



## D&D 3.5

# Avventura estiva "one-shot"

## "KIDS"

### Premessa

Questa storia nasce un po' a caso, cercando un'idea da proporre per una unica sessione di diverse ore ... una lunga "one shot" estiva.

La storia prevede dei PG bambini, creati con regole apposite molto semplici (che troverete qui di seguito nel capitolo 1, dedicato interamente a loro), impegnati in una storia fantasy un po' più fiabesca del solito ... o almeno si spera.

L'idea è anche di preparare in anticipo i personaggi di modo da poter dare un po' di background obbligatorio per colorire un po' il gioco (vedi appendice 1).

Come sempre lungo tutto lo sviluppo dell'avventura saranno messi in evidenza tutti gli skill check nella forma [sottolineata blu](#). Inoltre saranno presenti le "Note del Dungeon Master" riservate solo agli occhi del master di turno ed evidenziate in **rosso scuro grassetto e corsivo** oppure **arancio grassetto e corsivo**.

Tutte le schede dei PG e dei PNG saranno pubblicate in pagine proprie in modo da renderle facilmente stampabili a parte e "riciclabili".

### Capitolo 1: regole speciali.

Come accennato tutti i PG saranno bambini quindi si necessita di un po' di regole create ad hoc per evitare supereroi.

1. sono tutti di taglia SMALL con le modifiche del caso (+1 AC, +1 to hit, +4 hide, -4 grapple); dovranno utilizzare oggetti ed equipaggiamenti di taglia small.
2. la velocità razziale viene ridotta a 20 Ft.
3. per differenziarli un po' dagli adulti si applicano un po' di modifiche alle caratteristiche (-2 STR, +2 DEX, -2 INT, -2 WIS, +2 CHA) a prescindere dalla razza di partenza.
4. i punti ferita saranno minimi; i DV forniranno solo il minimo dei PF previsti per ciascun dado (1 su 1d4, 2 su 1d6, 3 su 1d8, 4 su 1d10 e 5 su 1d12).
5. i danni inflitti saranno limitati allo stesso modo (quindi 1d8+3 diventerà automaticamente 6; 5d6 diventerà 10; 3d4+3 diventerà 6) ... sia per gli attacchi fisici, sia per gli incantesimi. Le cure restano normali, per garantire un po' di longevità. **Attenzione:** gli oggetti magici (bacchette ad esempio) hanno caster level proprio quindi questa regola non si applica.
6. limitazioni alle classi: sarebbe meglio non usare chierici e paladini, e magari limitare i druidi; sono classi che prevedono un certo percorso formativo, un cammino di anni ... al posto del chierico, dato che le cure serviranno lo stesso, si utilizzerà il mistico di DragonLance.

7. limitazione alle skill ... al primo livello si toglie il +3 iniziale alle skill di quel livello sia al numero di skill sia ai rank massimi, e si sostituisce con un +1; i bambini non hanno avuto tempo di imparare troppe cose
8. Bonus feat: LUCK OF HEROES; I bambini fanno di tutto e spesso "gli va dritta" e si fanno molti meno danno del possibile.
- 9.

Tutto questo per equilibrare un po' e rendere sufficientemente diverso il gioco dal solito.

## Capitolo 2: il villaggio.

***Non avrei voluto usare un setting predefinito; il villaggio qui descritto si potrà inserire in una qualsiasi ambientazione fantasy (o quasi).***

Per la "giocata" a cui questa avventura è destinata ho deciso di inserire tutto nel contesto del AGLAROND ... ai margini del Sea of Fallen Stars tra le città di Urve ed Urst.

Il nostro villaggio si chiama **Stoneport** ... e conta circa 2000 abitanti: è un villaggio abbastanza grande, tanto da avere un minimo di rete fognaria; ed ha, come è ovvio dal nome, un porto ... o per lo meno un piccolo porto di pescatori; saranno tre i templi principali: Chauntea e Lathander in paese, a cui va aggiunto Umberlee al porto.

Inoltre al margine del paese, vicino al cimitero, spiccano le rovine di un antico tempio di Tempus ... oramai in abbandono dato che da centinaia di anni questa parte del Mondo è in pace.

In paese si trovano diversi mercanti e due botteghe di fabbro, una specializzata in arnesi da lavoro, l'altra che si occupa anche di armi e ferrature di cavalli.

Il paese è stretto tra il mare ed il bosco di Yuirwood, e dal mare e dal bosco arriva il sostentamento: pesca, caccia e legnami ... la poca agricoltura ai margini del paese è di puro auto sostentamento.

Le figure di spicco in città sono: Jonas, il chierico anziano di Lathander; Arthur, il borgomastro e sceriffo (anche se ormai è troppo anziano per l'azione); Grunt, il mezzorco a capo della milizia contadina; Johanna la chierica di Umberlee (l'unica in servizio al tempio); ed Horace il priore del tempio di Chauntea (un paladino/commoner di basso livello ... con ben poca leadership).

**Città:** Stoneport

**Popolazione:** 2000 (70% umani, 30 % mezzelfi).

**Religioni (templi):** Chauntea, Lathander, Umberlee, (Tempus)

**Ricchezza Limite:** 5500 GP.

**Autorità:** Jonas (priere di Lathander); Arthur (borgomastro e sceriffo); Grunt, (mezzorco, capo della milizia contadina); Johanna (unica chierica di Umberlee); Horace (priere di Chauntea)

### **Capitolo 3: riassunto della storia (da non leggere ai giocatori).**

La storia è apparentemente semplice.

Siamo ormai in inverno. In un villaggio costiero non particolarmente ricco, da qualche tempo spariscono bambini, e nessuno ha saputo trovarne una causa o fornirne una spiegazione. Il clima di paura è palpabile. Nessun adulto, però, dopo le prime frettolose indagini ha provato a porre rimedio o a scoprire il colpevole ... ci si limita a fornire spiegazioni del tipo "si sarà perso nel bosco" (anche vista l'anzianità di alcuni notabili e la pochezza degli altri).

Una banda di bambini non ci sta e decide di mettersi alla ricerca della verità per conto proprio, a partire proprio dal vicino bosco.

La prima cosa da fare sarà recuperare un po' di equipaggiamenti rubacchiando nelle case del paese. Quindi si deciderà di procurarsi qualcosa di meglio provando ad entrare nel magazzino della locale milizia contadina ... e questo sarà l'inizio della storia.

Per raggiungere il magazzino i nostri eroi-bambini, male equipaggiati dovranno semplicemente attraversare un condotto fognario un minimo labirintico ... incontrando qualche "schifezza" (topi, insetti e magari un ooze o un non-morto molto debole). Tuttavia, prima ancora dell'ingresso nelle fogne, sarà una "banda rivale", formata dai bambini cattivi del paese, a mettersi sulla strada dei nostri eroi. Una battaglia tra bambini.

Una volta raggiunto il magazzino i nostri eroi recupereranno un po' di armi, armature e dotazioni "migliori" per procedere con il loro piano: l'esplorazione del bosco.

Le storie parlano chiaro: nel bosco vive una vecchia strega e se è vero che i bambini scomparsi sono scomparsi nel bosco la colpevole deve per forza essere lei; bisognerà raggiungere la sua casa "di biscotti e marzapane" per scoprire la verità. Il bosco è un luogo pericoloso ... piante velenose, lupi ed altri predatori saranno di ostacolo ai nostri piccoli eroi.

***E la strega sarà buona o cattiva ... o entrambe le cose?***

La strega però sarà innocente; anzi sarà proprio lei a dire ai bambini che il male va cercato altrove: sembra che tutto sia da ricercare al villaggio ... o sotto di esso. I bambini-eroi torneranno a casa e proveranno a cercare tracce al villaggio ... senza trovare niente. L'unico posto che resta da controllare sono le cripte del tempio in rovina che un tempo fu dedicato a Tempus.

I bambini accederanno alle cripte solo dopo aver trovato la chiave nascosta nelle stanze personali del chierico (il buon vecchio chierico di Lathander) ...

Si tratterà a questo punto di esplorare un piccolo dungeon per trovare il colpevole e, forse, almeno alcuni dei bambini scomparsi. Il responsabile di tutto non può che essere un BBAU.

***Qui la cosa poi è ancora incerta ... che fine ha fatto il vecchio chierico? E se uno dei bambini fosse in combutta col babau?***

#### **Capitolo 4: il gruppo si riunisce.**

La scomparsa dei loro amici li ha lasciati perplessi.

Sono mesi ormai che, ad ogni occasione, continuano a lamentarsi dell'inutilità degli adulti ed a mettere insieme un piano di azione che li riguardi in prima persona.

*Il piano adesso è pronto: "... è evidente che il colpevole DEVE essere la strega del bosco. Bisognerà cercarla e convincerla in un modo o nell'altro a smetterla di comportarsi male ed a liberare eventuali bambini prigionieri. Non sarà la solita passeggiata ai margini del bosco ... ci si addenterà nella parte più cupa, oscura, misteriosa e spaventosa ... e per fare ciò servono degli equipaggiamenti.*

*Recupereremo ciò che ci serve da un magazzino della milizia ... c'è un passaggio segreto che dalle fogne ci permetterà di entrare ..."* queste sono le premesse con cui il gruppo si riunisce.

