



# *La prova del Cavaliere Alex*

## *di Enrico Ivaldi e Mirko Ivaldi*

### *©2007 KOFN*

Estate del 346 DC. Alla Torre del Sommo Chierico Alex viene accolto dal suo precettore, Ser Flendar Pathwarden - De Caela: *Benvenuto Alex, vediamo cosa hai imparato in questo anno lontano dal tuo maestro.*

Il suo maestro gli lancia una spada di giunco (tiro destrezza per afferrare CD 15) e duello con Ser Flendar....con le spade di giunco.

Dopo l'arrivo gli vengono mostrate le stanze in cui ritemprarsi sino all'indomani.

Dopo una notte passata a riposare il mattino seguente, di buon ora, Alex viene condotto nella Sala del Consiglio dello Sperone del Cavaliere davanti al Sommo Consiglio dei Cavalieri composto da Lord Gunthar Uth Wistan (30 anni capelli grigio acciaio, Alfred MarKenin (sommo giudice, capo dell'Ordine della Spada), Stephan Peres (vecchio decano) e Ser Flendar (il precettore)

*“Alcuni giorni fa, Sharry, la moglie di Lord Hargot signora dell'omonima città, e buon amico dei Cavalieri, è stata rapita mentre assieme ad alcune altre donne raccoglieva delle erbe medicinali a non molta distanza dalle rovine dell'antica città di Cedartmont.*

*Le cinque guardie che accompagnavano le donne, sono stati trovati uccisi da armi contundenti. Su alcuni corpi erano presenti segni di ustioni e su altri segni di ferite da punta avvelenate. L'unica altra cosa che gli scout hanno rilevato sono delle impronte di rettili che si dirigono verso le rovine. Non hanno però avuto il coraggio di andare a controllare in quanto le superstizioni di queste terre dicono che si tratta di un luogo maledetto. Questa prova è sembrata adatta al Sommo Esecutore per un giovane che vuole diventare Cavaliere di Solamnia.”*

*Partirai domattina al sorgere del sole....buona fortuna Alex.*

## **IN VIAGGIO VERSO HARGOT :**

### **1 (diurno) *Incontro con il Nano Minas, ferito dai Draconici (G 5° L/B)***

“La strada diventa improvvisamente molto stretta e i già rarissimi cespugli spariscono del tutto. Ad un certo punto vedete a circa un Km sulla vostra sinistra, nella pianura desertica un grande ammasso roccioso, alto sui venti metri con un diametro di almeno cinquanta. Sul fronte rivolto verso di voi vedete una grossa apertura scura. (tiro per notare CD 15 se supera intravede dei draconici in fuga ma non riesce a raggiungerli). Continuate a camminare per la strada fino a che ad un certo punto non vedete, sdraiato in una cunetta un nano dall'aspetto malconcio ma ancora vivo (ha 0 PF, è stabile e semiosciente, vedi scheda sotto). La carovana è stata attaccata da alcune creature rettiliformi..Vicino a lui e anche dall'altra parte della strada ci sono frammenti di legno, pezzi di carro e parti di cavalli e persone spiaccicate ovunque.”

**2) (diurno)** “State camminando, quando ad un certo punto il cielo si oscura, guardate verso l'alto e vedete sei immense sagome scure, dotate di ali di pipistrello gigantesche. Con orrore vi accorgete che sono draghi e, osservando attentamente potete distinguere il loro colore, sono draghi blu, alcune tra le creature più crudeli di tutta Krynn. Con ancora maggiore orrore vi accorgete che puntano verso di voi e li vedete diventare sempre più grandi, fino a quando passano a un centinaio di metri sopra di voi e potete sentire il loro respiro incandescente su di voi. Probabilmente però non hanno tempo da perdere con voi e quindi si rialzano proseguendo verso ovest, nella stessa direzione in cui state andando voi.”

**3 (notturno,)** Un uomo vestito di nero, un ladro, si avvicina al campo con l'intenzione di derubare i PG. Tenterà di avvicinarsi silenziosamente alle spalle della sentinella per colpirla alle spalle (Attacco furtivo alla

