

CAPPUCETTO ROSSO

Avventura D&D 3.5 per 4 o 5 personaggi di 4° livello.

PREMESSA & BREVE RIASSUNTO PER IL DM

La storia è pensata per essere giocata da 4 o 5 personaggi di 3° livello (o equivalente) lasciando la massima libertà possibile ai giocatori sulla scelta del personaggio da giocare; e pur essendo nata per essere giocata nei Forgotten Realms, non dovrebbe essere difficile spostarla in una qualsiasi ambientazione (posto che l'ambientazione accetti l'esistenza dei demoni); basterà cambiare il nome della città di partenza (su Eberron, ad esempio, Sharn andrebbe più che bene) e, ovviamente, riadattare alcune divinità (ad esempio Obad Hai al posto di Chauntea per limitarsi alle divinità proposte sul player's handbook) o poco più. Ovviamente i PNG creati hanno anche incantesimi e talenti presi dall'ambientazione Forgotten Realms, quindi se un DM volesse eliminarli dovrebbe provvedere a sostituirli (magari tentando di usare qualcosa di simile).

Vanno bene più o meno tutti i tipi di personaggio, anche se uno spellcaster, o meglio un chierico è fortemente consigliato (tanto meglio se con abilità di scacciare i non morti e con spontaneous casting sugli incantesimi di cura), ed anche qualcuno con buone abilità di "osservatore" ed investigatore non guasta.

GLI AVVENIMENTI (Breve riassunto per il DM da NON leggere ai giocatori).

In un piccolo villaggio (Henselgard appunto) la gente ha cominciato a fare brutti sogni talmente brutti da causare addirittura la morte di alcuni abitanti (perlopiù anziani).

Dopodiché gli abitanti sono caduti uno ad uno in uno stato profondo di "sonno eterno" (una specie di coma – col metabolismo rallentato in cui un giorno corrisponde ad un'ora).

Il tutto comincia, in realtà con la cattura da parte degli abitanti di Henselgard di un brigante, colpevole di aver ucciso, per puro sadismo, un loro compaesano. Spinti dalla sete di vendetta gli abitanti del villaggio hanno messo in cella e lasciato morire di fame il malcapitato brigante.

Le grida di agonia e di maledizione verso il villaggio del brigante morente hanno richiamato sul piano materiale un babau; il demone è fuggito dalla cella squarciandone una parete (si noti che uno dei muri della prigione è stato riparato piuttosto di recente ed in modo frettoloso; proprio quello della cella in cui il demone è stato evocato si può trovare nota delle riparazioni ai muri delle prigioni nei libri e nei documenti del borgomastro). Jeremias è stato l'unico del villaggio a non condividere questa linea di condotta.

Il babau, sfruttando così i poteri del magico anello dei sogni infranti, ha cominciato a soggiogare (con la terribile maledizione generata dall'anello dei sogni infranti) gli abitanti di questo piccolo e tranquillo villaggio.

I primi ad essere colpiti da questa "maledizione/malattia" sono stati i bambini (esclusa Luna che misteriosamente è risultata naturalmente immune al problema). Poi è toccato anche agli adulti. Le prime indagini su questo "sonno misterioso" sono state compiute su richiesta del borgomastro da Jeremias, il vecchio chierico di Chauntea ora morto, ed hanno portato solo ad appurarne l'origine magica.

Il responsabile, quindi, è proprio il Babau che aumenta il suo potere raccogliendo i "sogni dei mortali" nel suo anello magico/maledetto (dopo qualche tentativo con alcuni deboli anziani – tentativi falliti dato che il cuore dei vecchi non reggeva alla grande paura – ha riprovato cominciando questa volta coi bambini che sono deboli ma che hanno una salute migliore rispetto ai vecchi; visto il successo così ottenuto, il suo potere si è accresciuto ed ha continuato poi con gli adulti una volta diventato sufficientemente potente).

Note: per i dettagli sulle caratteristiche e sui poteri dell'anello, vedi APPENDICE 3; inoltre voglio precisare che le morti degli anziani dovute alla paura saranno annotate nelle pagine dei diari del vecchio chierico di Chauntea.

A questo punto, al cospetto del babau si è presentato un Bardo di nome Hamelin che "cercava il demone in persona" e si è offerto di aiutarlo; il babau ha accettato ma ancora si chiede se il bardo non abbia qualche secondo fine. Il babau ha spedito il bardo al villaggio con il compito di spiare gli abitanti in particolare Luna e Jeremias.

Il vecchio chierico di Chauntea aveva capito, grazie ad una divinazione/oracolo della Dea, cosa stava succedendo e dopo un po' di indagini, studi e ricerche era anche riuscito a trovare una sorta di "cura" ma prima di metterla in pratica è stato attaccato ed ucciso dal Babau e dai seguaci che nel frattempo il demone si è procurato (è stato il bardo Hamelin a raccontare al babau dei progressi del chierico nella ricerca di una "cura"). Jeremias è però riuscito a mettere in salvo in una acquasantiera magica custodita nelle cripte del tempio (nessun malvagio e nessuno animato da intenti malvagi può immergervi le mani) la sua arma segreta: una veste sacra che rende immuni alla paura (veste che lui voleva usare quantomeno per curare i suoi compaesani) e che stando alle rivelazioni ricevute dall'oracolo di Chauntea dovrebbe rendere immuni anche agli effetti dell'anello.

Il potere principale della veste (creata ad hoc dal vecchio chierico) consiste nel consentire al chierico che la indossi di curare gli altri "risvegliandoli" dallo stato comatoso di torpore in cui la maledizione dell'anello li ha gettati (per i dettagli sulla veste sacra vedi APPENDICE 3).

A questo punto il villaggio è caduto completamente in balia dei poteri del demone che ha potuto dedicarsi personalmente ad una "corruzione esemplare e definitiva" delle guardie e soprattutto del loro capo Samuel.

Solo il mancato pagamento delle decime al Conte Merrinson (si è visto drasticamente diminuire i proventi delle tasse che gli spettano dai contadini del villaggio e dal vicino mulino di sua proprietà – si tratta di 15 GP all'anno in totale che il borgomastro di Henselgard versa nelle tasche del conte attorno al mese di Marzo) ha scatenato l'allarme.

Così, dopo qualche tempo, sono arrivati i primi uomini mandati dal Conte in persona che sono stati catturati ed imprigionati; e lasciati morire di fame e marcire nelle celle della torre dalle guardie ormai rese pazze e corrotte dal male.

Quindi il Conte decide di optare per un aiuto "esterno": Il gruppo sarà reclutato dal conte per compiere alcune indagini in sua vece presso il villaggio in questione. Il viaggio dovrebbe durare circa una settimana a cavallo o quindici giorni a piedi, lungo la strada descritta sopra.

Questo tipo di aggancio dovrebbe garantire la massima libertà negli allineamenti e nelle classi dei PG.

Una volta giunti ad Henselgard PG dovrebbero investigare in paese per scoprire cosa sia successo, identificare l'origine magica/maligna della "maledizione/malattia" del sonno e quindi affrontare il babau ed i suoi alleati e sudditi e sconfiggerli; infine i PG dovrebbero anche pensare ad un modo per risvegliare le persone (facendo attenzione che sopravvivano mentre loro svolgono le indagini e le lotte del caso).

Piccola nota: se tra i PG vi fosse un chierico di Chauntea potrebbe avere avuto qualche informazione in più proprio dalla sua chiesa madre a Neverwinter, e potrebbe essere stato mandato (più o meno in incognito) direttamente dai suoi superiori per prendere parte come avventuriero alla spedizione e scoprire cosa sia successo al vecchio chierico del villaggio che sembra essere scomparso nel nulla dato che da mesi (quasi un anno) non dà più sue notizie.

La luna sarà piena circa 15 giorni dopo la sera della cena dal conte (lo dico per completezza e perché magari qualcuno si fa contagiare dalla licantropia).

Ultima nota di questa premessa: l'avventura è lunga e dovrebbe occupare più sessioni di gioco (almeno una decina); per tanto è stata scritta per un gruppo di PG che AVANZANO DI LIVELLO MANO A MANO CHE L'AVVENTURA PROSEGUE; quindi il DM deve far avanzare i PG di livello poco alla volta (in pratica alla fine di ogni sessione dovrà assegnare un po' di XP) e non solo alla fine della storia.

Alcune note ad uso e consumo esclusivo del DM sono in **magenta grassetto**; tutti i checks (skill and ability checks) sono in **blu grassetto e sottolineato**. Qua e là sono inseriti i riferimenti alle mappe che andrebbero messe in quei punti della storia.

PROLOGO: L'INGAGGIO

La storia comincia una sera come tante, in una locanda di poco conto (come tante) di una grande città come tante: Neverwinter, con un gruppo di avventori come tanti (i PG) intento ad ascoltare una proposta di lavoro da parte di un uomo (un qualche tipo di combattente visto l'equipaggiamento che indossa: spiccano una armatura di maglia di buona fattura ed una spada bastarda al fianco in un fodero scuro con decorazioni d'argento).

L'uomo, di nome Kyle, si spiegherà così dicendo: *"...il mio signore ha bisogno di un gruppo di validi avventurieri che sappiano anche essere discreti... il lavoro sarà semplice, solo che il mio signore non può distrarre altre risorse dalle attività che ha qui in città.*

Per questo desidera incontrarvi a cena tra due giorni nel suo palazzo... e non preoccupatevi il conto della locanda per oggi ed i prossimi due giorni è già pagato."

Due giorni di tempo ai PG (siano essi già un gruppo o siano dei "singoli") per discutere, prepararsi al peggio e/o comunque provvedere ad un minimo di equipaggiamento dovrebbero bastare.

Altra piccola nota: il DM potrebbe voler "mettere insieme" un gruppo di sconosciuti, potrebbe farlo durante la cena piuttosto che in locanda; la scena in locanda rimarrebbe comunque un buon esempio di come possono essere stati reclutati i singoli.

Si arriva così al momento della faticosa cena in cui i PG faranno la conoscenza del Conte.

Nel sontuoso palazzo nobiliare del Conte Merrinson, nella grande città di Neverwinter, un gruppo di avventurieri si è radunato per ascoltare una "proposta di lavoro" da parte del padrone di casa. Una prima descrizione di massima dell'incarico avviene durante una cena piuttosto lussuosa e ricca che il nobile ha deciso di offrire ad una trentina di avventurieri che sono sembrati adatti ed affidabili al giudizio del "soldato" che ha reclutato i PG.

Il nobile si spiegherà così, anche parlando di altro e soprattutto per rispondere alle eventuali domande poste dai presenti durante la cena (**il DM può anche non usare proprio queste frasi nel suo discorso diretto, ma non dovrebbe fornire più informazioni di quante non siano in queste poche righe che seguono**): *"...si tratta solo di una semplice investigazione... di un viaggio breve, solo qualche giorno, e lungo una comoda strada... verso un piccolo villaggio dell'interno... per controllare le mie terre ed i loro proventi...*

Ovviamente c'è qualche rischio... i briganti sulla strada potrebbero essere uno di questi certo... in paese poi ci sarà il borgomastro... il buon vecchio Gerth vi fornirà tutto l'aiuto che potrà... è un uomo fidato..."

Il villaggio di Henselgard, ad un centinaio di Km di distanza dalla città (circa 7 giorni di viaggio a cavallo o il doppio a piedi), con le sue tasse (derivanti sia dalla vendita dei prodotti agricoli e dei frutti della caccia, sia soprattutto dalle tasse di macinazione dei cereali) è uno degli introiti "agricoli" del conte; ovviamente non è la sua unica fonte di reddito, ma è comunque importante. Tuttavia al momento di ricevere il pagamento per l'anno trascorso nessuno si è presentato alla sua porta (il conte attendeva una visita del capovillaggio nel mese di Ches - **Marzo**). Così, dopo aver atteso ancora un paio di mesi il conte ha mandato i suoi uomini a controllare (ed era ormai sopraggiunto il mese di Mirtul - **Maggio**): sono passati altri due mesi e nessuno è tornato.

Il conte è seccato e l'unica idea che gli frulla in testa è quella di assumere un gruppo di avventurieri (a buon mercato in realtà) che vadano ad indagare sul problema e, possibilmente, a porvi rimedio, se possibile. Il tempo di organizzare il tutto e si arriva così ad oggi (siamo all'inizio di Elesias - **Agosto**) ed alla cena/incontro del conte con "gli avventurieri". Il Conte potrebbe anche accennare a tutto ciò se gli venissero poste le giuste domande durante la cena; è compito del DM gestire queste informazioni.

Il DM dovrà, inoltre, gestire come meglio crede la cena e soprattutto tutti i commensali (sono 36: il conte, il soldato che ha valutato tutti gli avventurieri invitati alla cena compresi i PG, 4 attendenti del conte e ben 30 avventurieri di vario genere - in pratica 6 o 7 gruppi); ed alla fine dovrà far ritirare poco per volta i vari pretendenti ed offrire il famoso ingaggio, arrivando ad offrire 100 GP per la sola raccolta di informazioni o 750 GP per la risoluzione del problema, ai soli avventurieri rimasti fino alla fine: i PG (**i soldi sono intesi come premio per il gruppo e non per ogni singolo personaggio; ovviamente il DM può partire con un premio più basso - ma non meno di 500 GP - e poi aspettare che i PG rialzino fino al tetto massimo di 1000 GP**).

Quando i PG avranno accettato, verranno invitati dal Conte e da Kyle a *"...bere un sorso di liquore per digerire la cena... e per discutere in privato i dettagli dell'operazione..."* dal conte in persona. A questo punto i PG saranno rimasti soli col conte Merrinson, con Kyle e con uno dei quattro attendenti; sul tavolo del piccolo studio è distesa una mappa che indica il tragitto della strada da Neverwinter ad Henselgard (vedi le mappe riportate di seguito); il conte dopo pochi

convenevoli comincerà così a parlare indicando vari punti sulla mappa (il DM dovrà leggere o parafrasare quanto scritto di seguito): *“Dovrete attraversare il bosco di Neverwinter da ovest ad est per raggiungere Henselgard... la strada è tutta segnata su questa mappa... non è una mappa molto precisa ma almeno i punti di riferimento sono giusti il vulcano a nord, questo bivio verso le rovine del villaggio di Charwood... poi l'imponente “Grande Quercia Sempreverde”, sacra a Sylvanus ed il bivio con la strada che punta a nord verso... hemmm... non ricordo... ma non importa.*

Entrerete quindi nella grande radura dove potrete dissetarvi al pozzo della vergine... Quando uscirete dalla grande radura sarete quasi giunti a destinazione.

Arrivando lungo la strada che attraversa il bosco, supererete una collina e già prima di arrivare sulla sommità comincerete a vedere le pietre bianche delle rovine della Torre di Hensel... Che bel maniero era un tempo... Poi i goblin, l'assedio ed il fuoco la hanno portata alla rovina attuale... Le pietre però sono rimaste bianche.

Dalla cima della collina vedrete la strada che serpeggiando leggermente si dirige verso un agglomerato di case. Quello è Henselgard! La casa di legno, alta, sulla destra... quella con gli otto camini è la locanda.

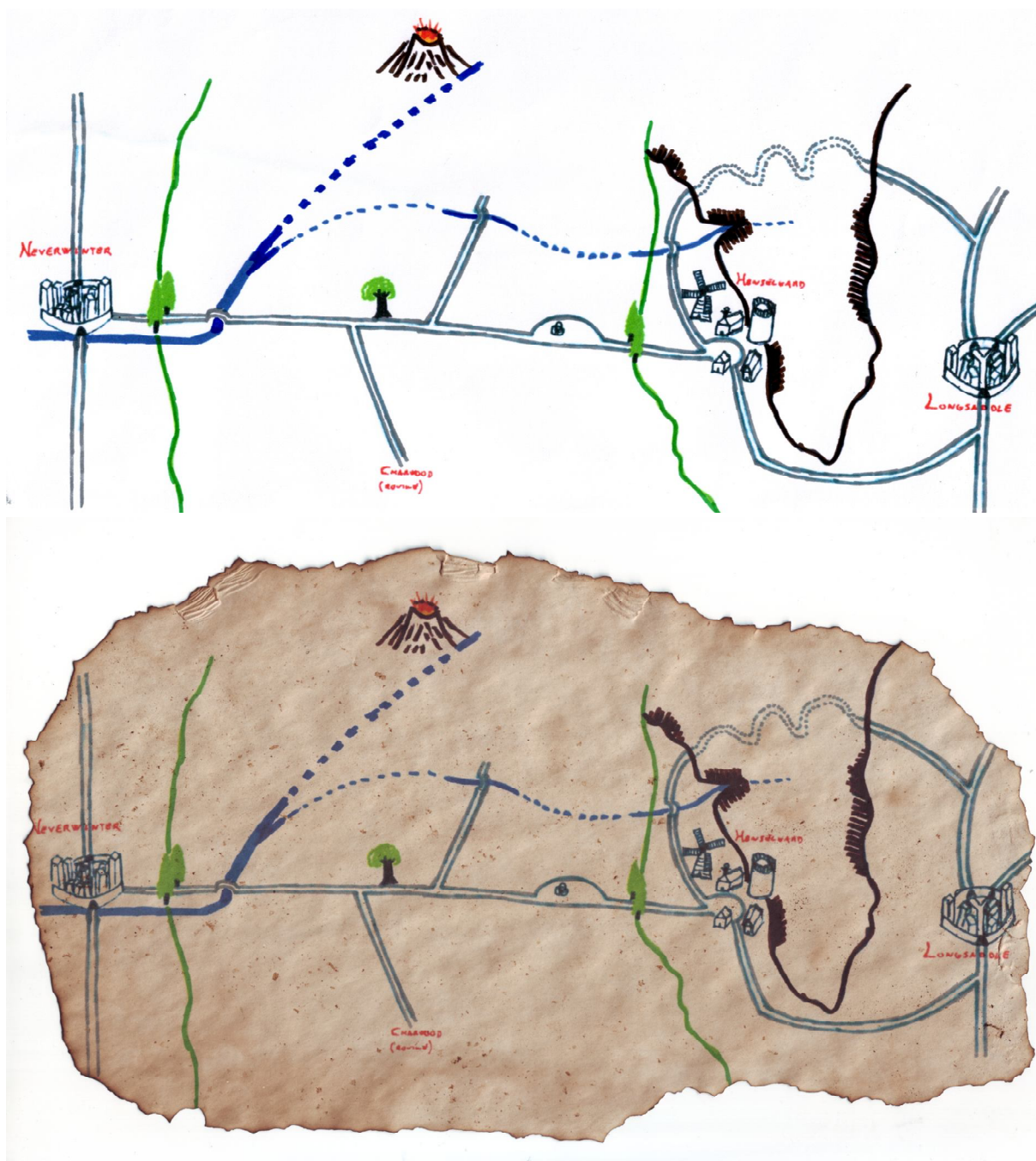
Poco più in là vedrete la piazza del villaggio... magari ci saranno anche i banchetti con le tende colorate del mercato itinerante.

A sinistra verso il torrente e verso il mulino ad acqua che io ho fatto costruire c'è la grande chiesa... il tempio di Chauntea con le sue guglie verdi, la sua bassa cupola ed il suo maestoso campanile quadrato.

Noterete anche un vecchio mulino a vento ormai in disuso, l'energia dell'acqua è molto più semplice da sfruttare... vengono anche dai villaggi vicini a macinare i cereali nel mio mulino...

In fondo... la collinetta con i resti delle mura... ed in cima alla collinetta i resti della torre. Gerth, il capovillaggio, mio buon amico e mio rappresentante al villaggio, abita nella piccola casa che fa angolo sulla piazza dalla strada da cui giungerete; recatevi da lui per prima cosa...”.

MAPPA 01 E 02 = sono due mappe che descrivono il tragitto da Neverwinter ad Henselgard; una mappa chiara per il DM ed una in forma di pergamena da fornire (se il DM lo desidera) ai PG. Nota per il DM: tali mappe contengono delle inesattezze (soprattutto nel computo delle distanze) rispetto alla “geografia ufficiale” di Faerun, ma questa è una cosa voluta.



Non c'è un limite di tempo per il completamento dell'avventura; tuttavia se un DM lo desidera può complicare la cosa inviando altri uomini del conte dopo altri 60 giorni; e non è detto che questi uomini siano della stessa pasta dei PG (potrebbero essere una banda di sanguinari briganti e assassini tanto quanto un gruppo di soldati fedeli alla chiesa di Tyr). In ogni caso l'invio di altri avventurieri potrebbe essere interessante per vedere le reazioni dei PG a seconda del loro allineamento, ruolo (classe) e background.

CAPITOLO 1: LUOGHI DELL'AVVENTURA:

Fornisco una descrizione dei luoghi ove si svolge l'intera vicenda ed alcune mappe (in formato abbastanza grande e leggibile) per meglio definire tali luoghi.

