

ALTERED HALFLING

DUNGEONS & DRAGONS 3rd EDITION

Avventura per 6 personaggi di 3° livello.

CAPITOLO 1: ARRIVO IN CITTÀ.

È sera, ormai, quando i PG in viaggio ormai da giorni attraverso le montagne (Troll Mountains) raggiungono l'ultimo valico. Sotto di loro si estende una serie di collinette ed una ampia vallata; al di là di questa si intravedono, durante il giorno e col bel tempo, altre montagne (Giant Run Mountains), durante la notte le luci di un ridente villaggio sul fondovalle. Installato il campo i PG si preparano ad una tranquilla notte di riposo: purtroppo non è così. Un piccolo gruppo di Kobold (3 Fgt 2°, 3 Rog 2°) guidati da Kursk (Kobold Clr 2° Bbn 2°) li attacca durante il 2° (o 3°) turno di guardia. Dopo lo scontro i PG staranno più all'erta e saranno in grado, alla mattina di seguire le tracce ([Track DC 15](#) o [Wilderness lore DC 22](#)) dei banditi fino al loro accampamento. Qui troveranno solo delle rovine di un accampamento di circa 50 unità e, visione terribile anche se si tratta di Kobold, tutti i cadaveri dei restanti membri del clan saranno privi di testa e orribilmente mutilati (tra gli oggetti rimasti ci saranno delle armi di taglia small che solo un'attenta analisi – [craft weaponsmithing](#) o [simile DC 32](#) – rivelerà essere di fattura halfling).

I PG a questo punto decideranno ([si spera](#)) di ritornare sul loro tragitto originale e cioè sulla strada che li conduce al villaggio: dovranno discendere dalle montagne e viaggiare per 2 giorni attraverso un paesaggio collinoso.

Quello che li attende è una cosa piuttosto inaspettata: lungo la strada troveranno, nel pomeriggio del 1° giorno di viaggio, una serie di pali con sopra infisse le teste di alcuni goblin (4) e di un hobgoblin; [una indagine sulle teste porterà a diversi risultati a seconda del punteggio di un Heal check](#):

- Fino a 8 = niente.
- Da 9 a 14 = le teste sono state staccate dopo la morte dei loro possessori.
- Da 15 a 20 = la perizia con cui sono state tagliate ha permesso una buona conservazione delle teste stesse e la loro recisione potrebbe andare indietro nel tempo di oltre una decina di giorni.
- Da 21 a 25 = la morte dei goblinoidi risale ad almeno 17 giorni prima.
- Oltre 25 = Chi ha reciso le loro teste aveva ottime conoscenze di anatomia.

Cosa faranno ora i PG? Dovrebbero annotare queste cose e continuare il loro viaggio.

Durante i restanti giorni di viaggio non ci saranno altri accadimenti particolari, finché ormai nei pressi del paese "Stronart Keep" i PG noteranno ([spot check DC 15 – bonus di 2 per ogni druido o ranger presente nel gruppo](#)) segni di razzie nei campi e nei frutteti. Se interrogheranno i contadini dei dintorni riceveranno laconiche risposte che tenderanno a dare la colpa ai giganti che a volte imperversano su questa pianura; in realtà ([gather information check DC 19](#)) nessuno ha mai visto gli autori materiali di tali disastri.

I PG entreranno nella città (cinta di mura) dopo 3 giorni di viaggio a partire dall'accampamento sul valico.

CAPITOLO 2: LA CITTÀ.

La città non è molto grande, conta appena 3500 abitanti (il 40 % dei quali è non umano ed è composto in maggioranza da halfling). I PG noteranno abbastanza facilmente ([spot check DC 15 ogni giorno con un bonus di 1 per ogni giorno passato in città](#)) l'abbondanza di mezzuomini in città. Tre sono le locande di questa ridente cittadina:

- *Lo gnomo scaltro*: gestita, per l'appunto, da uno gnomo Fgt 2, Rog 2. Questi si dimostrerà particolarmente affabile con nani uomini mezzorchi e gnomi mentre sarà addirittura maleducato con tutti gli altri in particolare con gli halfling. Qui i PG potranno pernottare (1 SP a notte per i "simpatici", 1 GP per gli altri) o mangiare (prezzo standard per i "simpatici, doppio per gli altri). Lo gnomo non sa molto di ciò che sta succedendo, sa solo che i suoi clienti calano di settimana in settimana cosa piuttosto strana per la stagione (siamo tra primavera ed estate – tipo fine maggio).
- *La botte vuota e la moglie ubriaca*: gestita da una donna (Rog 3) proveniente dal Calimshan che si dimostrerà onesta solo con i suoi compatrioti. Le tariffe sono come quelle più care praticate dallo gnomo (qui i "simpatici" sono proprio quelli che vengono dal Calimshan). Oltre a vitto e

alloggio, il posto offre anche un servizio di bordello con prezzi che dipendono dal CHA delle prostitute: 10-13 = 20 GP; 14-16 = 75 GP; da 17 in su 150 GP (ovviamente per una notte); le prostitute (che sono 9) sono tutte umane e si rifiutano categoricamente di vendersi ad altre razze. Se i PG cercheranno informazioni qui, ne troveranno in modo proporzionato alle loro offerte:

- Fino a 100 GP = solo conferme ai sospetti a prescindere che questi siano giusti o sbagliati.
- Fino a 200 GP = qualche notizia frammentaria su recenti attacchi di banditi di piccola taglia come kobold o goblin.
- Fino a 300 GP = si comincia a parlare di giganti ma ad escludere la loro partecipazione in molte delle cose successe.
- Oltre 300 GP = si comincia ad intravedere uno spiraglio; si vocifera di un clan di “piccoli esseri” come causa delle razzie.
- Oltre 500 GP = i “piccoli esseri” vengono identificati come molto simili agli halfling e si parla di strani fenomeni e rapimenti.

Se i pagamenti saranno effettuati in gemme ci sarà uno sconto del 10% (visto che le gemme piacciono molto all’ostessa).

La pipa urlante: gestita da un uomo (Fgt 4) senza un braccio, quasi sempre ubriaco. Se i PG cercheranno informazioni sarà decisivo un Gather information check:

- Fino a 10 = l’oste sarà in grado solo di raccontare le sue gesta di eroe (è troppo ubriaco per dire altro).
- Da 11 a 18 = a balbettii e strane storie della sua vita passata il locandiere aggiungerà qualche frammento di storia vera sui giganti che sono meno attivi del solito o sui rapimenti o sulle scorribande di “gente piccola” o sulle teste appese sulle picche in varie località sulle colline o cose simili ma comunque vere. I PG dovranno fare un sense motive check DC 18 per ricavare delle informazioni pulite.
- Da 19 a 25 = le informazioni saranno un po’ più precise e la difficoltà del Sense motive check, per “ripulire” le notizie vere dalle esagerazioni dovute all’alcol, diventerà 12.
- Oltre 25 = il locandiere sarà sobrio e darà informazioni precise dietro compenso: 5 GP a risposta.

Oltre alle tre locande sono poche le altre attività d’interesse:

1. L’uomo che viaggia = un negozio di “scorte per avventurieri” dove si potranno comprare ogni genere di mercanzia (come da lista Player’s Handbook), frecce, quadrelli e proiettili vari oppure qualche oggetto magico a prezzo leggermente maggiorato - + 10%. Il padrone è disposto a comprare oggetti a ½ del loro valore per un massimo di 3850 GP.

Oggetti disponibili in vendita:

- Bag of tricks (tan).
- Cloak of elvenkind.
- Dust of illusion.
- Everburning torch.
- Ice necklace of the Ulutium.
- Lesser harper pin.
- Pipes of sounding.
- Ring of disease immunity.
- Ring of feather falling.
- Ring of protection +1.

Pozioni in vendita:

- Aid
- Bull’s strength.
- Charisma x2.
- Cure light wounds.
- Jump x2.
- Lesser restoration.
- Sneaking x2.
- Speak with animals.
- Vision.

2. Da Farfung, Illustre Maestro della Grande Scuola di Illusione e di Arte Gnomica del Padre Fondatore Serbelius Skillenkamp Torchkeeper Umile Servo di Garl Glittergold = ovviamente un negozio di magia gestito da uno gnomo (Farfung appunto – Ill 7°, ormai avanti con gli anni, prohibited transmutation). Qui si potranno comprare incantesimi (tranne che di transmutation) a prezzo normale; in più il negozio avrà un po’ di oggetti (col prezzo maggiorato del 20%) e numerose pozioni (con prezzo maggiorato del 20 %). In più i PG possono convincere il proprietario a scrivere per loro pergamene dal suo libro magico (Diplomacy DC 30; Bluff DC 32 o Intimidate DC 37; gli gnomi arcane spellcasters avranno un bonus di 5 su questo tiro). Il mago sarà disposto a comprare loro materiali magici vari per un valore massimo di 5000 GP pagando ¾ gli incantesimi che non conosce e ¼ gli altri; e pagando ½ gli oggetti (con un prezzo proporzionale al numero di cariche rimaste).

Incantesimi in vendita:

- Aganazzar’s scorcher.
- Alarm.
- Battering ram.
- Blacklight.
- Chill touch.
- Claws of darkness.

- Comprehend languages.
 - Continual flame x2.
 - Daylight x2.
 - Detect secret doors.
 - Dispel magic.
 - Fire shield.
 - Flame arrow.
 - Fog cloud.
 - Force ladder.
 - Forcewave x2.
 - Hold portal x2.
 - Ice dagger x2.
 - Ice storm.
 - Illusory script.
 - Ironguts.
 - Lightning bolt.
 - Locate creature.
 - Magic missile x2.
 - Mindless rage.
 - Mirror image.
 - Nondetection.
 - Nybor's gentle reminder.
 - Nybor's mild admonishment.
 - Nystul's magic aura.
 - Protection from arrows.
 - Protection from chaos.
 - Protection from good.
 - Protection from law.
 - Ray of enfeeblement.
 - Resist elements.
 - Scintillating sphere.
 - Shadow cache.
 - Shadow mask.
 - Shatter.
 - Shelgarn's persistent blade.
 - Silent image.
 - Summon undead III.
 - True strike.
- Pozioni in vendita:
- Aid.
 - Blur x3.
 - Bull's strenght.
 - Cat's grace.
 - Cure light wounds x3.
 - Cure moderate wounds.
 - Cure serious wounds.
 - Darkvision x3.
 - Detect thoughts.
 - Endurance.
 - Enlarge (5°) x3.
 - Ghoul touch.
 - Hiding.
 - Intelligence.
 - Invisibility.
- Wands in vendita:
- Bull's strenght (17).
 - Cure light wounds x2 (33,19).
 - Daylight (20).
 - Detect magic x2 (36,27).
 - Detect secret doors (19).
 - Light (32).
 - Melf's acid arrow (15).
 - Summon monster II (25).
- Oggetti in vendita:
- Bag of holding 2.
 - Bead of force.
 - Bracers of archery.
 - Necklace of nature teeth "wolf".
 - Ring of animal friendship.
 - Ring of water walking.
 - Troll gut rope.

3. Tempio della fortuna svanita (Brandobaris) = ora dedicato a Brandobaris, questo edificio sorge sulle rovine di un vecchio tempio dedicato alla buona fortuna. Gli halfling che decisero di costruirlo sfruttarono un'aura di sacralità rimasta nelle rovine, oggi ne rimane ben poca (all'interno dell'edificio tutti coloro il cui allineamento non diverge troppo da quello di Brandobaris sono sotto l'effetto di "Bless"). I serventi al tempio sono 4, tutti halfling (Clr 5°, due Clr 2° un maschio e una femmina e 1 Rgr 2° con nemico favorito "giants" intenzionato a diventare "Giant killer"). Nel tempio i PG troveranno da comprare solo acqua benedetta (20 boccette pronte e altre da fare 5 al giorno) a prezzo standard e pozioni di cura (7 light, 3 medium e 1 serious; 2 "Delay poison"; 2 "Lesser restoration") con un prezzo maggiorato del 25%.

4. Armeria di Gulliam = dove sarà possibile comprare armi e armature normali e MW senza problemi (per gli oggetti esotici ci sarà una percentuale solo del 50% che ci siano) a prezzo normale e qualche oggetto magico (12 armi di cui almeno 1 arco tutte minori e 1 arma media; 6 armature e 4 scudi minori e 1 armatura e 1 scudo medi). I prezzi saranno maggiorati del 10% per gli oggetti magici; il padrone sarà disponibile per acquistare armi e armature magiche o MW o comunque particolari ad ½ del loro valore per 5500 GP totali.

Armi e armature magiche in vendita:

- Bastard sword +1 shocking burst.
- Battleaxe +2 flaming.
- Brestplate +1.
- Brestplate +2.
- Buckler +1.
- Chain shirt +1 slick.
- Chain shirt +1.
- Dwarven waraxe +1.
- Full plate +1.
- Full plate +1.
- Full plate +2 sonic resistance.
- Greatsword +1.
- Heavy crossbow +1.
- Heavy mace +2 ghost touch.
- Kama +1.
- Large steel shield +1 arrow deflection.
- Large steel shield +1.

- Large steel shield +2 acid resistance.
 - Large wooden shield +1.
 - Mighty (+1) composite longbow +1 flaming.
 - Mighty (+2) composite shortbow +1 frost.
 - Scimitar +1.
 - Short spear +1 mighty cleaving.
 - Spiked gauntlets +1.
 - Whip +1.
5. Tempio di Chauntea = gestito da 3 persone (Clr 3°, Clr 1° Fgt 1° e Pal 1° tutti umani). Il tempio è molto recente e quindi non è né ricco né potente. Può offrire acqua benedetta (alle stesse condizioni di prima) e pozioni (5 minori col prezzo maggiorato del 50%).
 6. Tempio di Shaunadaku = patrono degli esploratori; è il tempio umano più grande e ospita un piccolo altare dedicato a Corellon. Vi lavorano 6 persone (Clr 5°; Clr 3 Rgr 2° -orcs-; Clr 3°; Rgr 3°; moon elf Rgr 3° Clr 1° e moon elf femmina Clr 3°); anche qui sono poche le provviste che si possono fare: acqua benedetta nelle solite condizioni e pozioni (15 leggere, 10 medie, 5 serie e 1 critica, 3 “Delay poison”, 1 “Neutralize poison”, 3 “Lesser restoration” tutte a prezzo maggiorato del 15%).
 7. Piazza con la statua del fondatore = realizzata in pietra nera raffigura un guerriero halfling con un'alabarda, in posizione di attacco. Nella stessa piazza è ospitato un piccolo altare dedicato a Sylvanus.
 8. Palazzo del borgomastro = il borgomastro attuale è un uomo (Ari 3° Rgr 5° -aberrations & giants-) che è in carica da ormai 10 anni (prima la carica era ricoperta da un halfling scomparso in circostanze misteriose – Gather information DC 22 per scoprire quali).
 9. La stalla di Perth = una stalla dove è possibile comprare o noleggiare cavalcature (cani compresi); lo stalliere (Perth appunto – Com 5° Rgr 1°) è disposto a pagare una bella somma a chi gli porta cavalcature speciali selvatiche (che poi penserà lui ad addomesticare); pagherà 500 GP + 100 GP per HD della creatura –1 GP per ogni punto ferita che la creatura ha subito durante lo scontro che ne ha permesso la cattura.

CAPITOLO 3: L'INCONTRO COL BORGOMASTRO.

Il sindaco del villaggio parlerà ai PG di:

- Rapimenti avvenuti negli ultimi sei mesi (in particolare spariscono vecchi, bambini e persone che si addentrano da sole nel vicino “Boschetto del Druido”).
- Le razzie dei giganti, un tempo molto frequenti, sono calate moltissimo negli ultimi 7 o 8 mesi.
- Alcuni testimoni (tra cui il fabbro ed il locandiere gnomo) affermano di aver visto tracce di una battaglia molto vasta e sanguinosa (“...a giudicare dalla quantità di sangue sul terreno...”) tra giganti (“...le loro impronte erano inconfondibili...”) e degli avversari molto più piccoli di loro, forse kobold. È curioso che non abbiano trovato nemmeno un cadavere intatto (a tutti i cadaveri mancava la testa) o frammenti di armi o armature, solo qualche freccia o quadrello.
- Lungo le colline sono apparse misteriosamente file e file di picche con sopra una testa (il collegamento coi cadaveri senza testa è logico ma non si ha nessuna prova concreta).
- È da almeno un mese che il mugnaio (che abita fuori città vicino al torrente a nord del Boschetto del Druido a circa 6 ore di cavallo dalla città stessa) non torna in città a fare provviste (e cosa più importante a versare le tasse dovute per la macinazione); tuttavia quelli che si sono recati direttamente al mulino dicono che lui e la sua famiglia (ha moglie e due figli: un maschio di 8 anni e una femmina di 10) stanno bene. La situazione però non piace al sindaco.
- Il traffico di mercanti è notevolmente diminuito a causa di bande di goblin e kobold che attaccano le carovane sulla già poco frequentata strada che va dal sud verso il nord; e con la bella stagione ormai iniziata è un vero problema non poter avere commerci (dopotutto loro hanno i granai pieni e vendere un po' di grano non gli darebbe fastidio).
- I pochi mercanti giunti in città si lamentano comunque di aver dovuto pagare un pedaggio di 1000 SP ad un gruppo di goblin per poter passare.
- Il druido che abita nel vicino boschetto lo ha reso impenetrabile e minaccia di uccidere chi vi si avventuri...che sia impazzito?

