

D&D D100 COMMUNITY **LA SELVA FESTEGGIANTE**



D&D 5E HOMEBREW

Doveva essere un lavoretto semplice ed è diventato una rissa, e poi qualcosa di molto più pericoloso

The background of the entire page is a dramatic, painterly illustration of a stormy sky. Dark, swirling clouds fill the upper two-thirds of the image. On the right side, a bright, jagged lightning bolt strikes downwards, illuminating the clouds around it. In the lower third, the dark, jagged peaks of mountains are visible, partially shrouded in mist or rain. The overall color palette is dominated by dark blues, greys, and blacks, with a strong contrast provided by the white lightning.

**AVVENTURA PER PERSONAGGI DI 3 ° LIVELLO
DI DUNGEONS & DRAGONS 5E**

INDICE

INTRODUZIONE

CONDURRE L'AVVENTURA

BACKGROUND

PANORAMICA

AGGANCIO PER L'AVVENTURA

PARTE 1: NON È TUTTO

ORO...

LE DOVUTE PRESENTAZIONI

UN CONTO SALATO

BOTTE DA ORBI

COME SI FA UNA RISSA

LIVELLI DI BATOSTE E CONDIZIONI

OGGETTI DI SCENA

PERICOLI VAGANTI

AVVERSARI

UN DRAGO PER CAPELLO

PARTE 2: ...QUELLO CHE LUCCICA

IL FURTO FELINO

VERSO RADICE CAVA

IL LABIRINTO DEI FUMI ILLUSORI

IL LABORATORIO DI ALIZARIN

IL CASTELLO DI SABBIA
INFESTATO

LA SPIAGGIA D'ARGENTO

L'ASSEDIO DEI CROSTACEI

IL MASTIO

IL DERBY DEI PARASSITI

RECINTI PUZZOLENTI

SPORE E SALTI VERTIGINOSI

SABOTAGGI ED ALTRE SCORRETTEZZE

CONCLUSIONE

DISASTRO TOTALE

SUCCESSO PARZIALE

AMARO TRIONFO

APPENDICI

APPENDICE A (OGGETTI)

APPENDICE B (MOSTRI)

RINGRAZIAMENTI

AUTORE: ALESSANDRO FILIPPONI

GRAFICA: ALESSANDRO FILIPPONI

PLAYERS: D100 COMMUNITY

HOST: La Selva Festeggiante (sì, esiste veramente!)



INTRODUZIONE



uesto volume è destinato al Dungeon Master. Contiene un'avventura completa di Dungeons & Dragons, nonché le descrizioni di ogni creatura e oggetto magico che compare nell'avventura.

CONDURRE L'AVVENTURA

La Selva Festeggiante è un'avventura per quattro o cinque personaggi di 3° livello. L'avventura è ambientata, per gran parte, nella Corte dei Goblin, una regione peninsulare a sud-est del reame onirico della Selva Fatata. La Selva Fatata, anche nota come il Piano dei Folletti, è la lussureggiante dimora di folletti crudeli e passioni senza limiti. Per attraversare le terre della Selva Fatata si rischia la vita a causa di creature di ogni tipo e genere e, anche se si sopravvivesse ai suoi pericoli, esiste sempre la possibilità di non poterne più uscire. Il richiamo della Selva Fatata è difficile da ignorare per i mortali, così come per molti esseri fatati quali elfi, eladrin e satiri, che avvertono un tale desiderio di viaggiarvi da essere disposti a rischiare la propria vita pur di farlo.

IMPROVVISARE LE PROVE DI CARATTERISTICA

L'avventura spesso indica quali prove di caratteristica i personaggi possono tentare in una certa situazione e la Classe Difficoltà (CD) di quelle prove. A volte gli avventurieri tentano di fare qualcosa che l'avventura non potrebbe mai prevedere. Spetta al DM decidere se i loro tentativi hanno successo. Se sembra che tutti possano cavarsela facilmente, non è necessario chiedere una prova di caratteristica; è sufficiente descrivere al giocatore cosa succede. Allo stesso modo, se è

impossibile che qualcuno possa compiere una certa impresa, è sufficiente dire al giocatore che ciò che fa non funziona.

Il modo più facile di stabilire una CD è decidere se la difficoltà dell'impresa è facile, media o difficile e usare queste tre CD:

- Facile (CD 10). Un'impresa facile richiede un livello minimo di competenza o un pizzico di fortuna per essere completata.
- Media (CD 15). Un'impresa media richiede un maggiore livello di competenza per essere completata. Un personaggio che abbia una dote innata e un addestramento specializzato dovrebbe riuscire a completare un'impresa media la maggior parte delle volte.
- Difficile (CD 20). Le imprese difficili indicano tutto ciò che va oltre la portata di un individuo comune privo di aiuto o di capacità straordinarie. Anche contando su una dote innata e su un buon addestramento, un personaggio avrà bisogno di una buona dose di fortuna, o di un addestramento altamente specializzato, per completare un'impresa difficile.

OGGETTI MAGICI E MOSTRI

Ogni volta che il testo fa riferimento a un oggetto particolare, il nome di quell'oggetto è presentato in *corsivo*. Le descrizioni degli oggetti e delle loro proprietà sono contenute nell'appendice A. Analogamente, ogni volta che il testo dell'avventura presenta il nome di una creatura in **grassetto**, questo accorgimento grafico indica che le statistiche di gioco di quella creatura sono contenute nell'appendice B.

INTRODUZIONE

BACKGROUND

Secoli fa, una superba draghessa rossa di nome Igrasel decise di espandere il proprio dominio oltre i confini del Primo Piano Materiale, puntando i suoi artigli sulla vibrante e caotica Selva Fatata. Il suo obiettivo era la regione governata dalla Corte dei Goblin, un territorio ricco di magia antica e tesori nascosti. Tuttavia, la sua arroganza si scontrò con l'astuzia dei signori fatati. Attirata in una trappola illusoria, Igrasel venne sopraffatta da un potente conclave di arcifolletti e sciamani goblin.

Invece di ucciderla, le scagliarono contro un'antica maledizione fatata: la draghessa fu spogliata della sua possente forma draconica, costretta in un corpo umanoide (conservando solo occhi scarlatti e alcune scaglie sulla pelle) e condannata a gestire una locanda chiamata "La Selva Festeggiante". La maledizione stabilisce che Igrasel non potrà riavere la sua vera forma, né abbandonare la locanda, finché non avrà ripagato un "debito di ospitalità" di proporzioni astronomiche, servendo e deliziando le esigenti e dispettose creature della Selva Fatata.

LA LOCANDA INTERDIMENSIONALE

La Selva Festeggiante è un edificio stravagante, le cui fondamenta sono intrecciate con le radici di enormi querce secolari e i cui saloni sono perennemente illuminati da fuochi fatui. Sebbene la maledizione leghi Igrasel alla struttura, la mente calcolatrice della draghessa ha trovato una scappatoia. Studiando i nodi magici che alimentano la locanda, ha manipolato la trama dell'edificio trasformandolo in un portale. Nelle notti di nebbia fitta o durante le lune nuove, La Selva Festeggiante scivola

attraverso le barriere planari, materializzandosi ai bordi delle strade maestre o nei boschi isolati del Primo Piano Materiale. Dall'esterno, appare come un rifugio caldo, accogliente e profumato di carne arrosto e spezie, un miraggio irresistibile per i viaggiatori stanchi.

IL LOSCO PIANO DI IGRASEL

La draghessa non ha alcuna intenzione di servire i goblin per l'eternità, né di pagare il debito con le proprie forze. Il suo piano è tanto crudele quanto ingegnoso. Quando ignari avventurieri e viandanti del Piano Materiale varcano la soglia in cerca di ristoro, firmano inconsapevolmente il registro degli ospiti o accettano cibo fatato, si legano magicamente alle leggi dell'ospitalità della Selva Fatata. Appena iniziano il banchetto, la locanda ha già completato il suo viaggio di ritorno nella regione della Corte dei Goblin.

I viaggiatori si ritrovano intrappolati e "contrattualmente" obbligati a lavorare per Igrasel. Vengono utilizzati come sguatter, mandati nelle terre selvagge della Selva Fatata a recuperare ingredienti rari per la cucina o costretti a razziare tesori dai folletti rivali. Ogni moneta d'oro fatata e ogni servizio compiuto dai mortali viene versato nel conto del debito della draghessa. Igrasel osserva i suoi prigionieri logorarsi, accumulando avidamente ricchezze e pianificando il giorno in cui, spezzata la maledizione, potrà riassumere la sua vera forma e ridurre l'intera Corte dei Goblin in cenere.

PANORAMICA

La Selva Festeggiante è divisa in due parti. Nella prima parte, "Non è tutto oro...", gli avventurieri sono in viaggio verso il paese di

INTRODUZIONE

Neverwinter, per ricevere la paga per aver liberato una fortezza abbandonata da una banda di predoni goblin, ma finiscono travolti da una tempesta devastante. Mentre cercano riparo dal clima inclemente scorgono le luci di una locanda di strada: la Selva Festeggiante. All'interno li aspetta un caldo focolare e un lauto banchetto, ma arrivati al momento di pagare scoprono che ciò gli è impossibile a causa delle assurde richieste avanzate dai camerieri, che iniziano velocemente a perdere la calma. In un batter d'occhio gli sguatterri ed avventori tornano alle loro sembianze mostruose, scatenando una rissa furibonda con i personaggi. Al culmine della baruffa la proprietaria della locanda, Igrasel, fa la sua comparsa rivelando le sue vere intenzioni: gli avventurieri dovranno svolgere alcuni lavori per suo conto fino a ripagare i danni causati durante la rissa, oppure rimarranno per sempre al suo servizio alla Selva Festeggiante. Nella seconda parte, “...Quello che luccica”, i personaggi sono costretti a viaggiare attraverso la Selva Fatata per svolgere i lavori assegnatigli da Igrasel, visitando alcuni luoghi strani e pericolosi (tra cui un castello di sabbia infestato, il laboratorio di un Tressym alchimista, arrivando a partecipare perfino ad gara di velocità a dorso di pulci giganti), nella speranza di affrancarsi dal debito e fare ritorno al loro piano di esistenza.

