

# LA CAROVANA

*AVVENTURA PER DUNGEONS & DRAGONS 5 EDIZIONE*

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

*Ideata da Giuliano Michelin In collaborazione con:  
Andrea Barbiero, Pierpaolo Ragno e Davide Bacco*



L'avventura è pensata per un gruppo di **4-6 giocatori** che interpreteranno personaggi pre-generati di **livello 4°**. L'avventura si svolge nella Grande Desolazione del Deserto del Sind, in un viaggio che partirà dalla città stato di Slagovich fino alla Roccaforte di Gola nel 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 di circa 3 ore divisa in tre atti rispettivamente di 60 minuti ciascuno.

**Nota: Mousa Bin Suleiman** il personaggio del chierico di Bozdogan entra in gioco solo se il gruppo è composto da sei giocatori.

**PREFAZIONE E SINOSI.....2**

**IL CAST DEI PERSONAGGI.....3**

[PNG] Verma Makave:.....3  
[PNG] Uruk:.....3  
[PNG] Copper (o Ramino):.....3  
[PNG] Marjana la Perla di Yav:.....3  
[PNG] Marek'n'sik:.....3  
[PNG] Druuna:.....3  
[PNG] Jafar al-Semiz:.....3  
[PNG] Mansour al-Yamamah:.....3  
[PG] Arsenio di Barbassone:.....3  
[PG] Maple scorza-dura:.....3  
[PG] Billy the Boy La Grange:.....4  
[PG] Leisure Lerry detto "Faccia d'Angelo":...4  
[PG] Dunja (nome umano Trandafir Stacojiu):.. 4  
[PG] Mousa Bin Suleiman:.....4

**MOVIMENTO E IMPREVISTI NEL DESERTO... 4**

La prima tappa.....4  
La seconda tappa.....4  
La terza tappa.....5

**LA CAROVANA DI VERMA MAKAVE..... 5**

Primo carro:.....5  
Secondo carro:.....6  
Terzo carro:.....6  
Quarto Carro:.....6  
Quinto Carro:.....6  
Sesto carro.....7  
Settimo carro.....7  
Ottavo carro.....7  
Nono carro.....7  
Decimo carro.....7

**ATTO I: L'OASI DI YAT.....8**

Informazioni Oasi Gemelle e Yat.....8  
Eventi.....8  
L'antefatto.....11

**ATTO II: LA STRADA E L'OASI DI KESRET.....13**

Informazioni preliminari sull'Oasi di Kesret e sulle tribù degli Urduk.....13  
Eventi: la tempesta di sabbia.....14

Opzionale.....16

Eventi: la prima sera all'Oasi di Kesret.....16

Eventi: la mattina del secondo giorno.....18

Eventi: la mattina del secondo giorno.....19

**ATTO III: LA ROCCAFORTE DI GOLA..... 20**

Informazioni sul Regno del Sind e su Rocca Gola (o Roccaforte di Gola).....20

Eventi: arrivo in città, il caravanserraglio e un giro in città.....21

Eventi: Gran finale. Un'offerta che non si può rifiutare.....22

Riassunte, le forze in campo sono:.....23

## PREFAZIONE E SINOSI

L'avventura è ambientata nella primavera del 1.002 A.C. nella Grande Desolazione del Sind. Il grande protagonista della nostra storia è **Hosadus 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 per non prima dell'anno 1.005 A.C., 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 Bozdogan 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**. Il Maestro però, non è certo uno abituato a gettare la spugna e ad arrendersi alle prime e apparentemente insormontabili difficoltà e pertanto, grazie all'inganno, alla corruzione e alla tortura è riuscito, alla fine, nel suo intento. Solo però per constatare che uno generico di questi profeti nulla può servire al suo specifico

scopo in quanto ognuno di essi è depositario di una sola e vera Profezia. In compenso è riuscito a carpire l'identità del profeta che deve trovare in quanto ha visto e predetto la sconfitta del Maestro e dove questi si trovi. Il profeta, o meglio sarebbe dire la profetessa, 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** però, questi hanno 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 a Slagovich, hanno iniziato la loro ricerca della preziosa preda ma hanno appreso, sempre con maggiore frustrazione, che anche qui erano giunti 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 agli 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**, si sono messi sulle 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.

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

## IL CAST DEI PERSONAGGI

### **[PNG] 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;

### **[PNG] Uruk:**

il guardaspalle di Verma Makave, un fedele minotauro muto a cui è stata strappata la lingua;

### **[PNG] Copper (o Ramino):**

un tabi innamorato e molto dispettoso e ancor più curioso, famiglio poco fedele del mercante Verma Makave;

### **[PNG] 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 nulla, nemmeno la morte e il dolore;

### **[PNG] 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;

### **[PNG] Druuna:**

una malvagia mirager che ha preso il controllo dell'Oasi di Yat;

### **[PNG] Jafar al-Semiz:**

un verro diabolico vittima della mirager;

### **[PNG] Mansour al-Yamamah:**

mercante della tribù Korbut. Viene incontrato all'Oasi di Kesret ed è responsabile della vendita dei cavalli;

### **[PG] Arsenio di Barbassone:**

lupin del Regno di Renardie (Costa Selvaggia), paladino di Saint Renard (Korotiku), intrepido, astuto e coraggioso, conosciuto per la saggezza, l'astuzia e il pensiero razionale. Ama gli scherzi, il divertimento e la libertà;

### **[PG] 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;

**[PG] 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);

**[PG] 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!";

**[PG] 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 Karamaikos dopo la "purga" del Granduca successiva alla prima rivolta di Marilenev. Gentile, curiosa, coraggiosa e sicuramente avventata, incline all'avventura e alle passioni umane. Consia del suo fascino, sa usarlo all'occorrenza.

**[PG] 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;

**MOVIMENTO E IMPREVISTI NEL DESERTO**

Nel deserto la carovana muove, lungo la pista, di 5 esagoni al giorno (10/12 ore di marcia), la metà (2 esagoni) fuori pista. Ogni esagono corrisponde a 24 miglia (ca. 38 km) per un totale quindi di poco meno di 200 km al giorno.

Le tappe del viaggio sono tre e corrispondono ai tre atti dell'avventura.

**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 Slagovich fino all'**Oasi di Yat** (Oasi settentrionale delle Oasi Gemelle) sul far della sera del quarto 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 Sopravvivenza con DC 12*. Se fallisce deve superare un *tiro Salvezza su Costituzione a DC 12* o subire un Livello di Affaticamento.

Se fallisce deve superare un *tiro Salvezza su Soffio del Drago* o subire 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 settimo 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 Sopravvivenza con DC 12 a metà della seconda tappa di viaggio e una seconda prova di Sopravvivenza con DC15 alla fine della tappa del viaggio. Ogni prova sbagliata comporta il dover superare un tiro salvezza di Costituzione con DC pari alla prova di sopravvivenza 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 **Roccaforte di Gola**. Il viaggio dura in tutto due giorni e la carovana giunge a destinazione la sera del secondo giorno.

**Nota:** questa, fisicamente, è la parte meno impegnativa del viaggio e non richiede prove di Sopravvivenza ai personaggi che non abbiano già accumulato livelli di affaticamento. Coloro che invece ne hanno dovranno superare un tiro Salvezza di Costituzione a DC 12 che se fallito farà 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).

I **12 uomini della scorta** (un veterano più undici guardie, MM 350-347 che non viaggiano sui carri si spostano facendo ricorso a **24 cammelli**. (MM320), 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 prova Natura DC 15 per cogliere questo particolare.

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** (addetto 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 (DC22). 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 girallon 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 (commoner, MM pag 345)

### **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. (commoner, MM pag 345)

### **Quinto Carro:**

All'interno del quinto carro, quello più protetto, viaggia **Marjana** la Perla di Yav. Il carro ha subito dei lavori di rinforzo recenti (Prova Intelligenza (Investigazione) DC 12) 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 (scassinare DC 20) 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 tabi!*). Per rimuoverli è necessaria una (prova di forza [Atletica] a difficoltà DC 22). Per piegarli o deformarli è sufficiente una (prova di forza [Atletica] a difficoltà DC 15) La porta di ingresso è chiusa da due sbarre di ferro di profilo rettangolare ognuna chiusa da un lucchetto (scassinare a DC 20) Con una prova di (Saggezza (Percezione) a DC 12) si intuisce che all'interno del carro è perennemente buio e la temperatura deve essere molto elevata. Dal carro non provengono rumori ma se si prova ad ascoltare da uno dei bocchettoni posti sul tetto con una prova di (Saggezza (Percezione) a DC15) si sente un lieve e regolare respiro. Se la prova è (superiore a DC 20) si sente che il respiro è scandito da un suono molto flebile che sembra una cantilena. Se la prova è (superiore a DC 24) la nenia assume i connotati di una preghiera in una lingua sconosciuta (*mantra*). 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 (prova di Intelligenza (Storia) DC 15) si deduce che sia una femmina del popolo di Yavdlom. Se la prova di storia (supera a DC 20) si possono condividere le informazioni di base sulla Serenissima Divinarchia 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 (scassinare a DC 12) e un esemplare di (**girallon adulto** (VGM pag. 152) catturato nella riserva di Ulimwengu, nella Penisola del Serpente. 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 (richiedono una prova di Forza (Atletica) a DC 20 per essere spezzate o scassinate.

#### **Ottavo carro**

contiene tre deinonychus catturati nelle Isole del Terrore (deinonychus, VGM pag 139) ognuno su una apposita gabbia con lucchetti di qualità media [scassinare a DC 15].

#### **Nono carro**

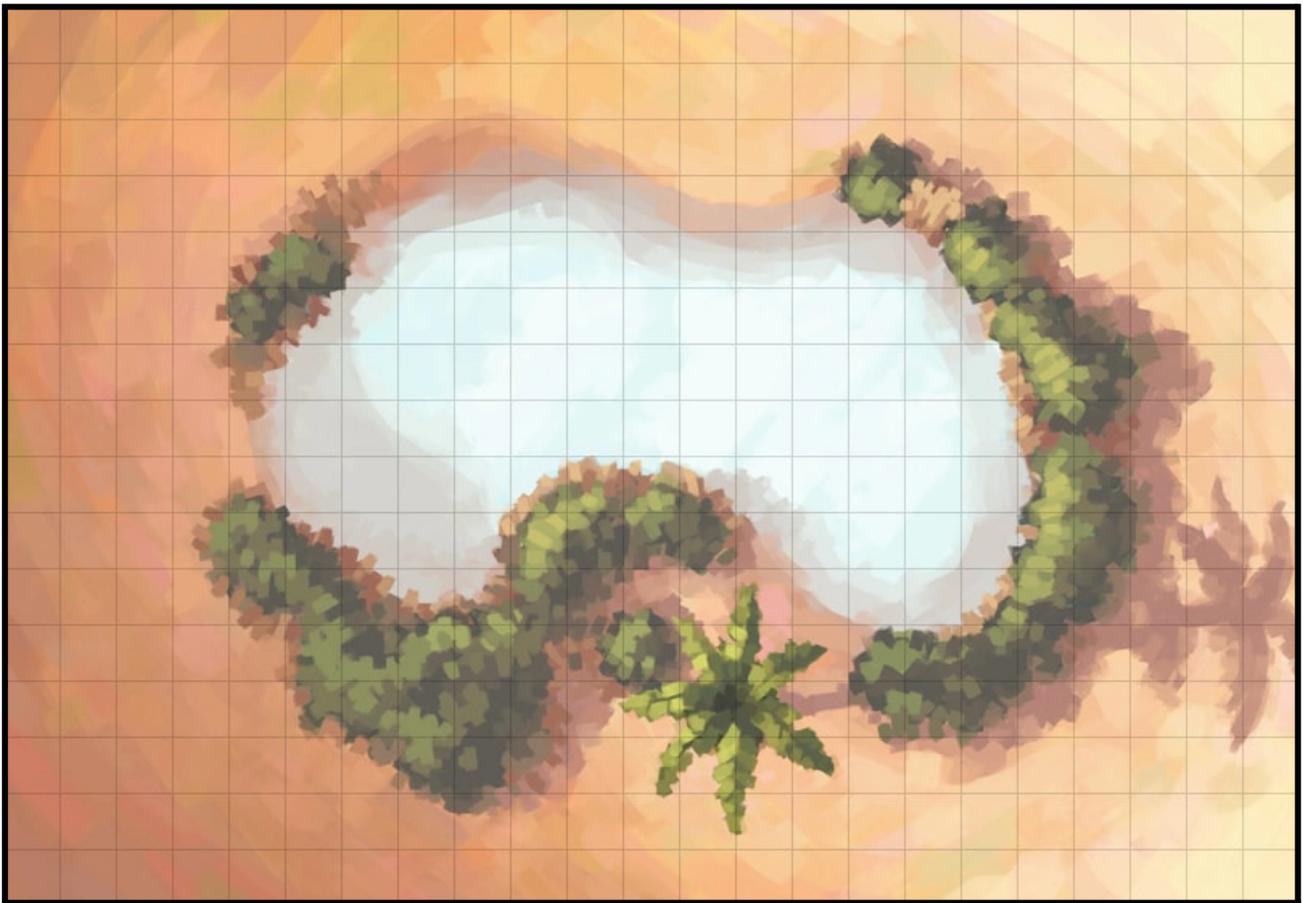
Contiene una coppia di leoni (maschio e femmina) (lion, MM pag 331) catturati nella

savana di Konumtali (area settentrionale della Penisola del Serpente). Sono liberi di muoversi e accoppiarsi legati solamente con una catena di ferro particolarmente robusta [rompere o scassinare a DC18].