MAPPA 03 = è la mappa del villaggio di Henselgard, teatro principale della vicenda; sono segnati solo gli edifici più importanti, gli altri sono casette di legno che riempiono tutto lo spazio che avanza (l'estensione vera e propria del villaggio è segnalata dall'area gialla). Piccola nota: la "Grotta del babau" è proprio il nascondiglio del demone al centro della vicenda, quindi i PG non dovrebbero conoscerne l'ubicazione (e nemmeno l'esistenza, fino al momento giusto); se un DM volesse fornire questa mappa ai PG dovrebbe preoccuparsi di "cancellare" la grotta prima di farlo.



L'avventura si svolge, in pratica, a cavallo tra 8 locazioni ben definite:

1. Neverwinter: la grande città dove i PG vengono assoldati e da dove la storia ha inizio con l'incontro con Kyle e la cena con il Conte Merrinson. In pratica segna solo il punto di partenza per i PG, nonché un punto dove fare spese ed equipaggiarsi.
2. Il bosco di Neverwinter, in particolare il suo margine orientale. Un bosco, situato ad ovest e poco lontano dal villaggio teatro dell'intera vicenda, eletto a sua dimora dalla "strega cattiva", possibile rifugio per una banda di banditi e/o di goblin; nonché divenuto il "rifugio" di Nonna Sally (la vecchia donna-lupo) allo scoppiare della strana "epidemia" in paese. La strada che lo attraversa è ben pavimentata con blocchi di pietra arenaria di colore che varia dal grigio al marrone (sempre su toni simili alla sabbia) sufficientemente larga da ospitare un carro e di tanto in tanto più larga per permettere il passaggio di due carri affiancati. I PG dovranno attraversare il bosco da ovest ad est (lungo la strada possibilmente) per raggiungere il piccolo villaggio di Henselgard. Nel bosco c'è una piccola possibilità di fare incontri casuali (15% su 1d100 ogni 4 ore di cammino lungo la strada); come incontri può andare bene un po' di tutto, in pratica qualsiasi tipo di creatura adatta ad un ambiente boschivo oppure un piccolo gruppo di briganti o goblin appostati lungo la strada, il tutto a discrezione del DM (da notare che se i PG si allontanano dalla strada la probabilità di fare brutti incontri aumenta fino al 20% ogni 2 ore). A Neverwinter si vocifera della presenza di una setta di druidi licanthropo tendenzialmente malvagi nel bosco; il DM potrebbe anche voler sfruttare questa "voce" per qualche incontro più o meno casuale. **Inserire, a prescindere dai tiri di dado per gli incontri casuali, due o tre scontri (o comunque incontri) durante il viaggio è un buon modo per mantenere alto l'interesse.**
3. Un piccolo villaggio (circa 500 abitanti, tutti umani ed un solo mezz'elfo) chiamato Henselgard, dal nome della antica Torre di Hensel che per secoli ha avuto funzione di guardia e rifugio per il piccolo agglomerato di case. Il villaggio è sorto lungo una strada secondaria che da Neverwinter conduce a Longsaddle attraversando il bosco di Neverwinter.

Nel villaggio poi spiccano:

4. Il mulino a vento abbandonato (poco a nord del villaggio; abbastanza lontano dal bosco), situato proprio tra il villaggio ed il torrente col nuovo mulino ad acqua ed il ponte. Questo è l'edificio che Hamelin ha eletto a sua finta dimora e nel quale ha piazzato anche la sua trappola mortale. A guardia del mulino ci sono anche due "spaventapasseri" (due costrutti un po' particolari - vedi APPENDICE 9) che si animano non appena la trappola scatta ed attaccano gli eventuali sopravvissuti.
5. Il mulino ad acqua: il luogo che Hamelin ha eletto a sua reale dimora (ma si guarda bene dal farlo sapere in giro). Nel mulino dormono in catalessi il mugnaio e sua moglie; Hamelin si è stranamente preso cura di loro mantenendoli in vita (nutrendoli a forza con latte e miele).
6. Il tempio di Chauntea e le sue cripte (con il loro tesoro e con i non morti che ora come ora le infestano); nel piccolo giardino di rose si notano anche quattro arnie per l'allevamento delle api (il cui miele è custodito nella dispensa della casa dei chierici).
7. Le rovine della Torre di Hensel con le prigioni seminterrate: luogo dove "vivono" le guardie corrotte.
8. La grotta dove ha preso dimora il babau e dove si intrattiene col corrotto capo delle guardie. Tale grotta si trova sulle montagne ad est di Henselgard (alle spalle delle cave) a circa un giorno di viaggio a piedi dal villaggio ma lontano da veri e propri sentieri.

Inoltre una piccola parte si svolgerà nel fantastico "mondo dei sogni" descritto nel CAPITOLO 5 (e facendo riferimento a quanto riportato nel "Manual of the planes": REGION OF DREAMS, pag 201).

Il villaggio: si tratta di un piccolo agglomerato di case abitate da contadini e cacciatori: un povero villaggio che conta circa 500 anime, la cui ragione di esistenza sembra essere solo il pagare le tasse al conte (si parla di 5 GP l'anno per le attività agricole e venatorie, ed altre 10 GP per l'attività del mulino).

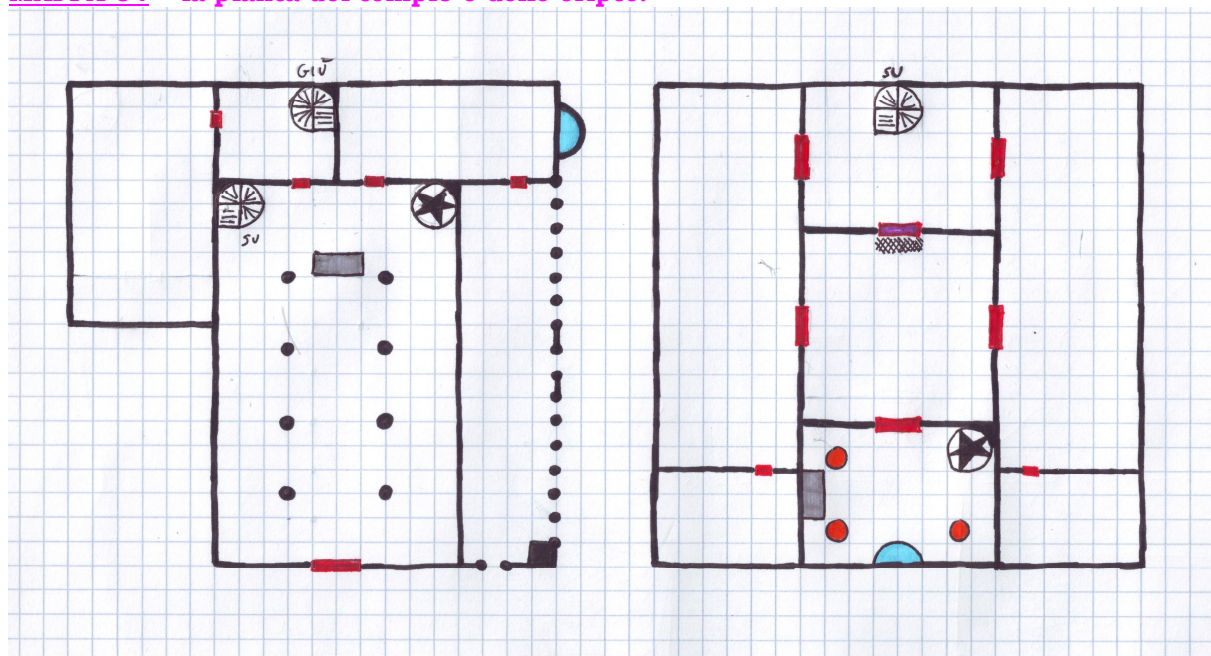
La strada che lo attraversa collega Neverwinter (ad ovest) con Longsaddle (ad est) ed è per tanto talvolta percorsa da mercanti, pur non essendo una "famosa strada carovaniere". Un tempo, la

strada serpeggiava sui monti a nordest di Henselgard, ma il tragitto era troppo faticoso e pericoloso (a causa di qualche gigante delle colline che ha stabilito la propria tana/dimora tra quelle basse montagne e che ancora vi risiede) ed è stato ridisegnato verso sudest con la nuova strada (tutta pianeggiante) che corre tra il margine orientale del bosco e le montagne.

La torre, che una volta faceva parte di una vera e propria fortezza, è ora in rovina, a parte il piano terra e le celle seminterrate ancora utilizzate dalle guardie del paese, ma con la sua struttura che appare ancora massiccia e le sue pietre ancora bianche (nonostante l'assedio e l'incendio che l'hanno lasciata nelle sue attuali condizioni di rovina) risulta comunque essere una vista ancora piacevole e, in molti casi, rassicurante per chi passa nei dintorni (vedi CAPITOLO 7).

L'unico altro edificio di rilievo in paese è il tempio dedicato a Chauntea (è un paese di contadini e poco più, quindi logicamente è il culto più importante, anzi è praticamente l'unico culto seguito al paese e di cui esista un tempio).

MAPPA 04 = la pianta del tempio e delle cripte.



Il tempio ha le forme di un duomo austero e spoglio (in stile vagamente romanico), con un tozzo campanile quadrato a fiancheggiare una unica cupola; unico elemento decorativo esterno sono una serie di guglie dalla semplice forma piramidale e colorate di verde disposte lungo i margini del tetto dell'edificio e lungo la linea che divide i due spioventi. Anche gli interni sono spogli. Un altare di pietra bianca ed una statua di Chauntea (della stessa pietra bianca) ed alcune panche sono l'unico arredamento della "chiesa"; nelle altre stanze si trovano un piccolo laboratorio alchemico (piuttosto a corto di componenti) nella stanza a destra, ed una "aula scolastica" con un unico grande tavolo circondato di sedie ma con lavagne e librerie (cariche di tomi a sfondo religioso o naturalistico) nella stanza a sinistra.

La cripta è spoglia. Fatto salvo per le nicchie scavate nei muri e nelle quali riposano (forse) antichi chierici e paladini di Chauntea. Fa eccezione solo la stanza con la pozza d'acqua (l'acquasantiera magica) dove tre bracieri illuminano perennemente la polla d'acqua sorgiva benedetta e la statua di Chauntea che qui sorge. Nelle due stanzette a fianco al sancta sanctorum riposa il tesoro del tempio quindi le stanze sono piene di scaffali e mensole carichi di oggetti, offerte ed "ex voto" (vedi CAPITOLO 4).

A fianco del tempio (in pratica a rendere la mappa del piano terra delle stesse dimensioni rettangolari di quella del seminterrato) sorge un roseto (un giardino di rose) nel quale sono

ospitate 4 arnie per l'allevamento delle api; i chierici ne ottengono un buon miele che custodiscono nella dispensa della loro abitazione comune.

Al momento dello scoppio della presunta "epidemia", l'edificio ospitava pochi chierici (otto per la precisione – Jeremias di 9° livello ed i suoi discepoli: un chierico di 3° due di 2° e 4 di 1°), ma solo uno davvero in grado di usare incantesimi complessi: Jeremias, il priore, un aspirante santo un po' avanti con gli anni; gli altri erano solo dei giovani inesperti mandati qui per essere educati dall'anziano sacerdote e per garantire il mantenimento della chiesa e la professione di tutti i riti e le funzioni previste per il giorno (nonché per le benedizioni ai campi ed ai boschi). I chierici vivono tutti assieme in una vecchia casa di legno vicina al tempio: in pratica una cucina, una dispensa (dove è conservato il miele), una sala "da pranzo", una camerata per i chierici di basso rango, una biblioteca / sala lettura (con solo pochi testi religiosi e trattati di erboristica ed agricoltura a disposizione dei pochi chierici) ed infine uno studio / camera privata per il vecchio sacerdote.

In paese c'è un piccolo emporio, gestito dall'unico mezz'elfo, che tratta sia armi sia oggetti di uso comune... insomma un po' di tutto ma niente di eccezionale. A ben guardare la merce esposta ci si può rendere conto che si tratta di un piccolo tesoro... con tutta probabilità, quello che il povero mezz'elfo ha raccolto nel corso della sua vita e che cerca di rivendere a quelli che passano lungo la strada (il negoziante non è particolarmente ricco e potrebbe acquistare oggetti per i PG per sole 1000 GP o poco più – da notare che anche il mezz'elfo è vittima del sortilegio dell'anello e quindi il negozio è incustodito).

Segue un elenco di oggetti, armi, armature e pozioni disponibili all'emporio (in vendita):

- Soldi "in cassa" (nascosti in un doppiofondo di un cassetto – [search check DC 22 open lock check DC 15](#)) = 128 PP + 569 GP + 54 SP + 112 CP
- Cloak of elvenkind.
- Everburning torch.
- Ring of feather falling.
- Ring of protection +1.
- Potion: Bull's strength.
- Potion: Cure light wounds.
- Potion: Lesser restoration.
- Brestplate +1.
- Buckler +1.
- Chain shirt +1.
- Dwarven waraxe +1.
- Greatsword +1.
- Heavy crossbow +1.
- Large steel shield +1.
- Large wooden shield +1.
- Shortspear +1 mighty cleaving.
- Whip +1.

Piccola nota: qui i PG potrebbero equipaggiarsi un po'... ma dipenderà dal loro allineamento e al tipo di personaggio (background compreso) che interpretano.

Oltre all'emporio, al villaggio c'è una locanda (di poco pregio) con un po' di camere al primo piano ed un po' di scorte di cibo (salumi, vino, birra e formaggi) in cantina; in pratica si tratta di un edificio a due piani che ospita al piano terra le cucine ed una grande sala con un grande focolare in mezzo; al piano superiore ci sono dieci camere di varie dimensioni addossate al camino centrale (che sostiene anche buona parte della struttura) per sfruttarne il calore ai fini del riscaldamento; dalla cucina una botola conduce in una cantina sotterranea. **Manca la mappa della locanda, ma il DM può descriverla a piacimento.**

Entrando in paese dalla strada principale (quella che viene da Neverwinter), subito sulla destra si nota facilmente ([spot check DC 7](#)) una casa bruciata da poco (3 mesi o poco più)... doveva essere un edificio piuttosto grande: forse una casa con annessa una stalla (anche a giudicare da quanto resta di un recinto ed un abbeveratoio – vedi CAPITOLO 3).

A nord del paese si notano ancora le cave di pietra utilizzate per la costruzione del tempio e delle parti in pietra degli altri edifici (la pietra sarebbe di ottima qualità e potrebbe essere una vera fortuna se qualcuno decidesse di avviare una impresa per l'estrazione).

Il bosco: si tratta del margine orientale del bosco di Neverwinter composto da una grande varietà di specie vegetali a predominanti latifoglie. Vi si aggirano anche creature "non proprio

normali” come fey e piante senzienti, ma non sono irrimediabilmente aggressive, non tutte almeno; circolano anche voci sulla presenza di licantropi.

È un ottimo territorio di caccia e di questo approfittano un po’ i paesani che ne sfruttano le risorse (come tutti coloro che vivono ai suoi margini o dentro al bosco stesso); tuttavia, nonostante la grande attività venatoria non esistono capanni da caccia in questa parte del bosco: una “misteriosa forza” (la strega) li ha abbattuti tutti. Vi dimora la “strega cattiva” che ha scelto un grosso albero cavo come nucleo per la sua casa nel profondo del bosco in un luogo che non è raggiunto da nessun sentiero.

Anche eventuali briganti o goblin potrebbero prendere dimora nel bosco, tenendosi però più vicino alla strada.

Va inoltre ricordata la vecchia Nonna Sally (la donna-lupo) istintivamente fuggita dal villaggio e dalla maledizione che lo affligge e rifugiata nel bosco.

CAPITOLO 2: L'ARRIVO AD HENSELGARD – CAPPUCETTO ROSSO

L'arrivo al villaggio è cupo, triste e inquietante: non si vede nessuno in giro e non si sente alcun rumore tranne il canto di una bambina (anche i normali suoni della foresta sembrano attutiti).

Piccola nota: di sottofondo ([listen check DC 13](#)) si può udire anche il muggito sommesso di qualche povera mucca che Luna ha liberato dalle stalle per “non lasciarle morire di fame”. I placidi bovini non si sono allontanati troppo dal paese trovandovi riparo (nelle stalle) e cibo. Se i PG decidessero di mungere le vacche la cosa sarebbe fattibile e potrebbero ottenere del latte.

Provando a guardare meglio ([spot check DC 12](#)) si può notare una “ombra rossa” correre tra le casupole di legno; si tratta dell'unica anima vivente del villaggio: è una strana bambina che gioca da sola canticchiando filastrocche tra le viottole del piccolo paesello al momento dell'arrivo dei PG: la bimba è vestita con i poveri abiti di una figlia di contadini, ma ha sulle spalle un appariscente mantello rosso.

L'atmosfera è a dir poco surreale ed inquietante.

La bambina si chiama Luna ed appare subito chiaro che si tratta di una bimba un po’ strana: parla spesso in rima o per enigmi ed indovinelli, fa strani sogni; è anche in grado di lanciare pochi incantesimi ma è un segreto che non confessa a nessuno; o meglio tali poteri magici (incantesimi e spell-like abilities) non sono proprio sotto il suo controllo, ma piuttosto “si attivano da soli” a seconda della situazione emotiva e delle necessità della bimba. I suoi genitori l'hanno sempre difesa, nonostante la sua stranezza, ma gli altri abitanti del villaggio la consideravano qualcosa di simile ad una indemoniata (a nulla sono servite in tal caso le raccomandazioni del vecchio Jeremias, l'unico che la trattava bene, anzi, addirittura con una sorta di malcelato timore reverenziale; i PG possono trovare traccia di ciò in alcune vecchie annotazioni contenute nei diari del vecchio chierico).

Nota: si può concedere ai PG un [knowledge the planes check DC 21](#) per capire che i legami di sangue celestiali della bambina sono ben più forti che in un “semplice aasimar”.

Luna viene aiutata (a sua insaputa) da una vecchia che vive nel bosco vicino al villaggio. È una vecchia strega. Era malvagia ma un paladino l'ha “convertita” e liberata dal male lasciandole però una vistosa cicatrice/ustione a forma di mano, sul volto ormai segnato dalle rughe del tempo. Dopo questo fatto, la vecchia si è dedicata alle arti druidiche ed alla cura del bosco (pur non tralasciando le arti arcane di cui già era maestra).

Non sa nulla di preciso della maledizione/malattia del sonno al centro della storia, se non che tale “maledizione/malattia” ha una soprannaturale origine arcana; che la bambina e la donna-lupo sono ormai le uniche “sopravvissute” del villaggio; e che recentemente ad Henselgard è giunto un uomo che non è stato contagiato. Lei non si azzarda ad avvicinarsi più di tanto al villaggio (non esce dal suo bosco) sia per paura della malattia/maledizione, sia perché in effetti il bosco non ne è stato toccato.

Tuttavia la vecchia strega vede comunque la possibilità di riscattare un po’ del male che ha fatto aiutando Luna; per questo le ha donato il mantello rosso (“impregnato” di protezioni) che la bambina indossa sempre e che ormai la contraddistingue, ed il piccolo pugnale “porta fortuna”. La strega non si fa mai vedere al villaggio, ma i PG potrebbero decidere di addentrarsi nel bosco per cercarla e chiederle consiglio (**per questo nell'APPENDICE 8 si trova anche la sua scheda del personaggio**). In tal caso la donna potrebbe indirizzarli verso il vero colpevole o

dare loro suggerimenti su come affrontarlo se sapranno già di cosa si tratta; tuttavia non parteciperà mai ad alcuno scontro **(a meno che il DM non abbia bisogno di introdurre un nuovo PG ed opti per la strega - vedi APPENDICE 7)** se pregata a sufficienza potrebbe donare ai PG qualche aiuto pratico (sotto forma di pozioni e/o oggetti magici) per la riuscita dei PG nell'impresa (a discrezione del DM ma in genere oggetti de valore massimo di 4000 GP l'uno e per un massimo di 10000 GP totali).

Tutti gli altri abitanti del villaggio (escluse Luna e la vecchia donna-lupo) sono caduti vittima del sortilegio dell'anello ed ora si trovano in una specie di stato comatoso: un eterno sonno tormentato da terribili incubi (per loro ogni giorno corrisponde ad una sola ora, quindi sono digiuni e dormienti da "sole" 150 ore circa per i primi colpiti e da 90 ore circa per gli ultimi); alcuni sono già morti di fame e di sete. Alcuni sono anche morti di paura a causa dei forti incubi.

I PG dovrebbero pensare anche ad un modo per mantenerli in vita e non farli morire tutti (a tale proposito potrebbero tornare utili i viveri della locanda, l'eventuale latte munto dalle poche vacche ancora in circolazione ed il miele trovato nella casa dei chierici).

