

DUNGEONS & DRAGONS®

MYSTARA

Modulo avventura di livello Expert

LA CAROVANA

GIOCATA IN ANTEPRIMA IN OCCASIONE DELLA XXXII EDIZIONE
DEL GIOCAPADOVA E DELLA MYSTARA-ITALIA-CON



*Ideata da Giuliano Michelon in collaborazione con:
Andrea Barbiero, Pierpaolo Ragno, Marco Capuzzo e Davide Bacco*

Attraverso le lande infuocate della Grande Desolazione, in un lungo viaggio che parte dalla città stato di **Slagovich** fino alle regioni più miti e temperate del **Regno del Sind**, i giocatori rivestiranno i panni di un improbabile gruppo di avventurieri assoldato da un avido e astuto mercante con il compito di scortare lui, la sua carovana e il suo preziosissimo carico di animali esotici fino a destinazione.

L'avventura è pensata per avere una durata che può variare **dalle 3 alle 6 ore** in base allo stile di gioco a alla libertà che il master vuole conferire ai giocatori.

DUNGEONS & DRAGONS®

INDICE

PREFAZIONE E SINOSI.....	2	ATTO I: L'OASI DI YAT.....	11
MOVIMENTO E IMPREVISTI NEL DESERTO... 3		Informazioni Oasi Gemelle e Yat.....	11
Personaggi Non Giocanti.....	3	Eventi.....	11
Verma Makave:.....	3	La dimora della Mirager.....	13
Uruk:.....	3	Lantefatto.....	14
Copper:.....	4	ATTO II: LA STRADA E L'OASI DI KESRET.....	15
Marek'n'sik:.....	4	Oasi di Kesret e tribù degli Urduk.....	15
Marjana la Perla di Yav:.....	4	Eventi: la tempesta di sabbia.....	16
Druuna:.....	5	Opzionale - Il cimitero dei Leviatani.....	18
Jafar al-Semiz:.....	5	Oasi di Kesret.....	19
Personaggi Giocanti.....	6	Eventi: la prima sera all'Oasi di Kesret.....	19
Arsenio di Barbassone:.....	6	Eventi: accuse e insulti.....	21
Maple scorza-dura:.....	6	Eventi: ritorsione e vendetta.....	21
Billy the Boy La Grange:.....	6	ATTO III: LA ROCCA GOLA.....	23
Leisure Lerry detto "Faccia d'Angelo":.....	6	Regno del Sind e Rocca Gola.....	23
Dunja (nome umano Trandafir Stacojiu):.....	7	Eventi: arrivo in città, il caravanserraglio e un giro in città.....	24
Mousa Bin Suleiman:.....	7	Eventi: Un'offerta che non si può rifiutare... 24	
La prima tappa.....	8	Riassunte, le forze in campo sono:.....	26
La seconda tappa.....	8	Alcuni dei finali possibili possono essere:...	27
La terza tappa.....	8		
LA CAROVANA DI VERMA MAKAVE.....	8		

PREFAZIONE E SINOSI

L'avventura è ambientata nella primavera del 1.002 A.C. nella Grande Desolazione del Sind. Colui che tira le fila della nostra storia è **Hosadu il Maestro di Hule**. Egli ha da tempo mire espansionistiche che lo spingeranno presto a est, verso le ambite terre del Mondo Conosciuto e in particolare della Repubblica di Darokin, che da sempre considera la porta d'accesso per la conquista della parte orientale del Continente di Brun. Sebbene l'invasione sia prevista non "prima dei prossimi tre anni"

, il Maestro la sta già pianificando, fin nei minimi dettagli, seguendo con fede cieca i prodighi consigli di Bozdogan (Loki). Grazie a uno di questi "consigli" e all'ennesima intromissione dell'Immortale nelle faccende umane, il Maestro ha appreso però, con raccapriccio, che la sua campagna è destinata a fallire... o almeno così avrebbe previsto uno dei Profeti della **Serenissima Divinarchia di Yavdlom**, situata a sud della Penisola del Serpente.

Determinato a conoscere nel dettaglio le circostanze e le azioni che lo porteranno alla sconfitta, ha deciso di far ricorso ai suoi seguaci più fidati e sicari più abili pur di riuscire a mettere le grinfie su uno di questi Profeti. Questi però sono molto abili nel prevenire gli eventi. Anche per lui, uno dei più potenti chierici di tutta Mystara, non è stato facile raggiungere il suo scopo, specie perché questi santi profeti vivono quasi esclusivamente al sicuro della loro mistica isola di **Thanegia**. Grazie alla sua fitta rete di spie, il Maestro è riuscito a scoprire che la profetessa che cerca risponde al nome di **Marjana**, detta anche **la Perla di Yav**, e vive al momento nelle giungle pluviali del **Nakakande**. Mandato un gruppo dei suoi migliori cacciatori all'interno della **Riserva di Ulimwengu**, questi hanno purtroppo appreso che erano giunti nella zona troppo tardi e che la loro ambita preda era già stata catturata da un gruppo di bestiari, ovvero avventurieri specializzati nella cattura di animali esotici e al soldo di un potente mercante di Slagovich il quale l'ha prontamente rivenduta.

I sicari del Maestro, giunti in incognito nella famosa città-stato, hanno iniziato la loro ricerca della preziosa preda solo per scoprire, sempre con maggiore frustrazione, che anche qui erano arrivati tardi. La profetessa, che è una rakasta sherkasta, è stata infatti "erroneamente" scambiata per un animale esotico rarissimo e inviata sui ricchi mercati di Jaibul dove gli animali esotici sono ricercatissimi.

La fortuna per gli uomini del Maestro però ha fatto sì che Marjana sia diretta a **Jaibul** trasportata in cattività, insieme ad altri animali esotici, dalla carovana del mercante **Verma Makave** originario di **Nainpur** (sempre nel Regno di Jaibul). Questi, conscio del prezioso quanto illegale carico, la sta trasportando confinata in gran segreto all'interno di uno dei dieci carri che compongono la sua carovana. Oltre a lui, l'unico a essere a conoscenza del losco segreto è il suo fido servo **Uruk**, un minotauro muto che è l'ombra fedele e guardaspalle di Verma Makave. Approfittando della lentezza del convoglio e dell'unica strada da esso percorribile per giungere nel Regno del Sind e poi a Jaibul, gli uomini del Maestro, capeggiati da un mago huleano di nome **Marek'n'sik**, seguono le tracce del mercante e della sua preziosa merce.

Dal canto suo il mercante è un uomo vile ma esperto, conosce la strada che attraversa il Deserto del Sind e le insidie lungo il suo percorso, fin nei minimi dettagli e per questo si è attivato, fin dalla partenza dalla Città Stato di Slagovich, per assoldare un gruppo extra di guardie da aggiungere ai dodici uomini che compongono la sua scorta ordinaria.

È qui che entrano in gioco i nostri avventurieri che rivestono appunto i panni di questi avventurieri assoldati da Verma Makave.

IL DESERTO SIND: Il deserto è più pietroso che sabbioso: il paesaggio è punteggiato di zone rocciose, crepacci e macchie di cespugli spinosi rinsecchiti. Durante il giorno la temperatura raggiunge punte di 40 gradi mentre la notte scende sotto lo zero.

I viaggiatori esperti sanno che è bene non viaggiare di giorno. La maggior parte del viaggio deve essere compiuta nella mattinata, nel tardo pomeriggio e la sera. Se i personaggi insistono nel voler viaggiare durante le ore più calde, il DM deve far effettuare loro un *tiro salvezza contro Raggio della Morte*. Coloro che falliscono subiscono 1-4 ferite e per l'intenso calore accumulano un *livello di affaticamento* (vedi regole speciali più avanti) mentre coloro che ottengono un successo non patiscono conseguenze.

MOVIMENTO E IMPREVISTI NEL DESERTO

Nel deserto la carovana muove, lungo la pista, di 2 esagoni al giorno (10/12 ore di marcia), la metà (1 esagono) fuori pista. Ogni esagono corrisponde a 24 miglia (ca. 38 km) per un totale quindi di poco meno di 76 km al giorno. Le tappe del viaggio sono tre e corrispondono ai tre atti dell'avventura.

Regola speciale - Livelli di affaticamento

Durante il viaggio potrebbe accadere che i personaggi accumulino *livelli di affaticamento* a causa delle difficili condizioni del viaggio.

Il livelli di affaticamento comportano le seguenti penalità **cumulative**:

1° Livello: -2 al danno.

2° Livello: -d6 PF (questi PF non possono essere recuperati fintanto che il livello di affaticamento non scende ad 1 o meno).

3° Livello: malus di d6 a tutte le prove di abilità, tiri per colpire e tiri salvezza.

4° Livello: come sopra ma il malus è di ulteriori 3d6.

5° Livello: il movimento è ridotto a 9(3) metri

6° Livello: morte.

I livelli di fatica si possono ripristinare al ritmo di un livello per giorno interi di riposo.

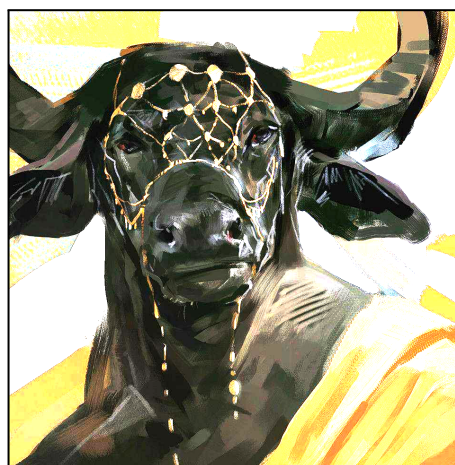
Personaggi Non Giocanti

Verma Makave:



Un **Mercante** senza scrupoli di Jaibul. Avido e cinico, ha a cuore solo i propri interessi personali. Sa riconoscere una buona offerta da una fregatura o da un'offerta "che non si può rifiutare". Tiene in maniera morbosa alle sue ricchezze e alla sua vita. Seguace del Mercante (Asterius) il patrono dei mercanti ma anche dei ladri. [CA 5; DV 1; PF 7; Mv 27(9) m; Att 1 scimitarra; F 1d6; TS G1; M 10; AM C; THACO 19; PE 10]

Uruk:



Il guardaspalle di Verma Makave, un fedele **Minotauro** muto a cui è stata strappata la lingua. [CA 6; DV 6; PF 44; Mv 36(18) m; Att 1 spadone; F 1d10+2; TS G6; M 12; AM C; THACO 14; PE 275]

Copper:



Un **Tabi** innamorato e molto dispettoso e ancor più curioso, famiglio poco fedele del mercante Verma Makave.

[CA 6; DV 5; PF 30; Mv 18 (6) m - 72 (24) m volo; Att 2 artigli; F 1d4 x 2 + speciale*; TS M5; M 9; AM C; THACO 15; PE 300]

I Tabi sono piccole creature alate simili a scimmie di taglia non superiore ad un gattino. Il loro corpo è ricoperto da una pelliccia dorata, e le ali sono formate da membrane di pelle, come quelle dei pipistrelli. Essi emanano un puzzo di marcio che può essere sentito fino a 30 metri di distanza. Sono intelligenti e sagaci. In combattimento, i tabi fanno uso dei loro artigli che sono cosparsi di un veleno color blu cristallo. Chiunque venga colpito da un Tabi, deve effettuare un **tiro salvezza contro Paralisi**. Il personaggio che fallisce diventa "deluso" ed attaccherà la creatura o il personaggio a lui più vicino. Un personaggio "deluso" può attaccare solo con le armi o a mani nude pur agendo al meglio delle sue possibilità. La delusione permarrà per 2-12 turni o finché non viene scacciata con un incantesimo **neutralizza veleno**. I tabi possono inoltre borseggiare, muoversi in silenzio e nascondersi nelle ombre con una probabilità di successo pari al 40%. I tabi preferiscono tendere un'imboscata alle loro vittime per poi nascondersi mentre i personaggi delusi attaccano gli altri.

Marek'n'sik:



Spietato e implacabile **Mago** di Hule, a capo del gruppo mandato dal Maestro per recuperare la Perla di Yav. La sconfitta e il fallimento della missione non è un'opzione da prendere in considerazione in quanto la morte sarebbe sempre preferibile anche alla più tenera delle punizioni del Maestro.

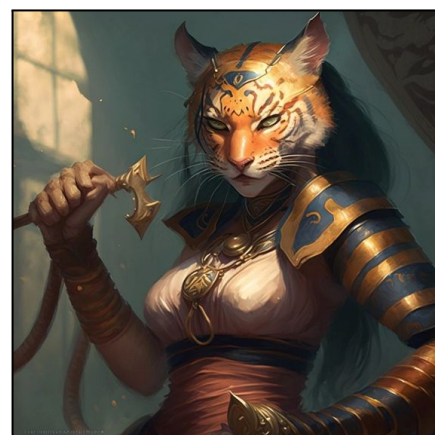
[Mago livello 7°; CA 5; PF 29; Mv 27 (9) m; Att 1 pugnale +2; F 1d4+2; TS M7; M 11; AM C; THACO 16; PE 950]

Equipaggiamento: Pugnale +2, Anello Protezione +2, Anello di resistenza al fuoco, Borsa conservante, Pozione guarigione, Pozione Forma Gassosa, Giara dell'Efreeti.

Incantesimi normalmente memorizzati:

- **Primo livello:** charme, dardo incantato, sonno.
- **Secondo livello:** individuazione dell'invisibile, levitazione.
- **Terzo livello:** palla di fuoco, protezione da proiettili normali
- **Quarto livello:** muro di fuoco

Marjana la Perla di Yav:



Una **Rakasta Sherkasta** (tigre), profetessa di Yavdlom. Ha avuto la visione della sconfitta finale del Maestro. Pacata, intelligente e pragmatica, si

esprime sempre con calma e scelta raffinata delle parole. Non teme a, nemmeno la morte e il dolore; [CA 6, DV 2+1, PF 13, Mv 27(9) m, Att 2 artigli, 1 morso, F 1d4x3, TS G2, M 9, AM N, THACO 18, PE 25]

Druuna:

"Veli diafani fluiscono come acqua mentre avvolgono una donna sensuale, che danza con movenze provocanti"

Maledetti da un signore fatato da tempo dimenticato, i Miragers dipendono dai fluidi corporei delle creature mortali per non dissolversi in polvere e sabbia e diventano particolarmente feroci quando stanno per esaurirli. Alcuni potrebbero stringere patti o amicizia con creature mortali, tentare di sedurli e ricorrere a qualsiasi mezzo ma il bisogno costante di fluidi fa sì che tali alleanze raramente sopravvivono alla loro sete di linfa vitale.

Una **Mirager** (nuovo mostro) che ha preso il controllo dell'Oasi di Yat; [CA 6; DV 6****; PF 30; Mv 36(12) m; Att 2 artigli; F 1D6 x 2 + speciale; TS M6; M 10; AM C; THACO 14; PE: 1275]

Poteri speciali del Mirager:

Aspetto Allettante: Un Mirager può assumere qualsiasi aspetto desiderato. Solitamente preferisce lineamenti delicati e abiti seducenti per cercare di irretire e ammaliare le proprie prede.

Grazia Sensuale: un mirager può affascinare una creatura semplicemente muovendosi. Se si muove di almeno 6 metri in un round ogni umanoide deve effettuare un tiro salvezza contro *incantesimi* o subire gli effetti dell'incantesimo "Charme" e questo indipendentemente dal sesso e dalla razza della vittima. Le creature che superano il tiro salvezza non subiranno più gli effetti di questo potere per le successive 24 ore.

Bacio Prosciugante: se il mirager colpisce una creatura con entrambi gli artigli può afferrarla e darle "il bacio prosciugante", che infligge 2d8 danni facendo recuperare la stessa quantità di PF al mirager nel caso sia ferito.



Bacio stordente: una creatura affascinata può essere baciata in qualsiasi momento e questa dovrà effettuare un tiro salvezza contro *incantesimi*, in caso di fallimento subirà 1d8 danni ed sarà paralizzata per il suo prossimo round. Il bacio non interrompe l'effetto della Charme.

incantesimi: è in grado di lanciare i seguenti

- Terreno illusorio: 3 volte al giorno
- Creazione spettrale: 3 volte al giorno

Jafar al-Semiz:

Un **Verro Diabolico** vittima della mirager; [CA 3 (9 in forma umana); DV 9*; PF 60; Mv 48(16) m; Att: Zanne (forma bestiale) o Pugnale +1 (forma umana); F 2d6 o 1d4+1; TS G9; M 10; AM C; THACO 11; PE 1600]

I verri diabolici possono assumere sia la forma di un grosso maiale che quella di un uomo estremamente grasso. Sono "licantropi" e **possono essere feriti solo da armi magiche o d'argento**. Durante la notte sono in grado di cambiare liberamente la propria forma fisica ma durante le ore del giorno devono conservare le fattezze con le quali sono stati colti dall'alba. I Verri Diabolici preferiscono vivere vicino agli insediamenti umani più isolati dalla civiltà, specialmente quelli che sorgono nei pressi di paludi o foreste. Sono carnivori, ghiotti di carne umana e tendono volentieri agguati agli uomini. Ogni verro diabolico **può lanciare 3 volte al giorno un incantesimo dello charme**. Possono utilizzare questa magia sia in forma umana che suina. Alle vittime è concesso di effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi, ma con una penalità di -2** al risultato del dado. Ogni verro diabolico ha normalmente 0-3 (1d4-1) esseri umani sotto il suo controllo.

Mansour

al-Yamamah:

Mercante della tribù Korbut. Viene incontrato all'Oasi di Kesret ed è responsabile della vendita dei cavalli; [CA 5; DV 1; PF 7; Mv 27(9) m; Att 1 scimitarra; F 1d6; TS G1; M 10; AM C; THACO 19; PE 10]



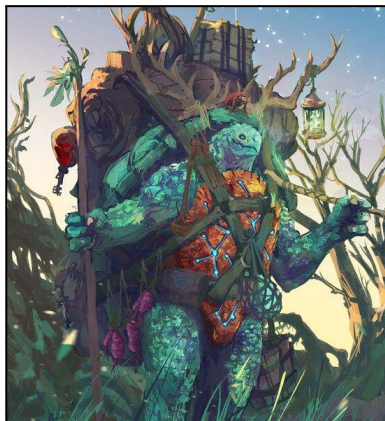
Personaggi Giocanti

Arsenio di Barbassone:



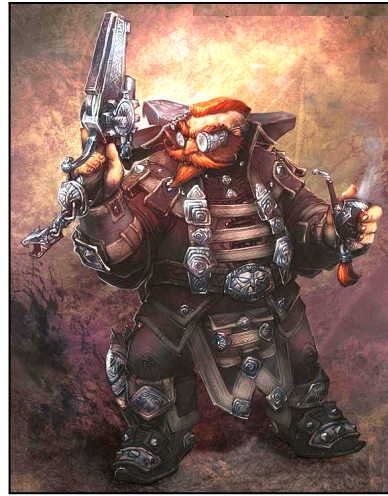
Lupin del Regno di Renardie (Costa Selvaggia), aspirante paladino di Saint Renard (Korotiku), intrepido, astuto e coraggioso, conosciuto per la saggezza, e il pensiero razionale. Ama gli scherzi, il divertimento e la libertà. Odia la schiavitù in tutte le sue forme, farà di tutto per tentare di aiutare **Marjana** se verrà a conoscenza della sua situazione.

Maple scorza-dura:



Tortugo (uomo-tartaruga) originario della Costa Selvaggia. Si è stabilito a Bellayne dove per anni ha seguito la via di Tawnia (Ordana) protettrice delle foreste, della natura e dei druidi. Un asceta pacato, riflessivo, pragmatico dal cuore generoso. E' stato assoldato come guida per la sua esperienza di sopravvivenza nel deserto. E' alla ricerca della causa di un'imminente tragedia che, ne è sicuro, sta per abbattersi su tutti

Billy the Boy La Grange:



Gnomo six-shooter di Cimmaron dal passato tormentato. Irrequieto, sanguigno e sempre pronto allo scontro fisico e verbale. Agnostico e irrispettoso di ogni forma di religione eccezion fatta per il Generale (Thor) e Kagyar. Odia gli huleani e il loro Immortale Bozdogan (Loki).

Leisure Lerry detto "Faccia d'Angelo":



Ex pirata hin delle Cinque Contee ora in fuga dall'ira di Jalassa Longwinkle e dalla ciurma dello Storm Bird. Pigro, indolente, fallocrate, spendaccione. Ama ripetere: "nel 998 ho lasciato perdere le donne e l'alcol: sono stati i 20 minuti peggiori della mia vita" oppure "Ho speso gran parte dei miei soldi (sottratti a Jalassa! ndr) in donne, alcol e droga. Il resto l'ho sperperato!".

Dunja (nome umano Trandafir Stacojiu):



Femmina caprinide originaria delle Montagne Nere, si è stabilita a Slagovich da alcuni anni dove ha affinato le conoscenze magiche servendo come apprendista per un mago traladariano scappato da Karameikos dopo la “purga” del Granduca successiva alla prima rivolta di Marilenev. Gentile, curiosa, coraggiosa e sicuramente avventata, incline all'avventura e alle passioni umane. Consapevole del suo fascino, sa usarlo all'occorrenza.

Mousa Bin Suleiman:



Umano di Hule, chierico di Bozdogan (Loki) viaggia in incognito spacciandosi per un chierico del Mercante (Asterius) originario della città indipendente di Richland. Calmo, riflessivo, carismatico, moderato e morigerato, mediatore di natura è servo fedele dell'Unica Fede. E' consapevole del fatto che Hosadu, Il Maestro, alto chierico di Bozdogan è alla ricerca della Perla di Yav, ma non sa cosa sia esattamente.

Nota: *Mousa Bin Suleiman* entra in gioco solo se il gruppo è composto da sei giocatori

La prima tappa

La prima tappa del viaggio vede la carovana attraversare il primo tratto di deserto, quello più semplice e meno insidioso, che porta dalla città stato di Slogovich fino all'**Oasi di Yat** (Oasi settentrionale delle Oasi Gemelle) sul far della sera del nono giorno di viaggio. Questa prima tappa non ha imprevisti se non quelli descritti poi in seguito nella descrizione del primo atto.

Nota: Alla fine della tappa di viaggio ogni personaggio deve superare una *prova di Costituzione*. Se un personaggio possiede l'abilità *Sopravvivenza (Deserto)* ha un bonus di +3 alla prova, e se la fallisce subisce un *Livello di Affaticamento*.

La seconda tappa

La seconda tappa è quella più lunga e impegnativa dal punto di vista della traversata del Sind. Il gruppo raggiungerà infatti l'**Oasi di Kesret** solamente nel pomeriggio del dodicesimo giorno di viaggio in quanto colto a circa metà del percorso da una violenta tempesta di sabbia (vedi il Leviatano) che ne ha rallentato l'avanzata e che ha richiesto due giorni in più rispetto al previsto.

Nota: A ogni personaggio è richiesta una prova di Costituzione a metà della seconda tappa di viaggio e una seconda prova di Costituzione con una penalità di -2 alla fine della tappa del viaggio. Se il personaggio possiede l'abilità generale *Sopravvivenza (Deserto)* ha un bonus di +2 alla prima prova e annulla il malus della seconda. Ogni prova sbagliata comporta il dover superare un tiro salvezza contro *Soffio del Drago* (con una penalità di -2 alla fine del viaggio), per evitare di prendere un Livello di Affaticamento.

La terza tappa

Infine, la terza tappa, vede il gruppo affrontare la parte terminale del viaggio (anche se loro non lo sanno in quanto il viaggio dovrebbe condurli fino alla città di Jaibul nell'omonimo regno) che dall'Oasi di Kesret porta fino alla **Rocca Gola**. Il viaggio dura in tutto due giorni e la carovana giunge a destinazione la sera del quarto giorno.