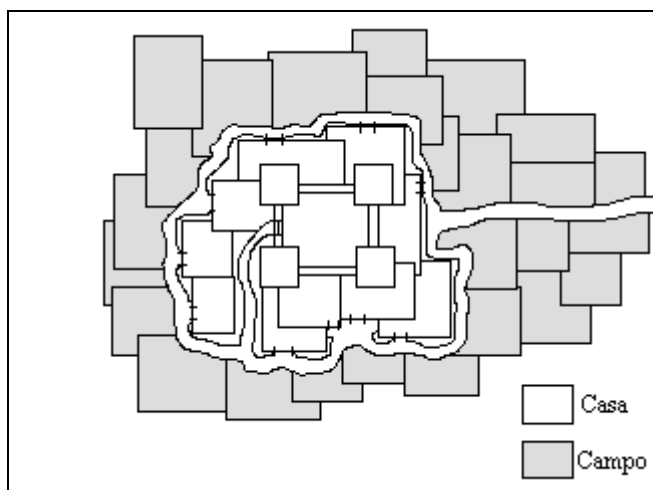
sprovvista) e rubare i cavalli al gruppo, poiché teme di svegliare il gruppo prendendo il denaro. Se ruba i cavalli (a seconda di dove sono stati messi), dopo che si è allontanato di una decina di metri ogni personaggio ha il 50% di sentire il rumore e svegliarsi. Non può essere raggiunto a piedi da personaggi che muovano meno di 12, essendo a cavallo, ma può essere abbattuto con armi da tiro, con penalità -2 poiché è in movimento. Si ripresenterà poi ad Hargot come “persona informata dei fatti” su chi ha rubato i cavalli (depistando i PG e facendone perdere loro tempo. Nel caso che viene scoperto, fuggerà e aspetterà i PG ad Hargot per parlar loro dei ladri di cavalli. Questi è **Derfell Loryn, L5° NM**

## HARGOT :

*“Dopo il pericoloso viaggio, siete giunti su un’altura dalla quale si domina la cittadina di Hargot (9192 abitanti). La residenza di Lord Hargot è ,costituita da un gruppetto di case raggruppato intorno a un piccolo castello e intorno all’abitato dei campi dall’aspetto non particolarmente prosperoso.La strada in discesa porta verso la zona portuale della città.”*

Hargot è una città di medie dimensioni principalmente dedita al commercio per via del fiorento porto e nella parte interna anche all’agricoltura.

Sotto Hargot si trova una falda acquifera per cui nel raggio di un km dall’abitato i campi riescono a produrre qualche prodotto. Oltre ci sono soltanto terre steppose e aridissime.In città i negozi vendono attrezzi da agricoltore e pochi oggetti di utilità, come coperte, corde, torce ecc..



Lord Hargot, vive nel castelletto centrale, mentre le poche case intorno sono distribuite tra la servitù e una piccola guarnigione di Cavalieri della Spada, ora alla Torre del Sommo Chierico per alcune esercitazioni.

I Pg,arriveranno verso le sette di sera e potranno avere vitto e alloggio per 2 stl nella locanda “La bella contadina”.

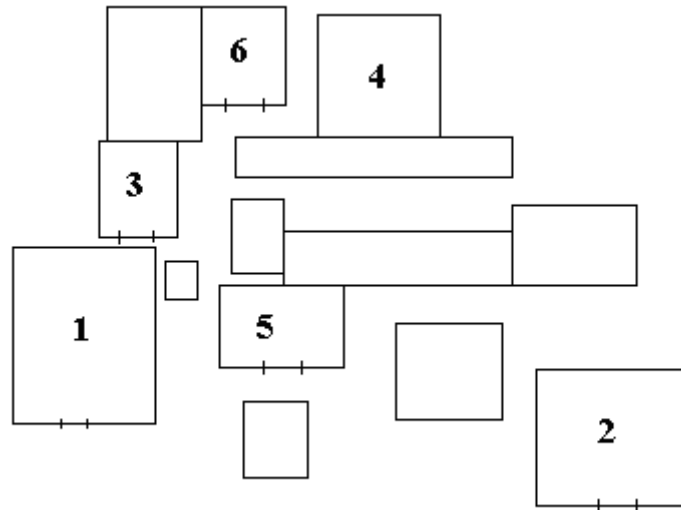
Lord Hargot si rivolge agli avventurieri con un tono di voce che lascia presagire un suo diretto interesse sulla riuscita della missione :-Ah, meno male che siete arrivati,cominciavo a temere per voi, il mio amico Alfred mi pare che abbia scelto bene, dal vostro aspetto penso che la missione andrà a buon fine. Comunque, dopo questa premessa, vi spiego il vostro obbiettivo,in quanto ogni minuto che passa la mia dolce consorte potrebbe subire chissà quali atroci torture.

Ma cominciamo dal principio : cinque (+ il tempo di viaggio impiegato dai PG) giorni fa,mia moglie era andata a raccogliere erbe per una tisana che guarisse il mio mal di schiena,accompagnata da due sue amiche e da alcune mie guardie. Alla sera non essendo ancora tornata,ho fatto preparare un carro e sono partito,insieme a delle guardie e a dei contadini, armati di torce, per andare a controllare se le era successo qualcosa....e purtroppo si! Sul luogo in cui crescono le erbette, ho trovato solo i cadaveri delle mie guardie, che erano state uccise in modo brutale : ad alcuni erano stati strappati gli arti, altri erano stati colpiti da armi

avvelenate ed altri ancora erano stati picchiati con armi incandescenti,infatti i loro vestiti avevano preso fuoco e la loro pelle era ustionata.