La banda dei bambini si ritrova come stabilito al calare della sera, ciascuno lasciando allo scuro la propria famiglia, con l'intenzione di intrufolarsi in magazzino e recuperare un po' di oggetti utili per l'esplorazione del bosco alla ricerca della strega.

ciascuno ha già preso ciò che poteva ed ha condiviso quanto segue (a parte le cose già segnate nelle singole schede dei PG):

- small dagger x4
- healer's kit (5 charges)
- 8 torches
- flint & steel
- rations (1 day)
- small wooden buckler
- 30 Ft silk rope
- small wooden club x3

#### **Capitolo 5: la banda dei "bambini cattivi".**

Un gruppetto di avversari sbarrerà la strada dei nostri eroi ... i "cattivi" sono convinti che i nostri eroi nascondano un tesoro (o qualcosa di simile) proprio nelle fogne e vogliono farsi dire dove sia o meglio ancora arselo consegnare; sarà uno scontro a suon di bastonate e semplici incantesimi tra PG/PNG di 1° livello o poco via ...

Solo dopo aver messo a tacere i bambini cattivi i nostri eroi potranno addentrarsi nelle fogne per raggiungere il magazzino ed equipaggiarsi di conseguenza.

Campaign / Adventure		KIDS – Summer “One-shot” 2016						
Character's name:		Bambino cattivo standard						
Class and levels		Commoner 1° (CR 1/2)						
Race	Human					Hit Dices: 4/4		
Size	Small	Gender	M/F					
Face / Reach	5 Ft / 5 FT							
Homeland	Aglarond				Languages:			
Religion	Chauntea ( ? )							
Alignment	NN							
		Standard		Temporary				
STR	12	1			SPEED	20 Ft		
DEX	16	3			INITIATIVE	+3		
CON	14	2						
INT	8	-1			HP	1+2 +3 = 6		
WIS	8	-1			AC	10+1+1+3-1 = 16		
CHA	12	1			Size + Luck + DEX + shield			
					Touch	15	Flat-footed	12
FORT	2+1+0+0		3		Conditional modifiers:			
REFL	3+1+0+0		4		Cannot be shaken.			
WILL	-1+1+0+2		2					
BASE ATTACK		0 (+1 size)		MELEE	+2			
				RANGED	+5			
GRAPPLE	-2							
Attacks	Small quarterstaff		+2 (-1 AC)	1d6+1		20 x2		
	Small club		+2	1d4+1		20 x2		
	Small sicle		+2	1d4+1		20 x2		
<b>RACIAL TRAITS &amp; POWERS</b>								
<p><b>Small:</b> As a Small creature, a gnome gains a +1 size bonus to Armor Class, a +1 size bonus on attack rolls, and a +4 size bonus on Hide checks, but he uses smaller weapons than Medium characters use, and his lifting and carrying limits are three-quarters of those of a Medium character.</p> <p>Base land speed is 20 feet.</p>								
<b>FEATS &amp; CLASS FEATURES</b>								
BF) Luck of heroes			BH) Bullheaded			1) Toughness		
<b>Equipment</b>								
Small quarterstaff		Small club			Small sicle			
Peasant's vest		Small wooden shield						
<b>Skills</b>		<b>TOT</b>	<b>Ability</b>		<b>Ranks</b>	<b>Bonus</b>	<b>Source</b>	
Climb	C	2	STR	1	1			
Handle animal	C	2	CHA	1	1			
Hide		7	DEX	3	0	+4 (size)		
Listen	C	0	WIS	-1	1			
Spot	C	0	WIS	-1	1			

Campaign / Adventure		KIDS – Summer "One-shot" 2016					
Character's name:		Bambino cattivo standard					
Class and levels		Commoner 1° (CR 1/2)					
Race	Half elf			Hit Dices: 4/4			
Size	Small	Gender	M/F				
Face / Reach	5 Ft / 5 FT						
Homeland	Aglarond				Languages:		
Religion	Chauntea ( ? )						
Alignment	NN						
	Standard		Temporary				
STR	12	1			SPEED	20 Ft	
DEX	16	3			INITIATIVE	+3	
CON	14	2					
INT	10	0			HP	1+2 +3 = 6	
WIS	10	0			AC	10+1+1+3-1 = 16	
CHA	12	1			Size + Luck + DEX + shield		
					Touch	15	Flat-footed 12
FORT	2+1+0		3		Conditional modifiers:		
REFL	3+1+0		4		Cannot be shaken.		
WILL	0+1+0		1				
BASE ATTACK	0 (+1 size) Grapple (-2)		MELEE	+2			
			RANGED	+5			
Attacks	Small quarterstaff		+2 (-1 AC)	1d6+1	20 x2		
	Small club		+2	1d4+1	20 x2		
	Small sicle		+2	1d4+1	20 x2		
<b>RACIAL TRAITS &amp; POWERS / FEATS &amp; CLASS FEATURES</b>							
<b>Small:</b> As a Small creature, a gnome gains a +1 size bonus to Armor Class, a +1 size bonus on attack rolls, and a +4 size bonus on Hide checks, but he uses smaller weapons than Medium characters use, and his lifting and carrying limits are three-quarters of those of a Medium character.							
Base land speed is 20 feet.			+2 racial bonus on saves vs enchantment spells or effects				
Immunity to sleep spells and effects			+1 racial bonus on listen, search and spot checks				
Low light vision			+2 racial bonus on diplomacy and gather information checks				
Elven blood			BF) Luck of heroes			1) Toughness	
<b>Equipment</b>							
Small quarterstaff			Small club			Small sicle	
Peasant's vest			Small wooden shield				
<b>Skills</b>		<b>TOT</b>	<b>Ability</b>		<b>Ranks</b>	<b>Bonus</b>	<b>Source</b>
Climb	C	2	STR	1	1		
Diplomacy		3	CHA	1	0	+2 (race)	
Gather information		3	CHA	1	0	+2 (race)	
Handle animal	C	2	CHA	1	1		
Hide		7	DEX	3	0	+4 (size)	
Listen	C	2	WIS	0	1	+1 (race)	
Search		1	INT	0	0	+1 (race)	
Spot	C	2	WIS	0	1	+1 (race)	

Campaign / Adventure		KIDS - Summer "One-shot" 2016						
Character's name:		Capo dei bambini cattivi						
Class and levels		Barbarian 2°						
Race	Human					Hit Dices: 12/12, 9/12.		
Size	Small	Gender	M/F					
Face / Reach	5 Ft / 5 FT							
Homeland					Languages:			
Religion	Tempus (?)							
Alignment	NN							
		Standard		Temporary				
STR	16	3	20	5	SPEED	30 Ft		
DEX	16	3			INITIATIVE	(3+2) +5		
CON	16	3	20	5				
INT	10	0			HP	5+5+		
WIS	12	1			AC	10+1+1+3+2+1 = 18		
CHA	10	0			Size + luck + DEX + armor + natural			
		Touch	15	Flat-footed	14	Armor check:	0	
FORT	3+1+3		7		Conditional modifiers:			
REFL	3+1+0		3					
WILL	1+1+0		2					
BASE ATTACK		2 (+1 size) Grapple: +1 (+2)		MELEE	5 (+2)			
				RANGED	5			
Attacks	Small spear		5	1d6+4		20 x3		
	Small spear (rage)		7	1d6+7		20 x3		
MAGIC ITEMS WORN								
NECK	Amulet, brooch, medallion, periapt, scarab				Amulet natural AC +1			
BODY	Robe, suit of armor				Small leather armor MW			
RACIAL TRAITS & POWERS								
<p><b>Small:</b> As a Small creature, a gnome gains a +1 size bonus to Armor Class, a +1 size bonus on attack rolls, and a +4 size bonus on Hide checks, but he uses smaller weapons than Medium characters use, and his lifting and carrying limits are three-quarters of those of a Medium character.</p> <p>Base land speed is 20 feet.</p>								
FEATS & CLASS FEATURES								
BF) Luck of heroes			BH) Thug			1) Power attack (max +2)		
Fast movement			Illiteracy			Uncanny dodge		
Rage (1 x day / 8 rounds)								
Equipment								
Small leather armor MW			Small spear			Amulet natural AC +1		
10 SP								
Skills			TOT	Ability		Ranks	Bonus	Source
Appraise			2	INT	0	0	+2 (feat)	
Climb		B	7	STR	3	4		
Handle animal		B	4	CHA	0	4		
Hide			7	DEX	3	0	+4 (size)	
Intimidate		B	6	CHA	0	4	+2 (feat)	
Jump		B	7	STR	3	4		
Listen		B	2	WIS	1	1		
Spot			2	WIS	1	1 (2)		
Survival		B	5	WIS	1	4		
Tumble			4	DEX	3	1 (2)		

## Capitolo 6: le fogne e il magazzino.

Per raggiungere il magazzino i nostri eroi-bambini, male equipaggiati dovranno semplicemente attraversare un condotto fognario un minimo labirintico ... incontrando qualche "schifezza" (topi, insetti e magari qualche ooze o non-morto molto debole).

Una volta raggiunto il magazzino i nostri eroi recupereranno un po' di armi, armature e dotazioni "migliori" per procedere con il loro piano: l'esplorazione del bosco.

Ecco la lista di ciò che troveranno nel magazzino (tutti oggetti adeguati alla loro taglia):

- greataxe MW
- short bow MW x2
- chainshirt MW
- chainmail MW
- buckler MW
- halberd MW
- longsword MW x2
- half plate MW
- heavy mace MW x2
- sling MW x2
- heavy wooden shield MW x3
- shortspear MW
- dagger MW x2
- light crossbow MW x3
- brestplate MW
- battleaxe MW
- hide armor MW
- 40 arrows
- 60 crossbow bolts
- 20 sling bullets
- climber's kit x2
- 120 Ft silk rope
- grappling hook

In una cassa da aprire con un [open lock check DC 17](#): bracers of armor +1; cloak of resistance +1.