AGGANCIO PER L'AVVENTURA

Il DM può consentire ai giocatori di stabilire i loro motivi personali per visitare Neverwinter, oppure può usare il seguente aggancio per l'avventura. Anche i background e gli obiettivi secondari contenuti nelle schede dei

personaggi forniscono ai personaggi vari motivi per visitare Neverwinter.

Ci vediamo a Neverwinter. I personaggi si stanno dirigendo verso la città di Neverwinter, per ricevere la paga concordata con la guardia cittadina per aver distrutto un accampamento goblin nascosto nei boschi circostanti, quando vengono investiti in pieno da una tempesta improvvisa. Mentre avanzano sotto la pioggia torrenziale si imbattono nella locanda di strada, La Selva Festeggiante e sono costretti a rifugiarcisi.



PARTE 1: NON È TUTTO ORO...

Il cielo sopra i personaggi giocanti si oscura con una rapidità innaturale, tramutando il crepuscolo in una coltre di tenebre turbolente. Una pioggia torrenziale si abbatte sulla regione, scrosciando gelida e sferzando i volti degli avventurieri. Il sentiero si trasforma rapidamente in un pantano scivoloso, mentre venti ululanti spezzano i rami degli alberi circostanti, rendendo il cammino lento e faticoso. Tutti i PG effettuano una Prova di Saggezza (Percezione) con CD 8.

Il viaggio, fino a poche ore fa piacevole, si è trasformato in un incubo di fango e gelo. Il cielo sopra di voi è mutato con una rapidità innaturale, passando da un crepuscolo sereno a una coltre tumultuosa di nubi color livido. Ora, una pioggia torrenziale e incessante si abbatte su di voi come mille aghi di ghiaccio. Il vento ulula tra gli alberi, sferzando i vostri mantelli ormai fradici e rendendo ogni passo nel sentiero trasformato in un pantano un'impresa estenuante. Il freddo vi penetra nelle ossa, appesantendo le membra e offuscando i vostri sensi. La visibilità è ridotta a pochi metri dalla cortina d'acqua e l'oscurità è quasi totale.

Quando il freddo inizia a penetrare oltre i mantelli fradici e la visibilità si riduce a pochi passi, una luce calda e dorata squarcia il velo d'acqua. Tra gli alberi secolari ai margini del sentiero, in un punto dove nessuna mappa indica la presenza di insediamenti, si erge un'imponente struttura in legno scuro, le cui fondamenta sembrano intrecciate a enormi radici nodose. Un'insegna cigolante, sferzata dal vento, raffigura un boccale traboccante circondato da foglie autunnali luminose: La

Selva Festeggiante. L'odore inebriante di carne arrosto, sidro caldo e spezie esotiche vince la barriera della pioggia, offrendo un invito silenzioso e irresistibile a varcare la soglia del locale per sfuggire alla furia degli elementi.

I personaggi sono sottoposti agli effetti di un Freddo Estremo causati dall'esposizione alla tempesta. È necessario effettuare un Tiro Salvezza su Costituzione con CD 10; in caso di fallimento, i personaggi subiscono un livello di Indebolimento. La vista della locanda diventa quindi una necessità vitale per riposare e rimuovere la condizione.

Proprio quando la disperazione sta per avere il sopravvento e cercate un riparo di fortuna, una luce calda e dorata squarcia il velo della tempesta. Tra le sagome distorte degli alberi secolari ai margini della strada, sorge una struttura imponente. È un edificio bizzarro, le cui mura di legno scuro sembrano intrecciate a enormi radici nodose e i cui vetri vibrano di una luce invitante. Un'insegna cigolante, appesa sopra un massiccio portone di quercia, raffigura un boccale traboccante circondato da foglie dorate. L'odore inebriante di carne arrosto, sidro caldo e spezie vi raggiunge perfino attraverso la pioggia.

Se qualche PG, particolarmente cauto, effettua una Prova di Saggezza (Percezione) con CD 20 può notare un dettaglio singolare: sebbene la tempesta infurii tutto intorno, le gocce di pioggia sembrano imperlarsi a pochi centimetri dal tetto della locanda inoltre il fumo che esce dal camino odora vagamente di zolfo, non solo di legna arsa.

Se si utilizza l'incantesimo Individuazione del Magico o simile prima di entrare si

NON È TUTTO ORO...

percepisce una opprimente e caotica aura di magia di Evocazione (legata al portale dimensionale) e Ammalimento (legata alle leggi dell'ospitalità fatata) che avvolge l'intero edificio.

Non appena il pesante portone viene spinto e varcate la soglia, la furia della tempesta viene tagliata fuori di netto. Venite subito avvolti da un calore confortevole e dall'aroma di sidro speziato e stufato di manzo. L'interno è quello di una grande taverna rustica e accogliente, illuminata dal bagliore rassicurante dei fuochi nei camini e di lanterne ad olio. La sala è gremita e rumorosa: tavolate di viaggiatori infreddoliti, mercanti e gente del posto mangiano, bevono e ridono, al riparo dal tempaccio esterno. Dietro il massiccio bancone di legno, una donna alta e affascinante, dalla folta chioma rossa e con indosso un elegante abito scarlatto, sta asciugando un boccale. Appena vi nota, il suo volto si illumina in un sorriso ospitale. «Benvenuti, viandanti!» esclama con voce cordiale, facendosi sentire sopra il frastuono generale. «Siete arrivati giusto in tempo per scaldarvi. Alla Selva Festeggiante c'è sempre posto per chi cerca riparo!»

LE DOVUTE

PRESENTAZIONI

Igrasel, la locandiera dai capelli di fiamma, fa un cenno a un garzone – un ragazzone lentigginoso che si muove con un'agilità sorprendente tra i tavoli gremiti – affinché liberi un posto per i nuovi arrivati.

«Prego, venite a scaldarvi le ossa vicino al fuoco» dice la donna, indicando un grande

tavolo circolare di legno massiccio, posizionato strategicamente accanto a un enorme camino in pietra calcarea. Le fiamme scoppiettano vivaci, irradiando un calore intenso che fa subito fumare i mantelli fradici dei viandanti.

Non appena il gruppo prende posto sulle robuste panche, il rumore della tempesta esterna diventa solo un vago ricordo. Il garzone riappare in un battito di ciglia, depositando sul tavolo con un tonfo sordo una fila di boccali ricolmi di sidro di mele speziato, accompagnati da un grosso vassoio di pane nero appena sfornato e formaggio fuso.

«Questo primo giro lo offre la casa, per aiutarvi a scacciare il gelo di questa notte maledetta» annuncia la donna con un sorriso cordiale, appoggiando le mani sui fianchi scarlatti del suo abito. «Mangiate, bevete e riprendete fiato. Avrete sicuramente delle storie da raccontare su come siete finiti in mezzo a questo tempaccio.» Con un ultimo cenno del capo, la locandiera si allontana per servire altri clienti, lasciando il gruppo al proprio tavolo, finalmente al sicuro, avvolto dal tepore del focolare e dal profumo rassicurante del cibo.

A questo punto, l'azione passa ai giocatori. Questa è l'occasione perfetta per far descrivere i loro personaggi in terza persona, sfruttando il momento di pausa. Il DM può guidare l'interazione utilizzando questi spunti:

- Come reagisce il personaggio al freddo e all'umidità appena scampati? C'è chi si toglie l'armatura infangata sibilando di sollievo, chi si stringe al boccale caldo per ritrovare sensibilità alle dita, o chi sembra del tutto indifferente al gelo?
- Sotto la luce calda e tremolante del camino, quali dettagli del viso,

NON È TUTTO ORO...

dell'equipaggiamento o dei vestiti emergono una volta abbassati i cappucci inzuppati dalla pioggia?

- Chi è il primo a rompere il ghiaccio al tavolo? Qualcuno afferra subito il boccale per fare un brindisi allo scampato pericolo, oppure c'è chi ispeziona il cibo e l'ambiente circostante con sospetto prima di abbassare la guardia?

UN CONTO SALATO

Dopo che gli avventurieri hanno ripulito fino all'ultima briciola i piatti di stufato, spazzolato i vassoi di coniglio allo spiedo, divorato i tortini di zucca al miele e svuotato i boccali di sidro, un senso di pesante e piacevole torpore sembra avvolgere il tavolo. Il calore del focolare e l'ottimo cibo hanno allentato la tensione del viaggio.

È in quel momento che il giovane garzone lentigginoso, quello che li aveva accolti in precedenza, si avvicina al loro tavolo. Il suo sorriso cordiale appare ora leggermente rigido. Sotto braccio tiene un asse di legno con appuntata una pergamena logora. «Spero che il pasto sia stato all'altezza delle vostre nobili aspettative, signori» dice il ragazzo, tamburellando le dita sulla tavola. «Il conto per la tavolata ammonta esattamente a dieci scimmie di giada a testa. E, se il servizio vi è gradito, gradiremmo una manciata di denti da latte freschi come mancia.»