Uno dei miei uomini,abituato a cacciare nella steppa,ha trovato delle tracce,alcune di piccoli piedi,altre di zampe enormi e mi ha indicato dove portavano. Nella fredda nebbia serale ho tremato osservando le rovine maledette di Cedartmont, dove alcune luci brillavano maligne.-” Terminato il racconto, Lord Hargot scoppia a piangere,poi si rifà coraggio:- “Perdonatemi,mi sono lasciato trasportare,ecco, il vostro compito è penetrare nelle rovine,salvare la mia amata Sharry e le sue amiche e giustiziare senza alcune pietà le creature maledette che hanno compiuto questo atto. Andate ora,un mio uomo vi accompagnerà fino alle rovine, dopodichè sarà compito vostro.

Cedartmont →



La guida dei PG è **Sigarni, una cacciatrice di vent'anni,con una buona conoscenza della zona (Ran 5° N/B)** infatti condurrà i PG al luogo in circa un ora senza che venga incontrata alcuna creatura o mostro (10% di incontrare un piccolo gruppo di inoffensivi funno). E' ormai mezzogiorno e il freddo sole si staglia debolmente nel cielo. Pur essendo estate la temperatura è molto bassa.

Questa è la scena che si presenta ai PG :

*“Siete all’imboccatura di una stretta vallata di terra brulla. A circa due-trecento metri da voi,potete vedere i resti di quella che sembra esser stata una rigogliosa città,solo che ormai buona parte degli edifici sono ridotti a macerie e i pochi che sono rimasti in piedi sono stati ricoperti da muschi e vegetali, rendendo le rovine un luogo irreal e misterioso. Ad un certo punto notate una cosa molto reale,in cima alle rovine, nel punto più elevato della valle, sopra una massa di roccia scura probabilmente di origine basaltica, sorge un castello, costruito nella stessa pietra e stranamente completamente intatto.*

*Il cielo intorno a voi è completamente sereno,mentre notate che sulle rovine ci sono una fitta nebbia e dei nuvoloni scuri, che raggiungono la massima densità sopra il castelletto,emettendo ogni tanto lampi e tuoni. Le finestre delle torri e della rocca brillano di luce rossastra. In lontananza sentite un urlo di donna e delle grida inumane.”*

Gli edifici visitabili dall'esterno sono sei ,ecco spiegato qui di seguito cosa vi si trova all'interno.

- I. Questo edificio era un tempo la caserma delle guardie, che ne popolano ancora le stanze sotto forma di scheletri (8) che attaccheranno tutte le creature che incontreranno. Il portone principale è chiuso a chiave ed immette in una stanza di 6 x 5 m,con un grosso tavolo al centro e una scala che sale al piano di sopra. Nella stanza c'è una rastrelliera con 5 spade lunghe, 3 alabarde, 2 scudi medi, un armatura di cotta di maglia, un' ascia bipenne e un' accetta con manico di osso e lama d'argento, (accetta boomerang). Al piano di sopra ci sono due dormitori, nel primo ci sono: sei letti, un baule

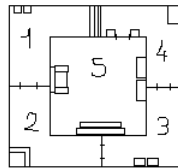
con 30 stl, dei bracciali di CA7, degli abiti da militare, un armadio con 2 lance e un arco lungo. Nel secondo invece ci sono : sei letti, una cassa con una faretra con 15 dardi da balestra media d'argento (+1)(70% di rottura durante l'uso.) **Al primo piano,nella sala di ingresso c'è una botola molto ben nascosta (CD25) nel terreno sotto delle lastre di ardesia che conduce ai sotterranei della città.**

- II. Questa taverna in rovina,ha il portone sfondato come da un violento colpo; all'interno c'è un molto buio e nascosta dietro un mucchio di immondizia c'è **Sylvinia, elfa maga Veste Rossa (M4/VR1 N/N) in cerca dell'abitazione del Mago Garmond il Rosso.**
- III. Questo era un palazzetto a due piani che fungeva da abitazione. Al primo piano c'è una stanza in rovina in cui una pattuglia di 8 goblin sta razziano il mobilio e al piano di sopra c'è una stanza che era stata la libreria di un mago Garmond il Rosso e nella quale, oltre a libri di magia vari (su uno c'è l'incantesimo Velocità) ci sono anche un baule con 40 stl e un anello di protezione +1, un libro sulla città di Cedartmont (con riferimenti alle segrete) 3 zombi e 2 Ghoul creati dal mago a difesa dei suoi tesori. **Al primo piano c'è, molto ben nascosto (CD25), un accesso ai sotterranei.**
- IV. Un tempo erano le stalle cittadine .Sotto il fieno in un angolo c'è una barilotto con 50 stl e una gemma rossa (100 stl).Chi cerca sotto il fieno,ha 1 probabilità su 6 di venire morso da uno scorpione e subire 1d4 pf, inoltre,se non passa un TS (CD 18) contro veleno viene rallentato per 3d8 ore.
- V. Questa casa è un vecchio tempio di Paladine, tutto profanato da scritte inneggianti a Morgion. I muri sono coperti di schifezze e tutto è nel più totale abbandono; solo l'altare sembra essere intatto e pulito. I PG potranno fermarsi a riposare accanto all'altare, se lo faranno avranno notte tranquilla e incasseranno 30 PX a testa. Profanare l'altare porta ad una maledizione (CD 37) che toglie 4 punti di saggezza. Sull'altare c'è una coppa di platino (50 Mon Acc, o stl)
- VI. Questo posto è una cantina zeppa di vini inaciditi, birra stantia, liquori fetidi andati a male, talmente di pessimo valore che non sono stati saccheggianti. All'interno di un passaggio segreto, però, (CD26 per trovarlo; non è segnato sul tomo dei passaggi segreti) c'è un piccolo corridoio dove, dopo pochi metri, si trova uno slargo naturale. All'interno c'è una collezione di alcolici pregiati rari, del valore di non meno di 250 Mon Acc, ed un Vassoio di acciaio con inciso il disegno di una freccia. Il vassoio è uno Scudo Medio +2 che lancia fino a 3 dardi incantati al giorno. Lo scudo dev'essere riparato (Artigianato armature, CD 20, +3 alla CD per ogni "1" tirato sul d20; non è possibile quindi prendere 20) per poter essere usato come tale. La magia dei dardi incantati comunque resta.