#### **Decimo carro**

contiene un pericoloso rinoceronte (rhinoceros, MM pag 336) legato con due catene rinforzate (richiedono una prova di Forza (Atletica) a DC 20 per essere spezzate o scassinate.

**Nota:** Dove non descritto, la qualità dei lucchetti è sempre buona (DC15) Ogni carro ha una serratura con lucchetto per accedervi e possibilmente gabbie o catene che tengono imprigionate le bestie più pericolose.



Scala: 1 Quadrato = 20 piedi (ca. 6 metri)

## ATTO I: L'OASI DI YAT

[DURATA: 60 MINUTI]

### Informazioni Oasi Gemelle e Yat

(Intelligenza (Storia) DC 15)

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, come detto sul far della sera del quarto giorno di viaggio (non dimenticate il tiro di Sopravvivenza e 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 con una prova di Percezione [DC 15] 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. I primi due personaggi devono superare una prova di Intelligenza (Investigation) a DC 15 per cogliere l'illusione che copre un'area di sabbie mobili. Se la falliscono ci finiscono dentro. Le sabbie mobili dovrebbero costituire solamente una distrazione fastidiosa (vedi *trafiletto Sabbie*

*Mobili*) ma dovrebbero far capire come potenti illusioni coprono aree dell'Oasi. Se dovessero cercare appositamente altre illusioni simili troveranno un'altra area come questa. Con una prova Intelligenza (Arcana) a DC 14 riescono a determinare che si tratta dell'incantesimo di illusione hallucinatory terrain (terreno illusorio). Sempre con una prova di Intelligenza (Investigation) a DC 15 trovano un'altra illusione, situata circa a metà tra le due illusioni delle sabbie mobili, che riveste uno degli ulivi più antichi e maestosi che circondano l'oasi. Studiando l'area con una prova di Intelligenza (Investigation), Saggezza (Perception) o Saggezza (Survival) a DC 12 scoprono alcune impronte che potrebbero corrispondere a quelle di **Chavez** e i suoi uomini. Se la prova riesce con DC 15 allora si vedono anche le impronte dei due portatori. Solamente con una prova a DC 20 o più si vedono impronte più vecchie, forse di uno e due giorni, riconducibili ad altri tre uomini. Tutte le impronte sembrano condurre all'ulivo. Esaminato e sempre con una prova di Intelligenza (Investigation) a DC 15 si riesce a discernere dall'illusione che copre un'apertura nella pianta e che sembra condurre al suo interno. In realtà si tratta di un'illusione all'interno di un'altra illusione ma per determinare questa seconda illusione, ben più potente (Mirage Arcana è di 7° livello) è necessario superare la prova di Intelligenza (Investigazione) con almeno 17+. Se si vuole approfondire con una prova di Intelligenza (Arcana) a DC 17 si determina che una grande illusione, capace di alterare in maniera più importante la realtà ne sta coprendo un'altra.

**Sabbie mobili:** i personaggi che si muovono alla loro normale velocità di movimento notano le sabbie mobili superando una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 8 o con una Saggezza (Percezione) passiva di 8 o superiore. Quelli che viaggiano più velocemente della loro normale velocità di movimento finiscono direttamente nelle sabbie mobili e affondano di  $1d4 + 1$  piedi. All'inizio di ogni turno dopo essere sprofondata nelle sabbie mobili, la creatura affonda di altri  $1d4$  piedi. A condizione che la creatura non sia completamente sommersa, può fuggire dalle sabbie mobili superando una prova di Forza. La prova di Forza ha una CD base di 10, poi aumenta di 1 per ogni piede che la creatura è affondata. Se la creatura è affondata di 1,5 metri (5 piedi), la CD della prova di Forza sarebbe 15. Se un'altra creatura sta aiutando la creatura a uscire dalle sabbie mobili, la CD di base per la prova di Forza è 5 e aumenta nello stesso modo menzionato in precedenza, per ogni piede affondato, la CD aumenta di 1

A questo punto se “entrano” nella pianta di ulivo (in realtà è tutta una potentissima illusione) avranno la sensazione di scendere lungo una stretta scala a chiocciola ricoperta di piastrelle di fine ceramica con belle e colorate composizioni floreali che richiamano molto l'arte del Sind e di Ylaruam [prova di Intelligenza (Storia) a DC 12]. Dopo una discesa, in rigorosa fila indiana (*ricordate di farvi dare l'ordine di marcia*), di alcuni metri nel sottosuolo, la scala si apre in quella che sembra una vasta camera rettangolare sotterranea. Il centro della camera è interamente occupato da una vasca, anch'essa rettangolare, 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 con una prova di Saggezza (Percezione) a DC 12 si nota che la

luce del sole non corrisponde a quella reale in quanto è presumibile che gli avventurieri siano scesi nella dimora della *mirager* solo in tarda serata o notte fonda). Nell'aria c'è un delizioso profumo di incenso che diffonde 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 e superano una prova di Saggezza (Percezione) a DC10 sentono provenire da oltre le tende degli strani rumori. Con 15+ li distinguono come dei bassi grugniti. Scostando le tende vedono cinque grossi maiali abbuffarsi banchettando con il cibo.

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, il che richiede una prova di Destrezza (Furtività) a DC 15, e superano una prova di Saggezza (Percezione) a DC 12, sentono provenire da oltre di essa una musica suadente e arabeggiante. Chi dovesse superare una prova di Intelligenza (Storia) a DC 20 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 tappare le orecchie o dichiarare espressamente di concentrarsi su altro che non sia la musica*) dovrà superare un tiro salvezza di Saggezza (DC 15) o subire gli effetti dell'incantesimo **Enthrall** della **mirager**. Chi ha adottato le suddette precauzioni potrà fare il tiro salvezza con vantaggio. Chi fallisce il tiro salvezza, per tutto l'incontro successivo con la **mirager**, fallirà automaticamente ogni prova necessaria per discernere le illusioni dalla realtà e inoltre avrà svantaggio a tutte le prove di Saggezza (Percezione) che coinvolgono creature che non siano la **mirager**.

### **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 (**wereboar**) in quanto 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 (*chi è sotto l'effetto dell'Enthrall avrà svantaggio nell'individuarli*). 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.

Per Jafar al-Semiz usare le statistiche di un wereboar (MM pag. 209). Predilige combattere in forma ibrida.

Per i due servi di Jafar usare le statistiche di due cinghiali giganti (MM pag. 323)

Druuna è invece una mirager dal Tome of Beast pag. 291 con resistenza al fuoco.

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 con rubino del valore di 350 gp (*annotate chi lo prende in quanto si rivelerà essere molto importante per il proseguo dell'avventura*) dalle indubbe proprietà magiche (ring of fire resistance)



**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 richiederà una prova di Carisma (Persuasione o Ingannare) a DC 18. 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,

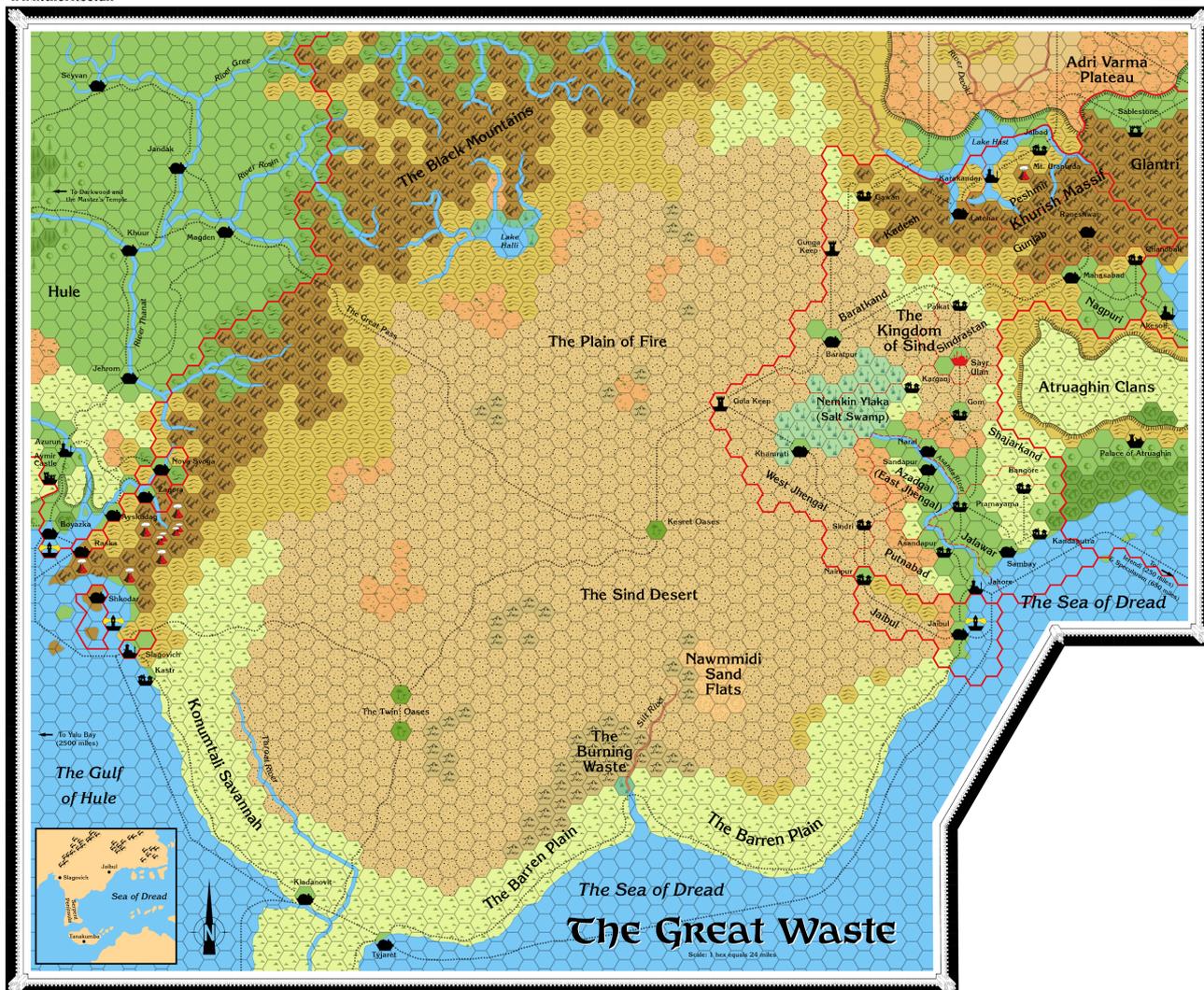
due giorni. Alla fine del primo atto consentite gli effetti di un riposo lungo per il gruppo.

Il morale è alto e i personaggi potrebbero essere premiati con un punto ispirazione in base anche alle loro azioni.

## "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

[DURATA: 60 MINUTI]

### *Informazioni preliminari sull'Oasi di Kesret e sulle tribù degli Urduk*

(Intelligenza (Storia) DC 15)

La Grande Desolazione non è il deserto arido 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 dalle tribù con 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 dovuto al fatto che il loro campo estivo è presso l'Oasi Kesret. Si tratta di commercianti di cavalli, che in inverno vanno a sud per commerciare. 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 5 cavalli in stato di ebbrezza. La tribù Korbut si è convertita facilmente a Bozdogan, essendo le sue dottrine molto simili al loro stile di vita. Eppure, 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 (*vantaggio su tutte le prove di Carisma con essi*).

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 trovare almeno 3 tribù di nomadi Urduk lì in qualsiasi momento. 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 mal consigliato 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 terzo giorno (*fate effettuare la prima prova Sopravvivenza e 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 geysir, pozze di fango bollente e vapori che rendono le temperature ancora più elevate. Nel primo pomeriggio, da nord est giunge

un'avvisaglia (prova di Saggezza (Percezione) a DC 15) di una imponente tempesta di sabbia che si sta avvicinando. Ogni personaggio può effettuare una prova di Intelligenza (Sopravvivenza) e Intelligenza (Natura) a DC 15 per comprendere l'entità del fenomeno e la sua pericolosità per la carovana. Chi supera la prova con un 20+ intuisce 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 a subire la tempesta.

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 (Persuasione/Ingannare/Intimidire) a DC 18. Il tiro comunque, vista la cocciutaggine dell'uomo, ha svantaggio.