Quando lo guardate confusi, frugando nelle vostre scarselle per offrire normali monete d'oro o d'argento, il sorriso del garzone svanisce del tutto. Il suo sguardo scatta verso le monete con palese disgusto. «Metallo giallo? Che diavolo me ne faccio di questi dischi inutili?» sbotta il ragazzo, e la

sua voce, prima limpida, si incrina in un timbro aspro e grattato. «La padrona è stata chiara! Dieci scimmie di giada! Non accetteremo i vostri patetici sassi luccicanti!» Di fronte alle vostre facce perplesse, il garzone perde definitivamente le staffe. Sbatte un pugno sul tavolo rovesciando un boccale vuoto. Il suo volto si contorce in una smorfia di pura rabbia, mentre sputa a terra con disprezzo. «Siete solo dei viscidetti orecchie-tonde dal cervello di fango!» strilla, con una foga che fa calare il silenzio nei tavoli vicini. «Non valete nemmeno il moccio di un troll con il raffreddore! Brutti sacchi di carne liscia, vi staccheremo la pelle a morsi e la useremo per pulirci il culo!» Non appena l'ultima, sguaiata parola lascia le sue labbra, l'aria intorno al tavolo sembra incresparsi come la superficie di uno stagno disturbato da un sasso. L'odore di sidro e arrosto viene improvvisamente sopraffatto da un puzzo acre di sudore, cuoio vecchio e bestie bagnate. I contadini sogghignano, i mercanti ridono sguaiatamente e uno dei barili di vino accatastati vicino al bancone, pure.

L'illusione magica che permeava la sala si infrange come vetro.

Il garzone lentigginoso si dissolve, rivelando al suo posto un goblin dalla pelle verde scuro bitorzoluta, coperto di verruche e con un'armatura di pelle logora, i cui denti aguzzi brillano alla luce del fuoco. Tutto intorno, la rassicurante clientela della locanda subisce la medesima metamorfosi: i cordiali mercanti si rivelano essere alti e disciplinati hobgoblin, mentre i tranquilli contadini si trasformano in una masnada di goblin rissosi.

NON È TUTTO ORO...

Dalle doppie porte della cucina, abbattute con una pedata, non emerge un placido cuoco paffuto, ma un gigantesco e peloso ogre, il cui grembiule è sporco di “sugo” sospetto. Nella mano destra brandisce un'enorme mattarello grande quanto uno scudo. «Carne fresca per la dispensa!» ruggisce il gigante, indicando il tavolo dei personaggi.

Il goblin davanti ai personaggi caccia un urlo di battaglia e si lancia in avanti cercando di azzannare il braccio dell'avventuriero più vicino. I tavoli vengono rovesciati, i boccali volano per aria frantumandosi contro le pareti e la Selva Festeggiante esplode nel caos assoluto.

BOTTE DA ORBI

COME SI FA UNA RISSA

Trattandosi di scontri non letali per definizione, le Risse sono regolamentate da semplici meccaniche che sostituiscono la normale gestione del combattimento. La Rissa si svolge come un combattimento, ma con differenti azioni consentite e con un calcolo differente di Danni e Movimento.

Nota: Durante la rissa NON è consentito l'uso attivo di privilegi di classe come magie, attacchi extra, ecc.. ma è possibile comunque usufruire dei benefici passivi come Difesa Senza Armatura, Percezione del Pericolo, ecc...

Movimento. Durante il proprio turno in una Rissa, ogni Rissaiolo ha a disposizione un movimento, generico, e non definito in metri, che gli permette di spostarsi ovunque voglia all'interno dell'ambiente in cui si svolge la Rissa. Se il movimento del Rissaiolo è o diventa 0, questi non può muoversi.

Danni. Saccagnate e Oggetti di Scena infliggono Batoste (vedi Livelli di Batoste e Condizioni, sotto), e - in alcuni casi - Condizioni. Le Condizioni inflitte o subite durante una Rissa durano fino all'inizio del round successivo. Nel caso di 20 naturale nell'utilizzo di una di una Saccagnata, il numero di Batoste inflitte viene raddoppiato.

LIVELLI DI BATOSTE E CONDIZIONI

Durante una Rissa, i Danni provocati da Saccagnate e Oggetti di Scena infliggono una o più Batoste. Le Batoste sono misurate in 6 Livelli (vedi Tabella qui sotto).

Se una creatura già soggetta a una Batosta subisce un altro colpo che provoca Batoste, il suo attuale Livello di Batoste aumenta della quantità specificata nella descrizione del colpo.

CONDIZIONI

Alcuni attacchi con oggetti di scena epici infliggono condizioni aggiuntive. Le condizioni inflitte da oggetti di scena seguono le regole delle normali condizioni. Le condizioni subite durante la rissa durano fino alla fine del turno successivo di chi le ha subite.

TABELLA DELLE BATOSTE

1	Ammaccato	-1 CA
2	Contuso	-1 CA
3	Livido	-1 CA
4	Pesto	-1 CA
5	Gonfio	-1 CA
6	Incosciente	Privo di sensi

NON È TUTTO ORO...

SACCAGNATE

Le Saccagnate sono attacchi che ogni personaggio può effettuare durante una rissa come azione. Ogni personaggio è competente nelle Saccagnate (tiro per colpire: modificatore di Forza + bonus competenza). Ogni Saccagnata andata a segno con successo infligge una batosta.

OGGETTI DI SCENA

Le Saccagnate possono essere effettuate brandendo tutto ciò che sia possibile afferrare all'interno dell'ambiente in cui si svolge la rissa; gli oggetti che è possibile impugnare durante la Rissa sono denominati Oggetti di Scena e si dividono in Comuni ed Epici.

OGGETTI DI SCENA "COMUNI"

(bottiglie, brocche, posate, stoviglie, candelabri, torce, fiaschi, sgabelli, attizzatoi...)

Raccogliere un Oggetto di Scena Comune richiede un'azione bonus. Puoi utilizzare un Oggetto di Scena Comune per effettuare un attacco di Saccagnate come azione bonus o per una difesa improvvisata (CA+2), come reazione. Un Oggetto di Scena Comune si disintegra o danneggia (rendendosi inutilizzabile) dopo essere stato usato.

OGGETTI DI SCENA "EPICI"

(tavoli, botti, armature d'arredo, cassapanche, bauli, lampadari, personaggi...)

Raccogliere un Oggetto di Scena Epico richiede un'azione. Puoi utilizzare un Oggetto di Scena Epico per effettuare un attacco di Saccagnate come azione o per una difesa improvvisata (CA+5), come reazione.

Quando utilizzi un Oggetto di Scena Epico puoi scegliere uno dei seguenti effetti:

- 2 Batoste.
- 1 Batosta e il bersaglio è stordito.
- 1 Batosta a due bersagli diversi.
- Il bersaglio è paralizzato.

Un Oggetto di Scena Epico si disintegra o danneggia (rendendosi inutilizzabile) dopo essere stato usato.

PERICOLI VAGANTI

I Pericoli Vaganti sono attacchi aggiuntivi che il DM può decidere di inserire, a sua discrezione, all'interno della Rissa per aumentare il ritmo. Tutti i Rissaioli (PG e PNG) devono effettuare il Tiro Salvezza relativo al Pericolo Vagante in corso e, in caso di fallimento, subire le conseguenze dettate dai suoi effetti.

Esempi di Pericoli Vaganti utilizzabili nella rissa durante la scena:

- **PIOGGIA DI SGABELLI:** Ogni partecipante alla rissa deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti è stordito.
- **LA TAVERNA DEI CINGHIALI VOLANTI:** Ogni partecipante alla rissa deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 12 altrimenti subisce 1 Batosta.
- **FIUME DI BIRRA:** Ogni partecipante alla rissa deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti finisce prono.

AVVERSARI

Gli Avversari in una rissa si dividono in due categorie, Capoccia e Marmaglia.

NON È TUTTO ORO...

Il Capoccia è un singolo individuo potente, oppure una coppia complementare d'individui, solitamente a capo di un nutrito gruppo di rissaioli, può subire fino a 9 Batoste totali prima di crollare.

La Marmaglia invece è formata da un gruppo di individui che agisce separatamente, ma che può subire un numero limitato di Batoste pari a 3 per membro.

Non appena scoppia la baruffa nella locanda, il tavolo dei personaggi viene preso di mira da Marmaglia **goblin** in numero pari ai giocatori e da un Capoccia, a scelta del DM, tra l'**ogre** cuoco, un **hobgoblin capitano** mercante o il **mimic** ubriaco camuffato da barile di vino.

UN DRAGO PER CAPELLO

Che il gruppo sia ancora in piedi, trionfante sui corpi svenuti della feccia goblin, o che giaccia a terra, ammaccato e trattenuto a stento dalle braccia dei loro assalitori, al termine del Round 5 il caos della battaglia viene improvvisamente spezzato da un suono raggelante.

Non è un urlo, ma un ringhio basso, profondo e innaturale, che fa vibrare i vetri delle finestre e tremare le fondamenta stesse della locanda. Sulla balconata di legno che domina la sala principale, appare Igrasel. La locandiera osserva la scia di devastazione, sidro rovesciato e mobili distrutto con un'espressione apparentemente indecifrabile.

Quando parla, la sua voce cordiale e mielosa è del tutto svanita. Le sue parole rimbombano nel locale come un tuono al culmine di una tempesta.

«BASTA COSÌ!» tuona la donna dalla balconata di legno che domina il salone.

L'effetto è immediato: tutti si immobilizzano all'istante, tremando di terrore e lasciando cadere ciò che tenevano. Il calore nella stanza diventa improvvisamente opprimente, quasi soffocante. Gli occhi della donna avvampano, tramutandosi in due fessure scarlatte simili a carboni ardenti. Mentre scende lentamente le scale, la luce ambrata delle lanterne muta nel pallido blu etereo di piccoli fuochi fatui che rivelano un dettaglio agghiacciante: lungo il suo collo e sulle braccia, la pelle umana si increspa, lasciando affiorare per alcuni istanti delle spesse e resistenti squame cremisi.

«Guardate che disastro» sibila, fermandosi a pochi passi da voi. Un sorriso crudele, colmo di denti insolitamente aguzzi, le increspa le labbra. «Tavoli antichi distrutti, scorte rovinare, sangue sul mio pavimento pulito... E tutto per una piccola incomprensione sul conto. Quasi quasi... Sembra che qualcuno vi abbia provocato di proposito...» - Dice sogghignando.