Durante la loro permanenza al villaggio, sul far della sera, i PG potrebbero anche notare l'arrivo in paese da nord, dalla zona dei mulini, di un uomo. Si tratta di un bardo di nome Hamelin; questi cercherà, dopo qualche giorno dall'arrivo in città dei PG (giorni che userà per "spiarli" da lontano e scoprire qualcosa di loro) di prendere un contatto amichevole con i "nostri eroi" sperando di scoprire qualcosa su chi siano e cosa li porti qui, di scoprire le loro abilità e potenzialità e di scoprire se potrà sfruttarli a sua volta per impadronirsi dell'anello del babau; non rivelerà comunque nulla ai PG (in fondo vuole solo valutare con calma se sia il caso di schierarsi coi PG o col babau). Se il contatto non fosse così amichevole, o se si accorgesse che i PG sospettano di lui, il bardo si darebbe alla fuga (utilizzando anche i suoi poteri arcani) e quindi farebbe di tutto per attirare i PG in trappola al vecchio mulino (vedi CAPITOLO 6). Come già detto, il bardo è al servizio del babau come spia e racconterà al babau tutto quello che verrà a sapere dei PG **(a meno che non si convinca che questi potrebbero aiutarlo ad impossessarsi dell'anello)**.

Normalmente racconterebbe loro di essere arrivato da pochi giorni al paese (passando dal sentiero di montagna alla ricerca di una antica tomba); durante il suo viaggio ha perso un compagno ed è rimasto leggermente ferito, così ha preso dimora nel mulino a vento in rovina **(è una bugia quindi potrebbe rendersi necessario un confronto tra un bluff check del bardo ed un sense motive check dei PG)** per medicarsi e riposare un po'; dice di non sapere cosa sia successo e di volersi solo fermare qualche giorno a riposare mentre si dirige verso Neverwinter. Se il bardo dovesse decidere di allearsi coi PG lascerebbe comunque che loro compiano le loro indagini per un po' se non altro per capire il più possibile del loro effettivo valore prima di "rischiare il tutto per tutto" aiutandoli contro il demone.

Delle trenta guardie originali, ne sono sopravvissute, ormai corrotte, solo una dozzina o poco più (più il capitano); in paese non si vedono mai; fanno solo dei rari giri di perlustrazione notturna **(se i PG se ne vanno in giro di notte avranno il 10% su 1d100 di incontrarli per l'intera nottata)**. Dopo qualche giorno dall'arrivo dei PG, il DM potrebbe decidere di "causare un incontro" mandando le guardie ad arrestare, dietro ordine diretto del babau o del capitano, i PG stessi. Le guardie non hanno ancora arrestato Luna perché il babau vorrebbe scoprire prima perché risulti immune all'anello e chi stia aiutando la bambina.

Le varie casette di legno (tutte povere case di contadini ad un piano e costituite da una o due stanze "comuni") si presentano generalmente con le imposte chiuse (come se fossero chiuse per la notte) e con la porta sprangata dall'interno con rudimentali chiavistelli **(open lock DC variabile da 5 a 10 - 1d6+4 - o strength check DC 14 rispettivamente per aprire o sfondare le porte chiuse)**; tra le casette "aperte" ne spiccano due: una è quella di Luna, che la bambina continua a tenere pulita ed in ordine; l'altra è quella della vecchia donna lupo (Nonna Sally) che ha la porta sfondata dall'interno ed è un completo disordine di abiti e coperte lacerati e stoviglie e mobili rotti. Le altre case aperte sono state "saccheggiate in modo violento" da qualcuno e sono vuote: non vi si trovano né persone vive o dormienti né cadaveri. Luna entra ed esce dalle case utilizzando il potere di "Dimension door" del suo mantello.

Piccola nota: i PG generalmente cominceranno ad interessarsi alle varie case del villaggio magari anche entrando a curiosare in alcune di esse; in tal caso si passa al CAPITOLO 3 per vedere cosa possono scoprire.

CAPITOLO 3: LE INDAGINI.

In effetti i PG dovrebbero raccogliere delle notizie o degli inizi (aggirandosi più o meno a casaccio nel villaggio) in modo da spingerli sia a sospettare l'esistenza del babau, sia ad andare ad investigare nelle rovine della torre e nel tempio (con relative cripte) per scoprire gli indizi su dove sia il babau e su come risvegliare gli abitanti di Henselgard.

Elenco questi indizi in modo casuale, ma corredati delle relative prove (skill checks); al DM fornirli poco per volta, mentre i PG si aggirano vagabondando nel villaggio o se provano a parlare con Luna (o qualcun altro).

Notizie generiche:

- Da alcune case (il 15%) mancano i cadaveri degli abitanti e non si capisce se siano stati colpiti o meno dalla maledizione/malattia del sonno. Le porte di queste case sono aperte, e non sprangate per la notte.
- Da altre case (il 5%), alcuni cadaveri sono stati trascinati fuori lasciando deboli scie di sangue che puntano verso la torre ([track check DC 17 o search check DC 22](#)). Le porte di queste case sono aperte e non chiuse per la notte.
- La casa è bruciata da circa 3 mesi o poco più ([knowledge architecture/engineering DC 13 o survival check DC 23](#)).
- Nei pressi della casa bruciata si possono ritrovare strane incrostazioni di zolfo ([search check DC 12](#)) e con un po' di fortuna alcune onici di modesto valore (tre gemme per un valore di 25 / 50 GP l'una – [search check DC 24](#)), qui il DM deve concedere uno [spellcraft check DC 24](#) affinché un PG possa capire che c'è stata una non meglio definita conjuration (evocazione) di grande potere legata ad un qualche effetto necromantico ugualmente potente (lo zolfo è più legato alla prima mentre le onici al secondo).
- Diverse case sembrano essere state saccheggiate almeno in parte (o perlomeno qualcuno ha frugato un po' dappertutto); tutto ciò nonostante siano "chiuse per la notte" e porte e finestre non presentino segni né di scasso né di recente apertura.
- Una casa ha la porta divelta dall'interno; appare come una casa abitata da un'unica persona ([INT check DC 10 = una vecchia signora a giudicare dagli oggetti e dai vestiti](#)); è la casa della vecchia donna licantropo ma i PG non hanno modo di saperlo.
- Le varie casette di legno (tutte povere case di contadini: edifici ad un unico piano e costituiti di una o due stanze "comuni") si presentano generalmente con le imposte chiuse (come se fossero chiuse per la notte) e con la porta sprangata dall'interno con rudimentali chiavistelli ([open lock DC variabile da 5 a 10 o strength check DC 14 rispettivamente per aprire o sfondare le porte chiuse](#)).
- Nelle case "chiuse" in genere (il restante 80%) sarà possibile trovare gli abitanti ancora a letto in stato comatoso o morti (vedi APPENDICE 1).
- Per capire in che condizioni siano le vittime dell'anello è necessario un [heal check DC 16](#) su uno dei dormienti; se il check supera la DC di 5 o più allora il PG che vi è riuscito potrebbe cominciare a pensare ad un modo per mantenerli in vita (ad esempio forzando i dormienti a bere acqua o ad assumere alimenti liquidi: una miscela di latte e miele sarebbe una possibilità semplice, concreta ed efficace).

A casa del borgomastro (nei registri):

- Nei registri del borgomastro si fa riferimento alla frettolosa riparazione del muro delle prigioni; non si fa alcun riferimento a quale sia la causa del danno da riparare.
- Nei registri del borgomastro sono registrate (in una sorta di anagrafe) anche le morti di alcuni anziani.
- L'ultima annotazione risale a circa 90 giorni fa e riguarda ancora la strana "malattia del sonno" che impedisce agli abitanti del villaggio di lavorare.
- Il muro di una delle celle seminterrate della torre è stato di recente riparato in modo frettoloso ed approssimativo ([spot check DC 5 per notare che è diverso dal resto dell'edificio; knowledge engineering DC 12 per notare che il lavoro è fatto male e che il muro è particolarmente fragile; le difficoltà aumentano di 5 se le](#)

osservazioni sono fatte all'esterno dell'edificio) in seguito ad un misterioso crollo. **Potrebbe rappresentare un buon punto di ingresso o di fuga per i PG.**

Nei documenti di Jeremias (nascosti nella casa dei chierici: i PG non lo troveranno facilmente; è nascosto nella stanza del chierico sotto un'asse del pavimento smossa – search check DC 20 nella stanza privata del chierico), **e nei registri del tempio:**

- Su alcuni documenti del vecchio chierico (quelli nascosti) è narrato sotto forma di diario con aggiornamenti quasi giornalieri il manifestarsi della malattia e si fa riferimento all'oracolo di Chauntea ed alla soluzione messa in salvo nelle cripte. **Manca l'oracolo.**
- Nel diario personale di Jeremias (anche questo nascosto) si fa riferimento al bandito lasciato morire ingiustamente di fame dagli abitanti di Henselgard ormai 5 mesi prima.
- Nel diario di Jeremias sono riportate diverse note riguardanti Luna:
 - È palesemente di origine celestiale.
 - Il suo concepimento ha un che di miracoloso: i due genitori sono entrambi umani ed apparentemente la madre non poteva avere figli.
 - Può usare piccoli incantesimi, ma tiene questo segreto per se.
 - Gli incantesimi non sono proprio sotto il suo controllo ma piuttosto sembrano attivarsi "da soli" al momento del bisogno.
 - Dice di vedere in sogno una "bella signora circondata di stelle" alla quale dedica le sue preghiere. Jeremias sostiene che tale signora sia una visione di Mystra stessa.
- Nei registri della chiesa sono annotati una serie di recenti riti funebri per gli anziani morti all'improvviso nel sonno (non si fa alcun accenno alla morte "di paura" cosa che invece si ritrova nei diari del vecchio chierico).
- Il responsabile della maledizione / malattia è un essere malvagio di origine "soprannaturale".
- La soluzione per la maledizione / malattia è custodita nella fonte benedetta del sancta sanctorum del tempio di Chauntea (nelle cripte).

Nella torre:

- Nelle prigioni giacciono, ormai morti, i primi uomini mandati dal Conte al villaggio per sollecitare il pagamento delle tasse. Erano semplici servitori del conte; sono stati rinchiusi dalle guardie e lasciati morire di fame per pura e semplice crudeltà.
- In alcuni fogli (sulla tavola della stanza 44) si trova una mappa che palesa ai PG l'esistenza della grotta del babau.

Cosa conosce la "strega cattiva":

- Una strana maledizione / malattia ha colpito il villaggio di Henselgard, ma non si è propagata nella foresta.
- Diversi animali sono stati liberati dalle stalle del villaggio; purtroppo molti sono stati predati nella foresta dai lupi che vi dimorano.
- Sono risultate immuni dalla malattia / maledizione solo Luna e la vecchia donna-licantropo "Nonna Sally".
- La malattia / maledizione che ha colpito il villaggio ha una soprannaturale origine arcana.
- Luna è una bambina speciale con una straordinaria aura di santità; la strega si è sentita in dovere di aiutarla a sopravvivere alla strana situazione in cui versa il villaggio donandole un'arma (il pugnale magico) ed un mantello che la aiuti a fuggire. Il tutto senza rivelarsi.
- Un uomo è da poco giunto al villaggio e sembra essere anche lui immune alla malattia.

Cosa conosce Luna:

- Una anziana donna del villaggio che tutti chiamano "nonna Sally" è fuggita nella foresta per sfuggire alla "malattia del sonno".
- Al villaggio è giunto da qualche tempo un cantastorie.
- Solo lei, il cantastorie e nonna Sally sono "sopravvissuti" alla malattia del sonno.
- Luna ha liberato dalle stalle quanti più animali poteva per non farli morire di fame.
- Qualcuno le ha fatto dono di un coltello porta fortuna e di un bel mantello rosso.
- Il vecchio chierico di nome Jeremias è morto (ne è sicura per averlo visto in sogno: è stato mangiato da un grosso mostro nero).

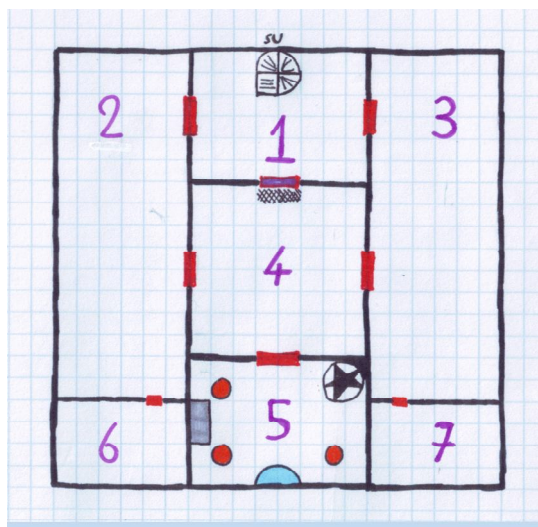
- È meglio non aggirarsi nel villaggio di notte perché talvolta si rischia di incontrare delle creature spaventose.

Nota: Hamelin il bardo sa la verità (o meglio ne sa gran parte) ma non la fornirà ai PG se non in minima parte e solo se deciderà di allearsi con loro.

CAPITOLO 4: IL TEMPIO E LE CRIPTE

Jeremias, il chierico di Chauntea che aveva trovato una soluzione per alleviare i problemi del villaggio, adesso è morto, ucciso dal Babau e dai suoi alleati (e poi mangiato dal babau, convinto così di impedirne la possibile resurrezione). La soluzione da lui prodotta, però, esiste ancora. Giace nelle cripte del tempio di Chauntea custodita da un po' di non morti: si tratta di una veste sacra che, grazie ai suoi poteri di immunità alla paura ed agli effetti di "sonno", potrebbe aiutare i PG a sconfiggere il demone ed a resistere all'influsso malefico dell'anello. Per questo il Babau (che non può toccare l'acquasantiera magica in cui la veste riposa, messa al sicuro dal vecchio chierico) ha stretto un accordo con Orcus che ha rianimato come non-morti alcuni vecchi chierici o paladini di Chauntea lì sepolti (in cambio delle anime di 20 abitanti del villaggio sacrificati nel rogo della grande casa con la stalla), e li ha costretti poi al servizio del babau per 100 anni; il demone li ha posti così a perenne guardia delle cripte, del tesoro che nascondono e soprattutto della suddetta veste. Per notare i legami demoniaci dei non morti occorre uno [spot check DC 15](#) per notare uno strano marchio sulla fronte del non morto ed un [knowledge religion check DC 22](#) per ricondurlo ad Orcus).

MAPPA 05 = le stanze delle cripte con la numerazione cui fanno riferimento le seguenti descrizioni:



- 1) **Ingresso** = con le scale che scendono dal piano terra del tempio di Chauntea. A pattugliare la stanza ci sono due semplici scheletri (**human warrior skeleton - CR 1/3**). La porta tra la stanza 4 e la stanza 1 è bloccata con dei massi posti nella 4.
- 2) **Ala sinistra** = una delle due stanze con più nicchie sepolcrali nei muri esterni. A fare la guardia qui un paladino decaduto (**vedi APPENDICE 8: Paladino decaduto della cripta - CR 6**) e due mummie (**mummy - CR 5**).
- 3) **Ala destra** = la seconda delle stanze specificatamente dedicate alle sepolture. Qui le guardie sono un chierico decaduto (**vedi APPENDICE 8: Chierico malvagio della cripta - CR 6**) e tre wight (**CR 3 ognuno**).
- 4) **Anticamera** = una stanza senza "cadaveri nei muri". L'anticamera per il sancta sanctorum. Una stanza destinata a preghiere e rituali. Qui attendono in guardia due chierici malvagi e due paladini decaduti (**vedi APPENDICE 8**). La porta tra la stanza 4 e la stanza 1 è bloccata con dei massi.
- 5) **Sancta sanctorum** = qui non ci sono non morti. Solo l'acquasantiera magica che contiene la veste creata dal vecchio Jeremias ed una magnifica statua marmorea che rappresenta Chauntea che allatta un bambino.
- 6 e 7) **Camere del tesoro.**

Se il DM lo desidera, può sempre modificare la composizione delle “pattuglie” di non-morti che infestano la cripta (ad esempio per non proporre sfide insormontabili a PG deboli o viceversa per non rendere la vita troppo facile a PG potenti). Inoltre il DM potrebbe sempre far apparire qualche non-morto in paese di notte per spingere un gruppo di PG bloccati o indecisi a prendere la via delle cripte.

Questo riportato di seguito è il tesoro del tempio custodito nelle “camere del tesoro” delle cripte:

- GP = 105
- SP = 82
- PP = 20
- CP = 140
- Gems = onyx (25 GP); 3 quartz (10, 20, 24 GP); emerald (500 GP).
- 20 crossbow bolts +1.
- Amulet of natural AC +1 (a forma di rosa dorata).
- Arcane scroll “Charm person”.
- Arcane scroll “Fly”.
- Battleaxe +1.
- Bracers of armor +2.
- Claw bracers +1.
- Cloak of resistance +1 (di colore viola scuro e con una grande rosa nera ricamata).
- Cloak of resistance +1 (decorata con motivi floreali tipici di Chauntea).
- Dagger +1 spell storing.
- Divine scroll “Bless”.
- Divine scroll “Silence”.
- Halberd +1.
- Pearl of power II (sculpita nella forma di un piccolo teschio nerastro).
- Potion “Bear’s endurance”.
- Potion “Bull’s strength”.
- Potion “Cure light wounds” x3.
- Potion “Cure moderate wounds” x3.
- Potion “Invisibility”.
- Potion “Neutralize poison” x2.
- Ring of elemental resistance minor (un anello rosso a forma di fiocco – fire resistance 15).
- Ring of protection +1 x3 (in particolare uno è a forma di rosa rossa).
- Small rapier +1.
- Studded leather armor +1 (di colore verde chiaro, decorata con viticci e foglie di vite).
- Wand “Cure light wounds” (12 charges).
- Wand “Protection from evil” (34 charges).
- Wand “Ray of enfeeblement” (14 charges).

Il DM può dividere il tesoro come gli pare tra le due stanzette... la cosa migliore però sarebbe lasciare un po’ di tutto in entrambe; oppure può assegnare qualcosa anche ai non morti che pattugliano le cripte come se questi se ne fossero impadroniti per primi (**si può sostituire parte dell’equipaggiamento già previsto nelle schede dell’APPENDICE 7, oppure aggiungere alcuni oggetti a quanto i non morti già posseggono; a discrezione del DM**). Da notare che i PG avranno a disposizione solo questo e quanto già dato in dotazione ai non morti (e poco più) per “accrescere e migliorare il loro equipaggiamento”.

Side quest: per purificare il tempio di Chauntea contaminato dalla malvagia presenza dei non morti, un PG buono (generalmente chierico o paladino) deve fare, dopo aver eliminato tutti i non morti presenti nelle cripte, un rito di purificazione che prevede 4 ore ininterrotte di preghiere ed il lancio (durante le 4 ore) degli incantesimi: “Bless”, “Consecrate” e “Prayer”. **Knowledge religion check DC 18 per saperlo (la DC cala di 5 se chi prova il check è buono).**

CAPITOLO 5: IL MONDO DEI SOGNI.

Il babau tenta di far cadere vittime dell’anello anche i PG e cerca di tenerli fuori dai giochi (almeno per qualche tempo) usando il potere più grosso dell’anello stesso ovvero la costrizione in un altro semipiano: il mondo dei sogni: questo avviene in modo analogo all’incantesimo “Reality Maelstrom” solo che l’unica destinazione possibile è il mondo dei sogni.

I PG dovranno cadere vittime di questo sortilegio per finire a vagare all’interno del mondo dei sogni; quindi il DM potrebbe trovarsi costretto a barare non concedendo TS ai PG vittime di questa particolare versione di “Reality Maelstrom” (non fatevi scrupoli).

Un esempio di mondo dei sogni è descritto nel “manual of the planes” ed è a quell’esempio che un DM si può riferire per le caratteristiche generali del mondo (sarebbe meglio dire del piano). Essenzialmente si tratta di un piano infinito composto da tanti piccoli elementi: i singoli sogni

dei mortali e da un grande elemento centrale detto "cuore". Mentre nei sogni non è possibile morire né subire ferite reali, nel cuore si. Da notare che in questo piano la realtà si modifica a seconda dei desideri di colui che sogna (in questo caso il PG) ovunque tranne nel cuore; questa cosa un DM dovrebbe farla capire un po' per volta, per rendere l'atmosfera completamente soprannaturale ed assurda.

La differenza fondamentale tra il piano descritto sul manuale e questa "costrizione" è che non basterà un semplice check sulla saggezza per ottenere il risveglio dei PG, ma essi dovranno vivere ognuno un suo sogno e giungere da soli al cuore per poter superare un'ultima prova, l'unica realmente pericolosa e potenzialmente mortale, e quindi fuggire risvegliandosi (solo a questo punto con un banale **WISDOM check DC 18**).

Caratteristiche del piano:

- La gravità è direzionale e soggettiva (nel senso che ogni sogno avrà la sua gravità simile a quella del mondo di colui che sogna – ma diversi sogni possono essere orientati in modi diversi).
- Il tempo è accelerato (mediamente 10 minuti nel reame dei sogni corrispondono ad 1 minuto nella realtà – ma anche qui dipende molto dal sogno e dal sognatore).
- La "Region of Dreams" è un piano infinito.
- La "Region of Dreams" è un piano altamente modificabile (in effetti ogni sogno ne compone un tassello, quindi esistono solo i sogni "correnti" e brandelli di sogni vecchi che poco per volta degenerano).
- Non ci sono tratti elementari o energetici particolari (fatte salve alcune eccezioni possibili in singoli sogni).
- È un piano moderatamente allineato alla neutralità.
- La magia è normale (anche se sono possibili sogni e quindi zone con effetti di wild magic o dead magic o altro).