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 Intelligenza (Sopravvivenza) a DC 15 con vantaggio e se lo fallisce un tiro salvezza di Costituzione a Dc 15 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

Intelligenza -2 (- o se hanno Sopravvivenza nel Deserto) e se falliscono tale prova superare un tiro salvezza di Costituzione a DC 20 o subire un livello di fatica.

Indipendentemente dall'azione della carovana verificate l'esito delle prove di Sopravvivenza (non i tiri Costituzione!):

- 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. Tutti i personaggi guadagnano un punto ispirazione.

- 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 (Atletica) a DC 15 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 DC incrementata di +1 per ogni round successivo al primo. Se sbaglia tale prova deve effettuare subito un tiro Salvezza di Costituzione a DC 12. Anche la difficoltà di questo tiro salvezza incrementa di +1 per ogni round successivo al primo. Se si sbaglia il tiro salvezza il personaggio finisce a zero hp e deve iniziare la sequenza dei tiri salvezza sulla morte. Un personaggio libero dalla sabbia può cercare di aiutare un compagno sotto la sabbia ma per farlo deve prima

individuarlo (usando un'azione) superando una prova di Saggezza (Percezione) a DC 12. Una volta individuato il compagno può usare un'altra azione (nel round successivo) dando al compagno vantaggio nella prova di forza (Atletica) 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 scappa 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**

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. Una prova di Intelligenza (Medicina/Natura) a DC 15 consente di capire che si tratta delle ossa di una bestia titanica, probabilmente un leggendario leviatano delle sabbie [DC 18]. Se

la prova è superata a DC 20+ si intuisce che le ossa possano appartenere a più di un esemplare e che questo sito sia una sorta di cimitero dei leviatani. Una prova di Saggezza (Percezione) o Intelligenza (Natura) a DC 15 consente di collegare la presenza del cimitero dei leviatani con la tempesta di qualche giorno prima.

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 Korbut, in particolare 20 uomini e 40 cavalli, la metà dei quali condotti all'oasi solo per essere venduti. Il capo dei Korbut 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 Korbut 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 (fate fare delle prove Saggezza (Percezione) a DC 10, vedranno che vino e oppio vengono consumati in grande quantità e li sente ridere

sguaiatamente raccontando aneddoti di vendite ed esperienze passate. L'atmosfera è senza dubbio cordiale ma chiunque superi una prova di Saggezza (Intuire) a DC 15 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 (Percezione) a DC 17. 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 (Percezione) o di Intelligenza (Investigare) a DC 15 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, muovendosi con furtività (richiedere una prova di Destrezza (Furtività) a DC 15) il gruppo riesce a sorprendere il tabi, appollaiato sopra il carro di Marjana che ammira il frutto del suo lavoro. La scena 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 (Persuasione/Intimidire) a DC 15, 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 superiore al 20 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: la mattina del secondo giorno**

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 Saggezza (Intuire) a DC 15 capisce che Mansour sta mentendo. Chiunque superi la prova con DC 20+ 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: la mattina del secondo giorno**

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 potranno, con una prova di Saggezza (Percezione) a DC 12, capire che si stanno preparando per la 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). Gli animali più pericolosi che possono essere liberati sono: **il rinoceronte [CR2], i due leoni [CR1], il girallon [CR4] e i tre deinonychus [CR1]**.

**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 tiri Carisma (persuasione, raggirare e intimidire) fatti nei suoi confronti o di Uruk saranno fatti con Svantaggio.

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.

La carovana anticipa la partenza verso est e le terre del Regno del Sind.

## ATTO III: LA ROCCAFORTE DI GOLLA

[DURATA: 60 MINUTI]

### *Informazioni sul Regno del Sind e su Rocca Gola (o Roccaforte di Gola)*

Intelligenza (Storia) DC 15

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 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 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.

Per altre informazioni sul Regno del Sind rimando alla lettura dell'Atlante La Grande Desolazione disponibile su [pandius.com](http://pandius.com) 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 **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!

### **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 (in termini di gioco) 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 [prova di Saggezza (Percezione) di gruppo a DC 12]. Se la superano notano appunto 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, prova di Destrezza (Furtività) a DC12, 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 pensano di andare alla Porta della città, con le giuste prove di Carisma (Persuasione/Raggirare/Intimidire) a DC 12 riusciranno a sapere che "i nove" sono giunti poche ore dopo la carovana e hanno chiesto informazioni su **Verma Makave** e il suo convoglio. Se la prova è superiore a DC 15+ si avrà anche l'informazione che 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: Gran finale. 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 e con una **prova di Saggezza (Intuire) a DC 12** si comprende che 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, baffi e pizzo ben curati e neri, occhi neri come la pece, sottolineati da del fondotinta scuro. Indossa anelli e gioielli d'oro e tempestati di gemme. E' armato con 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 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, con una prova di Saggezza (Percezione) a DC 12 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. Chiunque superi una prova di Saggezza (Percezione) a DC 20 vedrà che dentro vi sono almeno una cinquantina di diamanti grandi quanto dei dadi poliedrici. Il valore del borsetto è stimabile in qualcosa come 25.000 – 50.000 pezzi d'oro.

Superando una prova di Saggezza (Intuire) a DC 15 si comprende come Verma sia molto impressionato dall'offerta e fortemente tentato di accettarla ma di come sia anche in conflitto se provare ad alzare il prezzo o meno. E' 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 di prendere chiunque tenti di uscire dalla stanza ma è chiaro fin da subito che per gli otto cavalieri neri l'ordine è più simile a un *“uccidete tutti”*. 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:**

**Verma Makave:** devoto, ma non troppo, del Mercante (Asterius) (priest, MM pag. 348 ma non lancia incantesimi se non i trucchetti)

**Uruk:** Minotuario (MM pag. 223)

**Domingo Chavez:** Veterano (MM pag. 350) combatte con rapier e spada corta

**Gli uomini della scorta** armata (se ancora vivi, max 11): guardie (MM pag. 347)

Gli Huleani:

**Marek'n'sik.** Abjurer Wizard (MPMM pag. 260)

**Gli otto cavalieri neri:** Thug (MM pag. 350)

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!

# 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.

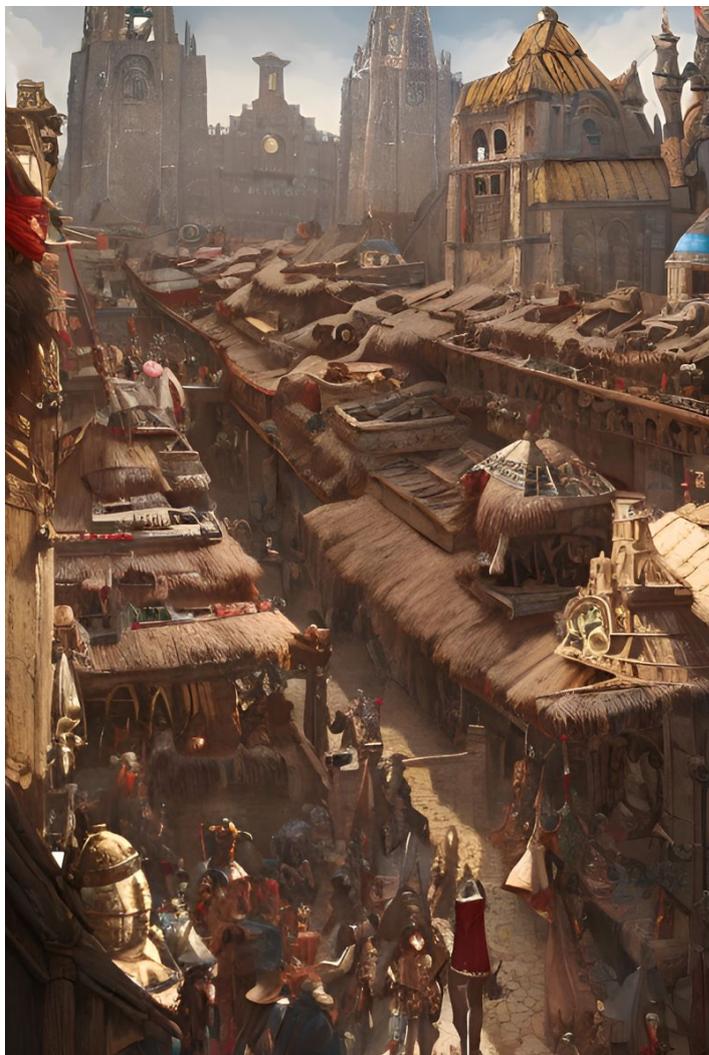
Nonostante questo, molti carovanieri scelgono di commerciare con loro a causa dell'elevata qualità dei cavalli che vendono. La tribù è guidata dal capo **Malik** un uomo enormemente grasso, che cavalca un magnifico stallone. Sia Malik che la sua tribù vedono con estremo favore il Maestro e i suoi servi.

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

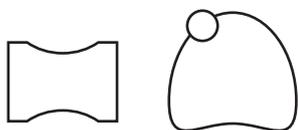
*Dovrei smettere di amarti,  
mio fuoco nella luce  
per rincorrere una piuma nel vento?  
Dentro il bagliore che  
forgia un anello di potere ,*