La donna si china leggermente troneggiando su di voi. Un odore inconfondibile di zolfo e fumo riempie l'aria, mentre i peli vi si rizzano sul collo.

«Ora siete in debito con me e le leggi dell'ospitalità qui sono sacre. Se non ripagherete i danni fino all'ultimo, passerete il resto della vostra miserabile esistenza vincolati a questa locanda: laverete i pavimenti con la lingua, pulirete le latrine a mani nude e farete da scudo umano per le risse dei miei clienti per l'eternità.»

La donna si raddrizza, allargando le braccia in un gesto teatrale. «Il mio nome è Igrasel, ma voi potete chiamarmi PADRONA.

NON È TUTTO ORO...

Non siete più nel vostro noioso e sicuro Piano Materiale. Siete giunti nella Selva Fatata, nei caotici domini della Corte dei Goblin. Oggi però è il vostro giorno fortunato, ho alcune 'questioni' in sospeso e voi, mi aiuterete.»

La locandiera schiocca le dita. Una pergamena fluttua magicamente nell'aria fino a srotolarsi davanti ai vostri volti, mostrando scritte che mutano forma per farsi comprendere.

«Potete scegliere come ripagarmi» conclude, incrociando le braccia ora coperte di squame. «Ho alcuni lavoretti in sospeso per conto della mia - sibila digrignando i denti aguzzi - esigente clientela. Scegliete con cura, ne va della vostra pelle.»

Nota per il Dungeon Master: Laura emanata da Igrasel durante la sua sfuriata funziona come una versione ridotta del tratto Presenza Terrificante dei draghi. I personaggi giocanti devono superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 14; in caso di fallimento, sono considerati Spaventati per 1 minuto.

Il gruppo è costretto a scegliere una delle seguenti missioni per saldare il debito, ma può ovviamente tentare di darsi alla fuga, solo per scoprire di trovarsi disperso in un paesaggio alieno e sconosciuto. Se uno o più PG se la da comunque a gambe nella speranza di fuggire all'incomodo, Igrasel compare fuori dalla locanda, seduta ed intenta ad affilarsi le unghie su un vecchio tronco caduto (ndr. che continua tutto il tempo a farfugliare "Ahi... Ahi... Ahi...").

«Nessuno mi deruba. Mai. Voi siete liberi di correre all'impazzata dove preferite,

capirete da soli che posto è veramente la Selva Fatata... Magari finirete nello stomaco di un Guldrovax oppure dentro il nido di qualche Roc» Sorride mostrando i denti aguzzi. «L'UNICO modo per voi, per andarvene via da qui INTERI, o quasi, è pagando il vostro debito, con ME.»

Qualche PG particolarmente accorto potrebbe notare l'insistenza della donna nel volerli convincere a compiere questi strani lavori per lei, ma più importante potrebbe accorgersi del fatto che nonostante si tratti di un possente drago (o qualsiasi creatura simile possano aver realizzato Igrasel sia), non li sta attivamente "costringendo". Chiunque si accorga di questi dettagli può effettuare una Prova di Saggezza (Intuizione) con CD 15, constatando effettivamente la stranezza. Igrasel illustra brevemente i "lavoretti" tralasciando ogni dettaglio che non ritenga rilevante, come pericoli più o meno evidenti e minacce, e poi attende che il gruppo faccia la sua scelta.

• IL FURTO FELINO

Si tratta d'infiltrarsi nel covo sotterraneo di un Tressym (un intelligente gatto alato fatato) che pratica l'alchimia. I personaggi giocanti dovranno eludere trappole magiche e illusioni per saccheggiare il suo laboratorio dai componenti rari e volatili necessari per la cucina della taverna.

«La prima è una banalissima commissione. Nella radice cava qui vicino vive un quieto gattino che dorme sempre! Entrate, prendete tre fiale di Essenza di Fuoco Fatuo e un baule di Polvere di Fata, poi tornate. Una chiacchierata per saldare il vostro debito, cosa c'è di meglio?!"

NON È TUTTO ORO...

• IL CASTELLO DI SABBIA INFESTATO

Si tratta raggiungere una vicina e surreale spiaggia fatata per svuotare i forzieri sepolti all'interno di un sinistro castello di sabbia gigante. La struttura non solo è instabile, ma è infestata da granchi non morti e pattugliata da costrutti elementali formati da sabbia maledetta e coralli affilati.

“Per la seconda dovrete raggiungere la magnifica Spiaggia d'Argento, dove le onde bagnano un grande castello di sabbia. Tra quelle mura silenziose troverete sepolti dei preziosi forzieri in madreperla, ricolmi di monete. Dovete semplicemente dissotterrarli e portarmeli. Sarà come un facile gioco per estinguere il vostro debito.”

• IL DERBY DEI PARASSITI

Si tratta di partecipare in veste di fantini a una folle e letale gara di velocità a ostacoli, cavalcando delle fameliche pulci giganti. Ai personaggi giocanti è richiesto non solo di sopravvivere ai morsi delle loro stesse cavalcature e ai sabotaggi avversari, ma di tagliare il traguardo per primi per assicurare a Igrasel la vittoria.

“Nell'ultima dovrete solo partecipare a una divertente corsa campestre a cavallo di alcune vivaci creature locali. Una semplice competizione amichevole tra folletti, insomma. Arrivate primi, incassate la vincita per me e sarete finalmente liberi dal vostro debito!”

Una volta scelto il compito in cui imbarcarsi è possibile procedere alla **Parte 2: ...Quello che luccica.**



PARTE 2:...QUELLO CHE LUCCICA

Il multiverso nasconde dimensioni dove la logica mortale si piega al volere della magia grezza. La Selva Fatata è un'eco vibrante e caotico del Primo Piano Materiale. In questo regno perennemente avvolto da un crepuscolo dorato o da albe abbaglianti, le emozioni plasmano la realtà e la natura fiorisce con un'intensità tanto magnifica quanto letale. Per gli avventurieri che vi mettono piede, si tratta di un paradiso ingannevole dove ogni passo può celare una meraviglia o una condanna.

IL FURTO FELINO

La draghessa maledetta fornisce al gruppo i dettagli della loro impresa fatata. L'obiettivo è il Professor Alizarin, un Tressym (un gatto alato eccezionalmente intelligente) che ha allestito un sofisticato laboratorio alchemico nei meandri della Selva Fatata. I personaggi devono infiltrarsi nel suo rifugio e sottrarre tre fiale di *Essenza di Fuoco Fatuo Concentrato* e un forziere di *Polvere di Fata Cristallizzata*, ingredienti indispensabili per i manicaretti magici serviti alla Selva Festeggiante. Se i personaggi chiedono maggiori informazioni e superano una Prova di Carisma (Persuasione) con CD 12, Igrasel avverte il gruppo di non sottovalutare il felino: Alizarin è paranoico, astuto e circondato da difese magiche.

VERSO RADICE CAVA

Il sentiero che si snoda lontano dalla Selva Festeggiante vi conduce nel cuore pulsante e distorto della Selva Fatata. I colori qui sono troppo vividi, i profumi troppo intensi e le ombre sembrano muoversi di vita propria. Dopo un paio d'ore di cammino, guidati da una rudimentale

mappa tracciata su una foglia secca, giungete dinanzi a un albero colossale, il cui tronco è largo quanto un castello. Tra le radici nodose che affiorano dal terreno, grandi come case, si apre una fenditura illuminata da una debole e pulsante luce violacea poco oltre un tappeto di campanule di un colore blu vibrante.

L'ingresso al giardino è circondato da un tappeto di Campanule Sussurranti, fiori magici che fungono da sistema di allarme. Per attraversare l'area senza farle suonare, i personaggi devono superare una Prova di Destrezza (Furtività) di Gruppo con CD 14. Un personaggio competente in Natura o Sopravvivenza può guidare il gruppo, garantendo Vantaggio alla prova se supera prima un'ispezione dell'area con una Prova di Intelligenza (Natura) con CD 13.

Se la prova di gruppo fallisce, i fiori iniziano a emettere un trillo acuto. Alizarin viene allertato dell'intrusione e avrà il tempo di preparare le difese (i nemici nell'area finale avranno Vantaggio al tiro per l'Iniziativa).

IL LABIRINTO DEI FUMI ILLUSORI

Varcata la soglia della radice, vi ritrovate in un tunnel circolare le cui pareti di legno vivo sono intrise di linfa fluorescente. L'aria è densa di fumi alchemici multicolori che si levano da piccoli calderoni di ottone incastonati nel terreno. I vapori si addensano rapidamente, assumendo forme ingannevoli di mostri ringhianti, vicoli ciechi e false porte. La vista vi si annebbia, vi sentite disorientati e soverchiati da questo labirinto di allucinazioni.

PARTE 2:...QUELLO CHE LUCCICA

Per superare l'area senza disperdersi o impazzire subendo un livello d'Indebolimento, il gruppo deve affrontare una Sfida di Abilità. Richiedono tre successi prima di accumulare tre fallimenti in Prove di Intelligenza (Indagare) o Intelligenza (Arcano) con CD 15 per distinguere la vera strada dalle nebbie illusorie.

Ogni volta che un personaggio fallisce una prova, il gruppo incappa in una sacca di gas tossico illusorio. Ogni personaggio deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 13; chi fallisce subisce 2d6 danni psichici credendo di soffocare, chi ha successo dimezza i danni.

L'uso intelligente della magia può garantire successi automatici o abbassare la CD della sfida a 10, a discrezione del DM.

IL LABORATORIO DI ALIZARIN

Il tunnel illusorio si apre infine su una vasta caverna circolare scavata all'interno del legno. L'ambiente è colmo di banchi da lavoro su cui gorgogliano alambicchi di vetro, provette fumanti e mortai che si muovono da soli, macinando ingredienti rari.