Nota: questa, fisicamente, è la parte meno impegnativa del viaggio e non richiede prove di Costituzione ai personaggi che non abbiano già accumulato livelli di affaticamento. Coloro che invece ne hanno dovranno superare un *Ts vs Soffio del Drago* o guadagnare un altro livello di fatica.

LA CAROVANA DI VERMA MAKAVE



La carovana è composta da **dieci carri** adibiti al trasporto sia degli animali esotici, che delle persone e dei vettovagliamenti. Uno dei carri, che viaggia sempre in seconda posizione dietro a quello dei vettovagliamenti, è quello personale di Verma Makave, arredato con ogni genere di comfort per il viaggio. Durante le soste, questo si apre in parte e una tenda è montata, come un'estensione, sulla sua parte frontale. Tappeti e cuscini sono disposti sotto di essa affinché il mercante possa godere della frescura serale, fumare dal suo narghilè meditando sugli eventi della giornata oppure intrattenersi con i suoi ospiti (altri mercanti per esempio).

Il **12 uomini della scorta** un veterano più undici guardie [CA 4; DV 5** per il veterano, 3** per gli altri; PF 33 il veterano, 13 gli altri]; Att: 1 scimitarra; F 1d6 o speciale; TS L5 o L3; M 10 o 9; AM N; THACO 17 o 19, PE 425 o 65 - Sorprendono con 1-3, se il bersaglio è sorpreso hanno il 50% di ucciderlo senza tiro per colpire] che non viaggiano sui carri si spostano facendo ricorso a **24 cammelli**: [CA 7; DV 2 (L); PF 8; Mv 48(16) m; Att. 1 morso/1 calcio; F 1/1d4; TS G1; M 7, AM N, THACO 18]

Infine ci sono (compresi quelli descritti nei vari carri) otto persone comuni con vari incarichi (cuochi, addetti alle riparazioni e addetti alle bestie e al campo). Ogni carro è trainato da due possenti buoi frutto di incroci finalizzati a renderli adatti alle traversate nel deserto.



Domingo Chavez

Gli uomini della scorta armata sono: **Domingo Chavez** (veterano, capo scorta, risponde solo a Verma Makave e Uruk); **Rashad, Mustafa, Lyubomir, Radovan, Vasili, Escobar, Fernando, Francisco, Garcia, Miguel e Jorge**

Gli specialisti sono: **Predrag Mijatovic** (maniscalco), **Dragomir Mijatovic** (apprendista maniscalco), **Aseem** (cuoco), **Kumar** (aiutante di cucina), **Raghu** (secondo aiutante di cucina), **Farouk** (inserviente da campo), **Khadim** (secondo inserviente da campo) e **Jamal** (addeito agli animali).

Nota sui nomi: i nomi dei personaggi non-giocanti possono richiamare a diverse etnie così riconducibili: slavo/rumeno (città traladariane della Costa Selvaggia come Slagovich); nomi indiani (Teocrazia di Hule), nomi arabi (Regno del Sind e Jaibul), nomi spagnoli (Baronie della Costa Selvaggia).

Primo carro:

Vettovagliamenti e scorte d'acqua. L'acqua è sufficiente per affrontare l'intero viaggio da Slagovich a Jaibul ma viene comunque sempre rimpinguata alle oasi visitate e una volta giunti nel Regno del Sind.

Secondo carro:

Carro personale di **Verma Makave** e della sua guardia del corpo **Uruk**. Contiene vestiti, gioielli, soldi, documenti e libri contabili per la compravendita di animali e non. Il valore totale dei beni di Verma, tra abiti, gioielli, oggetti d'arte e contanti, ammonta a circa 20.000 gp pari a

poco meno di un decimo del suo intero capitale (il resto lo tiene nelle banche di Slagovich e nella sua dimora di Jaibul). Il tesoro è protetto in scrigni con lucchetti di qualità superiore (-25 alla prova di scassinare dei ladri). Verma naturalmente ha le chiavi di tutti i lucchetti, sia degli scrigni che dei carri. Uruk ha una copia solo delle chiavi dei carri. Nel registro acquisti/vendite è indicata una voce misteriosa che indica la recente acquisizione di un certo animale "XXX" da un misterioso "GM" per la considerevole cifra di 15.000 gp. I due leoni sono stati pagati 350 gp l'uno. Il rinoceronte 700 gp e i tre deinonychus 150 gp l'uno. Le scimmie sono state pagate da 10 a 25 gp l'una e il Scimmione bianco 1.200 gp.

Terzo carro:

Carro degli attrezzi e ricambi contiene corde, chiodi, ruote di riserva, assi di legno e tutti gli attrezzi di una vera e propria officina mobile per le riparazioni che dovessero rendersi necessarie lungo il viaggio. Responsabili delle attrezzature e delle riparazioni sono **Predrag** e **Dragomir Mijatovic**, padre e figlio di Slagovich

[Umani Comuni, CA 9; DV 1-1; PF 3; Mv 36(12) m; Att 1 pugnale; F 1d4; TS Uc; M 6, AM N, THACO 20]

Quarto Carro:

Il quarto carro è il deposito ambulante e al suo interno vi sono tutte quelle cose che possono servire a un campo: tende, cordame, chiodi, pentole da campo. Contiene inoltre il cibo per gli animali. Responsabile della cucina e cuoco della carovana è **Aseem** un uomo minuto di Hule (che nessuno ha mai visto mangiare) coadiuvato dal muto **Kumar** e dallo zoppo **Raghu** anch'essi di Hule. Normal Human

[Umani Comuni, CA 9; DV 1-1; PF 3; Mv 36(12) m; Att 1 pugnale; F 1d4; TS Uc; M 6, AM N, THACO 20]

Quinto Carro:

Questo carro è trainato da 2 enormi e massicci arieti ben più grandi dei buoi che trainano gli altri carri e dotati di gigantesche corna ricurve. All'interno del quinto carro, quello più protetto, viaggia **Marjana** la Perla di Yav.



Il carro ha subito dei lavori di rinforzo recenti che ne hanno migliorato sensibilmente la sicurezza. Il carro presenta le due finestre laterali, con le sbarre, per le prese d'aria chiuse da finestrelle di legno rinforzato (anch'esse opera recente) e chiuse con dei lucchetti di qualità superiore (-25 alla prova di scassinare dei ladri). L'aria all'interno del carro è assicurata per mezzo di due bocchettoni a nido d'ape posti sul tetto troppo fitti per riuscire a intravedere l'interno e troppo piccoli per consentire il passaggio di un uomo (*ma non di un halfling o uno gnomo o di un tabii!*). Per rimuoverli è necessaria una prova di forza con una penalità di -10. La porta di ingresso è chiusa da due sbarre di ferro di profilo rettangolare ognuna chiusa da un lucchetto. All'interno del carro è perennemente buio e la temperatura è molto elevata. Dal carro non provengono rumori ma se si prova ad ascoltare da uno dei bocchettoni posti sul tetto (normale prova per ascoltare) si sente un lieve e regolare respiro scandito da un suono molto flebile che sembra una cantilena. Se da una delle finestre laterali è rimossa la protezione di legno o se uno dei bocchettoni è rimosso è possibile vedere l'interno del carro. Quello che si vede è un rakasta a pelo corto con striature rosse-arancio e nere e l'addome bianco seduto in posizione meditativa con gli occhi chiusi. Dagli indumenti si deduce che sia una femmina del popolo di Yavdlom.

Sesto carro

Il sesto carro, colorato a strisce alternate nere e blu, contiene una coppia di giraffe. Il tetto del carro presenta delle apposite aperture che fanno sì che sia l'unico carro il cui contenuto è visibile e chiaro fin da subito. Una giraffa adulta, la madre e una piccola, il cucciolo. (statistiche non

presenti). Sono relativamente libere di muoversi nel carro ma stazionano quasi tutto il tempo dove l'apertura sul soffitto glielo consente.

Settimo carro

Contiene una dozzina di scimmie di varie tipologie imprigionate all'interno di apposite gabbie (+30 alla prova di scassinare dei ladri) e un esemplare di **Scimmione bianco** catturato nella riserva di Ulimwengu, nella Penisola del Serpente [**Scimmione bianco**, CA 6; DV 4; PF 24 Mv 36(12) m; Att: 2 Artigli / 1 Roccia; D 1-4/1-4 o 1-6; TS G2; M 6; AM N, THACO 16, PE 75] Sono erbivori notturni e di notte cercano frutta e vegetali. Possono tirare un sasso per ogni round infliggendo con esso 1d6 punti-ferita e tenuto legato in catene rinforzate.

Ottavo carro

contiene tre deinonychus catturati nelle Isole del Terrore **Dinosauro carnivoro piccolo** [CA 5; DV 4; MV 36 (12)m Att. 1 morso (+2 Artigli); F 1d6 + 1d4/1d4 ; TS G3; M 7; Tes No; In 2; All N; THACO 16] ognuno in una apposita gabbia chiusa con lucchetti.

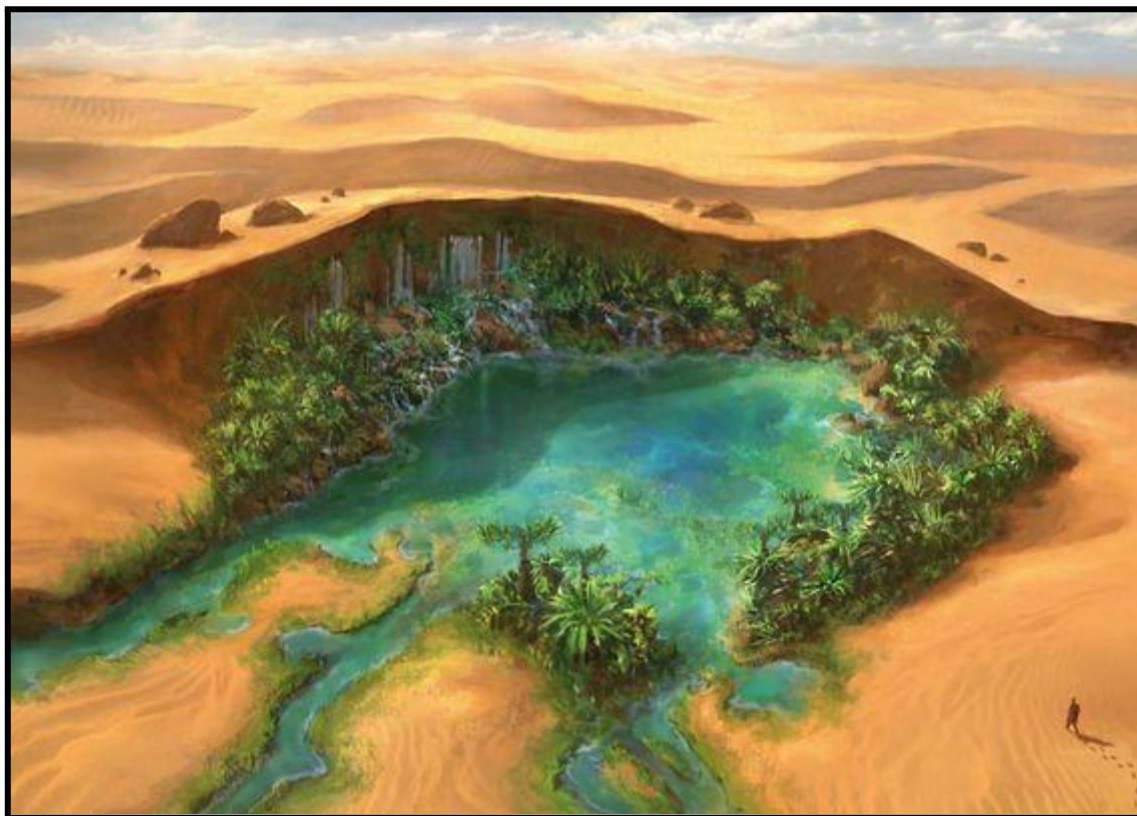
Nono carro

Contiene una coppia di leoni (maschio e femmina) [**Leone** CA 6; DV 5; MV 45 (15)m; Att. 2 Artigli / 1 morso; F 1d4+1/1d4+1 o 1d10; TS G3; M 8; Tes U; In 2; All N; PE 175; THACO 15] catturati nella savana di Konumtali (area settentrionale della Penisola del Serpente). Sono liberi di muoversi e accoppiarsi legati solamente con una catena di ferro particolarmente robusta.

Decimo carro

contiene un pericoloso rinoceronte Rinoceronte [CA 5; DV 6; PF 27; M 36(12) m; Att Incornata / 1 Carica; F 2-4 o 2-8; TS G3; Mo 6, AM N, THACO 14] legato con due catene rinforzate.

Nota: Dove non descritto, la qualità dei lucchetti è sempre buona (normali probabilità per essere scassinata). Ogni carro ha una serratura con lucchetto per accedervi e possibilmente gabbie o catene che tengono imprigionate le bestie più pericolose.



ATTO I: L'OASI DI YAT

[DURATA: 60 MINUTI]

Informazioni Oasi Gemelle e Yat

Oltre all'Oasi di Kesret, che rimane la più grande e importante di tutto il deserto del Sind, le altre due principali oasi della Grande Desolazione sono chiamate i Gemelli, anche se sono quasi a 100 chilometri di distanza l'una dall'altra. Gli Urduk, gli abitanti nomadi del deserto, le conoscono come Yat (nord) e Ardat (sud), dai nomi dei leggendari fratelli che per primi hanno guidato il popolo Urduk nella Grande Desolazione. Quella più a nord delle due oasi, che è poi quella che visiteranno gli avventurieri e la carovana, è la più piccola, essendo un ampio lago di circa 90 metri, circondato da ulivi piantati da qualche sconosciuto carovaniero. Si tratta essenzialmente di un punto di abbeveraggio per chi è diretto a sud o ad ovest. Nessuno si ferma qui per troppo tempo, normalmente solo per un giorno di riposo prima di spingersi a sud, verso la più grande delle oasi gemelle, ovviamente se diretti a sud. Un paio di giorni se invece la destinazione è l'ovest (Slagovich) o l'oriente (i regni del Sind e di Jaibul).

Ardat a sud è l'oasi della Grande Desolazione più vicina ad una città, essendo il luogo di incontro e grande centro commerciale del deserto.

Per la sua descrizione completa rimando al supplemento *La Grande Desolazione* disponibile su Pandius e la cui realizzazione e traduzione è stata curata da Omnibus.

Eventi

Giunti all'oasi, sul far della sera del quarto giorno di viaggio (non dimenticate la prova di Costituzione per verificare la fatica), il gruppo trova un'oasi stranamente deserta. **Verma Makave**, con il suo consueto modo tutt'altro che affabile, comincerà ad impartire ordini. Ai carovanieri e ai membri della sua scorta darà ordine di approntare il recinto per gli animali da traino (cammelli e buoi), montare le tende, accendere il fuoco, riempire le otri per le scorte d'acqua e solamente per ultimo di dar da mangiare alle bestie. Dopodiché, dopo che tutti saranno sistemati allora sarà il turno degli uomini preparare la cena e organizzare i turni di guardia. Al gruppo di avventurieri sarà quindi dato il compito di supervisionare questi lavori e infine di organizzare le postazioni e i turni di guardia per la notte.

Tutto, almeno inizialmente, sembra filare liscio anche se appare evidente che non è affatto

normale che l'oasi sia completamente deserta. Dopo un paio d'ore dal loro arrivo, quando oramai ci si appresta per la cena, alla conta mancano due dei portatori mandati a raccogliere acqua all'oasi. Si tratta di **Farouk** e **Khadim**. **Verma** ordina subito che a occuparsene sia **Chavez** con un paio di suoi uomini ma dopo venti minuti anche questi non fanno ritorno e così Verma decide, senza celare tutto il suo disappunto, di inviare gli avventurieri.

L'oasi è relativamente piccola e per girarla completamente ci vogliono meno di venti minuti. In base a dove è stato fatto il campo, i raccoglitori si erano allontanati il più possibile per evitare di raccogliere l'acqua vicino al punto di abbeveraggio degli animali.

Durante il giro esplorativo chiedete l'ordine di marcia del gruppo. Il DM a questo punto tirerà per i primi due personaggi una prova di *sopravvivenza (deserto)* o di *Intelligenza a -4*.

Se il tiro riesce i personaggi noteranno che davanti a loro si trova un anello di terreno apparentemente molto umido, dello spessore di circa 30 cm che avvolge una parte del sentiero che si snoda tra la vegetazione stranamente lussureggiante. il diametro totale dell'area è di circa 3 metri, e si tratta di una pozza di sabbie mobili coperta da un incantesimo di terreno illusorio.

Se la prova è fallita i personaggi ci finiscono dentro. Le sabbie mobili dovrebbero costituire solamente una distrazione fastidiosa e non un pericolo mortale (se escludiamo i personaggi più bassi del gruppo).

Sabbie mobili: i personaggi che si muovono alla normale velocità notano le sabbie mobili superando una prova di *sopravvivenza (deserto)* o una *prova di Intelligenza a -4*.

Quelli che viaggiano più velocemente finiscono direttamente nelle sabbie mobili. Chi entra affonda di 1d4 + 1 piedi. All'inizio di ogni turno successivo, la vittima affonda di altri 1d4 piedi. A condizione che il personaggio non sia completamente sommerso, può fuggire dalle sabbie mobili in 1d4 round superando una *prova di destrezza con un malus di -4* o senza malus se riceve qualche genere di aiuto (una corda,

qualcuno che riesce ad ancorarsi a qualcosa di fisso si sporge per aiutarlo ecc.)

Un personaggio totalmente sommerso nelle sabbie mobili subirà un danno di 1d4 PF cumulativi a round (1d4 il 1° round, 2d4 il secondo ecc.)

Se dovessero cercare appositamente altre illusioni simili troveranno un'altra area come questa. Con una prova Intelligenza -2 (gli eventuali maghi del gruppo non soffriranno di alcun malus alla prova) i personaggi noteranno che la vegetazione dell'area è identica a quella che nascondeva la prima pozza di sabbie mobili nelle quali si sono imbattuti.

Se i personaggi stanno cercando i portatori scomparsi, con una *prova di Trovare Tracce o di Intelligenza - 4* scoprono alcune impronte che potrebbero corrispondere a quelle di **Chavez** e i suoi uomini. Se la prova riesce con un margine di 5 o più allora si vedono anche le impronte dei due portatori. Se il margine di successo è di 10 o più si vedono impronte più vecchie, forse di uno e due giorni, riconducibili ad altri tre uomini. Tutte le impronte sembrano condurre ad un vecchio ulivo vicino al bordo del lago al centro dell'oasi (si troverà sul lato opposto del lago rispetto a quello dove si è accampata la carovana).

La pista delle impronte si interrompe bruscamente su lato dell'ulivo, e se i personaggi toccano la zona del tronco corrispondente alla fine della pista questa scomparirà (*si tratta di un'illusione*) rivelando un'alcova nel legno dalla quale si allungherà verso i personaggi una creatura simile ad una donna vecchia e decrepita, fatta di legno nodoso ed antico che li attaccherà subito, guadagnando la sorpresa con un tiro di 1-5 su 1d6. La creatura è a sua volta un'illusione creata con l'incantesimo "Creazione Spettrale". Ha CA 9, THACO 15 ed attacca 2 volte per round con i suoi artigli infliggendo 1d10 danni per attacco andato a segno. L'illusione della vecchia sparirà appena i PG riusciranno a colpirla, e con essa spariranno anche tutti gli eventuali danni che ha inflitto ed al suo posto apparirà un'apertura sul fondo dell'alcova dalla quale parte una scala a chiocciola che scende.

La dimora della Mirager



Se i personaggi entrano nell'alcova e scendono le scale leggete quanto segue.

La scala è ricoperta di piastrelle di fine ceramica con belle e colorate composizioni floreali che richiamano molto l'arte del Sind e di Ylaruam. Dopo una discesa, in rigorosa fila indiana, di alcuni metri nel sottosuolo, la scala si apre in una vasta camera rettangolare il cui centro è interamente occupato da una vasca fonda poco meno di un piede e ricolma di acqua limpida e fresca. Otto fini colonne di marmo bianco sorreggono la volta piatta su cui si apre un'apertura che consente alla luce solare di illuminare l'ambiente.

(è sempre un'illusione e un attento osservatore può notare che la luce del sole non corrisponde a quella reale).

Nell'aria c'è un delizioso aroma di lillà e uva spina. Un paio di alcove semicircolari si aprono su ciascuno dei lati lunghi della stanza. Al loro interno vi sono tappeti, cuscini, narghilè e vassoi pieni di cibo squisito e invitante: datteri, frutta, verdure di ogni genere e carni speziate e profumate oltre naturalmente a freschi vini inebrianti. Sui lati di ciascuna alcova sono legati con dei legacci due drappi che all'occorrenza possono essere sciolti per chiudere così le alcove per ricreare quattro spazi privati e confortevoli.

Attualmente solo uno di questi spazi è chiuso con le tende. Se si avvicinano sentono provenire da oltre le tende dei rumori, come dei bassi grugniti. Scostando le tende vedono cinque grossi maiali abbuffarsi banchettando con il cibo.

Naturalmente tutto questo luogo è un'illusione, se un Pg dovesse assaggiare il cibo dovrà sostenere immediatamente un **TS contro Incantesimi** in caso di fallimento si siederà a mangiare e non smetterà finché non sarà portato fuori con la forza o l'incantesimo non verrà disperso.

Sul lato corto della stanza, quello opposto rispetto alla scala d'ingresso, si trova un'unica alcova, chiusa con due pesanti tende di color viola. Se l'approcciano con fare silenzioso, sentono provenire da oltre di essa una musica suadente e arabeggiante. Chiunque in passato abbia viaggiato attraverso il deserto Alasyano la riconoscerebbe come una musica utilizzata nel corso delle loro danze rituali dalle odalische degli Emirati di Ylaruam.

Oltre la tenda vi è un ampio ambiente, in parte artificiale e in parte naturale. Appena entrati si può trovare infatti un'ampia alcova semicircolare, arredata con tappeti, cuscini, statue e altre opere d'arte. La musica sembra provenire e diffondersi dalle pareti stesse della stanza. All'estremità opposta all'ingresso all'alcova, che si apre in una grotta naturale, sgorga da una roccia una fonte sorgiva la cui fredda e limpida acqua ricade e colma una vasca molto grande. Vapore fresco e nebulizzato si alza dall'acqua riducendo in parte la visibilità nella zona naturale e più remota dell'ambiente.

Chiunque attraversi l'alcova senza adottare accorgimenti particolari (tipo *tapparsi le orecchie o dichiarare espressamente di concentrarsi su altro che non sia la musica*) dovrà superare un **Tiro Salvezza contro Incantesimi** o rimanere estasiato dalla bellezza sedendosi ad ammirarlo finché non sarà portato fuori.

L'antefatto

Un paio di giorni prima dell'arrivo della carovana, a Yat giunsero un mercante e i suoi due aiutanti. L'uomo, **Jafar al-Semiz**, un ricco e avido commerciante di Baratpur (Regno del Sind) è in realtà afflitto da anni dalla licanthropia, è un verro diabolico. I suoi servi umani sono gli unici a conoscere la sua vera natura e sono complici delle sue nefandezze (adescano e gli procurano le vittime umane di cui ama cibarsi). Quando giunsero all'oasi finirono vittime della mirager Druuna ma in quanto mutaforma Jafar non subì gli effetti della trasformazione (*sebbene sia solo un'illusione*) in maiale.

Nella stanza arredata, in mezzo ai cuscini, ai tappeti e ai vassoi di cibo, giacciono semi nascosti due grossi maiali. Si tratta dei due servi del verro Jafar al-Semiz. Quest'ultimo è all'interno della vasca, appoggiato con la schiena al bordo della stessa, le sue nudità coperte dall'acqua e il grande e flaccido ventre in bella vista. E' completamente glabro, enorme e grasso e sembra stordito dall'alcol, dalle droghe, dalla musica e dalla bellissima donna seminuda che sta danzando sopra di lui. La donna è chiaramente **Druuna, la mirager** che ha preso l'Oasi di Yat come sua dimora da poco meno di una settimana.

