

Contents

1 NPC	2
1.1 Animali	2
1.2 Mostri	2
1.3 Alleati o Personaggi	5
2 Nomi	7
3 Trama	8
3.1 Cammino di resurrezione	8
3.1.0.1 Fonte della Conoscenza	8
3.1.0.1.1 Descrizione	8
3.1.0.1.2 Descrizione della Grande Biblioteca	8
3.1.0.1.3 Incontro Aria Whucknolls:	8
3.1.0.1.4 Descrizione di Aria Whucknolls	8
3.1.0.1.5 Libri procurati da Aria	8
3.1.0.1.6 Lathander e il Suo Culto	9
3.1.0.1.7 Descrizione Fisica e Simbolismo	9
3.1.0.1.8 Il Culto di Lathander	9
3.1.0.1.9 Templi e Cerimonie	9
3.1.0.1.10 Insegnamenti e Dogmi	9
3.1.0.1.11 Festività	9
3.1.0.2 Guglie del mattino	9
3.1.0.2.1 Descrizione delle Guglie del Mattino	9
3.1.0.2.2 Esterno	9
3.1.0.2.3 Interno	9
3.1.0.2.4 Parlare con Chierici a Caso	10
3.1.0.2.5 Parlare con Athosar	10
3.1.1 Viaggio verso le Montagne del Tramonto	10
3.1.1.1 Passaggio Per Daggerford	11
3.1.1.1.1 Descrizione Paesaggio	11
3.1.1.1.2 Cittadina di Daggerford	11
3.1.1.1.3 Guai alla locanda "Il Gizzard Lizard"	11
3.1.1.1.4 Obbiettivo di Thaila:	12
3.1.1.1.5 Lillithar	12
3.1.1.1.6 Azioni di Levistus	12
3.1.1.1.7 Cosa sa Necrov	12
3.1.1.2 Viaggio - Via del commercio	12
3.1.1.2.1 La collina di Gillian	13
3.1.1.2.2 La Tana del Commercio	13
3.1.1.2.3 La Foresta Mistica	13
3.1.1.2.4 Descrizione riepilogo	14
3.1.1.2.5 Ponte di Boareskyr	14
3.1.1.2.6 Soubar	15
3.1.1.2.7 Scornubel	15
3.1.1.2.8 Costa del fiume Reaching	16
3.1.1.2.9 Reaching Woods	16
3.1.1.2.10 Geografia	16
3.1.2 Fuori dal bosco:	19
3.1.2.1 Montagne:	19
3.1.2.1.1 Descrizione	20
3.1.2.1.2 Incontri casuali	20
3.1.2.2 Verso il tempio	20
3.1.2.2.1 Attraverso le montagne	20
3.1.2.2.2 Girare a valle:	20
3.1.2.2.3 Arrivo al tempio	20
3.1.2.3 Verso il Darkhold	21
4 IDEE	21

1 NPC

1.1 Animali

<p>Doberman</p> <p>DOBERMANN Bestia Media, senza allineamento</p> <p>Classe Armatura 12 Punti Ferita 4(1d8) Velocità 12m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>11 (+0)</td><td>14 (+2)</td><td>10 (+0)</td><td>3 (-4)</td><td>12 (+1)</td><td>7 (-2)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Percezione +3 Sensi Percezione passiva 13 Sfida 1/8 (25 PE)</p> <p>Olfatto e Uditio Acuti. I cani dispongono di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto e sull'uditio.</p> <p>Azioni</p> <p>Morsa. Attacco con Arma da Mischia: +2 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 3 (1d6) danni perforanti.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)	<p>Granchio Gigante</p> <p>GRANCHIO GIGANTE Bestia Media, senza allineamento</p> <p>Classe Armatura 15 (armatura naturale) Punti Ferita 13 (3d8) Velocità 9 m, nuotare 9 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>13 (+1)</td><td>15 (+2)</td><td>11 (+0)</td><td>1 (-5)</td><td>9 (-1)</td><td>3 (-4)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Furtività +4 Sensi Percezione passiva 9, vista cieca 9 m Linguaggi — Sfida 1/8 (25 PE)</p> <p>Anfibio. Il granchio può respirare in aria e in acqua.</p> <p>Azioni</p> <p>Chele. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 11 per sfuggire). Il granchio ha due chele, ognuna delle quali può afferrare soltanto un bersaglio.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)	<p>Uomorana</p> <p>BULLYWUG Umanoide Medio (bullywug), neutrale malvagio</p> <p>Classe Armatura 15 (armatura di pelle, scudo) Punti Ferita 11 (2d8 + 2) Velocità 6 m, nuotare 12 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAC</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>12 (+1)</td><td>12 (+1)</td><td>13 (+1)</td><td>7 (-2)</td><td>10 (+0)</td><td>7 (-2)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Furtività +3 Senso Percezione passiva 10 Linguaggi bullywug Sfida 1/4 (50 PE)</p> <p>Anfibio. Il bullywug può respirare in aria e in acqua. Parlare con Rane e Rospi. Il bullywug può comunicare i concetti più semplici con le rane e ai rospi quando parla in Bullywug. Mimetismo nelle Paludi. Il bullywug dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni palustri.</p> <p>Balzo da Fermo. Il bullywug può compiere un salto in lungo di un massimo di 6 metri e un salto in alto di un massimo di 3 metri, con o senza rincorsa.</p> <p>Azioni</p> <p>Multiaffondo. Il bullywug effettua due attacchi in mischia: uno con il morso e uno con la lancia.</p> <p>Morsa. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d10 + 1) danni contundenti.</p> <p>Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 18 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni perforanti o 5 (1d8 + 1) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAC	CAR	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	7 (-2)
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAC	CAR																																	
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	7 (-2)																																	
<p>Lupo</p> <p>LUPO Bestia Media, senza allineamento</p> <p>Classe Armatura 13 (armatura naturale) Punti Ferita 11 (2d8 + 2) Velocità 12 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>12 (+1)</td><td>15 (+2)</td><td>12 (-1)</td><td>3 (-4)</td><td>12 (+1)</td><td>6 (-2)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Furtività +4, Percezione +3 Sensi Percezione passiva 13 Linguaggi — Sfida 1/4 (50 PE)</p> <p>Olfatto e Uditio Acuti. Il lupo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'uditio.</p> <p>Tattiche del Branco. Il lupo dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del lupo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.</p> <p>Azioni</p> <p>Morsa. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (2d4 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 11, altrimenti cade a terra prono.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	12 (+1)	15 (+2)	12 (-1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)	<p>Salamandra</p> <p>MASTINO Bestia Media, senza allineamento</p> <p>Classe Armatura 12 Punti Ferita 5 (1d8 + 1) Velocità 12 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>13 (+1)</td><td>14 (+2)</td><td>12 (+1)</td><td>3 (-4)</td><td>12 (+1)</td><td>7 (-2)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Percezione +3 Sensi Percezione passiva 13 Linguaggi — Sfida 1/8 (25 PE)</p> <p>Olfatto e Uditio Acuti. Il mastino dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'uditio.</p> <p>Azioni</p> <p>Morsa. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 11 per sfuggire). Finché è afferrato, il bersaglio è trattenuto e il mastino non può mordere un altro bersaglio.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)	<p>ReDeiRospi</p> <p>ROSO GIGANTE Bestia Grande, senza allineamento</p> <p>Classe Armatura 11 Punti Ferita 39 (6d10 + 6) Velocità 6 m, nuotare 12 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAC</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>15 (+2)</td><td>13 (+1)</td><td>13 (+1)</td><td>2 (-4)</td><td>10 (+0)</td><td>3 (-4)</td></tr> </tbody> </table> <p>Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 9 m Linguaggi — Sfida 1 (200 PE)</p> <p>Anfibio. Il rosso può respirare in aria e in acqua. Balzo da Fermo. Il rosso può compiere un salto in lungo di un massimo di 6 metri e un salto in alto di un massimo di 3 metri, con o senza rincorsa.</p> <p>Azioni</p> <p>Morsa. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d10 + 2) danni perforanti più 5 (1d10) danni da veleno e il bersaglio è afferrato (CD 13 per sfuggire). Finché è afferrato, il bersaglio è trattenuto e il rosso non può mordere un altro bersaglio.</p> <p>Inghiottire. Il rosso effettua un attacco con il morso contro un bersaglio di taglia Media o inferiore con cui stia lottando. Se l'attacco colpisce, il bersaglio viene inghiottito e la lotta termina. Mentre il rosso ha il bersaglio inghiottito, non può trattenere la creatura per copertura totale e contro gli attacchi e altri effetti al di fuori del turno del rosso, che può inghiottire soltanto un bersaglio alla volta. Se il rosso inghiottisce una creatura, la creatura inghiottita non è più trattenuta dalla bestia e può sfuggire usando 1,5 metri di movimento, uscendo prona dal cadavere.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAC	CAR	15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
12 (+1)	15 (+2)	12 (-1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAC	CAR																																	
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)																																	
<p>Scieme Di Quipper</p> <p>SCIAME DI QUIPPER Sciame Medio di bestie Minuscole, senza allineamento</p> <p>Classe Armatura 13 Punti Ferita 28 (8d8 - 8) Velocità 0 m, nuotare 12 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>13 (+1)</td><td>16 (+3)</td><td>9 (-1)</td><td>1 (-5)</td><td>7 (-2)</td><td>2 (-4)</td></tr> </tbody> </table> <p>Resistenza ai Danni contundente, perforante, tagliente Immunità alle Condizioni di disincantato, afferrato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito, paralizzato Senso Percezione passiva 8, scurovisione 18 m Linguaggi — Sfida 1 (200 PE)</p> <p>Frenesia di Sangue. Lo sciame dispone di vantaggio ai tiri per colpire in mischia contro ogni creatura che non possiede tutti i propri punti ferita.</p> <p>Scieme. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura sufficientemente larga da far passare un quipper Minuscolo. Lo sciame non può recuperare punti ferita, né ottenere punti ferita temporanei.</p> <p>Respirare Sott'Acqua. Lo sciame può respirare soltanto sott'acqua.</p> <p>Azioni</p> <p>Morsa. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 0 m, una creatura nello spazio dello sciame. Colpito: 14 (4d6) danni perforanti o 7 (2d6) danni perforanti se lo sciame possiede la metà dei suoi punti ferita o meno.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)	<p>Orsogufo</p> <p>ORSOGUFO Mostroviola Grande, senza allineamento</p> <p>Classe Armatura 13 (armatura naturale) Punti Ferita 59 (7d10 + 21) Velocità 12 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>20 (+5)</td><td>12 (+1)</td><td>17 (+3)</td><td>3 (-4)</td><td>12 (+1)</td><td>7 (-2)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Percezione +3 Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m Linguaggi — Sfida 3 (700 PE)</p> <p>Vista e Olfatto Acuti. L'orsogufo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista o sull'olfatto.</p> <p>Azioni</p> <p>Multiaffondo. L'orsogufo effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli artigli.</p> <p>Becco. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 10 (1d10 + 5) danni perforanti.</p> <p>Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 14 (2d8 + 5) danni taglienti.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)													
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)																																	