Se Alizarin è stato allertato dall'allarme all'ingresso leggere il testo seguente:

Al centro della stanza, seduto su un alto sgabello di velluto, si trova il proprietario: un grosso gatto dal pelo grigio-blu, dotato di due eleganti ali piumate. Indossa un minuscolo grembiule di cuoio e un monocolo su un occhio. Con movimenti aggraziati della coda, dirige una Mano Magica invisibile per mescolare un intruglio turchese. Accanto a lui, in un angolo, riposa

la cassa di Polvere di Fata e sopra una mensola il contenitore con le tre fiale di Essenza di Fuoco Fatuo, esattamente quanto richiesto da Igrasel. Il felino si dinoccola sullo sgabello voltandosi verso di voi: "Ho già spiegato alla vecchia cariatide e agli altri poco di buono come voi, che ha mandato, che non sono disposto ad aiutarla. Quindi, ora, vi accompagno all'uscita... Per così dire..." - Conclude producendosi in un sonoro miagolio.

Se Alizarin non è stato allertato dall'allarme all'ingresso leggere il testo seguente:

Al centro della stanza, addormentato su un alto sgabello di velluto, si trova il proprietario: un grosso gatto dal pelo grigio-blu, dotato di due eleganti ali piumate. Indossa un minuscolo grembiule di cuoio e un monocolo su un occhio. Accanto a lui, in un angolo, riposa la cassa di Polvere di Fata e sopra una mensola il contenitore con le tre fiale di Essenza di Fuoco Fatuo, esattamente quanto richiesto da Igrasel.

Il Professor Alizarin utilizza le statistiche di un **Tressym** (Immunità al veleno, individua il veleno, scurovisione, percezione dell'invisibilità), ma con le seguenti modifiche per renderlo una minaccia adatta: Intelligenza 16 (+3) e la capacità innata di lanciare incantesimi (CD 13 per i Tiri Salvezza). Può lanciare a volontà *Mano Magica* e *Prestidigitazione*; una volta al giorno può lanciare *Spruzzo Colorato*, *Ritirata Rapida* e *Nube di Nebbia*.

Alizarin non combatte fisicamente. Al primo segno di ostilità (o se avvertito dall'allarme botanico dell'ingresso), miagola un comando magico.

PARTE 2:...QUELLO CHE LUCCICA

Dieci tra alambicchi, mortai e suppellettili varie si animano, utilizzando le statistiche dei **Servitori Minuscoli**. Se messo alle strette, lancia *Nube di Nebbia* e tenta la fuga volando verso un'apertura nel tronco a 6 mt da terra.

Gli avventurieri possono evitare lo scontro. Alizarin è intelligente e disposto a negoziare. Un personaggio può avviare una trattativa con una Prova di Carisma (Persuasione) o Carisma (Inganno) con CD 15. Se gli avventurieri offrono un oggetto magico, oro della Selva Fatata o promettono di recuperare per lui un ingrediente dai territori della Corte dei Goblin, il Tressym cederà le fiale e la polvere senza combattere.

EPILOGO

Con il bottino alchemico al sicuro negli zaini, i personaggi ripercorrono il sentiero fatato fino a scorgere nuovamente la struttura massiccia della Selva Festeggiante. Le finestre brillano della stessa luce innaturale e le grida di giubilo dei goblin all'interno risuonano nella quiete del bosco. Igrasel li attende sulla soglia, le braccia conserte e un sorriso compiaciuto sul volto squamato. Ricevendo le fiale e la cassa intatte, la draghessa annuisce lentamente, concedendo agli avventurieri una frazione della loro libertà.

IL CASTELLO DI SABBIA INFESTATO

Dal ballatoio della Selva Festeggiante, Igrasel osserva il gruppo con un sorriso carico di malizia, le squame cremisi che brillano debolmente sotto la luce dei fuochi fatui. L'incarico scelto per ripagare il debito di ospitalità porta gli avventurieri lontano dalla fitta vegetazione della foresta, verso le coste surreali del dominio fatato. L'obiettivo è

recuperare un set di forzieri di legno di madreperla ricolmi di monete d'oro fatate, sepolti all'interno di un colossale castello di sabbia magico. La struttura non solo è instabile, ma è difesa da aberrazioni e costrutti legati a un'antica maledizione marina. Se i personaggi chiedono maggiori informazioni ed osservano attentamente Igrasel superando una Prova di Intelligenza (Arcano) con CD 13, notano che la donna porta appesa al collo una strana moneta squadrata fatta di corallo, che emana una malevola luminescenza violacea che fa appassire i fiori nelle vicinanze.

LA SPIAGGIA D'ARGENTO

Attraversando un fitto banco di nebbia salmastra, emergete su una costa che sfida ogni logica del Piano Materiale. L'oceano si infrange sulla riva con onde alte 30 metri che esplodono in un luminoso color magenta, mentre la sabbia sotto i vostri stivali brilla come polvere d'argento. Al centro della baia si erge un minuscolo castello di sabbia. Man mano che vi avvicinate tuttavia vi rendete conto che le proporzioni del paesaggio intorno a voi mutano rapidamente rendendo tutto mastodontico ai vostri occhi... O forse siete stati voi a rimpicciolirvi?! L'imponente fortezza di torri a spirale, ponti sospesi e merlature, modellata con una precisione maniacale in semplice sabbia bagnata si staglia davanti ai vostri occhi. Il silenzio del luogo è rotto solo dal sibilo del vento, dall'eco della risacca e da un sinistro ticchettio.

L'intera spiaggia intorno al castello è considerata Terreno Difficile. Inoltre, alcune

PARTE 2:...QUELLO CHE LUCCICA

zone celano voragini di sabbia fine come l'acqua. Per individuare il percorso sicuro fino al ponte levatoio di sabbia, il gruppo deve superare una Prova di Saggezza (Sopravvivenza) di Gruppo con CD 13.

Se il gruppo fallisce, il terreno cede sotto i piedi dei personaggi, che sprofondano fino alla vita. Liberarsi richiede un'Azione e una Prova di Forza (Atletica) con CD 14. Chi è bloccato nella sabbia ha Svantaggio ai Tiri Salvezza su Destrezza, rendendoli facili prede per la minaccia successiva.

L'ASSEDIO DEI CROSTACEI

Se i personaggi hanno superato la prova precedente leggere quanto segue:

Mentre vi avvicinate al fossato senz'acqua che circonda le mura esterne, la sabbia argentea inizia a ribollire. Con un rumore sordo di carapaci spezzati, enormi chele marcescenti emergono dal terreno. Dalle profondità della spiaggia si sollevano mostruosi granchi giganti: i loro gusci sono sfondati, le giunture trasudano un'energia necrotica nerastra e i loro occhi vitrei e senza vita puntano dritti su di voi. I granchi zombie fanno scattare le loro possenti chele, pronti a trascinarvi sotto la sabbia.

Se i personaggi hanno fallito la prova precedente leggere quanto segue:

Con un rumore sordo di carapaci spezzati, enormi chele marcescenti emergono dal terreno. Dalle profondità della spiaggia si sollevano mostruosi granchi giganti: i loro gusci sono sfondati, le giunture trasudano un'energia necrotica nerastra e i loro occhi vitrei e senza vita

puntano dritti su di voi. I granchi zombie fanno scattare le loro possenti chele, pronti a trascinarvi sotto la sabbia per farvi a pezzi.

Quando il gruppo si avvicina al castello dalla sabbia emergono all'improvviso un numero di creature pari ai personaggi, che possono effettuare una Prova di Saggezza (Percezione) con CD 11 per non rimanere Sorpresi.

Gli avversari utilizzano il blocco statistiche del **Granchio Gigante**, con GS modificato ad $\frac{1}{4}$ e con l'aggiunta di tratti dei non morti. Il loro tipo di creatura diventa Non Morto; ottengono l'Immunità ai danni necrotici e da veleno, e alla condizione Avvelenato.

Se i danni riducono il granchio zombie a 0 Punti Ferita, esso deve superare un Tiro Salvezza su Costituzione CD 5 + i danni subiti, a meno che i danni non siano radiosi o derivanti da un colpo critico. Se ha successo, il granchio zombie scende invece a 1 Punto Ferita, continuando a combattere in modo implacabile.

IL MASTIO

Superata la minaccia dei crostacei, vi addentrate nel castello. L'interno è un dedalo di corridoi curvi e sale dalle volte gotiche, tutto perfettamente scolpito nella sabbia bagnata. Raggiunta la sala del trono al centro del mastio, vedete i forzieri di madreperla parzialmente sepolti alla base di un seggio vuoto.

Chiunque si avventuri all'interno della sala può effettuare una Prova di Intelligenza (Arcano) con CD 13 per avvertire l'insolita elettricità che permea l'aria e attraversa la sabbia d'intorno.

PARTE 2:...QUELLO CHE LUCCICA

Non appena fate un passo verso il tesoro, le pareti di sabbia della stanza collassano parzialmente verso l'interno. La sabbia maledetta turbina, mescolandosi a formazioni coralline color sangue che affiorano dal pavimento. In pochi istanti, si ergono tre imponenti costrutti umanoidi: elementali fatti di sabbia sferzante, incrostati da letali e affilatissimi coralli, pronti a fare a pezzi chiunque oserà toccare il tesoro.

I costrutti utilizzano un blocco statistiche simile al **Gargoyle**, ma hanno Resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti da armi non magiche.

Qualsiasi creatura che inizi il proprio turno entro 1,5 metri (5 piedi) da un costrutto di sabbia e corallo, o che lo colpisca con un attacco in mischia senza usare un'arma con portata, subisce 1d4 danni taglienti a causa dei frammenti acuminati che ricoprono il corpo del mostro.

Recuperare i forzieri durante il combattimento richiede un'Azione e una Prova di Forza (Atletica) con CD 15 per sradicarli dalla sabbia compattata che li trattiene.