Come sia giunta fin qui è un mistero che questa avventura non si prefigge di chiarire anche se supporre che la fonte d'acqua sia un nodo elementale con il Piano dell'Acqua potrebbe essere una buona idea. In ogni modo il passaggio è ora chiuso e la mirager si è trovata imprigionata nell'Oasi e ha quindi dovuto fare di necessità virtù.

Il primo approccio della mirager è amichevole e proverà a sedurre anche gli avventurieri invitandoli a unirsi a lei e al suo compagno Jafar nella vasca. Userà per prima cosa **suggestion** sul maschio più avvenente del gruppo cercando di portarlo dalla sua parte. Se messa alle strette si rifugerà nell'acqua, limitandosi a lanciare i suoi incantesimi da lontano, lasciando Jafar e i due grossi maiali a combattere (e morire) per lei.

Jafar al-Semiz attaccherà prima in forma umana utilizzando il suo pugnale +2, ma se la situazione volgerà al peggio la mirager gli dirà di trasformarsi in forma animale.

I 2 servi di Jafar difenderanno la loro padrona in forma di cinghiale CA 7, DV 3*, PF 18, M 36(12) m, ATT: zanne, F 2d4 (4D4 se riescono a caricare per 6 metri in linea retta), TS G2, M9, AM N, THACO 17, PE 50

Druuna è una mirager (vedi la descrizione del PNG nell'introduzione).

Se la mirager è sconfitta e uccisa, l'illusione dell'oasi verrà meno con tutte le sue appendici. I maiali, siano essi vivi o morti, torneranno ad apparire come gli uomini che erano. L'unico a non cambiare forma è Jafar anche se, una volta ucciso, ritorna ad assumere fattezze umane.

La mirager non era riuscita ad accumulare ancora ingenti ricchezze e tra i suoi averi ha solamente le proprietà di Jafar al-Semiz: 950 gp; 2.300 sp; tappeti e oggetti d'arte per un valore di 1.500 gp un *anello di resistenza la fuoco* con rubino del valore di 350 gp (*annotate chi lo prende in quanto si rivelerà essere molto importante per il proseguo dell'avventura*)

Nota: l'anello era indossato dalla mirager

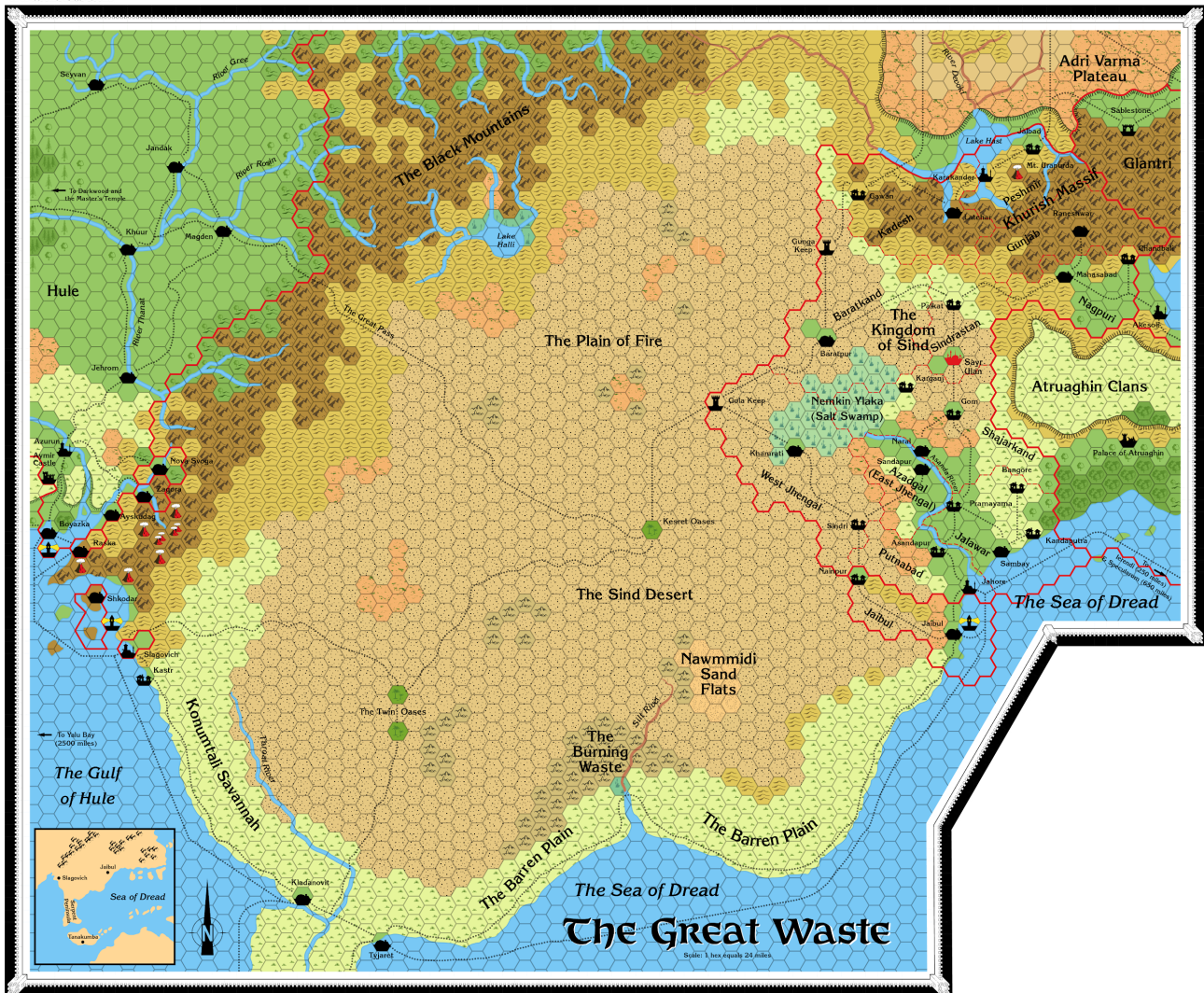
Terminato lo scontro e riportati i suoi uomini al campo **Verma Makave** si mostrerà interessato agli eventi della notte. Se il gruppo si espone troppo e in troppi dettagli e dovesse accennare al tesoro della Mirager egli lo vorrà vedere e ne rivendicherà la proprietà. Nascondergli la verità o parte di essa richiede una prova di Carisma. E' importante comunque che l'anello magico finisca in mano di uno dei personaggi o dello stesso Verma attirando così la curiosità di Copper.

La sosta all'Oasi di Yat dura, come previsto, due giorni.

"The Great Waste"

Replica of poster map from Champions of Mystara, 1993

Cartography by Thorfinn Tait, March 2005/March 2013/January 2016/April 2018/October 2020
www.thorf.co.uk



ATTO II: LA STRADA E L'OASI DI KESRET

Oasi di Kesret e tribù degli Urduk

La Grande Desolazione non è un deserto desolato a cui può far pensare il suo nome. E' abitato da molte tribù del popolo Urduk. La loro è un'esistenza dura, e la sopravvivenza è una battaglia costante. Ci sono forse 50 tribù distinte che chiamano casa la Grande Desolazione, che vanno dai 50 membri, a piccole nazioni di diverse migliaia di persone. Anche se alcune sono state recentemente soggiogate dalle forze del Maestro di Hule, non tutte le tribù sono cadute sotto il suo controllo. E molte sono troppo piccole per avere un interesse per il Maestro.

La tribù Korbut è una delle tribù con cui la maggior parte degli stranieri viene in contatto visto che il loro campo estivo è presso l'Oasi Kesret. Si tratta di commercianti di cavalli, che in inverno migrano a sud. Sono noti per non rinnegare un accordo, ma al tempo stesso essere negozianti estremamente duri. Non è raro che un maestro carovaniero trascorra una notte a bere con la tribù Korbut, e si svegli scoprendo che ha comprato diversi cavalli senza essersene accorto. La tribù Korbut si è convertita facilmente a Bozdogan, essendo le sue dottrine molto simili al loro stile di vita.

Nonostante questo, molti carovanieri scelgono di commerciare con loro a causa dell'elevata qualità dei cavalli che vendono. La tribù è guidata dal capo Malik un uomo enormemente grasso, che

cavalca un magnifico stallone. Sia Malik che la sua tribù vedono con estremo favore il Maestro e i suoi servi.

Una delle tre grandi Oasi della Grande Desolazione, Kesret è un paradiso nel deserto altrimenti sterile del Sind. Si compone di una serie di piscine, tutte di acqua purissima, circondata da una estesa foresta di palme. L'oasi è forse 10 miglia di lunghezza per 8 miglia di larghezza, e normalmente è possibile trovarvi almeno 3 tribù di nomadi Urduk. E' una tappa importante lungo la via del commercio che unisce l'est e l'ovest della Grande Desolazione del Sind.

C'è una struttura permanente a Kesret, una fortezza in rovina, eredità di un tentativo fallito da parte del Sind di espandere la propria influenza verso occidente.

Eventi: la tempesta di sabbia



La parte di viaggio che dall'Oasi di Yat porta a quella di Kesret è sicuramente la parte più lunga e impegnativa. A metà del quinto giorno (*fate effettuare la prima prova Sopravvivenza o Costituzione per determinare l'affaticamento o meno*) la carovana si trova esattamente lungo la pista a nord della Ardente Desolazione (*the Burning Waste*), una zona impervia e rocciosa caratterizzata da costanti terremoti, eruzioni di geyser, pozze di fango bollente e vapori che rendono le temperature ancora più elevate. Nel primo pomeriggio, da nord est giunge un'avvisaglia di una imponente tempesta di sabbia che si sta avvicinando. Chi possiede l'abilità *Sopravvivenza (Deserto)* capirà immediatamente l'entità del fenomeno e la sua pericolosità per la carovana. Se la prova viene superata si comprenderà che la tempesta è frutto di qualcosa di ancor più pericoloso che si sta avvicinando: **un'onda di**

sabbia. L'azione più consigliata è quella di far fermare il convoglio e predisporlo all'impatto con la tempesta creando un cerchio protettivo con i carri. Verma Makave è un esperto delle traversate del Sind ma questa volta prende decisamente un abbaglio e sbaglia completamente la sua valutazione sulla direzione e entità del fenomeno e quindi decide di far avanzare la carovana "... *per non perdere tempo*" e inizia ad insultare chiunque provi a dargli torto. In particolare Verma non ha colto la natura poco naturale del fenomeno. La tempesta infatti è conseguenza di un'enorme onda di sabbia sollevata da un leviatano del deserto che sta attraversando la grande desolazione qualche decina di chilometri più a nord della pista. Per convincere Verma Makave del pericolo è necessario superare una *prova di Carisma*. Il tiro comunque, vista la cocciutaggine dell'uomo, ha una penalità di -5. (-2 se i personaggi hanno l'abilità *Persuasione* o *Raggirare*)

- Se il tiro ha successo, il mercante accetta il consiglio, fa fermare il convoglio e lo predispone a ricevere gli effetti della tempesta. Ogni personaggio dovrà superare una *prova di sopravvivenza (deserto)* con un bonus di +4 o di Intelligenza o subire gli effetti di un livello di fatica. (*Questo tiro è in aggiunta a quello previsto per il viaggio.*)

- Se Verma non è stato persuaso il convoglio procede e subirà in pieno gli effetti della tempesta di sabbia. Come prima cosa tutti i personaggi dovranno superare una *prova di sopravvivenza (deserto)* o di Intelligenza con una malus di -4 o subire gli effetti di un livello di fatica.

Indipendentemente dall'azione della carovana verificate l'esito delle prove di Sopravvivenza:

- Se tutti i personaggi hanno superato con successo la prova: **LA CAROVANA ESCE INCOLUME.** La tempesta cambia di fatto direzione e/o le barriere e protezioni messe in campo si sono rivelate estremamente efficaci riducendo al minimo i danni.

- Se la maggioranza dei personaggi ha superato la prova: **LA CAROVANA SUPERA LA TEMPESTA** e i danni sono ridotti al minimo. Nessuno degli

uomini muore mentre sono andati perduti 1d3 cammelli e un bue. Saranno necessari 1d2 giorni per le riparazioni. Ogni personaggio ha il 10% di probabilità di aver perso nella tempesta un oggetto comune tra quelli presenti nel suo inventario (scelto a caso)

- Se il numero dei personaggi che hanno superato la prova è uguale a chi l'ha fallita: **MEGLIO FERITI CHE MORTI**. La carovana ha subito perdite sia di uomini (1d4+1 mercenari e 1d3+1 inservienti) che di animali (2d4 cammelli e 1d6 buoi) inoltre ha perso il carro con le giraffe che non essendo protette sono morte soffocate dalla sabbia. Può proseguire ma saranno necessari 1d3 giorni per le riparazioni (sempre che i fabbri siano ancora entrambi vivi o 2d3 se solo uno dei due è vivo. 3d3 giorni se entrambi sono morti). Inoltre ogni personaggio ha il 25% di probabilità di aver perso nella tempesta due oggetti comuni tra quelli presenti nel suo inventario (scelti a caso)

- Se è maggiore il numero dei personaggi che hanno fallito la prova: **LA CAROVANA SUPERA LA TEMPESTA MA A CHE PREZZO!** Il disastro è stato evitato ma a che prezzo? La carovana ha subito ingenti perdite sia di uomini (2d4+1 mercenari e 2d3+1 inservienti) che di animali (4d4 cammelli e 2d6 buoi). Inoltre ha perso il carro con le giraffe che non essendo protette sono morte soffocate dalla sabbia e un altro dei carri (escluso quello con Marjana) dedicati al trasporto degli animali. Può proseguire ma saranno necessari 2d3 giorni per le riparazioni (sempre che i fabbri siano ancora entrambi vivi o 4d3 se solo uno dei due è vivo. 6d3 giorni se entrambi sono morti). Inoltre ogni personaggio ha il 50% di probabilità di aver perso nella tempesta tre oggetti comuni tra quelli presenti nel suo inventario e una delle sue armi (scelti a caso). I personaggi che non hanno superato la prova finiscono sotto la sabbia (vedi **DISASTRO TOTALE** per gestire la cosa)

- Se tutti i personaggi hanno fallito la prova: **DISASTRO TOTALE**. La carovana è completamente sommersa dall'onda di sabbia. Tutti i personaggi devono superare una **prova di Forza** per provare a uscire dalla sabbia. Chi non vi riesce rischia seriamente di soffocare. Ogni turno successivo deve ripetere la prova di forza ma con una **penalità di -1** per ogni round successivo al primo. Se sbaglia tale prova deve effettuare subito un **Tiro Salvezza Raggio della morte** (anche la difficoltà di questo tiro salvezza incrementa di +1 per ogni round successivo al primo) o subire **2d6 pfa round** finché non uscirà o sarà liberato da un compagno. Un personaggio libero dalla sabbia può cercare di aiutare un compagno sotto la sabbia ma per farlo deve prima individuarlo usando un'azione e superando una **prova di Saggezza**. Una volta individuato il compagno può usare un'altra azione dando al compagno un **bonus di +5 alla prova di Forza** per uscire dalla sabbia. Una volta determinati i personaggi sopravvissuti alla tempesta questi potranno constatare che la carovana ha subito perdite devastanti sia di uomini (4d4+1 mercenari (max 12) e 3d3+1 (max 8) inservienti) che di animali (8d4 cammelli e 4d6 buoi). Inoltre ha perso il carro con le giraffe che non essendo protette sono morte soffocate dalla sabbia e altri tre dei carri del convoglio (escluso quello con Marjana) dedicati al trasporto degli animali e non. Inoltre ogni personaggio ha il 75% di probabilità di aver perso nella tempesta tutto il suo equipaggiamento comune e un'arma (scelta a caso)

A questo punto Verma Makave decide di raccogliere quanto è sopravvissuto, e raggiungere Kesret dove intende comprare dei cavalli per raggiungere Rocca Gola. Il carro con Marjana scampa misteriosamente agli effetti della tempesta e così le bestie adibite al suo traino!! Questo, sicuramente, non farà altro che incrementare la curiosità dei giocatori sul contenuto del carro.

Opzionale - Il cimitero dei Leviatani



Prima di giungere all'Oasi di Kesret, ad un paio di giorni dalla meta, il gruppo scorge su delle dune di sabbia, a qualche centinaio di metri in direzione nord rispetto alla pista, sporgere delle strane colonne ricurve bianche. Se decidono di indagare scoprono che si tratta di ossa facenti parte un enorme scheletro e che spuntano dalla sabbia solamente in minima parte. Si tratta delle ossa di una bestia titanica, probabilmente un leggendario leviatano delle sabbie. Osservando più attentamente si intuisce che le ossa possano appartenere a più di un esemplare e che questo sito sia una sorta di cimitero dei leviatani. Probabilmente portato alla luce dalla tempesta di qualche giorno prima.

Giunti a questo punto, uno dei cammelli delle guardie scioglierà il suo legaccio e fuggirà verso le ossa, cercando un po' di ombra e refrigerio, e ai personaggi verrà intimato da Chavez di recuperare la bestia fuggiasca.

Quando i pg si avvicineranno alle ossa, le loro cavalcature percepiranno l'avvicinarsi della minaccia e cercheranno di disarcionarli per fuggire, costringendoli ad effettuare una prova di **Cavalcare** o **Destrezza -8** per restare in sella.

Contemporaneamente il terreno inizierà a tremare e un grosso verme emergerà dalla sabbia che sarà scagliata in ogni direzione alzando una nuvola di polvere proprio sotto il cammello scappato, e trascinandolo verso l'alto per circa 5 metri prima di farlo sparire tra le sue fauci in un unico boccone.

Se i personaggi sono riusciti a controllare le loro cavalcature è probabile che il verme non si accorga della loro presenza (*ma questo loro ancora non lo sanno*) e rimarrà in superficie per 1d4 round per finire di digerire il cammello prima di rituffarsi nelle profondità della sabbia.

Se almeno uno dei personaggi ha fallito il tiro per

restare in sella o ha fatto del rumore di qualche genere il verme si accorderà di loro e partirà alla carica, raggiungendoli in 2 round.

Si tratta di un **Caecilia lungo 15 m**, CA 5, DV 10, PF 60, Mv 18 (6) m, ATT 1 morso, F 1-8+2, (ingoia con TxC di 19-20, vedi oltre) TS G3, M 9, AM N, THACO 14, PE 500

Guardiana

Quest'arma magica fu creata da un Mago Glantriano *Heardbruce di Nazza* per affrontare un viaggio esplorativo nei piani esterni. *Heardbruce* morì purtroppo prima di partire e le indagini della Gendarmeria di Glantri City stabilirono che si trattò di una tragica fatalità... il mago è scivolato fuori da una finestra del quinto piano della sua torre cadendo di schiena su un pugnale avvelenato.

Guardiana nella sua forma originale è una spada +2, +4 contro creature extra planari ed ha il potere di proteggere il suo portatore sia da fuoco che dal freddo come gli incantesimi omonimi ed inoltre può creare aria (sempre come l'incantesimo omonimo) 3 volte al giorno.

Per legarsi a lei il portatore deve bagnare la lama con il proprio sangue (subendo 1 PF di danno), a questo punto la spada gli chiederà che forma vuole che assuma.

Se il portatore sceglie una forma diversa da quella di una spada, Guardiana assumerà la forma richiesta ed il relativo dado di danno, mantenendo però bonus e poteri. Manterrà tale forma fino a quando troverà un nuovo portatore, cosa che potrà avvenire solo dopo la morte del portatore precedente.

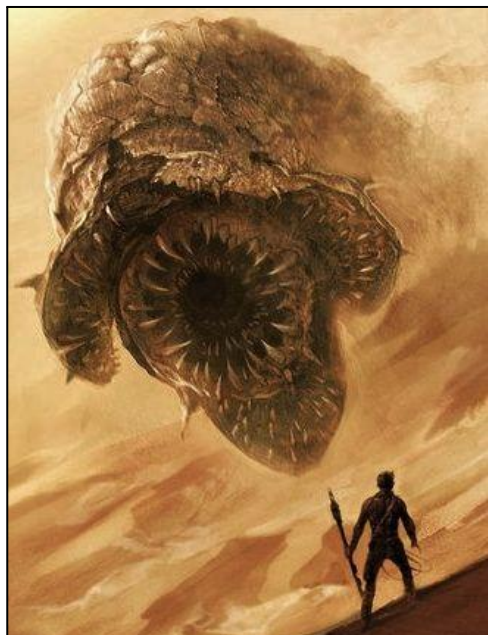
Non può emulare parti meccaniche, quindi non si può trasformare in armi da fuoco, balestre o archi compositi.

Guardiana ha un'intelligenza pari a 12 ed un ego pari 9, per un totale di 21 punti di forza di volontà. E' molto empatica è una volta legata ad un portatore ne assumerà anche l'allineamento.

Parla il Thyatiano, l'Alphatiano e lo Slag. Tende ad essere estremamente protettiva nei confronti del suo portatore, chiedendogli costantemente se ha caldo, se ha freddo, se ha fame, sete ecc... e dando suggerimenti a tema in base alle risposte.

E' convinta che i Nani e Gnomi (che altro non sono che nani più bassi secondo lei) portino ogni genere di malattia e non crede nell'esistenza degli halfling, che secondo lei sono esseri umani estremamente bassi o bambini umani.

Una volta sconfitto il verme, una voce cavernosa giungerà dalla sue viscere. *“Tiratevi fuori di qui e vi saprò ricompensare meglio di quanto possiate immaginarvi”.*



Se i personaggi aprono la pancia del verme, al suo interno trovano le ossa sbiancate di quello che è stato probabilmente un vecchio pasto.

La voce proviene da una spada contenuta all'interno di sorprendente fodero tempestato di pietre preziose del valore di ben 10.000 MO. Il fodero contiene **Guardiana**, (vedi riquadro).

“Era ora! non ne potevo più delle viscere fetide di quel verme. Cercate ancora tra quello schifo, non ne rimarrete delusi”. Se i Pg seguono il consiglio di **Guardiana** troveranno all'interno del verme anche *1 scrigno contenente 4.000 ME, 2.000 MA e 3.000 MO.*

Oasi di Kesret

Giunti all'Oasi di Kesret la trovano inaspettatamente poco affollata, probabilmente a causa della grande tempesta di sabbia dei giorni precedenti che ha scoraggiato le tribù a mettersi in marcia per fini commerciali. Vi trovano infatti soltanto dei rappresentanti della tribù Korbud, in particolare 20 uomini e 40 cavalli, la metà dei quali condotti all'oasi solo per essere venduti. Il capo dei Korbud è **Mansour al-Yamamah** un astuto mercante abile quanto con l'arte oratoria del commercio che con la scimitarra.

Al gruppo, come avvenuto all'Oasi di Yat, saranno date le stesse mansioni mentre Verma Makave fa

preparare la sua tenda per accogliere i rappresentanti dei Korbud cui fa recapitare un'ambasciata con un invito per la sera.

Nota: a discrezione del Master, se l'avventura sta procedendo troppo spedita, Verma invia alcuni rappresentanti del gruppo, Arsenio, Dunja e Mousa Bin Suleiman se presente, per portare l'invito.

Eventi: la prima sera all'Oasi di Kesret

La prima sera all'Oasi trascorre relativamente serena per il gruppo. Verma si intrattiene con il suo ospite Mansour, giunto accompagnato da due guardaspalle che hanno portato un grande otre di terracotta come dono per il mercante. Se li si ascolta o osserva, si noterà che vino e oppio vengono consumati in grande quantità e li sentirà ridere sguaiatamente raccontando aneddoti di vendite ed esperienze passate. L'atmosfera è senza dubbio cordiale ma chiunque superi una **prova di Saggezza** capirà che la combinazione in grandi quantità di alcol e sostanze stupefacenti a nulla di buono può portare.