A questo punto le richieste del borgomastro possono essere diverse ma comunque l'idea è di fare in modo che i PG indaghino su tutte le stranezze che stanno succedendo qui.

CAPITOLO 4: IL VECCHIO MULINO.

I PG dovrebbero arrivare al vecchio mulino in un giorno di cammino; arrivati a sera davanti a loro si pone una scena da tipico idillio familiare: “...i due bambini giocano sul davanti della grande costruzione che ospita sia il mulino e i magazzini che la casa del mugnaio; il maschio rincorre la

sorella armato di una spada di legno e un'altra spada di legno rotta testimonia lo scontro appena avvenuto da cui lui è uscito vincitore. Una donna non più molto giovane e piuttosto robusta, ma comunque piuttosto bella, sta affacciata alla finestra con un canovaccio in mano e guarda i figli che giocano. Nel frattempo si vede un uomo grosso coi capelli bianchi, non per l'età ma per la farina, che trasporta sacchi pieni da una porticina ad un portone più grande; anch'egli si sofferma a controllare i figli e rimprovera il figlio incitandolo a non maltrattare sua sorella...". Alla vista di questa scena i PG, una volta arrivati a 100 Ft dal personaggio più lontano, dovranno fare uno Spot check:

- Meno di 15 = non notano niente di particolare → SORPRESA RIUSCITA.
- Da 16 a 22 = qualcosa non quadra, forse è tutto troppo bello → tiro salvezza WILL contro "Mirage arcana" DC 23 con un malus di 4; chi fallisce è sorpreso.
- Da 23 a 29 = molte cose non tornano (la spada rotta è tagliata con precisione; il mulino gira controvento; i suoni sembrano flasi; etc) → tiro salvezza WILL contro "Mirage arcana" DC 23; chi fallisce è sorpreso.

A questo punto la famigliola si rivela per quello che è in realtà, ovvero un bel gruppo di non-morti (il DM dovrà ricordarsi di tirare in anticipo il tesoro dei 3 ghastr).

1. Figlio = ghastr armato di longsword.
2. Figlia = ghastr disarmato.
3. Padre = ghastr armato di maul.
4. Madre = WIZ 6° bone-creature.

Al cadere dell'illusione i PG vedranno il mulino completamente distrutto e saranno costretti a combattere con i 4 non-morti.

Dopo lo scontro se i PG cercheranno tracce di quanto successo (Search check DC 10) troveranno tracce di almeno 20 individui di piccola stazza come autori di quella distruzione (Wilderness lore o Track check DC 25 per capire che sono halfling). I cadaveri degli abitanti del mulino non ci sono; inoltre sono spariti anche molti vestiti ma non tutti (ne rimangono molti di colore chiaro giallo/bianco/rosa o verdi) molti oggetti anche non preziosi (come pentole e stoviglie in genere) e tutto quello che c'era nel magazzino. Rimangono solo un po' di monete (4 GP e 35 CP). I PG potrebbero chiedersi se c'erano anche monete d'argento.

CAPITOLO 5: IL BOSCHETTO DEL DRUIDO.

A sentire il borgomastro questo boschetto un tempo (fino a qualche mese prima) doveva essere un posto idilliaco sia per la caccia (ben inteso regolata) sia per la raccolta di erbe, sia come semplice luogo per rilassanti passeggiate. La vista che si presenta ora ai PG è ben diversa: un vero e proprio muro di rovi circonda l'intero boschetto (Search check DC 30 per trovare un'entrata nascosta libera); chi attraversa per intero il rovetto subisce 3d6 di danno (slashing e piercing); se chi tenta di passare è un halfling il danno è doppio. Un "Detect magic" rivelerà una serie di auree molto deboli (come se fossero i resti di auree vere e proprie; sarà impossibile definirne le scuole ma la loro intensità darà l'idea di incantesimi medio-alti). Una volta entrati i PG non dovrebbero faticare più di tanto a trovare un sentiero e seguendolo dovrebbero raggiungere una radura. Qui vengono circondati da vari animali (spiccano 6 brown bear). Il druido lascerà passare alcuni round prima di intervenire per valutare le intenzioni dei PG: se questi attaccheranno gli animali egli non si ritirerà dallo scontro, manderà via tutti gli animali tranne gli orsi e la battaglia avrà inizio. Se invece i PG si dimostreranno ragionevoli e non faranno niente agli animali (o addirittura si dimostreranno amichevoli) il druido si rivelerà loro come uno degli animali (ritrasformandosi da uno shapechange) e intavolerà una discussione con i PG; il druido non sa molto di più di quello che i PG sanno già comunque potrà dire loro:

- Dove si trova l'accampamento dei giganti nel caso i PG vogliano controllarlo.
- Alcuni halfling molto violenti erano andati a caccia nel suo bosco, ma i loro metodi e la quantità di selvaggina catturata o semplicemente uccisa era troppa alta. Lui si è scontrato con uno di loro ma è riuscito a fuggire per pura fortuna in condizioni veramente gravi (l'unica consolazione è quella di aver sfregiato il volto del suo avversario).
- Ha avuto occasione di vedere le picche issate con sopra le teste e pensa sia opera di creature con le mani piccole tipo halfling.
- Viste queste incursioni ha deciso di erigere la barriera di rovi (sacrificando alcuni anni di vita per fare ciò) e loro sono potuti entrare solo perché lui l'ha voluto.

Dopo il colloquio, il druido pregherà i PG di andarsene e di lasciarlo solo a riparare i danni che la sua foresta ha subito (il druido rifiuterà ogni tipo di aiuto che i PG possano offrire: il boschetto è sotto la sua responsabilità ed è lui che deve riparare per gli errori che ha commesso). Non lascerà che i PG se ne vadano a mani vuote: consegnerà loro un fascio di erbe da dare al borgomastro

(che ricompenserà i PG con 250 GP) e 4 pozioni (2 cure leggere, 1 “Lesser restoration” e 1 “Delay poison”). Dopodiché aprirà loro un varco nel muro di rovi.

CAPITOLO 6: L'ACCAMPAMENTO DEI GIGANTI.

Il luogo è sulle montagne (Giant run mountains) a qualche giorno di cammino dal villaggio (impossibile usare cavalli, il terreno non lo permette). Anche qui la vista che si presenta ai PG è una distruzione assoluta: di 12 capanne non restano in piedi che brandelli di parete il resto è stato raso al suolo o bruciato. Un [Wilderness lore check DC 20](#) rivelerà l'accampamento di giganti come appartenente a dei rock giant (almeno 12 adulti il resto giovani o vecchi). Frugando tra i resti della capanna più grossa i PG si renderanno presto conto che doveva essere una specie di tempio ([Search check DC 27](#) per trovare un simbolo sacro, che rappresenta una spear fiammeggiante, e [Knowledge religion check DC 21](#) per identificarlo come appartenente al culto di Hiatea – NG). A questo punto con un [Listen check DC 25](#) i PG potranno udire il debole mormorio di un moribondo. Per salvarlo non basterà un semplice Heal check ma vista la gravità delle ferite, e un principio di infezione già in corso, i PG dovranno curare al gigante almeno 30 HP e dopodiché fargli un [Heal check DC 30](#) per fermare l'infezione. Il DM dovrà valutare bene il comportamento dei PG in base ai loro allineamenti e alle caratteristiche dei loro personaggi (tipo favored enemy, inimicizie razziali e simili).

Una volta in forze il gigante (di allineamento CG) racconterà ai PG tutto ciò che sa: *“...la loro piccola comunità si è staccata da un clan più grande le cui azioni andavano contro la volontà del loro dio. Si erano da poco stabiliti in quel luogo che già avevano dovuto respingere un attacco da parte di kobold (mai visti così violenti e incazzati); dopodiché la vita era trascorsa tranquilla per circa 3 mesi. Dopo quei mesi di relativa calma i kobold avevano ripreso a tornare all'attacco più o meno ogni 20/25 giorni, ma loro avevano sempre resistito. Così sono passati altri 4 mesi e dopo un ultimo assalto i kobold non si erano fatti più vedere. Nel frattempo altri giganti si erano presentati alla loro porta chiedendo uomini per compiere razzie o semplicemente in cerca di aiuto; loro si erano sempre rifiutati di partecipare alle scorribande anche se avevano comunque fornito aiuto e riparo ad altri giganti feriti, così la loro comunità era aumentata ed avevano potuto finalmente costruire il loro tempio in pietra (come avevano sempre sognato di fare dal momento in cui si erano distaccati dal loro vecchio clan). Tutto procedeva così bene ed i capi stavano meditando di presentarsi agli umani della città portando oggetti da commerciare in cambio di grano e, possibilmente, per stipulare una sorta di alleanza; finché 4 giorni prima dell'arrivo dei PG il loro villaggio è stato nuovamente attaccato: loro pensavano fossero i soliti kobold, ma la sorpresa di trovarsi davanti ad una quarantina di halfling assetati di sangue è stata fatale. La maggior parte dei giganti sono stati uccisi solo qualcuno è stato fatto prigioniero. Gli assalitori hanno portato via anche quasi tutti i cadaveri; lui è rimasto lì solo perché seppellito dalla capanna. Comunque non erano halfling normali, lo si capiva dallo sguardo...”*. A questo punto il grosso gigante scoppia in lacrime. I PG non riusciranno a fargli dire più niente. Lui li pregherà solamente di non uccidere i giganti che eventualmente riusciranno a salvare dalle prigioni di quegli strani halfling, e di lasciare che questi prigionieri ritornino da lui per ricominciare a costruire il tempio.

CAPITOLO 7: LE INDAGINI.

I PG dovranno a questo punto tornare in città e cercare di scoprire l'ubicazione dell'accampamento dei malefici halfling che infestano la regione. Se torneranno dai vari locandieri non riusciranno a scoprire altro (niente di più di quello ottenuto prima, al limite una nuova occasione per i vari check o per le offerte).

Il borgomastro invece potrà fornire loro un'indicazione in più: al tempio di Shaundakul è ospitato un elfo ferito che ha detto di sapere, più o meno, dove si trova questo accampamento (l'elfo è un Rgr 5° - demons e magical beasts). I PG potranno interrogarlo se lo vorranno, basterà un po' di gentilezza (non ne sa molto di quello che sta succedendo comunque è scampato per miracolo ad un attacco da parte di 10 strani halfling molto violenti in cui hanno perso la vita i suoi due accompagnatori...gli halfling però sono stati uccisi tutti); in ogni caso egli si rifiuterà categoricamente (i PG potrebbero cercare di “comprarlo” ma lui non è comunque disposto ad affrontare di nuovo, così presto, una simile minaccia). di accompagnarli *“...ho già visto troppe cose oscure, in questo breve viaggio...”*. Se i PG dovessero decidere di andare a controllare il luogo in cui è stato assalito l'elfo, potrebbero trovare (search check DC 20 e/o Track check DC 17) le tracce dello scontro che vi è avvenuto; saranno però spariti sia i cadaveri degli halfling sia quelli dei compagni dell'elfo ([questa potrebbe essere l'occasione per guidare i PG, tipo seguendo una traccia di sangue, verso l'accampamento degli altered halfling](#)).

CAPITOLO 8: L'ACCAMPAMENTO DEGLI "ALTERED HALFLING".

Venuti a conoscenza dell'ubicazione del campo di questi mostruosi halfling (4 giorni di cammino, sulle colline a nord ovest della città), i PG dovrebbero recarvisi (anche su richiesta del borgomastro, se serve) per porre fine alle scorribande di questa banda di predoni. L'accampamento in se non è molto grande, appena 6 tende. È circondato da un profondo fossato, nelle cui acque nerastre (poison 2d4 STR / 2d4 CON DC 24 per contatto con una grande quantità) circolano degli strani cocodrilli (giant crocodile half-fiend), e da una palizzata. Solo due sono gli ingressi: uno a sud e uno verso le montagne. Da quest'ultimo parte uno stretto sentiero, fiancheggiato da picche con teste mozzate in cima, che si dirige verso un complesso di caverne poco lontano.

Le capanne all'interno dell'accampamento non sono particolarmente grandi, ne particolarmente ricche, anzi... (i PG dovrebbero chiedersi che fine ha fatto tutta la refurtiva). All'interno dell'accampamento ci saranno questi 30 PNG in grado di combattere:

1. FGT 4°, ROG 2°.
2. FGT 5°.
3. CLR 5° (Orcus).
4. SOR 5°.
5. BBN 5° col volto sfregiato.
6. FGT 3° x5.
7. SOR 3° x5.
8. ROG 3° x5.
9. BBN 3° x5.
10. FGT 1°,BBN 1°, ROG 1° X5.

I primi 5 saranno nelle capanne e interverranno nello scontro solo quando tutti gli altri saranno stati sconfitti. Gli altri saranno nell'accampamento in assetto da combattimento (più o meno) pronti ad una nuova scorreria. Nel campo non ci saranno segni di templi o luoghi decretati alla magia. Ne tantomeno ci saranno prigionieri. In pratica è solo un luogo per dormire facilmente difendibile. Se i PG dovessero uscire sconfitti, gli halfling cercheranno di catturarne vivo almeno qualcuno.

CAPITOLO 9: LE GROTTA (PRIGIONI).

Imboccando il sentiero che dall'accampamento halfling si dirige verso le montagne, i PG raggiungeranno un complesso di caverne (6 grotte: 2 entrate alle prigioni, la tana di una chimera, 2 grotte poco profonde chiuse ed una trappola). Una volta entrati nelle prigioni i PG non dovrebbero metterci molto a capire che le grotte sono il vero e proprio accampamento degli strani halfling. La struttura sotterranea (tutta illuminata da torce) sarà divisa in 4 livelli:

1. Il primo composto solo da tre o quattro ambienti sarà poco più di un posto di guardia con 3 guardie halfling (Fgt 4°; Rog 2°, Rgr 2°; Fgt 1°, Bbn 1° Rog 2°) e qualche non morto (3 gnoll – corpse creature). Da qui per scendere al secondo livello sarà sufficiente una botola che però è protetta da una trappola (10 dardi avvelenati che possono colpire chiunque entro 10 piedi dalla botola; tiro per colpire +5, poison 1d6 STR / 1d6 STR DC 18; per trovarla Search check DC 23, per disarmarla Disable device Check DC 18).
2. Il secondo piano ospita le prigioni vere e proprie. Si tratta di una serie di lunghi corridoi (tre o quattro principali almeno) lungo i quali tutte le nicchie sono bloccate con grate ed ospitano (in condizioni pietose) alcuni prigionieri. In fondo ad uno dei corridoi vi è una cella speciale per i giganti (semplicemente le sbarre sono molto robuste e non è possibile sfondare la porta). Al termine del secondo corridoio si trova un'altra cella speciale dedicata ad elementi particolari (maghi, chierici, ladri e simili); qui la chiusura della cella e le sbarre sono protette da magie mentre all'interno della cella stessa staziona un campo di antimagia (il campo è naturale – era già lì da prima dell'arrivo degli halfling – ma i PG non lo sanno). Al termine del terzo corridoio c'è una caverna (20 Ft. Più in basso del pavimento del corridoio) qui vengono gettati i cadaveri inutili (Spot check DC 20 per notare le tracce di sangue nei pressi del bordo del corridoio) e qui dimorano una serie di simpatiche creature col compito di sbarazzarsi di questi cadaveri (trattasi di Carrion crawler – almeno 10); questa grotta è buia e una sorta di magia impedisce ai Carrion crawler di uscire da lì (li sotto ci dovrebbe anche essere un po' di equipaggiamento – provvedere anche a qualcosa di magico in modo da attirare nei casini i PG). Alla fine del quarto corridoio ci sarà una nuova guardiola; qui i PG troveranno ad attenderli 1 guardia halfling (Nec 5°) e 5 creature non-morte (1 stone giant bone-creature, 2 hobgoblin Rog 4° bone-creature e 2 human Fgt 4° corpse creature). Da qui sarà possibile accedere al terzo livello da delle scale dietro ad una porta (inutile dire che sulla porta ci sarà una trappola DC 22 sia per trovarla che per disattivarla).
3. Il terzo livello altro non è che l'accampamento vero e proprio con numerosi ambienti: una cucina, una camerata con oltre 50 posti letto, una camerata più ricca (4 arazzi appesi alle pareti – 500 GP l'uno) con 10 giacigli, un laboratorio alchimistico, una fucina (qui lavorano 2 halfling Fgt 2° Exp 3° armati di maul – nella stanza fa un caldo allucinante FORT ST DC 15

o subire 1 danno da fuoco ogni round finché non riesce il tiro), un deposito di armi (con un sacco di roba ma niente di magico o MW), un magazzino di merci varie, una dispensa, una stanza da letto molto ricca (vari arredi per 1000 GP) con annesso studio da mago (con un po' di tempo per cercare i PG troveranno alcuni possedimenti del mago:

- Bonus spellbook: “Laeral’s cutting hand”, “Alarm”, “Spirit worm”, “Shocking grasp”, “Ray of enfeeblement”; “Flame dagger”, “Force ladder”, “Daylight”, “Shroud of undeath”; “Vampiric touch”, “Sepia snake sigil”, “Leomund’s tiny hut”; **Wrack**, “Lesser geas”; “Animate dead”.
- Potion “Alter self”.
- Potion “Cure light wounds”.
- Potion “Darkvision”.
- Robe of cold resistance (10).
- Wand “Melf’s acid arrow” (17 charges).
- Wand “Summon monster I” (38 charges).