1.2 Mostri

Bandito

BANDITO

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non legale

Classe Armatura 12 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sensi Percezione passiva 10

Lingueggia uno qualsiasi (di solito il Comune)

Sfida 1/8 (25 PE)

Offrirà
Paypal.m

AZIONI

Scimitarra. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

Balestra Leggera. Attacco con Arma a Distanza: +3 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

I banditi agiscono in gruppo e a volte sono guidati da altri malviventi, veterani o incantatori. Non tutti i banditi sono malvagi; a volte l'oppressione, una calamità, una malattia o una carestia possono spingere un individuo onesto a darsi al banditismo.

I pirati sono i banditi dei mari. Possono agire da semplici saccheggiatori, interessati soltanto ad accumulare tesori e massacrare i nemici, oppure possono essere corsari autorizzati dalla corona ad attaccare e saccheggiare i vascelli delle nazioni nemiche.

Kenku

KENKU

Umanoide Medio (kenku), caotico neutrale

Classe Armatura 13

Punti Ferita 13 (3d8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Abilità Furtività +2

Sensi Percezione passiva 2

Lingueggia capisce l'ariano e il Comune ma parla soltanto tramite l'uso del tratto imitare

Sfida 1/4 (50 PE)

Imboscata. Nel primo round di un combattimento, il kenku dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro qualsiasi creatura che riesca a sorprenderlo.

Imitare. Il kenku può imitare qualsiasi suono abbia sentito, inclusa le voci. Una creatura che sente il suono può capire che si tratta di un'imitazione effettuando con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 14.

AZIONI

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Arco Corto. Attacco con Arma a Distanza: +5 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

troll

TROLL

Gigante Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 84 (8d10 + 40)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Abilità Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12, scurovista 18 m

Lingueggia Gigante

Sfida 5 (1.800 PE)

Olfatto Acuto. Il troll dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Rigenerazione. Il troll recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno. Se il troll subisce danni da acido o da fuoco, questo tratto non funziona all'inizio del turno successivo del troll. Il troll muore soltanto se inizia il suo turno con 0 punti ferita e non rigenera.

AZIONI

Multiaffatto. Il troll effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Mosso. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d6 + 4) danni perforanti.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Malvivente(YARGA)

MALVIVENTE

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non buone

Classe Armatura 11 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 32 (5d8 + 10)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Abilità Intimidire +2

Sensi Percezione passiva 10

Lingueggia uno qualsiasi (di solito il Comune)

Sfida 1/2 (100 PE)

Tattiche del Branco. Il malvivente dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del malvivente si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

AZIONI

Multiaffatto. Il malvivente effettua due attacchi in mischia.

Mezza. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni contundenti.

Balestra Pesante. Attacco con Arma a Distanza: +2 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d10) danni perforanti.

I malviventi sono spietati criminali di bassa lega specializzati nell'intimidazione e negli atti di violenza. Lavorano per soldi e hanno ben pochi scrupoli.

Orco

ORCO

Umanoide Medio (orco), caotico malvagio

Classe Armatura 13 (armatura di pelle)

Punti Ferita 15 (2d8 + 5)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Abilità Intimidire +2

Sensi Percezione passiva 10, scurovista 18 m

Lingueggia Comune, Orchesco

Sfida 1/2 (100 PE)

Aggressivo. Come azione bonus, l'orco può muoversi fino alla sua velocità verso una creatura ostile che esso sia in grado di vedere.

AZIONI

Ascia Bipenna. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 9 (1d12 + 3) danni taglienti.

Giovellotto. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Mago

IL MAGO

Umanoide Medio (umano), caotico malvagio

Classe Armatura 13

Punti Ferita 33 (6d8+6)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+3)	8 (-1)

Sensi Percezione passiva 10

Lingueggia Comune, Draconico

Sfida 1 (200 PE)

Incantesimi. L'abilità da incantore del mago è l'Intelligenza. Il bonus d'attacco per gli incantesimi è +5 e la CD per i tiri salvezza è 13. Il mago può lanciare i seguenti incantesimi:

Trucchi (a volontà): *Interdizione alle Larve, Taumaturgia*

Livello 1 (3 slot): *Armatura Magica, Charme su Personae, Risata Incontenibile di Tasha*

Livello 2 (2 slot): *Immagine Speculare, Raggio di Affaticamento, Suggestione*

AZIONI

Scettro. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni contundenti.

Zombi

Non morto Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 8

Punti Ferita 22 (3d8 + 9)

Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Tir Salvezza Sag +0

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni a veleno

Sensi Percezione passiva 8, scurovista 18 m

Lingueggia capisce i linguaggi che conosceva in vita ma non può parlarli

Sfida 1/4 (50 PE)

Spellcasting. The mage is a 4th-level spellcaster that uses Intelligence as its spellcasting ability (spell save DC 13; +5 to hit with spell attacks). The mage knows the following spells from the wizard's spell list:

- Cantrips (at will): *light, mage hand, shocking grasp*
- 1st Level (4 slots): *charm person, magic missile*
- 2nd Level (3 slots): *hold person, misty step*

ACTIONS

Quarterstaff. Melee Weapon Attack: +1 al tiro, reach 5 ft., one target. Hit: 3 (1d8 - 1) bludgeoning damage.