Verso la mezzanotte fate eseguire al personaggio che porta l'anello della resistenza del fuoco una **prova di Saggezza** (o di **Allerta a +2**). Se la supera si accorge di un'ombra muoversi fuori dal suo campo visivo e dirigere verso i carri con gli animali. Al contempo realizza che l'anello è sparito dal suo dito. Probabilmente qualcuno ha approfittato del fatto che si sia appisolato solo per un attimo! Se non supera la prova si accorge solamente che l'anello manca al suo dito. Dalla tenda di Verma giungono ancora risate ma sono meno rumorose, probabilmente l'alcol e le droghe stanno cominciando a fare effetto.

Se il derubato decide di mettersi sulle tracce del misterioso ladro con una prova di **Saggezza -4** (o **Cercare Tracce**) riuscirà a scorgere alcune piccole impronte lasciate sul terreno sabbioso muoversi in direzioni dei carri con gli animali. Sembrano essere quelli di una scimmia di piccole dimensioni e dopo pochi metri scompaiono completamente come se il misterioso ladro abbia iniziato a volare. Tutto porta a pensare che sia

opera di Copper, il tabi di Verma Makave. Se si va nella direzione più ovvia, ovvero quella dei carri degli animali, superando una **Prova Destrezza -4** (o di **Furtività**) il gruppo riesce a sorprendere il tabi, appollaiato sopra il carro di Marjana che ammira il frutto del suo lavoro. La scena a cui assistono è quella della scimmietta che sta cantando una sorta di serenata attraverso una delle prese d'aria posizionate sul soffitto del carro.

La canzone recita più o meno così:

*Dovrei smettere di amarti,
mio fuoco nella luce
per rincorrere una piuma nel vento?
Dentro il bagliore che
forgia un anello di potere ,*

*Là si muove un filo che non ha fine
Per molte ore e giorni che presto passano
le maree avranno affievolito la fiamma
finalmente il braccio sarà teso, la mano libera ancora
ma questo sarà la fine o solo l'inizio?*

*Tutto il mio amore, tutto il mio amore
Tutto il mio amore per te adesso
Tutto il mio amore, tutto il mio amore
Tutto il mio amore per te adesso*

*La coppa è alzata, il brindisi fatto di nuovo
Un voce è chiara sopra il baccano
Fiera Marjana una parola, una soltanto
e la mia volontà sarà sostenuta
e per me il fato ancora una volta inizierà a girare*

Mentre fa tutto questo assicura con un filo d'argento l'anello e con cautela lo fa passare tra una delle maglie allargate della presa d'aria. Copper ha visto Marjana e per lui è stato amore a prima vista fin da subito. Il tabi ha compreso la natura "umana" di Marjana ed è assolutamente contrariato per come sia stata ridotta in catene e destinata ad essere venduta. Questo suo sentimento però contrasta con gli interessi del suo padrone e questo ha creato in lui una forte frustrazione. Da una parte vorrebbe la rakasta libera ma non al punto tale di azzardare un'azione diretta (come quella di rubare le chiavi della cella di Marjana a Verma Makave). Se però fosse qualcun altro!

Se la prova di furtività non riesce il tabi si accorge della presenza dei suoi inseguitori e fintanto che questi hanno un approccio amichevole non fa nulla per fermarli. Continua anzi a legare il filo all'anello e a provare a passarlo tra le sbarre. Se interrogato sul perché faccia tale gesto o persuaso a smettere, con una **prova di Carisma -2** (se il personaggio possiede **Persuasione** o **Raggirare** non incorrerà in alcun malus), si limiterà a dire che "non è giusto, non è giusto e lei non merita tutto questo" ma poi se ne va. Se la prova è superata con **oltre 5 punti di margine** allora tira l'anello al suo ex possessore e scappa.

A questo punto i personaggi più curiosi potrebbero voler sapere cosa si nasconde dentro al carro misterioso e raggiungendo la presa d'aria possono completare la sua rimozione o l'allargamento del foro. Entrambe le cose consentono di avere uno scorcio dell'interno del carro (vedi descrizione del contenuto del carro).

NOTA IMPORTANTE: è fondamentale che fino a questo punto dell'avventura sia mantenuto il segreto che questo carro custodisce. Qualora siano curiosi impediti ai giocatori, anche quelli più cocciuti, di riuscire a sbirciare dentro al carro prima di questa sera. Ci sarà sempre una guardia di troppo, un cammello fuggito dal recinto che fa rumore e attira l'attenzione del campo sul carro ecc. Se necessario chiarite che non è ancora giunto il momento!

Se provano un approccio con la rakasta sherkasta questa si limiterà ad aprire gli occhi e a fare un sorriso. Il suo volto bellissimo è una maschera di serenità. Chiederà, con modi educati e oltremodo gentili, solo un sorso d'acqua fresca. Se qualcuno si propone di liberarla dalle catene lei, con estrema gentilezza dirà:

"Ti ringrazio dal profondo del mio cuore ma il tuo gesto potrebbe portare a delle conseguenze imprevedibili, persino per me. Temo che sia prematuro. Il momento del mio riscatto non è ancora giunto, sebbene sia vicino. Sapere di poter confidare su un amico (o degli amici) è però per me di grande conforto".

Eventi: accuse e insulti



Indipendentemente dagli eventi della notte l'umore al campo tra i due gruppi è tutt'altro che amichevole. Infatti nel corso della serata **Verma Makave** e **Mansour al-Yamamah** hanno stipulato degli accordi commerciali, con tanto di stretta di mano e pacche sulle spalle, per l'acquisto di alcuni cavalli ma i due uomini ricordano gli eventi in maniera del tutto differente. Verma afferma di aver stipulato l'accordo per l'acquisto di 10 cavalli al prezzo di 50 gp l'uno (che è un prezzo decisamente vantaggioso). Mansour dal canto suo ricorda "perfettamente" come l'accordo prevedesse la vendita di tutti e 20 i cavalli al prezzo di 90 gp l'uno (che è un prezzo decisamente meno vantaggioso). Chiunque superi una **prova di Svelare Inganni** capisce che Mansour sta mentendo, se la prova è superata di **oltre 5 punti** si comprende come in realtà siano entrambi a mentire. Il prezzo corretto per dei cavalli da corsa come quelli proposti da Mansour è di 75 gp. Fatto sta che nessuno sembra tornare sui propri passi e se i personaggi dovessero prendere la parte di uno dei due contendenti non faranno che inasprire i toni della discussione. Voleranno comunque insulti, anche molto pesanti e l'accordo verrà dichiarato nullo da Verma il quale così facendo si attira l'ira della tribù Korbut.

Verma farà spostare il campo sul versante opposto dell'Oasi affermando a gran voce in modo da essere sicuro che tutti lo sentano che *"il vento deve essere cambiato e la puzza di merda qui è troppo fastidiosa e non è certo merda di cavallo né di cammello la più insopportabile!"*

Per tutto il giorno i due gruppi si ignoreranno e Verma sembrerà stranamente di buon umore.

Eventi: ritorsione e vendetta

L'offesa subita da **Mansour al-Yamamah** (almeno ai suoi occhi) è stata troppo grave per essere accettata senza che una giusta vendetta e ritorsione siano state messe in atto. Un attacco diretto, specie se la scorta di **Verma Makave** è ancora numerosa, finirebbe in un bagno di sangue per entrambi i gruppi e Mansour esclude il coinvolgimento di altri uomini della sua tribù perché getterebbe su di lui ancor più discredito. La punizione dovrà arrecare un danno grave e meglio se economico a Verma Makave. Mansour darà quindi disposizione ai suoi di preparare il campo per una partenza dall'Oasi ben prima che il sole sorga. Se uno o più personaggi dichiarano durante il giorno precedente di tenere d'occhio gli uomini della tribù Korbut, capiranno che si stanno preparando alla partenza. Se Makave viene avvisato si limiterà a commenti sarcastici del tipo *"meglio, così non sentiremo più quel fastidioso olezzo di merda"* oppure *"non sentiremo certo la mancanza di quell'ingrato figlio di una capra!"*.

Prima di partire Mansour ordina a cinque dei suoi uomini più abili di mettere in moto il suo piano di vendetta. Due andranno al recinto dei cammelli per aprirlo e creare così un diversivo mentre gli altri tre andranno ai carri degli animali per liberare questi ultimi per creare scompiglio dell'accampamento.

Le due guardie di Verma, una posta nei pressi dei cammelli e una nelle vicinanze dei carri degli animali, saranno messe fuori combattimento facilmente (non vengono necessariamente uccise).

Se i Pg stanno svolgendo il loro lavoro e in seguito agli eventi dichiarano di tenere d'occhio i carri o il recinto dei cammelli si accorgeranno degli uomini di Mansour. [5 **Assassini** CA 4; DV 5; PF 28; Mv 36 (12)m Att. 1 spada; F 1d8; TS T5; M 8; All N; THACO 15; PE 425] Altrimenti libereranno gli animali e si daranno alla fuga.

Gli animali più pericolosi che possono essere liberati sono: **il rinoceronte, i due leoni, lo Scimmione bianco e i tre deinonychus.**

Nota: In base alla composizione del gruppo e al tempo ancora a disposizione il Master può

sentirsi libero di coinvolgere il tipo e numero di animali che meglio desidera. Se i personaggi si ricordano di non uccidere gli animali ma di provvedere alla loro cattura, Verma si mostrerà particolarmente riconoscente consegnando loro una gemma da 25 gp di valore (più un punto ispirazione ai personaggi che hanno così agito). Se invece ammazzano gli animali allora Verma si mostrerà decisamente contrariato. Il suo malumore diverrà contagioso e per tutto il resto dell'avventura i tiri Carisma fatti nei suoi confronti o di Uruk saranno fatti con una penalità di -5.

La carovana di **Mansour** anticipa la partenza verso est e le terre del Regno del Sind. Inseguire la tribù Korbut è fuori discussione in quanto sono diretti a sud verso le loro terre. Per Verma Makave una lezione cui sicuramente non farà tesoro.

Rinoceronte

CA 5; DV 6; MV 36 (12)m Att. 1 incornata o carica; F 2d4 o 2d8; TS G3; M 6; Tes No; In 2; All N; PE 275; THACO 14

Queste grandi creature dalla pelle spessa possono essere incontrate a vagare le pianure e savane delle terre tropicali. Benché siano erbivori non molto intelligenti, possono rappresentare un grande pericolo. Se minacciati, sorpresi o caricati fuggiranno precipitosamente in una direzione casuale incornando chiunque sulla loro strada ed infliggendo un danno doppio col primo attacco.

Leone CA 6; DV 5; MV 45 (15)m; Att. 2 Artigli / 1 morso; F 1d4+1/1d4+1 o 1d10; TS G3; M 8; Tes U; In 2; All N; PE 175; THACO 15 I leoni generalmente vivono in paesi dal clima caldo e si aggirano nelle savane e nelle boscaglie vicine ai deserti.

Simmione Bianco CA 6; DV 4; MV 36 (12)m Att. 2 Artigli o 1 roccia; F 1d4/1d4 o 1d6; TS G2; M 7; Tes nessuno; In 2; All N; PE 75; THACO 16 Gli scimmioni bianchi hanno perso il loro colore perché sono vissuti per molti anni nelle caverne. Sono erbivori notturni e di notte cercano frutta e vegetali. Se delle creature si avvicinano alla loro tana, gli scimmioni li minacceranno. Se le loro minacce vengono ignorate, allora attaccheranno, Possono tirare un sasso per ogni round

infliggendo con esso 1d6 punti-ferita. Gli scimmioni bianchi non sono intelligenti ma ciò nonostante vengono allevati come animali domestici dagli uomini di neanderthal (uomini delle caverne).

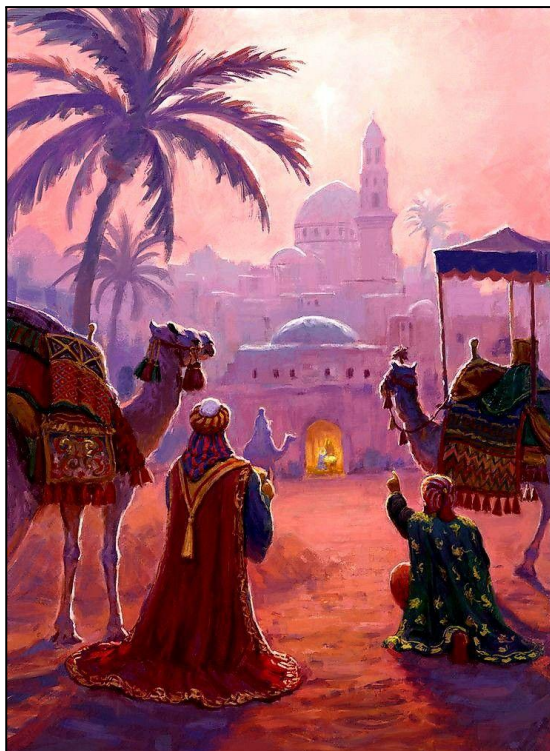


[Deinonychus (dinosauro carnivoro piccolo) CA 5; DV 4; MV 36 (12)m Att. 1 morso (+2 Artigli); F 1d6 + 1d4/1d4 ; TS G3; M 7; Tes No; In 2; All N; THACO 16]

Normalmente, attaccano solo con morsi, anche se alcuni dei meno piccoli possono usare gli artigli per infliggere danni minimi. Normalmente cacciano in branchi. Per quanto si sa, esiste un'unica specie notturna, un tipo molto piccolo e molto raro. Solo i più veloci ottengono la classe armatura migliore (4).

ATTO III: LA ROCCA GOLA

Regno del Sind e Rocca Gola



Il Sind confina con Darokin vicino Akesoli. Le due nazioni hanno rapporti pacifici e gli scambi commerciali prosperano. A sud-est confina con il territorio dei Clan di Atruaghin a est con Darokin e a nord-est con le alte catene montuose che lo dividono dai principati di Glantri. A nord-ovest confina con le pianure del fuoco ed a sud-ovest con il deserto del Sind. La capitale è Sayr Ulan; la forma di governo è una monarchia, il Rajadhiraja, letteralmente il Re di Re, **Chandra ul Nervi** governa sugli altri re detti Raja (Re) o Maharajah (grande Re). Il Sind è diviso in undici province, chiamate Mumlykeet nella lingua nativa. Ognuna è più o meno indipendente dal regno, ogni Re (Raja) deve fedeltà al Re dei Re che governa dalla capitale nella provincia del Sindratan. Un'altra nazione indipendente è usualmente considerata parte del Sind ed è chiamata Jaibul ed i suoi governanti non sono fedeli al Re dei Re. Il Sind è paradossalmente conosciuto per le sue favolose ricchezze e per l'estrema povertà. I ricchi mercanti commerciano in seta, cotone, riso, sale e the, mentre gli agricoltori e gli artigiani

riescono a malapena a sfamare le proprie famiglie. Il palazzo d'oro del Raja domina sulle povere case dei cittadini.

Il Sind è anche conosciuto come la porta per le terre dell'est; rappresenta la via che unisce Darokin con le terre dell'ovest, la penisola del serpente, Hule e la costa selvaggia. I commercianti di Darokin chiamano il Sind la porta per l'ovest.

La società del Sind è divisa in caste, le caste dividono il popolo a seconda dell'occupazione della ricchezza del livello sociale. I costumi, le tradizioni e la legge hanno diviso questa società in cinque classi sociali basate sulle ereditarietà dell'occupazione. Un bambino che nasce in una casta rimane di quella casta per tutta la vita. Ogni casta ha le sue occupazioni tradizionali, cerimonie, costumi. La legge incrementa la divisione fra le caste. Sono proibiti matrimoni tra membri di caste diverse al fine di evitare contaminazioni.

Per altre informazioni sul Regno del Sind rimando alla lettura dell'Atlante La Grande Desolazione disponibile su [pandius.com](http://www.roberto.roma.it) che sul sito <http://www.roberto.roma.it>

Rocca Gola è una roccaforte costruita come porta d'accesso da occidente al Regno del Sind. Come suggerisce il nome, questa città, estensione di un primo bastione costruito a ridosso della stretta gola su cui passa la via delle carovane, fu costruita con il primario scopo di difendere dalle orde umanoidi e dei predoni del deserto Urdok le terre di quello che oggi è il regno del Sind e la provincia dello Jhengal Occidentale.

Oggi a Rocca Gola vivono circa 800 persone, in gran parte umani di etnia sindi-varna (450 tra mercanti, artigiani, soldati, burocrati e aristocratici) e urdu-varna (100 contadini, pastori, reietti e accattoni) che vivono in baracche fuori dalla città fortificata, entro il territorio dello Jhengal Occidentale. Vi sono inoltre altri umani che provengono da Darokin, Glantri, dalle città stato e Hule (80 tra mercanti, mercenari e artigiani). C'è inoltre una piccola comunità di nani (40, perlopiù artigiani e le loro famiglie), elfi

del deserto (10, sono tollerati in quanto forniscono consulenze magiche e forniture alchemiche), lupin (20, mercenari, randagi e reietti), gnoll del sud (60, impiegati prevalentemente per lavori di fatica), una ventina tra orchi e ogre (impiegati come manovalanza) e un uomo scorpione!

Eventi: arrivo in città, il caravanserraglio e un giro in città

Indipendentemente dagli eventi che sono accaduti durante il viaggio, la carovana di **Verma Makave** giunge finalmente fuori dall'area del deserto del Sind. Di qui in avanti il mercante di Jaibul si aspetta un viaggio in discesa e scervo di difficoltà ma in realtà si sbaglia. I ritardi accumulati e gli imprevisti, hanno dato infatti modo agli uomini del Maestro di Hule, guidati dallo spietato **Marek'n'sik** di guadagnare via via terreno e di giungere a Rocca Gola la sera stessa dell'arrivo della carovana. Un po' di monete d'argento e la giusta dose di intimidazione fa sì che gli inseguitori apprendano in men che non si dica dove si sono diretti Verma Makave e il suo convoglio: il caravanserraglio "La Fonte".

Verma, il cui umore varia a seconda delle perdite subite dal convoglio, dirige subito a La Fonte che è avvezzo frequentare ogni qual volta è di passaggio per Rocca Gola. Ama questa locanda principalmente per due motivi: è ampia, comoda e spaziosa e ha quindi alloggio per tutti i suoi uomini e i carri ma soprattutto per il suo affabile oste, **Yazid**, che gli procura ogni genere di comfort (dal cibo, alle droghe, fino alle fanciulle e ai giovinetti con cui ama sollazzarsi).

Giunti a destinazione **Verma Makave** da disposizione che siano sistemati i carri nell'ampio piazzale della locanda, che i cammelli e i buoi siano condotti al recinto e che gli animali nei carri siano sfamati. Infine chiede a **Domingo Chavez** di assicurarsi che il carro di **Marjana** sia ben sorvegliato. Infine concede al gruppo qualche ora di libertà e svago mentre lui si intrattiene con i regali di **Yazid**. L'unico a restare con lui è il fedele **Uruk**.



Concedete al gruppo, se c'è tempo, alcune ore per girare per la Rocca, reintegrare materiali andati persi durante la tempesta, svagarsi dopo il faticoso viaggio oppure semplicemente riposarsi (in questo caso possono rimuovere fino a un livello di affaticamento).

Se gironzolano per la città possono incappare in alcuni soggetti sospetti. Noteranno dei cavalieri vestiti completamente di nero, con lunghe scimitarre e veloci cavalli da corsa. Hanno pelli abbronzate e lineamenti tipici degli uomini dell'estremo Ovest (Hule). Viaggiano in gruppi di due e sembrano passare in rassegna la città, vicolo per vicolo, locale per locale, alla ricerca di qualcuno o qualcosa.

Se decidono di seguirli, vedranno che dopo qualche minuto questi convergono tutti in una piazza dove ad attenderli c'è un uomo, anch'esso vestito di nero con una tagelmust nera. Gli uomini in totale sono nove, compreso il capo.

Se i PG pensano di andare ad indagare presso le Porte della città, con le giuste prove di Carisma riusciranno a sapere che "i nove" sono giunti poche ore dopo la carovana e hanno chiesto informazioni su **Verma Makave** e il suo convoglio, i nove vengono da Hule o almeno il loro accento occidentale farebbe così pensare.

Nota: Se il tempo è più ristretto passate direttamente agli eventi della sera.

Eventi: Un'offerta che non si può rifiutare.

In serata Verma Makave è particolarmente gioviale, probabilmente per effetto dei doni di Yazid e chiede al gruppo di unirsi alla cena con

lui. Oltre al mercante e al gruppo di avventurieri, al tavolo, sono presenti **Uruk**, **Copper** e **Domingo Chavez**. **Yazid** fa portare dell'ottimo vino da accompagnare ad ogni ben di dio.

Verso la fine della sera, l'oste si avvicina al tavolo bisbigliando qualcosa all'orecchio del mercante. Questi si fa subito scuro in volto, la sua non è solamente preoccupazione ma qualcosa di più: forse **timore** o **paura**. Si limiterà a dire al gruppo "Chavez, raduna gli uomini, li voglio pronti a qualsiasi evenienza." (Chavez annuisce e lascia il tavolo).

Poi, rivolto agli avventurieri: "Voi vi voglio qui ma non un fiato!" E su queste ultime parole sembra categorico.

Dopo pochi istanti, nella saletta privata dove Verma Makave sta cenando, entra un uomo, vestito di nero e con una lunga tagelmust anch'essa nera che libera scoprendo il viso.

E' un uomo dalla carnagione scura, i baffi e la barba sono grigi, occhi neri come la pece, sottolineati dal fondotinta scuro. Uno strano, inquietante bagliore in fondo ai suoi occhi incute un irrazionale timore. Indossa anelli e gioielli d'oro e tempestati di gemme. Al fianco porta un lungo pugnale ricurvo.

Al suo fianco c'è un uomo, vestito in maniera simile ma senza anelli o gioielli. Anch'esso armato solo con un pugnale ricurvo.

Se i PG lanciano una sguardo oltre la tenda che chiude la saletta privata nel momento in cui l'uomo e la sua guardia fanno il loro ingresso, scorgeranno la presenza di altri uomini in nero nel locale. Il numero esatto non è chiaro.

Dopo saluti e convenevoli l'uomo, che si presenta come **Marek'n'sik di Hule**, servo fedele dell'Unico e solo Immortale **Bozdogan** e del suo primo servo in terra, dice:

"sappiamo esattamente cosa state trasportando nel vostro carro blindato e il mio Signore è molto interessato a quel genere di mercanzia. No, non parlo delle fiere né tanto meno delle giraffe, non sono qui per perder tempo. E' per questo illustrissimo Makave che le farò ora e subito la nostra migliore offerta. Ci pensi bene prima di rispondere perché questa è quel tipo di offerta che non è saggio rifiutare."



Così facendo allunga sul tavolo una borsa di velluto nero con un laccio d'argento. Makave la apre e sbircia dentro. Se un Pg è abbastanza vicino da poter sbirciare nel sacchetto vedrà che dentro vi sono una manciata di diamanti grandi quanto dei datteri, altrimenti sarà chiaro ad un osservatore che nel sacchetto non vi sono monete ma pietre. Il valore del borsetto è stimabile in qualcosa come 25.000 – 50.000 pezzi d'oro.

Verma è evidentemente molto impressionato dall'offerta e fortemente tentato ad accettarla, ma egli è pur sempre un mercante e un mercante che si rispetti non accetta mai la prima offerta, specie se molto buona!

