



BUFFONI ARROGANTI

CHRISTMAS REUNION 2019

SEA TROUBLES

D&D 3.5 - Avventura per 6 o 7 personaggi di 7° livello.

PREMESSA:

Questa è la bozza di un'avventura ... messa insieme in fretta e furia a partire da due vecchie avventure ufficiali Wizards:

- **THE SEA WITCH di Jason Carl**
- **THE TREASURE OF THE BLACK VEILS di Skip e Penny Williams.**

In pratica, partendo dalle basi delle due avventure sopra citate, si va a costruire una storia dalla trama molto simile, che comincerà con quanto narrato in "The sea witch", per concludersi con la ricerca del tesoro nascosto al centro di "The treasure of the black veils"; il tutto riadattato per essere giocato nei miei Forgotten Realms e per essere una lunga one-shot con personaggi che partono dal livello 7.

Quelli che seguono sono alcuni appunti ... ed un po' di PNG risistemati.

La scelta dei personaggi è libera (livello 7°); è una avventura un po' marinaresca quindi un po' di capacità marinare sarebbero augurabili ... assieme ad un buon chierico-guaritore.

RIASSUNTO DELLA STORIA:

la storia ruota attorno alla misteriosa banda di pirati nota come "Black Veils" (per la loro abitudine di nascondere il viso dietro ad un velo nero).

Una volta la banda era potente, contava centinaia di uomini e diverse navi; era capitanata da Black Molly una donna astuta, crudele ed intrepida; prima del declino alla banda si era aggiunta una sea hag con la sua ciurma di pirati ogre.

Il governo locale ha dato la caccia ai pirati dopo che questi hanno conquistato e saccheggiato l'abbazia di Ramshorn Abbey, vanificando anche tutti i tentativi di bonificare quell'area paludosa; nelle battaglie conseguenti, Black Molly è morta e la sua ciurma si è dissolta con pochi elementi ancora in vita (si dice che alcuni siano scappati ad est per arruolarsi in altre ciurme di pirati).

Alla morte di Black Molly la sea hag ne ha preso il nome e con i pochi ogre ancora vivi si è data alla fuga salvando il suo piccolo vascello (chiamato "Harridan") ed è scomparsa per qualche anno. Di recente le vele nere della Harridan sono

ricomparsa all'orizzonte; Black Molly (la sea hag) è tornata, ha assalito il faro della Misty Bay e vi si è stabilita con i suoi uomini (7 ogre, metà della ciurma) chiedendo un riscatto di 50000 GP.

A bordo della Harridan restano altri 7 ogre, un orco (il suo primo ufficiale) ed un po' di ogre scheletrici ai comandi della sea hag.

I nostri eroi hanno tre obiettivi in questa missione:

- Cacciare Black Molly dal faro e, possibilmente, salvare i tre custodi del faro prigionieri della sea hag.
- Provare a recuperare l'amuleto magico affondato assieme alla Flying Cloud (di cui troveranno notizie nelle carte di Black Molly).
- Provare a recuperare il tesoro di Ramshorn Abbey (della cui esistenza verranno a conoscenza sempre dalle carte di Black Molly); o per lo meno porre rimedio ai pericoli che si celano nelle rovine.

CAPITOLO 1: DOVE E QUANDO SIAMO.

Ci troviamo nei Forgotten Realms; e per la precisione siamo sulla costa dello Shining Sea, tra il Tashalar e la Lapaliya.

Il luogo dove si svolge la nostra storia è una cittadina nota come Grog, nata dalla fusione di due villaggi preesistenti affacciati su una baia conosciuta come "Baia delle Nebbie" (Misty Bay): Poisson (un villaggio di pescatori) e Fiore (una cittadina dal carattere mercantile ed agricolo).

Città: Grog
Popolazione: 5000 (70% humans)
Religioni (templi): Umberlee, Waukeen
Ricchezza: 38200 GP
Ricchezza limite: 3500 GP
Autorità: Sayrin McLean (major); Cyril Bardson (guard captain); Nymrel (half-elf druid).

Oggi Grog è un centro piuttosto fiorente che fa della pesca, del commercio e della "cantieristica" la sua forza. La poca agricoltura rimane ai margini della foresta (Black Jungle).

Su un'isola al limite della Misty Bay sorge un faro che aiuta i naviganti a trovare un approdo sicuro (Grog, appunto) evitando gli scogli, anche

nelle notti più nebbiose e tempestose.