<h3>Uccello Stigeo</h3> <p>UCCELLO STIGEO Bestia Minuscola, senza allenamento</p> <p>Classe Armatura 14 (armatura naturale) Punti Ferita 2 (d4)</p> <p>Velocità 3 m, volare 12 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4 (-3)</td><td>16 (+3)</td><td>11 (+0)</td><td>2 (-4)</td><td>8 (-1)</td><td>6 (-2)</td></tr> </tbody> </table> <p>Sensi Percezione passiva 9, scurovizione 18 m Lingue — Sfida 1/8 (25 PE)</p> <p>AZIONI</p> <p>Risucchio di Sangue. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 5 (1d4 + 3) danni perforanti e l'uccello stigeo si avvinghia al bersaglio. Finché è avvinghiato, l'uccello stigeo non attacca. All'inizio di ogni turno dell'uccello stigeo, il bersaglio perde 5 (1d4 + 3) punti ferita a causa del dissanguamento.</p> <p>L'uccello stigeo può staccarsi da solo spendendo 1,5 metri del suo movimento. Lo fa dopo aver risucchiato 10 punti ferita di sangue dal bersaglio o se il bersaglio muore. Una creatura, incluso il bersaglio, può usare la sua azione per staccare l'uccello stigeo.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)	<h3>Nothic</h3> <p>NOTHIC Aberrazione Media, neutrale malvagio</p> <p>Classe Armatura 15 (armatura naturale) Punti Ferita 45 (6d8 + 18)</p> <p>Velocità 9 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAC</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>14 (+2)</td><td>16 (+3)</td><td>16 (+3)</td><td>13 (+1)</td><td>10 (+0)</td><td>8 (-1)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Arcano +3, Furtività +5, Intuizione +4, Percezione +2 Senso Percezione passiva 12, vista pura 36 m Lingue Sottocomune Sfida 2 (450 PE)</p> <p>Vista Acuta. Il nothic dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.</p> <p>AZIONI</p> <p>Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.</p> <p>Sguardo Mercante. Il nothic bersaglia una creatura entro 9 metri e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro Salvezza su Costituzione con CD 12 contro questa magia; altrimenti subisce 10 (3d6) danni necrotici.</p> <p>Intuizione Innaturale. Il nothic bersaglia una creatura entro 9 metri e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare una prova di Carisma (Ingnaro) contrapposta a una prova di Saggezza (Intuizione) del nothic. Se il nothic vince, apprende magicamente un fatto o un segreto relativo al bersaglio. Il bersaglio vince automaticamente se è immune alla condizione di affascinato.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAC	CAR	14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)	<h3>Scheletro</h3> <p>SCHELETRO Non morto Medio, legale malvagio</p> <p>Classe Armatura 13 (frammenti di armatura) Punti Ferita 13 (2d8 + 4)</p> <p>Velocità 9 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAC</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10 (+0)</td><td>14 (+2)</td><td>15 (+2)</td><td>6 (-2)</td><td>8 (-1)</td><td>5 (-3)</td></tr> </tbody> </table> <p>Vulnerabilità ai Danni contundente Immunità ai Danni veleni Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento Senso Percezione passiva 9, scurovizione 18 m Lingue tutti i linguaggi che conosceva in vita ma non può parlarli Sfida 1/4 (50 PE)</p> <p>AZIONI</p> <p>Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.</p> <p>Arco Corto. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAC	CAR	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAC	CAR																																	
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAC	CAR																																	
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)																																	
<h3>Marchi Rossi</h3> <p>REDBRAND RUFFIAN Medium humanoid (human), neutral evil</p> <p>Armor Class 14 (studded leather armor) Hit Points 16 (3d8 + 3) Speed 30 ft.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>STR</th><th>DEX</th><th>CON</th><th>INT</th><th>WIS</th><th>CHA</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>11 (+0)</td><td>14 (+2)</td><td>12 (+1)</td><td>9 (-1)</td><td>9 (-1)</td><td>11 (+0)</td></tr> </tbody> </table> <p>Skills Intimidation +2 Senses passive Perception 9 Languages Common Challenge 1/2 (100 XP)</p> <p>ACTIONS</p> <p>Multiaffatto. The ruffian makes two mele attacks.</p> <p>Shortsword. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 5 (1d6 + 2) piercing damage.</p> <p>Redbrand ruffians are petty thugs and ruthless enforcers skilled at intimidation and violence. They work for money and have no scruples.</p>	STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	9 (-1)	9 (-1)	11 (+0)	<h3>Ogre</h3> <p>OGRE Gigante Grande, caotico malvagio</p> <p>Classe Armatura 11 (armatura di pelle) Punti Ferita 59 (7d10 + 21)</p> <p>Velocità 12 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>19 (+4)</td><td>8 (-1)</td><td>16 (+3)</td><td>5 (-3)</td><td>7 (-2)</td><td>7 (-2)</td></tr> </tbody> </table> <p>Sensi Percezione passiva 8, scurovizione 18 m Lingue Comune, Gigante Sfida 2 (450 PE)</p> <p>AZIONI</p> <p>Randello Pesante. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 13 (2d8 + 4) danni contundenti.</p> <p>Giavellotto. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m. un bersaglio. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)	<h3>Bugbear</h3> <p>BUGBEAR Umanoide Medio (goblinoid), caotico malvagio</p> <p>Classe Armatura 16 (armatura di pelle, scudo) Punti Ferita 27 (5d8 + 5)</p> <p>Velocità 9 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>15 (+2)</td><td>14 (+2)</td><td>13 (+1)</td><td>8 (-1)</td><td>11 (+0)</td><td>9 (-1)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Furtività +6, Sopravvivenza +2 Sensi Percezione passiva 10, scurovizione 18 m Lingue Comune, Goblin Sfida 1 (200 PE)</p> <p>Bruto. Quando il bugbear colpisce con un'arma da mischia, l'attacco infilga un dado extra del tipo di danno dell'arma (già inclusi nelle statistiche sottostanti).</p> <p>Attacco a Sorpresa. Se il bugbear sorprende una creatura e la colpisce con un attacco durante il primo round di combattimento, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni extra dall'attacco.</p> <p>AZIONI</p> <p>Morning Star. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d8 + 2) danni perforanti.</p> <p>Giavellotto. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. Colpito: 9 (2d6 + 2) danni perforanti in mischia o 5 (1d6 + 2) danni perforanti a distanza.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA																																	
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	9 (-1)	9 (-1)	11 (+0)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)																																	
<h3>Gnoll Hunter</h3> <p>GNOLL HUNTER Medium humanoid (gnoll), caotico evil</p> <p>Armor Class 13 (leather armor) Hit Points 22 (4d8 + 4) Speed 30 ft.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>STR</th><th>DEX</th><th>CON</th><th>INT</th><th>WIS</th><th>CHA</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>14 (+2)</td><td>14 (+2)</td><td>12 (+1)</td><td>8 (-1)</td><td>12 (+1)</td><td>8 (-1)</td></tr> </tbody> </table> <p>Skills Perception +3, Stealth +4 Senses darkvision 60 ft., passive Perception 13 Languages Gnoll Challenge 1/2 (100 XP)</p> <p>Rampage. When the gnoll reduces a creature to 0 hit points with a melee attack on its turn, the gnoll can take a bonus action to move up to half its speed and make a bite attack.</p> <p>ACTIONS</p> <p>Multiaffatto. The gnoll makes two mele attacks with its spear or two ranged attacks with its longbow.</p> <p>Bite. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 4 (1d4 + 2) piercing damage.</p> <p>Spear. Melee or Ranged Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft., one target. Hit: 5 (1d6 + 2) piercing damage, or 6 (1d8 + 2) piercing damage when used with two hands to make a mele attack.</p> <p>Longbow. Ranged Weapon Attack: +4 to hit, range 150/600 ft., one target. Hit: 6 (1d8 + 2) piercing damage, and the target's speed is reduced by 10 feet until the end of its next turn.</p>	STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	12 (+1)	8 (-1)	<h3>Gnoll</h3> <p>GNOLL Umanoide Medio (gnoll), caotico malvagio</p> <p>Classe Armatura 15 (armatura di pelle, scudo) Punti Ferita 22 (5d8)</p> <p>Velocità 9 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>14 (+2)</td><td>12 (+1)</td><td>11 (+0)</td><td>6 (-2)</td><td>10 (+0)</td><td>7 (-2)</td></tr> </tbody> </table> <p>Sensi Percezione passiva 10, scurovizione 18 m Lingue Gnoll Sfida 1/2 (100 PE)</p> <p>AZIONI</p> <p>Morsa. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.</p> <p>Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti o 6 (1d8 + 2) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.</p> <p>Arco Lungo. Attacco con Arma a Distanza: +3 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)	<h3>Gnoll Flesh</h3> <p>GNOLL FLESH GNAWER Medium humanoid (gnoll), caotico evil</p> <p>Armor Class 14 (studded leather) Hit Points 22 (4d8 + 4) Speed 30 ft.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>STR</th><th>DEX</th><th>CON</th><th>INT</th><th>WIS</th><th>CHA</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>12 (+1)</td><td>14 (+2)</td><td>12 (-1)</td><td>8 (-1)</td><td>10 (+0)</td><td>8 (-1)</td></tr> </tbody> </table> <p>Saving Throws Dex +4 Senses darkvision 60 ft., passive Perception 10 Languages Gnoll Challenge 1 (200 XP)</p> <p>Rampage. When the gnoll reduces a creature to 0 hit points with a melee attack on its turn, the gnoll can take a bonus action to move up to half its speed and make a bite attack.</p> <p>ACTIONS</p> <p>Multiaffatto. The gnoll makes three attacks: one with its bite and two with its shortsword.</p> <p>Bite. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.</p> <p>Shortsword. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.</p> <p>Sudden Rush. Until the end of the turn, the gnoll's speed increases by 50 feet and it doesn't provoke opportunity attacks.</p>	STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	12 (+1)	14 (+2)	12 (-1)	8 (-1)	10 (+0)	8 (-1)
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA																																	
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	12 (+1)	8 (-1)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)																																	
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA																																	
12 (+1)	14 (+2)	12 (-1)	8 (-1)	10 (+0)	8 (-1)																																	

Gnoll Lord

GNOLL SIGNORE DEL BRANCO							
Umanoide Medio (gnoll), caotico malvagio							
Classe Armatura 15 (giaco di maglia)							
Punti Ferita 49 (9d8 + 9)							
Velocità 9 m							
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR		
16 (+3)	14 (+2)	13 (-1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)		
Sensi Percezione passiva 10, scurovizione 18 m							
Linguaggi Gnoll Sfida 2 (450 PE)							
Furia. Quando lo gnoll riduce una creatura a 0 punti ferita con un attacco in mischia nel suo turno, lo gnoll può effettuare un'azione bonus per muoversi fino a metà della sua velocità ed effettuare un attacco con il morso.							
AZIONI							
Multitacca. Lo gnoll effettua due attacchi con il falcone o con l'arco lungo e usa Incitare Furia se può.							
Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 5 (1d4 + 3) danni perforanti.							
Falcone. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 8 (1d10 + 3) danni taglienti.							
Arco Lungo. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.							
Incitare Furia (Ricarica 5-6). Una creatura situata entro 9 metri dallo gnoll che lo gnoll sia in grado di vedere può usare la sua reazione per effettuare un attacco in mischia, se può udire lo gnoll e possiede il tratto Furia.							

Gnoll Zanna

GNOLL ZANNA DI YEEGOHNU							
Umanoide Medio (gnoll), caotico malvagio							
Classe Armatura 14 (armatura di pelle)							
Punti Ferita 65 (10d8 + 20)							
Velocità 9 m							
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR		
17 (+3)	15 (+2)	15 (-2)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)		
Tiri Salvezza Cos +4, Sag +2, Car +3							
Sensi Percezione passiva 10, scurovizione 18 m							
Linguaggi Gnoll Sfida 2 (450 PE)							
Furia. Quando lo gnoll riduce una creatura a 0 punti ferita con un attacco in mischia nel suo turno, lo gnoll può effettuare un'azione bonus per muoversi fino a metà della sua velocità ed effettuare un attacco con il morso.							
AZIONI							
Multitacca. Lo gnoll effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.							
Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti subisce 7 (1d6 + 2) danni taglienti.							
Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 8 (1d10 + 3) danni taglienti.							

Centauro

CENTAURO							
Mostroviù Grande, neutrale buono							
Classe Armatura 12							
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)							
Velocità 15 m							
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR		
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)		
Abilità Forza +6, Percezione +3, Sopravvivenza +3							
Sensi Percezione passiva 13							
Linguaggi Elfo, Silvano Sfida 4 (1.100 PE)							
Centro. Se il centauro si muove di almeno 9 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco con la picca nello stesso turno, il bersaglio subisce 10 (3d6) danni perforanti extra.							
AZIONI							
Multitacca. Il centauro effettua due attacchi: uno con la picca e uno con gli zoccoli oppure due con l'arco lungo.							
Picca. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 9 (1d10 + 4) danni perforanti.							
Zoccoli. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.							
Arco Lungo. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.							

Hobgoblin

HOBOGLBLIN							
Umanoide Medio (gobblinoide), legale malvagio							
Classe Armatura 18 (cotta di maglia, scudo)							
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)							
Velocità 9 m							
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR		
13 (+1)	12 (+1)	12 (-1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)		
Sensi Percezione passiva 10, scurovizione 18 m							
Linguaggi Comune, Goblin Sfida 1/2 (100 PE)							
Vantaggio Marziale. Una volta per turno, l'hobgoblin può infliggere 7 (2d6) danni extra a una creatura che colpisce con un attacco con arma, se quella creatura si trova entro 1,5 metri da un alleato dell'hobgoblin che non sia incapacitato.							
AZIONI							
Spada Lunga. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d8 + 1) danni taglienti.							
Arco Lungo. Attacco con Arma a Distanza: +3 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.							