Se nessuno interviene

Verma Makave: *“Illustrissimo Marek’n’sik, ringrazio per la vostra generosa offerta ma non sarei il mercante che sono oggi se non avessi la consapevolezza che sui mercati di Jaibul, una siffatta bestia, sarebbe per me ben più redditizia. Non credete?”*

Marek’n’sik: *“Comprensibile e prevedibile! La vostra risposta fa onore al mercante che siete ma forse non avete colto appieno la portata della mia offerta e soprattutto la persona che io servo e del quale in questo momento sono portavoce davanti a voi. Rifiutare la mia proposta è esattamente come rifiutare una Sua proposta. Un’offesa inaccettabile. Le ribadisco la mia offerta e la esorto, per il bene di tutti, di riflettere sulle vostre prossime parole.”*

A questo punto la minaccia è chiara e Verma Makave non è stupido, specie poi di fronte ad un’offerta così generosa. Con un cenno del capo e una stretta di mano dice

Verma Makave: *“siamo d’accordo allora, che tutti i presenti siano testimoni. La bestia è vostra!”*

Così facendo toglie dal collo una catenella a cui è appesa una chiave e la consegna all’uomo del Maestro.

E’ a questo punto che scoppia il parapiglia. **Copper**, impazzito all’idea di perdere Marjana, compie un balzo e prima che il suo padrone possa passare la chiave a Marek’n’sik se ne impossessa. Nel tentativo goffo di acciuffarlo, Verma rovescia il tavolo gettando a terra, tra le altre cose, il borsello pieno di diamanti che si spargono a terra in mezzo a frutta, datteri, olive e tutto il cibo che era presente sul tavolo. Il tabi esce di corsa dalla stanza inseguito agli huleani e da Verma che urla a tutti di acchiappare la scimmia.

Nel frattempo Marek’n’sik sentendosi imbrogliato dà ordine ai suoi uomini **“Andate a prendere la Profetessa e uccidete chiunque si opponga!!”** Poi se i personaggi si intromettono egli estrarrà dalla sua borsa conservante la bottiglia dell’Efreeti e gli ordinerà di catturare la Profetessa e portarla al Maestro, oppure se minacciato di eliminare questi scarafaggi!!

Quello che fa il gruppo è una loro libera scelta. Possono tentare di correre dietro al tabi, che è diretto al carro e che cercherà di liberare Marjana. La scimmia però andrà prima da **Chavez** che nel frattempo ha radunato gli uomini e lo convincerà del fatto che gli uomini di Hule stanno attentando alla vita di Verma. Sarà il caos e libero arbitrio dei giocatori decidere cosa fare.

Riassunte, le forze in campo sono:

Gli uomini di Verma Makave

Verma Makave:

CA 5; DV 1; PF 7; Mv 27(9) m; Att 1 scimitarra; F 1d6; TS G1; M 10; AM C; THACO 19; PE 10

Uruk: Minotuario

CA 6; DV 6; PF 44; Mv 36(18) m; Att 1 spadone; F 1d10+2; TS G6; M 12; AM C; THACO 14; PE 275

Domingo Chavez: Veterano combatte con rapier e spada corta

CA 4; DV 5; PF 28; Mv 36 (12)m Att. 2 spada; F 1d8/1d6; TS T5; M 8; All N; THACO 15; PE 425

Gli uomini della scorta (se ancora vivi, max 11)

CA 5; DV 2; PF 14; Mv 36 (12)m Att. 1 spada; F 1d8; TS T2; M 8; All N; THACO 17; PE 30

Gli Huleani:

Marek’n’sik:

[Mago livello 7°; CA 5; PF 29; Mv 27 (9) m; Att 1 pugnale +1; F 1d4+1; TS G8; M 12; AM C; THACO 17; PE 950]

Equipaggiamento: Pugnale +1, Anello Protezione +2, Anello di resistenza al fuoco, Borsa conservante, Pozione guarigione, Pozione Forma Gassosa, Giara dell’Efreeti.

Incantesimi normalmente memorizzati:

- **Primo livello:** charme, dardo incantato, sonno.
- **Secondo livello:** individuazione dell’invisibile, levitazione.
- **Terzo livello:** palla di fuoco, protezione da proiettili normali
- **Quarto livello:** muro di fuoco

Gli otto cavalieri neri:

CA 4; DV 3; PF 19; Mv 36 (12)m Att. 1 spada; F 1d8; TS T3; M 8; All N; THACO 17; PE 30

Efreeti (Minore)*

CA 3; DV 10*; PF 50; Mv 27 (72)m Att. 1 pugno; F 2-16;
TS G15; M 12; All C; THACO 17; PE 1.600



Gli efreeti sono esseri incantati e dotati di libera volontà provenienti dal piano degli elementali del fuoco. Di solito appaio no sotto forma di nuvole di fumo, che condensandosi prendono le sembianze di un uomo grande come un gigante, circondato da fiamme. L'aria attorno ad essi è sempre calda e piena di fumo. La natura degli efreeti è altamente magica perciò **possono essere colpiti solo da armi magiche**. Se viene ucciso, lo spirito dell'efreeti torna al piano di esistenza da cui originariamente proveniva. Ogni efreeti **può creare oggetti, creare illusioni e diventare invisibile**, come un genio. **Può lanciare l'incantesimo "muro di fuoco", tre volte al giorno. Può inoltre trasformarsi in una "colonna di fiamme"** che incendia tutte le cose infiammabili che si vengono a trovare entro 15 m. da essa. E' in grado di conservare la forma fiammeggiante per 3 round. Quando si trova in tale forma, il fuoco aggiunge 1-8 punti ferita ai danni che infligge con ogni suo colpo. L'essere può però assumere la forma fiammeggiante una sola volta per turno. L'efreeti può essere evocato da un mago di alto

livello (se conosce gli incantesimi necessari). Una volta evocato l'efreeti può essere obbligato a servirlo per 101 giorni. E' però un servo difficile e riluttante ed obbedisce alla lettera agli ordini ricevuti cercando, però, di distorcerne il vero significato (per causare danni al suo padrone). L'efreeti è in grado di volare e di trasportare, volando, fino a 10.000 monete di peso. Odiano i geni e li attaccano al solo vederli.

Evento Opzionale: Farah di Kladanovit

Nel caso si presentasse l'occasione e sicuramente nel momento meno opportuno la signorina **Farah di Kladanovit** ex fiamma a cui "*Faccia d'Angelo*" ha spezzato il cuore riconoscerà il suo ex: "*Traditore, farabutto, doppiogiochista, figlio di una cagna!! Sapevo che prima o poi ti avrei ritrovato!!*". Lerry dovrà usare tutto il suo carisma per tranquillizzare la furente ex e se non supererà la **prova di charisma** la fanciulla raccoglierà un bastone ed inizierà a menare fendenti finchè non gli avrà assestato almeno un colpo, poi cadrà singhiozzante a terra!

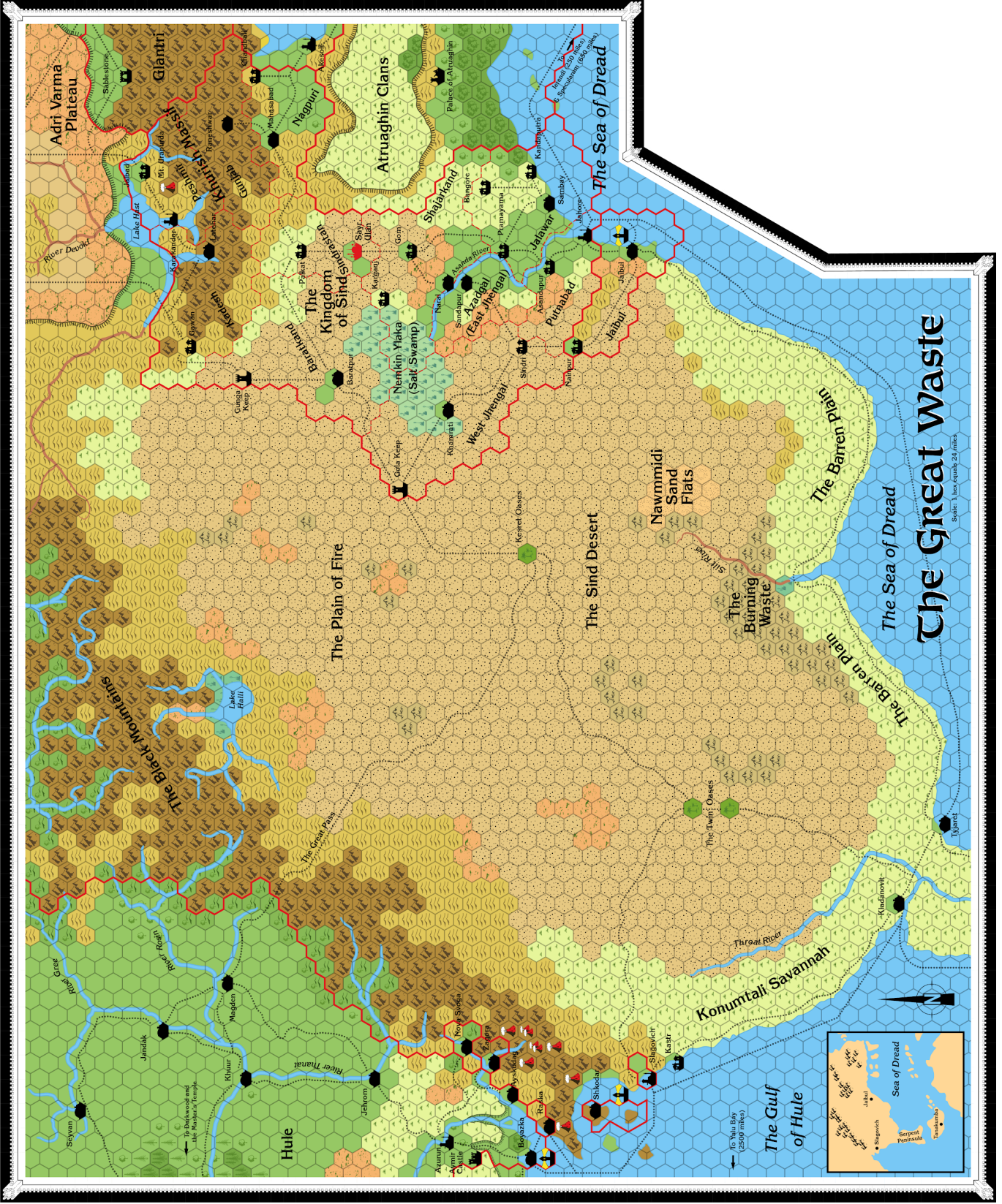
Alcuni dei finali possibili possono essere:

- Marjana finisce nelle grinfie degli uomini di Hule. Verrà consegnata al Maestro il quale però non riuscirà a fare tesoro dei segreti della profezia;
- Marjana è liberata e sarà per sempre riconoscente ai suoi salvatori. Di contro loro si saranno fatti nel Maestro un nemico tutt'altro che pronto a dimenticare il loro coinvolgimento nella faccenda;
- Potrebbero scappare alla battaglia finale salvando così, almeno momentaneamente, la pellaccia, magari arraffando qualcuno dei diamanti finiti a terra. In questo caso vivrebbero bene per qualche tempo, dandosi alla macchia ma è probabile che chiunque sopravviva allo scontro tra il mercante e gli huleani darà loro una caccia senza quartiere.

Altri finali sono imprevedibili come lo sono molto spesso gli avventurieri!

"The Great Waste"

Replica of poster map from *Champions of Mystara*, 1993
Cartography by Thorfinn Tait, March 2005/March 2013/January 2016/April 2018/October 2020
www.thorff.co.uk



LA CAROVANA di VERMA MAKAVE

Handout n 1

1° Carro:

Cambusa con scorte di cibo e di acqua e attrezzi da cucina. Presenta dei pannelli di pietra posti sui lati e sul tetto che sono attaccati alla partenza e staccati durante le pause.

2° Carro:

Privato di Verma Makave e della sua guardia del corpo Uruk. Presenta dei pannelli di pietra posti sui lati e sul tetto che sono attaccati alla partenza e staccati durante le pause.

3° Carro:

Attrezzi e ricambi contiene corde, chiodi, ruote di riserva, assi di legno e tutti gli attrezzi di una vera e propria officina mobile.

4° Carro:

Deposito ambulante per campo tende, corde, chiodi, tappeti.

5° Carro:

Tetto e pareti sono totalmente rivestiti in legno, le due finestre laterali, con le sbarre per le prese d'aria sono chiuse da finestrelle anch'esse in legno rinforzato e chiuse con dei lucchetti; la porta di ingresso è chiusa da due sbarre di ferro di profilo rettangolare ognuna chiusa da un lucchetto.

6° Carro:

Colorato con strisce alternate blu e nere, presenta delle apposite aperture sul tetto per permettere alle due giraffe di allungare fuori il collo.

7° Carro:

Apposite gabbie di ferro contengono una dozzina di scimmie di varie tipologie, si nota in particolare un grosso scimmione bianco.

8° Carro:

Contiene tre deinonychus piccoli provenienti da chissà quali posti esotici.

9° Carro:

Contiene una coppia di leoni.

10° Carro:

Contiene un pericoloso rinoceronte.

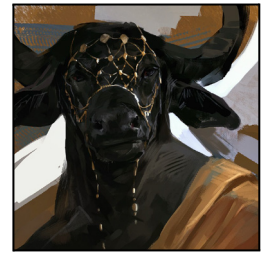
PNG della Carovana:

Handout n 2

Commerciante capo: **Verma Makave**



Guradia del corpo: **Minotauro** muto **Uruk**



Domingo Chavez (veterano, capo scorta, risponde solo);



I 12 uomini della scorta armata:

Rashad, Mustafa, Lyubomir, Radovan, Vasili, Escobar, Fernando, Francisco, Garcia, Miguel e Jorge.

Utilizzano 24 cammelli per pattugliare.

Gli specialisti:

Predrag Mijatovic (maniscalco),

Dragomir Mijatovic (apprendista maniscalco),

Aseem (cuoco),

Kumar (aiutante di cucina),

Raghu (secondo aiutante di cucina),

Farouk (inserviente da campo),

Khadim (secondo inserviente da campo) e

Jamal (addetto agli animali)

Regno del Sind

Handout n 3

Il Sind confina con Darokin vicino Akesoli. Le due nazioni hanno rapporti pacifici e gli scambi commerciali prosperano. A sudest confina con il territorio dei Clan di Atruaghin a est con Darokin e a nord-est con le alte catene montuose che lo dividono dai principati di Glantri. A nord-ovest confina con le pianure del fuoco ed a sud-ovest con il deserto del Sind. La capitale è Sayr Ulan; la forma di governo è la monarchia, il Rajadhiraja, letteralmente il Re di Re, **Chandra ul Nervi** governa sugli altri re detti Raja (Re) o Maharajah (grande Re).

Il Sind è diviso in undici province, chiamate Mumlykeet nella lingua nativa. Ognuna è più o meno indipendente dal regno, ogni Re (Raja) deve fedeltà al Re dei Re che governa dalla capitale nella provincia del Sindrastan.

Un'altra nazione indipendente è usualmente considerata parte del Sind ed è chiamata Jaibul ed i suoi governanti non sono fedeli al Re dei Re.

Il Sind è paradossalmente conosciuto per le sue favolose ricchezze e per l'estrema povertà. I ricchi mercanti commerciano in seta, cotone, riso, sale e the, mentre gli agricoltori e gli artigiani riescono a malapena a sfamare le proprie famiglie. Il palazzo d'oro del Raja domina sulle povere case dei cittadini.

Il Sind è anche conosciuto come la porta per le terre dell'est; rappresenta la via che unisce Darokin con le terre dell'ovest, la penisola del serpente, Hule e la costa selvaggia. I commercianti di Darokin chiamano il Sind la porta per l'ovest.

La società del Sind è divisa in caste, le caste dividono il popolo a seconda dell'occupazione della ricchezza del livello sociale. I costumi, le tradizioni e la legge hanno diviso questa società in cinque classi sociali basate sulle ereditarietà dell'occupazione. Un bambino che nasce in una casta rimane di quella casta per tutta la vita. Ogni casta ha le sue occupazioni tradizionali, cerimonie, costumi.

La legge incrementa la divisione fra le caste. Sono proibiti matrimoni tra membri di caste diverse al fine di evitare contaminazioni.

Oasi Gemelle e Yat

Handout n 4



Oltre all'Oasi di Kesret, che rimane la più grande e importante di tutto il deserto del Sind, le altre due principali oasi della Grande Desolazione sono chiamate i Gemelli, anche se sono quasi a 100 chilometri di distanza l'una dall'altra.

Gli Urduk, gli abitanti nomadi del deserto, le conoscono come Yat (a nord) e Ardat (a sud), dai nomi dei leggendari fratelli che per primi hanno guidato il popolo Urduk nella Grande Desolazione. Quella più a nord delle due oasi è la più piccola, essendo un ampio lago di circa 90 metri, circondato da ulivi piantati da qualche sconosciuto carovaniere. Si tratta essenzialmente di un punto di abbeveraggio per chi è diretto a sud o ad ovest.

Nessuno si ferma qui per troppo tempo, normalmente solo per un giorno di riposo prima di spingersi a sud, verso la più grande delle oasi gemelle, ovviamente se diretti a sud. Un paio di giorni se invece la destinazione è l'ovest (Slagovich) o l'oriente (i regni del Sind e di Jaibul).

Ardat a sud è l'oasi della Grande Desolazione più vicina ad una città, essendo il luogo di incontro e grande centro commerciale del deserto.

Oasi di Kesret e tribù degli Urduk

Handout n 5

La Grande Desolazione non è un deserto desolato a cui può far pensare il suo nome. E' abitato da molte tribù del popolo Urduk. La loro è un'esistenza dura, e la sopravvivenza è una battaglia costante. Ci sono forse 50 tribù distinte che chiamano casa la Grande Desolazione, che vanno dai 50 membri, a piccole nazioni di diverse migliaia di persone. Anche se alcune sono state recentemente soggiogate dalle forze del Maestro di Hule, non tutte le tribù sono cadute sotto il suo controllo. E molte sono troppo piccole per avere un interesse per il Maestro.

La tribù **Korbut** è una delle tribù con cui la maggior parte degli stranieri viene in contatto visto che il loro campo estivo è presso l'Oasi Kesret. Si tratta di commercianti di cavalli, che in inverno migrano a sud. Sono noti per non rinnegare un accordo, ma al tempo stesso essere negoziatori estremamente duri. Non è raro che un maestro carovaniero trascorra una notte a bere con la tribù Korbut, e si svegli scoprendo che ha comprato diversi cavalli senza essersene accorto. La tribù Korbut si è convertita facilmente a Bozdogan, essendo le sue dottrine molto simili al loro stile di vita.

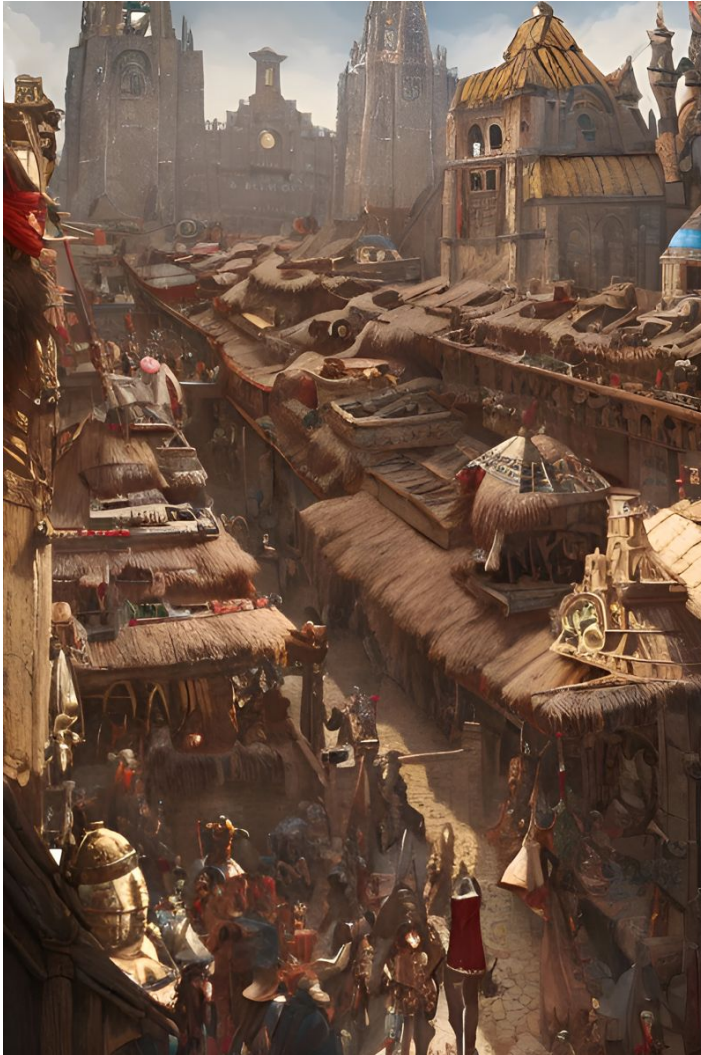
Nonostante questo, molti carovanieri scelgono di commerciare con loro a causa dell'elevata qualità dei cavalli che vendono. La tribù è guidata dal capo **Malik** un uomo enormemente grasso, che cavalca un magnifico stallone. Sia Malik che la sua tribù vedono con estremo favore il Maestro e i suoi servi.

Una delle tre grandi Oasi della Grande Desolazione, Kesret è un paradiso nel deserto altrimenti sterile del Sind. Si compone di una serie di piscine, tutte di acqua purissima, circondata da una estesa foresta di palme. L'oasi è forse 10 miglia di lunghezza per 8 miglia di larghezza, e normalmente è possibile trovarvi almeno 3 tribù di nomadi Urduk. E' una tappa importante lungo la via del commercio che unisce l'est e l'ovest della Grande Desolazione del Sind.

C'è una struttura permanente a **Kesret**, una fortezza in rovina, eredità di un tentativo fallito da parte del Sind di espandere la propria influenza verso occidente.

Rocca Gola

Handout n 6



Rocca Gola è una roccaforte costruita come porta d'accesso da occidente al Regno del Sind. Come suggerisce il nome, questa città, estensione di un primo bastione costruito a ridosso della stretta gola su cui passa la via delle carovane, fu costruita con il primario scopo di difendere dalle orde umanoidi e dei predoni del deserto Urduk le terre di quello che oggi è il regno del Sind e la provincia dello Jhengal Occidentale.

Oggi a Rocca Gola vivono circa 800 persone, in gran parte umani di etnia sindi-varna (450 tra mercanti, artigiani, soldati, burocrati e aristocratici) e urdu-varna

(100 contadini, pastori, reietti e accattoni) che vivono in baracche fuori dalla città fortificata, entro il territorio dello Jhengal Occidentale. Vi sono inoltre altri umani che provengono da Darokin, Glantri, dalle città stato e Hule (80 tra mercanti, mercenari e artigiani). C'è inoltre una piccola comunità di nani (40, perlopiù artigiani e le loro famiglie), elfi del deserto (10, sono tollerati in quanto forniscono consulenze magiche e forniture alchemiche), lupin (20, mercenari, randagi e reietti), gnoll del sud (60, impiegati prevalentemente per lavori di fatica), una ventina tra orchi e ogre (impiegati come manovalanza) e un uomo scorpione!