A ovest della cittadina sorgono le rovine di un vecchio monastero (Ramshorn Abbey), oggi in una zona paludosa, infestata da troll, will-o-wisp, altre creature "di palude" e non morti.

CAPITOLO 2: IL FARO (The sea witch)

Il faro è situato su un'isolotto ... ci sono sempre alcuni ogre di guardia sulla sua cima, pronti a dare l'allarme se dovessero arrivare intrusi via mare (specialmente grandi navi).

Gli eroi dovrebbero tentare di avvicinarsi all'isolotto di soppiatto (a nuoto o con una piccola imbarcazione); quindi scalare il faro (l'unica porta di ingresso sarà sprangata dall'interno senza possibilità di scassarla); una volta dentro il faro dovranno sconfiggere i 7 ogre e la sea hag.

Sconfitta la hag, i PG troveranno tra le sue carte i riferimenti ai due tesori nascosti e ad un misterioso "Maestro" (**o proprio "Magister"**) che ha mandato la sea hag a recuperare il medaglione magico affondato assieme alla Flying Cloud.

Seguono una mappa/disegno e le descrizioni del faro piano per piano con i reattivi PNG.

Piano più alto:

Di guardia sono sempre appostati 4 membri della ciurma di Black Molly (Ogre, rogue 3).

Campaign / Adventure		Buffoni Arroganti Christmas Reunion 2019					
Character's name:		Ogre Pirate #1					
Class and levels		Rogue 3° (CR 5)					
Race	Ogre (giant)	ECL	+2	Hit Dices:			
Size	Large	Gender	Male				
Face / Reach	10 Ft / 10 Ft			Languages:			
Homeland	Tashalar						
Religion	Vaprak						
Alignment	CE						
	Standard		Temporary				
STR	22	6			SPEED	40 Ft	
DEX	14	2			INITIATIVE	+2	
CON	16	3					
INT	10	0			HP	8+3d8+3d6+21 =	
WIS	10	0			AC	10-1+2+5+3 = 19	
CHA	8	-1			Size + DEX + Natural + armor		
				Touch	11	Flat-footed 17	
FORT	3+4+1+0+1		9		Conditional modifiers:		
REFL	2+1+3+0+1		7 + evasion				
WILL	0+1+1+2+1		5				
BASE	(3+2) +5		MELEE	10			
ATTACK	-1 size		RANGED	6			
GRAPPLE	+14						
Attacks	Large falchion MW		+11	2d6+9		18-20 x2	
	Large heavy crossbow MW		+7 (120 Ft)	2d6		19-20 x2	
MAGIC ITEMS WORN							
SHOULDERS	Cloak, cape, mantle			Cloak of resistance +1			
BODY	Robe, suit of armor			Large studded leather armor MW			
RACIAL TRAITS & POWERS							
Darkvision 60 Ft			Weapon and armor racial proficiencies				
+5 natural AC bonus							

FEATS & CLASS FEATURES							
1) Alertness		3) Iron will			6) Stormheart		
Trapfinding		Evasion			Trap sense +1		
Sneak attack (+2d6)							
Equipment							
Large falchion MW		Large studded leather armor MW			Potion "Cure serious wounds" x3		
Large heavy crossbow MW		Cloak of resistance +1			40 bolts		
50 GP							
Skills		TOT	Ability		Ranks	Bonus	Source
Balance		9	DEX	2	5	+2 (feat)	
Climb		10	STR	6	4		
Listen		6	WIS	0	4	+2 (feat)	
Profession sailor		7	WIS	0	5	+2 (feat)	
Search		5	INT	0	5		
Spot		6	WIS	0	4	+2 (feat)	
Survival		2	WIS	0	2 (4)		
Tumble		3	DEX	2	1 (2)		
Use rope		7	DEX	2	5		

Secondo piano:

Al secondo piano sono ancora custoditi in vita i tre custodi umani del faro (Alcom, Gareth e Nobar); si trovano legati e privi di conoscenza nella stanza n° 3.

Primo piano:

Al primo piano stazionano altri 4 pirati della ciurma di Black Molly (ogre, barbarian 4°).