Ghoul

GHOUOL							
Non morto Medio, caotico malvagio							
Classe Armatura 12							
Punti Ferita 22 (5d8)							
Velocità 9 m							
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR		
13 (+1)	15 (+2)	10 (-0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)		
Immunità ai Dannii veleno							
Immunità alle Condizioni avvelenato, affascinato, assortito, indebolito, privo, spaventato.							
Sensi Percezione passiva 8, vista-cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)							
Linguaggi — Sfida 1/2 (450 PE)							
Azioni. L'ameba può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doverlo stringere.							
Movimenti del Ragno. L'ameba può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.							
AZIONI							
Pseudopode. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 9 (2d6 + 2) danni contundenti.							
Scindersi. Quando un'ameba di taglia Media o superiore è soggetta a danni da fulmine o a danni taglienti, si scinde in due nuove amebe con un ammontare di punti ferita pari alla metà dell'ameba originale, arrotolandone per difetto. Le nuove amebe sono inferiori di una taglia rispetto all'ameba originale.							

Scheletri

SCHELETRO							
Non morto Medio, legale malvagio							
Classe Armatura 13 (frammenti di armatura)							
Punti Ferita 13 (2d8 + 4)							
Velocità 9 m							
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR		
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-3)		
Resistenza ai Dannii d'acqua, fiamme, gelo, pioggia, sabbia, terremoto, veleno.							
Immunità alle Condizioni a velenato.							
Sensi Percezione passiva 8, scurovizione 18 m							
Linguaggi capisce i linguaggi che conosceva in vita ma non può parlarli							
Sfida 1/4 (50 PE)							
Tempo dei Non Morti. Se i danni riducono lo zombi a 0 punti ferita, esso deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con una CD pari a 5 + i danni subiti, a meno che non si tratti di danni radiosi o di un colpo critico. Se ha successo, lo zombi scende invece a 1 punto ferita.							
AZIONI							
Schiaccia. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni contundenti.							

1.3 Alleati o Personaggi

Duran
DURNAN Umanoide Medio (umanos), neutrale
Classe Armatura 16 (gioco di maglia effico) Punti Ferita 144 (17d8 + 68) Velocità 9 m
FOR DES COS INT SAG CAR 18 (+4) 15 (+2) 18 (+4) 13 (-1) 12 (+1) 10 (+0)
Tiri Salvezza For +8, Cos +8 Abilità Atletica +8, Percezione +5 Sensi Percezione passiva 15 Lingua comune, Nancio Sfida 9 (5.000 PE)
Equipaggiamento Speciale. Duran brandisce una spada offensiva (spadone) chiamata Criptatore. Indossa un paio di stivali molleneggiati, un gioco di maglia effico e un anello effetto incantesimo. Indomito (Ricerca dopo il combattimento Lungo). Duran può ripetere un attacco con la spada o la lancia. Durante questo periodo non può effettuare incantesimi. Finché indossa il suo anello effetto incantesimi, Duran dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro qualsiasi incantesimo che bersagli soltanto lui (non in un'area). Incantesimi. Duran ha un incantesimo di 4° livello. Il suo incantesimo è di livello 7° e inferiore; esso non ha alcun effetto su Duran e bersaglia invece chi ha lanciato l'incantesimo, usando il suo bonus di attacco e la sua CA del tiro salvezza degli incantesimi, il suo bonus di attacco e la sua caratteristica da incantesimista.
AZIONI
Multiaffatto. Duran effettua quattro attacchi con un'arma da mischia.
Criptatore. Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 11 (d16 + 4) danni taglienti. Se il bersaglio è un oggetto, il colpo infligge invece 16 danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura e Duran ha bersagliato più di una volta, Duran può effettuare altri attacchi con i suoi stivali taglienti extra e Duran tira un altro d20. Con un risultato di 20, recide un attacco al bersaglio o un'altra parte del corpo, se il bersaglio è una creatura.
Balestra Corpore. Attacco con Arma a Distanza: +8 al tiro per colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio. Colpito: 13 (d40 + 2) danni perforanti.

Xoblob
GNOMO DELLE PROFONDITÀ (SVIRNEBLIN) Umanoide Piccolo (gnomo), neutrale buono
Classe Armatura 15 (gioco di maglia) Punti Ferita 16 (3d6 + 6) Velocità 6 m
FOR DES COS INT SAG CAR 15 (+2) 14 (+2) 14 (+2) 12 (+1) 10 (-0) 9 (-1)
Abilità Furtività +4, Indagine +3, Percezione +2 Sensi Percezione passiva 12 Lingua comune, Gnomese, Sottocomune, Terran Sfida 1/2 (100 PE)
Minacciosa nella Piatta. Lo gnomo dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni rocciosi.
Antisuzi Gnomese. Lo gnomo dispone di vantaggio ai tiri salvezza di Intelligenza, Saggezza e Carisma contro la magia.
Incantesimi in Nata. La caratteristica innata da incantatore dello gnomo è l'indulgente tiro salvezza degli incantesimi CD 11. Lo gnomo può lanciare i propri incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:
A volontà: anti-individuazione (solo se stesso) 1/giorno ciascuno: camuffare se stesso, cecidofiorido, sfocatura
AZIONI
Piccone da Guerra. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (d18 + 2) danni perforanti.
Dardo Avvelenato. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. Colpito: 4 (d10 + 2) danni perforanti, un bersaglio deve subire un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è avvelenato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Reaner
SPADACCINO Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non legale
Classe Armatura 17 (armatura di cuoio) Punti Ferita 66 (12d8 + 12) Velocità 3 m
FOR DES COS INT SAG CAR 12 (+1) 18 (+4) 12 (+1) 14 (+2) 11 (+0) 15 (+2)
Abilità Acrobazia +8, Atletica +5, Persuasione +6 Sensi Percezione passiva 10 Lingua un qualsiasi linguaggio (solitamente il Comune) Sfida 3 (700 PE)
Piedi Lesti. Lo spadaccino può effettuare l'azione di Scatto o di Disimpegno come azione bonus a ogni suo turno.
Diffesa Sopravvivenza. Finché lo spadaccino indossa un'armatura leggera o non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo, la sua CA include il suo modificatore di Carisma.
AZIONI
Multiaffatto. Lo spadaccino effettua tre attacchi: uno con il pugnale e due con lo stocco.
Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 6 (d14 + 4) danni perforanti.
Stocco. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 8 (d18 + 4) danni perforanti.

Sildar
SILDAR HALLWINTER Medium humanoid (human), neutral good
Armor Class 16 (chain mail) Hit Points 27 (5d8+5) Speed 30 ft.
STR DEX CON INT WIS CHA 13 (+1) 10 (0) 12 (+1) 10 (0) 11 (0) 10 (0)
Saving Throws Str +3, Con +3 Skills Perception +2 Languages Common Challenge 1 (200 XP)
ACTIONS
Multiaffatto. Sildar makes two mele attack.
Longsword. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 5 (1d8 + 1) slashing damage.
Hony Crossbow. Ranged Weapon Attack: +2 to hit, range 10 ft./40 ft., one target. Hit: 5 (1d10) piercing damage.
REACTIONS
Parry. When an attacker hits Sildar with a melee attack and Sildar can see the attacker, he can roll 1d6 and add the number rolled to his AC against the triggering attack, provided that he's wielding a melee weapon.
MEDIUM HUMANOID CR 1 LOOT-MINE-OF-PHANDELVER

Guardia_Cittadina_Base (Soldato o Sergente)
GUARDIA Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento
Classe Armatura 16 (gioco di maglia, scudo) Punti Ferita 11 (2d8 + 2) Velocità 9 m
FOR DES COS INT SAG CAR 13 (+1) 12 (+1) 12 (+1) 10 (+0) 11 (+0) 10 (+0)
Abilità Percezione +2 Sensi Percezione passiva 12 Lingua uno qualsiasi (di solito il Comune) Sfida 1/8 (25 PE)
AZIONI
Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni perforanti o 5 (1d8 + 1) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.
Le guardie includono i membri della guardia cittadina, le sentinelle di una cittadella o di un paese fortificato e le guardie del corpo di nobili e mercanti.

Guardia_Cittadina_Tenente (Tenente, Capitano o più su)
VETERANO Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento
Classe Armatura 17 (corazza a strisce) Punti Ferita 58 (9d8 + 18) Velocità 9 m
FOR DES COS INT SAG CAR 16 (+3) 13 (-1) 14 (+2) 10 (+0) 11 (+0) 10 (+0)
Abilità Atletica +5, Percezione +2 Sensi Percezione passiva 12 Lingua uno qualsiasi (di solito il Comune) Sfida 3 (700 PE)
AZIONI
Multiaffatto. Il veterano effettua due attacchi con la spada lunga. Se ha sfoderato una spada corta, può effettuare anche un attacco con la spada corta.
Spada Lunga. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8 + 3) danni taglienti o 8 (1d10 + 3) danni taglienti se usata a due mani.
Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.
Balestra Pesante. Attacco con Arma a Distanza: +3 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d10 + 1) danni perforanti.
I veterani sono guerrieri professionisti che impugnano le armi a pagamento, per proteggere qualcosa in cui credono o per difendere qualcosa di grande valore. I loro ranghi includono quei soldati che si sono ritirati dal servizio tempo addietro e quei combattenti che non hanno mai servito altri che se stessi.

Druido
DRUIDO Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento
Classe Armatura 11 (con pelle coriacea) Punti Ferita 27 (5d8 + 5) Velocità 9 m
FOR DES COS INT SAG CAR 10 (+0) 12 (+1) 13 (+1) 12 (+1) 10 (+0) 11 (+0)
Abilità Medicina +4, Natura +4, Percezione +4 Sensi Percezione passiva 14 Lingua Druido più due qualsiasi Sfida 2 (450 PE)
Incantesimi. Il druido è un incantatore di 4° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 12, +4 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimi). Ha preparato i seguenti incantesimi da druido: Trance (a volo): artificio druido, produrre fiamme, randello d'incantesimo. 1° livello (4 slot): intralciare, onda tonante, parlare con gli animali, passo veloce. 2° livello (3 slot): animale messaggero, pelle coriacea.
AZIONI
Balestra Ferrea. Attacco con Arma da Mischia: +2 al tiro per colpire (+4 al tiro per colpire con randello d'incantesimo), portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 3 (1d3) danni contundenti, 4 (1d8 + 2) danni contundenti se impugnato a due mani o 6 (1d8 + 2) danni contundenti con randello d'incantesimo.
I druidi vivono nelle foreste e negli altri luoghi più isolati delle terre selvagge, dove proteggono il mondo naturale dai mostri e dall'avanzata del mondo civilitzato. Alcuni sono sciamani tribali che curano i malati, pregano gli spiriti animali e forniscono guida spirituale.