Ogni volta che un costrutto viene distrutto, esplode in una pioggia di sabbia, indebolendo la struttura della stanza. Dopo che l'ultimo guardiano è caduto, il soffitto inizia a franare. I personaggi hanno 3 round per afferrare il bottino e scappare, superando un Tiro Salvezza su Destrezza con CD 13 per evitare i blocchi di sabbia indurita in caduta (chi fallisce subisce 2d6 danni contundenti).

Mentre il possente castello di sabbia crolla su se stesso alle loro spalle, diventando poco più di un'informe duna sulla riva, gli avventurieri, coperti di salsedine e graffi,

riprendono la strada per la locanda. Varcata la soglia della Selva Festeggiante, l'odore di carne arrosto e la cacofonia dei goblin li investono nuovamente. Igrasel li accoglie al bancone, aprendo i forzieri estratti con le unghie artigliate. Al suono tintinnante delle monete d'oro fatate, la draghessa annuisce lentamente: una piccola parte dell'esorbitante debito è stata saldata, ma il contratto magico pulsa ancora, vincolandoli alla fiammeggiante padrona della taverna.

IL DERBY DEI PARASSITI

Seduta ad uno dei tavoli, o ciò che ne resta, della locanda, Igrasel fissa il gruppo con i suoi occhi scarlatti incorniciati da un sorriso crudele. La draghessa chiede di partecipare a uno degli eventi più folli e pericolosi dell'intera Corte dei Goblin: il Derby dei Parassiti. Igrasel ha puntato una somma astronomica sulla vittoria dei personaggi in una corsa a ostacoli, cavalcando gigantesche e fameliche pulci. Le regole sono inesistenti, i sabotaggi incoraggiati e il premio in palio è l'unico modo per decurtare una fetta consistente del debito magico. Vincere è d'obbligo; perdere significa finire in pasto alle proprie stesse cavalcature. Se i personaggi chiedono maggiori informazioni ad Igrasel, la donna si limita a sbuffare annoiata "È una gara di velocità, quale parte non vi è chiara?" - Ma se superano una Prova di Saggezza (Intuizione) con CD 12, notano che i goblin sghignazzano più del dovuto sentendo parlare della competizione, mimando tra loro gesti di coltellate e strangolamenti.

PARTE 2:...QUELLO CHE LUCCICA

RECINTI PUZZOLENTI

Guidati da un riluttante e sghignazzante sguattero goblin, venite condotti fino ad un'arena sotterranea naturale, una vasta caverna illuminata da funghi bioluminescenti. L'aria è satura dell'odore pungente di ammoniaca e sudore, mescolato alle grida sguaiate di centinaia di allibratori goblin, hobgoblin e spiritelli minori che sventolano pergamene di scommesse. Nei recinti di partenza, bestie chitinoe grandi quanto cavalli da tiro si agitano freneticamente. Pulci giganti: mostruosità dalle zampe posteriori sproporzionate, mandibole a tenaglia e occhi neri e sfaccettati. I fantini goblin avversari stanno già stringendo le selle di cuoio grezzo sui carapaci delle bestie, lanciandovi sguardi carichi di scherno.

Prima ancora di partire, ogni personaggio deve riuscire a salire in sella alla propria pulce gigante senza farsi azzannare. È richiesta una Prova di Saggezza (Addestrare Animali) con CD 13.

Se la prova fallisce, la creatura recalcitra e sferra un morso fulmineo al personaggio, infliggendo $1d6 + 2$ danni perforanti. Il personaggio riesce comunque a montare in sella, ma inizia la gara con Punti Ferita in meno. Personaggi con abilità legate alla natura (come un Druido o un Ranger) possono concedere Vantaggio a un alleato adiacente.

SPORE E SALTI VERTIGINOSI

Un potente colpo di gong fa tremare le pareti della caverna. I cancelli si spalancano e le pulci giganti scattano in avanti con balzi

spaventosi di decine di metri. La pista è un canyon tortuoso, disseminato di pozzanghere di fango tossico, radici sporgenti coperte di spine e banchi di spore accecanti. Rimanere aggrappati alla sella mentre le mostruosità saltano da una parete rocciosa all'altra richiede una forza e un equilibrio sovrumani, mentre il paesaggio sfreccia ai lati a una velocità nauseante.

La gara viene gestita come una Sfida di Abilità. Il gruppo nel suo insieme deve accumulare 5 successi prima di 3 fallimenti. La gara dura 3 round, durante ogni round della corsa, il DM genera per ogni personaggio un ostacolo casuale, da superare con una prova appropriata con CD 14. Esempi:

- Forza (Atletica): Per aggrapparsi disperatamente alle redini durante un salto di venti metri.
- Destrezza (Acrobazia): Per schivare rami spinosi a mezz'aria o bilanciare il peso durante una curva stretta.
- Saggezza (Sopravvivenza): Per strattonare la cavalcatura verso il percorso meno accidentato, evitando le pozze di fango.
- Saggezza (Addestrare Animali): Per assecondare i movimenti irregolari della pulce gigante, calmandola con fermezza quando si innervosisce per un boato improvviso.
- Intelligenza (Natura): Per riconoscere rapidamente la differenza tra un banco di funghi gommosi che offrono un utile slancio verso l'alto e una distesa di funghi tossici.
- Carisma (Intimidire): Per lanciare un furioso urlo di battaglia o sferrare un'occhiataccia letale verso un fantino goblin avversario che si sta avvicinando troppo.

PARTE 2:...QUELLO CHE LUCCICA

- **Saggezza (Percezione):** Per scandagliare il tracciato caotico e individuare con la coda dell'occhio una provvidenziale scorciatoia nascosta tra i detriti rocciosi del canyon.
- **Carisma (Inganno):** Per simulare una perdita di equilibrio e fingere di scivolare dalla sella di cuoio grezzo, inducendo i goblin ad abbassare la guardia ed effettuare un sorpasso improvviso.
- **Destrezza (Furtività):** Per sfruttare intelligentemente le dense nubi di polvere giallastra sollevate dai carapaci in corsa, celando la propria posizione nel caos e sfuggendo alla sassaiola che arriva dagli spalti.
- **Carisma (Esibirsi):** Per eseguire una manovra in sella volutamente esagerata e spettacolare, attirando gli applausi scroscianti e il favore del caotico pubblico fatato.
- **Intelligenza (Indagare):** Per analizzare la dinamica di una frana di rocce innescata dagli organizzatori, individuando il punto esatto in cui passare per non venire colpiti.

Ogni volta che un personaggio fallisce una prova, la sua pulce gigante atterra malamente o urta un ostacolo. Se la Sfida di Abilità fallisce tutti i personaggi subiscono 2d4 danni, a causa dei graffi e delle lacerazioni, inoltre il gruppo affronterà la parte finale della gara con Svantaggio all'Iniziativa.

SABOTAGGI ED ALTRE SCORRETTEZZE

Quando il traguardo, un arco fatto di zanne di troll intrecciate, appare in lontananza, i fantini avversari decidono di giocare sporco. Affiancando le vostre

cavalcature a mezz'aria, i goblin estraggono mazze chiodate e reti ricoperte di melma urticante. Una pioggia di proiettili improvvisati e colpi bassi si abbatte su di voi. Non si tratta più solo di correre, ma di difendersi in una brutale scaramuccia ad alta velocità, scacciando gli assalitori per assicurarsi il primo posto.

Questa fase della gara è un combattimento rapido e brutale. Tre **goblin fantini** affiancano il gruppo. I personaggi giocanti e i goblin tirano per l'Iniziativa. I goblin non attaccano per uccidere, ma per disarcionare o rallentare. Nel loro turno, i goblin possono usare la propria Azione oltre che per attaccare direttamente i personaggi anche per:

- **Lanciare una Rete:** Un personaggio bersagliato deve superare un Tiro Salvezza su Destrezza con CD 12 o essere Trattenuto (Svantaggio a tutte le prove di cavalcata e attacchi).
- **Speronare:** Il goblin spinge la sua pulce contro quella di un personaggio. Il bersaglio deve superare una Prova contrapposta di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia). Se il personaggio perde, viene disarcionato: cade, subisce 1d6 danni da caduta e deve spendere il turno successivo (e un'Azione) per risalire in sella.

I personaggi devono neutralizzare i goblin (riducendoli a 0 Punti Ferita) o spingerli fuori pista con attacchi e prove di Spingere, prima del Round 5, tagliando così il traguardo per primi.

PARTE 2:...QUELLO CHE LUCCICA

VITTORIA

Tra gli ululati di rabbia degli allibratori rovinati e il ruggito delle pulci giganti affamate, il gruppo attraversa l'arco di ossa, conquistando la vittoria in un turbinio di polvere e fango. I goblin fantini sopravvissuti si dileguano nell'ombra per sfuggire all'ira della folla, mentre gli organizzatori, ringhiando di frustrazione, gettano ai piedi dei vincitori pesanti sacchi ricolmi di monete d'oro fatate e gemme grezze.

Esausti, coperti di melma tossica e graffi, i personaggi trascinano il bottino lungo il sentiero tortuoso che riconduce alla Selva Festeggiante. Le doppie porte di quercia si aprono magicamente al loro arrivo. Igrasel, appoggiata pigramente al bancone, accoglie i sacchi di monete con una risata cristallina e inquietante. Mentre l'oro tintinna sul legno massiccio, la pelle del collo della draghessa palpita, rivelando le solite, inconfondibili squame rossastre. Una parte vitale del debito è stata pagata, ma il contratto invisibile che li lega al luogo stringe ancora inesorabilmente la sua morsa.

SCONFITTA

Il traguardo di zanne intrecciate sfreccia via, ma a tagliarlo per primi, tra una nuvola di polvere e fango, sono i ghignanti fantini goblin. La folla sugli spalti esplode in un boato assordante di scherno e derisione, lanciando pietre, torsoli marci e insulti all'indirizzo dei personaggi. Peggio ancora, le loro stesse cavalcature, fiutando l'odore del fallimento, iniziano a recalcitrare furiosamente: le pulci giganti si contorcono, schioccando le tremende mandibole a tenaglia nel tentativo di disarcionare i personaggi e trasformarli nel loro spuntino post-gara. Solo una fuga

disperata e rocambolesca attraverso i tunnel laterali dell'arena permette al gruppo di aver salva la pelle.