*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*

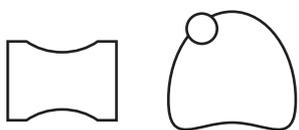
Arsenio



Arsenio



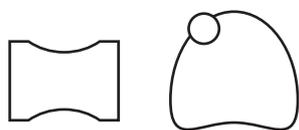
Maple



Maple



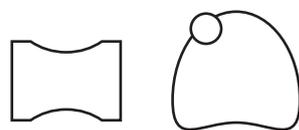
Billy



Billy



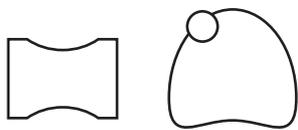
Lerry



Lerry



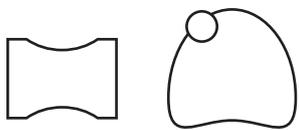
Dunja



Dunja



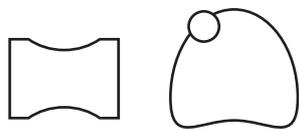
Mousa



Mousa



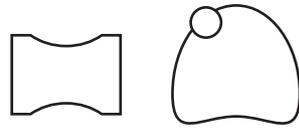
So cazzo vostri



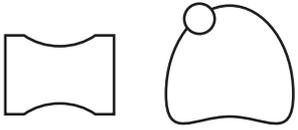
So cazzo vostri



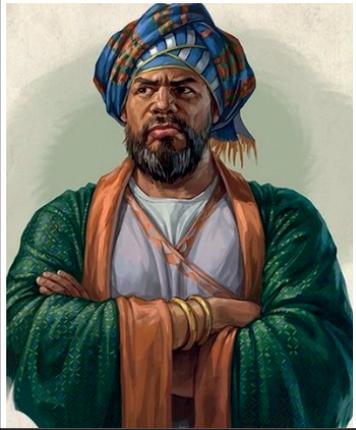
bruto



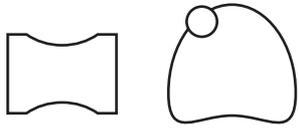
Verma Makave



Verma Makave



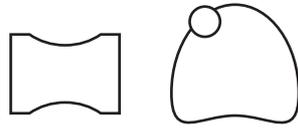
Uruk



Uruk



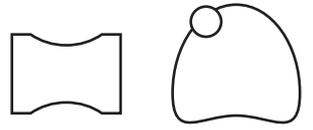
Copper



Copper



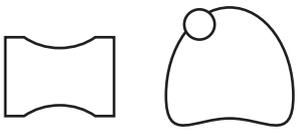
Marek'n'sik



Marek'n'sik



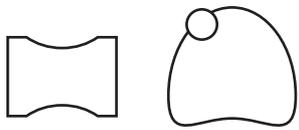
Marjana



Marjana



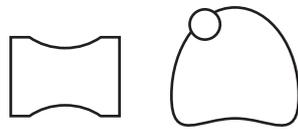
Druuna



Druuna



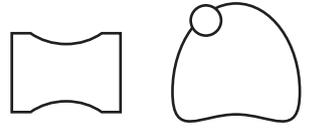
Mansour



Mansour



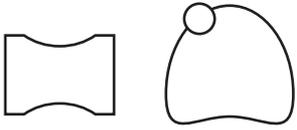
Domingo Chavez



Domingo Chavez



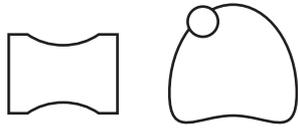
Arsenio



Arsenio



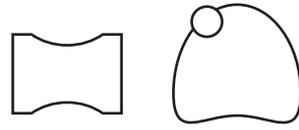
Maple



Maple



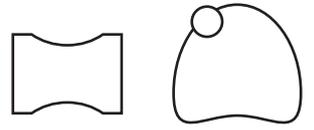
Billy



Billy



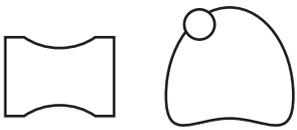
Lerry



Lerry



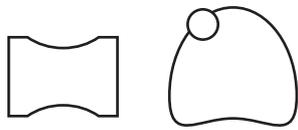
Dunja



Dunja



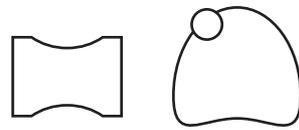
Mousa



Mousa



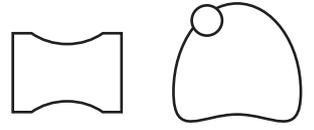
Efreeti



Efreeti



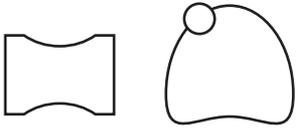
Bruto



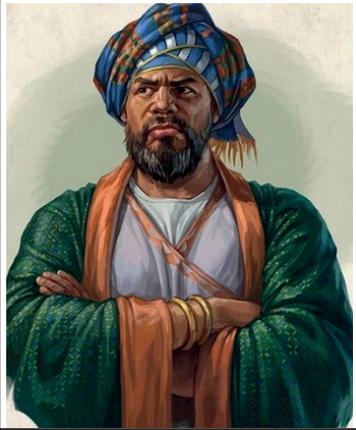
Bruto



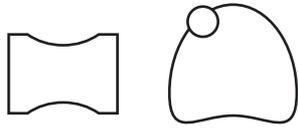
Verma Makave



Verma Makave



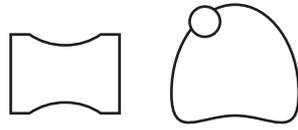
Uruk



Uruk



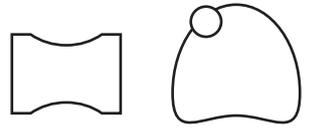
Copper



Copper



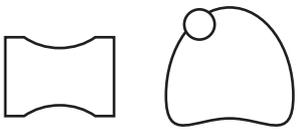
Marek'n'sik



Marek'n'sik



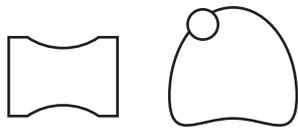
Marjana



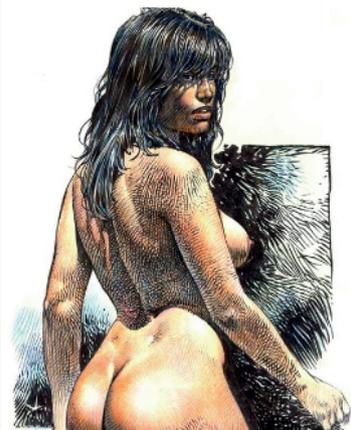
Marjana



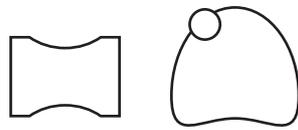
Druuna



Druuna



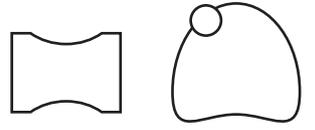
Mansour



Mansour



Domingo Chavez



Domingo Chavez

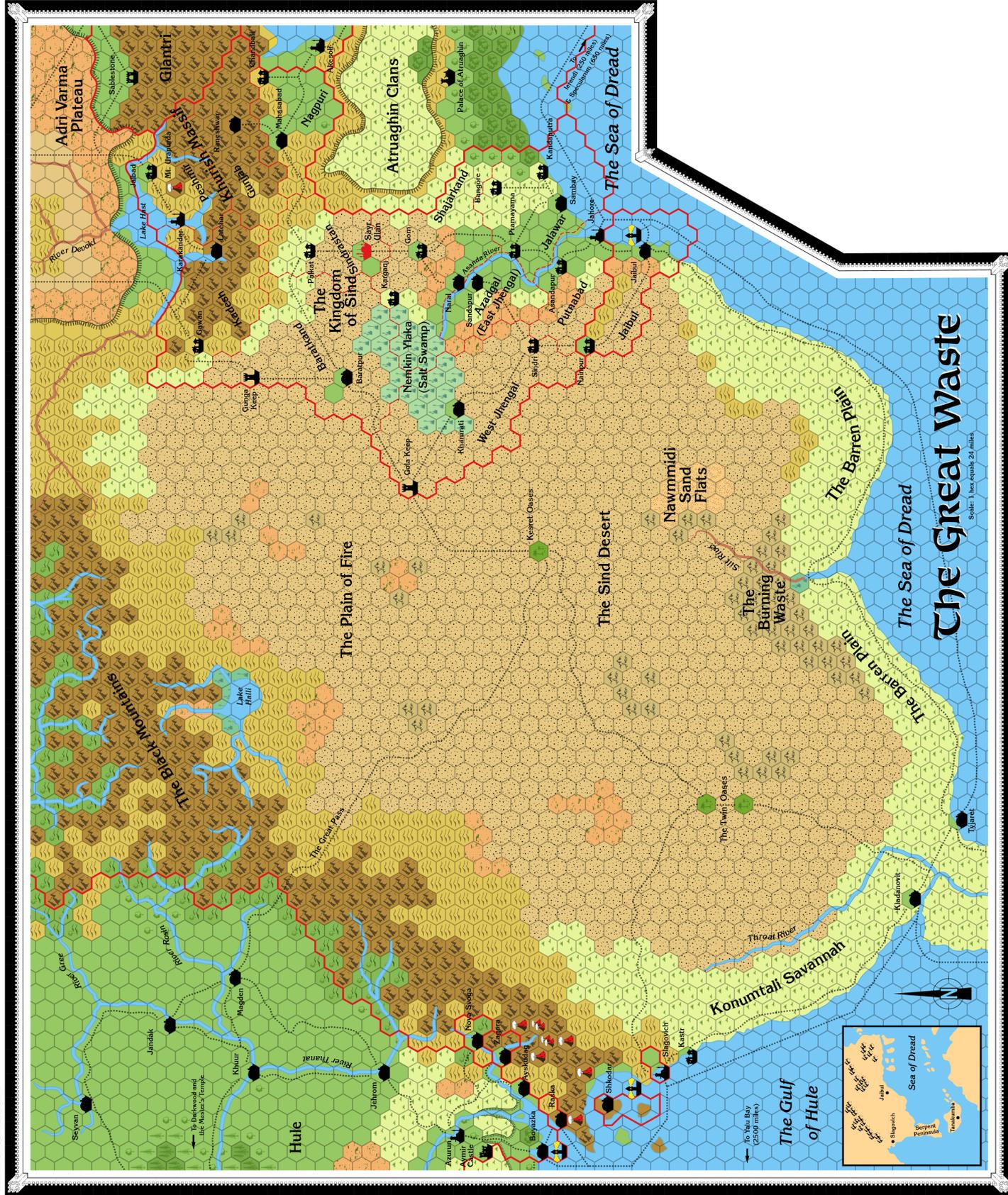


# "The Great Waste"

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](http://www.thorff.co.uk)



Arsenio di Barbassonne

Lupin Paladino, livello 4, Giuramento di Devozione  
RAZZA, LIVELLO E CLASSE

Eroe popolare      Legale Buono      Saimpt Renard  
BACKGROUND      ALLINEAMENTO      DIVINITÀ      NOME DEL GIOCATORE

**FORZA**  
-1  
8

**DESTREZZA**  
+3  
16

**COSTITUZIONE**  
+1  
12

**INTELLIGENZA**  
+1  
12

**SAGGEZZA**  
+2  
14

**CARISMA**  
+3  
16

**BONUS DI COMPETENZA +2**

**SAVING THROWS**

- +0 Forza
- +4 Destrezza
- +2 Costituzione
- +2 Intelligenza
- +5 Saggezza
- +6 Carisma

**ABILITÀ**

- +3 Acrobazia (Des)
- +4 Addestrare Animali (Sag)
- +1 Arcano (Int)
- 1 Atletica (For)
- +3 Inganno (Car)
- +1 Storia (Int)
- +4 Intuizione (Sag)
- +3 Intimidire (Car)
- +1 Indagare (Int)
- +2 Medicina (Sag)
- +1 Natura (Int)
- +4 Percezione (Sag)
- +3 Intrattenere (Car)
- +5 Persuasione (Car)
- +1 Religione (Int)
- +3 Rapidità di Mano (Des)
- +5 Furtività (Des)
- +4 Sopravvivenza (Sag)

**PERCEZIONE PASSIVA**  
14

ARMATURA  
Cuorio borchiato

SCUDO  
Scudo

Cappa di Protezione (1)

**18**  
AC

**CLASSE ARMATURA**

MASSIMI      DADI VITA      TEMPORANEI

32      4d10

**PUNTI FERITA CORRENTI**

TS CONTRO LA MORTE

VELOCITÀ      VOLARE      ARRAMPICARSI      NUOTARE

9 m      0      4.5 m      0

VISTA      ISPIRAZIONE      INDEBOLIMENTO

Scurovisione

**VELOCITÀ, SENSI, & CONDIZIONI**

**Abilità canina.** Il Lupin ha +2 alla Destrezza e può attaccare con il morso, come arma naturale, con cui può fare attacchi disarmati. Col morso causa 1d4+1 danni perforanti. Inoltre hanno Vantaggio a tutti i tiri Percezione basati sull'olfatto.

**Odio dei Licanthropi.** I Lupin sono combattenti implacabili dei licanthropi e li riconoscono in modo automatico dall'odore, in qualunque forma (salvo circostanze particolari). Una volta individuato un licanthropo, il Lupin parte all'attacco (Tiro Salvezza di Saggezza, solitamente DC 12 o più, per evitarlo).

**INIZIATIVA** +3      1 Attacco per Azione

**TRATTI RAZZIALI**

**Scurovisione.** Puoi vedere con luce fioca fino a 18 metri come se fossi con luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca.

**Percezione del Divino (Azione—4/Riposo lungo).** Puoi aprire la tua consapevolezza per rilevare la presenza di un forte male. Fino alla fine del tuo prossimo turno, conosci la posizione di qualsiasi celestiale, demone o non-morto entro 18 metri da te che non sia dietro una copertura completa. Conosci il tipo di essere di cui percepisci la presenza, ma non la sua identità. Nello stesso raggio, rilevi anche la presenza di qualsiasi luogo o oggetto che è stato consacrato o dissacrato.

**Imposizione della Mani (Azione-20 pf/Riposo lungo).** Puoi toccare una creatura e attingere al potere della tua riserva per ripristinare un numero di HP a quella creatura, fino all'ammontare massimo rimasto nella tua riserva. Puoi spendere 5 HP per curare il bersaglio da una malattia o neutralizzare un veleno che lo colpisce. Non ha alcun effetto sui non morti e sui costrutti.

**Stile di Combattimento.**  
**Duellare.** Quando brandisci un'arma da mischia in una mano e nessun'altra arma, ottieni un bonus di +2 ai tiri di danno con quell'arma.

**Punizione Divina.** Quando colpisci una creatura con un attacco con un'arma da mischia, puoi spendere uno slot incantesimo per infliggere danni radiosi al bersaglio, in aggiunta ai danni dell'arma. Il danno extra è di 2d8 per uno slot incantesimo di 1° livello, più 1d8 per ogni livello di incantesimo superiore al 1°, fino a un massimo di 6d8. Il danno aumenta di 1d8 se il bersaglio è un non-morto o un demone.

**Salute Divina.** Sei immune alle malattie.

**Arma Consacrata (Azione—Incanalare divinità).** Per 1 minuto, aggiungi +3 ai tiri per colpire con un'arma. L'arma emette anche una luce intensa in un raggio di 6 metri e luce fioca 6 metri oltre. Se l'arma non è già magica, diventa magica per tutta la durata. Puoi terminare l'effetto nel tuo turno come parte di qualsiasi altra azione. Se non hai più l'arma in mano o addosso, o se cadi incosciente, l'effetto finisce.

**Scacciare i Sacriloghi (Azione—Incanalare divinità).** Ogni demone o non morto che ti vede o sente entro 9 metri da te, deve fare un Tiro Salvezza di Saggezza. Se la creatura fallisce il TS, viene scacciata per 1 minuto o fino a quando non subisce danni. La creatura deve passare i suoi turni cercando di allontanarsi il più possibile da te e non può muoversi volontariamente entro 9 metri da te. Inoltre non può compiere reazioni. Per la sua azione, può usare solo l'azione Scatto o cercare di sfuggire a un effetto che gli impedisce di muoversi. Se non c'è nessun posto dove spostarsi, la creatura può usare l'azione Schivare. di Saggezza, solitamente DC 12 o più, per evitarlo).