Esploratore
ESPLORATORE Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento
Classe Armatura 13 (armatura di cuoio) Punti Ferita 16 (3d8 + 3) Velocità 9 m
FOR DES COS INT SAG CAR 11 (+0) 14 (+2) 12 (+1) 11 (+0) 13 (+1) 11 (+0)
Abilità Furtività +5, Natura +4, Percezione +5, Sognarevans +5 Sensi Percezione passiva 15 Lingua uno qualsiasi (di solito il Comune) Sfida 1/2 (100 PE)
Udito e Vista Acuti. L'esploratore dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito o sulla vista.
AZIONI
Multiaffatto. L'esploratore effettua due attacchi con la spada corta. Se ha sfoderato una spada corta, può effettuare anche due attacchi a distanza.
Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.
Arco Lungo. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.
Oli esploratori sono abili cacciatori e spieghi che offrono i loro servizi a pagamento. Molti danno la caccia agli animali selvatici, ma alcuni lavorano anche come cacciatori di taglie, guide o ricognitori nelle operazioni militari.

2 Nomi

Gnomi

- **Maschili:** Boddynock, Alston, Fonkin, Zook, Dimble
- **Femminili:** Bimpnottin, Ellywick, Tana, Nyx, Caramip

Umani

- **Maschili:** Aldric, Roland, Dorian, Marcus, Edwin
- **Femminili:** Elira, Isolde, Liana, Seraphine, Mirabel

Elfi

- **Maschili:** Thalion, Aelar, Faelar, Elrohir, Sylvar
- **Femminili:** Arwen, Luthien, Sylmae, Anastriana, Myrialia

Orchi

- **Maschili:** Grom, Thokk, Ruk, Urzag, Dorg
- **Femminili:** Brugga, Korgra, Ugla, Drasha, Zunra

Nani

- **Maschili:** Thrain, Brokk, Dain, Fundin, Barendd
- **Femminili:** Hilda, Vistra, Brynna, Sannl, Gudrun

Creature Fatale

- **Maschili:** Oberon, Puck, Thistlewhip, Larkspur, Bramble
- **Femminili:** Titania, Nuala, Elowen, Belladonna, Faelynn

3 Trama

3.1 Cammino di resurrezione

Vidar dopo aver nascosto il suo amico in una casa a confini della campagna di Waterdeep, entra nella città e chiede informazioni, entra in una taverna e chiede se conosce qualche luogo in cui il culto tratti della resurrezione, il locandiere non sa nulla di culti, allora Vidar cerca di capire se ci sono templi in generale, viene allora indirizzato verso Il tempio della natura dove non ha una risposta ben precisa ma gli viene detto che sicuramente alla Fonte della Conoscenza avrebbe trovato le informazioni che cercava.

3.1.0.1 Fonte della Conoscenza

3.1.0.1.1 Descrizione ... già fatta.

3.1.0.1.2 Descrizione della Grande Biblioteca La Grande Biblioteca del Legatore, situata nel tempio Fonte della Conoscenza di Waterdeep, è una maestosa struttura che si estende su quattro piani interi. Questa biblioteca è dedicata alla preservazione e alla diffusione della conoscenza e funge da importante centro per studiosi, maghi e sacerdoti.

All'interno della biblioteca, un ampio e silenzioso scriptorium è destinato alla scrittura e alla copia dei manoscritti. Qui, scribi e copisti lavorano diligentemente per trascrivere testi antichi e creare nuove opere. Le pareti della biblioteca sono rivestite di scaffali colmi di libri, pergamene e tomi rari, coprendo una vasta gamma di argomenti, dalle arti arcane alla storia, dalla filosofia alla teologia.

Ogni piano della biblioteca è accessibile tramite eleganti scalinate di legno e balconi che si affacciano sui livelli inferiori, offrendo una vista panoramica dell'intera collezione. La luce naturale filtra attraverso le vetrate colorate, illuminando delicatamente gli spazi di lettura e studio.

La Grande Biblioteca del Legatore non è solo un deposito di conoscenza, ma anche un luogo di apprendimento e contemplazione, dove i visitatori possono esplorare il vasto patrimonio intellettuale e spirituale di Waterdeep.

3.1.0.1.3 Incontro Aria Whucknolls: Chiedendo in giro (se urla viene zittito), alcuni fanno riferimento ad Aria Whucknolls come la più adatta rispondere a suoi quesiti, lo invitano a cercare nella sezione Culti e Religioni. La trova china su un libro a studiare immersivamente.

3.1.0.1.4 Descrizione di Aria Whucknolls Aria Whucknolls è una rispettata bibliotecaria presso la Grande Biblioteca del Legatore nel tempio Fonte della Conoscenza di Waterdeep. Con una profonda conoscenza delle religioni e delle divinità umane, Aria è una figura chiave nella gestione e nell'ordinamento dei testi sacri e dei documenti storici relativi alle credenze spirituali.

Fisicamente, Aria è una donna di mezza età con una statura media e una corporatura snella. Ha capelli castani raccolti in un'elegante acconciatura, che lascia intravedere qualche filo d'argento, e occhi penetranti color nocciola che riflettono la sua intelligenza e curiosità. Porta spesso occhiali da lettura sottili che poggiano delicatamente sul ponte del naso. Il suo abbigliamento è semplice ma dignitoso, solitamente composto da abiti lunghi e modesti nelle tonalità del blu e del grigio, che si addicono al suo ruolo di custode della conoscenza.

Comportamentalmente, Aria è conosciuta per la sua pazienza e il suo approccio metodico. La sua presenza è sempre accogliente e rassicurante, rendendo la biblioteca un luogo di rifugio e studio per chiunque cerchi sapere. È una persona tranquilla e riflessiva, dotata di una grande capacità di ascolto e di un'attitudine gentile verso tutti. Nonostante la sua natura riservata, Aria è sempre disponibile a condividere la sua vasta conoscenza con chi ne ha bisogno, tenendo occasionali lezioni e conferenze sulla teologia.

Oltre alle sue mansioni di bibliotecaria, Aria è nota per la sua passione per la conoscenza e la sua dedizione alla ricerca, rendendola una guida preziosa per chiunque sia interessato alle religioni e alle divinità. La sua sorella, Cera, è un pilastro nella sua vita. Nonostante le loro vite possano seguire percorsi diversi, la connessione tra Aria e Cera è un punto fermo nella vita di entrambe, supportandosi reciprocamente nelle sfide e nei successi.

3.1.0.1.5 Libri procurati da Aria

- *Gli Dei e i Mortali: Un Viaggio attraverso il Pantheon di Faerûn* (Informazion Su Lathander)
- *Le Leggende di Oghma: Racconti di Sapienza e Conoscenza*
- *Il Sentiero dei Druidi: Silvanus e i Guardiani della Natura*
- *Le Cronache di Mystra: La Magia Divina e i Suoi Seguaci*
- *Il Codice di Helm: La Giustizia e i Paladini dell'Ordine*

3.1.0.1.6 Lathander e il Suo Culto Lathander, conosciuto anche come l’Alba Radiosa, è una delle divinità più venerate nei Forgotten Realms. È il dio dell’alba, della nascita, della rinascita, della vitalità e della creatività. Lathander è spesso associato al sole nascente e simboleggia nuovi inizi, speranza e prosperità. Il suo dominio include anche la giovinezza e la primavera, rappresentando la promessa di un nuovo giorno e di nuove possibilità.

3.1.0.1.7 Descrizione Fisica e Simbolismo Lathander è spesso raffigurato come un uomo alto e imponente, con lunghi capelli dorati e occhi scintillanti che emanano una luce calda e confortante. Indossa abiti ricchi e luminosi, spesso in tonalità dorate e rosse, che simboleggiano il sole nascente. Il suo simbolo più riconosciuto è un sole splendente, spesso rappresentato con raggi dorati che si estendono in tutte le direzioni.

3.1.0.1.8 Il Culto di Lathander Il culto di Lathander è diffuso in tutto il Faerûn, con molti seguaci che venerano il dio nelle terre civilizzate e rurali. I chierici e i paladini di Lathander sono noti come "Lathanderiti" e sono dedicati a promuovere i valori della loro divinità attraverso atti di bontà, coraggio e rinnovamento. Essi spesso guidano ceremonie all’alba, dove pregano per la benedizione di Lathander e chiedono la sua guida per il giorno a venire.

3.1.0.1.9 Templi e Cerimonie I templi dedicati a Lathander sono magnifici e spesso situati in luoghi dove la vista dell’alba è particolarmente spettacolare. Questi templi sono decorati con simboli solari, vetrate colorate e statue che rappresentano Lathander e le sue virtù. Le ceremonie del culto di Lathander sono solitamente tenute all’alba, con preghiere, canti e offerte fatte mentre il sole sorge. Questi rituali sono volti a celebrare la luce e a chiedere la benedizione di Lathander per prosperità e protezione.

3.1.0.1.10 Insegnamenti e Dogmi Lathander insegna ai suoi seguaci l’importanza del rinnovamento e del cambiamento positivo. Egli promuove l’ottimismo e la speranza, incoraggiando i suoi fedeli a vedere ogni giorno come una nuova opportunità per fare del bene. La distruzione delle forze del male, la cura dei malati e la protezione dei deboli sono tra i principali doveri dei Lathanderiti. Inoltre, Lathander spinge i suoi seguaci a essere creativi e a cercare sempre di migliorare se stessi e il mondo intorno a loro.

3.1.0.1.11 Festività Una delle festività più importanti del culto di Lathander è il "Giorno della Semina", celebrato in primavera. Durante questa festività, i seguaci piantano nuovi raccolti, simbolizzando la promessa di una nuova vita e prosperità. Un’altra celebrazione significativa è il "Festival dell’Alba", che si tiene all’inizio dell’anno, durante il quale si celebrano nuovi inizi e si riflette sull’anno passato.