Campaign / Adventure		Buffoni Arroganti Christmas Reunion 2019					
Character's name:		Ogre pirate #2					
Class and levels		Barbarian 3° (CR 5)					
Race	Ogre (giant)	ECL	+2	Hit Dices:			
Size	Large	Gender	Male				
Face / Reach	10 Ft / 10 Ft						
Homeland	Tashaðar		Languages:				
Religion	Vaprak						
Alignment	CE						
	Standard		Temporary				
STR	24	7	28	9	SPEED	50 Ft	
DEX	12	1			INITIATIVE	+1	
CON	18	4	22	6			
INT	10	0			HP	8+3d8+3d12+28 = ____ (+14)	
WIS	10	0			AC	10-1+1+5+5+1 = 21 (-2)	
CHA	8	-1			Size + DEX + natural + armor + ring		
		Touch		Flat-footed		Armor check:	

FORT	4+4+3+1	12 (+2)	Conditional modifiers:			
REFL	1+1+1+1	4				
WILL	0+1+1+3	5 (+2)				
BASE ATTACK	(3+3) 6/1 -1 size	MELEE 12/7 RANGED 6/1				
GRAPPLE	+16					
Attacks	Huge greatclub MW	13/8	2d8+10	20 x2		
	Huge greatclub MW (full power attack)	7/2	2d8+22	20 x2		
	Huge greatclub MW (rage)	15/10	2d8+13	20 x2		
	Huge greatclub MW (rage - full power attack)	9/4	2d8+25	20 x2		
	Large heavy crossbow MW	+7 (120 Ft)	2d6	19-20 x2		
MAGIC ITEMS WORN						
RING 1			Ring of protection +1			
BODY	Robe, suit of armor		Brestplate MW			
RACIAL TRAITS & POWERS						
Darkvision 60 Ft		Weapon and armor racial proficiencies				
+5 natural AC bonus						
FEATS & CLASS FEATURES						
1) Luck of heroes		3) Power attack (max +6)		6) Iron will		
Fast movement		Rage (1xday / 9 rounds)				
Illitteracy		Uncanny dodge		Trap sense +1		
Equipment						
Huge greatclub MW		Large heavy crossbow MW		40 bolts		
Brestplate MW		Potion "Cure serious wounds" x3		Ring of protection +1		
70 GP						
Skills		TOT	Ability		Ranks	Bonus
Climb		11	STR	7	4	
Listen		4	WIS	0	4	
Profession sailor		2	WIS	0	2 (4)	
Spot		4	WIS	0	4	
Survival		4	WIS	0	4	
Swim		11	STR	7	4	
Tumble		2	DEX	1	1 (2)	

Piano terra:

I pirati hanno bloccato la porta di accersso in modo tale da impedire che venga forzata o sfondata.

Campaign / Adventure		Buffoni Arroganti Christmas Reunion 2019		Darkvision 60 Ft Spell resistance = 21	
Character's name:		Black Molly (Sea Hag)			
Class and levels		Rogue 7° - CR 10			
Race	Sea Hag	ECL	+3		
Size	Large	Gender	Female		

Face / Reach	5 Ft / 10 Ft							
Homeland	Tashalar			Languages:				
Religion	Umberlee			common, giant,				
Alignment	CE			yuan-ti				
	Standard		Temporary					
STR	24	7			SPEED	30 Ft, swim 40 Ft		
DEX	20	5			INITIATIVE	+9		
CON	18	4						
INT	12	1			HP	8+2d8+7d6+40 =		
WIS	14	2			AC	10-1+5+3+1+5+3+1 = 27		
CHA	18	4			Size + DEX + natural + luck + armor + shield + ring			
					Touch	16	Flat-footed	22
FORT	4+1+2+3		10		Conditional modifiers:			
REFL	5+3+5+3		16 + evasion					
WILL	2+3+2+3		10					
BASE ATTACK	(3+5) 8/3		MELEE	14/9				
	-1 size		RANGED	12/7				
GRAPPLE	+14							
Attacks	Rapier +2		16/11		1d8+9	18-20 x2		
	Mighty (+2) composite shortbow MW		13/8 (90 Ft)		1d8+2	20 x3		
MAGIC ITEMS WORN								
SHOULDERS	Cloak, cape, mantle			Cloak of resistance +2				
RING 1				Ring of protection +1				
SHIELD				Buckler +2				
BODY	Robe, suit of armor			Skinshark studded leather armor +2				
RACIAL TRAITS & POWERS								
Monstrous humanoid traits.	Evil eye (DC 15)			Horrific Appearance (DC 15)				
Darkvision 60 Ft	Water breathing			Spell resistance = 21				
Amphibious								
FEATS & CLASS FEATURES								
1) Luck of heroes	3) Improved initiative			6) Alertness				
9) Blind fight	Sneak attack (+4d6)			Evasion				
Trafinding	Uncanny dodge			Trap sense +2				
Equipment								
Rapier +2			Skinshark studded leather armor +2					
Cloak of resistance +2			Bowl of commanding water elementals					
Bag of holding (type I)			Potion "Cure serious wounds" x3					
Mighty (+2) composite shortbow MW +30 arrows					Ring of protection +1			
Buckler +2			1000 GP					
Skills		TOT	Ability		Ranks	Bonus	Source	
Balance		10	DEX	5	3	+2 (syn)		
Bluff		7	CHA	4	3			
Diplomacy		12	CHA	4	6	+2 (syn)		
Hide		9	DEX	5	8	-4 (size)		
Intimidate		7	CHA	4	3			
Jump		12	STR	7	3	+2 (syn)		