Non resta che equipaggiarsi al meglio e partire per esplorare il bosco (lo Yuirwood) alla ricerca della strega.

→ **PG di 2° livello ... (DV sempre al minimo e resta il limite alle skill).**

## Capitolo 7: il bosco della strega.

Le storie parlano chiaro: nel bosco vive una vecchia strega e se è vero che i bambini scomparsi sono scomparsi nel bosco bisognerà raggiungere la sua casa "di biscotti e marzapane" per scoprire la verità. Il bosco è un luogo pericoloso ... piante velenose, lupi ed altri predatori ... e la strega sarà buona o cattiva ... o entrambe le cose?

L'attraversamento del bosco non sarà facile ... si sa che vagabondare per i boschi non è certo la più sicura delle attività; specialmente per un gruppo di bambini. Per trovare la casa della strega servirà TRACK ([survival check DC 20](#)) ... con un check ogni ora con 3 check riusciti (dopo la prima ora) si arriverà alla casa. Se il survival check sarà minore di 10 i nostri eroi avranno girato a vuoto per un'ora.



Per ogni ora trascorsa (quindi per ogni prova di track) ci sarà il 15% di possibilità di fare un brutto incontro di difficoltà da stabilire con 1d100 su quanto segue:

- 1 – 25 = CR del gruppo -1
- 26 – 50 = CR uguale a quello del gruppo
- 51 – 75 = CR del gruppo +1
- 76 – 90 = CR del gruppo +2
- 91 – 100 = CR del gruppo +3

I mostri o i PNG da utilizzare sono quelli più adatti ad una foresta, completamente a scelta del DM, tenendo conto che i suoi avversari sono "bambini".

***Si noti che andrà valutato in tal senso anche il comportamento dei giocatori!***

Trovata la strega non è detto che ci sia bisogno di combatterla ... magari basta un po' di diplomazia. In ogni caso la strega si dimostrerà innocente ed anzi sarà proprio lei a dire ai bambini che il male va cercato altrove: sembra che il male sia concentrato al villaggio, ed in particolare si annidi sotto di esso, nelle vecchie cripte dimenticate.

La strega fornirà anche delle piccole ricompense agli eroi:

- Amulet of natural AC +1
- battleaxe +1
- Boots of elvenkind
- bracers of armor +1
- bracers of armor +1
- cloak of resistance +1
- pearl of power I
- pearl of power I
- potion "Cure moderate wounds" x6
- ring of protection +1
- thief's tools MW
- wand "Cure light wounds" (35 charges)
- wand "Enlarge person" (35 charges)

I piccoli eroi potranno anche fermarsi dalla strega ospiti per la notte ... se lo desiderano e non hanno troppa paura!

A questo punto non resta che tornare in città. il viaggio a ritroso durerà la metà di quello di andata (2 ore) con le stesse probabilità di fare brutti incontri.

Campaign / Adventure		KIDS - Summer "One-shot" 2016						
Character's name:		Vecchia strega dello Yuirwood						
Class and levels		Wizard 3°, druid 3° mystic theurge 1°						
Race	Star elf (old)			Hit Dices: 4/4,				
Size	Medium	Gender	Female					
Face / Reach	5 Ft / 5 Ft							
Homeland	Yuirwood				Languages: elven, draconic, common			
Religion	Nature spirits							
Alignment	NN							
		Standard		Temporary				
STR	11	0			SPEED	30 Ft		
DEX	14	2			INITIATIVE	+2		
CON	10	0						
INT*	20	5			HP	4+2d4+3d8+1d4+7 =		
WIS	20	5			AC	10+2+2+1 = 15		
CHA	16	3			DEX + armor + ring			
				Touch	13	Flat-footed	13	
FORT	0+3+1+0+1		5		Conditional modifiers:			
REFL	2+1+1+0+1		5		+2 vs enchantment spells and effects			
WILL	5+3+3+2+1		14					
BASE ATTACK		(2+1+0) +3		MELEE	3			
				RANGED	5			
GRAPPLE		+3						
Attacks	Quarterstaff +1		4	1d6+1		20 x2		
	Touch		3	Spell		20 x2		
	Ray		5	Spell		20 x2		
<b>MAGIC ITEMS WORN</b>								
SHOULDERS	Cloak, cape, mantle			Cloak of resistance +2				
RING 1				Ring of protection +1				
ARMS / WRISTS	Bracers, bracelets			Bracers of armor +2				
<b>RACIAL TRAITS &amp; POWERS</b>								
Immunity to sleep spells and effects		+2 racial bonus on saves versus enchantment spells and effects						
Low light vision		+2 racial bonus to listen, search and spot checks						
A star elf who merely passes within 5 feet of a secret or concealed door is entitled to a Search check to notice it as if she were actively looking for the door. A star elf's senses are so keen that she practically has a sixth sense about hidden portals.								
<b>Otherworldly Touch (Su):</b> Between sunset and sunrise a star elf confers the ghost touch ability on any melee weapon she wields and any armor she wears, but only so long as she keeps the weapon in hand or wears the armor. Star elves have a magical affinity for starlight that gives them an unusual edge in fighting extradimensional foes.								
<b>Extraplanar (Su):</b> Star elves are not outsiders, but they are not native to Faerûn. Spells and effects that target extra-planar creatures affect star elves. Banishment, dismissal, and similar effects that banish outsiders return a star elf to Sildëyuir.								
<b>FEATS &amp; CLASS FEATURES</b>								
1) Forester		3) Great fortitude			6) Improved toughness			
<del>Animal companion</del>		Nature sense			Wild empathy (+6)			
Woodland stride		Trackless step			BF) Animal affinity			
<del>Summon familiar</del>		Scribe scroll			BF) Skill focus concentration			
<b>Equipment</b>								
Bracers of armor +2		Ring of protection +1			Quarterstaff +1			
Cloak of resistance +2		35 GP						
Skills			TOT	Ability		Ranks	Bonus	Source
Concentration		X	12	CON	0	9	+3 (feat)	

Handle animal	D	5	CHA	3	0	+2 (feat)	
Heal	D	9	WIS	5	4		
Hide		3 (5 forest)	DEX	2	0	+1/+3 (feat)	
Knowledge arcana	WM	11	INT	5	6		
Knowledge dungeoneering	W	11	INT	5	6		
Knowledge nature	DW	14	INT	5	9		
Knowledge religion	WM	11	INT	5	6		
Knowledge the planes	W	11	INT	5	6		
Listen	D	14 (16 forest)	WIS	5	6	+2 (race) +1/+3 (feat)	
Move silently		3 (5 forest)	DEX	2	0	+1/+3 (feat)	
Ride	D	4	DEX	2	0	+2 (feat)	
Search		7	INT	5	0	+2 (race)	
Sense motive	M	6	WIS	5	1		
Spellcraft	X	15	INT	5	8	+2 (syn)	
Spot	D	14 (16 forest)	WIS	5	6	+2 (race) +1/+3 (feat)	
Survival	D	10	WIS	5	3	+2 (syn)	
Tumble		5	DEX	2	3 (6)		
<b>Wizard spellcasting (CL 4)</b>				<b>Druid spellcasting (CL 4)</b>			
<b>Level</b>	<b>Per day</b>	<b>Bonus</b>	<b>DC</b>	<b>Level</b>	<b>Per day</b>	<b>Bonus</b>	<b>DC</b>
0	4		15	0	5		15
1	3	2	16	1	3	2	16
2	2	1	17	2	2	1	17
<b>Wizard spells known and prepared</b>							
<b>LEVEL 0</b>		<b>DC</b>		<b>LEVEL 1</b>		<b>DC</b>	
Resistance		*		Mage armor		*	
Acid splash		*		Shield		*	
Detect poison		*		Buzzing bee		16	
Detect magic		*		Magic missile		*	
Read magic		*		Expeditious retreat		*	
Dancing lights		*		Feather fall		*	
Flare		15		Obscuring mist		*	
Light		*		Grease		16	
Ray of frost		*		Ice dagger		*	
Ghost sound		15		Ray of enfeeblement		*	
Mage hand		*					
Mending		*					
Message		*					
Open close		*					
Arcane mark		*					
Prestidigitation		*					
<b>LEVEL 2</b>		<b>DC</b>					
Mirror image		*					

Combust	15				
Melf's acid arrow	*				
Death armor	*				
<b>Druid spells prepared</b>					
<b>LEVEL 0</b>	<b>DC</b>		<b>LEVEL 1</b>	<b>DC</b>	
Purify food and drink	*		Cure light wounds	*	
Cure minor wounds	*		Entangle	16	
Detect poison	*		Longstrider	*	
Virtue	*		Produce flame	*	
Resistence	*		Vigor	*	
<b>LEVEL 2</b>	<b>DC</b>				
Flame blade	*				
Barkskin	*				
Bear's endurance	*				

→ **PG di 3° livello ... (DV sempre al minimo e resta il limite alle skill).**

### Capitolo 8: le cripte del tempio in rovina.

I bambini torneranno in paese ma per accedere alle cripte prima dovranno trovarne la chiave. a quanto è dato loro sapere essa è tenuta in custodia dal buon vecchio chierico di Lathander, quindi dovranno trovarla, nascosta nelle stanze personali del chierico.