Se i PG riescono a trovare uno degli accessi alle segrete, quando apriranno la botola vedranno un lungo corridoio oscuro senza alcuna luce scavato nella roccia viva. Nei sotterranei è facile che incontrino qualche mostro: cubo gelatinoso, goblin di pattuglia (5 +1 sergente Guerr 2°), scarabei,ecc. a discrezione del master.

## LA ROCCA: Seconda Parte

Il passaggio dalla taverna porta direttamente all'entrata della rocca, un tempo sede della famiglia regnante e ora covo dei goblin della luna nera, tipicamente seguaci di Morgion: leggende dicono infatti che il capo di questi goblin abbia nelle sue (malate) mani anche la guida religiosa dei goblin stessi. Il secondo piano è diroccato ma il primo piano sembra ancora abbastanza decente. Fuori ci sono goblin armati (1-10) di pattuglia, tra questi uno è stregone (+1 livello; lancia frastornare e sonno). Esplorare la parte diroccata non porta a nulla, tranne che una perdita di tempo (-50 PX per tutti).



Nel I piano ci sono le armerie, il magazzino cibarie e le stalle dei Lupi dei Goblin.

Il piano :

- 1) In questa stanza arrivano le scale dal piano di sotto.  
Ci sono due vasi con delle piante dai fiori rossicci, un braciere acceso e 2d8+2 Hobgoblin armati di stocco (1d6). Le piante sono delle trappole e appena i PG entrano nella stanza emaneranno un gas (al quale tutti i goblinoidi, i kender e gli elfi sono immuni) che obbligherà ad un TS Tempra per non avere un malus di -3 al TxC e al danno per 1d6+2 round. In questo punto, all'interno di una nicchia, c'è una piccola fontana votiva di Mishakal. Nel caso che serva, guarirà i PG (75%PF totali).
- 2) Celle. In questa stanza ci sono sette celle. Per aprirle occorre scassinare la serratura (CD 19) o forzarle (CD 23):
  - a) In questa cella c'è uno scheletro molto piccolo sul pavimento (kender) in mano regge un coltello e un altro gli è stato conficcato nel cranio. Ha una borsa alla cintura con 30 stl e degli attrezzi da scasso.
  - b) Questa cella contiene Sharry, la moglie di Lord Hargot. E' nuda e terrorizzata e salterà al collo del PG che l'ha liberata. Dirà che a catturarla è stato un goblin particolarmente astuto che sembrava comandare gli altri e l'ha violentata. Chiederà in ginocchio ai PG di uccidere il suo aguzzino, quello che ha sentito chiamare dagli altri goblin "Sacerdote". Lei aspetterà nella cella il ritorno del gruppo.
  - c) In questa cella ci sono 2 donne amiche di Sharry. Sono giovani (20 anni) e molto piacenti, e potrebbero decidere di ricompensare in modo particolare qualche PG particolarmente carismatico.
  - d) Un nano è incatenato in questa cella. Indossa solo un perizoma ed è smunto e pallido. E' Acher ed è stato catturato dai goblin mentre riposava in una grotta ed è stato più volte torturato per rivelare l'accesso a Pax Tharkas. Sarà molto riconoscente ai PG e donerà loro una grossa gemma del valore di 130 stl.
  - e) Una strana creatura con la faccia da iena, è tutta legata e giace su un letto. E' Skiutt, uno gnoll cacciatore che era stato catturato da poco dai goblin. Appena i PG lo liberano, donerà loro una fiaschetta in cui dice ci sia una pozione di super guarigione (3d8+3 fe) e poi tenterà di andarsene. La fiaschetta contiene solo acqua aromatizzata alla fragola.