Kn. local "Tashalar"		8	INT	1	7		
Listen		14	WIS	2	10	+2 (feat)	
Move silently		8	DEX	5	3		
Open lock		8	DEX	5	3		
Profession sailor		5	WIS	2	3		
Search		4	INT	1	3		
Sense motive		7	WIS	2	5		
Spot		14	WIS	2	10	+2 (feat)	
Swim		12	STR	7	5		
Tumble		10	DEX	5	5 (10)		
Use magic device		7	CHA	4	3		
Use rope		8	DEX	5	3		

CAPITOLO 3: IL TESORO SOMMERSO DELLA "FLYING CLOUD" (The sea witch)

La ricerca del tesoro sommerso sarà breve ... basterà una breve esplorazione delle caverne ed un confronto con il custode.

CAPITOLO 4: LE ROVINE DI "RAMSHORN ABBEY" (Treasure of the black veils)

Gli eroi dovrebbero quindi raggiungere le rovine dell'abbazia attraversando le paludi (**va aggiunta una tabella incontri per le paludi**).

Una volta sul posto, secondo la seguente mappa, dovranno stare attenti alle trappole, sconfiggere la spirit naga Puhrgan e, se sono abili e fortunati, trovare il tesoro nascosto della era Black Molly.

~~Segue una mappa delle rovine dell'abbazia.
Caratteristiche generiche:~~

Segue la descrizione delle varie stanze con i relativi PNG:

Stanza 1 - Il campanile.

Attenzione alla **TRAPPOLA (rete + pozzo) ...**

~~Le uniche creature che si trovano qui sono 2 will-o-wisp (standard ... da Monster Manual) ... qui sotto le loro tattiche e comportamenti.~~

Stanza 2: piano terra della torre (campanile).

Attenzione alla **TRAPPOLA: il pozzo nascosto (ed allagato) ... collegata alla trappola del piano di sopra del campanile.**

Stanza 2A: il pozzo sotto la torre.

Attenzione alla **TRAPPOLA (pozzo allagato) ... è la continuazione delle trappole delle stanze 1 e 2.**

Stanza 3: voragini grandi.

Qui attorno si aggirano le mummie bog dell'area 4, che si muovono attraverso i tunnel sotterranei.

Stanza 4: altare in rovina.

Qui attorno si aggirano le mummie bog ... **immuni al fuoco** ... segue la scheda.

Nota del DM: ho sostituito le "mummie bog" con mummie boggle ... mantenendo l'immunità al fuoco ma aggiungendo un po' di tesoro.