**manca la mappa della casa del chierico**

Ottenuta la chiave potranno accedere alle cripte dalle rovine del tempio di Tempus ... Nel sottosuolo ci sarà qualche debole non morto ad attenderli .. ed alla fine, in una stanza consacrata al male il responsabile di tutto.

→ **PG di 4° livello ... (DV sempre al minimo e resta il limite alle skill).**

### Capitolo 9: scontro finale.

Il responsabile di tutto non può che essere un BABAU, il demone dei brutti sogni ... **Vanno controllati per bene i suoi poteri ed il CR.**

### Capitolo 10: epilogo.

Cosa succederà ora i nostri piccoli bambini-eroi?

### Appendice 1: i PG.

Di seguito un elenco dei possibili PG giocabili ... e le schede dei suddetti PG in formato stampabile con il loro BG minimo. **Attenzione che nelle schede mancherà quasi ogni tipo di equipaggiamento (a parte eventuali cose personali).**

- mystic n° 1 (Lathander): **Angela** – è in perenne competizione con Magda, ma in fondo sono buone amiche; è la voce della coscienza del gruppo.
- ranger: **Lars** – è sempre in giro per i boschi con suo fratello gemello (Ulrich) e col fido cane Dingo; è il campione indiscusso di nascondino del villaggio; ha una mira eccezionale.
- barbarian: **Ulrich** – quando non è in giro per i boschi con suo fratello Lars, passa il tempo dal fabbro affascinato tanto dal lavoro quanto dalle armi e dal fuoco della fornace; è grande e grosso, più grosso di tutti gli altri suoi coetanei; non ha paura di niente ... o quasi.
- mystic n° 2 (Umberlee): **Magda** – è buona amica di Angela, ma tra le due c'è un po' di competizione per attirare l'attenzione; è la più grande del gruppo, quella con i primi pensieri "adulti" e quella con più malizia; è colei che, di solito, parla, discute e tratta con gli adulti a nome del gruppo.

- rogue: **Rufus** – è il pauroso del gruppo, nonostante ciò adora vagabondare da solo nei boschi; è il campione di tiro con la fionda, forse anche per merito della fionda regalatagli dal Nonno Merin; potrebbe essere campione di nascondino, forse meglio di Lars per il quale prova una certa antipatia, ma la paura lo frena; è abile con le mani ed ogni tanto si lascia andare a piccoli forti/scassi, tanto per passare il tempo o mangiare qualcosa di buono.
- bard: **Lukas, detto Pisq** – perennemente innamorato sia di Angela che di Magda, e perennemente indeciso tra le due; non brilla nè per ingegno né per furbizia, ma ha un ottimo orecchio, una bella voce e non se la cava male nemmeno a disegnare ... specialmente i ritratti delle due "bimbe"; anche la sua famiglia viene da lontano (Waterdeep), per tanto ha già provato sulla sua pelle ciò che Arya sta provando ora ...
- sorcerer: **Arya** – quando la sua famiglia si è trasferita in paese dal lontano Calimshan ha fatto fatica a farsi accettare ... era la "diversa"; ma quando il gruppo ha scoperto le sue abilità magiche fiammeggianti ed il suo carattere energico solare ed ottimista, e dopo che Magnus l'ha difesa da altri bambini cattivi la situazione è cambiata ed è stata accettata (per lo meno dal gruppo stesso).
- fighter: **Magnus** – grezzo, burbero e sgraziato, la carriera militare sembra la più adatta a lui ... o forse anche quella del paladino presso la chiesa di Lathander (di cui è seguace); è ligio al dovere e sente di essere un po' il protettore del gruppo; a 10 anni comincia ad imparare a fare il soldato (un po' di capacità di schivare e di andare a cavallo); nei momenti in cui si sente in pericolo o in difficoltà non manca mai di invocare l'aiuto di Lathander.
- wizard: **Tanael** – figlio di due mezzelfi è anche l'unico discepolo del mago locale (Albus – abjurer 5°); taciturno e riflessivo non parla mai a sproposito e cerca sempre di evitare i guai, o per lo meno di essere preparato ad affrontarli; i suoi genitori lo hanno istruito al culto di Azuth e per questo si sente un po' superiore agli altri; nutre una certa antipatia per Arya ed i suoi incantesimi "senza sforzo".
- 

Questi sono i nostri eroi ... e quelle che seguono sono le loro schede.

Player's name:					
Campaign / Adventure		KIDS - Summer "One-shot" 2016			
Character's name:		Angela			
Class and levels		Mystic n° 1			
3.5 - 04	Age	10	Hit Dices: 8/8		
Hair	Eyes				
Height	Weight				
Race	Human (child)				
Size	Small	Gender	Female		
Face / Reach	5 Ft / 5 Ft				
Homeland	Aglarond		Languages:		
Religion	Lathander				
Alignment	NG				
	Standard		Temporary		
STR	10	0		SPEED	20 Ft
DEX	16	3		INITIATIVE	+3
CON	12	1			
INT	10	0		HP	3+1 = 4
WIS	16	3		AC	10+1+1+3 = 15
CHA	14	2			Size + Luck + DEX
			Touch	15	Flat-footed 12 Armor check:
FORT	1+1+2+0		4	Conditional modifiers:	
REFL	3+1+0+0		4		
WILL	3+1+2+2		8		
				Carrying capacity:	
BASE ATTACK	0 (+1 size)		MELEE	1	Light load
			RANGED	4	Medium load
GRAPPLE	-3				Heavy load
Attacks					
	Ray	4	Spell		20 x2
	Touch	1	Spell		20 x2
<b>MAGIC ITEMS WORN</b>					
HEAD	Headband, hat, helmet, phylactery, circlet				
EYES	Eye lenses, goggles				
NECK	Amulet, brooch, medallion, periapt, scarab				
SHOULDERS	Cloak, cape, mantle				
RING 1					
RING 2					
HANDS	Gloves, gauntlets				
ARMS / WRISTS	Bracers, bracelets				
SHIELD					
BODY	Robe, suit of armor				
TORSO	Vest, vestment, shirt				
WAIST	Belt, girdle				
FEET	Boots, shoes, slippers				
<b>RACIAL TRAITS &amp; POWERS</b>					
<p><b>Small:</b> As a Small creature, a gnome gains a +1 size bonus to Armor Class, a +1 size bonus on attack rolls, and a +4 size bonus on Hide checks, but he uses smaller weapons than Medium characters use, and his lifting and carrying limits are three-quarters of those of a Medium character.</p>					
Base land speed is 20 feet.					





Knowledge...			INT				
Listen			WIS				
Move silently			DEX				
Open lock			DEX				
Perform			CHA				
Profession...	M		WIS				
Profession...	M		WIS				
Ride			DEX				
Search			INT				
Sense motive		5	WIS	3	0	2 (feat)	
Sleight of hand			DEX				
Spellcraft	M		INT				
Spot			WIS				
Survival			WIS				
Swim			STR				
Tumble			DEX				
Use magic device			CHA				
Use rope			DEX				

SPELLCASTING				Base Save DC:			
Level	Per day	Bonus	Cast	Level	Per day	Bonus	Cast
0	5			5		0	
1	3	1		6		0	
2		1		7		0	
3		1		8		0	
4		0		9		0	

**DOMAINS & DOMAIN SPELLS**

**RENEWAL:** If you fall below 0 hit points, you regain a number of hit points equal to 1d8 + your Charisma modifier. This is a supernatural ability that functions once per day. If an attack brings you to -10 hit points or lower, you die before this power takes effect

Charm person	14	

**SPELLS KNOWN**

LEVEL 0 (4)	DC	LEVEL 1 (2+d)	DC
Cure minor wounds	*	Cure light wounds	14
Resistance	*	Bless	9
Read magic	*		
Detect magic	*		



Player's name:						Fratello gemello del barbarian:	
Campaign / Adventure		KIDS - Summer "One-shot" 2016				Ulrich.	
Character's name:		Lars				Ha addestrato un minimo il suo cane "Dingo".	
Class and levels		Ranger					
3.5 - 04		Age	7		Hit Dices: 8/8		
Hair		Eyes					
Height		Weight					
Race	Human (child)						
Size	Small		Gender	Male			
Face / Reach	5 Ft / 5 Ft						
Homeland	Aglarond				Languages:		
Religion							
Alignment	CG						
	Standard		Temporary				
STR	12	1			SPEED	20 Ft	
DEX	18	4			INITIATIVE	+4	
CON	14	2					
INT	12	1			HP	3+2 = 5	
WIS	12	1			AC	10+1+1+4+2 = 18	
CHA	14	2			Size + Luck + DEX + armor		
					Touch	16	
					Flat-footed	14	
					Armor check:		
FORT	2+1+2+2		7		Conditional modifiers:		
REFL	4+1+2+0		7				
WILL	1+1+0+0		2				
					Carrying capacity:		
BASE ATTACK	1 (+1 size)		MELEE	3	Light load		
			RANGED	6	Medium load		
GRAPPLE	-1				Heavy load		
Attacks	Small shortbow		6 (60 Ft)	1d4	20 x3		
<b>MAGIC ITEMS WORN</b>							
HEAD	Headband, hat, helmet, phylactery, circlet						
EYES	Eye lenses, goggles						
NECK	Amulet, brooch, medallion, periapt, scarab						
SHOULDERS	Cloak, cape, mantle						
RING 1							
RING 2							
HANDS	Gloves, gauntlets						
ARMS / WRISTS	Bracers, bracelets						
SHIELD							
BODY	Robe, suit of armor				Small leather armor		
TORSO	Vest, vestment, shirt						
WAIST	Belt, girdle						
FEET	Boots, shoes, slippers						
<b>RACIAL TRAITS &amp; POWERS</b>							
<p><b>Small:</b> As a Small creature, a gnome gains a +1 size bonus to Armor Class, a +1 size bonus on attack rolls, and a +4 size bonus on Hide checks, but he uses smaller weapons than Medium characters use, and his lifting and carrying limits are three-quarters of those of a Medium character.</p>							
Base land speed is 20 feet.							