Il ritorno alla Selva Festeggiante è segnato da un silenzio gravido di terrore. Appena varcata la soglia, l'aria all'interno della locanda risulta rovente, quasi irrespirabile. Igrasel incombe al centro della sala, e l'illusione umana sta cedendo drammaticamente il passo alla sua vera natura. Spesse squame cremisi le ricoprono ormai metà del volto e delle braccia, mentre un fumo denso e sulfureo le sibila tra i denti aguzzi. Averle fatto perdere una scommessa astronomica ha innescato la pura furia del drago rosso. La sua voce, ora un ruggito gutturale che fa tremare le fondamenta dell'edificio e gelare il sangue nelle vene.

Per riflettere meccanicamente la gravità della sconfitta e le conseguenze della fuga, è possibile applicare le seguenti penalità ai personaggi:

- Sfuggire alle mandibole delle pulci giganti impazzite costa caro in termini di energie. Ogni personaggio giocante rientra alla taverna subendo un livello di Indebolimento.
- Trovandosi di fronte all'ira non soppressa di Igrasel, i personaggi devono effettuare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 16 (incrementata rispetto al primo incontro a causa della rabbia esplosiva del drago). Un fallimento indica che il personaggio è Spaventato per un'ora, rendendo impossibile qualsiasi contrattazione o riposo immediato, ed evidenziando il divario di potere tra loro e la padrona della locanda.

CONCLUSIONE



uale che sia stato l'esito delle folli imprese richieste, il momento della verità giunge inevitabile.

L'interno della Selva Festeggiante è nel silenzio

quasi totale. I goblin e gli hobgoblin trattengono il fiato, gli occhi puntati sul grande bancone di quercia. Igrasel srotola il pesante Registro degli Ospiti, la cui pergamena sembra fatta di pelle umana e inchiostro luminescente. Con un artiglio affilato, la draghessa maledetta scorre le righe del contratto firmato inconsapevolmente dai personaggi, calcolando il valore delle loro azioni. L'aria nella stanza si fa pesante, carica dell'odore di zolfo e di un'aspettativa febbrile. A seconda di come il gruppo ha operato, il destino si dipana in direzioni drasticamente diverse.

DISASTRO TOTALE

CONDIZIONE: 0 - 1 MISSIONI COMPLETATE

Il dito artigliato di Igrasel si ferma in fondo alla pagina. Un sospiro deluso, carico di fumo grigio, le sfugge dalle labbra.

«Incompetenti» sibila, chiudendo il registro con un tonfo secco. «Avete distrutto la mia sala, perso le mie scommesse e fallito nel recuperare gli ingredienti. Il vostro debito è ora incalcolabile. Siete completamente inutili come servitori.»

Igrasel alza lo sguardo verso il gruppo e i suoi occhi rossi brillano di una fame primordiale. Con un gesto secco della mano, fa un cenno verso le doppie porte della cucina.

«Tuttavia, alla Selva Festeggiante nulla va sprecato. La carne fresca è sempre richiesta.»

Il gigantesco cuoco ogre emerge dalla cucina, un sorriso grottesco sul volto peloso, affilando una mannaia su una cote. I goblin ai tavoli iniziano a battere i boccali, intonando un coro macabro, mentre radici magiche spuntano dalle assi del pavimento per avvinghiare le caviglie dei vostri piedi, trascinandovi inesorabilmente verso la dispensa. Il vostro viaggio finisce qui, diventando il piatto speciale per i prossimi, sfortunati clienti della taverna.

I personaggi giocanti subiscono gli effetti di un incantesimo Blocca Persone lanciato al 5° livello (CD 16 su Saggezza). Se non riescono a liberarsi e/o non hanno assi nella manica per fuggire, l'avventura si conclude con un mortale "Game Over"...

SUCCESSO PARZIALE

CONDIZIONE: 2 MISSIONI COMPLETATE

Igrasel tamburella le dita sul legno antico. La pelle delle sue mani pulsa, mutando da squame rosse a pelle umana e viceversa.

«Avete dimostrato di non essere dei completi inetti» ammette con una punta di riluttanza, annotando qualcosa sul registro. «Ma il conto non è saldato. Neanche per sogno.»

La draghessa scende dal trespolo e getta ai piedi degli avventurieri dei grembiuli sporchi di grasso e spazzole di saggina.

«Le regole dell'ospitalità fatata sono chiare. Finché il debito persiste, la vostra vita mi appartiene. Indossate i grembiuli.

CONCLUSIONE

Siete i nuovi sguatterri della Selva Festeggiante.»

Quando chiedete con disperazione per quanto tempo dovrete subire questo destino, la donna scoppia in una risata roboante che fa tintinnare i bicchieri.

«Oh, non temete! Sarete liberi di andarvene non appena il contratto sarà nullo. Diciamo... Finché il mio fiato non profumerà di mirtilli zaffiro!» esclama, per poi sputare una fiammata sulfurea verso il soffitto. Un aroma di carne bruciata e zolfo pervade la sala. La permanenza si prospetta molto, molto lunga.

I personaggi giocanti sono affetti da un incantesimo Costrizione lanciato al 9° livello. Non possono compiere azioni che contravvengano agli ordini di Igrasel senza subire 5d10 danni psichici al giorno. Per i giocatori, la campagna potrebbe trasformarsi in una divertente e assurda serie di mini-quest all'interno della locanda, nel tentativo di trovare i rarissimi "mirtilli zaffiro" per ingannare il contratto.

AMARO TRIONFO

CONDIZIONE: **3 MISSIONI COMPLETATE**

Igrasel vi fissa. Per la prima volta, la sua maschera di spietata compostezza si incrina. Il registro degli ospiti prende improvvisamente fuoco, bruciando con una fiamma bluastra senza consumare il legno sottostante. Il contratto è spezzato.

«L'avete fatto...» sussurra la locandiera. La sua voce trema, ma non di paura. Di pura, incontenibile estasi. «Avete pagato il debito, ma non solo il vostro. Avete riempito

le mie casse a sufficienza per pagare il MIO...»

Improvvisamente, la locanda inizia a tremare violentemente. Le fondamenta si spaccano. I goblin, colti dal panico, si accalcano verso le finestre. La pelle umana di Igrasel si lacera, bruciando dall'interno. Le scaglie cremisi si espandono a dismisura, il suo corpo cresce, spaccando il soffitto della taverna. Enormi ali da pipistrello si spiegano, oscurando la luce dei fuochi fatui. Fuggite all'esterno prima che la taverna vi crolli addosso. Un possente drago rosso si erge sulle macerie della Selva Festeggiante.

«LIBERA!» ruggisce mentre il suo soffio di fuoco incenerisce gli alberi circostanti.

La bestia abbassa il suo enorme muso fumante verso di voi. «Avete onorato il patto, piccoli insetti. Per ringraziarvi, vi lascio tornare nel vostro ignobile e insignificante mondo.»

Con un colpo di coda, il drago spalanca un portale scintillante che mostra una strada piovosa. Vi lanciate senza pensare attraverso l'apertura appena in tempo, prima che la creatura spicchi il volo per portare fuoco e distruzione sulla Corte dei Goblin.

Mentre vi ritrovate sdraiati a faccia in su nel fango della strada maestra, sani e salvi, le nubi del cielo piovoso sopra di voi si squarciano. Un'ombra immensa copre la luna e un ruggito scuote le montagne lontane. Avete salvato la vostra vita, sì, ma avete appena liberato una calamità forse, inarrestabile.

I personaggi giocanti guadagnano 800 Punti Esperienza per essere sopravvissuti e aver superato le ardue sfide della Selva Fatata.

APPENDICE A

Questa appendice descrive i nuovi oggetti che compaiono nell'avventura e li presenta in ordine alfabetico.

ESSENZA DI FUOCO FATUO CONCENTRATO

Oggetto meraviglioso, non comune

Questo robusto flacone di vetro sigillato contiene un liquido iridescente e viscoso che pulsa di una luce azzurra e ambrata, risultando innaturalmente caldo al tatto. Il fluido emette un bagliore pari a quello di una torcia.

Un personaggio può utilizzare un'Azione per scagliare l'ampolla fino a 6 metri di distanza, frantumandola all'impatto. Ogni creatura entro 1,5 metri dal punto di impatto deve superare un Tiro Salvezza su Destrezza con CD 13. Se fallisce, subisce 2d6 danni radiosi e viene ricoperta da un alone luminoso per 1 minuto (come per l'effetto dell'incantesimo Fuoco Fatuo, garantendo

Vantaggio ai tiri per colpire contro di essa). Se ha successo, la creatura subisce solo la metà dei danni e non brilla. In alternativa, il liquido può essere applicato su un'arma da mischia come Azione, permettendo all'arma di infliggere 1d4 danni radiosi extra per 1 minuto prima che l'essenza evapori del tutto.

POLVERE DI FATA CRISTALLIZZATA

Oggetto meraviglioso, non comune

Custodita solitamente all'interno di un bauletto di legno pregiato, questa polvere granulosa e iridescente ricorda del quarzo tritato, ma risulta priva di peso e tende a fluttuare leggermente se esposta alle correnti d'aria.

Un personaggio può utilizzare un'Azione per prelevare un pizzico di polvere e spargerla su se stesso o su una creatura consenziente entro 1,5 metri. La creatura bersaglio ottiene una velocità di volare di 9 metri per 1 minuto. Se la magia svanisce mentre la creatura si trova ancora in aria, la polvere residua le permette di fluttuare dolcemente verso il suolo, scendendo di 18 metri per round e prevenendo qualsiasi danno da caduta. Una volta applicata, la polvere si dissolve in un luccichio dorato. Generalmente, un forziere o un sacchetto integro contiene polvere sufficiente per 1d4 + 1 utilizzi.