Intrappolati in questo mondo alternativo e strano, i PG dovranno trovare il modo di uscirne mentre affronteranno una serie di prove che riflettano le loro paure e le loro conoscenze (in pratica i loro incubi). **Piccola nota: devono essere, ovviamente, paure ed incubi dei personaggi e non dei giocatori; il DM dovrà desumerle da allineamento, classi e background dei singoli personaggi.**

I PG verranno "attaccati dall'anello" durante la notte costringendo l'eventuale guardia al sonno e cacciando i PG in questo mondo alternativo.

Nella fattispecie il "viaggio nel mondo dei sogni" dovrebbe essere costituito di 4 parti:

1. il "risveglio in una landa desolata" (come specificato più sotto); ponendo particolare enfasi sul disagio del risveglio del PG.
2. un breve viaggio del PG attraverso il suo sogno con incontri più o meno piacevoli e più o meno assurdi. Qui ci può star bene un combattimento o due per far credere ai PG di essere invulnerabili.
3. il raggiungimento dell'area del Core e l'incontro con la propria nemesi.

Il DM dovrà leggere o parafrasare ad ogni giocatore, possibilmente giocando la situazione "in solitario", quanto segue: *"Vi svegliate sulla nuda terra, attorno a voi la nebbia: un muro di nebbia (la vista si riduce ad una decina di metri). Oltre il "muro" riuscite ad intravedere solo le sagome di alcuni alberi più o meno scheletrici.*

Siete in quella che appare come una piccola radura in un bosco; in mezzo allo spiazzo comincia un sentiero che punta rettilineo in una direzione; è difficile orientarsi, persino stabilire una cosa semplice come quale sia il nord; ed a nulla valgono strumenti come astrolabi e bussole (che daranno risultati diversi ad ogni uso). Fa freddo, cosa molto strana per il periodo dell'anno in cui vi trovate...".

A questo punto la cosa va personalizzata secondo il PG che la subisce. Una volta raggiunto il centro ogni PG incontrerà un'entità misteriosa che lo sottoporrà alla "prova finale" che solo se superata gli permetterà il risveglio. E tale entità non sarà altro se non un doppio del PG... un perfetto alter ego con esattamente le stesse caratteristiche ed equipaggiamento.

Qui andrà inserita tale prova personalizzata (dovrebbe essere una prova di combattimento o d'astuzia o un indovinello; insomma la cosa più adatta a seconda del PG e di chi lo gioca, ma con esito comunque potenzialmente mortale). Insomma il classico scontro contro se stessi (**un DM esperto potrebbe aggiungere una piccola finezza: tutte le ferite che i due PG si**

infliggono, oppure solo quelle che il PG infligge al suo doppio si ripercuotono su di lui; ovvero deve trovare un modo diverso dal combattimento per mettere fuori combattimento il suo alter ego).

CAPITOLO 6: IL MULINO A VENTO DIROCCATO.

Dopo l'incontro con Hamelin (se l'incontro non è andato bene) o per qualsiasi altro motivo/curiosità che li spinga ad indagare in questa direzione (ad esempio dopo aver trovato qualche indizio a riguardo in città), i PG potrebbero dirigersi qui.

Li attende una trappola esplosiva (**il DM dovrà stare attento a non fare una strage**): la trappola scatta all'ingresso del primo PG, ma la deflagrazione del mulino avviene solo 5 rounds dopo (**il DM dovrà tenerne conto e casomai dare qualche indizio di ciò che sta per accadere ai PG per evitare una strage, magari facendo sentire a qualcuno di loro odore di fumo dopo due rounds**); la trappola è stata preparata con molta cura per cui è difficile da scovare (**search check DC 30**) e da disinnescare (**disable device check DC 30**). La trappola esplosiva causerà il definitivo crollo del mulino; chi sarà all'interno subirà 10d6 di danno (metà da fuoco e metà da impatto) senza tiro salvezza e, se sarà sopravvissuto, sarà sepolto dalle macerie e gli altri avranno 3 ore circa per tirarlo fuori prima che muoia soffocato e schiacciato. Chi è fuori ma entro 150 Ft dal mulino (e di tempo ce n'è per uscire) subirà 6d6 di danno (metà fuoco e metà impatto) dai frammenti del mulino che esplode; da dimezzare con un **TS REFLEX DC 18**.

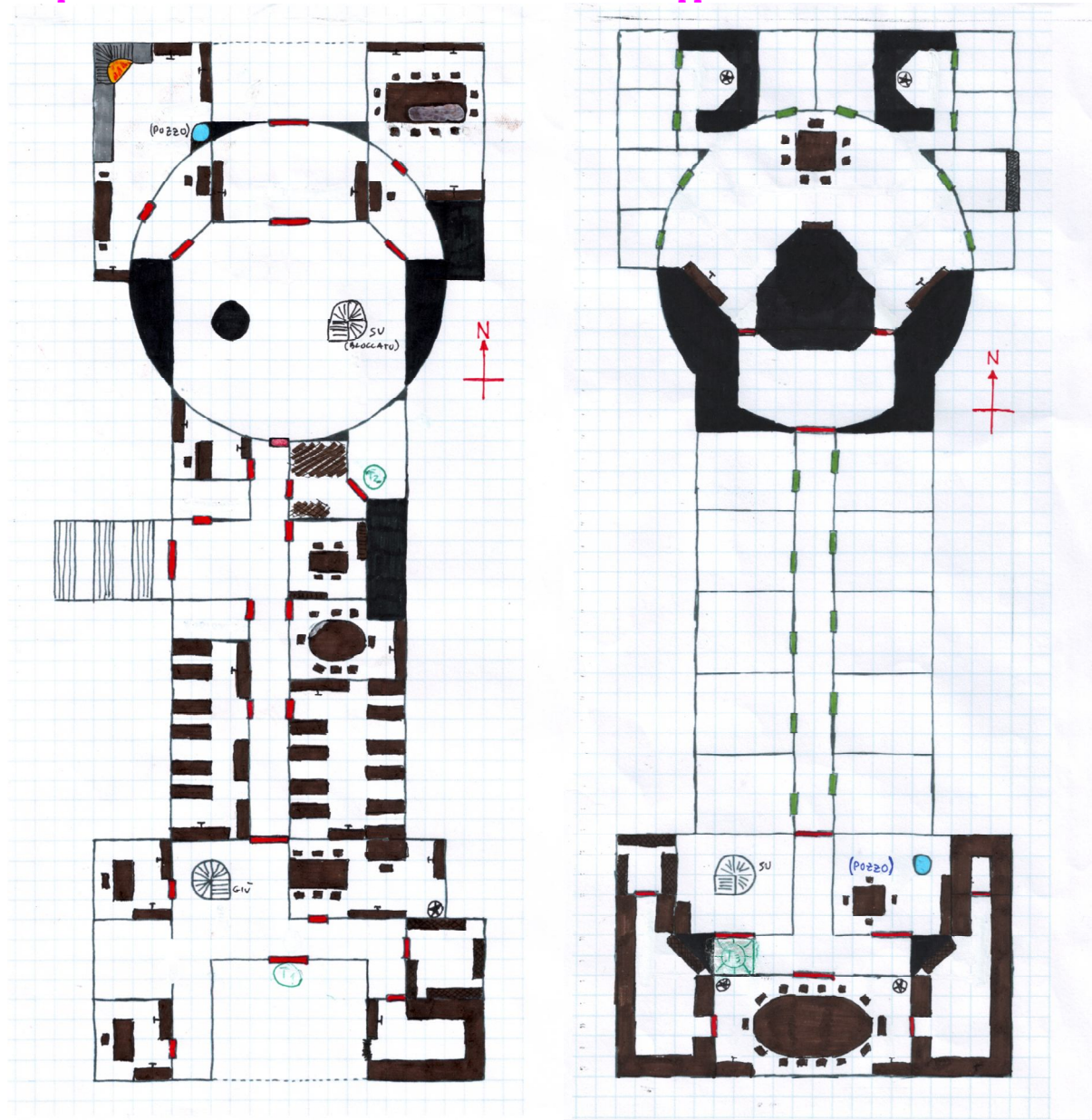
Dopo l'esplosione, i due spaventapasseri (posti a 220 Ft di distanza dalla porta del mulino) si animeranno per attaccare chi sia riuscito a fuggire all'esterno. Vedi APPENDICE 9 per i dettagli sui due costrutti e per le loro statistiche ed abilità.

Lo scontro è un GS 7 (contando solo i due mostri) ma dato che i PG potrebbero essere feriti dall'esplosione della trappola e dato che alcuni o tutti i PG potrebbero essere immuni alla paura (negando così l'unico attacco speciale dei due costrutti), il GS vero e proprio può salire fino a 8 o scendere fino a 6, ovviamente a discrezione del DM.

CAPITOLO 7: LE ROVINE DELLA TORRE DI HENSEL

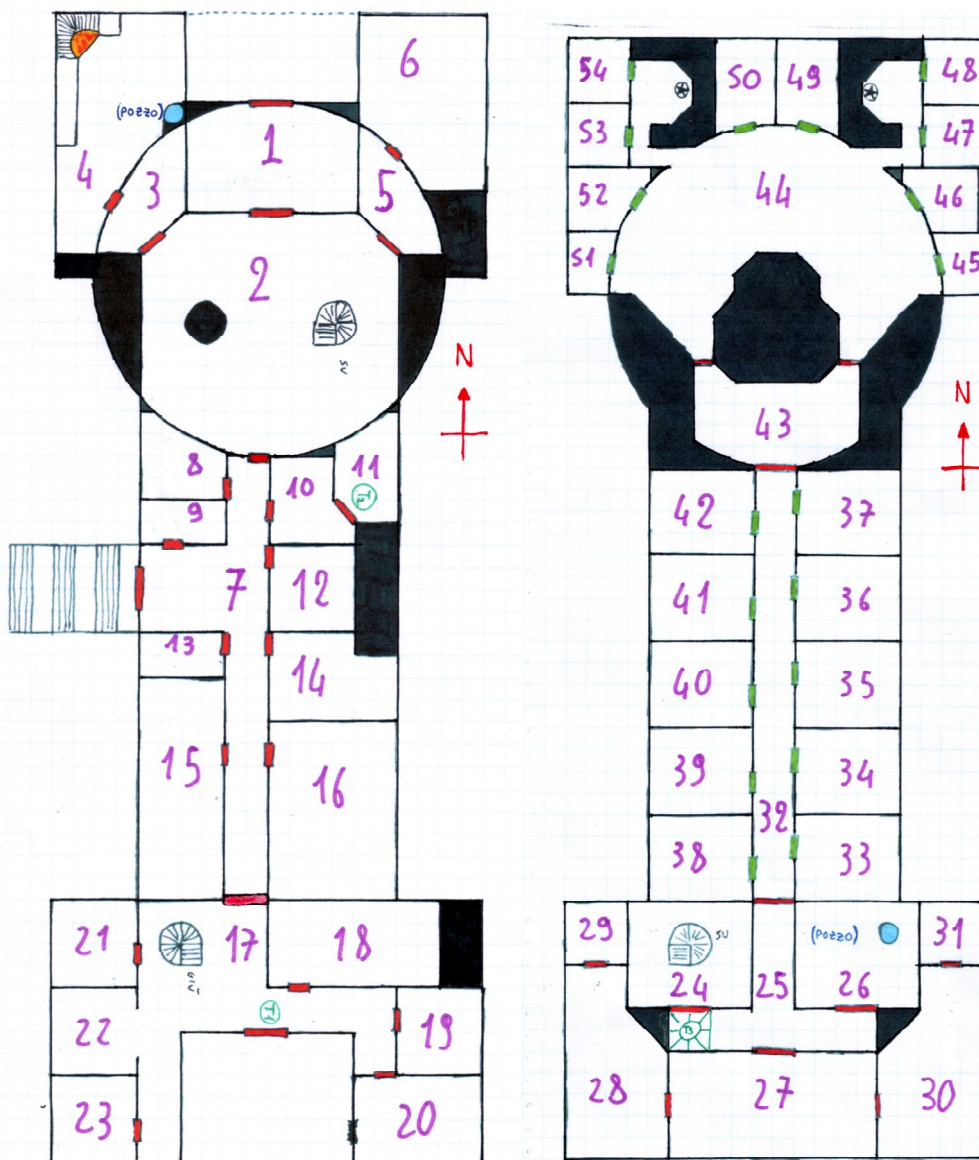
Ospitano la caserma delle guardie del villaggio (ce n'erano una trentina prima della maledizione/malattia e della successiva corruzione; ora ne sono sopravvissute una dozzina più il capo delle guardie) e le celle sotterranee (15 celle seminterrate). Il piano seminterrato spunta alla superficie per circa 1/3 della sua altezza.

MAPPE 06 e 07 = sono le mappe con "gli arredi" delle stanze della torre di Hensel, utili al DM per avere e fornire un'idea visiva di come le cose appaiono ai PG.



Qui vivono ancora le dodici guardie "demoniache" che sono state corrotte dal male ed hanno giurato fedeltà al Babau; sono umani pallidi e dall'aspetto malaticcio, nonostante ciò hanno una forza ed una vitalità sovrumane. Tali guardie corrotte hanno avuto la "brillante idea" di nutrirsi anche dei cadaveri di alcuni degli abitanti del villaggio, quindi se i PG dovessero effettivamente entrare nella "guarnigione" potrebbero trovare tracce dell'atto di cannibalismo. Le guardie stanno sempre dentro alla torre (al limite escono di notte per dei brevi giri di ronda – **un DM potrebbe decidere di farli incontrare così con i PG, se questi ultimi dovessero lanciarsi in una esplorazione notturna del villaggio**) a meno che non ricevano ordini diversi dal babau in persona o per tramite del loro capo.

MAPPE 08 e 09 = sono le mappe dei due piani della torre (piano terra una e seminterrato l'altro) con i numeri di riferimento per le descrizioni che seguono.



Questi sono i due piani ancora abitabili della torre (il piano terra a sinistra ed il seminterrato con le celle a destra). Le porte della torre sono di due tipi: porte robuste con rinforzi in ferro (porte rosse) e grate di metallo (porte verdi); le prime si aprono con un [open lock check DC 24](#), le seconde con un [open lock check DC 20](#). **Queste mappe presentano la “numerazione delle stanze” cui fare riferimento per le successive descrizioni; qui sotto, nelle descrizioni delle stanze è riportata un breve descrizione dell’aspetto della stanza (a partire dagli interni e dagli arredi, fino a descriverne eventuali occupanti).** Negli scontri con le guardie sta al DM decidere di quale equipaggiamento queste ultime sono dotate scegliendo tra la versione A e la versione B presentate nell’APPENDICE 8.

- Piano terra:

- 1) **Guardaroba** = è uno degli ingressi possibili alla torre (dopo aver scalato la terrazza – [climb check DC 8](#)). È una stanza arredata solo con due armadi che contengono divise per le guardie, tutte in ottimo ordine ma coperte di polvere come se nessuno le toccasse da mesi. Di fianco alla porta che dà verso l’interno si trovano appesi 6 mantelli (tre per parte): due di loro sono in realtà 2 cloaker

- ([spot DC 20 per distinguerli](#) – [CR 5 ogni uno](#)). I due cloaker sono addestrati ad attaccare fino alla morte chiunque entri nella stanza (per 10 Ft – [2 quadretti](#)) senza indossare le divise delle guardie.
- 2) **Grande atrio** = una grande stanza vuota; delle scale a chiocciola conducono ai piani superiori, ma sono bloccate (dato che i piani superiori non esistono più). Qui attendono quattro guardie, due in questa stanza e due nella vicina cucina (stanza 4) il combattimento sarà inevitabile; le guardie in cucina arriveranno armate e pronte solo 1d3+1 rounds dopo l'inizio del combattimento ([4 guardie corrette con CR 4 ognuna](#)).
 - 3 e 5) **Guardiola** = una piccola stanza spoglia, con solo un tavolo ed una sedia. Sul tavolo un mozzicone di candela spenta da tempo. È una stanza che può ospitare una guardia presso la cucina e presso il salone da pranzo; al momento non vi risiede nessuno.
 - 4) **Cucina** = una cucina ben accessoriata ed ammobiliata: tre armadi con pentolame e spezie, un lungo tavolo di legno con due sedie, un pozzo di acqua fresca (profondo 60 Ft) ed un grande camino con due ripiani in pietra per preparare i cibi e cucinarli. Sul fuoco sta rosolando un braccio umano perfettamente condito e “preparato”; sui tavoli spiccano alcune parti di almeno quattro corpi umani diversi pronte per essere cucinate. [Qui il DM potrebbe dover valutare le reazioni dei PG in base ai loro allineamenti e background.](#)
 - 6) **Salone da pranzo** = un salone da pranzo privo di decorazioni (salvo due candelabri d'argento da 150 GP l'uno sulla tavola). Tre armadi (contenenti stoviglie di buona fattura) completano l'arredamento; in uno dei tre (quello sulla parete sud) in un doppio fondo ([search check DC 17 per trovare il doppio fondo](#) – [open lock DC 7 per aprire il pannello segreto](#)) sono nascoste 3 pozioni di “Neutralize poison”.
 - 7) **Il corridoio** = mette in comunicazione tutte le stanze del piano terra e rappresenta il secondo possibile ingresso (dal portone principale della torre che però è sempre chiuso a chiave); è sempre pattugliato da due dei 4 hell hound presenti. Non appena qualcuno entra nel corridoio due degli hell hounds si avvicinano ed attaccano se “l'odore di colui che è entrato non è abbastanza demoniaco” ([al DM stabilire come](#)). Una volta che lo scontro inizia dopo 1d3 rounds anche gli altri due hell hounds sbucano da uno dei canili per aggiungersi alla mischia ([ogni hell hound ha CR 3](#)).
 - 8) **Ufficio** = è l'ufficio del capo delle guardie: un tavolo, una sedia un armadio (vuoto) ed uno scaffale pieno di documenti (sono vecchie carte con turni di guardia e di servizio) sono gli unici arredi di questa stanza.
 - 9 e 13) **Canili** = due stanze adibite a canili per gli hell hound (2 segugi per stanza).
 - 10) **Magazzino** = stanza vuota usata come ripostiglio/magazzino di vecchio mobilio (doveva essere un ufficio un tempo). Si sente odore di decomposizione arrivare dalla stanza vicina (numero 11).
 - 11) **Stanza vuota** = al suo interno solo mucchi di ossa umane ed il cadavere (in pessime condizioni) di un moon elf; con un [heal check DC 18](#) si può capire che è morto da circa un mese e che è morto avvelenato. Il tanfo di decomposizione in questa stanza è atroce: [FORT ST DC 13](#) per non essere nauseati per parecchio tempo (1d3 ore). La porta di questa stanza è chiusa e presenta una trappola (T1): 4 dardi avvelenati vengono sparati dal soffitto verso lo scassinatore (tiro per colpire “+4”) e se colpiscono infliggono 1d4 danni e iniettano un veleno 1d3 CON / 1d3CON, [FORT ST DC 14](#); [search check DC 16 per trovarla e disabile device check DC 24 per disattivarla](#) ([trappola di CR 2](#)).
 - 12) **Guardiola** = su due rastrelliere lungo i muri si possono trovare due alabarde e due spade lunghe; sul tavolo due pugnali ed un mazzo di carte.
 - 14) **Piccolo ufficio** = un tavolo ovale con otto sedie, sembrerebbe una saletta per piccole riunioni o pranzi informali; nell'unico armadio sono custodite pergamene bianche, penne ed inchiostri, nonché un paio di bottiglie di liquore con una decina di bicchieri.