- f) In questa stanza c'è il cadavere di un cavaliere di Solamnia (famiglia Thelonys) (non è Carthaelion, ma un suo cugino), riconoscibile da un medaglione d'oro col simbolo del martin pescatore da una parte e della famiglia dall'altra.
- g) In questa cella ci sono altre 2 amiche di Sharry, hanno sulla trentina d'anni e sono abbastanza brutte. Cercheranno di concupire tutti i PG con il carisma più basso (di qualsiasi razza).  
In ogni caso, troppo rumore metterà in allarme le guardie (1-8 a seconda del bordello): Goblin con 1 livello da guerriero
- 3) Questa stanza contiene solo due bauli, uno dei quali è un mimo. L'altro contiene 50 stl e 2 pozioni di superguarigione (2d8+1). I bauli sono guardati a vista da un ammasso informe di carne marcia (§)
- 4) In questa stanza ci sono 5 draconici con armature di maglia e albarde e due armature vuote ai lati di una porta decorata. Sono i guerrieri scelti del sacerdote e hanno le seguenti caratteristiche :  
**Baaz . (3)**  
**Sivak: (2)**
- 5) Sala del trono : Appena i PG entrano, tutti gli occupanti sono pronti ad accoglierli avendo sentito i rumori dello scontro all'esterno. Ci sono : due orchi, una lucertola gigante, 18 goblin e Il sacerdote dei goblin.

**Jhifnabuk**, Adoratore di Morgion del V lvl:

Att. +4 ,CA 3, PF 38 , GS +1

Incantesimi (*dominio*) :

1) infliggi ferite leggere, anatema, incuti paura; *prot. bene; infliggi ferite leggere*

2) evoca mostri 2, infliggi ferite moderate, oscurità; *dissacrare ;frantumare*

3) contagio, maledizione; *prot. Bene raggio 3m; contagio*

Domini: Distruzione, Male (Punire; +4 TXC, +5 danno; +1 lvl incantesimi malvagi)

Equipaggiamento : Bracciali CA6, mazza da fante incendiaria +2 (aggiunge 1d4 di danno da fuoco), pozione di guarigione, 100 stl, abiti cerimoniali neri, armatura di cuoio borchiato, simbolo sacro di Morgion. Ogni volta che colpisce in mischia, c'è una probabilità del 10 % cumulativa di infliggere una malattia (TS temprà: la malattia incuba in 1 giorno solo ed infligge 1d2 danni su For e Cos al giorno; CD 16)

Dopo che il Chierico è stato ucciso, i PG potranno controllare nei due grossi bauli .Ci sono 200 stl, un mantello blu con il bordo nero (+1), una spada lunga +1, una gemma da 100 stl, un elmo piccolo.

Una volta arrivati a Hargot ,i PG riceveranno un carro medio con due cavalli da tiro carico di provviste per un mese e 100 stl a testa, potranno riposare quanto vogliono al castello e poi potranno tornare alla Torre.

A fine avventura date ulteriori 500 pe a testa a ogni giocatore.

Al ritorno alla Torre del Sommo Chierico Alex viene nominato Cavaliere.

Nome: Minas Skullcrasher Razza: nano  
 Origine: Thorbadin Sesso: M Altezza: 134  
 Classi: Guerriero Livelli: 5

Allineamento: LB  
 Peso: 82 Taglia: M

Caratteristica	N°	Modif	N° temp	Modif. Temp
FORZA	18	+4		
DESTREZZA	12	+1		
COSTITUZIONE	16	+3		
SAGGEZZA	10	0		
INTELLIGENZA	9	-1		
CARISMA	9	-1		

PX	CA	19	10	Armatura 6	Scudo 2	Des 1	Taglia 0	Naturale 0	Vari 0
PX Succ.	liv. PF	45	DV d10	Rid danni /	Velocita 6	Res. Inc /	Pen arm /	Fall. Arc /	
Iniziativa	1	Des +1	Vari /	Att. Base +5					

Lingue: Comune, nanico

TS	Totale	Base	Caratt.	Magia	Vari	Temp.
RIFLESSI	2	1	Des +1			
TEMPRA	7	4	Cos +3			
VOLONTA'	1	1	Sag 0			

Arma	Gitta	Peso	Att. Totale	Danno	Effetti speciali	T	Tipo	critico.
Ascia nanica			+10	1d10+4				
Balestra pesante			+6	1d8				

**Equip:** Cotta di maglia perfetta, Ascia da guerra nanica 1d10 Crit. X3, Scudo medio +1, Balestra pesante +1, 20 quadrelli pesanti, zaino, torce, birra

**Att. Base:** Mischia 5+4+1= +10 **Distanza** 5+1= +6

**Talenti:** Arma focalizzata ascia nanica (+1txc); Resistenza fisica, duro a morire; Attacco poderoso (scambio bonus attacco con bonus danno); incalzare

## Background:

Minas è un semplice nano guerriero di Thorbadin in viaggio per migliorare le sue qualità.