NOME	RAGGIO	ATTACCO	DANNO / TIPO
Stocco	1.5 m	+5 vs CA	1d8+5 perforante (incluso Duellare)
Accurata			
Cimarron Six-shooter	21/45 m	+5 vs CA	1d8+3 perforanti
Ricarica, Leggera			

CIMARRON SIX-SHOOTER: Costo 100 gp (1000 gp in acciaio rosso); Danno: 1d8+Des perforanti; Peso: 1 kg; Raggio: 21/45 m; Proprietà: Ricarica (6 colpi). I proiettili sono scagliati dall'esplosione di un polvere, miscela di Cynnabril e altri elementi alchemici e la pistola si ricarica da sola fino a esaurimento dei proiettili, consentendo di sparare 2 colpi a round (se si possono fare più attacchi con un'Azione). Si può usare un six-shooter per mano. Con 1 su 1d20 il meccanismo si inceppa e si sblocca con una prova degli Strumenti da Inventore a DC 12. I six-shooter in acciaio rosso sono resistenti agli inceppamenti: con 1 su 1d20, il portatore può effettuare un TS di Int e, se riesce, perde solo il colpo attuale ma la pistola non si inceppa. Se fallisce, si inceppa. Quando finiscono i proiettili, si può ricaricare: con un caricatore basta una singola Azione, se manualmente, un'Azione carica solo 3 proiettili.

**ATTACCHI & INCANTESIMI**

**PRIVILEGI & TRATTI**

**Competenze Armature.** Armature Leggere, Armature Medie, Armature Pesanti, Scudi

**Competenze Armi.** Armi Semplici, Armi da Guerra

**Competenze Strumenti.** Veicoli di terra

**Linguaggi.** Comune, Lupin, Silvano

**COMPETENZE & LINGUAGGI**



# Arsenio di Barbassonne

Male		4'8"	100 lb.
GENERE	ETÀ	ALTEZZA	PESO
OCCHI	PELLE	CAPELLI	



RITRATTO DEL PERSONAGGIO

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 dai 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.

ALLEATI & ORGANIZZAZIONI

NOME

Ordine di Saimpt Renard



SIMBOLO

Sono un lupin del Regno di Renardie (Costa Selvaggia), paladino di Saint Renard (Korotiku), intrepido, astuto e coraggioso, conosciuto per la saggezza, l'astuzia e il pensiero razionale. Ama gli scherzi, il divertimento e la libertà

TRATTI DI PERSONALITÀ

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.

IDEALI

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.

LEGAMI

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 sorsò 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.

DIFETTI

## Ospitalità Rustica

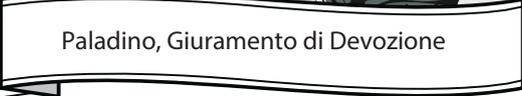
Dato che vieni dai ranghi della gente comune, ti adatti a loro con facilità. Puoi trovare un posto dove nasconderti, riposare o recuperare tra gli altri cittadini comuni, a meno che tu non abbia dimostrato di essere un pericolo per loro. Ti proteggeranno dalla legge o da chiunque altro ti cerchi, anche se non rischieranno la vita per te

TRATTO DI BACKGROUND

STORIA DI BACKGROUND

CARATTERISTICHE AGGIUNTIVE





Paladino, Giuramento di Devozione

Carisma	+5	13	5
ABILITÀ DI SPELLCASTING	BONUS DI ATTACCO	DIC TIRO SALVEZZA	INCANTESIMI DA PREPARARE

1 LIVELLO	3 SLOT INCANTESIMO	<input checked="" type="radio"/>	Protezione dal Bene e dal Male (sempre Preparato)	<input checked="" type="radio"/>	Santuario (sempre Preparato)
<input type="radio"/>	Benedizione	<input type="radio"/>	Comando	<input type="radio"/>	Cura Ferite
<input type="radio"/>	Duello Obbligato	<input type="radio"/>	Eroismo	<input type="radio"/>	Favore Divino
<input type="radio"/>	Individuazione del Bene e del Male	<input type="radio"/>	Individuazione del Magico	<input type="radio"/>	Individuazione delle Malattie e dei Veleni
<input type="radio"/>	Punizione collerica	<input type="radio"/>	Punizione Incandescente	<input type="radio"/>	Punizione Tonante
<input type="radio"/>	Purificare Cibo e Bevande	<input type="radio"/>	Scudo della Fede	<input type="radio"/>	

Billy the Boy LaGrange

Gnomo Guerriero, livello 4, Arciere Arcano  
RAZZA, LIVELLO E CLASSE

ESPERIENZA

Giocatore d'azzardo  
BACKGROUND

Caotico Neutrale  
ALLINEAMENTO

DIVINITÀ

NOME DEL GIOCATORE

**FORZA**  
-1  
9

**DESTREZZA**  
+3  
16

**COSTITUZIONE**  
+3  
16

**INTELLIGENZA**  
+2  
14

**SAGGEZZA**  
+1  
12

**CARISMA**  
+0  
10

**BONUS DI COMPETENZA +2**

**TIRI SALVEZZA**

- +1 Forza
- +3 Destrezza
- +5 Costituzione
- +2 Intelligenza
- +1 Saggezza
- +0 Carisma

**TIRI SALVEZZA**

- +5 Acrobazia (Des)
- +1 Addestrare Animali (Sag)
- +4 Arcano (Int)
- 1 Atletica (For)
- +2 Inganno (Car)
- +2 Storia (Int)
- +3 Intuizione (Sag)
- +0 Intimidire (Car)
- +2 Indagare (Int)
- +1 Medicina (Sag)
- +2 Natura (Int)
- +3 Percezione (Sag)
- +0 Intrattenere (Car)
- +0 Persuasione (Car)
- +2 Religione (Int)
- +3 Rapidità di Mano (Des)
- +3 Furtività (Des)
- +1 Sopravvivenza (Sag)

**ABILITÀ**

13 PERCEZIONE PASSIVA

ARMATURA  
Cuio Borchiato

SCUDO

15  
AC

ARMOR CLASS

MASSIMI 40 DADI VITA 4d10 TEMPORANEI

PUNTI FERITA CORRENTI

VELOCITÀ 7.5 m VOLARE 0 ARRAMPICARSI 3.7 m NUOTARE 0

VISTA Scurovisione ISPIRAZIONE INDEBOLIMENTO

VELOCITÀ, SENSI & CONDIZIONI

**Astuzia gnomesca.** Hai vantaggio su tutti i tiri salvezza di Intelligenza, Saggezza e Carisma, contro la magia.

**Conoscenze dell'Artefice.** Ogni volta che effettui una prova di Storia relativa a oggetti magici, alchemici o dispositivi tecnologici, puoi aggiungere il doppio del bonus di competenza che usi di solito.

**Inventore.** Usando gli strumenti da inventore, puoi costruire un dispositivo a orologeria minuscolo. Puoi avere fino a tre dispositivi del genere attivi vi alla volta.

TRATTI RAZZIALI

**Scurovisione.** Puoi vedere con luce fioca fino a 18 metri come se fossi con luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca.

**Stile di Combattimento.**  
**Arciere.** Guadagni un bonus di +2 bonus sui tiri per colpire con armi a distanza.

**Recuperare Energie (Azione Bonus—1/Riposo Breve).** Recuperi 1d10+4 pf.

**Azione Impetuosa (1/Riposo Breve).** Nel tuo turno, puoi intraprendere un'azione aggiuntiva oltre alla tua azione normale.

**Tradizione dell'Arciere Arcano.** Sei iniziato ad alcuni segreti della tradizione arcana e apprendi a usare il trucchetto *Prestdigitazione*.

**Colpo Arcano (2/Riposo Breve).** 1/turno usi una delle tue opzioni Colpo Arcano quando colpisci con una freccia o proiettile, a meno che l'opzione non abbia un tiro d'attacco

**Freccia Esplosiva.** Dopo che questa freccia o proiettile colpisce una creatura, essa e tutte le altre entro 3m subiscono 2d6 danni di forza ciascuno.

**Freccia Indebolente.** Una creatura colpita da questa freccia o proiettile subisce un danno necrotico extra di 2d6 e deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione a DC12, o il suo danno con le armi viene dimezzato fino all'inizio del suo turno successivo.

INIZIATIVA +3 1 Attacco/Azione di Attacco

NOME	RAGGIO	ATTACCO	DANNO / TIPO
Sex Machine (six-shooter in acciaio rosso) Ricarica, Leggera	21/45 m	+7 vs CA	1d8+3 perforanti
Widow-maker (six-shooter in acciaio rosso) Ricarica, Leggera	21/45 m	+4 vs CA	1d8 perforanti (niente Des bonus a colpire/danno)
Spada corta Accurata, Leggera	1.5 m	+5 vs CA	1d6+3 perforanti

**CIMARRON SIX-SHOOTER:** Costo 100 gp (1000 gp in acciaio rosso); Danno: 1d8+Des perforanti; Peso: 1 kg; Raggio: 21/45 m; Proprietà: Ricarica (6 colpi). I proiettili sono scagliati dall'esplosione di un polvere, miscela di Cynnabril e altri elementi alchemici e la pistola si ricarica da sola fino a esaurimento dei proiettili, consentendo di sparare 2 colpi a round (se si possono fare più attacchi con un'Azione). Si può usare un six-shooter per mano. Con 1 su 1d20 il meccanismo si inceppa e si sblocca con una prova degli Strumenti da Inventore a DC 12. 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 ST di Int e, se riesce, perde solo il colpo attuale ma la pistola non si inceppa. Se fallisce, si inceppa. Quando finiscono i proiettili, si può ricaricare: con un caricatore basta una singola Azione, se manualmente, un'Azione carica solo 3 proiettili.

ATTACCHI & INCANTESIMI

PRIVILEGI & TRATTI

**Competenze Armature.** Armature Leggere, Armature Medie, Armature Pesanti, Scudi

**Competenze Armi.** Armi Semplici, Armi da Guerra

**Competenze Strumenti.** Strumenti da Inventore, Carte da gioco

**Linguaggi.** Comune, Gnomico, Goblin, Halfling, Koboldo, Nanico

COMPETENZE & LINGUAGGI



# Billy the Boy LaGrange

Male		2'11"	35 lb.
GENERE	ETÀ	ALTEZZA	PESO
OCCHI	PELLE	CAPELLI	



RITRATTO DEL PERSONAGGIO

NOME

---

SIMBOLO

ALLEATI & ORGANIZZAZIONI

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.

TRATTI DI PERSONALITÀ

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.

IDEALI

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-maker. 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 larghe e i suoi druggi sui quali si abbatté 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!

LEGAMI

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 inviso 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!"

DIFETTI

## Non dirmi mai le Probabilità

Le probabilità sono il tuo pane quotidiano. Durante le attività fuori servizio che coinvolgono giochi d'azzardo o calcolare le probabilità sul piano migliore, è possibile ottenere una solida idea di quale scelta è probabilmente la migliore e quali opportunità sembrano troppo belle per essere vere, a discrezione del DM.

TRATTO DI BACKGROUND

## SEX MACHINE e WIDOW-MAKER:

Due Cimarron six-shooter (pistole revolver a 6 colpi) in acciaio rosso, un magico materiale delle Baronie Selvagge. Sono molto belle, 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.

STORIA DI BACKGROUND

CARATTERISTICHE AGGIUNTIVE



Leisure "Faccia d'Angelo" Lerry

Halfling Ladro, livello 4, Swashbuckler  
RAZZA, LIVELLO E CLASSE

ESPERIENZA

Pirata

BACKGROUND

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ

NOME DEL GIOCATORE

**FORZA**  
+0  
10

**DESTREZZA**  
+4  
18

**COSTITUZIONE**  
+2  
14

**INTELLIGENZA**  
+0  
10

**SAGGEZZA**  
+1  
12

**CARISMA**  
+2  
14

**BONUS DI COMPETENZA** +2

**TIRI SALVEZZA**

- +0 Forza
- +6 Destrezza
- +2 Costituzione
- +2 Intelligenza
- +1 Saggezza
- +2 Carisma

**TIRI SALVEZZA**

- +6 Acrobazia (Des)
- +1 Addestrare Animali (Sag)
- +0 Arcano (Int)
- +4 Atletica (For)
- +4 Inganno (Car)
- +0 Storia (Int)
- +3 Intuizione (Sag)
- +2 Intimidire (Car)
- +0 Indagare (Int)
- +1 Medicina (Sag)
- +0 Natura (Int)
- +5 Percezione (Sag)
- +2 Intrattenere (Car)
- +2 Persuasione (Car)
- +0 Religione (Int)
- +4 Rapidità di Mano (Des)
- +6 Furtività (Des)
- +1 Sopravvivenza (Sag)

**ABILITÀ**

15 PERCEZIONE PASSIVA

ARMATURA  
Cuioio Borchiato

SCUDO

16  
AC

ARMOR CLASS

MASSIMI 31 DADI VITA 4d8 TEMPORANEI

PUNTI FERITA CORRENTI

VELOCITÀ 25ft. VOLARE 0ft. ARRAMPICARSI 0ft. NUOTARE 0ft.