- 15 e 16) **Camerate delle guardie** = letti a castello e pochi armadi per contenere gli averi delle guardie. Sotto ogni letto si trova una cassetta (chiusa a chiave – [open lock check DC 12](#)) contenente le cose più personali di ogni soldato. Frugando per bene negli armadi si possono trovare 5 GP, 18 SP e 94 CP. Frugando nelle cassette si troveranno (in tutto): 24 GP, 173 SP, 558 CP, due amuleti dorati (da 15 e 31 GP), due dagger MW, un pugnale ingioiellato (50 GP circa) una potion “Cure light wounds” ed un dagger +1.
- 17) **Atrio** = le scale scendono nel seminterrato; una robusta porta di metallo conduce al terrazzo (possibile punto di accesso alla torre) ma è “infestata” da una trappola (T2, CR 3 = nube di gas velenoso – [FORT ST DC 14](#), 1d4 STR / 1d4 CON – che fuoriesce dal terreno in centro alla porta e si espande in un cilindro alto 20 FT e di raggio 30 Ft andando a saturare di gas tutta la stanza e tutto il terrazzino). Il terrazzino rappresenta un altro possibile punto di accesso (con un banale [climb check DC 8](#)) ma la porta corrispondente ha la trappola ed il passaggio segreto si apre solo dall’interno. Qui attendono altre due guardie corrotte (**CR 4 ogni una**) con gli altri 4 hell hounds. Se i PG hanno combattuto coi primi “cagnacci” nella stanza 7, i due soldati saranno pronti a riceverli scatenando loro contro anche gli altri 4 cagnacci (**sempre con CR 3 ogni uno**). Se i PG riuscissero a passare dal corridoio senza combattere (o se entrassero da qui) i due soldati sarebbero sorpresi e riuscirebbero a far intervenire gli hounds solo dopo 1d4 rounds.
- 18) **Ufficio del capo delle guardie** = la stanza più riccamente arredata della torre. Un comodo tavolo con sei sedie, una scrivania ricolma di scartoffie, un armadio contente vestiti (e frugando bene – [search check DC 16](#) – due potion “Cure moderate wounds”), un secondo mobile contenente mappe, pergamene con su riportati ordini e turni di guardia (con le date ferme alla fine dell’anno passato) ed una statuetta d’oro (250 GP) di un guerriero ne rappresentano gli arredi. La stanza è polverosa e sembra essere in disuso da mesi.
- 19) **Ripostiglio** = vi sono riposti strumenti da “armaiolo” e non solo; in pratica tutto ciò che viene usato nella vicina officina (un ladro frugando per un’oretta potrebbe recuperare abbastanza strumenti da mettere insieme un kit di thieves’ tools MW).
- 20) **Officina** = un laboratorio attrezzato per riparare e fare la manutenzione di armi ed armature (cercando bene – [search check DC 18](#) – vi si possono trovare tre boccette di “Oil of magic weapon”). Un passaggio segreto ([search check DC 20](#) per trovarlo ed [open lock DC 16](#) per aprirlo) conduce sulla terrazza; ma si apre solo dall’interno.
- 21 e 23) **Uffici** = due stanze molto simili, piccoli uffici (forse dei subalterni del comandante) arredati con una sola scrivania e due armadietti ricolmi di vecchi documenti.
- 22) **Canile grande** = il muro dove stava la porta è stato abbattuto per lasciare più spazio ai quattro hell hounds che sono ospitati in questo “canile”. Non c’è più mobilio nella stanza, solo paglia e resti di cibo del grosso mastino infernale.
- Seminterrato (le prigioni vere e proprie):
 - 24) **Scale** = le scale che collegano il piano terra ed il seminterrato partono in questa stanza; la stanza è spoglia fatto salvo un tavolino con sopra quattro candele spente.
 - 25) **Piccolo corridoio di collegamento**. Una trappola (T3 – trappola di CR 4) si attiva quando qualcuno esce dalla porta della stanza 24: “fireball” (6d6 – [REFL ST DC 15](#) dimezza – [search check DC 22](#) per trovarla; [disabile device check DC 22](#) per disattivarla – la trappola si ricarica in 20 rounds).
 - 26) **Stanza del pozzo** = una stanzetta con un tavolo e 4 sedie, e con un pozzo per prelevare acqua fresca. Su uno scaffale (muro est) sono riposte una trentina di scodelle di legno (usate per dare da mangiare ai prigionieri).
 - 27) **Salone** = sotto l’occhio vigile di sue statue di Tyr (ricoperte da pesanti drappi di velluto nero) il grande tavolo ovale della stanza ospita riunioni e sedute di

- “tribunale”. Negli armadi solo scartoffie piuttosto vecchie a proposito di processi e riunioni.
- 28 e 29) **Armeria: la sala delle armature** = vi sono raccolte numerose armature e scudi (perlopiù normali ma alcune anche di pregevole fattura – MW) raccolte dalle guardie negli anni e mai più usate. Nello stanzino (**stanza 29**) sono contenuti sottochiave alcuni pezzi “magici”:
 - chain mail +2
 - brestplate +2
 - large steel shield +1
 - large brestplate +2
 - full plate +1
 - fortification light
 - 30 e 31) **Armeria: la sala delle armi** = vi sono raccolte numerose armi di vario genere (perlopiù normali ma alcune anche di pregevole fattura – MW) raccolte dalle guardie negli anni e mai più usate. Nello stanzino (**stanza 31**) sono contenuti sottochiave alcuni pezzi “magici”:
 - Scimitar +1 frost.
 - Katar +1
 - War scythe +1
 - Dagger +2 defending.
 - Greatsword +2
 - spellstoring
 - Large greataxe +2
 - Kama +3 wounding
 - 32) **Corridoio delle celle** = l’eco dei passi di chi vi cammina ha un effetto inquietante (ma resta comunque solo un corridoio vuoto).
 - 33 - 42) **Celle del corridoio** = le celle più grandi, costruite per ospitare 4 o 6 persone in ogni una. In una di esse (la numero 40) giacciono ormai cadaveri i primi uomini mandati dal Conte Merrinson (lasciati morire di fame, come si può evincere con un [heal check DC 18](#)). Le celle non hanno arredi.
 - 43) **Piccola anticamera** = una stanza vuota (un tempo era una guardiola) dove ora vagano due non morti al servizio del babau e del capo delle guardie (gentile dono del solito Orcus): un allip ed un wraith (**l’allip ha CR 3 ed il wraith ha CR 5**).
 - 44) = **Androne** = una grande sala, un tempo vuota ora arredata con due armadi un tavolo, un po’ di sedie ed uno specchio. Sul tavolo ci sono un bel po’ di cartacce disordinate: ordini di Samuel alla truppa; ordini del babau (che si firma solo come “il Tuo Signore”) a Samuel o alla truppa; ed una mappa della zona montuosa del villaggio che palesa ai PG l’esistenza della grotta (**in pratica a completare la mappa del villaggio del CAPITOLO 2**). A terra i pagliericci di alcune guardie testimoniano che questo è diventato il loro luogo usuale di riposo. Lo specchio presenta una debole aura magica di divinazione (ma è solo un’aura fasulla). Negli armadi si possono trovare tre potion “Cure moderate wounds”, una potion “neutralize poison” e tre potion “Lesser restoration”. Qui aspettano in assetto da battaglia (in genere allertati dallo scontro coi due non morti della stanza 43) gli ultimi quattro soldati corrotti (**CR 4 ogni uno**) pronti a lottare fino alla morte contro i PG invasori.
 - 45 - 54) **Celle piccole** = celle adatte ad ospitare una o due persone in ogni una. Nella cella numero 46 c’è il famoso muro rattoppato (**è la cella dove è stato evocato il babau**). Le celle non hanno arredi.

Le porte larghe (quelle di due quadretti) sono tutte chiuse a chiave. Le porte più piccole sono aperte o chiuse al 50% (o come aggrada al DM). Le porte delle celle sono tutte chiuse a chiave anche se le celle sono vuote.

Come già detto in precedenza, le porte della torre sono di due tipi: porte robuste con rinforzi in ferro (porte rosse) e grate di metallo (porte verdi); le prime si aprono con un [open lock check DC 24](#), le seconde con un [open lock check DC 20](#).

Le serrature delle celle non sono niente di speciale (sono vecchie e si possono scassinare con un semplice [open lock check DC variabile tra 9 e 16 - 1d8+8](#)).

Le prigioni sono vuote (**a meno che il DM non necessiti di introdurre qui un nuovo PG, come spiegato nell’APPENDICE 7**), ma in una o due delle celle giacciono ormai morti i primi emissari del Conte inviati al villaggio per riscuotere le tasse; il DM potrebbe comunque usarle come punto per raccogliere nuovi PG in caso di necessità.

CAPITOLO 8: IL LADRO DI SOGNI.

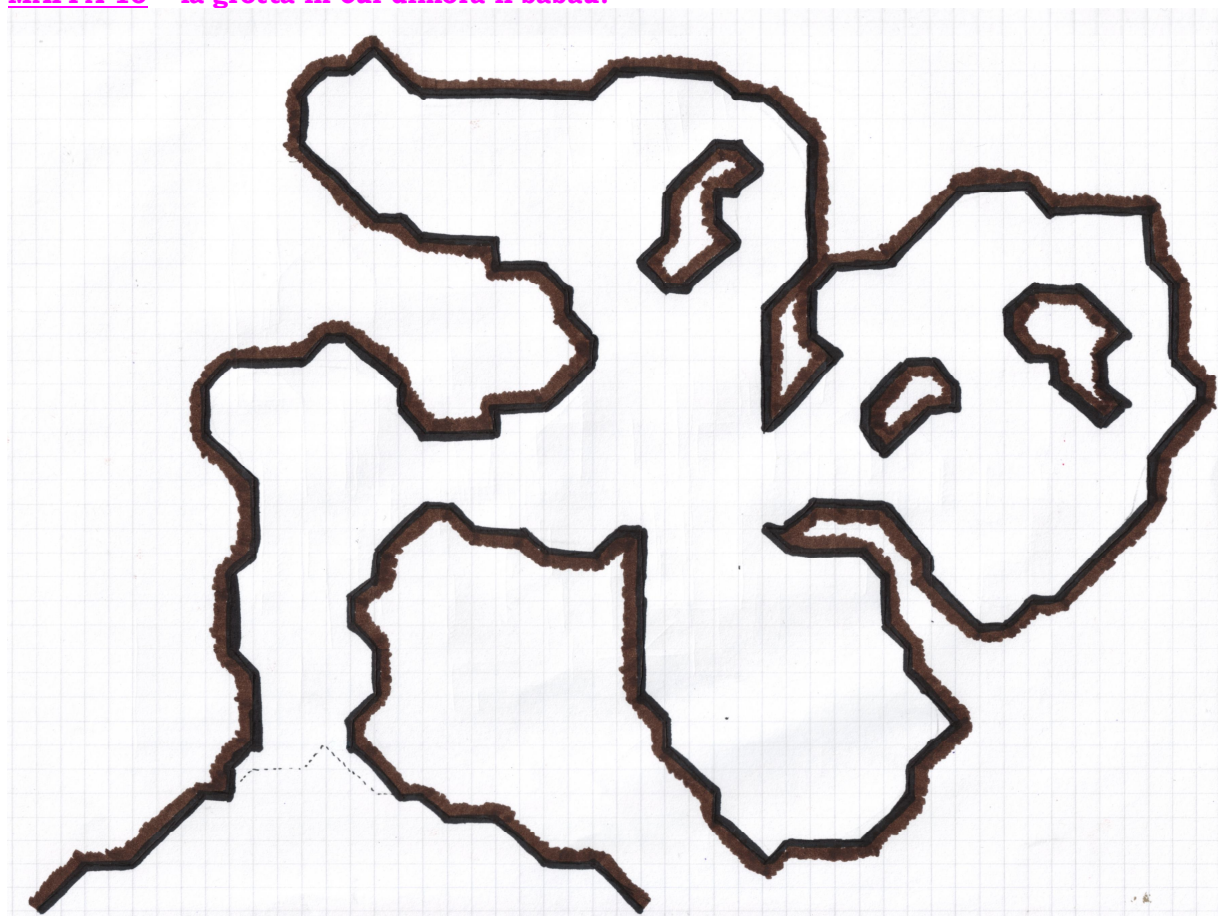
È il babau di cui si è già fatto cenno; durante la sua esistenza nel piano dell'Abisso è misteriosamente entrato in possesso di un anello magico che gli conferisce poteri sempre maggiori se lui riesce a rubare i "sogni" dei mortali rinchiudendoli, per l'appunto, nell'anello (vedi APPENDICE 3),

Ha scelto questo paese per cominciare la sua opera perché piccolo ed isolato; e dopo essere stato evocato qui per errore dalle imprecazioni di un brigante catturato dai paesani e lasciato morire di fame in cella, ha deciso di "vendicarsi" sugli abitanti del pacifico villaggio portando un po' di caos nella loro tranquilla ed ordinata vita di ogni giorno. Ha cominciato a "spargere la maledizione praticamente incontrastato, se non dal vecchio chierico di Chauntea; così quando la minaccia è diventata reale, prima lo ha ucciso (assieme ad alcune delle guardie corrotte dal male) e si è cibato delle sue carni per impedirgli di sconfiggerlo e di essere resuscitato; poi ha stretto un patto con Orcus (a cui ha sacrificato 20 anime del villaggio) affinché questi animasse per lui alcuni non morti nelle cripte per metterli a guardia dell'arma segreta del chierico (i 20 prescelti, sono stati sacrificati in un rogo: quello della casa bruciata all'ingresso del villaggio un po' verso sud).

Infine ha preso dimora accompagnato dal capo delle guardie ormai completamente soggiogato al suo volere, in una grotta sulle montagne a nord del villaggio (a nord delle cave, a circa un giorno di disagiata cammino senza traccia di sentieri) e, dopo aver scatenato l'epidemia, ha cominciato a meditare tra se e se sulle sue prossime mosse e sul perché Luna sia immune all'anello.

Per raggiungere la grotta servono 10 ore di cammino in un territorio montagnoso e privo (quasi) di sentieri. **Durante il cammino in montagna il DM può decidere di complicare la vita ai PG con un incontro casuale in terreno montagnoso; la possibilità di incontro dovrebbe essere circa del 15% ogni due ore di cammino / vagabondaggio; come tipo di creatura va bene tutto ciò che è plausibile in un ambiente montuoso o collinoso; per i CR il DM si regoli come preferisce: devono essere incontri per tenere alta la tensione e non per sfiancare i PG.**

MAPPA 10 = la grotta in cui dimora il babau.



La grotta è praticamente spoglia: a terra nella stanza più lontana dall'ingresso c'è solo un pagliericcio coi pochi averi di Samuel; in una nicchia vicino all'ingresso i segni di un fuoco recente ed un paio di pentolacce sporche.

Il babau combatterà qui al meglio delle sue possibilità, coadiuvato da Samuel. Non esiterà ad usare nuovamente i poteri dell'anello sui PG cominciando proprio dal "Reality Maelstrom" (questa volta con il relativo TS)... poco gli importa se anche il suo alleato può caderne vittima; è la sua arma più potente se non altro per "dividere" un po' il gruppo e non esiterà ad usarla. **Per facilitare le cose, a questo punto, e dato che il tempo nel mondo dei sogni non scorre allo stesso modo che nel "mondo reale", il DM può gestire la cosa facendo fare al PG caduto vittima del "Reality Maelstrom" un WISDOM check DC 18 e un nuovo TS WILL contro l'incantesimo ogni round. Se un PG dovesse avere successo ad entrambi i check nello stesso round riapparirà nel punto in cui è scomparso nel round successivo a quello in cui ha effettuato i check vincenti.**

Dopo aver sconfitto il Babau ed il suo lacchè si pone il problema di cosa fare dell'anello... ma starà ai PG decidere (ed evitare di farsi affascinare dal potente oggetto).

Lo "scontro finale" dovrebbe avvenire col Babau ed il capo delle guardie corrotte; al limite se o scontro così dovesse risultare troppo semplice si possono sempre riutilizzare un paio di non-morti in supporto. Se invece lo scontro fosse troppo difficile, una soluzione potrebbe essere quella di far affrontare ai PG il capo delle guardie da solo, fuori dalla grotta in modo da dare loro il tempo di recuperare le forze.

APPENDICE 1: PNG

In pratica un elenco dei PNG principali che fornisca dettagli utili al DM per la loro gestione (vedi APPENDICE 8 per le schede dei PNG più importanti).

- **Il Conte Merrinson (il nobile che assolda i PG)** = è il padrone delle terre di Henselgard, ovvero colui che ne ricava i profitti attraverso le tasse. Proprio in seguito ad una cospicua diminuzione degli introiti dalle tasse ha deciso di assoldare un gruppo di “eroi” per investigare al villaggio (dopo che i suoi “dipendenti” già inviati non hanno mai fatto ritorno). È molto educato e, pur essendo piuttosto ricco, non ama in particolare il lusso né tantomeno la sua ostentazione. I suoi affari a Neverwinter sono molteplici e spaziano dai commerci (soprattutto quelli via mare) ai terreni agricoli di sua proprietà; è sposato con due figli.
- **Kyle (il soldato che assolda i PG)** = un valoroso combattente agli ordini del conte Merrinson; sempre in armatura e con almeno la sua fida spada bastarda al fianco. Ha avuto il compito di reclutare i gruppi di avventurieri tra cui il conte sceglierà i PG. È un devoto seguace di Lathander (fighter 6°; un po’ in là con gli anni).
- **Luna** = una bambina all’apparenza umana (per la precisione è una aasimar con “una gran quantità di sangue celestiale nelle vene”; la cui origine è comunque misteriosa dato che i genitori sono entrambi semplici umani) immune ai poteri dell’anello; che lei sappia è l’unica sopravvissuta del villaggio; è una bimba strana: è un po’ matta; parla spesso in rima o per indovinelli, fa strani sogni e sa usare qualche semplice trucco magico (ma è una cosa che tiene segreta): i suoi genitori l’hanno sempre difesa, ma gli altri abitanti del villaggio la consideravano qualcosa di simile ad una indemoniata (a nulla sono servite in tal caso le raccomandazioni del vecchio chierico, l’unico che la trattava bene anzi addirittura con una sorta di reverenza). Indossa sempre il mantello rosso e porta sempre con sé il piccolo pugnale (lo ritiene un portafortuna) che le sono stati donati in modo “anonimo” dalla strega cattiva. **Dato che Luna è una bambina è di taglia small (-2 STR, +2 DEX, +1 AC, +1 attack, +4 hide). Inoltre ho dimezzato i suoi PF. I poteri magici (incantesimi e spell-like abilities) non sono proprio sotto il suo controllo, ma piuttosto “si attivano da soli” a seconda delle necessità e della situazione emotiva della bimba.**
- **Gli abitanti di Henselgard** = sono in una specie di stato comatoso (per loro ogni giorno corrisponde ad una sola ora, quindi sono digiuni e dormienti da “sole” 150 ore circa per le prime vittime, fino a circa 90 ore per le ultime. Tra gli abitanti vittime dell’anello spiccano i 7 giovani chierici di Chauntea (uno di 3° livello, due di 2° livello e, quattro di 1°) che attendono addormentati nella loro abitazione poco lontano dal tempio. Di questi abitanti “addormentati” è probabile che molti siano morti di fame e di sete (soprattutto gli anziani ed i bambini) il DM dovrà fare in modo che i PG ne trovino anche di vivi da salvare (magari facendo notare con i dovuti check – vedi CAPITOLO 4 – che sono disidratati, ma vivi); in linea di massima il DM può considerare che almeno metà degli abitanti sono vivi; l’altra metà sono morti di fame e di sete a causa della “epidemia”, nel rogo sacrilego della stalla o mangiati dalle guardie.
- **Nonna Sally: il lupo cattivo / nonnina** = si tratta di un licantropo: una vecchia che assume le forme di una lupa dal pelo grigio argentato e che si aggira nel bosco. La strega sa della sua esistenza ma non vuole prendere provvedimenti sia in quanto la vecchietta porterà presto la giusta e naturale fine per la nonnina, sia perché in effetti non ha mai fatto nulla di male salvo mangiare qualche pecora di troppo ogni tanto. I PG potrebbero incontrarla sia durante il tragitto all’interno della foresta sia in paese dato che è una degli abitanti che è sfuggita all’anello grazie alla sua “malattia”. Non è malvagia; proprio in seguito alla “epidemia” è istintivamente fuggita a rifugiarsi nel folto del bosco. Durante le sue rare razzie da donna-lupo ha anche rubacchiato pochi oggetti: quelli che la attiravano come “donna” più che altro (e quindi non un vero e proprio equipaggiamento). **In pratica si tratta di una commoner di 3° livello, con le dovute correzioni alle caratteristiche dovute all’età, diventata werewolf. Piccola nota aggiuntiva: questo è solo un PNG che fornisco al DM per “colorire la storia”; non è quindi fondamentale.**
- **La strega “cattiva”** = è una vecchia maga umana (una strega a tutti gli effetti). Era malvagia ma un paladino di Helm, proveniente proprio da Neverwinter, l’ha “convertita” e liberata dal male lasciandole però una vistosa cicatrice/ustione a forma di mano sul volto, oggi segnato dalle rughe del tempo. La cicatrice è in effetti il marchio della mano “rovente di

fede” che il paladino ha usato per scacciare il male da lei e “convertirla”. Dopo questo fatto, la vecchia si è dedicata alle arti druidiche ed alla cura del bosco di Neverwinter per ripagare del male fatto fino a quel momento (soprattutto alle creature del bosco); tutto ciò senza tralasciare però le sue già notevoli doti arcane. Ha donato a Luna sia il mantello magico sia un piccolo pugnale (anche quello magico) decorato con simboli di buona fortuna (**Wizard 5, Druid 3°, Mystic theurge 2°; NG**).