Sullo stesso piano, inoltre, si trova un luogo di culto con una statua d’argento (500 GP di valore) raffigurante qualcosa di orribile (da decidere sul momento per impressionare i PG). Da qui per scendere ancora sarà necessario trovare le scale nascoste sotto la statua (Search check DC 30 e Open lock check DC 25). Nella stanza di culto ci sarà un’altra piccola pattuglia: 5 halfling (Fgt 4°; Clr 4°; Wiz 4°; Rog 4°; Bbn 3°, Rgr 3° - il WIZ è un Enchanter).

4. Il quarto livello non è altro che il complesso del tempio maledetto vero e proprio con le stanze del tesoro, la camera dei sacrifici, una biblioteca sacrilega, la camera delle torture, una strana stanza con solamente una sedia e delle corde (il luogo in cui vengono somministrate droghe ai prigionieri), un’altra camera da letto del capo (dove però non c’è nulla) e la camera delle evocazioni.

CAPITOLO 10: IL TEMPIO MALEDETTO.

Appena scesi in questo ultimo livello i PG sentiranno uno strano odore (**WILL ST DC 18 o luck malus -1 a tutto, tipo “Prayer”**). Il luogo oltretutto è sotto l’effetto di “Unhollow”. A questo punto i PG dovrebbero cominciare ad esplorare il nuovo livello:

1. Il corridoio largo 20 Ft e lungo 150 Ft (illuminato da bracieri di 5 Ft posti ogni 15 Ft) con ai lati 8 porte (4 a destra e 4 a sinistra disposte in modo leggermente asimmetrico e con in fondo una doppia porta (larga 10 Ft in tutto) che conduce al santuario. Le prime 8 porte sono robuste (ferro e legno) ma apparentemente normali; la porta doppia è completamente d’argento (in realtà è solo rivestita ma vale comunque 250 GP) ed è protetta da numerose aeree magiche (**i PG non devono in alcun modo poterla aprire senza la chiave**). Tutte le porte si aprono verso il corridoio.
2. La prima stanza a sinistra ha una normale porta semplicemente chiusa a chiave (Open lock check DC 18); essa è un’ampia camera tonda (30 Ft. di raggio) al centro della quale c’è una grossa sedia (di spalle per chi entra); in terra si notano vari pezzi di corda e corde intere. Sulla sedia è seduto (Spot check DC 20 per notarlo all’ingresso nella stanza) un mezzorco orribilmente mutilato e reso pazzo da strani esperimenti (half orc Bbn 5° half stone golem) che attaccherà i PG fino alla morte non appena uno di loro arriverà a 15 Ft dalla sedia.
3. La prima stanza a destra ha una porta molto robusta anch’essa semplicemente chiusa a chiave (la serratura è piuttosto buona; Open lock check DC 25) ed accoglie invece un grande ambiente rettangolare con al suo interno vari strumenti di tortura (ci sono anche alcuni cadaveri ancora attaccati ai macchinari); ad un più attento esame i PG noteranno l’estrema usura di tali strumenti e la buona manutenzione a cui vengono sottoposti.
4. La seconda stanza a sinistra è chiusa a chiave (Open lock check DC 15) e protetta da un glifo (“Magic missile” 7° - Search check DC 21, Disable device check DC 21). È una piccola stanza da letto con qualche arredo degno di nota ed un solo e comodissimo letto (gli arredi valgono 250 GP). Se i PG si metteranno a cercare troveranno nascoste in una scrivania delle pergamene con vari appunti sulla zona (che se lette gli forniranno un +1 insight in Knowledge local “Dragon Coast” e Knowledge local “Amn”) e una mappa abbastanza dettagliata della valle e dei monti circostanti (vale 200 GP) con segnati tutti i punti in cui si trovano le picche con le teste mozzate. **A questo punto un Knowledge arcana check DC 24 o un Knowledge the planes check DC 34 riveleranno essere disposte in modo da formare un grosso simbolo per evocare un grosso demone (ne mancano ancora un po’ ma non tante).**
5. La seconda stanza a destra risulta chiusa a chiave da due ottime serrature posta una in alto e una in basso (per entrambe Open lock check DC 26); inoltre è protetta da due trappole: per la serratura in alto: glifo magico (“Vampiric touch” 7° - Search check DC 23, Disable device

check DC 23); per la serratura più in basso un congegno meccanico (salva di 20 dardi sullo scassinatore 2d10 lo colpiscono per 1d4 danno l'uno - Search check DC 20, Disable device check DC 20). La stanza è difesa da un halfling (Bbn 2°, Fgt 4° armato con una falce da guerra) a cui vanno donati gli HP succhiati col "Vampiric touch" della porta: il PNG attaccherà non appena la porta sarà aperta. All'interno si trova una biblioteca con numerosi libri di grande valore; a seconda del tempo impiegato nelle ricerche i PG potranno trovare:

- Semplicemente con un Search check DC 17 = una delle due chiavi per la porta in fondo.
- Meno di 30 minuti = 1 libro da 500 GP ("Sui Demoni" – se lo leggono otterranno un +2 insight in Knowledge the planes e Knowledge Demons).
- Fino a 1 ora = 1 incantesimo arcano e 1 incantesimo divino dal Book of vile darkness di 1° livello.
- Fino a 1 ora e mezza = un altro libro da 500 GP ("Sui Diavoli" – se lo leggono otterranno un +2 insight in Knowledge the planes e Knowledge Devils).
- Fino a 2 ore = 1 incantesimo arcano e 1 incantesimo divino dal Book of vile darkness di 1° livello.
- Fino a 3 ore = 1 libro da 1000 GP ("Riti di passaggio" sui viaggi planari verso i piani inferiori - se lo leggono otterranno un +2 insight in Wilderness lore in tali piani).
- Fino a 4 ore = 1 libro da 1000 GP ("Evocazioni Infernali" sui rituali di evocazione di demoni e diavoli - se lo leggono otterranno un +2 insight in Wilderness lore ogni volta che ha a che fare con queste creature e un +2 insight in Spellcraft se si tratta di un incantesimo di Conjuraton).
- Fino a 5 ore = 2 incantesimi arcani e 2 incantesimi divini tratti dal book of vile darkness di 2° e 3° livello.
- Fino a 6 ore = 1 libro da 5000 GP ("Profondo rosso" un libro che se ben usato può evocare un Baatezu Malebranche con un rito di 24 ore ed un sacrificio umano. Se i PG decidono comunque di leggerlo otterranno un +1 luck attack bonus e damage rolls contro i Devils dopodiché il libro andrà in cenere).
- Fino a 7 ore e oltre = 1 tomo +2 ad una caratteristica (tirare a caso solo se lo trovano).

Per leggere un libro si seguiranno le stesse regole dei tomi.

6. La terza stanza a sinistra è ben chiusa da una porta molto robusta (Open lock DC 30) e protetta da una trappola: glifo magico ("Phantasmal killer" DC 20 su tutti quelli a 10 Ft dalla porta stessa – Search check DC 24, Disable device check DC 24). L'interno è ottagonale ed ospita sul pavimento numerosi simboli di conjuration. La stanza è immersa in una innaturale luminescenza rossastra che scaturisce dal pavimento. Al centro c'è un "Red Slaad Fiendish" in attesa: attaccherà non appena i PG apriranno la porta. Alla fine dello scontro i PG troveranno in mezzo alla stanza senza neanche dover cercare, una delle due chiavi per aprire la porta in fondo.
7. La terza stanza a destra è chiusa a chiave con una serratura che ha dello **straordinario** (se la smontano e poi la vendono vale 100 GP - Open lock DC 40) ma non è protetta da alcuna trappola. La stanza è piccola e quadrata ed è una delle stanze del tesoro: qui si troveranno pozioni, soldi, gemme e altri oggetti di valore ma niente di magico. Vi si trovano:
 - 180 PP.
 - 11800 GP.
 - 47300 SP (a questi va sottratto il valore delle statue x 3/2).
 - 139000 CP.
 - 62 GEMS (10 x16, 50 x12, 100 x15, 500 x9, 1000 x9, 5000 x1) per un valore di 20760 GP (i PG dovrebbero perdere ore o giorni per valutare correttamente tutte le gemme; se le vendono senza questa procedura ottengono circa 1/3 del loro valore = 6920 GP che si possono arrotondare a 7000).
 - 6 ART OBJECTS (55, 105, 1050, 1400 X2, 5000) per un valore di 9010 GP.
 - Full plate MW.
 - Half plate MW.
 - Mighty (+1) composite longbow MW.
 - Warhammer MW.
8. La quarta stanza a sinistra avrà la porta chiusa ma non a chiave: è una stanza rettangolare piuttosto grande con gli angoli smussati. Essa ospita un altare di pietra bianca orma reso rosso in modo indelebile dal sangue e, in una nicchia su una parete, una statua d'argento (1500 GP di valore) che rappresenta un umanoide con le mani e la faccia scheletriche (Knowledge religion check DC 22 per capire che si tratta del demone che loro venerano; un

risultato minore di 18 confermerà ai PG che si tratta di Myrkul; un risultato intermedio sarà fonte di dubbio). È la stanza dei sacrifici e dentro vi si trovano sempre 2 stranissimi halfling (Clr 4° corrupted creature e Sor 4° half-fiend) e 1 gigante non morto (Stone giant bone-creature). I PNG attaccano non appena qualcuno apre la porta (sia il Clr che il Sor avranno almeno un incantesimo da book of vile darkness a testa).

9. La quarta stanza a destra è la vera e propria stanza del tesoro. È chiusa a chiave (la si può aprire solo con la chiave in possesso del necromante) e protetta da due trappole una meccanica (spruzzata di veleno sullo scassinatore: 1d6 CON / 1d6 CON DC 20 – search check DC 20, Disable device check DC 24) ed un glifo magico (“Magic missile IX empowered maximized” – 37 danni a tutti coloro che si trovano entro 15 Ft dalla porta – Search check DC 22, Disable device check DC 22). Al suo interno si troveranno tutti gli oggetti magici del tesoro degli halfling:

- Arcane scroll “Comprehend languages”.
- Arcane scroll “Ghoul touch”, “Bull’s strength” and “Continual flame”.
- Arcane scroll “Know protections” and “Rope trick”.
- Arcane scroll “Nystul’s undetectable aura” and “Ray of enfeeblement”.
- Arcane scroll “Protection from chaos”, “Death armor” and “Summon monster II”.
- Arcane scroll “Protection from evil” and “Fog cloud”.
- Arcane scroll “Pyrotechnics”.
- Arcane scroll “True strike”.
- Bastard sword +1.
- Divine scroll “Bless” and “Rosemantle”.
- Goggles of minute seeing.
- Hand of the mage.
- Iron bands of bilarro.
- Large steel shield +1 bashing.
- Large steel shield +1.
- Potion “Clairaudiance / Clairvoyance”.
- Potion “Cure light wounds”.
- Potion “Cure moderate wounds”.
- Potion “Endurance”.
- Potion “Enlarge 5°” x4.
- Potion “Invisibility”.
- Potion “Jump”.
- Potion “Reduce 5°”.
- Potion “Speak with animals” x2.
- Potion “Spider climb”.
- Potion “Vision” x2.
- Scimitar +1.
- Wand “Cure light wounds” (13charges).
- Wand “Daylight” (31 charges).
- Wand “Darkness” (43 charges)
- Wand “Detect secret doors” x2 (15, 39 charges).
- Wand “Eagle’s splendor” (35 charges).
- Wand “Enlarge” (15 charges).

La stanza in fondo al corridoio sarà raggiungibile solo con le chiavi che si trovano in biblioteca e col demone.

La stanza che si presenta ai PG è ottagonale con una nicchia per ogni lato tranne quello della porta; nella nicchia di fronte a loro c’è un altare con una grossa statua d’argento (3000 GP di valore) che rappresenta un umanoide con le mani e la faccia scheletriche (Knowledge religion check DC 22 per capire che si tratta del demone che loro venerano; un risultato minore di 18 confermerà ai PG che si tratta di Myrkul; un risultato intermedio sarà fonte di dubbio), di fronte all’altare sta il capoclan: un halfling necromancer 8° (con un po’ di incantesimi tratti dal book of vile darkness, magari anche uno o due di quelli CORRUPT), relativamente alto, magro e pallido vestito con una veste cerimoniale nera piena di rune (+1 luck AC, utilizzabile solo da malvagi); al suo fianco si distinguono due figure feline scheletriche (“Dragonne bone-creature”). Le nicchie ospitano statue di pregevole fattura molto dettagliate, rappresentanti guerrieri halfling molto somiglianti tra loro (probabilmente gli antichi capi dal clan).

FINALE

Una volta sconfitti gli “Altered halfling” ed il necromante loro capo i PG torneranno al villaggio dove verranno ricompensati una ottima cavalcatura a testa e con almeno parte di quello che sono riusciti a trovare. Se i PG libereranno i giganti senza far loro del male, sulla via del ritorno incontreranno (se l’hanno lasciato in vita) il gigante ferito che donerà loro una Greatsword +2 holy, una Cloak of resistance +2, un paio di stivali, decorati col simbolo di Hiatea, con “Bless” sempre attivo sul portatore e 500 GP in gemme. Se i PG decideranno di far visita al druido per rassicurarlo sulla fine degli halfling malvagi, quest’ultimo li ricompenserà con una Scimitar +2 frost, con una Cloak of elvenkind, dei Boots of elvenkind, 1 pozione di “Neutralize poison” a testa e una Wand “Cure moderate wounds” nuova.

PNG E MOSTRI DELL'AVVENTURA "ALTERED HALFLING".

CAPITOLO 1: IMBOSCATA DEI KOBOLD.

Durante la notte (2° o 3° turno di guardia) i kobold attaccheranno l'accampamento dei PG bersagliandolo prima con frecce e poi passando al corpo a corpo. Se ottengono una vittoria i kobold potrebbero anche decidere di prendere dei prigionieri (non per questo devo risparmiare qualcuno).

• **KURSK (Kobold) CLERIC 2° (Kurtulmak), BARBARIAN 2°.**

STR	(12) 16	(1) 3	SPEED	30 Ft.		
DEX	16	3	INITIATIVE	3		
CON	(14) 18	(2) 4	AC	(10+1+1+3+5) 20 (-2)		
INT	13	1	SR			
WIS	19	4	DR			
CHA	10	0	HP	16+1d8+2d12 (+8)		
FORT	2+0+3+3+1	9 (+2)	Dodge.			
REFL	3+0+0+0+1	4				
WILL	4+2+0+3+1	10 (+2)				
BASE ATTACK	1+1+2	MALEE 5 (7) RANGED 7				
Equipment	Brestplate MW (5/3/-3/25%/20 Ft/30 lb). Shortspear MW (1d6/20 x3/20 Ft/5 lb/P). Light crossbow MW (1d8/19-20 x2/80 FT/6 lb/P) + 20 bolts. Potion "Cure moderate wounds". Potion "Delay poison" Cloak of resistance +1. Holy symbol (Kurtulmak). 50 GP					
Attacks	Shortspear MW	7	1d6+1	20 x3		
	Shortspear MW (rage)	9	1d6+4	20 x3		
	Light crossbow MW	8	1d8	19-20 x2		
	Ray	7	Spell	20 x2		
	Touch	5	Spell	20 x2		
Feats & Powers		Skills		Ability	Ranks	Bonus
Small (+1 AC/+1 attacks).		Concentration	8	2	6 (7)	
+1 Natural AC.	Fast movement	Listen	7	4	1 (2)	2
Rebuke / Command undead	Uncanny dodge (DEX bonus to AC)	Knowledge religion	2	1	1	
+2 craft "trapmaking"	Alertness.	Hide	6	3	1	2
+2 profession "miner"	Dodge	Bluff	1	0	1	
Darkvision 60 Ft.	Will ST +2.	Disguise	1	0	1	
Weapon focus " Shortspear "		Search	4	1	1 (2)	2
+2 search	Rage (1x gg - 7 round)	Profession "miner"	7	4	1 (2)	2
		Craft "traps"	4	1	1 (2)	2
		Spot	7	4	1 (2)	2
		Spellcraft	2	1	1	
		Move silently	4	3	1 (2)	
DOMINI						
EVIL: cast "evil" spells at +1 caster level.		TRICKERY: bluff, disguise and hide are class skills.				