FEATS & CLASS FEATURES							
BF) Luck of heroes		BH) Survivor			1) Self sufficient		
1 <sup>st</sup> favoured enemy "animals"		Track			Wild empathy (+3)		
Equipment							
Small leather armor		Small shortbow			10 arrows		
<b>MONEY:</b>							
Skills		TOT	Ability		Ranks	Bonus	Source
Appraise			INT				
Balance			DEX				
Bluff			CHA				
Climb	R	3	STR	1	2		
Concentration	R		CON				
Craft...	R		INT				
Craft...	R		INT				
Craft...	R		INT				
Decipher script			INT				
Diplomacy			CHA				
Disable device			INT				
Disguise			CHA				
Escape artist			DEX				
Forgery			INT				
Gather information			CHA				
Handle animal	R	4	CHA	2	2		
Heal	R	3	WIS	1	0	+2 (feat)	
Hide	R	10	DEX	4	2	+4 (size)	
Intimidate			CHA				
Jump	R	3	STR	1	2		
Knowledge arcana			INT				
Knowledge dungeoneering	R		INT				
Knowledge nature	R		INT				
Knowledge religion			INT				
Knowledge the planes			INT				
Knowledge geography	R		INT				
Knowledge...			INT				
Knowledge...			INT				

Knowledge...			INT				
Listen	R	2	WIS	1	1		
Move silently	R	6	DEX	4	2		
Open lock			DEX				
Perform			CHA				
Profession...	R		WIS				
Profession...	R		WIS				
Ride	R		DEX				
Search	R		INT				
Sense motive			WIS				
Sleight of hand			DEX				
Spellcraft			INT				
Spot	R	2	WIS	1	1		
Survival	R	7	WIS	1	2	+4 (feat)	
Swim	R		STR				
Tumble			DEX				
Use magic device			CHA				
Use rope	R		DEX				

**ANIMAL COMPANION: "Dingo"**

<b>Race</b>	Dog					<b>Size</b>	Small	<b>Gender</b>	Male	
<b>Alignment</b>	NN		<b>HD</b>	1d8+3	<b>HP</b>	11	<b>Initiative</b>	+4		
<b>Space / Reach</b>	5 Ft / 5 Ft		<b>Base attack</b>		0 (+1 size)		<b>Speed</b>	40 Ft		
<b>STR</b>	14	2	<b>AC</b>		10+1+4+1 = 16					
<b>DEX</b>	18	4			Size + DEX + natural					
<b>CON</b>	16	3								
<b>INT</b>	2	-4	<b>FORT</b>		3+2 = 5					
<b>WIS</b>	12	1	<b>REFL</b>		4+2 = 6					
<b>CHA</b>	6	-2	<b>WILL</b>		1+0 = 1					
<b>Attacks</b>	Bite		+3	1d4+2				20 x2		
<b>FEATS &amp; POWERS</b>					<b>SKILLS</b>					
Low light vision		Alertness			Jump		7	Spot		4
Scent		Track			Listen		4	Survival		6

Player's name:						Fratello gemello del ranger Lars.				
Campaign / Adventure		KIDS - Summer "One-shot" 2016				Passa molto tempo alla locale fucina per aiutare il fabbro.				
Character's name:		Ulrich								
Class and levels		Barbarian								
3.5 - 04		Age	7		Hit Dices: 12/12					
Hair		Eyes								
Height		Weight								
Race	Human (child)									
Size	Small		Gender							
Face / Reach	5 Ft / 5 Ft									
Homeland	Aglarond				Languages:					
Religion										
Alignment	CN									
	Standard		Temporary							
STR	16	3	20	5	SPEED	30 Ft				
DEX	16	3			INITIATIVE	+3				
CON	16	3	20	5						
INT	10	0			HP	5+3+3 = 11 (+2)				
WIS	8	-1			AC	10+1+1+3+2 = 17 (-2)				
CHA	14	2			Size + Luck + DEX + armor					
					Touch	15	Flat-footed	14	Armor check:	
FORT	3+1+2+0		6 (+2)		Conditional modifiers:					
REFL	3+1+0+0		4		Cannot be shaken					
WILL	-1+1+0+2		2 (+2)							
					Carrying capacity:					
BASE ATTACK	1 (+1 size)		MELEE	5 (+2)		Light load				
			RANGED	5		Medium load				
GRAPPLE	+1 (+2)				Heavy load					
Attacks	Small maul		5		1d8+4		20 x3			
	Small maul (rage)		7		1d8+7		20 x3			
<b>MAGIC ITEMS WORN</b>										
HEAD	Headband, hat, helmet, phylactery, circlet									
EYES	Eye lenses, goggles									
NECK	Amulet, brooch, medallion, periapt, scarab									
SHOULDERS	Cloak, cape, mantle									
RING 1										
RING 2										
HANDS	Gloves, gauntlets									
ARMS / WRISTS	Bracers, bracelets									
SHIELD										
BODY	Robe, suit of armor					Small leather armor				
TORSO	Vest, vestment, shirt									
WAIST	Belt, girdle									
FEET	Boots, shoes, slippers									
<b>RACIAL TRAITS &amp; POWERS</b>										
<b>Small:</b> As a Small creature, a gnome gains a +1 size bonus to Armor Class, a +1 size bonus on attack rolls, and a +4 size bonus on Hide checks, but he uses smaller weapons than Medium characters use, and his lifting and carrying limits are three-quarters of those of a Medium character.										
Base land speed is 20 feet.										



Knowledge...			INT				
Listen	B		WIS				
Move silently			DEX				
Open lock			DEX				
Perform			CHA				
Profession...			WIS				
Profession...			WIS				
Ride			DEX				
Search			INT				
Sense motive			WIS				
Sleight of hand			DEX				
Spellcraft			INT				
Spot			WIS				
Survival	B	1	WIS	-1	2		
Swim	B		STR				
Tumble			DEX				
Use magic device			CHA				
Use rope			DEX				



Player's name:					
Campaign / Adventure		KIDS - Summer "One-shot" 2016			
Character's name:		Magda			
Class and levels		Mystic n° 2			
3.5 - 04	Age	11	Hit Dices: 8/8		
Hair	Eyes				
Height	Weight				
Race	Human (child)				
Size	Small	Gender	Female		
Face / Reach	5 Ft / 5 Ft				
Homeland	Aglarond		Languages:		
Religion	Umlerlee				
Alignment	CN				
	Standard		Temporary		
STR	10	0		SPEED	20 Ft
DEX	14	2		INITIATIVE	+2
CON	12	1			
INT	10	0		HP	3+1 = 4
WIS	16	3		AC	10+1+1+2 = 14
CHA	16	3			Size + Luck + DEX
			Touch	14	Flat-footed 12 Armor check:
FORT	1+1+2		4	Conditional modifiers:	
REFL	2+1+0		3		
WILL	3+1+2		6		
				Carrying capacity:	
BASE ATTACK	0 (+1 size)		MELEE	1	Light load
			RANGED	3	Medium load
GRAPPLE	-3				Heavy load
Attacks					
	Ray	1	Spell		20 x2
	Touch	3	Spell		20 x2
<b>MAGIC ITEMS WORN</b>					
HEAD	Headband, hat, helmet, phylactery, circlet				
EYES	Eye lenses, goggles				
NECK	Amulet, brooch, medallion, periapt, scarab				
SHOULDERS	Cloak, cape, mantle				
RING 1					
RING 2					
HANDS	Gloves, gauntlets				
ARMS / WRISTS	Bracers, bracelets				
SHIELD					
BODY	Robe, suit of armor				
TORSO	Vest, vestment, shirt				
WAIST	Belt, girdle				
FEET	Boots, shoes, slippers				
<b>RACIAL TRAITS &amp; POWERS</b>					
<p><b>Small:</b> As a Small creature, a gnome gains a +1 size bonus to Armor Class, a +1 size bonus on attack rolls, and a +4 size bonus on Hide checks, but he uses smaller weapons than Medium characters use, and his lifting and carrying limits are three-quarters of those of a Medium character.</p>					
Base land speed is 20 feet.					