- **Il Babau** = fisicamente è il classico babau: un umanoide di colore scuro, ricoperto da una melma rossastra, con un unico corno sulla testa e nere ali da pipistrello. In realtà è ossessionato dalla ricerca del potere e dal desiderio di portare caos tra le cose ordinate; la vita nel villaggio in cui si è ritrovato “evocato per errore” così tranquilla ed ordinata lo ha da subito infastidito. Queste sue ossessioni hanno facilitato il compito dell’anello che lo ha soggiogato offrendogli grandi poteri (non si sa da dove venga l’anello). **Il template “half-fiend” che gli ho applicato rappresenta i poteri forniti al babau dall’anello.**
- **Le guardie corrotte dal male** = sono una dozzina ed hanno due tipi di equipaggiamento (**e quindi le ho distinte in “A” e “B” – al DM scegliere quale tipo di guardia usare secondo i suoi gusti**). Sono umani pallidi, all’apparenza deboli e malaticci; le vesti (uniformi delle guardie) sono malconce ed abbondantemente sporche di sangue. Sono tutti soldati di buon livello e con un buon addestramento; **la corruzione / conversione al male l’ho resa con l’uso della demon bloodline major (fighter 3°).**
- **Samuel “Maul” Irons: il capo delle guardie** = era un grande avventuriero nella regione conosciuta come Dalelands; poi ha visto il suo gruppo ucciso in malo modo da un drago e per la vergogna è fuggito verso ovest. Ha trovato facilmente lavoro come guardia o sceriffo in vari villaggi ma ha sempre covato una certa nostalgia per i suoi giorni da avventuriero. È giunto ad Henselgard da ormai 8 anni, e da allora mantiene il ruolo di capo delle guardie. È stato il primo farsi corrompere dalle lusinghe del Babau (che ha giocato proprio sulla sua nostalgia) e gli ha anche donato la greataxe maledetta che porta (ovviamente il dono era solo per facilitarne la “corruzione” - vedi APPENDICE 3 per i poteri e la descrizione dell’arma maledetta); è un ottimo combattente e rappresenta l’avversario più temibile che i PG potrebbero dover affrontare (**fighter 6°, half-fiend, corrupted creature – CR 10**). Il template HALF-FIEND è il risultato della intensa corruzione del suo animo (causata dal babau e dalle sue promesse); il template CORRUPTED CREATURE è invece legato semplicemente alla maledizione della greataxe.
- **I non-morti del tempio** = sono morti di media potenza tra chierici e paladini opportunamente riadattati alla loro nuova forma malvagia (**“chierici huecuva” e “paladini del massacro gravetouched ghoul evoluti”, tutti corrotti e divenuti devoti seguaci di Orcus**). I chierici: sono ridotti ad uno scheletro, coperto di antiche vesti cerimoniali da sepoltura con i simboli di Chauntea. Sulla fronte il marchio sacrilego di Orcus. Le cavità orbitali illuminate da una fioca luce violacea donano al teschio un’aria di malvagità più inquietante e spaventosa del normale. I paladini: questi grandi antichi eroi sono ridotti alle sembianze di un cadavere animato (**è facile scambiarli per semplici ghoul ed ignorare che possano aver mantenuto alcuni dei loro antichi poteri se si fallisce un knowledge religion check DC 19**), con indosso antiche vesti cerimoniali da sepoltura del culto di Chauntea. Sulla fronte spicca il marchio sacrilego di Orcus, il viso distorto in una espressione di malvagia follia testimonia la nuova “vita malvagia” di cui sono dotati.
- **Hamelin** = il bardo che si è alleato col babau. È un umano originario del Calimshan, che ha viaggiato molto per via del suo mestiere; tuttavia non ha ancora raggiunto la fama e la notorietà che sogna. È specializzato nell’uso di incantesimi soporiferi ed in storie, racconti e canzoni che hanno come tema dominante il sonno (magico e non) ed i sogni; per tanto conosce l’anello dei sogni infranti e tutte le leggende che lo circondano, ed anzi lo cerca da tempo; avendo scoperto che era in possesso di un babau ed avendo quindi raggiunto il suo possessore, ha finalmente potuto vederlo dal vivo ed in tale occasione l’ha riconosciuto per quello che è. Il bardo spera solo di riuscire ad entrarne in possesso prima o poi, e per riuscirci è disposto a fare qualsiasi cosa (eventualmente anche aiutare i PG), anche a discapito della sua “alleanza” col babau. Se i PG si giocassero bene le loro carte, potrebbe addirittura pensare di aiutarli. Non si sa perché il babau non abbia ancora usato l’anello su di lui: probabilmente il bardo ha usato i suoi poteri di suggestione anche sul babau per farsi percepire come un amico/alleato affidabile (**Bard 8°; CN**),

- **I due spaventapasseri** = sono strani costrutti posti di guardia al rudere del mulino a vento; sono parte integrante della trappola. Non si sa come ne sia entrato in possesso il bardo, né perché abbia deciso di usarli così (vedi APPENDICE 9).
- **L'anello dei sogni infranti** = nell'anello è intrappolato lo spirito di un antico mago netherese (un mago specializzato in incantesimi di effetto soporifero, in illusioni e nella manipolazione dei pensieri altrui); essendo testimone della caduta della sua civiltà il mago ha trovato il modo di "sopravvivere" al cataclisma rinchiudendo il suo spirito vitale dentro l'anello con l'aiuto di un genio. Il genio infastidito dalle pressanti richieste del mago, ma non potendo rifiutarsi di accontentare il suo "desiderio", lo ha rinchiuso nell'anello con la clausola di lasciarlo risvegliare solo se 999 anime fossero state imprigionate dal sonno magico contemporaneamente. Il mago (o meglio l'anello) persegue questo unico scopo e per farlo non si fa scrupoli ad "usare" ogni tipo di nefasta creatura, né a donare al portatore grandi poteri (**essendo un oggetto intelligente è quasi un vero e proprio personaggio, quindi fornisco un po' di dettagli - WIZ 19° - CE**).

APPENDICE 2: MAPPE (Un riassunto ed uno sguardo d'insieme ad uso e consumo del DM).

In questa appendice ho raccolto tutte le mappe relative all'avventura in modo da renderle di più rapida consultazione, ed eventualmente per fornire qualche dettaglio aggiuntivo.

- **MAPPE 01 e 02** = Due versioni del tragitto da Neverwinter ad Henselgard: una mappa che descrive solo la strada con quello che le sta attorno; in pratica solo dei "dettagli per orientarsi meglio piuttosto che una descrizione precisa di tutto il territorio tra le due città; in due versioni una "bianca" ad uso e consumo del DM ed una "pergamenata" da fornire eventualmente ai PG (è il Conte Merrinson in persona che potrebbe fornire la mappa al momento dell'ingaggio).
- **MAPPA 03** = La città. Con in evidenza gli edifici di maggior interesse; è una mappa ad uso e consumo del DM; la parte "gialla" indica l'estensione dell'area coperta dalle comuni casette di legno che formano il villaggio; in alto, tra i due "pini", la grotta dove il babau ha preso dimora; **i PG non devono nemmeno sospettarne l'esistenza, quindi se il DM volesse fornire la mappa ai giocatori deve premurarsi di "cancellare" la grotta in questione.**
- **MAPPA 04** = Il tempio di Chauntea con le cripte. manca gran parte degli arredi ed il DM dovrà descriverne a piacere secondo le indicazioni fornite nel CAPITOLO 4.
- **MAPPA 05** = La mappa di dettaglio delle cripte, già pronta per lo scontro con i vari non morti (**la quadrettatura è stata lasciata proprio a tal fine con una scala di 1 quadretto = 5 Ft.**); da notare la porta sprangata. La mappa in pratica presenta i numeri di riferimento delle stanze.
- **Mappe 06, 07, 08 E 09** = Quattro mappe per descrivere in modo completo la torre in rovina: le prime due sono le mappe con gli arredi e l'aspetto delle stanze dei due piani della torre; le seconde indicano i "numeri di riferimento" delle stanze della torre. Tutte le mappe presentano una quadrettatura utile per gestire al meglio eventuali scontri (**con una scala di 1 quadretto = 5 Ft.**)
- **MAPPA 10** = La grotta dove dimora il babau: ovvero il probabile luogo dello "scontro finale". **Anche qui la scala della quadrettatura per rendere più agevole la gestione degli scontri è di 1 quadretto = 5 Ft.**

APPENDICE 3: NUOVI OGGETTI

Ovvero gli oggetti creati appositamente per questa avventura:

- **CAPPUCETTO ROSSO** = il mantello di Luna, donatole dalla strega cattiva = **Red cloak (ST resilience +2 - +2 AC deflection - resist fire 10 - "Expeditious retreat" at will - "Feather fall" at will - "Dimension door" at will - immunity to fear spells and effects)**; il mantello dovrebbe valere circa 90000 GP.
- **L'ANELLO DEI SOGNI INFRANTI** = assorbe i sogni dei mortali per dare poteri al suo possessore (in questo caso il babau); i mortali colpiti cadono in uno stato di sonno comatoso dal metabolismo molto rallentato (un giorno corrisponde ad un'ora). L'anello mano a mano che acquista potere è in grado di accentuare i poteri latenti della creatura che lo indossa (nel caso del babau questo è stato reso con l'uso del template "half-fiend"); tale

mutazione del possessore dura 1 giorno per ogni persona soggiogata: **la mutazione, ai fini pratici, si traduce sempre nell'applicazione di un template affine a colui che indossa l'anello (che sia affine per razza o per allineamento è a discrezione del DM)**. Tutti gli effetti si annullano istantaneamente se l'anello viene sfilato. Il possessore inoltre tenderà ad avere comportamenti caotici malvagi e comincerà a mutare il suo allineamento di uno step ogni 10 giorni dal momento in cui l'anello viene indossato (al DM stabilirne l'ordine se gli dovesse servire), il portatore può tentare di resistere al mutamento dell'allineamento con un **WILL ST DC 10 + 1** per ogni tentativo già riuscito di resistere. L'anello è un vero e proprio artefatto malefico: in pratica si tratta di un **RING OF PROTECTION +2**, intelligente (di allineamento CE – il suo punteggio di EGO è 27) e dotato di numerose spell-like abilities utilizzabili tutte una volta al giorno, con caster level 20 (e con DC di 15 + livello dell'incantesimo):

- Dawn (SC)
- Deep slumber
- Dream
- Dream casting (SC)
- Dream sight (SC)
- Dream travel (MoP)
- Hiss of sleep (SC)
- Lullaby
- Nightmare
- Nightmare lullaby (SC)
- Reality maelstrom (SC – ma limitato: può spedire i malcapitati solo nel mondo dei sogni).
- Sleep
- Symbol of sleep

Il valore dell'anello dovrebbe aggirarsi attorno alle 200000 GP (**ma è più che altro una stima, piuttosto che il reale valore dell'oggetto**).

- La veste protettiva creata dal vecchio chierico di Chauntea = una veste che dona immunità alla paura ed ai poteri specifici dell'anello dei sogni infranti; decorata con simboli di Chauntea. La veste consente anche di curare gli altri "risvegliandoli" dallo stato comatoso di torpore in cui la maledizione dell'anello li ha gettati: per fare ciò necessita però delle energie del chierico che la indossa e le preleva infliggendo 1d6 danni da energia negativa (che non possono essere ridotti né evitati in alcun modo per garantire il funzionamento della veste) per ogni DV di creature risvegliate. In pratica si tratta di una veste (indossabile sopra ad una eventuale armatura) che fornisce immunità agli effetti di sonno e paura ed in più ha il "potere speciale" di risvegliare coloro che sono caduti vittime dell'anello dei sogni infranti. Ha un valore di circa 120000 GP (**anche questa è più una stima che un valore reale**).
- GRANDE ASCIA DELLA CORRUZIONE OSCURA = La greataxe maledetta del capo delle guardie. Si tratta di una "Adamantine cursed greataxe +3"; la maledizione di quest'arma consiste nell'infliggere il template CORRUPTED CREATURE e nel mutare l'allineamento in CE al portatore che fallisce un **TS WILL DC 25**; se la maledizione non ha effetto rimane una adamantine greataxe +1. Si tratta di una greataxe di fattura orchesca; la lama di adamantino ha un sinistro colore nero con venature purpuree; l'asta è di un raro legno bianco (abete dei ghiacci) e impugnatura è di velluto e cuoio neri decorati con pochi fili d'argento. L'ascia potrebbe valere circa 40000 GP.

APPENDICE 4: RIFERIMENTI AI MANUALI.

Ovvero i riferimenti per tutto ciò che ho usato e che non è contenuto nei 3 manuali base (Player's handbook, Monster manual e Dungeon Master's Guide).

Un po' di tutto per agevolare la ricerca dei riferimenti regolistici e di informazioni aggiuntive che possono servire al DM.

Razze, classi e loro varianti:

- Aasimar = forgotten realms campaign setting, 18.
- Demon bloodline major = unearthed arcana, 21.
- Paladin of slaughter = unearthed arcana, 53.

Mostri:

- Corrupted creature (template) = book of vile darkness, 186.
- Evolved undead (template) = libris mortis, 99.
- Gravetouched ghoul (template) = libris mortis, 103.
- Huecuva (template) = fiend folio, 95

Feats:

- Blooded = player's guide to faerun, 35.
- Luck of heroes = player's guide to faerun, 40.
- Mind over body = player's guide to faerun, 41.
- Spellcasting prodigy = player's guide to faerun, 44.
- Street smart = player's guide to faerun, 44.

Incantesimi:

- Curse of impending blades = spell compendium, 56.
- Dawn = spell compendium, 59.
- Dissonant chord = spell compendium, 69.
- Dream casting = spell compendium, 73.
- Dream sight = spell compendium, 74.
- Dream travel = manual of the planes, 202.
- Ghostharp = spell compendium, 104.
- Hiss of sleep = spell compendium, 114.
- Improvisation = spell compendium, 121.
- Inspirational boost = spell compendium, 124.
- Love's lament = spell compendium, 134.
- Nightmare lullaby = spell compendium, 147.
- Reality maelstrom = spell compendium, 168.
- Songbird = spell compendium, 195.
- Undersong = spell compendium, 227.

Altro:

- Claw bracers (arma) = forgotten realms campaign setting, 97.
- Neverwinter (città) = forgotten realms campaign setting, 176.
- Dream realm ("Region of dreams": il mondo dei sogni) = manual of the planes, 201.
- Ches, Myrtul ed Elesias sono i nomi dei mesi del calendario di Faerun (Calendar of Harptos) = forgotten realms campaign setting, 77.
- Huecuva blight (disease) = fiend folio, 95.
- Orcus (demon prince of the undead)= fiendish codex I: hordes of the abyss, 73
- Orcus (divinità non-morta) = libris mortis, 18.
- Orcus (principe demone dei non morti) = book of vile darkness, 136.

APPENDICE 5: L'ORDINE NATURALE DELLE COSE

L'avventura è stata scritta per lasciare grande libertà di scelta ai PG su come e quando esplorare ogni singolo ambiente del villaggio al centro della storia. Tuttavia esiste un ordine "preferibile" per fare le cose, se non altro per i "livelli di incontro" delle diverse situazioni.

L'ordine più semplice con cui portare a compimento la storia è:

1. L'incontro a Neverwinter col conte Merrinson.
2. Il viaggio attraverso Il Bosco di Neverwinter verso Henselgard.
3. Le prime azioni al villaggio: parlare con Luna e guadagnarsi la sua amicizia, indagare presso la casa bruciata, dare un'occhiata alla casa del borgomastro, ecc.
4. L'esplorazione della Torre di Hensel con il suo seminterrato (e le relative battaglie).
5. Un controllo ai mulini (con la trappola del mulino diroccato e lo scontro con i due spaventapasseri).
6. La fuga dal mondo dei sogni.
7. L'esplorazione delle cripte della chiesa di Chauntea (per liberarle dai non-morti e recuperare la veste sacra).
8. Raggiungere la grotta presa come dimora dal babau (con possibilità di incontri casuali del 15% ogni 2 ore).
9. Esplorare la grotta e sconfiggere il babau ed i suoi alleati.

Rimane valido il principio di lasciare la libertà ai PG di muoversi liberamente nella storia; con l'unica costrizione di lasciare la grotta del babau come ultima cosa.

APPENDICE 6: PUNTI ESPERIENZA E RICOMPENSE (RIASSUNTO)

Ovvero un riassunto di dove, come e quanti XP dovranno ricevere i PG per le quest che compongono l'avventura secondo la tabella che segue (questi sono XP aggiuntivi da dare oltre a quelli dovuti per gli scontri presenti inoltre è fissato il CR di alcune delle trappole presenti nel corso dell'avventura).

Azione	XP
Mantenere in vita gli abitanti di Henselgard in attesa di riuscire a curarli.	150 XP (200 XP ai "buoni")
Salvare (curare/risvegliare) gli abitanti del villaggio (gli XP vanno solo a coloro che effettivamente usano la veste).	400 XP
Liberare le cripte dai non-morti e purificare il tempio.	200 XP (300 ai seguaci di Chauntea)
Indagini: i PG arrivano al mulino in rovina.	100 XP
Disattivare la trappola del mulino (è una trappola difficile sia da trovare che da disinnescare e potenzialmente mortale, tuttavia è facile sfuggirle almeno in parte)	CR 6.
Indagini: i PG arrivano al tempio ed alle cripte.	150 XP
Indagini: i PG arrivano alla torre in rovina.	100 XP
Le trappole della torre:	T1 = 4 dardi avvelenati. CR 2
	T2 = nube di gas velenoso CR 3
	T3 = fireball CR 4
Sfuggire dal mondo dei sogni	250 XP
Abbatte il capo delle guardie ed il babau.	500 XP (oltre agli XP dello scontro)
Neutralizzare l'anello.	500 XP

Nota: il DM può decidere che è stata solo la fortuna o il caso a far arrivare i PG in uno dei luoghi definiti come "indagini" e quindi può non dare gli XP di ricompensa.

APPENDICE 7: NUOVI PERSONAGGI.

È possibile che un DM sia costretto ad introdurre nuovi PG nell'avventura per la morte di uno o più PG (basti pensare alla possibile elevata mortalità della trappola del mulino). Qui c'è un elenco dei posti e delle modalità in cui i PG superstiti potrebbero trovare degli alleati (nuovi PG):

- Neverwinter = qui è ovvio ed è facile trovare altri avventurieri decisi a partecipare all'impresa; tuttavia questa è anche la possibilità più difficile da sfruttare per un DM se non sotto forma di rinforzi inviati dal solito Conte Merrinson, o dal locale tempio di Chauntea. Una possibilità interessante sarebbe introdurre Kyle come PG; ma bisogna tenere conto che è un personaggio di 6° livello e che dovrebbe arrivare appunto direttamente da Neverwinter. I PG stessi potrebbero decidere di tornare a Neverwinter per chiedere rinforzi in caso di necessità.
- La strada per Henselgard = anche qui è abbastanza facile, viandanti, briganti e simili sono all'ordine del giorno lungo la strada; nonché cacciatori o un druido più vicino alla foresta (da notare che il druido potrebbe essere il discepolo della strega e quindi potrebbe sapere qualcosa di più su Henselgard e potrebbe essere inviato direttamente dalla strega in soccorso ai PG in qualsiasi momento); oppure ad esempio i PG potrebbero incappare in una persona scampata per miracolo (e magari ancora ferita) all'attacco contro una carovana di mercanti diretta a Longsaddle da parte di goblin o banditi. Tutto ciò senza contare che chiunque può comunque transitare lungo la strada ed arrivare "per sbaglio" al villaggio in qualsiasi momento.
- Le rovine della torre = nelle prigioni ci può sempre essere qualcuno catturato dalle guardie corrotte e quindi tenuto ancora in cattività (probabilmente indebolito, denutrito ed in cattivo stato di salute).

- Il tempio di Chauntea = uno dei 7 giovani chierici può sempre risvegliarsi all'improvviso per intervento diretto della Dea che vuole salvare per mano sua gli abitanti del piccolo villaggio.
- Luna = una soluzione interessante potrebbe essere affidare Luna ad uno dei giocatori nel caso perdesse il suo PG. Il problema sarebbe al limite il difficile inserimento di un personaggio sicuramente più debole degli altri, ma sarebbe compensato dalla sfida interpretativa che questa ragazzina comporterebbe. **Nota: per mantenere il fatto che Luna è solo una bambina il DM potrebbe dimezzare gli HP massimi del personaggio anche se diventasse un PG e crescesse di livello.**
- La strega = è un'altra possibile versione del riutilizzo di un PNG come PG; ma sarebbe di livello troppo elevato e finirebbe per sbilanciare il gioco; tuttavia sarebbe un'altra buona occasione per una interpretazione interessante.
- Nonna Sally: la nonna-lupo = anche la vecchia werewolf potrebbe essere a sua volta utilizzata come PG di riserva; ovviamente presenta dei problemi sia in quanto werewolf, sia in quanto avrebbe solo dei livelli da commoner, sia in quanto molto anziana.
- Il mondo dei sogni = anche nel mondo dei sogni i PG potrebbero reclutare qualche viandante... il problema è che l'incantesimo per viaggiare in tale mondo ("Dream travel") è di livello molto alto... tuttavia rimane una possibilità in più, seppur remota, per il DM.

APPENDICE 8: SCHEDE DEI PNG.