Protection from good		Change self		
Spells prepared				
LEVEL 0 (4 – 14)		LEVEL 1 (3+1 – 15)		
Detect magic		Protection from good		
Read magic		Cure light wounds		
Guidance		Bless		
Cure minor wounds		Divine favor		

• **Kobold, FIGHTER 2° (LE).**

STR	14	2	SPEED	(20 Ft) 15 Ft.			
DEX	16	3	INITIATIVE	3			
CON	14	2	AC	(10+1+1+3+2+5) 22			
INT	14	2	SR	Size+natural+DEX+shield+armor.			
WIS	14	2	DR				
CHA	8	-1	HP	14+1d10			
FORT	2+0+3	5	Dodge. Power attack (max +2). Combat tactics: prima di entrare in battaglia usa la pozione di “Endurance”; cerca di avere più facilità possibile di colpire per sfruttare il power attack.				
REFL	3+0+0	3					
WILL	2+2+0	4					
BASE ATTACK	2	MALEE			5		
		RANGED			6		
Equipment							
Brestplate (5/3/-4/25%/20 Ft/30 lb).							
Large steel shield (2/-/-2/15%/-/15 lb).							
Light mace MW (1d6/20 x2/-/6 lb/B).							
Mighty (+1) composite shortbow MW (1d6+1/20 x3/70 Ft/2 lb/P).							
30 arrows.							
Potion “Endurance”							
Potion “Cure moderate wounds”.							
20 GP							
Attacks	Light mace MW		7	1d6+2	20 x2		
	Mighty (+1) comp. shortbow MW		7	1d6+1	20 x3		
Feats & Powers			Skills		Ability	Ranks	Bonus
Alertness.	Will ST +2.		Listen	6	2	2 (4)	2
+1 Natural AC.	Dodge		Spot	6	2	2 (4)	2
+2 search	Power attack (max +2)		Hide	8	3	1 (2)	4
+2 craft “trapmaking”	Darkvision 60 Ft.		Move silently	5	3	2 (4)	
+2 profession “miner”	Small (+1 AC/+1 attacks).		Craft trapmaking	6	2	2	2
Weapon focus “Shortspear”			Profession mining	5	2	1 (2)	2
			Search	5	2	1 (2)	2

• **Kobold, ROGUE 2° (NE).**

STR	14	2	SPEED	20 Ft
DEX	20	5	INITIATIVE	5
CON	14	2	AC	(10+5+1+1+3) 18
INT	14	2	SR	DEX+size+natural+armor.
WIS	10	0	DR	
CHA	10	0	HP	10+1d6
FORT	2+0+0	2	Sneak attack +1d6.	
REFL	5+2+3	10 + evasion	Combat tactics: cerca tutte	

WILL	0+2+0		2		lo opportunità per usare lo sneak attack.							
BASE ATTACK	1		MALEE	4								
			RANGED	7								
Equipment												
Studded leather armor MW (3/5/0/15%/30 Ft/20 lb).												
Rapier MW (1d6/18-20 x2/-/3 lb/P).												
Mighty (+2) composite shortbow MW (1d6+2/20 x3/70 Ft/2 lb/P).												
30 arrows.												
Potion "Spider climb"												
Potion "Cure light wounds" x2.												
20 GP												
Attacks	Rapier MW		5		1d6+2		18-20 x3					
	Mighty (+2) comp. shortbow MW		9		1d6+2		20 x3					
Feats & Powers			Skills			Ability	Ranks	Bonus				
Small attacks.	(+1 AC/+1)	Weapon focus "Shortbow"	Craft traps	9	2	5	2					
+1 Natural AC.		<u>Sneak attack +1d6</u>	Search	9	2	5	2					
+2 search		<u>Evasion</u>	Spot	7	0	5	2					
+2 craft "trapmaking"		Darkvision 60 Ft.	Listen	7	0	5	2					
+2 profession "miner"		Will ST +2.	Move silently	10	5	5						
Alertness.			Hide	14	5	5	4					
			Tumble	10	5	5						
			Pick pocket	10	5	5						
			Escape artist	10	5	5						
			Use rope	10	5	5						

CAPITOLO 4: IL VECCHIO MULINO

Imboscata per i PG: non dovranno accorgersi, fino a quando non sarà troppo tardi, dell'illusione che maschera i quattro non morti:

1. Figlio armato di spada di legno = ghastr armato di longsword.
2. Figlia dal vestitino sgargiante = ghastr disarmato.
3. Padre che trasporta un sacco = ghastr armato di maul.
4. Madre che sta sulla porta di casa a controllare i bambini = wizard bone-creature.

• Human Bone-Creature WIZARD 6° (CR 6).

STR	14	2		SPEED	30 Ft	
DEX	20	5		INITIATIVE	5	
CON	-	-		AC	(10+5+1+1+2) 19	
INT*	19	4		SR	DEX+ring+armor+natural	
WIS	12	1		DR		
CHA	10	0		HP	19+5d12	
FORT	0+1+2+1		4	Cold immunity. Half damage from S and P weapons.		
REFL	5+1+2+1		9			
WILL	4+1+5+1		11			
BASE ATTACK	3		MALEE			5
			RANGED			8
Equipment				È il leader dei non morti al vecchio mulino.		
Dagger MW (1d4/19-20 x2/10 Ft/1 lb(P).				Undead traits:		
Light crossbow MW (1d8/19-20 x2/80 Ft/6 lb/P)				• Immunities = poison, sleep, paralysis, stunning, disease, death effects, necromantic effects, mind influencing		
20 bolts.						

Potion "Cat's grace".		effects. • Not subject to = critical hits, subdual damage, ability damage, ability drain, energy drain. Combat tactics: tiene sempre pronto uno "Snilloc's snowball swarm" da tirarsi addosso se circondato da nemici per sfruttare la sua immunità.				
Ring of protection +1.						
Potion "Invisibility".						
Wand "Ray of enfeeblement" (33 charges).						
Bracers of armor +1.						
Cloak of resistance +1.						
Wand "Magic missile III" (42 charges).						
70 GP.						
Attacks	Claw	5	1d4+2	20 x2		
	Dagger MW (melee)	6	1d4+2	19-20 x2		
	Light crossbow MW	9	1d8	19-20 x2		
	Touch	8	Spell	20 x2		
	Ray	8	Spell	20 x2		
POWERS & FEATS		Skills		Ability	Ranks	Bonus
Claw attack	Summon familiar.	Concentration	13	0	9	4
Darkvision 60 Ft.	Scribe scroll.	Spellcraft	13	4	9	
Cold immunity	Heighten spell	Alchemy	8	4	4	
Half damage from S and P weapons.	Mind over body	Knowledge arcana	11	4	7	
Weapon finesse "touch"	Quicken spell	Listen	5	1	4 (8)	
Combat casting	Luck of heroes	Spot	5	1	4 (8)	
		Disguise	4	0	4 (8)	
		Tumble	10	5	5 (10)	
WIZARD SPELLS KNOWN (6,3,1)						
LEVEL 0 = ALL		LEVEL 2		LEVEL 3		
LEVEL 1		Snilloc's snowball swarm	16	Haste		*
Shield	*	Mirror image	*	Fireball		17
True strike	*	Death armor	*	Stinking cloud		17
Magic missile	*	Ghoul touch	16	Hold person		17
Ray of enfeeblement	15					
Color spray	15					
Feather fall	*					
Mage armor	*					
Magic weapon	*					
Endure elements	*					
BONUS SPELLBOOK						
LEVEL 1		LEVEL 2		LEVEL 3		
Grease	15	Shadow spray	16	Eyes of the zombie		*
Cheat	*	Shadow mask	*	Weapon of impact		*
Obscuring mist	*	Arcane lock	*			
Magic weapon	*	Battering ram	16			
Identify	*					
Shelgarn's persistent blade	*					

SPELLS PREPARED					
Level 0 (4)		Ray of enfeeblement	15	Level 3 (3)	
Detect magic	*	Grease	15	Haste	*
Daze	14	Level 2 (4)		Stinking cloud	17
Flare	14	Snilloc's snowball swarm	16	Fireball	17
Ray of frost	*	Snilloc's snowball swarm	16		
Level 1 (4)		Mirror image	*		
Shield	*	Ghoul touch	16		
Magic missile	*				

CAPITOLO 8: L'ACCAMPAMENTO DEGLI ALTERED HALFLING.

Nel fossato di acqua avvelenata nuoteranno dieci simpatici giant crocodile half-fiend. Nell'accampamento staranno di guardia 30 PNG; 25 che fanno parte della "truppa"; e 5 che rappresentano dei capi o meglio dei luogotenenti; questi ultimi intervengono solo se gli altri saranno sconfitti e il nemico sarà indebolito (ovvero alla fine dell'incontro, magari iniziando con una salva di frecce).

• Giant crocodile half-fiend x10.

STR	31	10	SPEED	20 Ft. / Swim 30 Ft. / 50% Wings (AV) 20 Ft.			
DEX	16	3	INITIATIVE	3			
CON	21	5	AC	(10 -2 size +8 natural +3 DEX) 19			
INT	5	-3	SR				
WIS	12	1	DR				
CHA	4	-3	HP	7d8+35			
FORT	5+5	10	Poison immunity. Resist acid, cold, fire and electricity				
REFL	3+5	8	20.				
WILL	1+2	3	Combat tactics: in caso di pericolo lancia darkness e nuota via.				
BASE ATTACK	(5-2) 3		Può fare o il morso o la codata non entrambi.				
Attacks:	Bite		13	2d8+15	20 x2		
	Tail		13	1d12+15	20 x2		
	2 claws		11/11	2d8+5/2d8+5	20 x2		
Feats & Powers			Skills		Ability	Ranks	Bonus
Multiattack	Darkvision 60 Ft.		Hide	8 (20)	3	5	+12*
Improved grab			Listen	15	1	10	4
			Spot	15	1	10	4
			Move silently	8	3	5 (10)	
			* when underwater.				
Spell-like abilities							
3 volte al giorno			1 volta al giorno				
Darkness	*	Desecrate	*				
Poison	15	Unholy blight	16				

• Jerren (dark halfling) ROGUE 2°, FIGHTER 4°; (LE).

STR*	17	3	SPEED	20 Ft.
DEX	18	4	INITIATIVE	4
CON	14	2	AC	(10+1+4+5+2) 22 + dodge
INT	14	2	SR	

WIS	10	0	DR				
CHA	7	-2	HP	18+1d6+4d10			
FORT	2+1+0+4+1+1		9	Dodge. Sneak attack +1d6. Combat tactics: prima di entrare in battaglia usa la pozione di "Bull's strenght"; tende a porsi in condizione di sfruttare il suo sneak attack.			
REFL	4+1+3+1+1+1		11 + evasion				
WILL	0+1+0+1+3+1		6 +2 vs Fear				
BASE ATTACK	(1+4) 5	MALEE	9				
		RANGED	11				
Equipment							
Chain shirt +1 (5/4/-1/20%/30 Ft/25 lb).							
Large steel shield MW (2/-/-1/15%/-/15 lb).							
Warhammer +1 (1d8+1/20 x3/-/8 lb/B).							
Mighty (+2) composite shortbow MW (1d6+2/20 x3/70 Ft/2 lb/P).							
30 arrows							
Potion "Cure moderate wounds".							
Potion "Bull's strenght"							
Cloak of resistance +1							
60 GP							
Attacks	Mighty (+2) comp. shortbow MW		12	1d6+2	20 x3		
	Warhammer +1		11	1d8+6	20 x3		
Feats & Powers			Skills		Ability	Ranks	Bonus
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide).			Listen	8	0	6 (7)	2
+2 bluff, intimidate, move silently			Spot	8	0	8 (11)	
+1 all ST	Luck of heroes		Hide	15	4	5	6
+1 ST vs Fear	Iron will		Move silently	15	4	7 (9)	4
+1 attack ranged	Dodge		Bluff	5	-2	5	2
Weapon focus "warhammer"			Intimidate	5	-2	5	2
+2 listen	Sneak attack +1d6		Tumble	10	4	6 (7)	
Stealthy (+2 hide, move silently).			Escape artist	9	4	5	
Weapon specialization "warhammer"			Pick pocket	10	4	6 (7)	
Evasion			Sense motive	5	0	5	

• **Jerren (dark halfling) FIGHTER 5° (LE).**

STR*	16	3	SPEED	(20 Ft.) 15 Ft	
DEX	16	3	INITIATIVE	3	
CON	14	2	AC	(10+1+3+5+1) 20 + dodge	
INT	14	2	SR		
WIS	7	-2	DR		
CHA	7	-2	HP	20 +4d10	
FORT	2+1+0+4+1		8	Dodge. Combat tactics: prima di entrare in battaglia usa la pozione di "Endurance".	
REFL	3+1+0+1+1		5		
WILL	-2+1+2+1+1		3 +2 vs Fear		
BASE ATTACK	5	MALEE	9		
		RANGED	10		
Equipment					
Brestplate MW (5/3/-3/25%/20 Ft/30 lb).					
Buckler MW (1/-/0/5%/-/5 lb).					
Dwarven waraxe MW (1d10/20 x3/-/15 lb/S).					
Mighty (+3) composite longbow MW (1d8/200 x3/110 Ft/3 lb/P).					
20 arrows					

Potion "Cure moderate wounds"						
Potion "Endurance"						
Cloak of resistance +1						
50 GP.						
Attacks	Dwarven waraxe MW (one-hand)	11	1d10+5	20 x3		
	Dwarven waraxe MW (two hands)	11	1d10+6	20 x3		
	Mighty (+3) comp. longbow MW	11	1d8+3	20 x3		
Feats & Powers		Skills		Ability	Ranks	Bonus
+1 ST vs Fear	Dodge	Listen	2	-2	2 (4)	2
+2 bluff, intimidate, move silently		Spot	0	-2	2 (4)	
+1 all ST	Iron will	Hide	9	3	2 (4)	4
Exotic weapon proficiency "dwarven waraxe"		Move silently	7	3	2 (4)	2
+1 attack ranged	+2 listen	Intimidate	2	-2	2 (4)	2
Weapon specialization "dwarven waraxe"		Bluff	2	-2	2 (4)	2
		Sense motive	0	-2	2 (4)	
Weapon focus "dwarven waraxe"	Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide).	Wilderness lore	0	-2	2 (4)	

• **Jerren, CLERIC 5° (Orcus).**

STR	14	2	SPEED	(20 Ft) 15 Ft.		
DEX*	14	2	INITIATIVE	2		
CON	16	3	AC	(10+1+2+2+5) 20 + dodge		
INT	12	1	SR			
WIS	18	4	DR			
CHA	8	-1	HP	23+4d8		
FORT	3+1+4+1	9		Dodge.		
REFL	2+1+1+1	5		Combat tactics: se ne ha il tempo, e cerca di averne a costo di sacrificare i compagni, usa tutti gli incantesimi per potenziarsi (Bull's strenght, Endurance, etc).		
WILL	4+1+4+1	10 +2 vs Fear				
BASE ATTACK	3	MALEE	6			
		RANGED	7			
Equipment						
Chain mail MW (5/2/-4/30%/20 Ft/40 lb).						
Large steel shield (2/-/-2/15%/-/15 lb).						
Light mace MW (1d6/20 x2/-/6 lb/B).						
Light crossbow MW (1d8/19-20 x2/80 Ft/6 lb/P).						
30 bolts						
Potion "Levitate".						
Divine scroll "Cure light wounds" x2.						
Cloak of resistance +1.						
Healer's kit (10 charges).						
50 GP						
Attacks.	Ray	7	Spell	20 x2		
	Touch	6	Spell	20 x2		
	Spiritual weapon	3	1d8	20 x2		
	Light mace MW	8	1d6+2	20 x2		
	Light crossbow MW	8	1d8	19-20 x2		
Feats & Powers		Skills		Ability	Ranks	Bonus
Weapon focus " light mace "		Concentration	11	3	8	
Dodge	+1 ranged attack	Spellcraft	3	1	2	

+2 bluff, intimidate, move silently		Knowledge religion	3	1	2	
Rebuke or command undead		Heal	8	4	2	2
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide)		Listen	7	4	1 (2)	2
+1 all ST	+2 ST vs Fear	Spot	5	4	1 (2)	
+2 listen		Bluff	2	-1	1 (2)	2
		Intimidate	2	-1	1 (2)	2
		Sense motive	5	4	1 (2)	
DOMINI						
DEATH: death touch 1x gg (touch attack 1d6 x CLR level; if brings enemy to 0 it dies).		UNDEATH: free "Extra turning" feat.				
Cause fear	15	Detect undead	*			
Death knell	*	Desecrate	*			
Animate dead	*	Animate dead	*			
Spells prepared						
LEVEL 0 (5 - 14)		LEVEL 1 (4+1 - 15)		LEVEL 2 (3+1 - 16)		
Guidance	*	Cause fear	14	Death knell	*	
Read magic	*	Divine favor	*	Endurance	*	
Detect magic	*	Shield of faith	*	Bull's strenght	*	
Detect poison	*	Faith healing	*	Cure moderate wounds	*	
Cure minor wounds	*	Bless	*	LEVEL 3 (2+1 - 17)		
Xxx = Book of Vile Darkness				Animate dead	*	
				Cure serious wounds	*	
				Clutch of Orcus	16	

• **Jerren SORCERER 5° (CE).**

STR	12	1			SPEED	20 Ft.
DEX	18	4			INITIATIVE	4
CON	14	2			AC	(10+1+4+1) 15
INT	12	1			SR	
WIS	12	1			DR	
CHA*	19	4			HP	14+4d4
FORT	2+1+1+1		5			
REFL	4+1+1+1		7			
WILL	1+1+4+1		7 +2 vs Fear			
BASE ATTACK	2	MALEE	4			
		RANGED	8			
Equipment					Combat tactics: se si accorge dell'arrivo dei PG usa la sua pozione di "Cat's grace". Fa largo uso di "Ray of enfeeblement" e altri incantesimi debilitanti; non si fa problemi ad usare le sue bacchette. Tutto sommato preferisce restare lontano per sfruttare la sua alta destrezza con le armi da lancio.	
Dagger MW (1d4/19-20 x2/10 Ft/1 lb/P).						
Light crossbow MW (1d8/19-20 x2/80 Ft/6 lb/P).						
30 bolts.						
Potion "Cure moderate wounds".						
Potion "Cat's grace".						
Potion "Invisibility".						
Bracers of armor +1.						
Cloak of resistance +1.						
Wand "Magic missile V" (34 charges).						