VISTA ISPIRAZIONE INDEBOLIMENTO

VELOCITÀ, SENSI & CONDIZIONI

**Fortunato.** Quando si tira un 1 su un tiro per colpire, una prova di abilità o tiro salvezza, è possibile ritirare un dado e utilizzare il nuovo tiro.

**Impavido.** Hai vantaggio sui tiri salvezza contro l'essere spaventato.

**Agilità halfling.** Puoi muoverti attraverso lo spazio di qualsiasi creatura di dimensioni maggiori delle tue.

**Naturalmente furtivo.** Puoi provare a nasconderti anche quando sei nascosto solo da una creatura che è almeno una taglia più grande di te.

TRATTI RAZIALI

**Attacco Furtivo.** Una volta per turno, puoi infliggere un danno extra di 2d6 a una creatura che colpisci con un attacco se hai Vantaggio sul tiro per colpire. L'attacco deve usare un'arma accurata o a distanza. Non hai bisogno di Vantaggio sul tiro per colpire se, entro 1.5 m dal bersaglio, vi è un altro suo nemico (non incapacitato) e se non hai svantaggio sul tiro per colpire.

**Gergo Ladresco.** Un mix segreto di dialetto, gergo e codice che ti consente di nascondere messaggi in conversazioni apparentemente normali. Solo un'altra creatura che conosce il gergo ladresco comprende tali messaggi. Ci vuole quattro volte più tempo per trasmettere un messaggio del genere che per esprimere la stessa idea in modo esplicito. Inoltre, comprendi una serie di segni e simboli segreti utilizzati per trasmettere messaggi brevi e semplici, ad esempio se un'area è pericolosa o il territorio di una gilda di ladri, se il bottino si trova nelle vicinanze o se le persone in un'area sono facili bersagli o forniranno una casa sicura per ladri in fuga.

**Azione Scaltra.** Puoi intraprendere un'azione bonus in ciascuno dei tuoi turni in combattimento. Questa azione può essere utilizzata solo per eseguire l'azione Scatto, Disingaggiare o Nascondersi.

**Gioco di gambe elaborato.** Durante il tuo turno, se fai un attacco corpo a corpo contro una creatura, questa non potrà fare attacchi di opportunità contro di te per il resto del tuo turno.

**Audacia elegante.** Non hai bisogno di vantaggio sul tiro per colpire per usare il tuo Attacco Furtivo se nessuna creatura oltre al tuo bersaglio si trova a meno di 1.5 metri da te.

INIZIATIVA +6 1 Attack / Attack Action

NOME	RAGGIO	ATTACCO	DANNO / TIPO
Spada corta +1 Accurata, Leggera	1.5 m	+7 vs CA	1d6+5 perforante
Balestra leggera Munizioni, Ricarica, A due mani	24/96 m	+6 vs CA	1d8+4 perforante
Pugnale d'argento L'argento consente di colpire alcune creature immuni a armi normali come, ad esempio, alcuni non-morti, licantropi e altre creature magiche	6/18 m	+6 vs CA	1d4+4 perforante
Pugnale d'argento L'argento consente di colpire alcune creature immuni a armi normali come, ad esempio, alcuni non-morti, licantropi e altre creature magiche	6/18 m	+2 vs CA	1d4 perforante (niente Des bonus a colpire/danno)

ATTACCHI & INCANTESIMI

PRIVILEGI & TRATTI

**Competenze Armature.** Armature Leggere

**Competenze Armi.** Armi Semplici, Balestra a 1 mano, Spada corta, Spada lunga, Stocco

**Competenze Strumenti.** Strumenti da ladro, Strumenti da Navigatore, Veicoli d'acqua

**Linguaggi.** Comune, Gergo Ladresco, Hin

COMPETENZE & LINGUAGGI



# Leisure "Faccia d'Angelo" Lerry

Male		2'7"	35 lb.
GENERE	ETÀ	ALTEZZA	PESO
OCCHI	PELLE	CAPELLI	



ALLEATI & ORGANIZZAZIONI

NOME

---

SIMBOLO

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!"

TRATTI DI PERSONALITÀ

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.

IDEALI

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?

LEGAMI

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?

DIFETTI

**Passaggio via nave**

Quando necessario, puoi avere un passaggio gratuito su un veliero per te e i tuoi compagni di avventura. Potresti navigare sulla nave su cui hai prestato servizio o su un'altra con cui hai buoni rapporti (magari capitanata da un ex compagno di equipaggio). Poiché stai avendo un favore, non puoi essere certo degli orari o di un percorso che soddisfi le tue esigenze. Il tuo DM determinerà quanto tempo ci vuole per arrivare dove devi andare. In cambio del passaggio gratuito, tu e i tuoi compagni siete tenuti ad assistere l'equipaggio durante il viaggio.

TRATTO DI BACKGROUND

STORIA DI BACKGROUND

CARATTERISTICHE AGGIUNTIVE



Maple Scorza-dura

Tortle Druido, livello 4, Circolo della Terra  
RAZZA, LIVELLO E CLASSE

ESPERIENZA

Eremita  
BACKGROUND

Neutrale  
ALLINEAMENTO

Tawnia (Ordana)  
DIVINITÀ

NOME DEL GIOCATORE

**FORZA**  
+0  
10

**DESTREZZA**  
+1  
12

**COSTITUZIONE**  
+2  
14

**INTELLIGENZA**  
+1  
12

**SAGGEZZA**  
+4  
18

**CARISMA**  
+0  
11

**BONUS DI COMPETENZA** +2

**TIRI SALVEZZA**

- +1 Forza
- +2 Destrezza
- +3 Costituzione
- +4 Intelligenza
- +7 Saggezza
- +1 Carisma

**CONDIZIONALI**

**ABILITÀ**

- +2 Acrobazia (Des)
- +7 Addestrare Animali (Sag)
- +2 Arcano (Int)
- +1 Atletica (For)
- +1 Inganno (Car)
- +2 Storia (Int)
- +5 Intuizione (Sag)
- +1 Intimidire (Car)
- +2 Indagare (Int)
- +7 Medicina (Sag)
- +4 Natura (Int)
- +5 Percezione (Sag)
- +1 Intrattenere (Car)
- +1 Persuasione (Car)
- +4 Religione (Int)
- +2 Rapidità di Mano (Des)
- +2 Furtività (Des)
- +7 Sopravvivenza (Sag)

**PERCEZIONE PASSIVA** 15

ARMATURA

Armatura Naturale (Tortle) (17)

SCUDO

Scudo

**AC** 19

ARMOR CLASS

MASSIMI 31

DADI VITA 4d8

TEMPORANEI

**PUNTI FERITA CORRENTI**

TS CONTRO LA MORTE

VELOCITÀ 9m

VOLARE 0

ARRAMPICARSI 0

NUOTARE 0

VISTA

ISPIRAZIONE

INDEBOLIMENTO

**VELOCITÀ, SENSI & CONDIZIONI**

**Artigli.** I tuoi artigli sono armi naturali, che puoi usare per fare attacchi disarmati infliggendo 1d4+0 danni taglienti.

**Trattenere il Respiro.** Puoi trattenere il respiro per un massimo di 1 ora.

**Armatura Naturale.** A causa del tuo guscio e della forma del tuo corpo, non sei in grado di indossare armature. Tuttavia il guscio offre una notevole protezione; ti dà una CA base di 17 (il modificatore di Destrezza non influisce su questo numero). Non ottieni alcun beneficio dall'indossare un'armatura, ma se stai usando uno scudo, puoi applicarne il bonus normalmente.

**Difesa Guscio.** Puoi ritirarti nel guscio come azione. Fino a quando non riemergi, guadagni un bonus +4 alla CA e hai un vantaggio sui tiri salvezza di Forza e Costituzione. Mentre sei nel guscio, sei prono, la tua velocità è 0 e non può aumentare, hai svantaggio sui tiri salvezza di Destrezza, non puoi compiere reazioni e l'unica azione che puoi intraprendere è un'azione bonus per riemergere dal guscio.

**TRATTI RAZIALI**

**INIZIATIVA** +2

1 Attacco / Azione Attacco

NOME	RAGGIO	ATTACCO	DANNO / TIPO
Bastone	1.5m	+2 vs CA	1d6+0 contundenti
Versatile			
Falcetto	1.5m	+2 vs CA	1d4+0 taglienti
Leggera			

**ATTACCHI & INCANTESIMI**

**Druidico.** Puoi usarlo per lasciare messaggi nascosti. Tu e gli altri che conoscono questa lingua individuate automaticamente un messaggio del genere. Gli altri individuano la presenza del messaggio con un tiro di Percezione a DC 15, ma non possono decifrarlo senza la magia.

**Incantesimi.** Puoi lanciare incantesimi da druido come rituali. Puoi preparare 8 incantesimi dalla lista degli incantesimi dei druidi. Puoi usare un focus druidico come focus per gli incantesimi.

**Forma Selvatica (Azione—2/Riposo Breve).** Puoi assumere magicamente la forma di una bestia che hai visto in precedenza. Puoi rimanere in forma di bestia per 2 ore, poi torni alla forma normale a meno di un altro utilizzo di questa capacità. Puoi tornare alla tua forma normale in precedenza utilizzando un'azione bonus nel tuo turno. Torni in automatico alla forma normale se perdi conoscenza, se scendi a 0 punti ferita o se muori.

**Recupero Naturale (1/Riposo Lungo).** Durante un riposo breve, scegli gli slot incantesimo spesi da recuperare. Gli slot per incantesimi possono avere un livello combinato di 2 e nessuno degli slot può essere di 6° livello o superiore.

**PRIVILEGI & TRATTI**

**Competenze Armature.** Armature Leggere, Armature Medie, Scudi

**Competenze Armi.** Bastone, Clava, Dardo, Falcetto, Fionda, Giavellotto, Lancia, Mazza, Pugnale, Scimitarra

**Competenze Strumenti.** Kit da Erborista

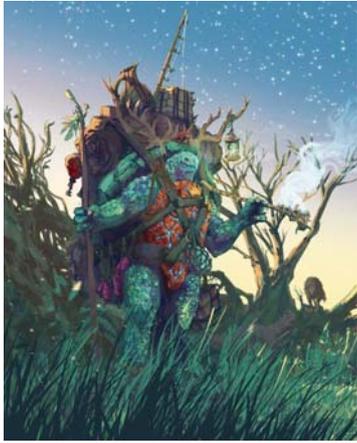
**Linguaggi.** Comune, Draconico, Druidico, Uomo Lucertola

**COMPETENZE & LINGUAGGI**



## Maple Scorza-dura

GENERE	ETÀ	5'0"	450 lb.
OCCHI	PELLE	ALTEZZA	PESO
			CAPELLI



RITRATTO 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.

NOME

Tawnia (Ordana)



SIMBOLO

ALLEATI & ORGANIZZAZIONI

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.

TRATTI DI PERSONALITÀ

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.

IDEALI

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.

LEGAMI

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".

DIFETTI

### Scoperta

Il tranquillo isolamento del tuo lungo romitaggio ti ha dato accesso a una scoperta unica e potente. L'esatta natura di questa rivelazione dipende dalla natura del tuo isolamento. Potrebbe essere una grande verità sul cosmo, le divinità, potenti esseri dei piani esterni o le forze della natura. Potrebbe essere un sito che nessun altro ha mai visto. Potresti aver scoperto un fatto che è stato a lungo dimenticato, o portato alla luce qualche reliquia del passato che potrebbe riscrivere la storia. Potrebbe essere un'informazione dannosa per le persone che ti hanno mandato in esilio e quindi la ragione del tuo ritorno nella società.

TRATTO DI BACKGROUND

### FORME SELVATICA:

- CAMELLO: Bestia Grande, non allineata

Classe Armatura 9; Punti Ferita 15 (2d10 + 4); Velocità 15 m.

FOR 16 (+3); DES 8 (-1); COS 14 (+2); INT 2 (-4); SAG 8 (-1); CAR 5 (-3)

Sensi: Percezione Passiva 9

ATTACCHI: MORSO. Attacco in Mischia: +5 al colpire, portata 1.5 m, un bersaglio. Danni: 2 (1d4) danno contundente.

- COCCODRILLO: Bestia Grande, non allineata

Classe Armatura 12 (armatura naturale); Punti Ferita 19 (3d10 + 3); Velocità 6 m., nuotare 9 m.

FOR 15 (+2); DES 10 (+0); COS 13 (+1); INT 2 (-4); SAG 10 (+0); CAR 5 (-3)

Abilità: Furtività +2; Sensi: Percezione Passiva 10

Trattenere il Respiro. Il coccodrillo può trattenere il respiro per 15 minuti.

ATTACCHI: MORSO. Attacco in Mischia: +4 al colpire, portata 1.5 m, un bersaglio. Danni: 7 (1d10 + 2) danno perforante e il bersaglio è afferrato (per liberarsi DC 12). Finché non finisce la presa, il bersaglio è trattenuto e il coccodrillo non può mordere un altro bersaglio.