Knowledge...			INT				
Listen			WIS				
Move silently			DEX				
Open lock			DEX				
Perform			CHA				
Profession...	M		WIS				
Profession...	M		WIS				
Ride			DEX				
Search			INT				
Sense motive		5	WIS	3	0	+2 (feat)	
Sleight of hand			DEX				
Spellcraft	M		INT				
Spot			WIS				
Survival			WIS				
Swim			STR				
Tumble			DEX				
Use magic device			CHA				
Use rope			DEX				

SPELLCASTING				Base Save DC:			
Level	Per day	Bonus	Cast	Level	Per day	Bonus	Cast
0	5			5		0	
1	3	1		6		0	
2		1		7		0	
3		1		8		0	
4		0		9		0	

**DOMAINS & DOMAIN SPELLS**

<b>OCEAN:</b> "water breathing" as the spell, 1 minute per level per day; need not to be continuative.			
Endure elemnts		*	

**SPELLS KNOWN**

LEVEL 0 (4)	DC		LEVEL 1 (2+d)	DC	
Detect magic	*		Magic weapon	*	
Cure minor wounds	*		Vigor lesser	*	
Create water	*				
Light	*				



Player's name:					
Campaign / Adventure		KIDS - Summer "One-shot" 2016			
Character's name:		Rufus			
Class and levels		Rogue			
3.5 - 04	Age	8	Hit Dices: 6/6		
Hair	Eyes				
Height	Weight				
Race	Human (child)				
Size	Small	Gender			
Face / Reach	5 Ft / 5 Ft				
Homeland	Aglarond		Languages:		
Religion					
Alignment	CN				
	Standard		Temporary		
STR	12	1		SPEED	20 Ft
DEX	16	3		INITIATIVE	+3
CON	14	2			
INT	16	3		HP	2+2 = 4
WIS	8	-1		AC	10+1+1+3+1 = 16
CHA	12	1		Size + Luck + DEX + armor	
			Touch	15	Flat-footed 13 Armor check:
FORT	2+1+0		3	Conditional modifiers:	
REFL	3+1+2		6	-2 ST vs fear	
WILL	-1+1+0		0		
				Carrying capacity:	
BASE ATTACK	0 (+1 size)		MELEE	2	Light load
			RANGED	4	Medium load
GRAPPLE	-2				Heavy load
Attacks	Sling MW	5 (50 Ft)	1d3+1	20 x2	
	Small dagger	2	1d3+1	19-20 x2	
<b>MAGIC ITEMS WORN</b>					
HEAD	Headband, hat, helmet, phylactery, circlet				
EYES	Eye lenses, goggles				
NECK	Amulet, brooch, medallion, periapt, scarab				
SHOULDERS	Cloak, cape, mantle				
RING 1					
RING 2					
HANDS	Gloves, gauntlets				
ARMS / WRISTS	Bracers, bracelets				
SHIELD					
BODY	Robe, suit of armor		Small padded armor		
TORSO	Vest, vestment, shirt				
WAIST	Belt, girdle				
FEET	Boots, shoes, slippers				
<b>RACIAL TRAITS &amp; POWERS</b>					
<p><b>Small:</b> As a Small creature, a gnome gains a +1 size bonus to Armor Class, a +1 size bonus on attack rolls, and a +4 size bonus on Hide checks, but he uses smaller weapons than Medium characters use, and his lifting and carrying limits are three-quarters of those of a Medium character.</p>					
Base land speed is 20 feet.					

FEATS & CLASS FEATURES							
BF) Luck of heroes		1) Craven (-2 ST vs fear / + level to sneak attack damage)					
BH) Forester		Sneak attack +1d6 (+1)		Trapfinding			
Equipment							
Sling MW		50 bullets		Small padded armor			
Small dagger		Poor thieves' tools					
<b>MONEY:</b>							
Skills		TOT	Ability		Ranks	Bonus	Source
Appraise	R		INT				
Balance	R	5	DEX	3	2		
Bluff	R	2	CHA	1	1		
Climb	R	3	STR	1	2		
Concentration			CON				
Craft...	R		INT				
Craft...	R		INT				
Craft...	R		INT				
Decipher script	R		INT				
Diplomacy	R		CHA				
Disable device	R	4	INT	3	1		
Disguise	R		CHA				
Escape artist	R		DEX				
Forgery	R		INT				
Gather information	R	2	CHA	1	1		
Handle animal			CHA				
Heal			WIS				
Hide	R	10 (12 forest)	DEX	3	2	+4 (size) +1/+3 (feat)	
Intimidate	R	2	CHA	1	1		
Jump	R		STR				
Knowledge arcana			INT				
Knowledge dungeoneering			INT				
Knowledge nature			INT				
Knowledge religion			INT				
Knowledge the planes			INT				
Knowledge local	R		INT				
Knowledge...			INT				
Knowledge...			INT				

Knowledge...			INT				
Listen	R	2 (4 forest)	WIS	-1	2	+1/+3 (feat)	
Move silently	R	5 (7 forest)	DEX	3	2	+1/+3 (feat)	
Open lock	R	4	DEX	3	1		
Perform	R		CHA				
Profession...	R		WIS				
Profession...	R		WIS				
Ride			DEX				
Search	R	5	INT	3	2		
Sense motive	R	0	WIS	-1	1		
Sleight of hand	R	5	DEX	3	2		
Spellcraft			INT				
Spot	R	2 (4 forest)	WIS	-1	2	+1/+3 (feat)	
Survival			WIS				
Swim	R		STR				
Tumble	R	5	DEX	3	2		
Use magic device	R		CHA				
Use rope	R		DEX				

Player's name:					
Campaign / Adventure		KIDS - Summer "One-shot" 2016			
Character's name:		Lukas "Pisq"			
Class and levels		Bard 1°			
3.5 - 04	Age	9	Hit Dices: 6/6		
Hair	Eyes				
Height	Weight				
Race	Human (child)				
Size	Small	Gender			
Face / Reach	5 Ft / 5 Ft				
Homeland	Waterdeep		Languages:		
Religion					
Alignment	CG				
	Standard		Temporary		
STR	12	1		SPEED	20 Ft
DEX	18	4		INITIATIVE	+4
CON	12	1			
INT	8	-1		HP	2+1+3 = 6
WIS	8	-1		AC	10+1+1+4 = 16
CHA	20	5		Size + Luck + DEX	
			Touch	16	Flat-footed 12 Armor check:
FORT	1+1+0		2		Conditional modifiers:
REFL	4+1+2		7		
WILL	-1+1+2		2		
	Carrying capacity:				
BASE ATTACK	0 (+1 size)		MELEE	2	Light load
			RANGED	5	Medium load
GRAPPLE	-2				Heavy load
Attacks	Small rapier		2	1d4+1	18-20 x2
<b>MAGIC ITEMS WORN</b>					
HEAD	Headband, hat, helmet, phylactery, circlet				
EYES	Eye lenses, goggles				
NECK	Amulet, brooch, medallion, periapt, scarab				
SHOULDERS	Cloak, cape, mantle				
RING 1					
RING 2					
HANDS	Gloves, gauntlets				
ARMS / WRISTS	Bracers, bracelets				
SHIELD					
BODY	Robe, suit of armor				
TORSO	Vest, vestment, shirt				
WAIST	Belt, girdle				
FEET	Boots, shoes, slippers				
<b>RACIAL TRAITS &amp; POWERS</b>					
<p><b>Small:</b> As a Small creature, a gnome gains a +1 size bonus to Armor Class, a +1 size bonus on attack rolls, and a +4 size bonus on Hide checks, but he uses smaller weapons than Medium characters use, and his lifting and carrying limits are three-quarters of those of a Medium character.</p>					
Base land speed is 20 feet.					



FEATS & CLASS FEATURES							
BF) Luck of heroes		BH) Artist			1) Tpughness		
Bardic music (4 x day)		Ardic knowledge (+0)			Countersong		
Fascinate		Inspire courage +1					
Equipment							
Banjo		Paper and pencil			Small rapier		
MONEY:							
Skills		TOT	Ability		Ranks	Bonus	Source
Appraise	B		INT				
Balance	B		DEX				
Bluff	B		CHA				
Climb	B		STR				
Concentration	B	3	CON	1	2		
Craft drawing	B	3	INT	-1	2	+2 (feat)	
Craft...	B		INT				
Craft...	B		INT				
Decipher script	B		INT				
Diplomacy	B		CHA				
Disable device			INT				
Disguise	B		CHA				
Escape artist	B		DEX				
Forgery			INT				
Gather information	B		CHA				
Handle animal			CHA				
Heal			WIS				
Hide	B	8	DEX	4	0	+4 (size)	
Intimidate			CHA				
Jump	B		STR				
Knowledge arcana	B		INT				
Knowledge dungeoneering	B		INT				
Knowledge nature	B		INT				
Knowledge religion	B		INT				
Knowledge the planes	B		INT				
Knowledge...	B		INT				
Knowledge...	B		INT				
Knowledge...	B		INT				
Knowledge...	B		INT				



Player's name:					
Campaign / Adventure		KIDS - Summer "One-shot" 2016			
Character's name:		Arya			
Class and levels		Sorcerer 1°			
3.5 - 04	Age	9		Hit Dices: 4/4	
Hair	Eyes				
Height	Weight				
Race	Human (child)				
Size	Small	Gender			
Face / Reach	5 Ft / 5 Ft				
Homeland	Calimshan		Languages: common, draconic		
Religion	Kossuth				
Alignment	NN				
	Standard		Temporary		
STR	10	0		SPEED	20 Ft
DEX	18	4		INITIATIVE	+4
CON	14	2			
INT	12	1		HP	1+2 = 3
WIS	10	0		AC	10+1+1+4 = 16
CHA	20	5			Size + Luck + DEX
			Touch	16	Flat-footed 12 Armor check:
FORT	2+1+0		3	Conditional modifiers:	
REFL	4+1+0		5	+4 ST vs fire spells or effects	
WILL	0+1+2		3		
				Carrying capacity:	
BASE ATTACK	0 (+1 size)		MELEE	1	Light load
			RANGED	5	Medium load
GRAPPLE	-3				Heavy load
Attacks					
	Ray		5	Spell	20 x2
	Touch		1	Spell	20 x2
<b>MAGIC ITEMS WORN</b>					
HEAD	Headband, hat, helmet, phylactery, circlet				
EYES	Eye lenses, goggles				
NECK	Amulet, brooch, medallion, periapt, scarab				
SHOULDERS	Cloak, cape, mantle				
RING 1					
RING 2					
HANDS	Gloves, gauntlets				
ARMS / WRISTS	Bracers, bracelets				
SHIELD					
BODY	Robe, suit of armor				
TORSO	Vest, vestment, shirt				
WAIST	Belt, girdle				
FEET	Boots, shoes, slippers				
<b>RACIAL TRAITS &amp; POWERS</b>					
<p><b>Small:</b> As a Small creature, a gnome gains a +1 size bonus to Armor Class, a +1 size bonus on attack rolls, and a +4 size bonus on Hide checks, but he uses smaller weapons than Medium characters use, and his lifting and carrying limits are three-quarters of those of a Medium character.</p>					
Base land speed is 20 feet.					