Wand "Color spray" (9 charges).						
50 GP						
Attacks	Ray	8	Spell	20 x2		
	Touch	4	Spell	20 x2		
	Dagger MW	5	1d4+1	19-20 x2		
	Light crossbow MW	9	1d8	19-20 x2		
POWERS & FEATS		Skills		Ability	Ranks	Bonus
+2 listen	Summon familiar	Concentration	14	2	8	4
+2 bluff, intimidate, move silently	Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide)	Knowledge arcana	2	1	1	7
<i>Spell focus "necromancy"</i>		Spellcraft	4	1	3	
+2 ST vs Fear	+1 all ST	Listen	4	1	1 (2)	2
+1 ranged attack	<i>Combat casting</i>	Spot	2	1	1 (2)	
		Hide	9	4	1 (2)	4
		Move silently	7	4	1 (2)	2
		Bluff	7	4	1 (2)	2
		Intimidate	7	4	1 (2)	2
SORCERER SPELLS PER DAY (6,7,5).						
SORCERER SPELLS KNOWN						
LEVEL 0 (6 – 14)		LEVEL 1 (4 – 15)		LEVEL 2 (2 – 16)		
Detect poison	*	Ice dagger	15	Melf's acid arrow	*	
Detect magic	*	Ray of enfeeblement	17	Wither limb	18	
Disrupt undead	*	Shield	*			
Flare	14	Cause fear	17			
Ray of frost	*					
Read magic	*					

• **Jerren (dark halfling) BARBARIAN 5°**

STR	16 (20)	3 (5)	SPEED	30 Ft.
DEX	18	4	INITIATIVE	4
CON	18 (22)	4 (6)	AC	(10+1+5+4) 20 (+1) (-2)
INT	10	0	SR	
WIS	14	2	DR	
CHA	12	1	HP	32+4d12 (+10)
FORT	4+1+4	9 (+2)	Dodge.	
REFL	4+1+1	6	Ha una vistosa cicatrice in faccia, causatagli dal druido.	
WILL	2+1+1	4 (+2)	Combat tactics: prima di entrare in battaglia usa la pozione di "Endurance"; se ha occasione e non corre il rischio di bruciarsi , usa anche gli alchemist's fire.	
BASE ATTACK	5	MALEE	(8+1) 9 (11)	
		RANGED	(9+1+1) 11	
Equipment				
Chain shirt +1 (5/4/-1/20%/30 Ft/25 lb).				
Falchion MW (2d4/18-20 x2/-/16 lb/S).				
Mighty (+3) composite longbow MW (1d8+3/20 x3/110 Ft/3 lb/P).				
30 arrows				
Potion "Cure moderate wounds"				
Potion "Lesser restoration"				
Potion "Endurance"				
Small longsword MW (1d6/19-20 x2/-/3 lb/S).				

Buckler (1/-/-1/5%/-/5 lb).							
Alchemist's fire x3.							
50 GP							
Attacks	Falchion MW		11	2d4+4	18-20 x2		
	Mighty (+3) comp. longbow MW		12	1d8+3	20 x3		
	Small longsword MW		10	1d6+3	19-20 x2		
	Falchion MW (rage)		13	2d4+7	18-20 x2		
	Small longsword MW (rage)		12	1d6+5	19-20 x2		
Feats & Powers			Skills		Ability	Ranks	Bonus
+1 all ST		Rage 2x gg (9 rounds)	Listen	8	2	4	2
+2 bluff, intimidate, move silently		Uncanny dodge (can't be flanked)	Spot	5	2	3 (6)	
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide).		Uncanny dodge (DEX to AC)	Hide	11	4	3 (6)	4
+1 ST vs Fear		Fast movement.	Move silently	9	4	3 (6)	2
+1 attack ranged		Dodge	Bluff	6	1	3 (6)	2
+2 listen		Weapon focus "falchion"	Intimidate	7	1	4	2

• **Jerren (dark halfling) FIGHTER 3° (LE); x5.**

STR*	14	2	SPEED	(20 Ft.) 15 Ft			
DEX	16	3	INITIATIVE	3			
CON	14	2	AC	(10+1+3+5+2) 21 + dodge			
INT	10	0	SR				
WIS	12	1	DR				
CHA	7	-2	HP	16+2d10			
FORT	2+1+3+1	7	Dodge.				
REFL	3+1+1+1	6	Power attack (max +3).				
WILL	1+1+1+1	4 +2 vs Fear	Combat tactics: prima di entrare in battaglia utilizza la pozione di "Endurance".				
BASE ATTACK	3	MALEE	6				
		RANGED	8				
Equipment							
Brestplate (5/3/-4/25%/20 Ft/30 lb).							
Large steel shield (2/-/-2/15%/-/15 lb).							
Shortsword MW (1d6/19-20 x2/-/3 lb/P).							
Mighty (+2) composite shortbow MW (1d6/20 x3/70 Ft/2 lb/P).							
20 arrows							
Potion "Cure moderate wounds"							
Potion "Endurance"							
30 GP.							
Attacks	Shortsword MW		8	1d6+2	19-20 x2		
	Mighty (+2) comp. shortbow MW		9	1d6+2	20 x3		
Feats & Powers			Skills		Ability	Ranks	Bonus
+1 ST vs Fear		Dodge	Listen	4	1	1 (2)	2
+2 bluff, intimidate, move silently		Power attack (max +3)	Spot	2	1	1 (2)	
+1 all ST		Luck of heroes	Hide	8	3	1 (2)	4
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide).			Move silently	6	3	1 (2)	2
+1 attack ranged		+2 listen	Intimidate	1	-2	1 (2)	2
Weapon focus "shortsword"			Bluff	1	-2	1 (2)	2

• **Jerren SORCERER 3° (CN); x5.**

STR	10	0			SPEED	20 Ft.		
DEX	16	3			INITIATIVE	3		
CON	14	2			AC	(10+1+3) 14		
INT	10	0			SR			
WIS	10	0			DR			
CHA*	16	3			HP	10+2d4		
FORT	2+1+1			4				
REFL	3+1+1			5				
WILL	0+1+3			4 +2 vs Fear				
BASE ATTACK	1	MALEE		2				
		RANGED		6				
Equipment					Combat tactics: si prepara usando la sua pozione di "Cat's grace"; durante lo scontro non si fa problemi a ricorrere alle bacchette. Preferisce restare lontano per sfruttare le armi da lancio.			
Shortspear MW (1d8/20 x3/20 Ft/5 lb/P).								
Light crossbow MW (1d8/19-20 x2/80 Ft/6 lb/P).								
30 bolts.								
Potion "Cure moderate wounds".								
Potion "Cat's grace".								
Potion "Invisibility".								
Potion "Cure moderate wounds"								
Wand "Magic missile III" (8 charges).								
Wand "Burning hands" (19 charges).								
30 GP								
Attacks	Ray		6	Spell	20 x2			
	Touch		2	Spell	20 x2			
	Shortspear MW		3	1d8	20 x3			
	Light crossbow MW		8	1d8	19-20 x2			
POWERS & FEATS				Skills	Ability	Ranks	Bonus	
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide)				Concentration	12	2	6	4
+2 bluff, intimidate, move silently		<u>Weapon focus "light crossbow"</u>		Knowledge arcana	1	0	1	
+1 all ST		<u>Combat casting</u>		Spellcraft	1	0	1	
+2 ST vs Fear		+2 listen		Listen	3	0	1 (2)	2
+1 ranged attack		Summon familiar		Spot	1	0	1 (2)	
SORCERER SPELLS PER DAY (6,6).								
SORCERER SPELLS KNOWN								
LEVEL 0 (5 - 13)			LEVEL 1 (3 - 14)					
Detect magic	*	Shield	*					
Read magic	*	Ice dagger	14					
Flare	13	Grease	14					
Ray of frost	*							
Resistance	*							

• **Jerren (dark halfling) ROGUE 3° (CN); x5.**

STR	12	1	SPEED	20 Ft.
DEX	18	4	INITIATIVE	4
CON	10	0	AC	(10+1+4+3+1) 19 + dodge
INT	12	1	SR	

WIS	10	0	DR				
CHA	8	-1	HP	6+2d6			
FORT	0+1+1		2	Dodge. Sneak attack +2d6. Combat tactics: in battaglia si preoccupa di sfruttare il suo sneak attack; se può comincia la battaglia nascosto tentando di colpire alle spalle.			
REFL	4+1+3		8 + evasion				
WILL	0+1+1		2 +2 vs Fear				
BASE ATTACK	2	MALEE0	4				
		RANGED	8				
Equipment							
Studded leather armor MW (3/5/0/15%/30 Ft/20 lb).							
Buckler MW (1/-/0/5%/-/5 lb).							
Dagger MW (1d4/19-20 x2/10 Ft/1 lb/P).							
Mighty (+1) composite shortbow MW (1d6+1/20 x3/70 Ft/2 lb/P).							
30 arrows							
Potion "Spider climb".							
Potion "Cure moderate wounds" x2.							
30 GP							
Attacks	Dagger MW		6	1d4+1	19-20 x2		
	Mighty (+1) comp. shortbow MW		9	1d6+1	20 x3		
Feats & Powers			Skills		Ability	Ranks	Bonus
+2 listen	Sneak attack +2d6		Listen	8	0	6	2
+2 bluff, intimidate, move silently			Spot	6	0	6	
+1 all ST	Evasion		Hide	14	4	6	4
+1 ST vs Fear	Dodge		Move silently	12	4	6	2
+1 attack ranged	Weapon focus " dagger "		Tumble	10	4	6	
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide).			Escape artist	10	4	6	
Uncanny dodge (DEX bonus to AC)			Bluff	7	-1	6	2
			Intimidate	7	-1	6	2
			Pick pocket	10	4	6	

• **Jerren (dark halfling) BARBARIAN 3°; x5.**

STR	14 (18)	2 (4)	SPEED	30 Ft.	
DEX	14	2	INITIATIVE	2	
CON	16 (20)	3 (5)	AC	(10+1+5+2) 18 (-2)	
INT	10	0	SR		
WIS	12	1	DR		
CHA	10	0	HP	21+2d12 (+6)	
FORT	3+1+3		7 (+2)	Dodge. Power attack (max +3). Combat tactics: prima di entrare in battaglia usa la pozione di "Endurance"; è accorto nell'uso della rage.	
REFL	2+1+1		4		
WILL	1+1+1		3 (+2) +2 vs Fear		
BASE ATTACK	3	MALEE	6 (8)		
		RANGED	7		
Equipment					
Brestplate MW (5/3/-3/25%/20 Ft/30 lb).					
Bastard sword MW (1d10/19-20 x2/-/10 lb/S).					
Mighty (+2) composite shortbow MW (1d6+2/20 x3/70 Ft/2 lb/P).					
20 arrows					
Potion "Cure moderate wounds"					
Potion "Lesser restoration"					
Potion "Endurance"					

30 GP						
Attacks	Bastard sword MW (two hands)	7	1d10+3	19-20 x2		
	Mighty (+2) comp. shortbow MW	8	1d6+2	20 x3		
	Bastard sword MW (two hands - rage)	9	1d10+6	19-20 x2		
Feats & Powers		Skills		Ability	Ranks	Bonus
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide).		Listen	7	1	4	2
+2 bluff, intimidate, move silently		Spot	3	1	2 (4)	
+1 all ST	Fast movement.	Hide	8	2	2 (4)	4
+1 ST vs Fear	Power attack (max +3)	Move silently	6	2	2 (4)	2
+1 attack ranged	Dodge	Bluff	3	0	1 (2)	2
+2 listen	Rage 1x gg (8 rounds)	Intimidate	3	0	1	2
Uncanny dodge (DEX to AC)		Tumble	4	2	2 (4)	
		Wilderness lore	2	1	1	

• **Jerren (dark halfling) BARBARIAN 1°, FIGHTER 1°, ROGUE 1°; (LE); x5.**

STR	14	2	SPEED	30 Ft.		
DEX	18	4	INITIATIVE	4		
CON	16	3	AC	(10+1+4+4+1) 20 (-2)		
INT	12	1	SR			
WIS	12	1	DR			
CHA	10	0	HP	15+1d10+1d12 (+6)		
FORT	3+1+2+2+0+0		8 (+2)	Dodge. Rage (8 rounds) 1 x gg. Sneak attack +1d6.		
REFL	4+1+0+0+2+0		7			
WILL	1+1+0+0+0+2		4 (+2) +2 vs Fear			
BASE ATTACK	(0+1+1) 2		MALEE			5 (7)
			RANGED			8
Equipment			Combat tactics: tende a porsi in condizione di sfruttare il suo sneak attack; cerca di sfruttare al meglio la Rage.			
Chain shirt MW (4/4/-1/20%/30 Ft/25 lb).						
Buckler MW (1/-/0/5%/-/5 lb).						
Shortsword MW (1d6/19-20 x2/-/3 lb/P).						
Mighty (+1) composite shortbow MW (1d6+1/20 x3/70 Ft/2 lb/P).						
30 arrows						
Potion "Cure moderate wounds" x2.						
Potion "Spider climb".						
Potion "Delay poison".						
30 GP						
Attacks	Shortsword MW		7	1d6+2	19-20 x2	
	Shortsword MW (rage)		9	1d6+4	19-20 x2	
	Mighty (+2) comp. shortbow MW		9	1d6+1	20 x3	
Feats & Powers		Skills		Ability	Ranks	Bonus
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide).		Hide	12	4	4	4
+2 bluff, intimidate, move silently		Move silently	10	4	4	2
+1 all ST	Sneak attack +1d6	Listen	7	1	4	2
+1 ST vs Fear	Iron will	Spot	7	1	6 (8)	
+1 attack ranged	Dodge	Bluff	6	0	4	2
Weapon focus " shortsword "		Intimidate	6	0	4	2
Rage (8 rounds) 1x gg.	Fast movement.	Tumble	9	4	5 (6)	

+2 listen		Balance	8	4	4	
		Wilderness lore	2	1	1	
		Sense motive	5	1	4	
		Climb	3	2	1	

CAPITOLO 9: LE GROTTE (PRIGIONI).

Truppe presenti al posto di guardia al primo livello delle grotte:

- Jerren (dark halfling) ROGUE 2°, FIGHTER 1°, BARBARIAN 1°.**

STR	16 (20)	3 (5)	SPEED	30 Ft.		
DEX	18	4	INITIATIVE	4		
CON*	19 (22)	4 (6)	AC	(10 1+4+4+1+) 20 (-2)		
INT	14	2	SR			
WIS	8	-1	DR			
CHA	8	-1	HP	32+4d12 (+10)		
FORT	4+1+0+2+2+0+1		10 (+2)	Dodge. Sneak attack +1d6.		
REFL	4+1+3+0+0+0+1		9 + evasion			
WILL	-1+1+0+0+0+2+1		3 (+2) +2 vs Fear			
BASE ATTACK	3	MALEE	7			
		RANGED	9	Combat tactics: prima di entrare in battaglia usa la pozione di "Endurance"; a volte si preoccupa di sfruttare il suo sneak attack.		
Equipment						
Chain shirt MW (4/4/-1/20%/30 Ft/25 lb).						
Buckler MW (1/-/0/5%/-/5 lb).						
Scimitar MW (1d6/18-20 x2/-/4 lb/S).						
Mighty (+1) composite shortbow MW (1d6+1/20 x3/70 Ft/2 lb/P).						
30 arrows						
Potion "Cure light wounds" x2						
Potion "Endurance"						
Cloak of resistance +1						
40 GP						
Attacks	Scimitar MW		9	1d6+3	18-20 x2	
	Mighty (+1) comp. shortbow MW		10	1d6+1	20 x3	
	Scimitar MW (rage)		11	1d6+5	18-20 x2	
Feats & Powers			Skills		Ability	Ranks Bonus
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide).			Listen	7	-1	6 2
+2 bluff, intimidate, move silently			Spot	5	-1	6 (7)
Uncanny dodge (DEX to AC)			Hide	14	4	6 (7) 4
+1 ST vs Fear	Iron will		Move silently	12	4	6 (7) 2
+1 attack ranged	Dodge		Bluff	6	-1	5 2
Weapon focus " scimitar "			Intimidate	7	-1	6 2
Rage 1x gg (9 rounds)	Sneak attack +1d6		Tumble	10	4	6 (7)
+2 listen	Evasion		Balance	9	4	5
Fast movement.	+1 all ST		Pick pocket	9	4	5
			Sense motive	4	-1	5