- LUPO: Bestia Media, non allineata

Classe Armatura 13 (armatura naturale); Punti Ferita 11 (2d8 + 2); Velocità 12 m.

FOR 12 (+1); DES 15 (+2); COS 12 (+1); INT 3 (-4); SAG 12 (+1); CAR 6 (-2)

Abilità: Percezione +3, Furtività +4; Sensi: Percezione Passiva 13

Udito e Olfatto Acuti. Il lupo ha vantaggio sui tiri di Saggezza (Percezione) che si basano sull'udito o sull'olfatto.

Tattiche di branco. Il lupo ha vantaggio sui tiri per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del lupo si trova a meno di 1.5 metri dalla creatura e l'alleato non è incapacitato.

ATTACCHI: MORSO. Attacco in Mischia: +4 al colpire, portata 1.5 m, un bersaglio. Danni: 7 (2d4 + 2) danno perforante. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire in un tiro salvezza di Forza a DC 11 o andare prono.

STORIA DI BACKGROUND

CARATTERISTICHE AGGIUNTIVE





## Druido, Circolo della Terra

Saggezza

+6

14

8

ABILITÀ DI SPELLCASTING
BONUS DI ATTACCO
DIC TIRO SALVEZZA
INCANTESIMI DA PREPARARE

**CANTRIPS**

- Randello Incantato

- Artificio Druidico
- Riparare

- Guida

**1ST LEVEL 4 SPELL SLOTS**

- Charme su Persone
- Individuazione del Magico
- Luminescenza
- Parlare con gli Animali
- Purificare Cibo e Bevande
- 
- 
-

- Amicizia con gli Animali
- Creare o Distruggere Acqua
- Individuazione delle Malattie e dei Veleni
- Nube di Nebbia
- Parola Guaritrice
- Saltare
- 
- 
-

- Bacche Benefiche
- Cure Ferite
- Intralciare
- Onda Tonante
- Passo Veloce
- 
- 
-

**2ND LEVEL 3 SPELL SLOTS**

- Animale Messaggero
- Caratteristica Potenziata
- Lama Infuocata
- Passare Senza Tracce
- Protezione dai Veleni
- Scopri Trappole
- 
- 
-

- Sfuocatura (Sempre Preparato)
- Bagliore Lunare
- Crescita di Spine
- Localizza Animali o Vegetali
- Pelle Coriacea
- Riscaldare il Metallo
- Scurovisione
- 
- 
-

- Silenzio (Sempre Preparato)
- Blocca Persone
- Folata di Vento
- Localizza Oggetto
- Percezione delle Bestie
- Ristorare Inferiore
- Sfera Infuocata
- 
- 
-

## Quarterstaff

Weapons

4 lb.

Player's Handbook

## Sickle

Weapons

2 lb.

Player's Handbook

## Shield

Armor

A shield is made from wood or metal and is carried in one hand. Wielding a shield increases your Armor Class by 2. You can benefit from only one shield at a time.

6 lb.

Player's Handbook

## Herbalism Kit

Tools

Proficiency with an herbalism kit allows you to identify plants and safely collect their useful elements.

**Components.** An herbalism kit includes pouches to store herbs, clippers and leather gloves for collecting plants, a mortar and pestle, and several glass jars.

**Arcana.** Your knowledge of the nature and uses of herbs can add insight to your magical studies that deal with plants and your attempts to identify potions.

**Investigation.** When you inspect an area overgrown with plants, your proficiency can help you pick out details and clues that others might miss.

**Medicine.** Your mastery of herbalism improves your ability to treat illnesses and wounds by augmenting your methods of care with medicinal plants.

**Nature and Survival.** When you travel in the wild, your skill in herbalism makes it easier to identify plants and spot sources of food that others might overlook.

**Identify Plants.** You can identify most plants with a quick inspection of their appearance and smell.

HERBALISM KIT

**Activity DC**

Find plants 15

Identify poison 20

3 lbs.

Player's Handbook

## Explorer's Pack

Equipment Packs

Includes a backpack, a bedroll, a mess kit, a tinderbox, 10 torches, 10 days of rations, and a waterskin. The pack also has 50 feet of hempen rope strapped to the side of it.

10 lbs.

Player's Handbook

## Potion of Healing

Potions

You regain 2d4 + 2 hit points when you drink this potion. Whatever its potency, the potion's red liquid glimmers when agitated.

½ lb.

Dungeon Master's Guide

## Stone of Good Luck

Wondrous Items

While this polished agate is on your person, you gain a +1 bonus to ability checks and saving throws.

0 lb.

Dungeon Master's Guide

## Healer's Kit

Adventuring Gear

This kit is a leather pouch containing bandages, salves, and splints. The kit has ten uses. As an action, you can expend one use of the kit to stabilize a creature that has 0 hit points, without needing to make a Wisdom (Medicine) check.

3 lb.

Player's Handbook

## Claws

Racial Trait

Your claws are natural weapons, which you can use to make unarmed strikes. If you hit with them, you deal slashing damage equal to 1d4 + your Strength modifier, instead of the bludgeoning damage normal for an unarmed strike.

Tortle

The Turtle Package

## Hold Breath

Racial Trait

You can hold your breath for up to 1 hour at a time. Tortles aren't natural swimmers, but they can remain underwater for some time before needing to come up for air.

Tortle

The Turtle Package

## Natural Armor

Racial Trait

Due to your shell and the shape of your body, you are ill-suited to wearing armor. Your shell provides ample protection, however; it gives you a base AC of 17 (your Dexterity modifier doesn't affect this number). You gain no benefit from wearing armor, but if you are using a shield, you can apply the shield's bonus as normal.

Tortle

The Turtle Package

## Shell Defense

Racial Trait

You can withdraw into your shell as an action. Until you emerge, you gain a +4 bonus to AC, and you have advantage on Strength and Constitution saving throws. While in your shell, you are prone, your speed is 0 and can't increase, you have disadvantage on Dexterity saving throws, you can't take reactions, and the only action you can take is a bonus action to emerge from your shell.

Tortle

The Turtle Package

## Druidic

Class Feature

You know Druidic, the secret language of druids. You can speak the language and use it to leave hidden messages. You and others who know this language automatically spot such a message. Others spot the message's presence with a successful DC 15 Wisdom (Perception) check but can't decipher it without magic.

Druid

Player's Handbook

## Spellcasting

Class Feature

Drawing on the divine essence of nature itself, you can cast spells to shape that essence to your will.

**CANTRIPS**  
At 1st level, you know two cantrips of your choice from the druid spell list. You learn additional druid cantrips of your choice at higher levels, as shown in the Cantrips Known column of the Druid table.

**PREPARING AND CASTING SPELLS**  
The Druid table shows how many spell slots you have to cast your druid spells of 1st level and higher. To cast one of these druid spells, you must expend a slot of the spell's level or higher. You regain all expended spell slots when you finish a long rest.  
You prepare the list of druid spells that are available for you to cast, choosing from the druid spell list. When you do so, choose a number of druid spells equal to your Wisdom modifier + your druid level (minimum of one spell). The spells must be of a level for which you have spell slots.  
For example, if you are a 3rd-level druid, you have four 1st-level and two 2nd-level spell slots. With a Wisdom of 16, your list of prepared spells can include six spells of 1st or 2nd level, in any combination. If you prepare the 1st-level spell cure wounds, you can cast it using a 1st-level or 2nd-level slot. Casting the spell doesn't remove it from your list of prepared spells.  
You can also change your list of prepared spells when you finish a long rest. Preparing a new list of druid spells requires time spent in prayer and meditation: at least 1 minute per spell level for each spell on your list.

**SPELLCASTING ABILITY**  
Wisdom is your spellcasting ability for your druid spells, since your magic draws upon your devotion and attunement to nature. You use your Wisdom whenever a spell refers to your spellcasting ability. In addition, you use your Wisdom modifier when setting the saving throw DC for a druid spell you cast and when making an attack roll with one.  
**Spell save DC** = 8 + your proficiency bonus + your Wisdom modifier  
**Spell attack modifier** = your proficiency bonus + your Wisdom modifier

**RITUAL CASTING**  
You can cast a druid spell as a ritual if that spell has the ritual tag and you have the spell prepared.

**SPELLCASTING FOCUS**

Druid

Player's Handbook

## Wildshape

Class Feature

Starting at 2nd level, you can use your action to magically assume the shape of a beast that you have seen before. You can use this feature twice. You regain expended uses when you finish a short or long rest.

Your druid level determines the beasts you can transform into, as shown in the Beast Shapes table. At 2nd level, for example, you can transform into any beast that has a challenge rating of 1/4 or lower that doesn't have a flying or swimming speed.

You can stay in a beast shape for a number of hours equal to half your druid level (rounded down). You then revert to your normal form unless you expend another use of this feature. You can revert to your normal form earlier by using a bonus action on your turn. You automatically revert if you fall unconscious, drop to 0 hit points, or die.

While you are transformed, the following rules apply:

- Your game statistics are replaced by the statistics of the beast, but you retain your alignment, personality, and intelligence, Wisdom, and Charisma scores. You also retain all of your skill and saving throw proficiencies, in addition to gaining those of the creature. If the creature has the same proficiency as you and the bonus in its stat block is higher than yours, use the creature's bonus instead of yours. If the creature has any legendary or lair actions, you can't use them.
- When you transform, you assume the beast's hit points and Hit Dice. When you revert to your normal form, you return to the number of hit points you had before you transformed. However, if you revert as a result of dropping to 0 hit points, any excess damage carries over to your normal form. For example, if you take 10 damage in animal form and have only 1 hit point left, you revert and take 9 damage. As long as the excess damage doesn't reduce your normal form to 0 hit points, you aren't knocked unconscious.
- You can't cast spells, and your ability to speak or take any action that requires hands is limited to the capabilities of your beast form. Transforming doesn't break your concentration on a spell you've already cast, however, or prevent you from taking actions that are part of a spell, such as call lightning, that you've already cast.
- You retain the benefit of any features from your class, race, or other source and can use them if the new form is physically capable of doing so. However, you can't use any of your special senses, such as darkvision, unless your new form also has that sense.
- You choose whether your equipment falls to the ground in your space, merges into your new form, or is worn by it. Worn equipment functions as normal, but the DM decides whether it is practical for the new form to wear a piece of equipment, based on the creature's shape and size. Your equipment doesn't change size or shape to match the new form, and any equipment that the new form can't wear must either fall to the ground or merge with it. Equipment that merges with the form has no effect until you leave the form.

Druid

Player's Handbook

## Natural Recovery

Archetype Feature

Starting at 2nd level, you can regain some of your magical energy by sitting in meditation and communing with nature. During a short rest, you choose expended spell slots to recover. The spell slots can have a combined level that is equal to or less than half your druid level (rounded up), and none of the slots can be 6th level or higher. You can't use this feature again until you finish a long rest.

For example, when you are a 4th-level druid, you can recover up to two levels worth of spell slots. You can recover either a 2nd-level slot or two 1st-level slots.

Circle of the Land

Player's Handbook

Mousa Bin Suleiman

Umano Chierico, livello 4, Dominio dell'Inganno  
RAZZA, LIVELLO E CLASSE

ESPERIENZA

Ciarlatano

Caotico Neutrale Asterius (ma vedi oltre)

BACKGROUND

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ

NOME DEL GIOCATORE

**FORZA**  
-1  
9

**BONUS DI COMPETENZA** +2

**DESTREZZA**  
+1  
12

**COSTITUZIONE**  
+2  
14

**INTELLIGENZA**  
+4  
19

**SAGGEZZA**  
+4  
18

**CARISMA**  
+3  
16

**TIRI SALVEZZA**

- 1 Forza
- +1 Destrezza
- +2 Costituzione
- +4 Intelligenza
- +6 Saggezza
- +5 Carisma

**TIRI SALVEZZA**

- +1 Acrobazia (Des)
- +4 Addestrare Animali (Sag)
- +4 Arcano (Int)
- 1 Atletica (For)
- +5 Inganno (Car)
- +4 Storia (Int)
- +6 Intuizione (Sag)
- +3 Intimidazione (Car)
- +4 Indagare (Int)
- +4 Medicina (Sag)
- +4 Natura (Int)
- +4 Percezione (Sag)
- +3 Intrattenere (Car)
- +5 Persuasione (Car)
- +4 Religione (Int)
- +3 Rapidità di Mano (Des)
- +1 Furtività (Des)
- +4 Sopravvivenza (Sag)

**ABILITÀ**

14 PERCEZIONE PASSIVA

ARMATURA

Corazza di piastre

SCUDO

Scudo

17 AC

ARMOR CLASS

MASSIMI 31 DADI VITA 4d8 TEMPORANEI

PUNTI FERITA CORRENTI

TS CONTRO LA MORTE

VELOCITÀ 9m VOLARE 0 ARRAMPICARSI 0 NUOTARE 0

VISTA ISPIRAZIONE INDEBOLIMENTO

VELOCITÀ, SENSI & CONDIZIONI

TRATTI RAZIALI

INIZIATIVA +1 1 Attacco / Azione Attacco

NOME	RAGGIO	ATTACCO	DANNO / TIPO
Pugnale d'argento	1.5m	+3 vs CA	1d4+1 contundenti
Accurata, leggera, tirata (6/18 m)			
Balestra leggera	12/48m	+3 vs CA	1d8+1 perforanti
Munizioni, Ricarica, A due mani			
Fiamma Sacra	18 m	+6 vs CA	1d8 radiosi

ATTACCHI & INCANTESIMI

**Incantesimi.** Puoi lanciare incantesimi clericali come rituali. Puoi preparare 8 incantesimi dalla lista degli incantesimi da chierico. Puoi usare un simbolo sacro come focus per incantesimi.