In sintesi, Lathander e il suo culto rappresentano la speranza, la rinascita e il potenziale di ogni nuovo giorno. I suoi seguaci lavorano instancabilmente per diffondere luce e bontà nel mondo, ispirati dall’esempio luminoso della loro divinità.

3.1.0.2 Guglie del mattino

3.1.0.2.1 Descrizione delle Guglie del Mattino

3.1.0.2.2 Esterno Le Guglie del Mattino sono una maestosa cattedrale dedicata a Lathander, situata in un’area dove la prima luce dell’alba può essere apprezzata in tutto il suo splendore. Costruita interamente in marmo rosa, questa struttura a tre piani emana una calda luminosità naturale che risplende sotto il sole nascente. La cattedrale è sormontata da sette guglie, ciascuna realizzata in metalli preziosi: rame, oro e argento. Queste guglie brillano magnificamente quando i primi raggi del sole le colpiscono, riflettendo la gloria dell’alba e creando uno spettacolo di luce che incanta i fedeli e i visitatori.

3.1.0.2.3 Interno All’interno, le Guglie del Mattino sono altrettanto impressionanti. L’ingresso principale conduce a una vasta navata, con alti soffitti e colonne di marmo rosa che si ergono maestosamente. La luce del mattino penetra attraverso le vetrate colorate che adornano le pareti, proiettando un arcobaleno di colori sul pavimento e sulle superfici circostanti. Queste vetrate raffigurano scene della vita di Lathander, episodi di rinnovamento e vittoria della luce sull’oscurità.

Il cuore della cattedrale è il grande altare, realizzato in oro e decorato con intarsi di argento e rame. Dietro l’altare, una grande finestra circolare incornicia il sole nascente, simbolo della benedizione continua di Lathander sul suo popolo. Lungo le navate laterali si trovano cappelle più piccole dedicate a diverse virtù e aspetti di Lathander, ciascuna con il proprio altare e decorazioni specifiche.

Al secondo piano, accessibile tramite scale larghe e maestose, si trova la biblioteca del tempio, una sala tranquilla dove i sacerdoti e gli studiosi possono studiare i testi sacri e riflettere sugli insegnamenti di Lathander.

Il terzo piano ospita sale di meditazione e preghiera, spazi tranquilli e sereni dove i fedeli possono trovare pace e ispirazione.

Le Guglie del Mattino non sono solo un luogo di culto, ma anche un centro comunitario, dove si tengono regolarmente ceremonie, feste e riunioni che rafforzano il legame tra i seguaci di Lathander. La cattedrale è un simbolo di speranza e rinascita, riflettendo in ogni dettaglio la missione del dio dell'alba di portare luce e rinnovamento al mondo.

3.1.0.2.4 Parlare con Chierici a Caso La maggior parte dei chierici sono ex militanti e soldati di basso livello, quasi tutti molto cordiali e disponibili, non sanno molto su possibili tecniche di Ressurrezione, ma sono conviti che l'Alta Radiosità Ghentilara o il Priore Athosar possano essere d'aiuto.

3.1.0.2.5 Parlare con Athosar **Descrizione Ghentilara:** Ghentilara è una mezzelfa di straordinaria bellezza e grazia, che incarna perfettamente l'eleganza e la saggezza mescolate alle sue origini elfiche e umane. La sua carnagione è liscia e di un tono olivastra, rispecchiando la sua eredità elfica, mentre i suoi lunghi capelli intrecciati, un tempo scuri, sono ora splendenti di un bianco argenteo, testimonianza dei secoli di vita che ha vissuto.

Come molte mezzelfe, Ghentilara possiede lineamenti affascinanti e occhi profondi, che trasmettono una combinazione di calma e risolutezza. La sua figura è slanciata e elegante, con movimenti che riflettono una grazia naturale. Indossa abiti che combinano la praticità della vita quotidiana con l'eleganza delle sue occasioni più formali, sempre scegliendo tessuti di qualità e colori che esaltano la sua bellezza senza ostentazione.

Oltre alla sua presenza fisica, Ghentilara possiede un'intelligenza acuta e una profonda compassione, caratteristiche che sono tipiche delle mezzelfe che hanno abbracciato appieno entrambe le metà della loro eredità. È in grado di navigare con maestria attraverso una varietà di situazioni e ambienti, sia nelle attività quotidiane con i contadini della sua comunità, sia negli intrighi politici e nei negoziati con altri dignitari. Il suo approccio equilibrato e la sua capacità di mediare tra diversi punti di vista sono apprezzati da tutti coloro che hanno il privilegio di lavorare con lei.

Ghentilara è una figura rispettata e ammirata nella sua comunità, una guida sia per la sua saggezza che per il suo impegno nel migliorare la vita di coloro che la circondano. La sua presenza è un faro di speranza e stabilità per chiunque incontri nel suo cammino.

Cosa sa: Athosar ovviamente sa che nella sua religione si pratica la resurrezione, ma è convinta che bisogna meritarsela (CD 12 Persuasione) : farà domande sulle motivazioni che spingono Vidar a voler resuscitare l'amico e chiederà informazioni riguardo l'amico. Se viene persuasa darà informazioni riguardo all'incantesimo cercato, spiegando però che i chierici in grado di eseguire quell'incantesimo sono rarissimi e lei ne conosce solo uno (Alta Radiosità Ghentilara), ma che non sa dove si trovi di preciso, sa solo che si stava dirigendo verso le Montagne del Tramonto per un ritiro.

Descrizione di Athoras, Priore della Chiesa delle Guglie del Mattino Athoras è un uomo di profonda devozione e leadership all'interno della Chiesa delle Guglie del Mattino, dedicata al culto di Lathander, il dio dell'alba. Di media statura e corporatura robusta, Athoras porta con fierezza la sua carica di priore con un atteggiamento serio ma compassionevole. La sua pelle è leggermente abbronzata, segno della sua vita trascorsa sotto il sole dell'alba, mentre i suoi capelli corti sono di un castano scuro ormai grigio per via degli anni di servizio e saggezza acquisiti.

Athoras veste l'abito ceremoniale della Chiesa delle Guglie del Mattino, composto da tunica bianca con ricami dorati che simboleggiano il sole nascente, e un mantello rosso intenso che rappresenta la passione e la devozione nel servire Lathander. Porta sempre con sé il simbolo sacro del dio, un sole splendente, appeso a una catenella d'oro intorno al collo.

Come priore, Athoras è noto per la sua capacità di ispirare e guidare i suoi fedeli. Le sue prediche sono eloquenti e motivanti, enfatizzando i valori di speranza, rinascita e prosperità che Lathander incarna. È rispettato non solo per la sua conoscenza teologica, ma anche per la sua capacità di ascolto e il suo approccio compassionevole nei confronti di chi cerca conforto e guida spirituale.

Nel tempo libero, Athoras dedica tempo alla meditazione e alla preghiera personale, cercando di approfondire il suo legame con Lathander e rinnovare il suo spirito per meglio servire la sua comunità. È un leader rispettato non solo all'interno della chiesa, ma anche nella comunità circostante, dove si impegna attivamente nel migliorare le condizioni di vita dei suoi fedeli e promuovere l'armonia sociale.

Athora incarna l'ideale del sacerdote guerriero di Lathander, che combina la forza fisica con la compassione spirituale, servendo come esempio vivente dei principi della sua fe

3.1.1 Viaggio verso le Montagne del Tramonto

Dopo aver parlato con Athoras, Vidar assieme al suo accompagnatore Necrov, devono decidere se andare a piedi o con una carrozza, il chierico suggerisce di andare in carrozza perché il viaggio è lungo, quindi lo dirige verso

la porta Sud verso la casa del Puledro, dove vi è un umano di nome Arman che vende e noleggia corrozze. Puttropo però la giornata è quasi finita, e gli è rimasto un ultimo carro e un solo cavallo. In contemporanea ai due arriva anche una giovane Tielfing, anche lei in cerca di un carretto che le serve per viaggiare verso sud alla ricerca di una sua cara amica. **Se riescono a mettersi d'accordo:** dopo un paio di giorni di cammino, trovano sulla loro strada un giovane gnomo bardo. Che evidentemente sta cercando un passaggio per la prossima città Duggerford. Se si fermano e si unisce a loro li seguirà fino a Duggerford e basta. Durante la notte 4 banditi accompagnati da 3 cani-lupo decidono di attaccare di sopresa il piccolo gruppo.

Attacco dei banditi: 4 banditi attaccano Necrov, Vidar e Lillithar, ma riescono a salvarsi. Lillithar è però costretta ad utilizzare i suoi poteri. **Sogno di Lillithar:**

- Lillithar ha un incubo, dove si sussiegono immagini di Sabine, che viene frustata mentre sembra essere costretta ad eseguire una specie di rituale, tenuta in catene, e il braccio che tiene la frusta ha un serpente sulla mano.
- Dopo queste prime immagini buio totale, un rumore di gocce che cadono nella pozzanghera, e poi una voce molto gutturale: *Ti piace vero?... Il potere che scorre nelle tue mani. Non opparti a me.* .
- Appena Lillithar parla e cerca di capire chi è, inizia una tormenta di Neve e appare l'immagine di Levistus.
- Obiettivo di Levistus: portare Lillithar dalla sua parte, convincerla che senza di lui non può salvare Sabine, in cambio di sacrifici umani o di nuovi adepti gli presterà il suo potere. Vero: obiettivo farsi liberare.

3.1.1.1 Passaggio Per Daggerford Inizia il cammino per Resuscitare Nadarr

3.1.1.1.1 Descrizione Paesaggio Intorno a voi vedete una lunga distesa d'erba intervallata da alcune fitte ma piccole boscaglie, attraversate ponti che guadano 2 ruscelli che sfociano nel mare alla vostra sinistra, poi una lunga distesa di praterie verdi, che vi portano dopo 4 giorni di cammino difronte a delle mura di una piccola cittadina che costeggia un fiume un bel pò più grosso dei precedenti.