CANZONE DEL TABI COPPER

Handout n 7

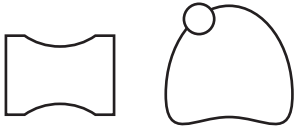
*Dovrei smettere di amarti,
mio fuoco nella luce
per rincorrere una piuma nel vento?
Dentro il bagliore che
forgia un anello di potere ,*

*Là si muove un filo che non ha fine
Per molte ore e giorni che presto passano
le maree avranno affievolito la fiamma
finalmente il braccio sarà teso, la mano libera ancora
ma questo sarà la fine o solo l'inizio?*

*Tutto il mio amore, tutto il mio amore
Tutto il mio amore per te adesso
Tutto il mio amore, tutto il mio amore
Tutto il mio amore per te adesso*

*La coppa è alzata, il brindisi fatto di nuovo
Un voce è chiara sopra il baccano
Fiera Marjana una parola, una soltanto
e la mia volontà sarà sostenuta
e per me il fato ancora una volta inizierà a girare*

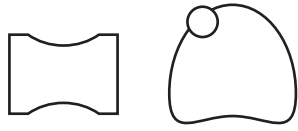
Arsenio



Arsenio



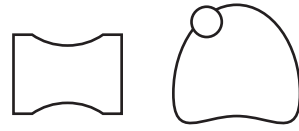
Maple



Maple



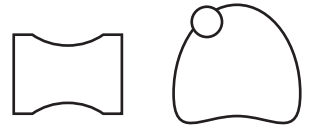
Billy



Billy



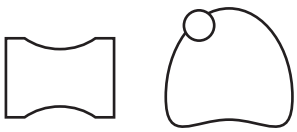
Lerry



Lerry



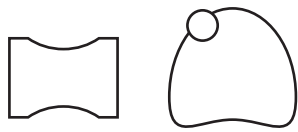
Dunja



Dunja



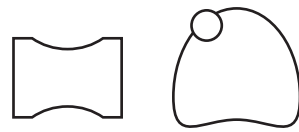
Mousa



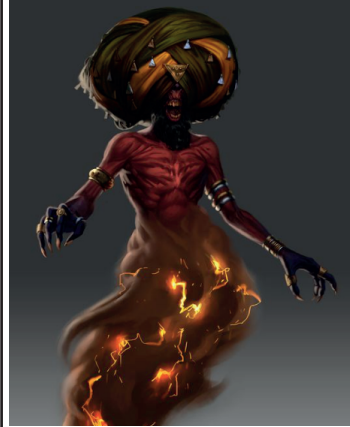
Mousa



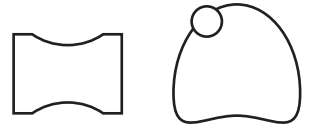
Efreeti



Efreeti



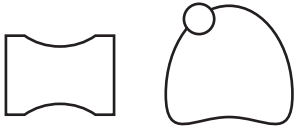
Bruto



Bruto



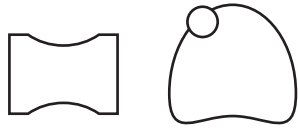
Verma Makave



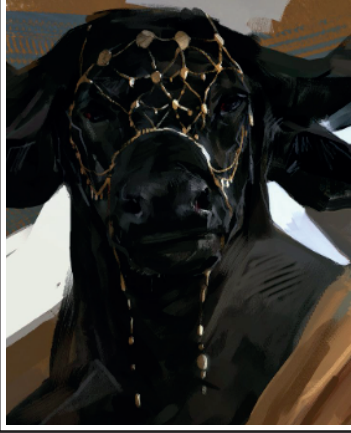
Verma Makave



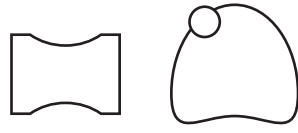
Uruk



Uruk



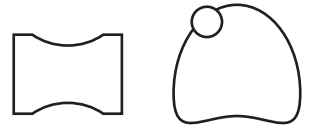
Copper



Copper



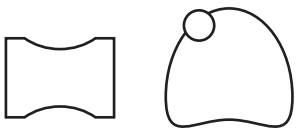
Marek'n'sik



Marek'n'sik



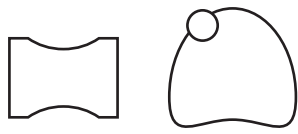
Marjana



Marjana



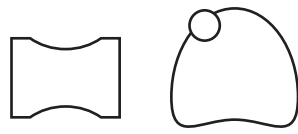
Druuna



Druuna



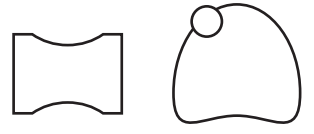
Mansour



Mansour



Domingo Chavez



Domingo Chavez



Dungeons & Dragons® Scheda del personaggio

ARSENIO di BARBASSONNE

NOME DEL PERSONAGGIO

DUNGEON Master

NOME DEL GIOCATORE

Legale

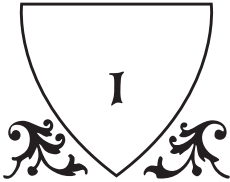
Allineamento

GUERRIERO

6

Classe

Livello



Classe Armatura

7d8

Dadi vita

43

Punti Ferita



Profilo e simbolo del pg

Abilità:

MODIFICHE:

TIRI SALVEZZA:

18
13
15
16
14
15

Forza

Intelligenza

Saggezza

Destrezza

Costituzione

Carisma

+3

+1

+1

+2

+1

+1

colpire in mischia, danni da mischia, tiri per aprire porte

linguaggi

tiri salvezza basati sulla magia

tiri per colpire con armi da tiro, modifiche alla CA

tiri di dado per i punti ferita

tiri di reazione e determina anche il morale dei seguaci

11
12
11
14
13*

VELENO O RAGGIO della MORTE

Bacchetta magica

Pietrificazione o Paralisi

Soffio del DRAGO

INCANTESIMI, VERGA O BASTONE Magico

LINGUAGGI: Comune, Elfico, Lupin

Velocità di Movimento

Abilità speciali: Incantesimi, abilità da Ladro, Scacciare dei Chierici, ecc.

NORMALE	27
INCONTRO	9
CORSA	27
NUOTO	18

- Individua la presenza (ma non la posizione esatta) di creature invisibili entro 3 m
- Segue la preda con l'olfatto con una prova di Int ogni ora (-3 se l'odore è più vecchio di un giorno, -1 per ogni giorno in più). Con una prova di Int riconosce una creatura o individuo già incontrato (di solito, riconosce i mannari in automatico).
- Infravisione (27 m) e ascolta rumori come un Ladro 6° livello (54%)
- Può essere sorpreso solo con un tiro di 1 su 1d6.

* TS contro Verga/Bastone: 13, contro Incantesimi: 12 (incluso bonus di Saggezza)

TABELLA TIRI PER COLPIRE (incluse modifiche)

AC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
Mischia										9/11			
Da tiro										15			

Equipaggiamento trasportato

- Armatura di cuoio borchiato con pettorale imbottito (CA 6), boccoliere (-1 CA)*

- Cimarron six-shooter (carico)**, proiettili:18 ;

- razioni giornaliere: 14

- Pugnale d'argento (contro licantropi e altre creature)

- Simbolo di Saimpt Renard sullo scudo (la volpe a otto code; Arsenio è molto devoto a Saimpt Renard, alias Korotiku)

- Altro equip sensato per il pg e il viaggio nel deserto

* Gli schermidori Renardesi usano armature leggere come i Darokiniani (cuoio borchiato rinforzato sul torso, equivalente a un'armatura a scaglie) e un buckler.

** Un "revolver" a 6 colpi che si ricarica in automatico dopo aver sparato. Per ricaricare il tamburo servono due round (o 1 round se si usa un caricatore, ma Arsenio usa l'arma di rado e non ne ha con sé).

Oggetti magici

Rapier +1

Cappa distortente: l'oggetto devia la luce e chi lo indossa è a 1.5 m di distanza dalla posizione percepita. Il mantello dà +2 ai tiri salvezza contro incantesimi, bacchette/bastoni/verghe e attacchi pietrificanti. Gli attacchi in mischia hanno -2 ai tiri per colpire, e la maggior parte delle armi da tiro manca in automatico.

Pozione di guarigione: guarisce 1d6+1 pf

Attacchi e Abilità con le Armi:

Renardois Rapier +1 (modifiche dell'arma magica e la Forza incluse):

Arma simile al Darokin Rapier, si usa solo in combinazione con un buckler o un main-gauche (equivalente di un pugnale). Arsenio ha Maestria Esperto nel Renardois Rapier, con queste caratteristiche:

Bersagli: primario: Armati (+4 ai TxC; **THAC0 9**); secondario: Mostri/Armi da Tiro (+2 ai TxC; **THAC0 11**)

Raggi (corto/medio/lungo; in metri): -/3/4.5 m **Danni:** 1d10+6 danni perforanti

Difesa: H: -3 CA/2 (-3 alla Classe Armatura per i primi due colpi di nemici armati)

Speciale: Deflettere(2)+Disarmare(tiro salvezza a +4, inclusa la Maestria). Deflettere: *in aggiunta* agli attacchi, il possessore può provare a deviare **2 colpi per round** con armi da corpo a corpo o scagliate (tiro salvezza vs raggio della morte). Disarmare: il possessore può tentare di disarmare un nemico al posto di un attacco: deve tirare per colpire il bersaglio e la vittima trattiene l'arma solo tirando meno o uguale alla sua Destrezza su 1d20.

Arsenio ha Maestria Base con il Cimarron six-shooter, il pugnale e la spada corta (ma non ha quest'ultima con sé).

Cimarron six-shooter: **THAC0 15**; **Raggi** (corto/medio/lungo): 15/30/45 m; **Danni:** 1d4 danni perforanti.

La pistola si ricarica da sola fino a esaurimento dei proiettili. Con 1 su 1d20 il meccanismo si inceppa e si sblocca solo con una prova di Riparare six-shooter (vedi foglio Abilità).

Pugnale (o Main Gauche) (modifiche di Forza incluse): usato spesso in abbinata con il rapier. **THAC0 14** (corpo a corpo)/15 (scagliato); **Raggi** (corto/medio/lungo; in metri): 3/6/9; **Danni:** 1d4+3 danni perforanti.

Soldi e tesori

Platinum pieces
pp

Gold pieces
100 gp

Electrum pieces
ep

Silver pieces
70 sp

Copper pieces
cp

Total Value
107 gp

GEMME

- FERMAMANTELLO

d'ORO CON PICCOLO

RUBINO (300 gp)

- AMULETO A TESTA DI

FEMMINA LUPIN IN

ARGENTO CON OCCHI DI

ACQUAMARINA (150 gp)

Total Value
450 gp

ESPERIENZA

62000

1 pp = 5 gp, 1 gp = 2 ep = 10 sp = 100 cp

Per il prossimo livello: _____

STORIA DEL PERSONAGGIO

PERSONALITA'

Sono un lupin del Regno di Renardie (Costa Selvaggia), guerriero devoto e in futuro paladino di Saint Renard (Korotiku), intrepido, astuto e coraggioso, conosciuto per la saggezza, l'astuzia e il pensiero razionale. Amo gli scherzi, il divertimento e la libertà. Odio la schiavitù in ogni sua forma e se trovassi qualcuno in schiavitù lo aiuterei sicuramente!

IDEALI

Ogni maschio o femmina, di qualunque razza o specie senziente che non sia per natura votata al male, tipo i mannari, godono di pari dignità e diritti inviolabili quale quello alla libertà e all'autodeterminazione del proprio destino. La riduzione in schiavitù è la più vile e infame delle condizioni umane. Un'aberrazione degna della più severa giustizia di Saimpt Renard (Korotiku) di cui io sono fedele servo e braccio armato dell'esecuzione del suo volere.

LEGAMI

Conservo un forte legame con la mia terra natia, la Contea di Marmandie di Renardie e con la di lei governante, la Contessa Marguerite de Saimpt Gens-de-Bout detta "la setosa" per la sua delicata bellezza. Il suo amore per lei è stato però contrastato dal di lei padre, il famoso Gills de Saimpt-de-Bout il quale, ha ordito un infame complotto ai miei danni, che mi ha costretto ad una fuga repentina e coperto dalla più grave delle infamie: il furto di una reliquia sacra (la Lingua di Saimpt Loup). Oggi cerco di lavare quell'onta, riabilitare il mio nome, per poter un giorno tornare, acciuffando il vero ladro che so essersi spinto a oriente, oltre la Grande Desolazione.

DIFETTI

La mia terra è famosa per gli ottimi vini rossi. Li evito (il vino e gli alcolici in generale) come veleno perché anche solo il più piccolo sorso farebbe di me il più sguaiato, volgare e irritante degli astanti. Un bicchiere mi condurrebbe al delirio mentre una bottiglia, irrimediabilmente, alla più cieca follia sanguinaria.

Saimpt Renard (Immortale che risponde a molti nomi, il più noto dei quali è Korotiku), viene adorato nella Costa Selvaggia nella forma della Volpe dalle Otto Code, un lupin dai tratti volpini e dal pelo di colori cangianti, con abiti scuri e otto voluminose code. Saimpt Renard è il patrono della libertà di pensiero e dell'anticonformismo, del divertimento, dell'astuzia e dello scherzo che induce alla riflessione quindi sempre costruttivo, un furbo e benevolo burlone di cui pochi riescono a capire i piani. Per questo motivo è acerrimo nemico di Loki (adorato a Hule come Bozdogan), che invece crea scherzi distruttivi e malvagi solo per provocare dolore e caos.



ABILITA' e VARIE

Esperto in Lavori Pesanti (For):

Questa abilità rappresenta l'esperienza nel sollevamento di carichi pesanti e nel duro lavoro. Il personaggio può dirigere gruppi di lavoratori in modo che i loro sforzi siano i più efficaci possibili, comprende l'uso di macchinari semplici come cunei, pulegge e leve. Con una prova di abilità riuscita, il personaggio riceve un bonus di +2 ai tiri di Forza per compiti come aprire porte.

Leadership (Car):

L'uso riuscito di questa abilità aggiunge +1 al morale di tutti i PNG sotto il controllo del personaggio. Può anche essere usato per convincere altri PNG a seguire i comandi del personaggio. Il DM può decidere che qualsiasi PNG che abbia una buona ragione per non seguire il leader abbia automaticamente successo nel resistere a questa abilità. A differenza di chi usa Intimidire, il leader non si comporta da prepotente, e non si fa nemici i PNG su cui usa questa abilità.

Manovale (Falegname) (Int):

Il personaggio è molto abile in lavori di falegnameria e può guadagnarsi da vivere con la sua abilità. Con un successo, può interpretare le informazioni alla luce della sua occupazione di falegname.

Misticismo (Sag):

Questa abilità permette al personaggio di conoscere istintivamente la migliore linea d'azione per compiacere gli Immortali in generale. Un tiro di abilità riuscito può significare, ad esempio, che il personaggio riconosce un idolo dedicato ad un Immortale a cui i personaggi dovrebbero porgere il dovuto rispetto. Arsenio ha studiato molto per apprendere queste conoscenze, per assecondare la sua fede in Saimpt Renard, del cui clero spera un giorno di entrare, come paladino.

Persuasione (Car):

Questa è la capacità di persuadere un PNG della propria onestà e sincerità. Questo non significa mentire, l'oratore deve credere alla verità di ciò che dice. L'uso riuscito dell'abilità indica che chi ascolta è persuaso del fatto che ciò che l'oratore gli sta dicendo sia vero, ma, non significa che l'ascoltatore accetterà le azioni proposte dall'oratore. Il DM può assegnare modificatori da +1 a +8 al tiro abilità se il pubblico è ostile. Questa è una buona abilità per diplomatici e negoziatori.

Riparare Six-shooter (Int):

Con una prova riuscita di Intelligenza, l'utente può riparare un'arma inceppata. Ogni tentativo richiede un'ora intera e può riprovare tutte le volte che vuole. Un punteggio non modificato di 20 causa la rottura permanente dell'arma.

Dungeons & Dragons® Scheda del personaggio

Billy "the Boy" LaGrange

NOME DEL PERSONAGGIO

DUNGEON Master

NOME DEL GIOCATORE

Neutrale

ALLINEAMENTO

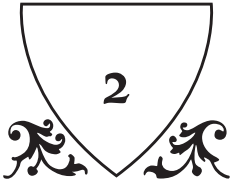
GNOMO

6

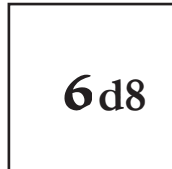
Classe

Livello

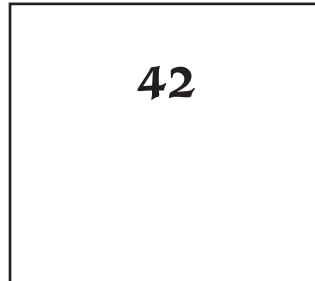
42



Classe Armatura



Dadi vita



Punti Ferita



Profilo e simbolo del pg

Abilità:

MODIFICHE:

TIRI SALVEZZA:

13
14
14
18
16
13

Forza

Intelligenza

Saggezza

Destrezza

Costituzione

Carisma

+1

+1

+1

+3

+2

+1

colpire in mischia, danni da mischia, tiri per aprire porte

linguaggi

tiri salvezza basati sulla magia

tiri per colpire con armi da tiro, modifiche alla CA

tiri di dado per i punti ferita

tiri di reazione e determina anche il morale dei seguaci

6

VELENO O RAGGIO della MORTE

7

Bacchetta magica

8

Pietrificazione o Paralisi

10

Soffio del DRAGO

9*

INCANTESIMI, VERGA O BASTONE Magico

LINGUAGGI: Comune, Goblin, Halfling, Koboldo, Nanico, linguaggio degli animali scavatori

Abilità speciali: Incantesimi, abilità da Ladro, Scacciare dei Chierici, ecc.

Velocità di Movimento

NORMALE 27

INCONTRO 9

CORSA 27

NUOTO 18

- Infravisione (27 m di raggio)

- Gli Gnomi salvano contro attacchi basati sulla terra con un +2 di bonus: incluso acido (es. soffio di drago nero) e pietrificazione (es. sguardo del basilisco).

- Gli Gnomi hanno -1 alla CA combattendo contro creature più grandi di un uomo.

- Gli Gnomi parlano a volontà con normali animali scavatori (tassi, talpe ecc). Da tenere in mente che queste creature non sono intellettualmente molto dotate!

* TS contro Verga/Bastone: 9, contro Incantesimi: 8 (incluso bonus di Saggezza)

TABELLA TIRI PER COLPIRE (incluse modifiche)

AC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
Mischia										16			
Da tiro										12/13			

Equipaggiamento trasportato

- Sex Machine e Widow-Maker (cariche) *, Cotta di Maglia, spada corta, scudo (di solito non usato)
- Proiettili: normali (di cui 2 caricatori pieni, il resto sfusi): 30 ; in acciaio rosso#
(tutti in caricatori pieni): 18
- Corno di polvere da sparo £ ; Razioni giornaliere: 14 ; Skyhook set (v. abilità Costruire Macchine); altro equipaggiamento ragionevole
* Due Cimarron six-shooter (pistole revolver a 6 colpi) in acciaio rosso, materiale magico delle Baronie Selvagge. Sono bellissime, decorate in madreperla e appartenevano a suo nonno Cliff Van Lee. Billy ne è follemente innamorato, tanto che le chiama "le mie due donne fisse" e ne ha una cura maniacale, anche se richiederebbero meno manutenzione rispetto a six-shooter in semplice ferro/acciaio).
Altro equip sensato per il pg e il viaggio nel deserto

Oggetti magici

- Pozione di resistenza al fuoco: L'utente non ha danni da fuoco normale, ha +2 ai TS contro fuoco e subisce -1 punto per dado di danno (minimo 1 per dado).
- Anello di rigenerazione: rigenera 1 per per turno. Un dito perso ricresce in 24 ore; un arto in una settimana. L'anello non funzionerà a 0 o meno pf. I danni da fuoco e acido non possono essere rigenerati.
Fatti a mano, estremamente costosi e da usare solo contro creature immuni alle armi normali.
£ La polvere scoppia con forza e si usa sia per armi ad avancarica, sia per moderni six-shooter. Billy la porta con sé se deve farsi da sé i proiettili (ne usano una piccola quantità) in zone lontane dalla Costa Selvaggia. Se si dà fuoco al corno o gli si spara, esplose causando 3d6 danni da fuoco (dimezzabili con un TS contro Raggio della Morte; creature resistenti al fuoco non subiscono danni) a creature entro 3 metri.

Attacchi e Abilità con le Armi:

Billy ha Maestria Abile con il **Cimarron six-shooter**:

Bersagli: primario: Armati (+5 ai TxC; **THAC0 12**); secondario: Mostri/Armi da Tiro (+4 ai TxC; **THAC0 13**)

Raggi: (corto/medio/lungo; in metri): 18/30/45

Danni: 1d6 danni perforanti

Difesa: M: -1 CA/1 (-1 alla Classe Armatura per il primo colpo di Mostri/nemici con armi da tiro)

Speciale: Stordimento (SOLO a raggio corto). Se la vittima è di dimensioni umane o minori, è stordita se fallisce un tiro salvezza contro Raggio della Morte. Un personaggio stordito si muove a 1/3 di velocità e non può attaccare o lanciare incantesimi, inoltre ha penalità di +2 alla classe armatura e di -2 ai tiri salvezza. Un personaggio stordito può rifare il tiro salvezza ogni round per riprendersi dall'effetto stordente.

I proiettili del Cymarron six-shooter sono scagliati dall'esplosione di una polvere, miscela di Cynnabril e altri elementi alchemici e la pistola si ricarica da sola fino a esaurimento dei proiettili (6, come dice il nome stesso). Si può usare un six-shooter per mano senza penalità di Maestria o ai Tiri per Colpire. Con 1 su 1d20 il meccanismo si inceppa e si sblocca solo con una prova di Costruire Macchine (vedi foglio Abilità). I six-shooter in acciaio rosso (come Sex Machine e Widow Maker) sono resistenti agli inceppamenti: con 1 su 1d20, il portatore può effettuare un TS contro Raggio della Morte e, se riesce, si perde solo il colpo attuale ma la pistola non si inceppa. Se fallisce, si inceppa normalmente. Quando finiscono i proiettili, si può ricaricare: con un caricatore basta un singolo round, se manualmente, si caricano solo 3 proiettili per round. ... (continua)

Soldi e tesori

ESPERIENZA

Platinum pieces	pp
Gold pieces	75 gp
Electrum pieces	50 ep
Silver pieces	65 sp
Copper pieces	cp
Total Value	107 gp

GEMME	
- CINTURONE IN PELLE,	
METALLI PREZIOSI E	
PIETRE DURE (150 GP)	
- ANELLO IN ACCIAIO	
ROSSO CON DIAMANTE	
ROSSO A FORMA DI	
PROIETTILE (200 GP)	
Total Value	350 gp

64.000

1 pp = 5 gp, 1 gp = 2 ep = 10 sp = 100 cp

Per il prossimo livello: _____

STORIA DEL PERSONAGGIO

(continua dalle armi)

Billy usa molto di rado la sua Spada Corta, in cui ha una Maestria Base. In tal caso la utilizza sempre in abbinata con un piccolo scudo (la sua CA scende a 1).

Spada Corta (modifica di Forza inclusa): **THAC0 16; Danni:** 1d6+1 danni taglienti.

PERSONALITA'

Sono irrequieto, sanguigno e sempre pronto allo scontro fisico e verbale. Agnostico e irrispettoso di ogni forma di religione eccezion fatta per il Generale (Thor) e Kagyar, che non prego ma rispetto. Odio gli huleani e il loro Immortale Bozdogan (Loki) perché mistificano la realtà, abbindolano le persone e si credono, di conseguenza alla loro fede, superiori agli altri.

Facevo parte di una banda con la quale rapinavo diligenze e portavalori.

IDEALI

Sopravvivere: non puoi vincere se sei morto. Sopravvivi per combattere un altro giorno, un'altra battaglia almeno fino a quando i dadi non gireranno a tuo favore.

LEGAMI

C'è poco, oltre le sue due pistole gemelle in magico acciaio rosso e manico in madreperla, che ama di più di ogni altra cosa al mondo, Sex Machine e Widow-made. Sono un regalo/eredità di suo nonno Cliff van Lee: unica persona che gli abbia davvero voluto bene e per la quale lui abbia provato vero affetto. Il vecchio fu brutalmente ucciso da Alex Le Large e i suoi drughì sui quali si abbattè l'implacabile vendetta di Billy the Boy. Quello che Billy non sapeva è che nel frattempo Alex e la sua banda, da banditi che erano, erano diventati tutori dell'ordine. Per questo oggi su Billy the Boy c'è una taglia sulla testa "vivo o morto" di 10.000 gp e si è dato a una fuga a oriente per far perdere le sue tracce e darsi ad una nuova vita. Ma oriente non è mai abbastanza a est!