## Rapporti con Alex

Minas aiuterà in ogni caso Alex, visto che la comparsa di Alex gli ha permesso di salvarsi.

X	Nome abilità	chiave	Totale	Caratt.	gradi	vari
	Acrobazia	Des		+1		
	Addestrare animali	Car		-1		
	Artigianato	Int		-1		
	Artista della fuga	Des		+1		
	Ascoltare	Sag			2	
	Camuffare	Car		-1		
	Cavalcare	Des	9	+1	8	
	Cercare	Int		-1		
	Concentrazione	Cos		+3		
	Conoscenze arcane	Int		-1		
	<< locale	Int		-1		
	<< natura	Int		-1		
	<< nobiltà	Int		-1		
	<< religioni	Int		-1		
	<< storia	Int		-1		
	Decifrare scritte	Int		-1		
	Diplomazia	Car		-1		
	Disattivare congegni	Int		-1		
	Equilibrio	Des		+1		
	Falsificare	Int		-1		
	Guarire	Sag				
	Intimidire	Car		-1		
	Intrattenere	Car		-1		
	Muoversi silenziosamente	Des		+1		
	Nascondersi	Des		+1		
	Nuotare	For		+4		
	Osservare	Sag				
	Percepire intenzioni	Sag				
	Raccogliere informazioni	Car		-1		
	Raggirare	Car		-1		
	Rapidità di mano	Des		+1		
	Saltare	For		+4		
	Sapienza magica	Int		-1		
	Scalare	For		+4	1	
	Scassinare serrature	Des		+1		
	Sopravvivenza	Sag				
	Utilizzare corde	Des		+1		
	<< oggetti magici	Car		-1		
	Valutare	Int		-1		



Nome: Sigarni di Hargot    Razza: Umano    Allineamento: NB  
 Origine: Hargot    Sesso: F    Altezza: 180    Peso: 82    Taglia: M  
 Classi: Ranger    Livelli: 5

Caratteristica	N°	Modif	N° temp	Modif. Temp
FORZA	14	+2		
DESTREZZA	16	+3		
COSTITUZIONE	12	+1		
SAGGEZZA	12	+1		
INTELLIGENZA	10	0		
CARISMA	10	0		

PX	CA	<b>16</b>	10	Armatura 3	Scudo 0	Des 3	Taglia 0	Naturale 0	Vari 0
PX Succ.	liv. PF	<b>37</b>	DV d8	Rid danni /	Velocita 9	Res. Inc /	Pen arm /	Fall. Arc /	
Iniziativa	<b>3</b>	Des +3	Vari	Att. Base +5					

Lingue: Comune

TS	Totale	Base	Caratt.	Magia	Vari	Temp.
RIFLESSI	7	4	Des +3			
TEMPRA	5	4	Cos +1			
VOLONTA'	2	1	Sag +1			

Arma	Gitta	Peso	Att. Totale	Danno	Effetti speciali	T	Tipo	critico.
Pugnale			<b>+7</b>	1d4+2				
Arco l. com. Fo14			<b>+12</b>	1d8+2				

**Equip:** Cuoio Borchiato, Pugnale, zaino, corda, Arco lungo composito +2; 25 Monete Acciaio

**Att. Base:** Mischia 5+2= **+7**      **Distanza** 5 +3 +2 +2= **+12**

**Talenti:** Tiro ravvicinato, Tiro rapido (+1 att a dist.), affinità animale, allerta

**Compagno:** Fido, Cane (*Segugio Italiano ndVet*)

**Nemici Razziali:** Goblin (+4) orchi (+2)

## Background:

Sigarni è una dei cacciatori di Hargot. Conosce molto bene la zona (+2 sopravvivenza nel raggio di 1 giorno di cammino da Hargot). Detesta i goblin e li attacca a vista.

Lancia 1 incantesimo di livello 1 al giorno con CD 12

## Rapporti con Alex

Sigarni considera Alex un intruso, ma comunque lo aiuterà fintanto che avrà buone intenzioni nei confronti suoi e degli Hargotiani.

X	Nome abilità	chiave	Totale	Caratt.	gradi	vari
	Acrobazia	Des		+3		
	Addestrare animali	Car	8		6	+2
	Artigianato	Int				
	Artista della fuga	Des		+3		
	Ascoltare	Sag	6	+1	6	+2
	Camuffare	Car				
	Cavalcare	Des	14	+4	8	+2
	Cercare	Int	6		6	
	Concentrazione	Cos		+1		
	Conoscenze arcane	Int				
	<< locale	Int				
	<< natura	Int				
	<< nobiltà	Int				
	<< religioni	Int				
	<< storia	Int				
	Decifrare scritte	Int				
	Diplomazia	Car				
	Disattivare congegni	Int				
	Equilibrio	Des		+3		
	Falsificare	Int				
	Guarire	Sag		+1		
	Intimidire	Car				
	Intrattenere	Car				
	Muoversi silenziosamente	Des	9	+3	6	
	Nascondersi	Des	9	+3	6	
	Nuotare	For		+2		
	Osservare	Sag	9	+1	6	+2
	Percepire intenzioni	Sag		+1		
	Raccogliere informazioni	Car				
	Raggirare	Car				
	Rapidità di mano	Des		+3		
	Saltare	For		+2		
	Sapienza magica	Int				
	Scalare	For		+2		
	Scassinare serrature	Des		+3		
	Sopravvivenza	Sag	9/11*	+1	8	+2*
	Utilizzare corde	Des		+3		
	<< oggetti magici	Car				
	Valutare	Int				