Character's name:		LADRO DI SOGNI = Babau rogue (CR 10)				
Class and levels		Rogue 2°				
Race	Babau half-fiend	HD: 8/8, 7/8, 6/8, 6/8,				
Size	Medium	7/8, 3/8, 3/8,, 5/6, 5/6.				
Religion	Orcus	Languages :				
Alignement	CE	common, goblin, abyssal, orc, infernal.				
	Standard	Temporary				
STR	28	9		SPEED	30 Ft / Fly 30 Ft (Average)	
DEX	24	7		INITIATIVE	+7	
CON	20	5		Arcane spell failure		
INT	18	4		HP	8+6d8+2d6+45 = 95	
WIS**	14	2		AC	10+7+9+2+2 = 30	
CHA	24	7		DEX + Natural + Armor + Ring		
			Touch	18	Flat-footed 22 Armor check:	
FORT	5+5+0		10		Conditional modifiers:	
REFL	7+5+3		15 + evasion			
WILL	2+5+0		7			
BASE ATTACK	(7+1) 8/3		MALEE	17/12		
			RANGED	15/10		
GRAPPLE	+17					
Attacks	2 claws (primary)		17/17		1d6+9 / 1d6+9	20 x2
	Bite (secondary)		12		1d6+9	20 x2
	Mighty (+2) composite shortbow +1		16/11 (70 Ft)		1d6+3	20 x3
	Touch		17/12		Spell	20 x2
	Ray		15		Spell	20 x2
MAGIC ITEMS WORN						

HEAD	Headband, hat, helmet, phylactery, circlet		Circlet of persuasion			
RING 1			Ring of broken dreams (protection +2)			
RING 2			Ring of the ram			
ARMS WRISTS	Bracers, bracelets		Bracers of armor +2			
RACIAL TRAITS & POWERS						
DR 10 / cold iron or good			Summon tanarri (MM 40)			
Electricity immunity	Protective slime (1d8 acid damage; REFL DC 19)			Poison immunity		
Acid, cold and fire resistance 10			Telepathy 100 Ft.		Darkvision 60 Ft	
Smite good (+9 damage) 1 per day			SR 17		DR 5 / magic	
FEATS & CLASS FEATURES						
Combat expertise		Power attack		Improved sunder		Improved disarm
Sneak attack (+3d6)		Trapfinding		Evasion		
Equipment				Description: Si tratta di un umanoide di colore scuro coperto da uno strato di melma rossastra e con un unico corno in mezzo alla fronte; sulla schiena spiccano due ali membranose da pipistrello.		
Ring of broken dreams (protection +2)				Il template "half-fiend" rappresenta i poteri forniti al babau dall'anello.		
Ring of the ram (37 charges)		Bracers of armor +2				
Vari vestiti che usa per i suoi tentativi di "disguise".						
Mighty (+2) composite shortbow +1 (+ 50 arrows)						
Circlet of persuasion		300 GP				
Skills		TOT	Ability	Ranks	Bonus	Source
Balance	R	11	DEX 7	2	2	2R
Bluff	R	17	CHA 7	7 (12)	3	10B2R
Concentration		10	CON 5	5		10B
Decipher script	R	6	INT 4	2		2R
Diplomacy	R	19	CHA 7	7 (12)	5	10B2R
Disable device	X	6	INT 4	2		2R
Disguise	X	22	CHA 7	12	3	10B2R
Escape artist	X	9	DEX 7	2		2R
Gather information	R	17	CHA 7	7 (12)	3	10B2R
Hide	X	20	DEX 7	5	8	5B
Intimidate	R	19	CHA 7	7 (12)	5	10B2R
Jump	R	12	STR 9	1 (2)	2	2B
Knowledge the planes		5	INT 4	1 (2)		2B
Listen	X	15	WIS 2	5	8	5B
Move silently	X	20	DEX 7	5	8	5B
Open lock	X	9	DEX 7	2		2R
Search	X	17	INT 4	5	8	5B
Sense motive	R	5	WIS 2	3 (6)		6B
Sleight of hand	X	14	DEX 7	5	2	5B
Spot	R	7	WIS 2	5 (10)		10B
Survival	B	7	WIS 2	5	(+2 tracks)	5B
Tumble	R	12	DEX 7	5 (10)		10B

Use magic device	R	14	CHA	7	4	3	4R
Spell-like abilities proprie del Babau.							
Spell-like ability (CL 9)	DC		Spell-like ability (CL 9)	DC			
Dispel magic	*	Will	Darkness	*			
Darkness	*	Will	Desecrate	*			
See invisibility	*	Will	Unholy blight	21			
Greater teleport	*	Will	Poison	21			
Spell-like abilities proprie dell'anello: tutte CL 20 ed utilizzabili una volta al giorno (DC 15 + spell level).							
Spell-like ability (CL 20)	DC						
Dawn (SC).	15		Deep slumber	18			
Dream	*		Dream casting (SC)	21			
Dream sight (SC)	*		Dream travel (MoP)	23			
Hiss of sleep (SC)	22		Lullaby	15			
Nightmare	20		Nightmare lullaby (SC)	17			
Sleep	16		Symbol of sleep	20			
Reality maelstrom (SC - può spedire i malcapitati solo nel mondo dei sogni).				24			

Character's name:		Soldato standard Henselgard "A"				La corruzione / conversione al male l'ho resa con l'uso della demon bloodline major.						
Class and levels		Fighter 3°										
3.5 - 04	ECL	+1	CR	4	HD: 10/10, 5/10, 7/10.							
Race	Human (demon bloodline major)											
Size	Medium											
Homeland	Henselgard				Languages: common.							
Alignement	NE											
	Standard		Temporary									
STR*	17	3			SPEED (30 Ft) 20 Ft.							
DEX	14	2			INITIATIVE 2							
CON	14	2			Arcane spell failure							
INT	10	0			HP 10+2d10+6 = 28							
WIS	12	1			AC 10+1+8 = 19 + dodge							
CHA	12	1			DEX + Armor							
			Touc	h	11	Flat-footed	18	Armor check:	-5			
FORT	2+3											
REFL	2+1											
WILL	1+1											
BASE ATTACK	3		MALEE	6								
GRAPPLE	+6		RANGED	5								
Attacks	Greatsword MW			8	2d6+4		19-20 x2					
	Greatsword MW (full power attack)			5	2d6+10		19-20 x2					
	Mighty (+2) composite shortbow MW			6 (70 Ft)	1d6+2		20 x3					
MAGIC ITEMS WORN												
BODY	Robe, suit of armor				Full plate MW							

TORSO	Vest, vestment, shirt	Guard's outfit
RACIAL TRAITS & POWERS - FEATS & CLASS FEATURES		
+2 move silently	Power attack (max +3)	+1 STR
B) Dodge	B) Weapon focus "greatsword"	Improved sunder
Alertness	Street smart	
Equipment		Description: umano pallido, all'apparenza debole e malaticcio; l'uniforme da guardia che indossa è sporca di sangue. Sono tutti soldati di buon livello e con un buon addestramento.
Full plate MW	Potion "Cure light wounds" x2	
Greatsword MW	50 Ft good rope.	
Mighty (+2) composite shortbow MW + 30 arrows		
MONEY: 35 GP		
Skills	TOT	Ability
Bluff	2	CHA 1
Diplomacy	2	CHA 1
Gather information	4	CHA 1
Handle animal	F 2	CHA 1
Intimidate	F 4	CHA 1
Listen	4	WIS 1
Search	1	INT 0
Sense motive	4	WIS 1
Spot	4	WIS 1
Use rope	3	DEX 2

Character's name:	Soldato standard Henselgard "B"				La corruzione / conversione al male l'ho resa con l'uso della demon bloodline major.				
Class and levels	Fighter 3°								
3.5 - 04	ECL	+1	CR	4	HD: 10/10, 9/10, 6/10.				
Race	Human (demon bloodline major)								
Size	Medium								
Homeland	Henselgard				Languages: common.				
Alignement	NE								
	Standard		Temporary						
STR*	15	2			SPEED (30 Ft) 20 Ft				
DEX	16	3			INITIATIVE 3				
CON	14	2			Arcane spell failure				
INT	10	0			HP 10+2d10+6 = 31				
WIS	12	1			AC 10+3+5+2= 20 + dodge				
CHA	12	1			DEX + Armor + shield				
					Tou	13	Flat-footed	17	Armor check: -5
FORT	2+3+0		5						
REFL	3+1+0		4						
WILL	1+1+2		4						
BASE ATTACK	3		MALEE	5					
			RANGED	6					
GRAPPLE	+6								
Attacks	Scimitar MW			7	1d6+2		18-20 x2		
	Scimitar MW (full power attack)			4	1d6+5		18-20 x2		

	Mighty (+2) composite longbow MW	7 (110 Ft)	1d8+2	20 x3
MAGIC ITEMS WORN				
BODY	Robe, suit of armor	Brestplate MW		
SHIELD		Heavy steel shield MW		
TORSO	Vest, vestment, shirt	Guard's outfit		
RACIAL TRAITS & POWERS - FEATS & CLASS FEATURES				
+2 move silently	Power attack (max +3)	+1 STR		
B) Dodge	B) Weapon focus "scimitar"	Iron will		
Alertness	Street smart			
Equipment		Description:		
Brestplate MW + Heavy steel shield MW		umano pallido, all'apparenza debole e malaticcio; l'uniforme da guardia che indossa è sporca di sangue. Sono tutti soldati di buon livello e con un buon addestramento.		
Scimitar MW	Potion "Cure light wounds" x2			
Mighty (+2) composite longbow MW + 50 arrows				
50 Ft good rope + grappling hook	35 GP			
Skills	TOT	Ability	Ranks	Bonus
Bluff	2	CHA 1	1 (2)	
Diplomacy	2	CHA 1	1 (2)	
Gather information	4	CHA 1	1 (2)	2
Handle animal	F 2	CHA 1	1	
Intimidate	F 4	CHA 1	1	2
Listen	4	WIS 1	1 (2)	2
Sense motive	4	WIS 1	1 (2)	2
Spot	4	WIS 1	1 (2)	2
Use rope	5	DEX 3	2 (4)	

Character's name:	Chierico malvagio della cripta (CR 8)			
Class and levels	Cleric 6°			
Race	Human Huecuva	HD = 12/12, 11/12, 12/12, 6/12, 12/12, 7/12.		
Religion	Orcus (Demon prince)			
Alignement	CE			
	Standard	Temporary	SPEED	(30 Ft) 20 Ft.
STR	18	4	INITIATIVE	+1
DEX*	13	1	DR	15 / Silver
CON	-	-	HP	12+5d12+3= 63
INT	8	-1	AC	10+1+4+9+3 = 27
WIS	20	5	DEX + Natural + Armor + Shield	
CHA	14	2	Touch	11
			Flat-footed	26
			Armor check:	-7
FORT	0+2+5+1		Conditional modifiers:	
REFL	1+0+2+1			
WILL	5+0+5+1			
BASE ATTACK	4	MALEE	8	
GRAPPLE	+8	RANGED	5	

Attacks	Heavy pick +1	9	1d6+5	20 x4		
	Slam	8	1d6+4 + disease (Huecuva Blight)	20 x2		
	Light crossbow MW	6 (80 Ft)	1d8	19-20 x2		
	Ray	5	Spell	20 x2		
	Touch	8	Spell	20 x2		
	Spiritual weapon	9	1d8+1	20 x2		
MAGIC ITEMS WORN						
SHOULDERS	Cloak, cape, mantle		Cloak of resistance +1			
SHIELD			Heavy steel shield +1			
BODY	Robe, suit of armor		Cerimonial full plate +1			
RACIAL FEATURES						
Turn resitence +2	DR = 15/silver	Disease: "Huecuva Blight" (DC 14).		Undead traits		
FEATS & CLASS FEATURES						
Rebuke / command undead		Spells		B) Toughness		
Skill focus "concentration"		Great fortitude		Spell focus "necromancy"		
Weapon proficiency "heavy pick"		Spontaneous casting: inflict wounds spells				
Equipment			Description: uno scheletro, coperto di antiche vesti cerimoniali/da sepoltura con i simboli di Chauntea. Sulla fronte il marchio sacrilego di Orcus. Le cavità orbitali illuminate da una fioca luce violacea donano al teschio un'aria di malvagità innaturale.			
Heavy pick +1	Light crossbow MW + 20 bolts					
Cerimonial full plate +1	Cloak of resistance +1					
Heavy steel shield +1	Silver unholy symbol					
60 GP.						
Skills	TOT	Ability		Ranks	Bonus	Source
Concentration	C 14	CHA	2	9	3	
Diplomacy	C 5	CHA	2	3		
Heal	C 8	WIS	5	3		
Knowledge arcana	C 2	INT	-1	3		
Knowledge religion	C 2	INT	-1	3		
Spellcraft	C 5	INT	-1	6		
DOMAINS						
DEATH =death touch (1 per day – player's handbook pag 186).			EVIL = cast evil spells (*) at +1 caster level			
Cause fear		17	Protection from good*			*
Death knell*		18	Desecrate*			*
Animate dead*		*	Magic circle against good*			*
SPELLS PREPARED (5, 5+1, 4+1, 3+1)						
LEVEL 0	DC		LEVEL 1	DC		
Virtue	*		Cause fear*	17		
Guidance	*		Bane	16		
Guidance	*		Doom	17		
Light	*		Divine favor	*		

Create water	*		Shield of faith	*	
			Deathwatch*	*	
LEVEL 2	DC		LEVEL 3	DC	
Death knell*	18		Animate dead*	*	
Spiritual weapon	*		Dispel magic	*	
Silence	17		Bestow curse	19	
Sound burst	17		Blindness / Deafness	19	
Resist energy	*				
* marks evil spells	Bold	marks	necromancy	Inflict wounds spells are necromancy spells.	

Character's name:		Paladino decaduto della cripta (CR 6)				Languages:		common, abyssal.	
Class and levels		Paladin of slaughter 4°							
Race	Human, gravetouched ghouls evolved				HD = 12/12, 8/12, 9/12.				
Size	Medium								
Homeland	Henselgard								
Religion	Orcus								
Alignment	CE								
	Standard		Temporary						
STR	20	5			SPEED	(30 Ft) 20 Ft.			
DEX	16	3			INITIATIVE	+3			
CON	-	-			Fast healing	3			
INT	12	1			HP	12+3d12 = 38			
WIS	16	3			AC	10+1+3+8+1 = 23 + dodge			
CHA	20	5				DEX + Natural + Armor + Ring			
			Touche	12	Flat-footed	22	Armor check:	-6	
FORT	0+4+5		9						
REFL	3+1+5		9						
WILL	3+1+5		9						
BASE ATTACK	4		MALEE	9					
GRAPPLE	+9		RANGED	7					
Attacks	Greatsword +1			11	2d6+8		19-20 x2		
	Greatsword +1 (full power attack)			7	2d6+16		19-20 x2		
	Bite (primary)			9	1d6+5 + paralisys + disease		20 x2		
	2 claws (secondary)			7/7	1d4+2 + paralisys (x2)		20 x2		
	Mighty (+2) composite longbow MW			8 (110 Ft)	1d8+2		20 x3		
MAGIC ITEMS WORN									
RING 1					Ring of protection +1				
BODY	Robe, suit of armor				Cerimonial full plate MW				
RACIAL TRAITS & POWERS									
Disease "ghoul fever" - DC 17					Paralisys (1d4+1 rounds) - DC 17				

Turn resitence +2	Spell-like: "Unholy blight" (1 per day - DC 19)	Fast healing: 3			
FEATS & CLASS FEATURES					
Aura of evil	"Detect good" at will	Smite good (+5 attack; + 4 damage - 1 per day)			
Divine grace	Rebuke undead	Divine health	Spells: "Divine favor"		
Deadly touch (20 HP / DC 17)		Debilitating aura (-1 AC enemies within 10 Ft.)			
Power attack (max +4)	Dodge	Weapon focus "greatsword"	B) Multiattack		
Equipment		Description: un cadavere animato, con indosso antiche vesti cerimoniali da sepoltura del culto di Chauntea. Sulla fronte spicca il marchio sacrilego di Orcus, il viso distorto in una espressione di malvagia follia.			
Full plate MW	Greatsword +1				
Mighty (+2) composite longbow MW					
20 arrows	40 GP				
Skills	TOT	Ability	Ranks	Bonus	Source
Concentration	8	CHA 5	3		
Diplomacy	8	CHA 5	3		
Heal	6	WIS 3	3		
Intimidate	8	CHA 5	3 (6)		
Knowledge religion	4	INT 1	3		
Sense motive	6	WIS 3	3		

Character's name:		Luna		Acid, cold, electricity and fire resistance 10		
Class and levels		Sorcerer 1°				
Race	Aasimar half celestial		HD: 4/4.			
Size	Small	Gender	Female			
Homeland	Henselgard		Languages:			
Religion	Bella signora circondata di stelle (Mystra)		common, draconic, celestial.			
Alignement	NG					
	Standard		Temporary			
STR	12	1			SPEED 20 Ft	
DEX	20	5			INITIATIVE 5	
CON	18	4			Spell resitence 11	
INT	16	3			HP (4+4 = 8) 4 (è solo una bambina)	
WIS	16	3			AC 10+1+5+1+2 = 19	
CHA	22	6			Size + DEX + Natural + deflection	
			Touc h	19	Flat-footed 14 DR 5 / magic	
FORT	4+0+2		6		Conditional modifiers:	
REFL	5+0+2		7			
WILL	3+2+2		7			
BASE ATTACK	0 (+1 size)		MALEE	2		
GRAPPLE	-3 (size)		RANGED	6		
Attacks	Touch		2	Spell	20 x2	
	Ray		6	Spell	20 x2	
	Small dagger +1		3	1d3+2	19-20 x2	

MAGIC ITEMS WORN									
SHOULDERS	Cloak, mantle	cape,	Red cloak (ST resistance +2 - +2 AC deflection - resist fire 10 - "Expeditious retreat" at will - "Feather fall" at will - "Dimension door" at will - immunity to fear spells and effects).						
RACIAL TRAITS & POWERS - FEATS & CLASS FEATURES									
Acid, cold and electricity resistance 10				Spell-like abilities			Darkvision 60 Ft		
Smite evil (once per day - +1 damage)				Disease immunity			DR 5/magic		
Spell resistance 11 (10 + HD)				B) Summon familiar			Negotiator		
Equipment								Description:	
Red cloak (ST resistance +2 - +2 AC deflection - resist fire 10 - "Expeditious retreat", "Feather fall" and "Dimension door" at will - immunity to fear spells and effects).								vedi APPENDICE 1.	
Small dagger +1									
Skills	TOT	Ability		Ranks	Bonus	Source			
Bluff	8	CHA	6	2					
Concentration	6	CON	4	2					
Diplomacy	10	CHA	6	2 (4)	2				
Hide	9	DEX	5		4 (size)				
Knowledge arcana	5	INT	3	2					
Listen	6	WIS	3	1 (2)	2				
Sense motive	6	WIS	3	1 (2)	2				
Spellcraft	5	INT	3	2					
Spot	6	WIS	3	1 (2)	2				
Tumble	6	DEX	5	1 (2)					
Sorcerer spells per day									
Level 0	DC 16					Level 1	DC 17		
Sorcerer spells known									
LEVEL 0		DC		LEVEL 1			DC		
Detect poison		*		Comprehend languages			*		
Mage hand		*		Charm person			17		
Touch of fatigue		16							
Open / Close		*							
Spell-like abilities									
Light		1 x day		Protection from evil			3 x day		
Daylight		At will		Bless			1 x day		
Dato che Luna è una bambina è di taglia small (-2 STR, +2 DEX, +1 AC, +1 attack, +4 hide). Inoltre ho dimezzato i suoi PF. I poteri magici (incantesimi e spell-like abilities) non sono proprio sotto il suo controllo, ma piuttosto "si attivano da soli" a seconda della situazione emotiva della bimba.									