- Jerren (dark halfling) FIGHTER 4° (NE).**

STR*	17	3	SPEED	(20 Ft.) 15 Ft
DEX	14	2	INITIATIVE	2

CON	14	2	AC	(10+1+5+2+2) 20 + dodge			
INT	10	0	SR				
WIS	14	2	DR				
CHA	9	-1	HP	18 +4d10			
FORT	2+1+4+1+0		8	Dodge. Power attack (max 4). Combat tactics: prima di entrare in battaglia usa la pozione di "Endurance"; cerca di avere tutti i bonus possibili al colpire per sfruttare il "Power attack".			
REFL	2+1+1+1+0		5				
WILL	2+1+1+1+2		7 +2 vs Fear				
BASE ATTACK	4	MALEE	8				
		RANGED	8				
Equipment							
Chainmail MW (5/2/-4/30%/20 FT/40 lb).							
Large steel shield MW (2/-/-1/15%/-/15 lb).							
Hand axe MW (1d6/20 x3/-/5 lb/S).							
Mighty (+3) composite longbow MW (1d8/200 x3/110 Ft/3 lb/P).							
20 arrows							
Potion "Cure moderate wounds"							
Potion "Endurance"							
Cloak of resistance +1							
40 GP.							
Attacks	Hand axe MW		10	1d6+5	20 x3		
	Mighty (+3) comp. longbow MW		9	1d8+3	20 x3		
Feats & Powers			Skills		Ability	Ranks	Bonus
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide).		Dodge	Listen	5	2	1 (2)	2
+2 bluff, intimidate, move silently			Spot	3	2	1 (2)	
+1 all ST		Iron will	Hide	7	2	1 (2)	4
+1 ST vs Fear		Weapon focus "hand axe"	Move silently	5	2	1 (2)	2
Power attack (max +4)			Bluff	2	-1	1 (2)	2
+2 listen		+1 attack ranged	Intimidate	2	-1	1 (2)	2
Weapon specialization "hand axe"			Sense motive	3	2	1 (2)	

• **Jerren (dark halfling) ROGUE 2°, RANGER 2°; (LE).**

STR*	15	2	SPEED	20 Ft.	
DEX	20	5	INITIATIVE	5	
CON	12	1	AC	(10+5+4+1) = 20 + dodge	
INT	14	2	SR		
WIS	12	1	DR		
CHA	11	0	HP	6+1d6+2d10+4	
FORT	1+1+0+3		5	Dodge. Sneak attack +1d6. Combat tactics: in battaglia si preoccupa di sfruttare il suo sneak attack; se può comincia la battaglia nascosto tentando di colpire alle spalle.	
REFL	5+1+3+0		9 + evasion		
WILL	1+1+0+0		2 +2 vs Fear		
BASE ATTACK	3	MALEE	6		
		RANGED	10		
Equipment					
Studded leather armor +1 (4/5/0/15%/30 Ft/20 lb).					
Shortsword MW (1d6/19-20 x2/-/3 lb/P).					
Shortsword MW (1d6/19-20 x2/-/3 lb/P).					
Mighty (+2) composite shortbow MW (1d6+2/20 x3/70 Ft/2 lb/P).					
30 arrows					

Eyes of the eagle							
Cloak of elvenkind							
Potion "Cure moderate wounds"							
40 GP							
Attacks	Shortsword MW (primary)	6	1d6+2	19-20 x2			
	Shortsword MW (off-hand)	6	1d6+1	19-20 x2			
	Mighty (+2) comp. shortbow MW	11	1d6+2	20 x3			
Feats & Powers		Skills		Ability	Ranks	Bonus	
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide).	Sneak attack +1d6	Listen	10	1	7	2	
+2 bluff, intimidate, move silently	Evasion	Spot	13	1	7	5	
+1 all ST	Track	Hide	26	5	7	14	
+1 ST vs Fear	1 st favored enemy "giants"	Move silently	14	5	7	2	
+1 attack ranged	Ambidexterity*	Tumble	10	5	5		
+2 listen	Two weapon fighting*	Bluff	7	0	5	2	
Dodge	* when wearing light armor	Intimidate	7	0	5	2	
Weapon focus "shortsword"		Search	9	2	7		
		Wilderness lore	5	1	4 (6)		
		Climb	7	2	5		
		Balance	6	5	1		

• **Gnoll corpse-creature (CR 2).**

STR	19	4	SPEED	(30 Ft.) 20 Ft.		
DEX	8	-1	INITIATIVE	-1		
CON	-	-	AC	(10-1+8+3 nat +2) 22		
INT	8	-1	SR			
WIS	11	0	DR			
CHA	8	-1	HP	2d12		
FORT	0+2	2	Immunities: poison, sleep, paralysis, stunning, disease, mind affecting effects, death effects, necromantic effects. Not subject to: critical hits, subdual damage, ability damage, ability drain, energy drain, death from massive damage.			
REFL	-1+0	-1				
WILL	0+0	0				
BASE ATTACK	1	MALEE			5	
		RANGED			0	
Equipment						
Full plate – rust (8/1/-6/35%/20 Ft/50 Lb).						
Battleaxe (1d8/20 x3/-/7 lb/S).						
Longbow (1d8/20 x3/100 Ft/3 lb/P).						
Large steel shield – rust (2/-/-2/15%/-/15 lb).						
50 arrows						
Attacks	Battleaxe	5	1d8+4	20 x3		
	Longbow	0	1d8	20 x3		
	Slam	5	1d6+6	20 x2		
Feats & Powers		Skills		Ability	Ranks	Bonus
Darkvision 60 Ft.	Listen & spot +3	Spot	3	0	0	3
Power attack		Listen	3	0	0	3

Pattuglia nella guardiola alla fine del quarto corridoio:

• **Jerren NECROMANCER 5°.**

STR	12	1			SPEED	20 Ft.		
DEX	16	3			INITIATIVE	3		
CON	12	1			AC	(10+3+1+1) 15		
INT*	19	4			SR			
WIS	12	1			DR			
CHA	9	-1			HP	9+4d4		
FORT	1+1+1+1			4	Prohibited school: CONJURATION.			
REFL	3+1+1+1			6				
WILL	1+4+1+1			7 +2 vs Fear				
BASE ATTACK	2	MALEE		4				
		RANGED		7				
Equipment					Combat tactics: tende a sfruttare le sue pozioni e a prepararsi allo scontro con un "Endurance"; se in difficoltà evoca qualche non-morto per prepararsi alla fuga (per la quale conserva la pozione di "Invisibility"). Se ne ha l'occasione usa la scroll di "Confusion" sui nemici.			
Dagger MW (1d4/19-20 x2/10 Ft/1 lb/P).								
Light crossbow MW (1d8/19-20 x2/80 Ft/6 lb/P).								
30 bolts								
Arcane scroll "Dispel magic".								
Arcane scroll "Confusion"								
Potion "Cat's grace".								
Potion "Cure moderate wounds".								
Potion "Invisibility".								
Wand "Magic missile III" (30 charges).								
Bracers of armor +1.								
Cloak of resistance +1.								
Wand "Mage armor" (28 charges).								
50 GP								
Attacks	Dagger MW (malee)			5	1d4+1	19-20 x2		
	Light crossbow MW			8	1d8	19-20 x2		
	Touch			4	Spell	20 x2		
	Ray			7	Spell	20 x2		
POWERS & FEATS				Skills		Ability	Ranks	Bonus
+2 listen	Summon familiar.			Concentration	13	1	8	4
Heighten spell	Scribe scroll.			Spellcraft	9	4	5	
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide).	+2 intimidate. Bluff, move silently			Knowledge arcana	6	4	2	
+1 all ST	Combat casting			Listen	6	1	3 (6)	2
Spell focus " necromancy "				Spot	4	1	3 (6)	
+1 ranged attacks	+2 ST vs Fear			Alchemy	7	4	3	
				Intimidate	3	-1	2 (4)	2
				Bluff	3	-1	2 (4)	2
				Sense motive	4	1	3 (6)	
WIZARD SPELLS KNOWN								
LEVEL 0 = ALL			LEVEL 2			LEVEL 3		
LEVEL 1			Death armor	*	Haste	*		
Shield	*	Spectral hand	*	Vampiric touch	*			
Magic missile	*	Summon undead II	*					

Ice dagger	15	Endurance	*		
Color spray	15				
Grease	15				
Spider climb	*				
Ray of enfeeblement	17				
Chill touch	17				
Spirit worm	17				
BONUS SPELLBOOK					
LEVEL 1		LEVEL 2		LEVEL 3	
(Shield)	*	Sadism	16	Weapon of impact	
Bestow wound	15	Snilloc's snowball swarm	16	Shadow cache	
(Obscuring mist)	*	Mirror image	*		
(Color spray)	15	Combust	16		
Cheat	15				
Tenser's floating disk	*				
SPELLS PREPARED					
LEVEL 0 (4+1)		Bestow wound	15	LEVEL 3 (2+1)	
Disrupt undead	*	Shield	*	Vampiric touch	*
Detect magic	*	Spirit worm	17	Vampiric touch	*
Read magic	*	LEVEL 2 (3+1)		Haste	*
Ray of frost	*	Spectral hand	*		
Flare	14	Endurance	*		
LEVEL 1 (4+1)		Snilloc's snowball swarm	*		
Ray of enfeeblement	17	Summon undead II	*		
Ice dagger	15				

• **Stone giant bone-creature (large undead).**

STR	27	8	SPEED	40 Ft..	
DEX	19	4	INITIATIVE	4	
CON	-	-	AC	(10-1+14+4+4) 31	
INT	10	0	SR		
WIS	10	0	Face/Reach	5x5 / 10 Ft.	
CHA	11	0	HP	14d12	
FORT	0+9	9	Immunities: poison, sleep, paralysis, stunning, disease, mind affecting effects, death effects, necromantic effects. Not subject to: critical hits, subdual damage, ability damage, ability drain, energy drain, death from massive damage.		
REFL	4+4	8			
WILL	0+4	4			
BASE ATTACK	9/4				
Attacks	Huge greatsword MW		18/13	2d8+12	19-20 x2
	Rock		13/8	2d8+8	20 x2
	Claws		17/17	1d6+8/1d6+8	20 x2
Equipment				Power attack (max 9). Cold immunity. Half damage from S and P weapons.	
Large chainshirt MW (4/4/-1/20%/30 Ft/50 lb).					
Huge greatsword MW (2d8/19-20 x2/-/30 lb/S).					

Wool cloak (150 GP)						
200 Ft. good rope						
5 rocks.						
Feats & Powers		Skills		Ability	Ranks	Bonus
Rock throwing (180 Ft)	Darkvision 60 Ft.	Climb	10	8	2	
Rock catching (+4)	Cold immunity	Jump	10	8	2	
Hide +8 in rocky terrain	Half damage by P and S weapons	Hide	4 (12)	4	0	+8*
Combat reflexes	Claws attack	Spot	3	0	3	
Point blank shot	Weapon finesse...	* in rocky terrain				
Power attack (+9 max)	Undead traits					
Precise shot						

• **Hobgoblin bone-creature ROGUE 4° (CR 4).**

STR	14	2	SPEED	30 Ft.		
DEX*	25	7	INITIATIVE	7		
CON	-	-	AC	(10+2+7+1) 20 + dodge		
INT	18	4	SR			
WIS	12	1	DR			
CHA	8	-1	HP	12+4d12		
FORT	0+2+1+1	4	Dodge. Sneak attack +2d6. Cold immunity. Half damage from S and P weapons. Combat tactics: in battaglia cerca sempre di sfruttare il suo sneak attack. Immunities: poison, sleep, paralysis, stunning, disease, mind affecting effects, death effects, necromantic effects. Not subject to: critical hits, subdual damage, ability damage, ability drain, energy drain, death from massive damage.			
REFL	7+0+4+1	12 + evasion				
WILL	1+0+1+1	3				
BASE ATTACK	3	MALEE			5	
		RANGED			10	
Equipment						
Bracers of armor +1						
Claw bracers MW (1d4/19-20 x2/2 lb/P).						
Mighty (+2) composite shortbow MW (1d6+2/20 x3/70 Ft/2 lb/P).						
30 arrows						
Potion "Cure light wounds"						
Cloak of resistance +1.						
40 GP						
Attacks	Claws		5/5	1d4+2/1d4+2	20 x2	
	Claw bracers MW		11	1d4+2	19-20 x2	
	Mighty (+2) comp. shortbow MW		11	1d6+2	20 x3	
Feats & Powers		Skills		Ability	Ranks	Bonus
Dodge	Sneak attack + 2d6	Listen	8	1	7	
Exotic weapon proficiency "claw bracers"		Spot	8	1	7	
Weapon finesse "claw bracers"		Hide	14	7	7	
Uncanny dodge = DEX bonus to AC		Move silently	18	7	7	4
Undead traits	Darkvision 60 Ft.	Tumble	14	7	7	
Claw attack (1d4)	Cold immunity	Pick pocket	14	7	7	
+2 natural AC	+4 move silently	Bluff	6	-1	7	
Half damage by S & P weapons		Intimidate	6	-1	7	
Evasion.		Jump	9	2	7	
		Climb	9	2	7	
		Appraise	11	4	7	

		Search	11	4	7	
--	--	--------	----	---	---	--

• **Human corpse creature FIGHTER 4° (CR 5).**

STR*	23	6	SPEED	30 Ft.		
DEX	16	3	INITIATIVE	3		
CON	-	-	AC	(10+2+6+3+2) 23 + dodge		
INT	10	0	SR			
WIS	14	2	DR			
CHA	8	-1	HP	12+4d12		
FORT	0+4+1+1		6	Dodge. Power attack (max +4) Combat tactics: in battaglia cerca sempre le migliori condizioni per colpire e sfruttare così il suo power attack. Immunities: poison, sleep, paralisys, stunning, disease, mind affecting effects, death effects, necromantic effects. Not subject to: critical hits, subdual damage, ability damage, ability drain, energy drain, death from massive damage.		
REFL	3+1+1+1		6			
WILL	2+1+1+1		5			
BASE ATTACK	4	MALEE	10			
		RANGED	7			
Equipment						
Brestplate +1 (6/3/-3/25%/20 Ft/30 lb).						
Heavy pick MW (1d6/20 x4/-/6 lb/P).						
Large steel shield MW (2/-/-1/15%/-/15 lb).						
Mighty (+3) composite longbow MW (1d8+3/20 x3/110 Ft/3 lb/P).						
20 arrows.						
Cloak of resistance +1						
40 GP						
Attacks	Heavy pick MW		12	1d6+8	20 x4	
	Mighty (+3) comp. longbow MW		8	1d8+3	20 x3	
	Slam		10	1d6+9	20 x2	
Feats & Powers			Skills		Ability	Ranks
Luck of heroes			Jump		13	6
Power attack (max +4)			Climb		13	6
Blind fight			Swim		13	6
Weapon focus "heavy pick"			Weapon specialization "heavy pick"			
Dodge			Undead traits			

Addetti alla fucina:

• **Jerren (dark halfling) FIGHTER 2°, EXPERT 3° (CR 4).**

STR*	17	3	SPEED	(20 Ft) 15 Ft.		
DEX	14	2	INITIATIVE	2		
CON	16	3	AC	(10+1+5+2) 18 + dodge		
INT	14	2	SR			
WIS	7	-2	DR			
CHA	7	-2	HP	21+2d6+2d10		
FORT	3+1+3+1+0+1		9	Dodge. Sono i due fabbri che lavorano nella fucina. Combat tactics: se si accorgono in anticipo dell'arrivo dei nemici bevono le pozioni e si nascondono nella fucina per poi colpire di sorpresa con gli archi prima di usare i martelli.		
REFL	2+1+0+1+0+1		5			
WILL	-2+1+0+3+2+1		5 +2 Vs Fear			
BASE ATTACK	2+2	MALEE	8			
		RANGED	8			
Equipment						
Chainmail MW (5/2/-4/30%/15 Ft/40 lb).						
Maul MW (1d10/20 x3/-/20 lb/B).						
Mighty (+2) composite shortbow MW (1d6/20 x3/70 Ft/2 lb/P).						