Nome:Derfell Loryn      Razza:Umano      Allineamento:NM  
 Origine:Haven      Sesso: M      Altezza:174      Peso: 72      Taglia:M  
 Classi:Ladro      Livelli:5

Caratteristica	N°	Modif	N° temp	Modif. Temp
FORZA	12	+1		
DESTREZZA	18	+4		
COSTITUZIONE	10	0		
SAGGEZZA	9	-1		
INTELLIGENZA	15	+2		
CARISMA	10	0		

PX	CA	19/18	10	Armatura	Scudo	Des	Taglia	Naturale	Vari
				4	0	4	0	0	1
PX Succ.	liv.	PF	25	DV	Rid danni	Velocita	Res. Inc	Pen arm	Fall. Arc
				d6	/	9	/	/	/
Iniziativa	8	Des	Vari	Att. Base					
		+4	+4	+3					

Lingue: Comune, solamnico, ergothiano

TS	Totale	Base	Caratt.	Magia	Vari	Temp.
RIFLESSI	8	4	Des +4			
TEMPRA	1	1	Cos 0			
VOLONTA'	0	1	Sag -1			

Arma	Gitta	Peso	Att. Totale	Danno	Effetti speciali	T	Tipo	critico.
Pugnale			+5	1d4+2				
Arco corto			+8	1d6				

**Equip:**Cuoio Borchiato +1, Pugnale, +1, zaino, Pozione guarigione, Arco corto +1; 55 Monete Acciaio

**Att. Base:** Mischia 3+1+1= +5      **Distanza** 3+4+1= +8

**Talenti:** Attacco furtivo 3d6, furtivo, schivare, iniziativa migliorata

## Background:

Derfell è un tipico esempio di brigante fatto e finito, sufficientemente perfido da non esitare di fronte a nulla quanto abbastanza scaltro da sapere quando è ora di defilarsi. Estremamente avido, tutto quello che fa lo fa per arricchirsi. Tenterà di arricchirsi coi cavali dei PG ed una volta che l'avventura volgerà al termine tenterà di assassinare i suoi comparì per prendere loro tutto il prendibile.

## Rapporti con Alex

Derfell tenterà di eliminare Alex, in quanto è una presenza a dir poco scomoda, specialmente dopo quello che ha scoperto sugli dei malvagi e perché tornerà a casa (vedi sotto)

X	Nome abilità	chiave	Totale	Caratt.	gradi	vari
	Acrobazia	Des		+4		
	Addestrare animali	Car				
	Artigianato	Int		+2		
	Artista della fuga	Des		+4		
	Ascoltare	Sag				
	Camuffare	Car				
	Cavalcare	Des		+4		
	Cercare	Int	10	+2	8	
	Concentrazione	Cos				
	Conoscenze arcane	Int		+2		
	<< locale	Int		+2		
	<< natura	Int		+2		
	<< nobilta	Int		+2		
	<< religioni	Int		+2		
	<< storia	Int		+2		
	Decifrare scritte	Int		+2		
	Diplomazia	Car				
	Disattivare congegni	Int	8	+2	6	
	Equilibrio	Des	7	+4	3	
	Falsificare	Int		+2		
	Guarire	Sag				
	Intimidire	Car				
	Intrattenere	Car				
	Muoversi silenziosamente	Des	14	+4	8	+2
	Nascondersi	Des	14	+4	8	+2
	Nuotare	For		+1		
	Osservare	Sag			6	
	Percepire intenzioni	Sag				
	Raccogliere informazioni	Car				
	Raggirare	Car			6	
	Rapidità di mano	Des	12	+4	8	
	Saltare	For		+1		
	Sapienza magica	Int		+2		
	Scalare	For		+1		
	Scassinare serrature	Des	10	+4	6	
	Sopravvivenza	Sag				
	Utilizzare corde	Des	10	+4	6	
	<< oggetti magici	Car				
	Valutare	Int	4	+2	2	

Nome:Sylvinia Aleroth Razza:Elfo

Allineamento:NN

Origine:Qualinesti Sesso: F  
Classi:Maga/Veste Rossa

Altezza:144  
Livelli:4/1

Peso: 42

Taglia:M

Caratteristica	N°	Modif	N° temp	Modif. Temp
FORZA	9	-1		
DESTREZZA	15	+2		
COSTITUZIONE	10	0		
SAGGEZZA	10	0		
INTELLIGENZA	18	+4		
CARISMA	14	+2		