DIFETTI

Il suo pessimo carattere, oltre al vizio di dire sempre quello che pensa, lo scarso senso dell'umorismo e un innato fastidio per tutto ciò che ha a che fare con la religione lo rendono particolarmente invisio a chierici e sacerdoti. Il suo odio per gli huleani trascende il semplice fastidio. La sua espressione più moderata per loro è: "Huleani: la odio questa gente!"

ABILITA' e VARIE

Cercare tracce (Int):

Il personaggio può seguire le tracce. Il DM è libero di aumentare o diminuire la possibilità di successo a seconda delle circostanze (tempo trascorso, tipo di terreno, numero di tracce seguite e così via).

Costruire Macchine (Int):

Questa è un'abilità unica degli gnomi e non può essere facilmente insegnata ad altri. È il complemento pratico alla Fisica Fantastica - mentre l'una è la teoria e i principi, l'altra è la pratica. È la capacità di prendere un progetto di Fisica Fantastica e renderlo conforme ai principi della Fisica Fantastica stessa. Per essere utilizzata, questa abilità richiede che lo gnomo sia in possesso di un set di arnesi (detti Skyhook set) adattati allo gnomo stesso. L'uso di questa abilità consente a Billy di disinceppare un Cimarron six-shooter in un singolo round.

Estrazione Rapida (Des):

Con un successo su una prova di Destrezza, un pistolero può sparare con una sola arma prima di chiunque altro durante il primo round di combattimento, indipendentemente dal risultato originale dell'Iniziativa (anche se si usa quella di gruppo). Se due avversari combattono un duello ed entrambi usano l'abilità Estrazione Rapida, quello che ha successo per più punti nella prova di Destrezza, vince l'iniziativa. Le abilità Estrazione Rapida e Sventagliata di Colpi NON possono essere usate nello stesso round.

Fabbricazione di armi (Int):

Dà una conoscenza di base della lavorazione di metalli, legno, pelle e altri materiali per creare tutti i tipi di armi e munizioni.

Fisica Fantastica (Sag):

Questa è un'abilità unica degli gnomi e pochissimi nappa. È la capacità di progettare un dispositivo per svolgere una funzione relativamente complessa basata su una teoria pseudotecnologica. La Fisica Fantastica è il principio che se qualcosa sembra dover funzionare, allora funzionerà. Anche se il suo funzionamento potrebbe non essere del tutto possibile, le probabilità sono in favore del suo funzionamento.

Sventagliata di Colpi (Des):

Il pistolero tenta di sparare il maggior numero possibile di colpi in un round, da una singola arma (l'altra mano dev'essere libera per alzare ripetutamente il cane della pistola). L'entità del successo della prova di Destrezza determina il numero di colpi sparati: se la prova ha successo si sparano almeno 2 colpi nello stesso round; se la prova ha successo di 3-5 punti, si sparano fino a 3 colpi; se ha successo di 6-8 punti, fino a 4 colpi; se ha successo di 9-11 punti, fino a 5 colpi; se ha successo di 12 o più, tutti e 6 i colpi del caricatore. Ogni tiro successivo subisce una penalità cumulativa di -1 ai tiri per colpire (-1 per il primo colpo, -2 per il secondo, ecc.). Il primo colpo si verifica quando l'utente dovrebbe normalmente sparare durante il round di combattimento, ogni colpo successivo si alterna quindi con altri membri del proprio gruppo che usano armi da tiro. Se non ce ne sono, tutti i colpi rimanenti partono alla fine della fase di armi da tiro del suo gruppo. Le abilità Estrazione Rapida e Sventagliata di Colpi NON possono essere usate nello stesso round.

Dungeons & Dragons® Scheda del personaggio

Leisure "Faccia d'Angelo" Lerry

NOME DEL PERSONAGGIO

DUNGEON Master

NOME DEL GIOCATORE

Neutrale

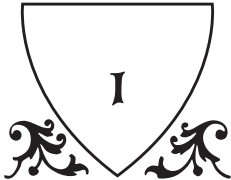
Allineamento

Halfling

7

Classe

Livello



Classe Armatura

7d6

Dadi vita

32

Punti Ferita



Profilo e simbolo del pg

Abilità:

MODIFICHE:

TIRI SALVEZZA:

17
15
12
17
14
11

Forza

Intelligenza

Saggezza

Destrezza

Costituzione

Carisma

+2

+1

-

+2

+1

-

colpire in mischia, danni da mischia, tiri per aprire porte

linguaggi

tiri salvezza basati sulla magia

tiri per colpire con armi da tiro, modifiche alla CA

tiri di dado per i punti ferita

tiri di reazione e determina anche il morale dei seguaci

2
3
4
5
4

VELENO O RAGGIO della MORTE

Bacchetta magica

Pietrificazione o Paralisi

Soffio del DRAGO

INCANTESIMI, VERGA O BASTONE Magico

LINGUAGGI:

Abilità speciali: Incantesimi, abilità da Ladro, Scacciare dei Chierici, ecc.

Bonus di combattimento:

- * -2 AC contro mostri più grandi di un essere umano
- * +1 ai tiri per colpire con armi da tiro
- * +1 all'iniziativa individuale.

- Abilità nel bosco: vedi Rules Cyclopaedia

Velocità di Movimento

NORMALE	27
INCONTRO	9
CORSA	27
NUOTO	18

TABELLA TIRI PER COLPIRE (incluse modifiche)

AC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
Mischia										10/11			
Da tiro										13			

Equipaggiamento trasportato

Cotta di maglia e scudo+1
Balestra leggera, dardi da balestra: 20
Pugnali d'argento: 2

Oggetti magici

Spada corta +1, Respirante: l'arma può creare l'effetto di un incantesimo Respirare Acqua o Respirare Aria al giorno. L'aria respirabile fornisce al solo utente aria pura per 1 turno e può essere utilizzata per contrastare gli effetti dell'assenza d'aria, di aria avvelenata (es. una trappola di gas) e così via. Tuttavia, non può negare gli effetti di alcuna arma soffio (es. soffio del drago).

Scudo +1

Pozione di Fortitudine: il punteggio di Costituzione dell'utente diventa immediatamente 18 e l'utilizzatore guadagna i punti ferita corrispondenti. I danni subiti dall'utilizzatore vengono prima scalati dai punti ferita guadagnati magicamente: danni ulteriori rimangono anche dopo la fine della durata della pozione e vanno curati con i soliti metodi.

Attacchi e Abilità CON LE ARMI:

Lerry ha Maestria Abile nella Spada Corta e solo Base con Pugnale e Balestra leggera.

Spada corta +1 (modifiche dell'arma magica e la Forza incluse):

Bersagli: primario: Armati (+5 ai TxC; **THAC0 10**); secondario: Mostri/Armi da Tiro (+4 ai TxC; **THAC0 11**)

Danni: 1d6+5 danni taglienti

Difesa: H: -1 CA/1 (-1 alla Classe Armatura per il primo colpo di nemici armati)

Speciale: Deflettere(1)+Disarmare (tiro salvezza a +2, inclusa la Maestria). Deflettere: *in aggiunta* agli attacchi, il possessore può provare a deviare **1 colpo per round** con armi da corpo a corpo o con armi scagliate (tiro salvezza vs raggio della morte). Disarmare: il possessore può tentare di disarmare un nemico al posto di un attacco: deve tirare per colpire il bersaglio e la vittima trattiene l'arma solo tirando meno o uguale alla sua Destrezza (con un malus di +2, da arma e mastery) su 1d20.

Pugnale (modifiche di Forza incluse): **THAC0 13** (corpo a corpo e scagliato); **Raggi** (corto/medio/lungo; in metri): 3/6/9; **Danni:** 1d4+2 danni perforanti.

Balestra leggera (modifiche di Destrezza incluse): **THAC0 13**; **Raggi** (corto/medio/lungo; in metri): 18/36/54; **Danni:** 1d6 danni perforanti.

Soldi e tesori

Platinum pieces	pp
Gold pieces	50 gp
Electrum pieces	ep
Silver pieces	70 sp
Copper pieces	cp
Total Value	57 gp

GEMME	
- Medaglione con ritratto di donna in argento (200 gp)	
- Nave in bottiglia di cristallo: di legni pregiati, filo d'oro e pietre dure (150 gp)	
Total Value	350 gp

ESPERIENZA

64000

1 pp = 5 gp, 1 gp = 2 ep = 10 sp = 100 cp

Per il prossimo livello: _____

STORIA DEL PERSONAGGIO

TRATTI DI PERSONALITÀ

Sono un ex pirata hin delle Cinque Contee ora in fuga dall'ira di Jalassa Longwinkle, per troppo tempo il mio crudele capo e dalla ciurma dello Storm Bird, la sua nave imprendibile. Sono pigro, indolente, fallocrate e spendaccione. Amo ripetere: "Nel 998 ho lasciato perdere le donne e l'alcol: sono stati i 20 minuti peggiori della mia vita" oppure "Ho speso gran parte dei miei soldi (sottratti a Jalassa! ndr) in donne, alcol e droga. Il resto l'ho sperperato!"

IDEALI

Il mare è libertà e la libertà è la capacità di dire e fare sempre ciò che si vuole. Io sono un spirito libero per eccellenza.

LEGAMI

Ho lasciato un cuore infranto in ogni città che ho visitato e dalle Contee a Slagovich ne ho visitate di città. Farah a Kladanovit, Vesna a Slagovich, Militsa a Shkodar, Akoko, Ebele e Simisola in Davania, Gita a Tyjaret e Shobha a Jahore solo per citare le più recenti. E per ogni cuore che ho infranto un po' anche il mio si è incrinato. Oggi è giunto il momento di tornare indietro e provare a mettere alcune cose al suo posto. O forse, semplicemente, di trovare quella giusta?

DIFETTI

Per quanto mi dia da fare so che alla fine morirò sobrio, povero in canna e per colpa di una donna! Eh, sì perché di tutti i miei vizi, le femmine sono sempre state e saranno la mia rovina. Ok. Bisogna pur morire di qualcosa, no?

ABILITA' e VARIE

Cartografia (Int):

Se un personaggio ha questa abilità, può leggere e creare mappe anche se non sa leggere e scrivere. L'abilità consente al personaggio di comprendere mappe semplici senza un tiro di abilità; il personaggio dovrebbe fare una prova di abilità per interpretare o disegnare layout complicati o per mappare un'area a memoria. Un personaggio non deve avere questa abilità per mappare un dungeon mentre lo sta esplorando. Un personaggio che sa mappare ma non sa leggere ovviamente non può capire le parole su una mappa.

Cercare tracce (Int):

Il personaggio può seguire le tracce. Il DM è libero di aumentare o diminuire la possibilità di successo a seconda delle circostanze (tempo trascorso, tipo di terreno, numero di tracce seguite e così via).

Conoscenze: geografia (Int):

Lerry è un esperto nella geografia dell'area e di diverse zone lontane, in mare e in terra. Può guadagnarsi da vivere insegnando la sua abilità o agendo come esperto in materia; con un tiro riuscito, può fare commenti da esperto sulle informazioni relative alla sua abilità.

Coraggio (Sag):

Con un uso riuscito di questa abilità, il personaggio potrà resistere agli effetti di qualsiasi paura magica.

Orientarsi (Int):

Prendendo indicazioni dalla posizione del sole e delle stelle, il personaggio può sempre sapere approssimativamente dove si trova. Tiri di abilità riusciti con modificatori positivi o negativi per la distanza del personaggio dal suo territorio natale e la familiarità con ciò che lo circonda, diranno al personaggio con maggiore precisione dove si trova.

Veleggiare: velieri (Des):

Questo è l'equivalente dell'abilità *Cavalcare* ma si applica alle navi a vela, in questo caso velieri (grandi e piccoli) e trasporti truppe.

Dungeons & Dragons® Scheda del personaggio

MAPLE SCORZA-DURA

NOME DEL PERSONAGGIO

DUNGEON Master

NOME DEL GIOCATORE

Neutrale
Allineamento

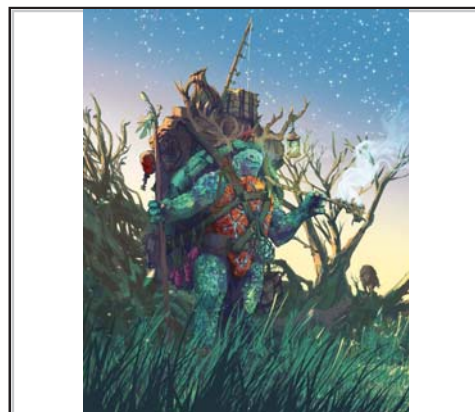
Tortugo Sciamano 6

Livello

Classe

Livello

48



Profilo e simbolo del pg



Classe Armatura

7d8

Dadi vita

Punti Ferita

Abilità:

MODIFICHE:

TIRI SALVEZZA:

12
13
18
17
16
10

Forza

Intelligenza

Saggezza

Destrezza

Costituzione

Carisma

-

+1

+3

+2

+2

-

colpire in mischia, danni da mischia, tiri per aprire porte

linguaggi

tiri salvezza basati sulla magia

tiri per colpire con armi da tiro, modifiche alla CA

tiri di dado per i punti ferita

tiri di reazione e determina anche il morale dei seguaci

10

VELENO O RAGGIO della MORTE

11

Bacchetta magica

12

Pietrificazione o Paralisi

13

Soffio del DRAGO

14*

INCANTESIMI, VERGA O BASTONE Magico

LINGUAGGI:

Abilità speciali: Incantesimi, abilità da Ladro, Scacciare dei Chierici, ecc.

Velocità di Movimento

NORMALE 36

INCONTRO 12

CORSA 36

NUOTO 24

- Guscio: i Tortughi (Turtle) non usano armature e scudi ma hanno CA 3 naturale (+ il bonus Des). Ritirandosi nel guscio, hanno CA 1 (no Des bonus) e +4 ai TS, sentono suoni e odori ma non vedono e come azione possono solo uscire dal guscio.

- Infravisione (18 m)

- Trattenere il respiro: fino a 1 turno

- Morso: THACO 15, danni: 1d6 perforanti

* i TS contro Incantesimi sono a 11 di difficoltà

TABELLA TIRI PER COLPIRE (incluse modifiche)

AC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
Mischia										14/15			
Da tiro										15			

Equipaggiamento trasportato

Bastone +1, fionda, proietti: 20

Erbe, bende e altre sostanze da usare per curare ferite, malattie, veleni, altro su animali, umani e semiumani

Altro equipaggiamento di base sensato (specie tutto quello che serve nel deserto)

Oggetti magici

Verga della salute: ha tutti i poteri di un bastone guaritore, ma senza spendere cariche. Può curare qualsiasi creatura solo una volta al giorno, indipendentemente dall'effetto scelto: può usare Cura Ferite Leggere, Cura Ferite Serie, Cura Cecità, Cura Malattia, Cura Veleni.

Anello della Sicurezza: se il portatore fallisce un TS, può usare una carica per ritirarlo subito. Quando finisce le cariche si disintegra. Cariche: 2

Bastone +1, +1 contro i Mostri Incantati (cioè quelli che possono essere colpiti SOLO da armi magiche)

Attacchi e Abilità con le Armi:

Maple usa decentemente il bastone (Maestria Abile) e in modo basilico la fionda.

Bastone (modifiche di arma magica e Maestria incluse):

Bersagli: primario: Armati (+3 ai TxC; **THAC0 14**); secondario: Mostri/Armi da Tiro (+2 ai TxC; **THAC0 15**)

Danni: 1d6+3 danni contundenti

Difesa: A: -1 CA/2 (-1 alla Classe Armatura per i primi due colpi di nemici qualsiasi)

Speciale: Deflettere(1). Deflettere: *in aggiunta* agli attacchi, il possessore può provare a deviare **1 colpo per round** con armi da corpo a corpo o con armi scagliate (tiro salvezza vs raggio della morte).

Fionda (modifiche di Des incluse):

THAC0 15 Raggi (corto/medio/lungo; in metri): 12/24/48 m

Danni: 1d4 danni contundenti

Soldi e tesori

Platinum pieces
pp

Gold pieces
130 gp

Electrum pieces
ep

Silver pieces
90 sp

Copper pieces
cp

Total Value
139 gp

GEMME

Spilla votiva in oro e
agata marrone a
forma di foglia di
quercia (500 gp; è
opera di un elfo
seguace di Ordana)

Total Value
500 gp

ESPERIENZA

64000

1 pp = 5 gp, 1 gp = 2 ep = 10 sp = 100 cp

Per il prossimo livello: _____

STORIA DEL PERSONAGGIO

Ordana, madre degli elfi, viene adorata a Bellayne come Tawnia, nella forma di un'elfa con lunghi capelli marrone quercia e pelle verde chiaro vestita con colori silvani. Protettrice di tutte le razze silvane, della natura e della fertilità, è adorata da molte culture che rispettano la natura, dagli elfi, dai druidi e da tutte le creature silvane.



PERSONALITA'

Sono un tortugo (uomo-tartaruga) originario della Costa Selvaggia. Mi sono stabilito e ho vissuto per anni a Bellayne dove ho seguito la via di Tawnia (Ordana) protettrice delle foreste, della natura e dei druidi. Un asceta pacato, riflessivo, pragmatico dal cuore generoso, provo una naturale empatia nei confronti di tutti coloro che soffrono. Sono stato assoldato come guida per la mia esperienza di sopravvivenza nel deserto.

IDEALI

I doni della Natura e di Tawnia sono stati pensati per essere condivisi e goduti da tutti. Ciò che è mio è anche degli altri e così dovrebbe essere per le cose degli altri essere anche mie. Sono consapevole che non tutti sono così aperti a questo precetto di Tawnia ma per me è una legge sacra e pertanto cerco di insegnarla al prossimo, con costanza e meticolosità e con sagace applicazione.

LEGAMI

Le mie lunghe meditazioni e riflessioni mi hanno reso consapevole di un grande Male che sta per abbattersi sul nostro mondo e in particolare sulle Terre orientali del Mondo Conosciuto. Non so ancora di cosa si tratti. Se sia esso una persona, un Immortale o un cataclisma (o tutte e tre queste cose messe assieme). So solo che non posso restare indifferente e che a est dovrò andare per poter, un giorno, fare la mia parte. Intanto sono alla ricerca della causa di questa imminente tragedia che, ne sono sicuro, sta per abbattersi su tutti.

DIFETTI

A volte la mia visione pessimistica del futuro, dell'imminente tragedia che sta per abbattersi su tutti noi e il mio continuo cercare di mettere in guardia le persone, tendono a fare di me quello che gli altri chiamano un "menagramo" e "portatore di sventura".

ABILITA' e VARIE

Cercare Tracce (Int)

Il personaggio può seguire le tracce. Il DM è libero di aumentare o diminuire la possibilità di successo a seconda delle circostanze (tempo trascorso, tipo di terreno, numero di tracce seguite e così via).

Cerimonie: Tawnia (Int)

Un personaggio con questa abilità sa come onorare un Immortale attraverso rituali e cerimonie; l'abilità consente a un personaggio chierico di eseguire i normali rituali del suo ordine clericale e, se il DM lo consente, potrebbe persino permettere a un personaggio di ottenere l'attenzione di un Immortale attraverso la preghiera devota, il digiuno, il sacrificio di beni, ecc. Questa abilità include la conoscenza del codice di comportamento e dei rituali graditi all'Immortale.

Curare Animali: animali normali (Int)

Questa abilità ha le stesse caratteristiche di Guarigione (sotto), ma questa abilità si riferisce agli animali normali. Maple non ha penalità quando cura animali normali ma subisce penalità di +2 con tutti gli altri tipi di creature.

Esploratore: deserto (Int):

Questa abilità dà la conoscenza delle comuni forme di vita vegetale e animale nel deserto. Questa abilità fornisce al personaggio la conoscenza di cose come piante commestibili e velenose, erbe curative e segni di un pericolo insolito (come quiete insolita, assenza di normale vita vegetale o animale, comportamento animale atipico, ecc.). Quando il personaggio usa questa abilità nel suo territorio natale, riceve un bonus di -2 al tiro per la prova. Quando lo utilizza in un territorio molto simile a casa sua, non riceve alcun bonus. Meno assomiglia al proprio territorio maggiore sarà la penalità che riceverà fino ad un massimo di +4.

Guarire (Int):

Questa è la capacità di curare ferite e diagnosticare malattie tra umani e semiumani. Una prova di abilità riuscita consente a un personaggio di ripristinare 1d3 punti ferita ad un ferito. (Un'abilità correlata, Curare animali, consente un trattamento simile ad animali e mostri.)

Questa abilità non può essere usata più di una volta sulla stessa serie di ferite. Se il personaggio riceve nuove ferite, l'abilità di guarigione può essere applicata contro le nuove ferite. L'abilità viene utilizzata contro una serie di ferite, non individualmente contro ciascuna ferita.

(Il termine "serie di ferite" si riferisce a tutti i punti ferita persi da un personaggio in una singola situazione di combattimento)

Se un guaritore ottiene un 20 naturale quando usa questa abilità, infligge accidentalmente 1d3 danni al paziente e potrebbe non curare più quella serie di ferite.

Una prova di abilità riuscita consente al guaritore di diagnosticare un tipo di malattia. Inoltre, una prova effettuata con 5 o meno consentirà al personaggio di determinare se una malattia è naturale o indotta magicamente.

Sopravvivenza: deserto (Int)

Questa abilità permette al personaggio di trovare facilmente cibo (soprattutto frutta e verdura), riparo e acqua in un unico tipo di terreno, scelto tra uno dei seguenti: deserto, foresta/giungla, montagna/collina, mare aperto, pianura, artico. Sopravvivenza (deserto) non dà al personaggio la possibilità di sopravvivere nella foresta, per questo è necessario l'abilità specifica Sopravvivenza (foresta).

Un personaggio con l'abilità Sopravvivenza cerca automaticamente cibo nelle aree fertili, anche quando è in movimento. Se sta cercando di rifornire più persone oltre se stesso, deve effettuare una prova di abilità con una penalità di +1 al suo tiro di dado per ogni persona in più che sta cercando di rifornire. Deve tirare ogni giorno e il fallimento indica che non ha trovato abbastanza cibo per tutti.

Incantesimi e Abilità Magiche

Maple può lanciare ogni giorno 2 incantesimi del I, 2 del II e 1 del III livello: può utilizzare solo una parte degli incantesimi clericali ma tutti gli incantesimi druidici. Non può utilizzare pergamene druidiche o clericali ma può usare tutti gli oggetti che druidi e chierici utilizzano.

Incantesimi di I livello:

- Cura Ferite Leggere* / Infliggi ferite leggere*;
- Fuoco Fatuo; Individuazione del Magico;
- Individuazione del Pericolo; Localizzare; Luce Magica* / Tenebre magiche*;
- Protezione dal Male; Predire il Tempo Atmosferico

Incantesimi di II livello:

- Benedizione* / Maledizione*;
- Blocca Persona* / Incantesimo liberatore*;
- Creare Fuoco; Incantare i Serpenti; Oscurare; Parlare con gli Animali;
- Scaldare Metalli; Torci Legno

Incantesimi di III livello:

- Blocca Animali; Cura Cecità; Cura Malattie* / Infliggi Malattie*;
- Invocare il Fulmine; Luce Perenne* / Tenebre persistenti*;
- Protezione dal veleno; Scaccia Maledizioni* / Maledizione*;
- Respirare sott'acqua

Equipaggiamento trasportato

Pugnale d'argento, fionda, proietti: 20
Acqua santa (fiala): 2
Simbolo sacro (vedi oltre)
Arnesi per disattivare trappole
Numerosi gioielli, anelli, bracciali, cinture ornate di oro e gemme, vestiti di seta e altre stoffe preziose, più quello che c'è nello zaino. Completa il quadro un bellissimo e ampio turbante. Tutto mostra, anche in modo esagerato, la (presunta) ricchezza di Mousa, in modo simile a altri chierici di Asterius.