Campaign / Adventure		Buffoni Arroganti Christmas Reunion 2019				Fire immunity.				
Character's name:		Bog mummies (Bullywug mummies)								
Class and levels		Bullywug mummy Barbarian 2° (CR 7)								
Race	Bullywug mummy (undead)			Hit Dices:						
Size	Medium	Gender	Male							
Face / Reach	5 Ft / 5 Ft									
Homeland	Tashalar (swamps)			Languages:						
Religion	Undead									
Alignment	NE									
	Standard		Temporary							
STR	24	7	28	9	SPEED	30 Ft / Swim 40 Ft				
DEX	10	0			INITIATIVE	+0				
CON	-	-	-	-						
INT	10	0			HP	12+1d12+8d12+10 =				
WIS	14	2			AC	10+0+10+1+7 = 28				
CHA	16	3				DEX + natural+luck+ armor				
					Touch		Flat-footed		Armor check:	
FORT	0+3+2+3+1		9		Conditional modifiers:					
REFL	0+0+2+1+1		4							
WILL	2+0+6+1+1		10							
BASE ATTACK	(2+4) 6/1		MELEE	13/8 (+2)						
			RANGED	6/1						
GRAPPLE	+13 (+2)									
Attacks	Slam		13		1d6+10 + mummy rot		20x2			
	Slam (rage)		15		1d6+13 + mummy rot		20x2			
	Trident +1		14/9		1d8+8		20 x2			
	Trident +1 (rage)		16/11		1d8+10		20 x2			
MAGIC ITEMS WORN										
SHOULDERS	Cloak, cape, mantle				Cloak of resistance +1					
RING 1					Ring of protection +1					
BODY	Robe, suit of armor				Brestplate +2					
RACIAL TRAITS & POWERS										
Marsh move			Summoning (clerics)			+6 hide in marshes				
Despair (WILL DC 18)			Mummy rot (FORT DC 18)			DR 5/-				
Darkvision 60 Ft			Undead traits			Vulnerability to fire				
Fire immunity.										
FEATS & CLASS FEATURES										

1) Luck of heroes	3) Alertness	6) Great fortitude
9) Improved toughness	BR) Endurance	
Fast movement	Illiteracy	Uncanny dodge
Rage (1 x day / 5 rounds)		
Equipment		
Brestplate +2	Ring of protection +1	Cloak of resistance +1
Trident +1	100 GP	
Skills	TOT	Ability
Climb	9	STR 7
Hide	11	DEX 0
Jump	9	STR 7
Knowledge nature	2	INT 0
Listen	10	WIS 2
Move silently	5	DEX 0
Spot	10	WIS 2
Survival	7	WIS 2
Swim	12	STR 7
Tumble	2	DEX 0
		Ranks
		Bonus
		Source

Stanza 5: il nido della spirit naga Puhrjan (l'osservatorio - 5A - e la tana vera e propria - 5B -).

Qui vive e dimora Puhrjan, la spirit naga; e qui conserva il suo tesoro (segue la scheda).

Campaign / Adventure		Buffoni Arroganti Christmas Reunion 2019		
Character's name:		Puhrjab, the spirit naga.		
Class and levels		Sorcerer 1° (CR 10)		
Race	Spirit Naga	ECL	+9	Hit Dices:
Size	Large (aberration)	Gender	Female	
Face/Reach	10 Ft/10 Ft			
Homeland	Tashalar			Languages: goblin, common, abyssal, draconic, orc, infernal.
Religion	Cyric			
Alignment	CE			
	Standard	Temporary		
STR	18	4		SPEED
DEX	14	2		40 Ft
CON	18	4		INITIATIVE
INT	16	3		+2
WIS	18	4		HP
CHA	(18) 20	(4) 5		8+8d8+1d4+40 = ____
				AC
				10-1+2+1+6+2 = 20
				Size + DEX + luck + natural + ring
				Touch
				14
				Flat-footed
				18
FORT	4+1+3+0+2		10	Conditional modifiers:
REFL	2+3+3+0+2		10	
WILL	4+1+6+2+2		15	
BASE ATTACK	(18) 20			
	(+6+0) 6/1	MELEE	9/4	
	-1 size	RANGED	7/2	

GRAPPLE		+14				
Attacks	Bite	9/4	2d6+6+poison		20 x2	
	Ray	+7	Spell		20 x2	
	Touch	9/4	Spell		20 x2	
MAGIC ITEMS WORN						
HEAD	Headband, hat, helmet, phylactery, circlet		Headband of CHA +2			
RING 1			Ring of protection +2			
RING 2			Ring of resistance +2			
RACIAL TRAITS & POWERS						
Charming gaze (WILL DC 20)		Poison (FORT DC 19) 1d8 CON/1d8 CON				
Darkvision 60 Ft		Spells (as sorcerer 7°)				
FEATS & CLASS FEATURES				Bat Familiar.		
Ability Focus "Charming gaze"						
Eschew Materials						
Alertness						
Lightning reflexes						
Combat casting						
Skill focus "concentration"						
Luck of heroes						
Summon Familiar (bat - empathic link, share spells)						
Equipment						
Ring of protection +2		Ring of resistance +2		Headband of CHA +2		
Potions:						
<ul style="list-style-type: none"> Fly x2 Cure moderate wounds x2 Invisibility x2 						
Treasure						
2 gems (200 GP)		Bracers of armor +1		Headband of INT +4		
Skills		TOT	Ability	Ranks	Bonus	Source
Concentration		17	CON	4	10	+3 (feat)
Hide		1	DEX	2	3 (4)	-4 (size)
Knowledge arcana		8	INT	3	5	
Listen		16	WIS	4	10	+2 (feat)
Move silently		4	DEX	2	2 (4)	
Spellcraft		15	INT	3	10	+2 (syn)
Spot		16	WIS	4	10	+2 (feat)
Swim		24	STR	4	10	+10 (race)
SPELLCASTING				Base Save DC:		14
Level	Per day	Bonus	DC	Spells per day (sorcerer 8°)		
0	6		15			
1	6	2	16			
2	6	1	17			
3	5	1	18			
4	3	1	19			