PX CA **14** 10 Armatura 2 Scudo 0 Des 2 Taglia 0 Naturale 0 Vari 0

PX liv. Succ. PF **15** DV d4 Rid danni / Velocita 9 Res. Inc / Pen arm / Fall. Arc /

Iniziativa **4** Des +2 Vari +2 Att. Base +2

Lingue: Comune, solamnico, ergothiano, elfico, goblin

TS	Totale	Base	Caratt.	Magia	Vari	Temp.
RIFLESSI	3	1	Des +2			
TEMPRA	1	1	Cos 0			
VOLONTA'	4	4	Sag 0			

Arma	Gitta	Peso	Att. Totale	Danno	Effetti speciali	T	Tipo	critico.
Bastone			<b>+2</b>	1d6				
balestra leggera			<b>+4</b>	1d6				

**Equip:**Tunica rossa +2 CA, + 2 iniziativa, zaino, libro magia, balestra leggera; 21 Monete Acciaio, 2 Perle da identificazione, bastone +1 con 5 cariche di dardo incantato.

**Att. Base:** Mischia 2-1 +1= **+2** Distanza 2+2= **+4**

**Talenti:** padronanza: Lettura magico, identificare, scudo, luce; incantesimi ampliati, incantesimi focalizzati (ammaliamento), talenti della specializzazione (no focus arcano)

**Famiglio:** Listidar: lucertola +3 scalare

Livello incantesimi	0	1	2	3
Lanciabili	4	4	3	2
CD (10+llv inc+ Modif. Incant)	14 (15)	15 (16)	16 (17)	17 (18)

0. Tutti

1. scudo, cavalcatura; charme persona; unto, ipnosi, sonno

2. frastornare mostri; invisibilità; raggio rovente; forza del toro; tocco di idiozia

3. fulmine; dissolvi magie; eroismo; blocca persone

## **Background:**

Sylvinia è una maga di Qualinesti sta facendo ricerche sul mago Garmond il Rosso. Per essere una Qualinesti è molto simpatica e non ha problemi a rapportarsi con gli altri, anche se è considerata come elfo scuro in quanto veste rossa

## **Rapporti con Alex**

Sylvinia ha un solo interesse, ritrovare gli scritti e le opere di Garmond il Rosso. Accetterà a denti stretti l'aiuto di Alex, ma non ne vorrà alcuna intrusione, ancora di più se questi si dimostrerà insofferente o intollerante. Non si farà scrupoli a Charmarlo, eventualmente, pur di cercare gli scritti.

X	Nome abilità	chiave	Totale	Caratt.	gradi	vari
	Acrobazia	Des		+2		
	Addestrare animali	Car		+2		
	Artigianato	Int		+4		
	Artista della fuga	Des		+2		
	Ascoltare	Sag	2		2	
	Camuffare	Car		+2		
	Cavalcare	Des	6	+2	4	
	Cercare	Int		+4		
	Concentrazione	Cos	8		8	
	Conoscenze arcane	Int	12	+4	8	
	<< locale	Int	6	+4	2	
	<< natura	Int		+4		
	<< nobiltà	Int		+4		
	<< religioni	Int	6	+4	2	
	<< storia	Int	9	+4	5	
	Decifrare scritte	Int		+4		
	Diplomazia	Car		+2		
	Disattivare congegni	Int		+4		
	Equilibrio	Des		+2		
	Falsificare	Int		+4		
	Guarire	Sag				
	Intimidire	Car		+2		
	Intrattenere	Car	3	+2	1	
	Muoversi silenziosamente	Des		+2		
	Nascondersi	Des	4	+2	2	
	Nuotare	For		-1		
	Osservare	Sag				
	Percepire intenzioni	Sag				
	Raccogliere informazioni	Car		+2		
	Raggirare	Car		+2		
	Rapidità di mano	Des		+2		
	Saltare	For		-1		
	Sapienza magica	Int	9	+4	5	
	Scalare	For	2	-1		+3
	Scassinare serrature	Des		+2		
	Sopravvivenza	Sag				
	Utilizzare corde	Des		+2		
	<< oggetti magici	Car		+2		
	Valutare	Int		+4		

## **Spunti finali post-avventura**

Dato che l'amministratore del feudo di Alex non sembra essere affatto un personaggio raccomandabile, (info gentilmente fornitemi da Lorenzo), potrebbe essere uno spunto interessante il viaggio di Alex verso le sue terre... Magari perché l'amministratore tiranneggia un po' e Derfell ne è un sicario.

Altro spunto interessante potrebbe essere Derfell che corre ad avvertire ALTRI della presenza di un nuovo Cavaliere di Solamnia (dall'amministratore a qualche seguace oscuro...)