20 arrows						
Potion "Cure moderate wounds".						
Potion "Endurance".						
Potion "Bull's strenght".						
Cloak of resistance +1						
Smithing tools MW						
35 GP						
Attacks	Maul MW	10	1d10+4	20 x3		
	Mighty (+2) comp. shortbow MW	9	1d6+2	20 x3		
Feats & Abilities		Skills		Ability	Ranks	Bonus
Weapon focus "maul"	Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide)	Craft weponsmithing	7	2	5	
Dodge	+2 intimidate, bluff, move silently	Craft armorsmithing	7	2	5	
Power attack (max +4)	+1 all ST	Craft metalworking	7	2	5	
Iron will	+2 ST vs fear	Knowledge weaponry	7	2	5	
+2 listen	+1 ranged attack	Listen	7	-2	7 (9)	2
		Spot	5	-2	7 (9)	
		Hide	11	2	5	4
		Move silently	9	2	5	2
		Intimidate	5	-2	5	2
		Bluff	5	-2	5	2
		Appraise	5	2	3 (6)	

Pattuglia nella stanza di culto:

• **Jerren (dark halfling) FIGHTER 4° (NE).**

STR*	17	3	SPEED	(20 Ft.) 15 Ft	
DEX	14	2	INITIATIVE	2	
CON	14	2	AC	(10+1+5+2+2) 20 + dodge	
INT	10	0	SR		
WIS	14	2	DR		
CHA	9	-1	HP	18 +4d10	
FORT	2+1+4+1+0		8	Dodge.	
REFL	2+1+1+1+0		5	Power attack (max 4).	
WILL	2+1+1+1+2		7 +2 vs Fear	Combat tactics: prima di entrare in battaglia usa la pozione di "Endurance"; cerca di avere tutti i bonus possibili al colpire per sfruttare il "Power attack".	
BASE ATTACK	4	MALEE	8		
		RANGED	8		
Equipment					
Chainmail MW (5/2/-4/30%/20 FT/40 lb).					
Large steel shield MW (2/-/-1/15%/-/15 lb).					
Hand axe MW (1d6/20 x3/-/5 lb/S).					
Mighty (+3) composite longbow MW (1d8/200 x3/110 Ft/3 lb/P).					
20 arrows					
Potion "Cure moderate wounds"					
Potion "Endurance"					
Cloak of resistance +1					
40 GP.					
Attacks	Hand axe MW		10	1d6+5	20 x3

	Mighty (+3) comp. longbow MW	9	1d8+3	20 x3		
Feats & Powers		Skills		Ability	Ranks	Bonus
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide).	+2 bluff, intimidate, move silently	Listen	5	2	1 (2)	2
Weapon specialization "hand axe"		Spot	3	2	1 (2)	
+1 all ST	Iron will	Hide	7	2	1 (2)	4
Weapon focus "hand axe"		Move silently	5	2	1 (2)	2
+1 attack ranged	Power attack (max +4)	Bluff	2	-1	1 (2)	2
+2 listen	Dodge	Intimidate	2	-1	1 (2)	2
+1 ST vs Fear		Sense motive	3	2	1 (2)	

• **Jerren, CLERIC 4° (Orcus); (CE).**

STR	14	2	SPEED	(20 Ft) 15 Ft.		
DEX	16	3	INITIATIVE	3		
CON	14	2	AC	(10+1+3+2+5) 21 + dodge		
INT	13	1	SR			
WIS*	19	4	DR			
CHA	7	-2	HP	16+3d8		
FORT	2+1+4	7	Dodge. Combat tactics: se ne ha il tempo, e cerca di averne a costo di sacrificare i compagni, usa tutti gli incantesimi per potenziarsi (Bull's strenght, Endurance, etc).			
REFL	3+1+1	5				
WILL	4+1+4	9 +2 vs Fear				
BASE ATTACK	3	MALEE			6	
		RANGED			8	
Equipment						
Brestplate MW (5/3/-3/25%/20 Ft/30 lb).						
Large steel shield (2/-/-2/15%/-/15 lb).						
Light mace MW (1d6/20 x2/-/6 lb/B).						
Light crossbow (1d8/19-20 x2/80 Ft/6 lb/P).						
20 bolts						
Potion "Fly".						
Divine scroll "Cure light wounds" x3.						
40 GP						
Attacks	Ray	8	Spell	20 x2		
	Touch	6	Spell	20 x2		
	Spiritual weapon	3	1d8	20 x2		
	Light mace MW	8	1d6+2	20 x2		
	Light crossbow	8	1d8	19-20 x2		
Feats & Powers		Skills		Ability	Ranks	Bonus
Weapon focus "light mace"		Concentration	9	2	7	
Dodge	+1 ranged attack	Spellcraft	2	1	1	
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide)		Knowledge religion	2	1	1	
Rebuke or command undead		Listen	7	4	1 (2)	2
+1 all ST	+2 ST vs Fear	Spot	5	4	1 (2)	
+2 bluff, intimidate, move silently		Sense motive	5	4	1 (2)	
+2 listen		Bluff	1	-2	1 (2)	2
		Intimidate	1	-2	1 (2)	2
		Heal	6	4	2	
DOMINI						

DEATH: death touch 1x gg (touch attack 1d6 x CLR level; if brings enemy to 0 it dies).		EVIL: cast evil spells at +1 caster level			
Cause fear	15	Protection from good	*		
Death knell	*	Desecrate	*		
Spells prepared					
LEVEL 0 (5 – 14)		LEVEL 1 (4+1 – 15)		LEVEL 2 (3+1 – 16)	
Guidance	*	Cause fear	14	Death knell	*
Read magic	*	Divine favor	*	Endurance	*
Detect magic	*	Doom	14	Bull's strenght	*
Resistance	*	Faith healing	*	Cure moderate wounds	*
Resistance	*	Bless	*		

• **Jerren ENCHANTER 5°.**

STR	14	2			SPEED	20 Ft.	
DEX	16	3			INITIATIVE	3	
CON	14	2			AC	(10+3+1+1) 15	
INT*	19	4			SR		
WIS	12	1			DR		
CHA	7	-2			HP	14+4d4	
FORT	2+1+1+1+1		6	Prohibited school: ILLUSION.			
REFL	3+1+1+1+1		7				
WILL	1+1+4+1+1		8 +2 vs Fear				
BASE ATTACK	2	MALEE	5				
		RANGED	7	Combat tactics: tende a sfruttare la pozione di "Cat's grace" e gli incantesimi "Mage armor" ed "Endurance" per prepararsi allo scontro (se ne ha la possibilità); se in difficoltà evoca qualche mostro (scroll di "Summon monster I") per prepararsi alla fuga (per la quale conserva la pozione di "Invisibility"). Se ne ha l'occasione usa la scroll di "Confusion" sui nemici.			
Equipment							
Dagger MW (1d4/19-20 x2/10 Ft/1 lb/P).							
Light crossbow MW (1d8/19-20 x2/80 Ft/6 lb/P).							
20 bolts							
Arcane scroll "Dispel magic".							
Arcane scroll "Confusion"							
Potion "Cat's grace".							
Potion "Cure moderate wounds".							
Potion "Invisibility".							
Arcane scroll "Fly".							
Arcane scroll "Summon monster I"							
Arcane scroll "Web".							
Arcane scroll "Lightning bolt".							
Wand "Magic missile V" (21 charges).							
Bracers of armor +1.							
Cloak of resistance +1.							
50 GP							
Attacks	Dagger MW (malee)		6	1d4+2	19-20 x2		
	Light crossbow MW		8	1d8	19-20 x2		
	Touch		5	Spell	20 x2		
	Ray		7	Spell	20 x2		
POWERS & FEATS				Skills	Ability	Ranks	Bonus

+2 listen	Summon familiar.	Concentration	10	2	8	
+2 intimidate. Bluff, move silently	Spell focus "enchantment"	Knowledge arcana	12	4	8	
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide).		Spellcraft	9	4	5	
+1 all ST	Spellcasting prodigy	Listen	6	1	3 (6)	2
+2 ST vs Fear	Luck of heroes	Spot	4	1	3 (6)	
+1 ranged attacks	Scribe scroll.	Hide	9	3	2 (4)	4
		Move silently	7	3	2 (4)	2
		Bluff	3	-1	2 (4)	2
		Intimidate	3	-1	2 (4)	2
		Sense motive	3	1	2 (4)	
WIZARD SPELLS KNOWN						
LEVEL 0 (ALL)		Ice dagger	16	LEVEL 3		
LEVEL 1		Protection from evil	*	Hold person	20	
Charm person	18	Summon monster I	*	Haste	*	
Sleep	18	LEVEL 2		Dispel magic	*	
Hypnotism	18	Tasha's hideous laughter	19	Fly	*	
Mage armor	*	Sap strenght	19	Lightning bolt	18	
Shield	*	Snilloc's snowball swarm	17			
True strike	*	Endurance	*			
Magic missile	*	Web	17			
Ray of enfeeblement	16	Fog cloud	*			
BONUS SPELLBOOK						
LEVEL 1		LEVEL 2		LEVEL 3		
Nystul's magic aura	*	Masochism	19	Greater magic weapon	*	
Ray of enfeeblement	16	Life bolt	17	Tongue serpents	*	
Detect secrt doors	*	Igedrazaaar's miasma	17			
Portal beacon	*	Aganazzar's scorcher	17			
Suspend disease	*					
Magic weapon	*					
SPELLS PREPARED						
LEVEL 0 (4+1)		True strike	*	LEVEL 3 (2+1)		
Daze	17	Ice dagger	16	Hold person	20	
Detect magic	*	Ray of enfeeblement	16	Haste	*	
Read magic	*	LEVEL 2 (3+1)		Lightning bolt	18	
Flare	15	Tasha's hideous laughter	19			
Ray of frost	*	Sap strenght	19			
LEVEL 1 (5+1)		Snilloc's snowball swarm	17			
Sleep	18	Endurance	*			
Charm person	18					
Mage armor	*					

• **Jerren (dark halfling) ROGUE 4°; (CN).**

STR	14	2	SPEED	20 Ft.		
DEX	18	4	INITIATIVE	4		
CON	14	2	AC	(10+1+4+3+1) 19		
INT*	14	2	SR			
WIS	10	0	DR			
CHA	8	-1	HP	14+3d6		
FORT	2+1+1+0+1	5	Sneak attack +2d6.			
REFL	4+1+4+0+1	10 + evasion	Combat tactics: in battaglia si preoccupa di sfruttare il suo sneak attack; se può comincia la battaglia nascosto tentando di colpire alle spalle o da lontano con l'arco.			
WILL	0+1+1+2+1	5 +2 vs Fear				
BASE ATTACK	3	MALEE	6			
		RANGED	9			
Equipment						
Studded leather armor MW (3/5/0/15%/30 Ft/20 lb).						
Buckler MW (1/-/0/5%/-/5 lb).						
Dagger MW (1d4/19-20 x2/10 Ft/1 lb/P).						
Mighty (+1) composite shortbow MW (1d6+1/20 x3/70 Ft/2 lb/P).						
30 arrows						
Potion "Cure light wounds" x4.						
Potion "Spider climb".						
Cloak of resistance +1.						
Climber's kit						
Thief tools MW.						
40 GP						
Attacks	Dagger MW (malee)	9	1d4+2	19-20 x2		
	Mighty (+1) comp. shortbow MW	10	1d6+1	20 x3		
Feats & Powers		Skills		Ability	Ranks	Bonus
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide).		Listen	9	0	7	2
+2 bluff, intimidate, move silently		Spot	7	0	7	
+1 all ST	Evasion	Hide	15	4	7	4
Weapon finesse " dagger "		Move silently	13	4	7	2
+1 attack ranged	Iron will	Tumble	9	4	5	
+2 listen	Sneak attack +2d6	Bluff	6	-1	5	2
Uncanny dodge (DEX bonus to AC).		Intimidate	6	-1	5	2
+1 ST vs Fear		Pick pocket	9	4	5	
		Search	6	2	4	
		Open lock	8	4	4	
		Balance	9	4	5	
		Sense motive	4	0	4	
		Escape artist	9	4	5	

• **Jerren (dark halfling) BARBARIAN 4° (CE).**

STR*	16	3	SPEED	30 Ft.
DEX	16	3	INITIATIVE	3
CON	14	2	AC	(10+1+3+1+5+2)22 + dodge (-2)
INT	12	1	SR	
WIS	14	2	DR	
CHA	7	-2	HP	20+3d12 (+8)
FORT	2+1+4	7 (+2)	Dodge.	

REFL	3+1+1	5	Power attack (max +4).			
WILL	2+1+1	4 (+2) +2 vs Fear				
BASE ATTACK	4	MALEE	8 (10)			
		RANGED	9			
Equipment						
Brestplate MW (5/3/-3/25%/20 Ft/30 lb).						
Large steel shield MW (2/-/-1/15%/-/15 lb).						
Handaxe MW (1d6/20 x3/-/5 lb/S).						
Mighty (+2) composite shortbow MW (1d6+2/20 x3/70 Ft/2 lb/P).						
20 arrows						
Potion "Cure moderate wounds"						
Potion "Delay poison"						
Potion "Endurance"						
Ring of protection +1						
40 GP						
Attacks	Handaxe MW (normal)		9	1d6+3	20 x3	
	Handaxe MW (rage)		11	1d6+5	20 x3	
	Mighty (+2) composite shortbow MW		10	1d6+2	20 x3	
Feats & Powers			Skills		Ability	Ranks
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide).			Listen	8	2	4
+1 all ST	Rage 2x gg (7 rounds)		Spot	5	2	3 (6)
Uncanny dodge (DEX to AC)			Hide	9	3	2 (4)
+1 ST vs Fear	Power attack (max +4)		Move silently	7	3	2 (4)
+1 attack ranged	Dodge		Bluff	2	-2	2 (4)
+2 listen	Fast movement.		Intimidate	4	-2	4
+2 bluff, intimidate, move silently			Wilderness lore	6	2	4
			Intuit direction	7	2	5

Combat tactics: prima di entrare in battaglia usa la pozione di "Endurance", tende a porsi nelle migliori condizioni per sfruttare il suo power attack.

CAPITOLO 10: IL TEMPIO MALEDETTO.

PNG nella prima stanza a sinistra: attacca i PG fino alla morte se uno di loro arriva a 15 Ft di distanza dalla sedia su cui sta (di spalle rispetto alla porta d'ingresso nella sala circolare):

• Half orc half stone golem BARBARIAN 5°.

STR	30 (34)	10 (12)	SPEED	40 Ft. Cannot run.		
DEX	14	2	INITIATIVE	2		
CON	22 (26)	6 (8)	AC	(10+9+6+2+1) 28 (26)		
INT	6	-2	SR			
WIS	14	2	DR	15/+1		
CHA	2	-4	HP	42+4d12 (+10)		
FORT	6+4	10 (+2)	Pronto a colpire tutti coloro che si avvicinano a 15 Ft dalla sedia su cui sta.			
REFL	2+1	3				
WILL	2+1	3 (+2)				
BASE ATTACK	5	MALEE	15 (17)			
		RANGED	7			
Equipment						
Brestplate +1 (6/3/-3/25%/20 Ft/30 lb).						
Greatsword +1 (2d6+1/19-20 x2/-/15 lb/S).						
Mighty +4 composite longbow MW (1d8+4/20 x3/110 Ft/3 lb/P).						
Combat tactics: prima di entrare in battaglia oppure come prima azione, usa la pozione di "Endurance"; dopodichè va in RAGE ed attacca. Nessun problema ad usare power attack.						

20 arrows							
Potion "Cure serious wounds" x2							
Potion "Endurance"							
Potion "Neutralize poison"							
Ring of protection +1							
50 GP							
Attacks	Greatsword +1		17	2d6+16	19-20 x2		
	Mighty (+4) comp. longbow MW		8	1d8+4	20 x3		
	Greatsword +1 (rage)		19	2d6+19	19-20 x2		
Feats & Powers			Skills		Ability	Ranks	Bonus
Darkvision 60 FT		Fast movement	Wilderness lore	6	2	4	
Orc blood		Rage 2x gg (11 round)	Listen	6	2	4	
Damage reduction 15/+1		Uncanny dodge (DEX to AC)	Spot	6	2	4 (8)	
Magic immunity (Monster manual, 110)		Uncanny dodge (can't be flanked)					
Slow (Monster manual, 110)		Weapon focus "greatsword"					
		Power attack (max +5)					

PNG nella seconda stanza a destra; attaccherà i PG non appena questi entreranno (se i PG avranno fatto scattare il "Vampiric touch", gli HP rubati andranno a lui come bonus):

• **Jerren (dark halfling) BARBARIAN 2°, FIGHTER 4°.**

STR	16 (20)	3 (5)	SPEED	30 Ft.	
DEX	16	3	INITIATIVE	3	
CON	18 (22)	4 (6)	AC	(10+3+1+6) 20 (-2) + dodge	
INT	12	1	SR		
WIS	14	2	DR		
CHA	10	0	HP	36+1d12+4d10 (+12)	
FORT	4+1+3+4+0+1		13 (15)	Dodge.	
REFL	3+1+0+1+0+1		6	È nella biblioteca col compito di uccidere tutti coloro che entrano.	
WILL	2+1+0+1+2+1		7 (9)	Combat tactics: prima di entrare in battaglia, se si è accorto dell'arrivo dei PG, usa le pozioni di "Endurance" e "Bull's strenght".	
BASE ATTACK	(2+4) 6/1	MALEE	10/5 (12/7)	+2 ST vs Fear.	
		RANGED	11/6		
Equipment					
Brestplate +1 (6/3/-3/25%/20 Ft/30 lb).					
Scythe MW (2d4/20 x4/-/12 lb/PS).					
Mighty (+2) composite shortbow MW (1d6+2/20 x3/70 Ft/2 lb/P).					
30 arrows					
Potion "Cure moderate wounds"					
Potion "Endurance"					
Potion "Bull's strenght"					
Cloak of resistance +1					
60 GP					
Attacks	Scythe MW		12/7	2d4+4	20 x4
	Mighty (+2) comp. shortbow MW		12/7	1d6+2	20 x3
	Scythe MW (rage)		14/9	2d4+7	20 x4

Feats & Powers		Skills		Ability	Ranks	Bonus
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide).	Weapon focus "falchion"	Bluff	5	0	3 (6)	2
+2 bluff, intimidate, move silently	Uncanny dodge (DEX to AC)	Intimidate	7	0	5	2
+1 all ST	Fast movement.	Move silently	8	3	3 (6)	2
+1 ST vs Fear	Rage 1x gg (9 rounds)	Hide	10	3	3 (6)	4
+1 attack ranged	Dodge	Listen	9	2	5	2
+2 listen	Blind fight	Spot	6	2	4 (8)	
Power attack (max +6)	Iron will	Tumble	6	3	3 (6)	
Weapon specialization "scythe"						