FEATS & CLASS FEATURES							
BH) Bloodline of fire (cast fire spells at +2 caster level / +4 ST vs fire spells and effects)							
BF) Luck of heroes		1) Calishite elementalist "fire"			Familiar "raven" (speaks draconic)		
<b>Equipment</b>							
Spell pouch belt		Wand "Magic missile I" (12 charges)					
<b>MONEY:</b>							
Skills		TOT	Ability		Ranks	Bonus	Source
Appraise		4	INT	1	0	+3 (familiar)	
Balance			DEX				
Bluff	S	6	CHA	5	1		
Climb			STR				
Concentration	S	3	CON	2	2		
Craft...	S		INT				
Craft...	S		INT				
Craft...	S		INT				
Decipher script			INT				
Diplomacy			CHA				
Disable device			INT				
Disguise			CHA				
Escape artist			DEX				
Forgery			INT				
Gather information			CHA				
Handle animal			CHA				
Heal			WIS				
Hide		8	DEX	4	0	+4 (size)	
Intimidate			CHA				
Jump			STR				
Knowledge arcana	S	2	INT	1	1		
Knowledge dungeoneering			INT				
Knowledge nature			INT				
Knowledge religion			INT				
Knowledge the planes			INT				

Knowledge...			INT				
Knowledge...			INT				
Knowledge...			INT				
Knowledge...			INT				
Listen			WIS				
Move silently			DEX				
Open lock			DEX				
Perform			CHA				
Profession...	S		WIS				
Profession...	S		WIS				
Ride			DEX				
Search			INT				
Sense motive			WIS				
Sleight of hand			DEX				
Spellcraft	S	3	INT	1	2		
Spot			WIS				
Survival			WIS				
Swim			STR				
Tumble			DEX				
Use magic device		6	CHA	5	1 (2)		
Use rope			DEX				
<b>SPELLCASTING</b>				<b>Base Save DC:</b>		<b>15</b>	
<b>Level</b>	<b>Per day</b>	<b>Bonus</b>	<b>Cast</b>	<b>Level</b>	<b>Per day</b>	<b>Bonus</b>	<b>Cast</b>
0	5			5		1	
1	3	2		6			
2		1		7			
3		1		8			
4		1		9			
<b>SPELLS KNOWN</b>							
<b>LEVEL 0 (4)</b>		<b>DC</b>		<b>LEVEL 1 (2)</b>		<b>DC</b>	
Flare (CL 2)		15		Burning hands (CL 4)		16	
Detect magic		*		Ray of flame (CL 3)		*	
Read magic		*		Shield		*	
Resitence		*					
Light		*					
<b>LEVEL 2</b>		<b>DC</b>		<b>LEVEL 3</b>		<b>DC</b>	


<b>FAMILIAR: "Raven"</b>
--------------------------

Race		Size		Gender	
Alignment		HD		HP	Initiative
Space / Reach		Base attack		Speed	
STR		AC			
DEX					
CON					
INT		FORT			
WIS		REFL			
CHA		WILL			

Attacks				

FEATS & POWERS		ABILITIES			

Player's name:					
Campaign / Adventure		KIDS - Summer "One-shot" 2016			
Character's name:		Magnus			
Class and levels		Fighter 1°			
3.5 - 04	Age	10	Hit Dices: 10/10		
Hair	Eyes				
Height	Weight				
Race	Human (child)				
Size	Small	Gender			
Face / Reach	5 Ft / 5 Ft				
Homeland	Aglarond		Languages:		
Religion	Lathander				
Alignment	LG				
	Standard	Temporary			
STR	16	3	SPEED	20 Ft	
DEX	14	2	INITIATIVE	+2	
CON	16	3			
INT	12	1	HP	4+3 = 7	
WIS	10	0	AC	10+1+1+2+3 = 17 + dodge	
CHA	16	3	Size + Luck + DEX + armor		
			Touch	14	Flat-footed 15 Armor check: -1
FORT	3+1+2+2		8		
REFL	2+1+0+0		3		
WILL	0+1+0+0		1		
			Conditional modifiers:		
			Carrying capacity:		
BASE ATTACK	1 (+1 size)	MELEE	5	Light load	
		RANGED	4	Medium load	
GRAPPLE	+1			Heavy load	
Attacks	Small longsword	5	1d6+3	19-20 x2	
<b>MAGIC ITEMS WORN</b>					
HEAD	Headband, hat, helmet, phylactery, circlet				
EYES	Eye lenses, goggles				
NECK	Amulet, brooch, medallion, periapt, scarab				
SHOULDERS	Cloak, cape, mantle				
RING 1					
RING 2					
HANDS	Gloves, gauntlets				
ARMS / WRISTS	Bracers, bracelets				
SHIELD					
BODY	Robe, suit of armor		Small studded leather armor		
TORSO	Vest, vestment, shirt				
WAIST	Belt, girdle				
FEET	Boots, shoes, slippers				
<b>RACIAL TRAITS &amp; POWERS</b>					
<p><b>Small:</b> As a Small creature, a gnome gains a +1 size bonus to Armor Class, a +1 size bonus on attack rolls, and a +4 size bonus on Hide checks, but he uses smaller weapons than Medium characters use, and his lifting and carrying limits are three-quarters of those of a Medium character.</p>					
Base land speed is 20 feet.					

FEATS & CLASS FEATURES							
BF) Luck of heroes		BH) Survivor				1) Alertness	
BF1) Dodge							
Equipment							
Small studded leather armor		Small longsword					
MONEY:							
Skills		TOT	Ability		Ranks	Bonus	Source
Appraise			INT				
Balance			DEX				
Bluff			CHA				
Climb	F		STR				
Concentration			CON				
Craft...	F		INT				
Craft...	F		INT				
Craft...	F		INT				
Decipher script			INT				
Diplomacy			CHA				
Disable device			INT				
Disguise			CHA				
Escape artist			DEX				
Forgery			INT				
Gather information			CHA				
Handle animal	F		CHA				
Heal			WIS				
Hide		6	DEX	2	0	+4 (size)	
Intimidate	F		CHA				
Jump	F		STR				
Knowledge arcana			INT				
Knowledge dungeoneering			INT				
Knowledge nature			INT				
Knowledge religion			INT				
Knowledge the planes			INT				
Knowledge...			INT				
Knowledge...			INT				
Knowledge...			INT				
Knowledge...			INT				
Listen		3	WIS	0	1 (2)	+2 (feat)	



Move silently			DEX				
Open lock			DEX				
Perform			CHA				
Profession...			WIS				
Profession...			WIS				
Ride	F	4	DEX	2	2		
Search			INT				
Sense motive			WIS				
Sleight of hand			DEX				
Spellcraft			INT				
Spot		3	WIS	0	1 (2)	+2 (feat)	
Survival		3	WIS	0	1 (2)	+2 (feat)	
Swim	F		STR				
Tumble			DEX				
Use magic device			CHA				
Use rope			DEX				

Player's name:					
Campaign / Adventure		KIDS - Summer "One-shot" 2016			
Character's name:		Tanael			
Class and levels		Wizard 1°			
3.5 - 04	Age	13 (10)		Hit Dices: 4/4	
Hair	Eyes				
Height	Weight				
Race	Half elf (child)				
Size	Small	Gender			
Face / Reach	5 Ft / 5 Ft				
Homeland	Aglarond		Languages:		
Religion	Azuth				
Alignment	NG				
	Standard		Temporary		
STR	10	0		SPEED	20 Ft
DEX	16	3		INITIATIVE	+3
CON	14	2			
INT	16	3		HP	1+2 = 3
WIS	12	1		AC	10+1+1+3 = 15
CHA	14	2			Size + luck + DEX
				Touch	15 Flat-footed 12 Armor check:
FORT	2+1+0+0		3	Conditional modifiers:	
REFL	3+1+0+0		4	+2 ST vs enchantment spells or effects	
WILL	1+1+2+2		6		
				Carrying capacity:	
BASE ATTACK	0 (+1 size)		MELEE	1	Light load
			RANGED	4	Medium load
GRAPPLE	-3				Heavy load
Attacks					
	Ray	4	Spell		20 x2
	Touch	1	Spell		20 x2
<b>MAGIC ITEMS WORN</b>					
HEAD	Headband, hat, helmet, phylactery, circlet				
EYES	Eye lenses, goggles				
NECK	Amulet, brooch, medallion, periapt, scarab				
SHOULDERS	Cloak, cape, mantle				
RING 1					
RING 2					
HANDS	Gloves, gauntlets				
ARMS / WRISTS	Bracers, bracelets				
SHIELD					
BODY	Robe, suit of armor				
TORSO	Vest, vestment, shirt				
WAIST	Belt, girdle				
FEET	Boots, shoes, slippers				
<b>RACIAL TRAITS &amp; POWERS</b>					
<p><b>Small:</b> As a Small creature, a gnome gains a +1 size bonus to Armor Class, a +1 size bonus on attack rolls, and a +4 size bonus on Hide checks, but he uses smaller weapons than Medium characters use, and his lifting and carrying limits are three-quarters of those of a Medium character.</p>					
Base land speed is 20 feet.			+2 racial bonus on saves vs enchantment spells or effects		