APPENDICE B

Questa appendice descrive i mostri e le creature che compaiono nell'avventura e li presenta in ordine alfabetico.



GARGOYLE DI SABBIA

Elementale Medio, Caotico Malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 58 (6d8 + 27)

Iniziativa +0

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	11 (0)	14 (+2)	6 (-3)	11 (0)	7 (-2)

Velocità 9 m

Abilità Furtività +4

Immunità Veleno, Indebolimento, Pietrificazione

Resistenza Danni contundenti, perforanti e taglienti da armi non magiche

Sensi Percezione passiva 10, Scurovisione 18 m

Linguaggi Primordiale (Terran)

Sfida 1 (200 PE)

TRATTI

Corallo. Qualsiasi creatura che inizi il proprio turno entro 1,5 metri dal gargoyle, o che lo colpisca con un attacco in mischia senza portata, subisce 1d4 Danni taglienti.

AZIONI

Multiattacco. Il Gargoyle fa due attacchi di Artiglio.

Artiglio. Attacco in mischia: +4, portata 1,5 m. Colpito: 6 (2d4 + 1) Danni taglienti.

GOBLIN

Umanoide Piccolo (Goblinoide), Neutrale Malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 7 (2d6)

Iniziativa +2

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (0)	10 (0)	8 (-1)	8 (-1)

Abilità Furtività +4

Sensi Percezione passiva 9, Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Goblin

Sfida 1/4 (50 PE)

TRATTI

Fuga agile. Il goblin può utilizzare l'azione Disimpegnarsi o Nascondersi come Azione Bonus in ciascuno dei suoi turni.

AZIONI

Spada corta. Attacco in mischia: +4, portata 1,5 m. Colpito: 5 (1d6 + 2) Danni taglienti.

APPENDICE B

GOBLIN GUERRIERO

*Umanoide Piccolo (Goblinoide), Neutrale
Malvagio*

Classe Armatura 15

Punti Ferita 10 (3d6)

Iniziativa +2

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	15 (+2)	10 (0)	10 (0)	8 (-1)	8 (-1)

Velocità 9 m

Abilità Furtività +6

Equipaggiamento Armatura di pelle, spada corta, scudo, arco corto

Sensi Percezione passiva 9, Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Goblin

Sfida 1/4 (50 PE)

AZIONE BONUS

Fuga agile. Il goblin può utilizzare l'azione Disimpegnarsi o Nascondersi come Azione Bonus in ciascuno dei suoi turni.

AZIONI

Spada corta. Attacco in mischia: +4, portata 1,5 m. Colpito: 5 (1d6 + 2) Danni taglienti, più 2 (1d4) Danni taglienti se l'attacco ha Vantaggio.

Arco corto. Attacco a distanza: +4, distanza 24/90 m. Colpito: 5 (1d6 + 2) Danni perforanti, più 2 (1d4) Danni perforanti se l'attacco ha Vantaggio.

GRANCHIO ZOMBIE

*Bestia Gigante Non Morto, Senza
Allineamento*

Classe Armatura 12 (armatura naturale)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	9 (-1)	14 (+2)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Punti Ferita 42 (5d12+10)

Iniziativa -1

Velocità 9 m, nuotare 9 m

Abilità Furtività +1

Sensi Percezione passiva 9, Vista cieca 18 m

Linguaggi -

Sfida 1/4 (50 PE)

TRATTI

Maledetto. Una delle chele del granchio è ricoperta di rune che lo rendono immune dall'essere Affascinato, Spaventato e Paralizzato.

AZIONI

Chela. Attacco in mischia: +4 to hit, portata 3 m., Colpito: 3 (1 + 2) Danni contundenti, e il bersaglio è Afferrato, fuggire CD 11. Il granchio ha due chele, ognuna delle quali può afferrare un solo bersaglio.



APPENDICE B

HOBGOBLIN CAPITANO

*Umanoide Medio (Goblinoide), Legale
Malvagio*

Classe Armatura 17

Punti Ferita 39 (6d8+12)

Iniziativa +2

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (0)	13 (+1)

Velocità 9 m

Equipaggiamento Spadone, giavellotto

Sensi Percezione passiva 10, Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Goblin

Sfida 3 (700 PE)

AZIONE BONUS

Vantaggio marziale. Una volta per turno, l'hobgoblin può infliggere 10 (3d6) extra di danno ad una creatura che colpisce con la propria arma se la creatura si trova entro 1,5 m. da un alleato dell'hobgoblin, che non è Incapacitato.

AZIONI

Multiattacco. L'hobgoblin può compiere due attacchi con il suo spadone.

Spadone. Attacco in mischia: +4, portata 1,5 m. Colpito: 9 (2d6 + 2) Danni taglienti.

Giavellotto. Attacco a distanza / in mischia: +4, distanza 9/36 m. Colpito: 5 (1d6 + 2) Danni perforanti.

Leadership (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Per 1 minuto, L'hobgoblin può impartire un comando o un avvertimento speciale ogni volta che una creatura non ostile che può vedere entro 9 m. da lui effettua un tiro d'attacco o un tiro salvezza. La creatura può aggiungere un d4 al suo tiro a condizione che possa sentire e capire l'hobgoblin. Una

creatura può beneficiare di un solo dado di Leadership alla volta. Questo effetto termina se l'hobgoblin è Incapacitato.

MIMIC

Aberrazione Media (Mutaforma), Neutrale

Classe Armatura 12 (armatura naturale)

Punti Ferita 58 (9d8+18)

Iniziativa +1

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Velocità 4,5 m

Abilità Furtività +5

Immunità Acido, Prono

Sensi Percezione passiva 11, Scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PE)

TRATTI

Mutaforma. Il mimic può usare la sua azione per trasformarsi in un oggetto o tornare alla sua vera forma amorfa. Le sue statistiche sono le stesse in ogni forma. Qualsiasi oggetto che indossa o trasporta non viene trasformata. Ritorna alla sua vera forma se muore.

Lottatore. Il mimic ha Vantaggio sui tiri di attacco contro qualsiasi creatura che ha Afferrato.

Adesivo (Solo Forma Oggetto). Il mimic aderisce a qualsiasi cosa lo tocchi. Una creatura Enorme o piccola che ha aderito è anche Afferrata dal mimic (fuggire CD 13). Le prove di abilità fatti per sfuggire a questa presa hanno Svantaggio.

Falsa Apparenza (Solo Forma Oggetto). Mentre il Mimic rimane immobile, è indistinguibile da un oggetto ordinario.

APPENDICE B

AZIONI

Pseudopodo. Attacco in mischia: +5, portata 1,5 m. Colpito: 7 (1d8 + 3) Danni contundenti.

Se il mimic è nella forma di un oggetto, il bersaglio subisce anche il tratto Adesivo.

Morso. Attacco in mischia: +5, portata 1,5 m. Colpito: 7 (1d8 + 3) Danni perforanti più 4 (1d8) Danni da acido.



OGRE

Gigante Grande, Caotico Malvagio

Classe Armatura 11 (armatura di pelle)

Punti Ferita 59 (7d10+21)

Iniziativa +1

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Velocità 12 m

Sensi Percezione passiva 8, Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Gigante

Sfida 2 (450 PE)

AZIONI

Clava. Attacco in mischia: +6, portata 1,5 m., Colpito: 13 (2d8 + 4) Danni contundenti.

Giavellotto. Attacco a distanza / in mischia: +6, portata 1,5 m. o distanza 9/36 m. Colpito: 11 (2d6 + 4) Danni perforanti.

SERVITORE MINUSCOLO

Costrutto Minuscolo, Senza Allineamento

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 10 (4d4)

Iniziativa +3

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
4 (-3)	16 (+3)	10 (0)	2 (-4)	10 (0)	1 (-5)

Velocità 9 m, scalare 9 mt

Immunità Veleno, Psicico; Accecato, Affascinato, Assordato, Indebolito, Spaventato, Paralizzato, Pietrificato, Avvelenato

Sensi Percezione passiva 10, Vista cieca 18 m

Linguaggi -
Sfida -

AZIONI

Schianto. Attacco in mischia: +5, portata 1,5 m. Colpito: 5 (1d4 + 3) Danni contundenti.



APPENDICE B

TRESSYM (ALIZARIN)

Mostruosità Piccola, Legale Neutrale

Classe Armatura 12 (armatura naturale)

Punti Ferita 5 (2d4)

Iniziativa +2

- 1/giorno ciascuno: Spruzzo Colorato,
Ritirata Rapida e Nube di Nebbia

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
3 (+4)	15 (+2)	10 (0)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)

Velocità 12 m, scalare 9 mt, volare 9 mt

Abilità Percezione +5, Furtività +4

Immunità Veleno; Avvelenato

Sensi Percezione passiva 15, Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune

Sfida 1 (200 PE)

TRATTI

Individuazione dell'Invisibilità. Entro 18 metri dal tressym, l'invisibilità magica fallisce nel nascondere qualunque cosa alla vista del tressym.

Famiglio. Con il permesso del DM, un personaggio che lancia l'incantesimo per trovare un famiglio può scegliere di evocare un tressym invece di un normale gatto.

Sensi Acuti. Il tressym ha Vantaggio alle Prove di Saggezza (Percezione) correlate all'olfatto.

Senso del Veleno. Il tressym può individuare qualsiasi sostanza è velenosa da ingerire, toccare o respirare.

AZIONI

Artiglio. Attacco in mischia +0, portata 1,5 m. Colpito: 1 Danno Tagliente.

Incantesimi. Il tressym Alizarin può lanciare uno dei seguenti incantesimi, usando l'Intelligenza come caratteristica chiave (tiro salvezza CD 13):

- a volontà: Mano Magica e Prestidigitazione