Nella terza stanza a sinistra si trova questo mostro che attaccherà chiunque entri dalla porta (concentrandosi sul primo che entra o che lo attacca a sua volta):

• **Red slaad fiendish (large).**

STR	19	4	SPEED	30 Ft.		
DEX	13	1	INITIATIVE	1		
CON	17	3	AC	(10 -1 size +6 natural +1 DEX) 16 + dodge		
INT	6	-2	SR	14		
WIS	6	-2	DR	5 /+1		
CHA	8	-1	HP	7d8+21		
FORT	3+5	8	Dodge. Fast healing = 5. Smite good.			
REFL	1+5	6	Face / Reach = 5x5 / 10 Ft.			
WILL	-2+5	3	Resist: acid 5; cold 10; electricity 5; fire 10; sonic 5.			
BASE ATTACK	6					
Attacks	Bite		10	2d8+4	20 x2	
	2 claws		8/8	1d4+2 + implant x2	20 x2	
Feats & Powers		Skills		Ability	Ranks	Bonus
Smite good (+7 to dmg vs good - 1x gg).	Resistance: acid, electricity & sonic = 5	Climb	14	4	10	
Darkvision 60 Ft.	Pounce (Monster 167).	Jump	14	4	10	
Resistance: cold & fire = 10	Implant (monster 167).	Listen	6	-2	8	
DR = 5/+1	Summons slaad (40% another red slaad) 1 x gg.	Move silently	5	1	4	
SR = 14	Fast healing 5.	Spot	8	-2	10	
Stunning croak (1x gg - 20 Ft radius FORT 16 or stunned 1d3 rounds).	Dodge.					
	Multiattack					

PNG della camera dei sacrifici (attaccano se entra qualcuno senza permesso):

• **Jerren half-fiend SORCERER 5° (CR 7).**

STR	16	3	SPEED	20 Ft.		
DEX	20	5	INITIATIVE	5		
CON	14	2	AC	(10+1+1+5+1+1) 19		
INT	12	1	SR			
WIS	12	1	DR			

CHA*	21	5			HP	14+4d4		
FORT	2+1+1+1			5	Poison immunity. Resistance: acid, cold, electricity and fire = 20.			
REFL	5+1+1+1			8				
WILL	1+1+4+1			7 (+2 vs Fear)				
BASE ATTACK	2		MALEE	6				
			RANGED	9				
Equipment					Combat tactics: se si accorge dell'arrivo dei PG usa la sua pozione di "Cat's grace". Fa largo uso di "Ray of enfeeblement" e non si fa problemi ad usare le sue bacchette. Tutto sommato preferisce restare lontano per sfruttare la sua alta destrezza con le armi da lancio.			
Shortspear MW (1d8/20 x3/20 Ft/5 lb/P).								
Sling MW (1d4/20 x2/50 Ft/-/B).								
20 bullets.								
Potion "Cure moderate wounds".								
Potion "Cat's grace".								
Arcane scroll "Invisibility".								
Bracers of armor +1.								
Cloak of resistance +1.								
Ring of protection +1.								
Wand "Ice dagger V" (47 charges).								
Wand "Aganazzar's scorcher" (20 charges).								
50 GP								
Attacks	Shortspear MW			7	1d8+4	20 x3		
	Sling MW			10	1d4	20 x2		
	Ray			9	Spell	20 x2		
	Touch			6	Spell	20 x2		
	Bite			6	1d4+3	20 x2		
	Claws			1/1	1d3+1/1d3+1	20 x2		
POWERS & FEATS				Skills		Ability	Ranks	Bonus
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide)		+1 natural AC		Concentration	14	2	8	4
+2 bluff, intimidate, move silently		Bite and claws attack		Knowledge arcana	3	1	2	
+1 all ST		Poison immunity		Spellcraft	3	1	2	
+2 ST vs Fear		Resistences		Listen	4	1	1 (2)	2
+1 ranged attack		Darkvision 60 Ft.		Spot	2	1	1 (2)	
+2 listen		Spell-like abilities: • Darkness (3x gg). • Desecrate. • Unholy blight (DC 16)		Hide	10	5	1 (2)	4
Summon familiar				Move silently	8	5	1 (2)	2
<u>Combat casting</u>				Bluff	8	5	1 (2)	2
<u>Spellcasting prodigy</u>				Intimidate	8	5	1 (2)	2
SORCERER SPELLS PER DAY (6,8,6).								
SORCERER SPELLS KNOWN								
LEVEL 0 (6 – 16)			LEVEL 1 (4 – 17)			LEVEL 2 (2 – 18)		
Daze		16	Magic missile		*	Melf's acid arrow		*
Detect magic		*	Ray of enfeeblement		17	Wither limb		18
Disrupt undead		*	Shield		*			
Flare		16	Shocking grasp		*			
Ray of frost		*						
Read magic		*						

• **Jerren corrupted CLERIC 5° (Malar).**

STR	20	5	SPEED	(20 Ft) 15 Ft.		
DEX	14	2	INITIATIVE	2		
CON	18	4	AC	(10+1+4+2+6+2) 25		
INT	10	0	SR			
WIS*	17	3	DR	5/+1		
CHA	11	0	HP	28+4d8		
FORT	4+1+4+1	10	Acid immunity. Fast healing = 2. Darkvision 60 Ft. Combat tactics: se ne ha il tempo, e cerca di averne a costo di sacrificare i compagni, usa tutti gli incantesimi per potenziarsi (Bull's strenght, Endurance, Magic vestment, etc). La pozione di "Fly" è la sua ultima risorsa di fuga.			
REFL	2+1+1+1	5				
WILL	3+1+4+1	9 +2 vs Fear				
BASE ATTACK	3	MALEE			9	
		RANGED			7	
Equipment						
Chain mail +1 (6/2/-4/30%/20 Ft/40 lb).						
Large steel shield MW (2/-/-1/15%/-/15 lb).						
Claw bracers MW (1d4/19-20 x2/-/2 lb/P).						
Light crossbow MW (1d8/19-20 x2/80 Ft/6 lb/P).						
30 bolts						
Potion "Fly".						
Potion "Cure moderate wounds".						
Cloak of resistance +1.						
Wand "Cure light wounds" (28 charges).						
50 GP						
Attacks	Claw bracers MW	10	1d4+7	19-20 x2		
	Light crossbow MW	8	1d8	19-20 x2		
	Ray	7	Spell	20 x2		
	Touch	9	Spell	20 x2		
	Spiritual weapon	3	1d4	19-20 x2		
	Bite	9	1d6+7	20 x2		
	Claws	4/4	1d4+4/1d4+4	20 x2		
Feats & Powers		Skills		Ability	Ranks	Bonus
Exotic weapon proficiency " claw bracers "		Concentration	10	4	2	4
Combat casting	+1 ranged attack	Spellcraft	1	0	1	
Rebuke or command undead		Listen	6	3	1 (2)	2
Disruptive attack = +2 vile damage		Spot	4	3	1 (2)	
Darkvision 60 Ft.	+2 ST vs Fear	Heal	4	3	1	
Acid immunity	+2 listen	Hide	7	2	1 (2)	4
Damage reduction = 5/+1		Move silently	5	2	1 (2)	2
Fast healing = 2	+1 all ST	Bluff	2	0	0	2
+2 bluff, intimidate, move silently		Intimidate	3	0	1 (2)	2
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide)		Sense motive	4	3	1 (2)	
DOMINI						
EVIL: cast "evil" spells at +1 caster level.		STRENGHT: 1 x gg add CLR level to STR for 1 round.				
Protection from good	*	Endure elements	*			
Desecrate	*	Bull's strenght	*			
Magic circle against good	*	Magic vestment	*			
Spells prepared						

LEVEL 0 (5 – 13)		LEVEL 1 (4+1 – 14)		LEVEL 2 (3+1 – 15)	
Guidance	*	Endure elements	*	Bull's strenght	*
No light	*	Divine favor	*	Endurance	*
Detect magic	*	Shield of faith	*	Wither limb	15
Detect poison	*	Faith healing	*	Cure moderate wounds	*
Guidance	*	Heartache	14	LEVEL 3 (2+1 – 16)	
Xxx = Book of Vile Darkness				Magic vestment	*
				Cure serious wounds	*
				Flesh ripper	16

• **Stone giant bone-creature (large undead).**

STR	27	8	SPEED	40 Ft..		
DEX	19	4	INITIATIVE	4		
CON	-	-	AC	(10-1+14+4+4) 31		
INT	10	0	SR			
WIS	10	0	Face/Reac h	5x5 / 10 Ft.		
CHA	11	0	HP	14d12		
FORT	0+9	9	Immunities: poison, sleep, paralisys, stunning, disease, mind affecting effects, death effects, necromantic effects. Not subject to: critical hits, subdual damage, ability damage, ability drain, energy drain, death from massive damage.			
REFL	4+4	8				
WILL	0+4	4				
BASE ATTACK	9/4					
Attacks	Huge greatsword MW		18/13	2d8+12	19-20 x2	
	Rock		13/8	2d8+8	20 x2	
	Claws		17/17	1d6+8/1d6+8	20 x2	
Equipment				Power attack (max 9). Cold immunity. Half damage from S and P weapons.		
Large chainshirt MW (4/4/-1/20%/30 Ft/50 lb).						
Huge greatsword MW (2d8/19-20 x2/-/30 lb/S).						
Wool cloak (150 GP)						
200 Ft. good rope						
5 rocks.						
Feats & Powers			Skills	Ability	Ranks	Bonus
Rock throwing (180 Ft)	Darkvision 60 Ft.		Climb	10	8	2
Rock catching (+4)	Cold immunity		Jump	10	8	2
Hide +8 in rocky terrain	Half damage by P and S weapons		Hide	4 (12)	4	0
Combat reflexes	Claws attack		Spot	3	0	3
Point blank shot	Weapon finesse...		* in rocky terrain			
Power attack (+9 max)	Undead traits					
Precise shot						

PNG del tempio vero e proprio (scontro finale):

• **Dragonne bone-creature (large undead).**

STR	19	4	SPEED	40 Ft. Fly (magical, POOR) 30 Ft.
DEX	19	4	INITIATIVE	(4+4) 8
CON	-	-	AC	(10-1 size +10 natural +4 DEX) 23
INT	6	-2	SR	

WIS	12	1	Face/Reac h	5x10 / 5 Ft.			
CHA	12	1	HP	9d12			
FORT	0+6	6	Immunities: poison, sleep, paralisys, stunning, disease, mind affecting effects, death effects, necromantic effects. Not subject to: critical hits, subdual damage, ability damage, ability drain, energy drain, death from massive damage.				
REFL	4+6	10					
WILL	1+3	4					
BASE ATTACK	8						
Attacks	Bite		12	2d6+4	20 x2		
	2 claws		7/7	2d4+2/2d4+2	20 x2		
Feats & Powers			Skills		Ability	Ranks	Bonus
Blind fight	Darkvision 60 Ft.		Listen	12	1	9	2
Improved initiative	Cold immunity		Spot	13	1	10	2
Weapon finesse "bite"	Half damage by P and S weapons						
Scent							
Roar (Monster 77)							

• **Jerren NECROMANCETR 8° (Capoclan) (NE).**

STR	12	1		SPEED	20 Ft.	
DEX	16	3		INITIATIVE	3	
CON	14	2		AC	(10+1+3+1+1+1) 17	
INT**	20	5		SR		
WIS	12	1		DR		
CHA	8	-1		HP	20+7d4	
FORT	2+1+2+1		6	<p>È il capoclan degli Jerren (Altered halfling). Combat tactics: comincia lo scontro mandando all'attacco i due dragonne per potersi lanciare un po' di incantesimi protettivi e per usare un po' di pozioni; quando l'ultima dragonne sta per soccombere si lamcia "Haste" e "Shield" per cominciare a combattere il round successivo. Fa largo uso delle sue bacchette; l'ultima sua risorsa (da usare, al limite, per una morte spettacolare) è l'incantesimo corrupt "Red fester".</p>		
REFL	3+1+2+1		7			
WILL	1+1+6+1		9 +2 vs Fear			
BASE ATTACK	4	MALEE	6			
		RANGED	9			
Equipment						
Quarterstaff MW (1d6/20 x2/-/4 lb/B).						
Light crossbow MW (1d8/19-20 x2/80 Ft/6 lb/P)						
20 bolts.						
10 bolts +1.						
Potion "Cat's grace".						
Potion "Cure moderate wounds" x2.						
Potion "Cure serious wounds".						
Wand "Ice dagger III" (12 charges).						
Bracers of armor +1.						
Cloak of resistance +1.						
Ring of protection +1.						
Wand "Magic missile VII" (33 charges).						
Wand "Snillo's snowball swarm IX" (15 charges).						
80 GP						
Vest AC+1 (luck bonus) usable only by evil humanoids.						
Attacks	Quarterstaff MW		7	1d6+1	20 x2	
	Light crossbow MW (+1 bolt)		10	1d8+1	19-20 x2	
	Light crossbow MW (normal bolt)		10	1d8	19-20 x2	
	Touch		6	Spell	20 x2	

	Ray	9	Spell	20 x2		
POWERS & FEATS		Skills		Ability	Ranks	Bonus
Scribe scroll	Combat casting	Concentration	17	2	11	4
+1 ranged attack	Heighten spell	Spellcraft	16	5	11	
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide)	Spell focus "necromancy"	Knowledge arcana	11	5	6	
+2 bluff, intimidate, move silently		Listen	6	1	3 (6)	2
+2 ST vs Fear	Summon familiar	Spot	4	1	3 (6)	
+2 listen	+1 all ST	Bluff	4	-1	3 (6)	2
Empower spell		Intimidate	4	-1	3 (6)	2
		Sense motive	4	1	3 (6)	
		Alchemy	11	5	6	
		Knowledge religion	6	5	1	
		Knowledge the planes	7	5	2	
		Hide	9	3	2 (4)	4
		Move silently	8	3	3 (6)	2
WIZARD SPELLS KNOWN						
LEVEL 0 (All)		Summon undead I	*	Haste		*
LEVEL 1		Know protections	16	Spider poison		20
Ray of enfeeblement	18	LEVEL 2		LEVEL 4		
Chill touch	18	Spectral hand	*	Fear		21
Cause fear	18	Ghoul touch	19	Liquid pain (BOVD)		21
Death grimace (BOVD)	*	Endurance	*	Summon undead IV		*
Shield	*	Web	17	Tyrumael's energy spheres		*
Magic missile	*	Rope trick	*			
Grease	16	LEVEL 3				
True strike	*	Red fester (BOVD)	20			
Feather fall	*	Vampiric touch	*			
BONUS SPELLBOOK						
LEVEL 1		LEVEL 2		Nondetection		*
Expeditious retreat	*	Gedlee's electric loop	17	Magic circle against good		*
Arcane bolt	*	Arcane lock	*	Wind wall		*
Shocking grasp	*	Obscure object	*	Sleet storm		18
Kauper's skittish nerves	16	Blur	*	Amanuensis		*
Laeral's cutting hand	*	Shatter	17	LEVEL 4		
Change self	*	Shadow spray	17	Contagion		21
Endure elements	*	Flaming sphere	17	Enervation		21
Feather fall	*	Create magic tattoo	*	Charm monster		19
Horizikaul's boom	16	LEVEL 3		Explosive cascade		19
Reduce	16	Hold person	18			
SPELLS PREPARED						

LEVEL 0 (4+1 – 15)		LEVEL 2 (4+1 – 17)		Red fester	20
Disrupt undead	*	Spectral hand	*	Ray of enfeeblement heightened	20
Disrupt undead	*	Ghoul touch	19	LEVEL 4 (3+1 – 19)	
Detect magic	*	Endurance	*	Liquid pain (BOVD)	21
Read magic	*	Web	17	Tyrumael's energy spheres	*
Flare	15	Gedlee's electric loop	17	Hold person heightened	19
LEVEL 1 (6+1 – 16)		LEVEL 3 (4+1 – 18)		Fear	21
Ray of enfeeblement	18	Vampiric touch	*		
Shield	*	Haste	*		
Magic missile	*	Magic missile empowered	*		
True strike	*	RED FESTER è un incantesimo corrupt del Book of vile darkness; prima dello scontro bisognerà controllarne bene il funzionamento; comunque , tendenzialmente, è da usare come ultima risorsa.			
Ray of enfeeblement	18				
Shocking grasp	*				
Grease	16				

LICENZE DI USO:

D&D, Dungeons & Dragons e Forgotten Realms sono marchi di proprietà della Wizards of the coast inc.

Con questa pubblicazione non si intende infrangere alcun diritto d'autore. La citazione di nomi, marchi o estratti non intende infrangere nessun diritto dei detentori. Questa è una pubblicazione a carattere amatoriale a scopo puramente di intrattenimento.

Ogni riferimento o somiglianza a fatti, cose, organizzazioni, persone, luoghi o eventi realmente esistenti è puramente casuale.

Questa opera, scritta da Zuri Marco, viene rilasciata sotto licenza: "[Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 2.5 Italia License.](#)"

Ulteriori informazioni e la versione "legale" della licenza sono reperibili sul sito:

[http://www.creativecommons.it/Licenze.](http://www.creativecommons.it/Licenze)

Per contattare l'autore dell'opera scrivete a:

zuri.marco@gmail.com