Character's name:	Hamelin	
Class and levels	Bard 8°	

Race	Human		HD: 6/6,, 6/6,			
Size	Medium		5/6, 6/6, 6/6,			
Homeland	Calimshan		4/6, 6/6, 2/6.			
Religion	Milil		Languages:			
Alignement	CN		common, elven,			
			draconic.			
	Standard		Temporary			
STR	12	1			SPEED	30 Ft.
DEX*	(14) 16	(2) 3			INITIATIVE	3
CON	10	0			Arcane spell failure	
INT	14	2			HP	6+7d6+5 = 46
WIS*	10	0			AC	10+3+4+1+1 = 19
CHA	(18) 20	(4) 5			DEX + Armor + Natural + Insight	
			Touch	14	Flat-footed	16
					Armor check:	-1
FORT	0+2		2		Conditional modifiers:	
REFL	2+6		8			
WILL	0+6		6			
BASE ATTACK	6/1		MALEE	7/2		
GRAPPLE	+7		RANGED	8/3		
Attacks	Rapier +1		8/3	1d6+2		18-20 x2
	Mighty (+1) composite shortbow MW		9/4 (70 Ft)	1d6+1		20 x3
	Ray		8	Spell		20 x2
	Touch		7/2	Spell		20 x2
MAGIC ITEMS WORN						
NECK	Amulet, brooch, medallion, periapt, scarab		Amulet of natural armor +1			
SHOULDERS	Cloak, cape, mantle		Cloak of charisma +2			
HANDS	Gloves, gauntlets		Gloves of dexterity +2			
BODY	Robe, suit of armor		Chain shirt MW			
TORSO	Vest, vestment, shirt		Good traveller's outfit			
FEATS & CLASS FEATURES						
BH) Spellcasting prodigy			Mind over body		Magical aptitude	
Bardic music (8 x day)		Bardic knowledge (+12)		Countersong		Fascinate
Inspire courage (+2)		Inspire competence		Suggestion		Combat expertise
Equipment					Description: vedi APPENDICE 1.	
Amulet of natural armor +1		Chain shirt MW				
Cloak of charisma +2		Good traveller's outfit				
Gloves of dexterity +2		Rapier +1				
Mighty (+1) composite shortbow MW + 50 arrows						
40 GP		Violin MW				
I due amuleti di controllo dei spaventapasseri.						
Skills	TOT		Ability	Ranks	Bonus	Source

Appraise	B	4	INT	2	2		
Balance	B	7	DEX	3	2	2	
Bluff	B	10	CHA	5	5		
Concentration	B	9	CON	0	9		
Craft trapmaking	B	11	INT	2	9		
Decipher script	B	6	INT	2	4		
Diplomacy	B	14	CHA	5	5	4	
Disguise	B	9	CHA	5	4		
Escape artist	B	5	DEX	3	2		
Gather information	B	10	CHA	5	5		
Hide	B	5	DEX	3	2		
Intimidate		7	CHA	5	0	2	
Jump	B	3	STR	1	0	2	
Knowledge arcana	B	7	INT	2	5		
Kn. dungeoneering	B	3	INT	2	1		
Knowledge nature	B	3	INT	2	1		
Knowledge religion	B	3	INT	2	1		
Knowledge the planes	B	3	INT	2	1		
Knowledge history	B	7	INT	2	5		
Listen	B	2	WIS	0	2		
Move silently	B	5	DEX	3	2		
Perform violin	B	19	CHA	5	12	2	
Sense motive	B	5	WIS	0	5		
Sleight of hand	B	10	DEX	3	5	2	
Spellcraft	B	8 (+2)	INT	2	2	4 scrolls	(+2)
Spot		2	WIS	0	2 (4)		
Swim	B	3	STR	1	2		
Tumble	B	8	DEX	3	5		
Use magic device	B	13	CHA	5	6	2	

SEPLLCASTING

Base Save DC:

15

Level	Per day	Bonus	DC	Cast	Level	Per day	Bonus	DC	Cast
0	3		15		2	3	2	17	
1	3	2	16		3	1	1	18	

SPELLS KNOWN

LEVEL 0 (6)	DC	LEVEL 1 (4)	DC
Detect magic	*	Improvisation (SC)	16
Read magic	*	Sleep	16
Ghostharp (SC)	*	Inspirational boost (SC)	*
Songbird (SC)	*	Undersong (SC)	*
Ghost sound	*		
Lullaby	15		

LEVEL 2 (4)	DC		LEVEL 3 (3)	DC	
Curse of impending blades (SC)	17		Deep slumber	18	
Invisibility	*		Dissonant chord (SC)	18	
Cure moderate wounds	17		Love's lament (SC)	18	
Blindness / Deafness	17				

Character's name:		Samuel "Maul" Irons: il capo delle guardie (CR 10)			
Class and levels		Fighter 6°			
Race	Human, half-fiend, corrupted creature			HD: 10/10, 10/10, 9/10, 10/10, 6/10, 9/10.	
Gender	Male	ECL	+4		
Size	Medium				
Homeland	Dalelands → Henselgard			Languages: common, goblin, abyssal.	
Religion	Orcus (demon prince)				
Alignement	CE				
	Standard		Temporary		
STR	(24) 26	(7) 8			SPEED (30 Ft) 20 Ft. / Fly 30 Ft.
DEX	16	3			INITIATIVE +3
CON	22	6			DR 5 / magic SR 16
INT	13	1			HP 10+5d10+36 = 90
WIS	12	1			AC 10+5+1+3+7+1 = 27 + dodge Natural + Luck + DEX + Armor + Ring
CHA	14	2			
			Touche	15	Flat-footed 24 Armor check: -3
FORT	6+5+3+1		15		Description: vedi appendice 1.
REFL	3+2+1+1		7		
WILL	1+2+3+1		7		
BASE ATTACK	6/1		MALEE	14/9	
GRAPPLE	+14		RANGED	9/4	
Attacks	Bite		14		1d8+8+3 vile 20 x2
	2 claws		9/9		1d6+4+3 vile (x2) 20 x2
	Adamantine cursed greataxe +3		18/13		1d12+15 20 x3
	Adamantine cursed greataxe +3 (full power attack)		12/7		1d12+27 20 x3
	Mighty (+2) composite longbow +1		11/6 (110 Ft)		1d8+3 2'0 x3
MAGIC ITEMS WORN					
SHOULDERS	Cloak, cape, mantle			Cloak of resistance +1	
RING 1				Ring of protection +1	
HANDS	Gloves, gauntlets			Gauntlets of ogre power (STR +2)	
BODY	Robe, suit of armor			Brestplate +2	
TORSO	Vest, vestment, shirt			Guard officer's outfit	
RACIAL TRAITS & POWERS					

Smite good (+6 DMG / 1 per day)		Darkvision 60 Ft.		Poison immunity.			
Cold, electricity and fire resistance 10		DR 5/ magic		SR 10+HD = 16			
Acid immunity	Disruptive attack	Enhanced power		Fast healing 3			
FEATS & CLASS FEATURES							
Luck of heroes		Iron will		Great fortitude			
Dodge		F) Weapon focus "greataxe"					
F) Power attack		F) Improved sunder					
Equipment			Adamantine cursed greataxe +3 = la maledizione di quest'arma consiste nell'infliggere il template "corrupted creature" e nel mutare l'allineamento in CE a colui che fallisce un TS WILL DC 25; se non ha effetto rimane una adamantine greataxe +1 - vedi APPENDICE 3.				
Cloak of resistance +1		Adamantine cursed greataxe +3					
Ring of protection +1		Mighty (+2) composite longbow +1					
Gauntlets of ogre power (STR +2)		30 arrows					
Brestplate +2		Climber's kit + 50 Ft silk rope.					
Guard officer's outfit		60 GP					
Skills		TOT	Ability		Ranks	Bonus	Source
Bluff		4	CHA 2		2 (4)		
Climb		F 10 (+2)	STR 8		2	(2)	
Craft trapmaking		F 5	INT 1		4		
Diplomacy		4	CHA 2		2 (4)		
Handle animal		F 4	CHA 2		2		
Intimidate		F 4	CHA 2		2		
Jump		F 10	STR 8		2		
Listen		2	WIS 1		1 (2)		
Ride		F 7	DEX 3		4		
Sense motive		3	WIS 1		2 (4)		
Spot		2	WIS 1		1 (2)		
Swim		F 10	STR 8		2		
Tumble		4	DEX 3		1 (2)		
SPELL-LIKE ABILITIES (caster level = 7°)							
Darkness		*			Unholy blight		20
Desecrate		*					

Character's name:		Sally: la vecchia donna-lupo (CR 5)					
Class and levels		Commoner 4° + 2 HD (wolf)					
Race	Human	werewolf	ECL	+2	HD: 4/4, 3/4, 2/4, 2/4, 8/8, 6/8.		
Size	Medium	Gender	Female				
Homeland	Henselgard				Languages:		
Religion	Chauntea				common, sylvan.		
Alignement	CN						
	Human		Hybrid / Wolf				
STR	8	-1	10	0	SPEED	30 Ft (50 Ft in wolf form)	
DEX	10	0	14	2	INITIATIV E	(0+4) 4 (+2)	

CON	8	-1	12	1	DR	5/Silver		
INT	12	1	12	1	HP	4+3d4+2d8-6 = 19 (+12)		
WIS*	18	4	18	4	AC	10+0+3+1 = 14 (+2)		
CHA	13	1	13	1		DEX + Natural + Ring (+DEX)		
					Touch	11 (+2)	Flat-footed	14 (+2)
FORT	-1+1+2+3			5 (+1)		Description: vedi APPENDICE 1. In wolf form use only the bite attack.		
REFL	0+1+0+3			4 (+2)				
WILL	4+1+2+0			7				
BASE ATTACK	(2+1) 3		MALEE	2 (+1)				
			RANGED	3 (+2)				
GRAPPLE	+3							
Attacks	Shortspear +1 (melee)		3 (+1)		1d6 (+1)		20 x2	
	Shortspear +1 (ranged)		4 (+2) (20 Ft)		1d6 (+1)		20 x2	
	Bite		4		1d6		20 x2	
	2 claws		-2		1d4 / 1d4		20 x2	
MAGIC ITEMS WORN								
NECK	Amulet, brooch, medallion, periapt, scarab				Amulet of natural armor +1			
RING 1					Ring of protection +1			
TORSO	Vest, vestment, shirt				Poor broken commoner outfit.			
RACIAL TRAITS & POWERS								
Curse of lycantropy (FORT DC 15)					DR 5/silver		Low-light vision	
Lycanropic empathy (+4 with wolves)					Scent			
FEATS & CLASS FEATURES								
Simple weapon proficiency "shortspear"					B) Iron will		B) Weapon focus "bite"	
B) Track		Alertness			Great fortitude		Improved initiative	
Negotiator								
Equipment					Description: nelle sue razzie ha anche rubacchiato pochi oggetti quelli che la attiravano come "donna" più che altro e quindi non un vero e proprio equipaggiamento.			
Shortspear +1		Healer's kit (10 charges)						
Ring of protection +1		26 CP + 1 GP						
Amulet of natural armor +1								
Skills		TOT	Ability		Ranks	Bonus	Source	
Craft trapmaking	C	3	INT	1	2		2C	
Craft tissues	C	3	INT	1	2		2C	
Diplomacy		4	CHA	1	1 (2)	2	2C	
Handle animal	C	3	CHA	1	2		2C	
Heal		5 (+2)	WIS	4	1 (2)	(+2)	2C	
Hide	W	2 (+2)	DEX	0 (+2)	2		2W	
Listen	X	8	WIS	4	2	2	2C	
Move silently	W	2 (+2)	DEX	0 (+2)	2		2W	
Profession cook	C	8	WIS	4	4		4C	
Profession farmer	C	8	WIS	4	4		4C	
Ride	C	2 (+2)	DEX	0 (+2)	2		2C	
Sense motive		6	WIS	4	0	2		

Spot	X	8	WIS	4	2	2	2C
Survival	W	6 (+4)	WIS	4	2	(+4 track)	2W
Swim	C	1 (+1)	STR	-1 (+1)	2		2C
Tumble		1 (+2)	DEX	0 (+2)	1 (2)		2W
Use rope	C	2 (+2)	DEX	0 (+2)	2		2C

Character's name:		Strega "cattiva" (CR 10)					
Class and levels		Wizard 5°, Druid 3°, Mystic theurge 2°					
Race	Human			HD = 4/4, 2/4, 4/4, 3/4, 2/4, 5/8, 5/8, 3/8, 3/4, 3/4.			
Size	Medium	Gender	Female				
Homeland	Tethyr → Henselgard			Languages: common, draconic, sylvan, goblin, elven.			
Religion	Nature						
Alignement	NN						
	Standard		Temporary				
STR	12	1			SPEED	30 Ft	
DEX	16	3			INITIATIVE	(3+2) 5	
CON	13	1					
INT	16	3			HP	4+4d4+3d8+2d4+10 = 44	
WIS**	16	3			AC	10+3+2+1+1 = 17 + expertise	
CHA	8	-1			DEX + Armor + Ring + Natural		
					Touch	14	
						Flat-footed	
						14	
FORT	1+1+3+0+1		6		Al momento la strega non ha alcun familiare (aveva uno pseudodragon, ma è morto da poco più di due anni).		
REFL	3+1+1+0+1		6				
WILL	3+4+3+3+1		14				
BASE ATTACK	(2+2+1) 5		MALEE	6			
GRAPPLE	+6		RANGED	8			
Attacks	Stored spell: Vampiric touch.		Scimitar +1 spell storing	7	1d6+2	18-20 x2	
			Sling +1	9 (50 Ft)	1d4+2	20 x2	
			Ray	8	Spell	20 x2	
			Touch	6	Spell	20 x2	
MAGIC ITEMS WORN							
NECK	Amulet, brooch, medallion, periapt, scarab			Amulet of natural armor +1			
SHOULDERS	Cloak, cape, mantle			Cloak of resitence +1			
RING 1				Ring of protection +1			
ARMS WRISTS	/ Bracers, bracelets			Bracers of armor +2			
TORSO	Vest, vestment, shirt			Poor green wool vestment.			
FEATS & CLASS FEATURES							
Summon familiar		Scribe scroll		BW) Craft wondrous items			
Animal companion (wolf)			Wild empathy (+4)		Woodland stride		
Nature sense		Trackless step		Spell focus "necromancy"			
Spell focus "evocation"				Blooded (cannot become shaken)			
Skill focus "concentration"				Combat expertise			

Equipment		Description: vedi APPENDICE 1.
Amulet of natural armor +1	Scimitar +1 spell storing	
Cloak of resitence +1	Ring of protection +1	
Bracers of armor +2	Poor green wool vestment.	
Sling +1 (30 bullets)	Potion "Cure moderate wounds" x3.	
Healer's kit (10 charges)	30 GP	

Skills		TOT	Ability		Ranks	Bonus	Source
Concentration	X	17	CON	1	13	3	8W3D2M
Craft alchemy	X	8	INT	3	5		2W3D
Diplomacy	D	2	CHA	-1	3		3D
Handle animal	D	4	CHA	-1	5 (6)		4D2M
Heal	D	7 (+2)	WIS	3	4	(+2)	4D
Knowledge arcana	WM	9	INT	3	6		6W
Kn. dungeoneering	W	5	INT	3	2		2W
Knowledge nature	DW	10	INT	3	5	2	2W3D
Knowledge religion	WM	9	INT	3	6		6W
Knowledge the planes	W	5	INT	3	2		2W
Knowledge geography	W	5	INT	3	2		2W
Knowledge history	W	5	INT	3	2		2W
Listen	D	5	WIS	3	2		2D
Profession herbalist	D	9	WIS	3	6		4W2M
Sense motive	M	7	WIS	3	4		4M
Spellcraft	X	13	INT	3	8	2	8W
Spot	D	7	WIS	3	2	2	2D
Survival	D	8	WIS	3	1 (2)	4	2M
Tumble		5	DEX	3	2 (4)		4W

SPELLCASTING

Wizard		Base Save DC:	13	Druid		Base Save DC:	13
Level	Per day	Bonus	DC	Level	Per day	Bonus	DC
0	4		13	0	5		13
1	4	1	14	1	3	1	14
2	3	1	15	2	2	1	15
3	2	1	16	3	1	1	16
4	1	0	17				

Druid spells prepared

LEVEL 0	DC		LEVEL 1	DC	
Detect magic	*		Cure light wounds	*	
Detect poison	*		Cat's grace	*	
Cure minor wounds	*		Produce flame (E)	15	
Know direction	*		Speak with animals	*	

Purify food and drink	*						
LEVEL 2	DC		LEVEL 3	DC			
Barkskin	*		Call lightning (E)	16			
Restoration lesser	*		Poison (N)	16			
Heat metal	15						
Wizard spells known (and prepared = O)							
LEVEL 0 (4 prepared)	DC		LEVEL 1 (5/12)	DC			
Flare (E)	14		Shield	*	O		
Touch of fatigue (N)	14		Grease	14			
Disrupt undead (N)	*		Mage armor	*			
Read magic	*		Comprehend languages	*	O		
			Sleep	14			
LEVEL 2 (4/7)	DC		Magic missile (E)	*	O		
Web	15	O	Burning hands (E)	15			
Touch of idiocy	15	O	Disguise self	*	O		
Scorching ray (E)	*		Ray of enfeeblement (N)	*	O		
Mirror image	*		Feather fall	*			
Invisibility	*	O	Expeditious retreat	*			
Blindness / Deafness (N)	16	O	Magic weapon	*			
Bear's endurance	*						
			LEVEL 3 (3/6)	DC			
LEVEL 4 (1/3)	DC		Dispel magic	*	O		
Phantasmal killer	17		Vampiric touch (N)	*			
Wall of fire (E)	18		Lightning bolt (E)	17	O		
Confusion	17	O	Slow	16	O		
			Water breathing	*			
			Protection from energy	*			
ANIMAL COMPANION							
Race	Wolf	(8/8, 5/8, 6/8, 5/8)		Size	Large	Gender	Female
Alignment	NN	HD	4d8+20	HP	44	Initiative	+2
Space	/	5 Ft / 5	Base attack	+3	Grapple	+12	Speed
Reach		Ft					50 Ft
STR	20	5	AC		10-1+2+6 = 17		
DEX	14	2	Size+DEX + Natural				
CON*	20	5					
INT	2	-4	FORT	5+3	8		
WIS	12	1	REFL	2+3	5		
CHA	6	-2	WILL	1+1	2		
Attacks	Bite		+8	1d8+5			20 x2
FEATS & POWERS				ABILITIES			
Trip		Track		Hide		-1	2+1
						-4	

Low light vision	Weapon focus "bite"	Listen	3	1+2	
Scent	Link	Move silently	3	2+1	
Share spells	Evasion	Spot	3	1+2	
3 tricks		Survival	2 (+4)	1+1	(+4)

APPENDICE 9: NUOVO MOSTRO: LO SPAVENTAPASSERI (costrutto).

Class and levels		Spaventapasseri (construct – CR 5)				
Race	Construct					
Size	Medium					
Alignment	NN					
	Standard	Temporary				
STR	18	4		SPEED	30 Ft	
DEX	12	1		INITIATIVE	+1	
CON	-	-		DR	15 / bludgeoning or slashing.	
INT	6	-2		HP (8d10)	10 + 7d10 + 20 =	
WIS	12	1		AC	10+1+6+3 = 20	
CHA	6	-2		DEX + natural + deflection		
			Touch	14	Flat-footed 19	
FORT	0+2		2		Il primo attacco che mette in atto è l'uso di « Fear » ma se i mostri sono più di uno lo usano uno solo alla volta (quindi uno solo per round).	
REFL	1+2		3			
WILL	1+2		3			
BASE ATTACK	6/1		MALEE	10/5		
GRAPPLE	+10		RANGED	7/2		
Attacks	2 slams		10 / 10		1d6+4 / 1d6+4	20 x2
RACIAL TRAITS & POWERS (construct traits included)						
Low light vision	Darkvision 60 Ft		Immunity to mind affecting effects			
Immunity to poison, sleep, paralysys, stunning, disease, death effects and necromancy effects.						
Not subject to critical hits, non-lethal damage, ability damage, ability drain, exhaustion, fatigue or energy drain.						
Immunity to any effect requiring a FORT saving throw (unless it also works on objects or harmless)						
Not at risk of damage from massive damage.			DR 15 / bludgeoning or slashing			
Cold immunity	Fire vulnerability		"Fear" (caster level 7° - DC 16) once per day			
Skills		TOT	Ability	Ranks	Bonus	Source
Listen	X	6	WIS 1	5		
Spot	X	7	WIS 1	6		

Si tratta di un costrutto. È costituito per lo più di legno, paglia e stracci (da cui la vulnerabilità al fuoco e la resistenza ai danni perforanti); è fatto per rimanere all'aperto anche durante la brutta stagione (da cui l'immunità al freddo). Data la loro originale funzione di "spaventare gli uccelli dannosi per le colture", questi costrutti mantengono l'abilità di spaventare i loro avversari (con l'uso una volta al giorno dell'incantesimo "Fear" – caster level = 7°; **WILL ST DC 16** per resistere). Questo attacco è il primo che mettono in atto; tuttavia lo fanno in modo coordinato utilizzandolo uno per round (in ordine di iniziativa e solo se hanno uno o più bersagli all'interno dell'area di effetto).

È un costrutto semplice e di scarso valore. È in grado di eseguire solo compiti semplici (come "attacca chiunque tocchi il tale oggetto") stabiliti dal creatore (ovvero colui che al momento ha il medaglione di rame legato al costrutto) in qualsiasi momento. Il creatore può controllare questi

costrutti (fermandoli o cambiando gli ordini assegnati) grazie ad un amuleto di rame che viene legato a ciascun costrutto durante la creazione.

I costrutti riconoscono come creatore chiunque posseda il loro amuleto (non è necessario che lo mostri, basta che lo abbia con se); e per contro considerano potenziale nemico anche il creatore vero e proprio dei costrutti se questi dovesse perdere il medaglione.

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.”](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/it/)

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

<http://www.creativecommons.it/Licenze>.

Per contattare l'autore dell'opera scrivete a:

zuri.marco@gmail.com