Altro equipaggiamento sensato per il personaggio e per il viaggio nel deserto

Oggetti magici

- Cotta di maglia elfica (protegge come una cotta di maglia, ingombra come un'armatura di cuoio, Mousa la tiene sotto i ricchi vestiti da mercante)
- Corona dell'Intelletto: una corona ingioiellata che Mousa tiene sempre nascosta dal turbante. Dà 18 di Intelligenza al portatore, inoltre, per 2 ore al giorno, funziona come una pozione del Parlare, cioè consente di comprendere e parlare qualunque linguaggio già sentito. Mousa usa entrambe le proprietà per dare più credito all'identità da chierico-mercante di Asterius.
- Pozione del Camaleonte (per un'eventuale fuga): L'utente (e tutti gli oggetti trasportati) può diventare di qualsiasi colore, motivo o combinazione di colori. Se nascosto da questo camaleontico camuffamento, può essere individuato di rado (10% di possibilità) a meno che l'osservatore non sia in grado di rilevare cose invisibili o possieda la Vera Vista o un'abilità simile.

Attacchi e Abilità con le Armi:

Mousa è molto abile con il pugnale (Maestria Esperto), una cosa molto fortunata perché è l'arma favorita sia da Bozdogan, sia da Asterius, cosa che conferma la sua copertura. Ha solo Maestria Base con la fionda.

Pugnale:

Bersagli: primario: Armati (+5 ai TxC; **THAC0 12**); secondario: Mostri/Armi da Tiro (+3 ai TxC; **THAC0 14**). Il **THAC0**, contro gli stessi avversari è, rispettivamente **13** e **15**, se il pugnale viene scagliato.

Raggi (corto/medio/lungo; in metri): 6/9/13.5

Danni: 2d4+1 danni perforanti

Difesa: H: -2 CA/2 (-2 alla Classe Armatura per i primi 2 colpi di avversari Armati)

Speciale: Doppio Danno (19-20). Su un tiro non modificato di 19-20 su 1d20, l'arma infligge un doppio danno, quindi 4d4+1.

Fionda:

THAC0 17; Raggi (corto/medio/lungo; in metri): 12/24/48; **Danni:** 1d4 danni contundenti

Soldi e tesori

Platinum pieces	pp
Gold pieces	150 gp
Electrum pieces	70 ep
Silver pieces	50 sp
Copper pieces	cp
Total Value	190 gp

GEMME	
Piccole gemme (50-100 gp l'una) in fodera cucita del panciotto.	
Le usa di nascosto per acquisti di emergenza, corruzione ecc ecc.	
Total Value	800 gp

ESPERIENZA

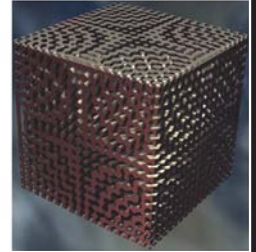
64000

1 pp = 5 gp, 1 gp = 2 ep = 10 sp = 100 cp

Per il prossimo livello: _____

STORIA DEL PERSONAGGIO

Fingo di essere un chierico Neutrale di Asterius (Patrono del commercio e del denaro, dei ladri, dei mercanti e dei viaggiatori) e sono vestito proprio come un mercante, oltre che essere davvero un fervente viaggiatore. In realtà però, sono un servo Caotico dell'Unica Fede, un chierico di Bozdogan (o Loki, come viene anche chiamato), Patrono della mia terra Hule e della menzogna. Il mio simbolo sacro ha due facce come il mio Dio, è una moneta d'argento con la luna piena su un lato (moneta d'argento e luna sono simboli di Asterius) mentre sull'altro, che tengo sempre nascosto, vi è un complesso cubo meccanico a tasselli, il simbolo del Principe della Menzogna e dell'Inganno. Così ogni volta che uso un incantesimo sto già ingannando chiunque mi guardi, a maggior gloria di Bozdogan! Provo un sottile piacere a giocherellare con la moneta quando nessuno mi guarda ... Ed è un notevole colpo di fortuna (ma la fortuna non esiste, è la mia abilità!) che l'arma favorita dei chierici di Bozdogan e Asterius sia la stessa, il pugnale! Ma i miei inganni non si fermano qui, mi fingo sciocco e bonario ma non lo sono: la preziosa corona magica che acuisce il mio intelletto è ben nascosta sotto il mio turbante, che non tolgo mai...



In pratica hai creato una seconda identità che include documenti, conoscenze consolidate e travestimenti che ti consentono di assumere quell'identità.

TRATTI DI PERSONALITÀ

Sono un umano di Hule, chierico di Bozdogan (Loki) anche se viaggio in incognito spacciandomi per un chierico del Mercante (Asterius), perché generalmente più tollerato, originario della città indipendente di Richland (e chi ci è mai stato a Richland?). Sono calmo, riflessivo, carismatico, moderato e morigerato, mediatore di natura e servo fedele dell'Unica Fede.

IDEALI

Fare carriera nella gerarchia ecclesiastica di Hule non fa per me, non rientra nelle mie aspirazioni. Io sono uno spirito libero, amo viaggiare, conoscere sempre nuove persone, nuovi luoghi. L'aspetto più bello è catturare l'attenzione delle persone, entrare nelle loro simpatie, vincerne la fiducia e poi... fregarli! Solamente così posso davvero rendere onore a Bozdogan.

LEGAMI

Tempo addietro, a Hule, ho imbrogliato la persona sbagliata, uno davvero potente e influente. Solamente in seguito ho appreso che questi aveva un, seppur labile, rapporto di parentela col Maestro stesso! Provare a giustificarmi non avrebbe funzionato. Restava solamente l'azione: mettere più strada tra me e Hule e il più in fretta possibile. Forse un giorno le mie azioni verranno dimenticate o forse ne compirò altre ancora che mi consentiranno di tornare nella grazie del sommo Maestro Hosadu. Chi lo sa? Di recente sono venuto a sapere che Il Maestro è alla ricerca della Perla di Yav, ma non sa cosa sia esattamente. Le vie di Bozdogan sono infinite e le prove cui lui ci sottopone molteplici. Basta solo saper attendere il giusto momento con gli occhi e la mente aperta.

DIFETTI

Amo davvero imbrogliare e raggirare la gente, tradire la fiducia delle persone eppure, se c'è proprio una cosa che non sopporto e che mi fa andare su tutte le furie, è proprio quando qualcuno riesce a raggirare e a imbrogliarmi. Per quanto anche lui, a suo modo e magari inconsapevolmente, sta onorando Bozdogan, è proprio una cosa che non tollero! Forse l'unica cosa che riesce a farmi perdere completamente il controllo è la mia leggendaria calma.

ABILITA' e VARIE

Abilità date da Bozdogan:

Mousa ha diverse abilità date da Bozdogan/Loki ma deve stare attento a non mostrarle in pubblico per non farsi scoprire.

- Abilità **Ingannare** gratuita. Può usarla senza problemi.
- Abilità da Ladro di pari livello: **Trovare Trappole (40%)** e **Disattivare Trappole (38%)**. Se usa queste abilità davanti agli altri, qualcuno potrebbe trovarlo sospetto.

ABILITA':

Cerimonia: Bozdogan (Sag):

Mousa sa come onorare Bozdogan attraverso rituali e cerimonie; l'abilità consente a Mousa di eseguire i normali rituali del suo ordine clericale e, se il DM lo consente, potrebbe persino permettere a un personaggio di ottenere l'attenzione di Bozdogan attraverso la preghiera devota, il digiuno, il sacrificio di beni, ecc. Questa abilità include la conoscenza del codice di comportamento e dei rituali graditi a Bozdogan.

Contrattare (Car):

Un tiro di abilità riuscito consente a un personaggio di ottenere il miglior affare disponibile per beni, servizi o informazioni. Di solito non è possibile per un personaggio contrattare con qualcuno affinché gli dia molto in cambio di niente.

Furtività: deserto (Des):

E' simile all'abilità *Muoversi Silenziosamente* dei ladri, con alcune importanti differenze. La *Furtività* di Mousa funziona solo nel *deserto*, quindi non in dungeon, foreste o città, ... Mousa si muoverà molto silenziosamente nel *deserto* e zone molto aride, come lo è anche la sua casa di Hule (fuori dagli insediamenti) Quando sta cercando di avvicinarsi di soppiatto a qualcuno o quando c'è la possibilità che venga sentito, deve effettuare un test di abilità (se il DM lo ritiene può effettuare il test al posto del giocatore).

Ingannare (abilità gratuita data da Bozdogan) (Car):

Questa è la capacità di persuadere un ascoltatore della "propria verità" e della sincerità di ciò che si sta dicendo, nonostante il fatto che in realtà si stia mentendo spudoratamente. L'uso riuscito di questa abilità fa sì che un PNG creda a un'affermazione falsa o accetti un'affermazione fuorviante come fosse onesta e sincera. Il fallimento indica che il personaggio non sembra convincente. Questa abilità non può essere utilizzata sui personaggi dei giocatori.

Sopravvivenza: deserto (Int):

Questa abilità permette a Mousa di trovare facilmente cibo (soprattutto frutta e verdura), riparo e acqua nel deserto, ma non in altri terreni. Mousa cerca automaticamente cibo nelle aree fertili, anche quando è in movimento. Se sta cercando di rifornire più persone oltre se stesso, deve effettuare una prova di abilità con una penalità di +1 al tiro di dado per ogni persona in più che sta cercando di rifornire. Deve tirare ogni giorno e il fallimento indica che non ha trovato abbastanza cibo per tutti.

Svelare Inganni (Sag):

Questa è la capacità di riconoscere il comportamento ingannevole in un PNG. Il Personaggio non sarà in grado di capire la verità o la falsità di affermazioni specifiche, le motivazioni di chi parla o l'esatta natura dell'inganno, ma si renderà semplicemente conto che il suo interlocutore non è sincero o comunque nasconde qualche cosa. Il DM effettua il tiro di abilità per il personaggio, informandolo del risultato. L'abilità non funziona sui personaggi dei giocatori.

INCANTESIMI E ABILITA' MAGICHE

Mousa può lanciare ogni giorno 3 incantesimi del I, 2 del II e 2 del III livello.

Incantesimi di I livello:

- Cura Ferite Leggere* / Infliggi ferite leggere*; Individuazione del Magico;
- Individuazione del Male; Luce Magica* / Tenebre magiche*;
- Protezione dal Male; Purificazione dei Cibi e dell'Acqua; Resistenza al Freddo;
- Scaccia Paura* / Provoca Paura*

Incantesimi di II livello:

- Benedizione* / Maledizione*; Blocca Persona* / Incantesimo liberatore*;
- Incantare i Serpenti; Individuazione dell'Allineamento* / Occultamento dell'Allineamento*;
- Parlare con gli Animali; Resistenza al Fuoco; Scoprire Trappole;
- Silenzio nel raggio di 4,5 m

Incantesimi di III livello:

- Crescita Animale; Cura Cecità; Cura Malattie* / Infliggi Malattie*;
- Incantesimo del Colpire; Localizzare un Oggetto;
- Luce Perenne* / Tenebre persistenti*; Parlare con i Morti; Scaccia Maledizioni* / Maledizione*

Dungeons & Dragons® Scheda del personaggio

Trandafir Stacojiu aka Dunja

NOME DEL PERSONAGGIO

DUNGEON Master

NOME DEL GIOCATORE

Legale

Allineamento

MaGo

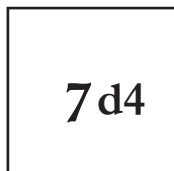
5

Classe

Livello



Classe Armatura



Dadi vita



Punti Ferita



Profilo e simbolo del pg

Abilita':

MODIFICHE:

TIRI SALVEZZA:

12
16
13
16
14
16

Forza

Intelligenza

Saggezza

Destrezza

Costituzione

Carisma

-

+2

+1

+2

+1

+2

colpire in mischia, danni da mischia, tiri per aprire porte

linguaggi

tiri salvezza basati sulla magia

tiri per colpire con armi da tiro, modifiche alla CA

tiri di dado per i punti ferita

tiri di reazione e determina anche il morale dei seguaci



VELENO O RAGGIO della MORTE

Bacchetta magica

Pietrificazione o Paralisi

Soffio del DRAGO

INCANTESIMI, VERGA O BASTONE Magico

LINGUAGGI:

Abilita' speciali: Incantesimi, abilita' da Ladro, Scacciare dei Chierici, ecc.

- Usano gli spell Charme Persone (1/giorno) e Polimorfare sé stessi (1/settimana)
- Incornata: attacco con bonus ai txc = bonus For + 2; danni: 1d4+For contundenti
- Scalano a velocità normale (ma la loro velocità è dimezzata nelle paludi) e possono saltare 1.5 metri in verticale e 3 metri in orizzontale da fermi (fino a 9 con rincorsa)
- Usano come un Ladro di pari livello Muoversi Silenziosamente (40%), Nascondersi nelle Ombre (28%), Scalare Pareti (91%+20%=111%). Possono Cogliere alle Spalle.
- Hanno un +1 ai tiri per colpire e al danno con i pugnali

Velocita' di Movimento

NORMALE	36
INCONTRO	12
CORSA	36
NUOTO	24

TABELLA TIRI PER COLPIRE (incluse modifiche)

AC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
Mischia										16/17			
Da tiro										14/15			

Equipaggiamento trasportato

- Bastone e pugnale
- Libro degli Incantesimi: in spessi fogli di pergamena e rilegato in pelle di capra; Dunja ha studiato a lungo quindi il libro contiene 8 incantesimi del I, 5 del II e 2 del III livello (vedi oltre)
- Necessario per scrivere e disegnare mappe
- Alcuni libri, appunti, lettere (da studiosa)
- Altro equipaggiamento sensato per il personaggio e per il viaggio nel deserto

Oggetti magici

Anello di Protezione +2: dà bonus -2 alla CA e ai TS

Anello della Memoria: Questo anello può essere usato solo da un incantatore. Permette a chi lo indossa di richiamare alla mente un qualsiasi incantesimo già lanciato. Chi lo indossa deve decidere, entro 1 turno dal lancio di un incantesimo, di richiamarlo: il ricordo quindi riappare e l'incantesimo viene immediatamente appreso di nuovo. L'anello può ripristinare la memoria di un incantesimo al giorno.

Pozione di Guarigione: guarisce 1d6+1 pf

Attacchi e Abilità con le Armi:

Dunja sa sfruttare la competenza della sua gente con i pugnali ed il sotterfugio, anche se non lo fa sempre, ha comunque Maestria Abile con il pugnale e Base con il bastone.

Pugnale:

Bersagli: primario: Armati (+3 ai TxC; **THAC0 16**); secondario: Mostri/Armi da Tiro (+2 ai TxC; **THAC0 17**). Il **THAC0**, contro gli stessi avversari è, rispettivamente **14** e **15**, se il pugnale viene scagliato.

Raggi (corto/medio/lungo; in metri): 4.5/7.5/10.5

Danni: 1d6+1 danni perforanti

Difesa: H: -1 CA/1 (-1 alla Classe Armatura per il primo colpo di avversari Armati)

Speciale: Doppio Danno (20). Su un tiro non modificato di 20 su 1d20, l'arma infligge un doppio danno, quindi 2d6+1. Anche un attacco con Cogliere alle Spalle, causa doppio danno (quindi 2d6+1). Una combinazione di Doppio Danno e Cogliere alle Spalle (cioè un 20 naturale su 1d20, durante un Cogliere alle Spalle, causa 4d6+1 danni perforanti).

Bastone:

Arma a due mani; **THAC0 19**; **Danni:** 1d6 danni contundenti

Soldi e tesori

Platinum pieces	pp
Gold pieces	125 gp
Electrum pieces	50 ep
Silver pieces	100 sp
Copper pieces	cp
Total Value	160 gp

GEMME	
- Statua di satiro in ossidiana (350 gp)	
- Spezia MOLTO RARA in scatoletta di legno prezioso (100 gp)	
Total Value	450 gp

ESPERIENZA

61500

1 pp = 5 gp, 1 gp = 2 ep = 10 sp = 100 cp

Per il prossimo livello: _____

STORIA DEL PERSONAGGIO

PERSONALITA'

Sono una femmina della orgogliosa razza dei caprinidi originaria delle Montagne Nere, e mi sono stabilita a Slagovich da alcuni anni dove ho affinato le conoscenze magiche servendo come apprendista per un mago traladariano scappato da Karameikos dopo la "purga" del Granduca Stephan successiva alla prima rivolta di Marilenev (970 AC). Sono gentile, curiosa, coraggiosa e sicuramente avventata, incline all'avventura e alle passioni umane. Sono conscia del mio fascino, che non temo di usare all'occorrenza.

IDEALI

In termini umani hai circa vent'anni ma in realtà hai più di cinquant'anni come caprinide. Pur sempre una ragazzina considerato che i più longevi raggiungono anche i tre secoli. Curiosa all'eccesso hai lasciato appena hai potuto il piccolo villaggio alle pendici delle Montagne Nere, dove sei nata, per recarti a sud-ovest, nella città Stato di Slagovich. Gli uomini ti hanno sempre affascinato: sono consapevoli di avere una vita breve e pertanto tendono a non perdere tempo, un po' come te, a vivere tutto all'estremo e senza grandi ripensamenti. Hai scoperto che per i loro canoni di bellezza tu sei decisamente sopra la media e pertanto hai imparato a sfruttare con intelligenza questa dote, fin da subito. Entrata nelle grazie di un mago idealista, sfuggito trent'anni prima dal Granducato di Karameikos dopo la purga del Granduca Stephan, successiva alla prima rivolta di Marilenev, sei diventata la sua amante. Quando però ha compreso davvero le tue capacità e il fatto che non era più così giovane ha deciso di educarti anche come sua apprendista e di insegnarti quello che sapeva. Almeno fino alla sua morte, giunta comunque prematuramente e per cause mai del tutto chiarite. Hai preso il suo libro, i suoi averi e hai deciso di assecondare il tuo desiderio di avventura. Andare a est, nel Mondo Conosciuto, è la prima tappa ma per farlo hai bisogno di un passaggio. Quale migliore occasione se per farlo sei pure pagata? Tramite vecchie conoscenze del tuo maestro sei entrata in contattato col mercante di animali esotici Verma Makave che è disposto a pagare 500 pezzi d'oro per le tue competenze da maga a protezione della sua carovana diretta nel Regno di Jaibul, oltre il Deserto del Sind. Un passo sicuramente in avanti rispetto al tuo obiettivo finale: Karameikos!

LEGAMI

E' legata al mago traladariano che le ha fatto da maestro e le ha insegnato l'arte della "Via". Un giorno andrà a Karameikos per chiudere il cerchio.

DIFETTI

La sua curiosità la porta ad essere il più delle volte avventata. Ne è consapevole ma è più forte di lei.

ABILITA' e VARIE

Alchimia (Int):

Questa abilità fornisce la capacità di riconoscere e identificare comuni sostanze alchemiche, pozioni e veleni. Un successo con questa abilità consentirà a un personaggio di creare una **pozione di antidoto** per uno specifico tipo di veleno se il DM ritiene che ciò sia possibile.

Conoscenze: geografia (Int)

Dunja è esperta nella geografia del Sind e della Costa Selvaggia. Può guadagnarsi da vivere insegnando la sua abilità o agendo come esperto in materia; con un tiro riuscito, può fare commenti da esperto sulla geografia della zona.

Geografia Planare (Int):

Questa abilità fornisce al personaggio una conoscenza generale del *Primo Piano Materiale*, dei *Piani Interni ed Esterni*, del *Piano Astrale ed Etereo* come descritto altrove. Questa abilità include la conoscenza delle tecniche di viaggio tra i piani e gli abitanti comuni dei piani conosciuti.

Ingegneria Magia (Int):

Questa è la capacità di riconoscere i principi di base di alcuni dispositivi magici sconosciuti. Non include la capacità di progettare o creare oggetti magici ma permette al personaggio di riconoscere gli oggetti magici più comuni con un tiro di abilità riuscito. Non consente a un personaggio di riconoscere oggetti magici non comuni o di distinguere oggetti maledetti o che nascondono insidie da quelli sicuri.

Magie Alternative (Int):

Questa abilità fornisce al personaggio una familiarità di base con le magie che non sono correlate al lancio di incantesimi standard. Include la conoscenza di molte abilità magiche di famosi mostri del Primo Piano, Extraplanari e di esseri Immortali. Il DM deciderà quali tipi di conoscenza questa abilità può fornire nella propria campagna.

Persuasione (Car):

Questa è la capacità di persuadere un PNG della propria onestà e sincerità. Questo non significa mentire, l'oratore deve credere alla verità di ciò che dice. L'uso riuscito dell'abilità indica che chi ascolta è persuaso del fatto che ciò che l'oratore gli sta dicendo sia vero, ma, non significa che l'ascoltatore accetterà le azioni proposte dall'oratore. Il DM può assegnare modificatori da +1 a +8 al tiro abilità se il pubblico è ostile. Questa è una buona abilità per diplomatici e negozianti.

Recitazione (Car):

Questa è la capacità di guadagnarsi da vivere come attore teatrale ma conferisce anche la capacità di assumere una personalità diversa o di mostrare false emozioni. L'uso riuscito di questa abilità consente a un personaggio di raccontare bugie convincenti per un periodo di tempo limitato.

INCANTESIMI e Abilità Magiche

Comunione con la Natura:

I Caprinidi hanno antenati Goatling (da cui derivano numerose abilità ladresche) e Driadi: queste ultime derivano le loro abilità da una profonda comunione con la Natura e sono in grado di affascinare assai facilmente le creature mortali (Charme Persone, almeno 3 volte al giorno e fino a uno a round per le Driadi più potenti) e a cambiare in modo radicale la forma fisica (un Cambiaforma al giorno, come incantesimo di IX livello da Mago). I Caprinidi hanno capacità più limitate in tal senso: usano uno Charme Persone (come un Mago di lvl 1) al giorno e un Polimorfare sé stessi (come un Mago di lvl 7) alla settimana. Queste abilità non sono però da abusare assolutamente e sono da usare come estrema risorsa, anche per il loro notevole potere: ad esempio, visto che i Caprinidi hanno 2 DV in più di un mago umano, Dunjia, a livello 5, ha 7 Dadi Vita e può tranquillamente trasformarsi in un piccolo drago nero, un grifone o un catoblepas. Non da ultimo, i Caprinidi sono reticenti all'utilizzare le loro abilità innate in pubblico, per paura di attrarre attenzioni indesiderate. L'abuso di tali poteri, come deciso dal DM, può portare come minimo alla loro perdita temporanea (fino ad ammenda) o anche, in aggiunta, la perdita di alcuni incantesimi giornalieri.

LIBRO DEGLI INCANTESIMI:

Dunja può lanciare ogni giorno 2 incantesimi del I, 2 del II e 1 del III livello. Sotto sono riportati gli incantesimi conosciuti, con le caselle per indicare quelli preparati (incluse entrambe le forme per incantesimi reversibili).

Incantesimi di I livello:

Analizzare, Dardo Incantato, Individuazione del Magico, Lettura dei Linguaggi,
 Lettura del Magico, Protezione dal Male, Scudo, Sonno

Incantesimi di II livello:

Immagini Illusorie, Incantare corde, Individuazione dell'Invisibile, Luce Persistente* /
 Tenebre Persistenti*, Scassinare

Incantesimi di III livello:

Fulmine Magico, Protezione dai Proiettili Normali



GiocaPadova 2023
XXXII EDIZIONE

10 Settembre 2023

MYSTARA-ITALIA-COM