**Incanalare Divinità (1/Riposo Breve).**

**Scacciare Non Morti (Azione—Incanalare Divinità).** Ogni non morto che può vederti o sentirti entro 9 m da te deve fare un tiro salvezza di Saggezza. Se la creatura fallisce viene scacciata per 1 minuto o fino a quando non subisce danni. Una creatura scacciata spenderà i suoi turni cercando di allontanarsi il più possibile da te, e non può muoversi volontariamente in uno spazio entro 9 m da te. Inoltre non può effettuare reazioni. Per la sua azione, può usare solo l'azione Scatto o cercare di sfuggire a un effetto che gli impedisce di muoversi. Se non c'è nessun posto dove muoversi, la creatura può usare l'azione Schivare.

**Benedizione dell'Ingannatore (Azione).** Puoi toccare una creatura volontaria diversa da te per darle vantaggio sulle prove di Furtività. Questa benedizione dura 1 ora o fino a quando non si utilizza nuovamente questa capacità.

**Invocare Duplicato (Azione—Incanalare Divinità).** Crei un'illusione perfetta di te stesso che dura per 1 minuto, o fin quando non perdi la concentrazione. L'illusione appare in uno spazio non occupato che puoi vedere entro 9 m da te. Come azione bonus nel tuo turno, puoi spostare l'illusione fino a 9 m in uno spazio che puoi vedere, ma deve rimanere entro 36 m da te. Per tutta la durata, puoi lanciare incantesimi come se fossi nello spazio dell'illusione, ma devi usare i tuoi sensi. Inoltre, quando sia tu che la tua illusione siete a meno di 1.5 m da una creatura che può vedere l'illusione, hai un vantaggio sui tiri per colpire contro quella creatura, dato quanto sia distraente l'illusione per il bersaglio.

PRIVILEGI & TRATTI

**Competenze Armature.** Armature Leggere,

Armature Medie, Scudi

**Competenze Armi.** Armi Semplici

**Competenze Strumenti.** Kit da Camuffamento, Kit da Falsario

**Linguaggi.** Comune, Huleano

COMPETENZE & LINGUAGGI



# Mousa Bin Suleiman

GENERE	ETÀ	4'8" ALTEZZA	110 lb. PESO
OCCHI	PELLE	CAPELLI	



RITRATTO DEL PERSONAGGIO

Nel riquadro il simbolo di Asterius (una moneta d'argento o la luna piena) e quello di Bozdogan (Loki), un complesso cubo meccanico costituito da tasselli. Mousa li ha entrambi sulla stessa moneta, uno per faccia e la usa come focus degli incantesimi.



ALLEATI & ORGANIZZAZIONI

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;  
TRATTI DI PERSONALITÀ

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.  
IDEALI

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 Hosadus. Chi lo sa? 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.  
LEGAMI

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 e la mia leggendaria calma.  
DIFETTI

## Falsa identità

Hai creato una seconda identità che include documenti, conoscenze consolidate e travestimenti che ti consentono di assumere quell'identità. Inoltre, puoi falsificare documenti tra cui documenti ufficiali e lettere personali, purché tu abbia visto un esempio del tipo di documento o della grafia che stai cercando di copiare.

TRATTO DI BACKGROUND

Fingo di essere un chierico 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 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! 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 banda magica che acuisce il mio intelletto è ben nascosta sotto il mio turbante, che non tolgo mai...

STORIA DI BACKGROUND

CARATTERISTICHE AGGIUNTIVE





**Chierico, Dominio dell'Inganno**

<b>Saggezza</b>	<b>+6</b>	<b>14</b>	<b>8</b>
SPELLCASTING ABILITY	SPELL ATTACK BONUS	SAVING THROW DC	SPELLS TO PREPARE

**CANTRIPS**

<input type="radio"/> Riparare	<input type="radio"/> Fiamma Sacra	<input type="radio"/> Guida
	<input type="radio"/> Salvare i Morenti	

**1ST LEVEL 4 SPELL SLOTS**

<input type="radio"/> Anatema	<input checked="" type="radio"/> Charme su Persone (Sempre Preparato)	<input checked="" type="radio"/> Camuffare Sé Stesso (Sempre Preparato)
<input type="radio"/> Creare o Distruggere Acqua	<input type="radio"/> Benedizione	<input type="radio"/> Comando
<input type="radio"/> Individuazione del Bene e del Male	<input type="radio"/> Cura Ferite	<input type="radio"/> Dardo Tracciante
<input type="radio"/> Infliggi Ferite	<input type="radio"/> Individuazione del Magico	<input type="radio"/> Individuazione delle Malattie e dei Veleni
<input type="radio"/> Purificare Cibo e Bevande	<input type="radio"/> Parola Guaritrice	<input type="radio"/> Protezione dal Bene e dal Male
<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Santuario	<input type="radio"/> Scudo della Fede
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**2ND LEVEL 3 SPELL SLOTS**

<input type="radio"/> Aiuto	<input checked="" type="radio"/> Immagine Speculare (Sempre Preparato)	<input checked="" type="radio"/> Passare Senza Tracce (Sempre Preparato)
<input type="radio"/> Calmare Emozioni	<input type="radio"/> Arma Spirituale	<input type="radio"/> Blocca Persone
<input type="radio"/> Fiamma Perenne	<input type="radio"/> Caratteristica Potenziata	<input type="radio"/> Cecità/Sordità
<input type="radio"/> Presagio	<input type="radio"/> Localizza Oggetto	<input type="radio"/> Preghiera di Guarigione
<input type="radio"/> Ristorare Inferiore	<input type="radio"/> Protezione dai Veleni	<input type="radio"/> Riposo Inviolato
<input type="radio"/> Vincolo di Interdizione	<input type="radio"/> Scopri Trappole	<input type="radio"/> Silenzio
	<input type="radio"/> Zona di verità	<input type="radio"/>

Trandafir Stacojiu aka Dunja

Caprinide Mago, livello 4, Scuola di Ammaliamiento  
RAZZA, LIVELLO E CLASSE

ESPERIENZA

Saggio

Neutrale Buona

BACKGROUND

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ

NOME DEL GIOCATORE

**FORZA**  
-1  
8

**BONUS DI COMPETENZA** +2

**DESTREZZA**  
+2  
14

**COSTITUZIONE**  
+1  
12

**INTELLIGENZA**  
+3  
16

**SAGGEZZA**  
+2  
14

**CARISMA**  
+2  
14

**TIRI SALVEZZA**

- 1 Forza
- +2 Destrezza
- +1 Costituzione
- +5 Intelligenza
- +4 Saggezza
- +2 Carisma

**TIRI SALVEZZA**

- +2 Acrobatics (Dex)
- +2 Animal Handling (Wis)
- +5 Arcana (Int)
- 1 Athletics (Str)
- +2 Deception (Cha)
- +5 History (Int)
- +4 Insight (Wis)
- +2 Intimidation (Cha)
- +5 Investigation (Int)
- +2 Medicine (Wis)
- +3 Nature (Int)
- +2 Perception (Wis)
- +2 Performance (Cha)
- +2 Persuasion (Cha)
- +3 Religion (Int)
- +2 Sleight of Hand (Dex)
- +2 Stealth (Dex)
- +2 Survival (Wis)

**SKILLS**

12 PERCEZIONE PASSIVA

ARMATURA

Senza Armatura (12)

SCUDO

14  
CA

CLASSE ARMATURA

MASSIMO 22

DADI VITA 4d6

TEMPORANEI

PUNTI FERITI CORRENTI

VELOCITÀ 9m

VOLARE 0

ARRAMPICARSI 9m

NUOTARE 0

VISTA Scurovisione

ISPIRAZIONE

INDEBOLIMENTO

VELOCITÀ, SENSI & CONDIZIONI

**Abilità Caprinidi.** I caprinidi hanno pelle molto dura (CA base 12 + Destrezza; se usano armature hanno un +1 alla CA). Incornare: i caprinidi possono colpire con un attacco disarmato da arma naturale con le loro corna e fanno 1d4 danni contundenti più la forza. Inoltre si muovono a velocità normale mentre si arrampicano e hanno Vantaggio a tutti i test.

TRATTI RAZZIALI

**Scurovisione.** Puoi vedere con luce fioca fino a 18 metri come se fossi con luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca.

**Recupero Arcano.** Una volta al giorno, alla fine di un riposo breve, puoi scegliere quali slot incantesimo recuperare. Gli slot incantesimo possono avere un livello combinato uguale o inferiore a 2.

**Ammaliatore Sapiente.** L'oro e il tempo che spendi per copiare un incantesimo di Ammaliamiento nel tuo libro degli incantesimi sono dimezzati.

**Sguardo Ipnotico (Azione).** Scegli una creatura che puoi vedere entro 1.5 metri da te. Se il bersaglio può vederti o sentirti, deve riuscire in un tiro salvezza di Saggezza o essere affascinato da te fino alla fine del tuo prossimo turno. La velocità della creatura affascinata scende a 0 e la creatura è incapacitata e visibilmente stordita.

INIZIATIVA +2

1 Attack / Attack Action

NOME	RAGGIO	ATTACCO	DANNO / TIPO
Quarterstaff Versatile	1.5 m	+1 vs AC	1d6-1 bludgeoning
Dagger Finesse, Light, Thrown	6/18 m	+4 vs AC	1d4+2 piercing

ATTACCHI & INCANTESIMI

PRIVILEGI & TRATTI

**Competenze Armature.** –

**Competenze Armi.** Balestra Leggera, Bastone, Dardo, Fionda, Pugnale

**Competenze Strumenti.** –

**Linguaggi.** Common, Goatman, Gigante, Silvano

COMPETENZE & LINGUAGGI



# Trandafir Stacojiu aka Dunja

Female		4'9"	110 lb.
GENERE	ETÀ	ALTEZZA	PESO
OCCHI	PELLE	CAPELLI	



RITRATTO DEL PERSONAGGIO

NOME

---

SIMBOLO

---

**ALLEATI & ORGANIZZAZIONI**

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 Karamaikos 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.

**TRATTI DI PERSONALITÀ**

**IDEALI**

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

**LEGAMI**

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

**DIFETTI**

**Researcher**

Quando cerchi di imparare o ricordare qualcosa sulle tradizioni, se non la conosci, spesso sai dove e da chi puoi ottenerla. Di solito, queste informazioni provengono da una biblioteca, libreria, università, o un saggio o altra persona o creatura istruita. Il tuo DM potrebbe decidere che la conoscenza che cerchi è nascosta in un luogo quasi inaccessibile, o che semplicemente non può essere trovata. Scoprire i segreti più profondi del multiverso può richiedere un'avventura o addirittura un'intera campagna.

**TRATTO DI BACKGROUND**

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 Karamaikos 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 contatto 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: Karamaikos!

**STORIA DI BACKGROUND**

**CARATTERISTICHE AGGIUNTIVE**





Wizard, Scuola di Ammalimento

Intelligenza	+5	13	7
ABILITÀ DI SPELLCASTING	BONUS DI ATTACCO	DC TIRO SALVEZZA	INCANTESIMI DA PREPARARE

CANTRIPS

<input type="checkbox"/> Luce	<input type="checkbox"/> Artificio Druidico	<input type="checkbox"/> Dardo di fuoco
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mano magica	<input type="checkbox"/> Stretta Folgorante

1ST LEVEL 4 SPELL SLOTS

<input type="checkbox"/> Identificare	<input checked="" type="checkbox"/> Charme su Persone (sempre Preparato)	<input type="checkbox"/> Dardo Incantato
<input type="checkbox"/> Protezione dal Bene e dal Male	<input type="checkbox"/> Individuazione del magico	<input type="checkbox"/> Onda Tonante
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Risata incontenibile di Tasha	<input type="checkbox"/> Scudo

2ND LEVEL 3 SPELL SLOTS

<input type="checkbox"/> Raggio Rovente	<input type="checkbox"/> Frantumare	<input type="checkbox"/> Invisibilità
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Suggestione	<input type="checkbox"/>



Altri incantesimi

ABILITÀ DI SPELLCASTING	BONUS DI ATTACCO	DC TIRO SALVEZZA	INCANTESIMI DA PREPARARE

CANTRIPS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1ST LEVEL

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>