Immunity to sleep spells and effects	+1 racial bonus on listen, search and spot checks	
Low light vision	+2 racial bonus on diplomacy and gather information checks	
Elven blood		

**FEATS & CLASS FEATURES**

<b>BF) Luck of heroes</b>	<b>1) Discipline</b>	<b>Summon familiar: "cat"</b>
<b>Scribe scroll</b>	<b>3)</b>	

**Equipment**

<b>Spell pouch</b>	<b>Arcane scroll "Web"</b>	<b>Arcane scroll "Protection from arrows"</b>

**MONEY:**

Skills		TOT	Ability	Ranks	Bonus	Source
Appraise			INT			
Balance			DEX			
Bluff			CHA			
Climb			STR			
Concentration	W	6	CON	2	2	+2 (feat)
Craft...	W		INT			
Craft...	W		INT			
Craft...	W		INT			
Decipher script	W		INT			
Diplomacy		4	CHA	2	0	+2 (race)
Disable device			INT			
Disguise			CHA			
Escape artist			DEX			
Forgery			INT			
Gather information		4	CHA	2	0	+2 (race)
Handle animal			CHA			
Heal			WIS			
Hide		7	DEX	3	0	+4 (size)
Intimidate			CHA			
Jump			STR			
Knowledge arcana	W	5	INT	3	2	
Knowledge dungeoneering	W	5	INT	3	2	
Knowledge nature	W		INT			
Knowledge religion	W	5	INT	3	2	
Knowledge the planes	W		INT			

Knowledge...	W		INT				
Knowledge...	W		INT				
Knowledge...	W		INT				
Knowledge...	W		INT				
Listen		2	WIS	1	0	1 (race)	
Move silently		6	DEX	3	0	+3 (familiar)	
Open lock			DEX				
Perform			CHA				
Profession...	W		WIS				
Profession...	W		WIS				
Ride			DEX				
Search		4	INT	3	0	1 (race)	
Sense motive			WIS				
Sleight of hand			DEX				
Spellcraft	W	5	INT	3	2		
Spot		2	WIS	1	0	1 (race)	
Survival			WIS				
Swim			STR				
Tumble			DEX				
Use magic device			CHA				
Use rope			DEX				

SPELLCASTING				Base Save DC:		13	
Level	Per day	Bonus	DC	Level	Per day	Bonus	DC
0	3		13	5			19
1	1	1	14	6			20
2		1	15	7			21
3		1	16	8			22
4			17	9			23

SPELLS KNOWN & PREPARED							
LEVEL 0		DC		LEVEL 1		DC	
Resistance		*		Mage armor		*	
Acid splash		*		Shield		*	
Detect poison		*		Ray of enfeeblement		*	
Detect magic		*		Magic missile		*	
Read magic		*		Burning hands		14	
Dancing lights		*		Expeditious retreat		*	
Flare		13					
Light		*					
Ray of frost		*					
Ghost sound		13					
Mage hand		*					
Mending		*					



## **Appendice 2: le "quest" ancora aperte ...**

una volta risolto il mistero dei bambini scomparsi e, possibilmente, ucciso il babau, cosa resterà da fare ai nostri eroi?

## **Appendice 3: PNG (lista ed eventuali schede).**

Quello che segue è l'elenco dei PNG ... una lista con i loro nomi, ruoli e dettagli. Per i principali, seguiranno le relative schede.

- bambino cattivo standard
- capo dei "bambini cattivi"
- buon vecchio chierico locale
- strega del bosco

Campaign / Adventure		KIDS - Summer "One-shot" 2016					
Character's name:		Jonas, buon vecchio chierico di Lathander					
Class and levels		Cleric 8°					
Race	Human (old)					Hit Dices: 8/8,	
Size	Medium	Gender	Male				
Face / Reach	5 Ft / 5 Ft						
Homeland	Agalrond				Languages:		
Religion	Lathander						
Alignment	NG						
		Standard		Temporary			
STR	13	1			SPEED	(30 Ft) 20 Ft	
DEX	10	0			INITIATIVE	+0	
CON	13	1					
INT	14	2			HP	8+7d8+8+8 =	
WIS**	22	6			AC	10+1+1+5+4 = 21	
CHA	18	4			Luck + ring + armor + shield		
		Touch	12	Flat-footed	21	Armor check:	-2
FORT	2+6+1+1		10		Conditional modifiers:		
REFL	0+2+1+1		4				
WILL	6+6+1+1		14				
BASE ATTACK		6/1	MELEE	7/2			
GRAPPLE		+7		RANGED		6/1	
Attacks	Heavy mace +2		9/4	1d8+3		20 x2	
	Touch		7/2	Spell		20 x2	
	Ray		6	Spell		20 x2	
<b>MAGIC ITEMS WORN</b>							
SHOULDERS	Cloak, cape, mantle			Cloak of resistance +1			
RING 1				Ring of protection +1			
SHIELD				Heavy wooden shield +2			
BODY	Robe, suit of armor			Studded leather armor +2			
<b>FEATS &amp; CLASS FEATURES</b>							
1) <b>Initiate of Lathander</b> = you can spontaneously casting any spell in your spell-list with the light descriptor or with the word "light" in its name.							
6) <b>Improved toughness</b>		Turn undead			Spontaneous casting		
BH) <b>Luck of heroes</b>		3) <b>Skill focus concentration</b>					
<b>Equipment</b>							
Studded leather armor +2		Heavy wooden shield +2			Heavy mace +2		
Cloak of resistance +1		Ring of protection +1			160 GP		
<b>Skills</b>		<b>TOT</b>	<b>Ability</b>		<b>Ranks</b>	<b>Bonus</b>	<b>Source</b>
Concentration	C	14	CON	1	10	+3 (feat)	
Diplomacy	C	11	CHA	4	5	+2 (syn)	
Heal	C	8	WIS	6	2		
Knowledge arcana	C	7	INT	2	5		
Knowledge religion	C	7	INT	2	5		
Knowledge the planes	C	7	INT	2	5		
Knowledge history	C	7	INT	2	5		
Sense motive		11	WIS	6	5 (10)		
Spellcraft	C	12	INT	2	8	+2 (syn)	
<b>SPELLCASTING</b>				Base Save DC:		16	

Level	Per day	Bonus	DC	Level	Per day	Bonus	DC
0	6		16	3	3+1	1	19
1	4+1	2	17	4	2+1	1	20
2	3+1	2	18				
DOMAINS & DOMAIN SPELLS							
<b>RENEWAL:</b> If you fall below 0 hit points, you regain a number of hit points equal to 1d8 + your Charisma modifier. This is a supernatural ability that functions once per day. If an attack brings you to -10 hit points or lower, you die before this power takes effect				<b>SUN:</b> Once per day, you can perform a greater turning against undead in place of a regular turning. The greater turning is like a normal turning except that the undead creatures that would be turned are destroyed instead.			
Charm person			16	Endure elements			*
Restoration lesser			*	Heat metal			18
Remove disease			*	Searing light			*
Reincarnate			*	Fire shield			*
SPELLS KNOWN & PREPARED							
LEVEL 0 (6)		DC		LEVEL 1 (6+1)		DC	
Cure minor wounds		*		Charm person		17	
Light		*		Bless		*	
Detect magic		*		Divine favour		*	
Read magic		*		Faith healing		*	
Virtue		*		Bane		17	
Resistance		*		Doom		17	
				Vigor lesser		*	
LEVEL 2 (5+1)		DC		LEVEL 3 (4+1)		DC	
Lesser restoration		*		Searing light		*	
Bear's endurance		*		Magic vestment		*	
Silence		18		Dispel magic		*	
Resist energy		*		Energy vortex		19	
Curse of ill fortune		18		Bestow curse		19	
Light of mercuria		*					
LEVEL 4 (3+1)		DC					
Reincarnate		*					
Death ward		*					
Divine power		*					
Panacea		*					



## Appendice 4: riferimenti ai manuali.

### Razze e mostri:

- star elf – unapproachable east, ???

•

### Classi:

- Mystic – Dragonlance, ???

•

### Feat:

- Artist – Player's guide to Faerun, ???
- Bloodline of fire – Player's guide to Faerun, ???
- Calishite elementalist – Races of Faerun, ???
- Cosmopolitan – Player's guide to Faerun, ???
- Craven – Champions of Ruin, ???
- Discipline – Player's guide to Faerun, ???
- Forester – Player's guide to Faerun, ???
- Luck of heroes – Player's guide to Faerun, ???
- Survivor – Player's guide to Faerun, ???
- Thug – Player's guide to Faerun, ???

•

### Altro:

•

---

### **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."](http://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](mailto:zuri.marco@gmail.com)