3.1.1.1.2 Cittadina di Daggerford **Duchessa:** Morwen Daggerford **Guardia:** Guardai cittadina Base 30 unità, lancia, cuoio borchiato

- Daggerford era un insediamento cinto da mura, con una popolazione che viveva per lo più nelle frazioni, nelle fattorie e nelle tenute circostanti, piuttosto che all'interno della città vera e propria. Per questo motivo, le strade di Daggerford non erano densamente popolate.
- La città fu ristrutturata in modo significativo nel XIII secolo, quando molte delle sue 40 strutture in legno furono rifatte in pietra dai nani del Clan Ironeater. Anche dopo questo miglioramento, le strade di Daggerford rimasero non asfaltate e molti dei suoi edifici avevano un aspetto sgangherato anche un secolo dopo.
- Il fossato che circondava le mura della città era di modeste dimensioni, con tre punti di attraversamento in corrispondenza di ciascuna delle tre porte della città: la Porta del Contadino a nord, la Porta della Carovana a ovest e la Porta del Fiume a sud. Per molti anni il fossato è stato un luogo di scarico per i rifiuti della città. Fortunatamente, questa spiacevole e antica tradizione è cessata alla fine del XV secolo.
- In cima a una collina nel centro di Daggerford si trovava il grande Castello Ducale, tecnicamente più antico della città stessa.

3.1.1.1.3 Guai alla locanda "Il Gizzard Lizard" **Nemici:** 2 Malviventi (Johnny ha 45 pf), 3 Banditi Entrati in Città, Vidar e Necrov, si dirigono (sotto consiglio di Necrov) ad una locanda in cui è già stato perché ci sono molte giovani cameriere. Appena entrano, fanno un TS su Destrezza (10) per schivare una sedia che si infrange contro la parete. La sedia è partita da un tipo abbastanza grosso che se la sta prendendo con una Elfa (Thaila Nailo), altri 4 uomini, abbastanza loschi. **Che stava facendo Thaila Nailo:** Thaila si trova nella locanda per dare la caccia a Johnny Toothpick, un enorme bandito con una taglia di 10 monete d'oro sulla testa, più 1 moneta d'oro per ogni suo sottoposto, vivo o morto. Dopo averlo seguito per circa 10 giorni, lo ha rintracciato fino a questa taverna, dove lui e i suoi uomini hanno iniziato a infastidire e molestare le cameriere.

3.1.1.1.4 Obbiettivo di Thaila: Fra le sue taglie vi è una molto alta di circa 100 mo, di un mezzelfo contrabbandiere di schiavi chiamato L'Animale, (luogotenenti degli Zhentarim), la taglia non ha una foto, e lei sa bene che la banda di mercenari sotto il suo controllo è abbastanza grande e non può fare tutta da sola. Sa che Johnny è uno degli scagnozzi più fidati. **Cosa sa Johnny:** CD Intimidire 11: Se supera gli dice che sa solo si sta recando a Darkhold sotto le montagne del Tramonto. Non sa nulla di Sabine, ma suppone che probabilmente L'Animale potrebbe saperlo

3.1.1.1.5 Lillithar : durante la notte mentre Thaila è in meditazione, troppo concentrata per accorgersene, lillithar prende le sue cose e scappa via dalla locanda ...

3.1.1.1.6 Azioni di Levistus

- Sussurra mentre camminano: "Accetta il mio potere, e potrai liberare la vecchia."
- Lillithar chiude gli occhi, ha dei flash, vede un castello nero fra delle montagne, figure che montano la guardia; ad ogni battito di ciglia lo sguardo si avvicina al castello finché si ritrova in un luogo molto tetro, dove vede Sabine, sporca di sangue, tremante dentro quella che sembra una cella.

3.1.1.1.7 Cosa sa Necrov

- Ex Zhentarim, dopo lo squarcio della Rete Nera (era nei ranghi più giovani di Zenthal Keep) avvenuto durante la sua giovinezza, ha deciso di seguire la via della Luce.
- Conosce solo di fama "l'animale," non sa chi sia, e lo teme, perché già al suo tempo era considerato uno fra i più subdoli e malvagi di tutta la Rete Nera.
- Il suo tatuaggio Zenth si trova sul braccio destro, sotto il bicipite, e serve per ricordargli chi era e chi non vuole più essere.
- Non è mai stato al Darkhold, ma attraverso un vecchio amico (che fa ancora parte della Rete e si dovrebbe trovare nella valle del Darkhold) sa che ora non è più così male (l'organizzazione non traffica più sul mercato nero, è solo un gruppo di mercenari al servizio di altri) anche se ne dubita.
- Sa che i soldati della Rete Nera sono molto bene addestrati.

• Percorso per il Tempio:

- Daggerfod, per guadare il fiume c'è la nave.
- Continuare sulla via del commercio (sulla sinistra si estende un paesaggio di Foresta Mistica, dietro il quale si vede una lunga distesa di brughiera, quasi a perdita d'occhio).
- Proseguire fino al ponte di Boareskyr Bridge.
- Sa che c'è un pedaggio da pagare.
- Dopo il ponte, sa che c'è Soubar, un accampamento pieno di Doppelganger e creature molto pericolose.
- Giungere infine al Fiume Reaching.
- Da qui salire verso nord-est / est.
- Sa che risalire il fiume con una nave non è fattibile, dato che scorre verso il mare.
- Sia il fiume che la foresta sono abbastanza pieni di creature.
- Girare intorno alla foresta da sud allungherebbe di 10 giorni.

3.1.1.2 Viaggio - Via del commercio **Percorso:** Draggefond - Percorrere la Via del Commercio fino al fiume Resching e poi risalirlo seguendo la costa. **Lunghezza:** 1.448 km **Tempo:** 40 giorni

- Guadare il fiume Delimbiyr:

- Persona: 5 ma
- Cavallo: 1 mo
- Carro: 10 mo

3.1.1.2.1 La collina di Gillian (dopo 7 ore di cammino) **Descrizione** Gillian's Hill era un piccolo villaggio di contadini, senza locande, dove i viaggiatori dormivano in tenda. Gli abitanti si riunivano nei frutteti per bere e chiacchierare nelle serate miti.

Pericolo La tomba sotto Gillian's Hill era protetta da incantesimi che impedivano scavi, esplodendo in fulmini fino a riempire i tunnel; potenti incantatori hanno tentato invano di dissiparli. Oltre ai banditi, il villaggio subiva le incursioni dei rettiliani di Lizard Marsh, più fastidiosi che pericolosi.

Cosa succede: Poco prima di entrare nella frazione rischiano di cadere in una trappola di alcuni banditi. Si trovano davanti una carrozza ribaltata, e un tizio poco rassicurante inizia a sbracciare e chiedere aiuto, se si fermano Possono fare un tiro su Intuizione o Percezione (CD 16) per capire. Altrimenti il tizio chiede a Vidar di aiutarlo a tirare su la carrozza, e poi vengono attaccati. Alcuni si sono nascosti dietro alcune roccie.

3.1.1.2.2 La Tana del Commercio (dopo 3 giorni di cammino)

- **Regione:** Costa della Spada.
- **Posizione:** La Tana del Commercio era un famoso punto di riferimento lungo la Trade Way, situato circa 160 km a nord-ovest del Castello di Dragonspear o 160 km a sud di Daggerford.
- **Gestore:** L'oste della locanda era Dauravyn Redbeard.
- **Struttura:** La Tana del Commercio era un ampio complesso fortificato su un altopiano erboso, situato sul lato occidentale della Trade Way.
- **Ingressi:** Accessibile tramite tre sentieri per carri che conducevano a ponti capaci di ruotare per scaraventare gli intrusi in fossati con spuntoni. I ponti portavano a tre grandi cancelli dotati di torri d'ingresso, ciascuna con una catapulta sul tetto per lanciare proiettili infuocati.
- **Edificio principale:** Costruito in pietra con tetto in tegole, con una torre di vedetta armata di balestroni noti come "sputatori d'aria" e finestre affacciate sulla strada.
- **Stalle:** Situate in un angolo del complesso, con sputatori d'aria sul tetto e recinti circostanti.
- **Residenze e negozi del personale:** Lungo il muro occidentale si trovavano case in pietra per il personale e vari servizi: un'erboristeria, un emporio, un negozio di articoli da viaggio, una fucina e una riparazione carri.
- **Giardini:** Un piccolo frutteto e giardini erano presenti all'interno del complesso.
- **Guardie:** La locanda manteneva una guardia permanente di 21 guerrieri, di cui 10 spesso in pattuglia lungo i confini di High Moor.
- **Cosa succede:** Se decidono di fermarsi per riposare meglio, incontrano le guardie a guardia del cancello che li perquisiscono senza fare troppe domande. Poi lasciano passare. Arrivati in locanda, praticamente al tramonto, già sentono un po' di rumore, voci che urlano e ridono, entrando in locanda trovano un aria di festa.

3.1.1.2.3 La Foresta Mistica (per i primi 10 giorni la vedono a 15 - 30 km di distanza)

- **Descrizione:** La Foresta Mistica era una foresta nebbiosa e piovosa a ovest delle Terre Alte, nonché un regno elfico.
- **Geografia:** Ricca di pini e sempreverdi, con predominanza di abeti a nord.
- **Flora e Fauna:** Popolata da cervi rossi, orsi, cinghiali, vacche selvatiche e orsi gufi.
- **Società e Religione:** La foresta ospitava siti sacri a Eilstraee, Eldath, Mielikki e Silvanus, tra cui un tempio di Chauntea mantenuto da druidi.
- **Governo:** Nel 1489 DR, il re elfico Melandrach, "Re dei Boschi", governava da almeno 150 anni, dichiarando la foresta territorio esclusivamente elfico.
- **Relazioni Estere:** Dopo una guerra devastante nel 1363 DR, Eamond Blackmantle organizzò la ricostruzione e attrasse nuovi abitanti elfi, instaurando commercio con l'esterno.
- **Commercio:** Gli elfi commerciavano idromele e vino di miele presso la Tana del Commercio in cambio di beni non locali.
- **Difese:** Alla fine del 14° secolo, la foresta era protetta dagli elfi e da una druida solitaria che aveva abbandonato la civiltà e il proprio nome.