SPELLS KNOWN & PREPARED					
LEVEL 0 (8)	DC		LEVEL 1 (5)	DC	
Arcane mark	*		Magic missile	*	
Dancing lights	*		Burning hands	16	
Detect magic	*		Shield	*	
Flare	15		True strike	*	
Ghost sound	15		Ray of enfeeblement	*	
Mage hand	*				
Read magic	*				
Resistance	*				
LEVEL 2 (3)	DC		LEVEL 3 (2)	DC	
Melf's acid arrow	*		Protection form energy	*	
Ray of stupidity	*		Lightning bolt	18	
Ray of ice	*				
LEVEL 4 (1)	DC				
Vortex of teeth	19				

Stanza 6: la libreria.

Qui è nascosto il tesoro della vecchia Black Molly ... attenzione ai diversi check da fare per trovarlo.

NADM: la meccanica originale per recuperare è piuttosto complessa, e mancano anche indizi diretti ... io l'ho semplificata "al volo" per dare la soddisfazione ai miei giocatori di trovare il famigerato tesoro.

CAPITOLO 5: EPILOGO.

Diverse piccole cose sono rimaste insolute:

- La nave di Black Molly (la sea hag) è ancora all'ancora poco lontano dal faro ... la si può attaccare ed affondare o, meglio ancora, conquistare per diventare eroi ... o anche pirati!
- Chi ha mandato la nuova Black Molly (la sea hag) a cercare l'amuleto magico? E perchè?
-

~~APPENDICE 1: NUOVI PG.~~

APPENDICE 2: RIFERIMENTI AI MANUALI.

Razze e mostri:

- Sea Hag = monster manual, 144

- Ogre = monster manual, 199
- Spirit naga = monster manual, 192
-

Classi & Classi di prestigio:

•

Feat:

- Luck of heroes = player's guide to Faerun, ???
- Stormheart = player's guide to Faerun, ???
- Improved toughness = libris mortis, ???

•

Altro:

•

Nota del DM: diversi incantesimi sono presi da "Spell Compendium", ma di questi non fornisco un elenco.

APPENDICE 3: EQUIPAGGIAMENTI DI PARTENZA.

Lista completa degli equipaggiamenti in dotazione ai PG all'inizio dell'avventura.

- Amulet of natural AC +1
- Amulet of WIS +2
- Battleaxe +1
- Bracers of armor +2 x2
- Bracers of armor +3
- Brestplate +1 x3
- Chain shirt +1
- Cloak of CHA +2
- Cloak of elvenkind
- Cloak of resistance +1 x2
- Cloak of resistance +2 x2
- Dagger +1
- Eyes of the eagle
- Full palate +1
- Gauntlets of STR +2
- Greataxe + berserker
- Greatsword +1
- Headband of INT +2
- Heavy mace +1
- Heavy steel shield +1
- Longsword +1
- Potion
 - bear's endurance x2
 - blur
 - cat's grace
- cure critical wounds x3
- cure moderate wounds x3
- cure serious wounds x7
- invisibility
- levitate
- neutralize poison
- Quarterstaff +1 spellstoring
- Ring of fire resistance 10 x2
- Ring of protection +1 x6
- Ring of protection +2
- Scimitar +1 x2
- Shortsword +1 x2
- Studded leather armor +1 x2
- Wand
 - cure light wounds (15 charges)
 - cure light wounds (30 charges)
 - lesser restoration (20 charges)
 - magic missile V (20 charges)
- War scythe +1

A questi vanno aggiunti 800 GP più quanto venduto di quello sopra ... limitando però gli eventuali acquisti ad oggetti +2 (o di pari valore, circa 10000 GP).