3.1.1.2.4 Descrizione riepilogo Dopo essere scappati, per aver scatenato e partecipato ad una rissa, causata da Necrov, che per motivi giusti ma con modi non proprio consoni all' ambiente ha incrinato il suo rapporto con il suo vecchio amico Redbeard, vi incamminate nuovamente lungo la via del commercio. Durante i primi 6-7 giorni, Necrov vi descrive quella che è la Foresta Mistica, che vedete abbastanza distante, ma riuscite ad intuire quanto sia folta e rigogliosa, vi suggerisce ovviamente di non innolarlarvi per via della presenza di Elfi che difendono il confine del loro regno. Passate le notti quasi sempre nei campi prima della foresta, disturbati solo da qualche animale che riuscite traquillamente a cacciare o ad impaurire, e ad alcuni fra i più mansueti riuscite ad accarezzarli (possono ovviamente cacciare). La foresta finisce e sulla sinistra in lontananza adesso si presenta l'alta brughiera, che Necrov descrive come una landa desolata piena di troll, hob goblin e barbari, e ovviamente avverte di mantenersi ben lontani da quel posto. Quest'ultima vi accompagna per i successivi 10 giorni, fino ad arrivare al Ponte di Boareskyr

3.1.1.2.5 Ponte di Boareskyr

- **Tipo:** Ponte / Insediamento
- **Regione:** Western Heartlands, West Faerûn
- **Dimensione:** Borgo
- **Religioni:** Tyr
- **Popolazione:** 70 tende nel 1367 DR
- **Governanti:** Barim Stagwinter e Theskul Mirroreye nel 1367 DR
- **Boareskyr Bridge:** (pronunciato: era il ponte sul Winding Water che collegava Soubar, Triel e Scornubel con Waterdeep e la Trade Way).
- **Località vicine:** Fields of the Dead
- **Heartwing Estate:** residenza personale di Aluena Halacanter, situata a nord del ponte.
- **Materiale:** Granito nero
- **Statue:** Cyric a un'estremità, Bhaal all'altra
- **Comunità commerciale:** Nel 1481 DR comprendeva tende bianche, recinti, fabbri e un mercato.
- **Governanti iniziali:** Barim Stagwinter e Theskul Mirroreye (1360 DR)
- **Famiglia Boareskyr:** Becil e Bullard Boareskyr (1371 DR), commerciavano con Piergeiron the Paladin-son di Waterdeep.
- **Paladini di Elturgard:** Dal 1450 DR costruirono una roccaforte per difendere il ponte.
- **Sistema di giustizia:** Informale, con alcune pene punibili con impiccagione.
- **Bridgefort:** Forte rudimentale in pietra con un fossato velenoso (1300 DR), usato come rifugio dai residenti.
- **Fort Tamal:** Ricostruito sulle rovine di Bridgefort dopo il 1450 DR, occupato dai paladini di Elturgard.
- **Ordine del Compagno:** Sorvegliavano il ponte e pattugliavano i territori circostanti per protezione contro i serpentfolk di Najara.
- **Stuffantle "Stuffings" Tinderkeg:** Nano losco con un occhio solo, noto per affari illeciti, ucciso nel 1481 DR mentre tentava di tendere un'imboscata a Regis.
- **Adi Abba Adidas:** Mercante che vendeva beni pregiati, incluso scrimshaw (spacciato per avorio). Fece un accordo con Regis per acquistare sculture con un margine di profitto del 65
- **The Grinning Ponies:** Gruppo che occasionalmente si fermava nei pressi del ponte.

3.1.1.2.6 Soubar (Dopo 1 giorno dal Ponte)

- **Tipo:** Insediamento
- **Regione:** Fields of the Dead, Western Heartlands
- **Dimensione:** Villaggio
- **Razze:** Doppelganger, helmed horrors, mindflayer, wererat
- **Politica:** Anarchia
- **Popolazione:** 1,038 nel 1372 DR
- **Soubar:** (pronunciato: era un piccolo villaggio sulla Trade Way, a sud del Boareskyr Bridge e della Foresta dei Wyrms, a nord di Scornubel. Spesso usato come punto di sosta per i mercanti.
- **Governo:** La popolazione variava stagionalmente, riducendosi a un accampamento armato in inverno. L'assenza di un governo formale portava a un ambiente senza legge, dominato da briganti e malviventi.
- **Anno del Drago, 1352 DR:** Voci di un'orda barbarica minacciavano Soubar. Il paladino Priam Agrivar pianificava di viaggiare verso l'insediamento, ma fu interrotto.
- **1489 DR:** I sacerdoti di Bane ricostruivano la Black Abbey, un ex monastero baneita. Il progetto portò lavoratori qualificati, commercio e ricchezza, sebbene fosse impopolare tra alcuni abitanti locali, i quali furono esortati a ricordare il Creed Resolute, che scoraggiava la discriminazione religiosa.



3.1.1.2.7 Scornubel

- **Tipo:** Città
- **Demonimo:** Scornubian o Scornubrian
- **Popolazione:** 14.000 nel 1479 DR
- **Governante:** Lady Rhessajan Ambermantle nel 1372 DR
- **Descrizione:** Situata sulla riva settentrionale del fiume Chionthar, dove la Trade Way raggiunge il fiume.
- **Trasporti fluviali:**
 - Barche, chiatte e skiff percorrevano il fiume fino a Baldur's Gate, Berdusk e Hill's Edge.
- **Storia:**
 - La parte meridionale era un tempo la città rivale di Zirta.
 - Dopo la Spellplague del 1385 DR, la città fu annessa a Elturgard.
- **Governo:**
 - Governata da Lady Rhessajan Ambermantle.
 - Consiglio di tre ex-mercanti e un'ulteriore assemblea di mercanti.

- **Stile di vita:**

- Molti edifici cambiavano proprietà rapidamente.
- Molti residenti dormivano all'aperto o nelle loro carovane.

- **Problemi di sicurezza:**

- Raid da parte di bugbear e hobgoblin in inverno.
- Presenza di ladri e doppelganger.
- Tolleranza verso creature come lamie e doppelganger.

- **Luoghi importanti:**

- **Edifici ufficiali:** Scornubel Hall, ufficio dei Red Shields, Free Traders of Scornubel.
- **Edifici religiosi:** Healing House of Lathander, High Holy House of Coin (1490s DR).
- **Commercio:** Mercato del pesce, ferry dock, Trail Lords HQ, vari commercianti e artigiani.
- **Taverne e locande:** Mother Minx's, The Nightshade, The Dusty Hoof, The Raging Lion, The Jester's Bells.
- **Strade principali:** Trade Way, Northstorm Street, Red Shields Road.

- **Abitanti noti:**

- Lady Rhessajan Ambermanle (sovran)
- Angah Lalla (commercante di oggetti curiosi)
- Laertilus (esperto di tesori perduti)
- Vaerum (Maestro Ladro, ex capo di una gilda locale)

3.1.1.2.8 Costa del fiume Reaching Bugbear o Goblin

3.1.1.2.9 Reaching Woods Tempo di di attraversamento 4 giorni + 3 per il Darkhold

- **Tipo:** Foresta

- **Razze:**

- Hobgoblin
- Centauri
- Hybsil
- Satiri
- Goblinoidi
- Umani
- Elfi
- Goblin
- Gnoll

- **Descrizione:** Grande foresta nei Western Heartlands

3.1.1.2.10 Geografia

- **Posizione:**

- Est del fiume Chionthar
- Sud delle Trielta Hills
- Ovest delle Far Hills

- **Divisione:** Separata dal fiume Reaching

- **Nomi alternativi:**

- Northdark Wood

- Dusk Wood
- Reluvethel's Wood

Clima

- **Inverno:**

- Temperature gelide
- Nevicate ogni 3-4 giorni
- Bufera improvvise

- **Aree ombreggiate:** Rimangono ghiacciate per tutta la stagione

Storia

- **1° secolo DR:** Casa della città di Talis, abitata dai Talfir
- **557 DR:** Tribù hobgoblin attaccarono Phalorm, ma furono fermate dalle infiltrazioni di Phalorm
- **1459 DR:** Elturgard scoprì santuari a divinità non approvate e isolò la foresta
- **1479 DR:** I gnoll sterminarono gli altri abitanti e iniziarono a cibarsi dei sopravvissuti

Abitanti

- **6° secolo DR:** Tribù hobgoblin occupavano la foresta
- **14° secolo DR:** Abitata da centauri, hybsil e satiri druidi
- **1367 DR:** I goblinoidi invasero e schiavizzarono i centauri e i satiri
- **15° secolo DR:** Dominata dai gnoll, che tennero umani ed elfi come cibo

Giorno 1: Guadano il fiume senza alcuna difficoltà, pagando 1 moneta d'argento a testa, Far e Jack pagano per loro. Entrano nella foresta (Percezione CD 15) percependo qualcosa di strano nell'aria e che potrebbero essere osservati. Appena fermati, gli gnoll attaccano (il più lontano cerca di scappare se li massacrano).

Giorno 2: Dopo l'attacco notturno, se lo gnoll è scappato, il nuovo attacco avviene a 3 ore dal risveglio, altrimenti si ritrovano di fronte la pattuglia (Percezione CD 12) per notarli. Far e Jack sono straniti dalla presenza di così tanti Gnoll anche di così alto rango. Se combattono, a terzo round o se sono in difficoltà, interviene un centauro (Norberto, parla solo Elfico e Silvano). Dopo aver combattuto, il centauro li invita a seguirlo dalla tribù degli hobgoblin. (Gnoll Lord: ha 13 mo e 3 pozioni della guarigione minore addosso)

Giorno 3: Se hanno accettato, incontrano Yasbul capitano degli hobgoblin, con pochi soldati rimasti, invita tutto il gruppo ad unirsi all'attacco notturno, non hanno molto da offrire, ma sanno che se gli gnoll non verranno fermati potrebbero attaccare la città e causare più danni alla foresta. Se rifiutano, Far e Jack seguono il gruppo senza problemi. Se non hanno accettato, proseguono sulla loro via, ma durante il cammino vengono accerchiati dagli Gnoll.

Giorno 4: Se si sono uniti alla causa, allora arrivano direttamente al combattimento finale. Se non si sono uniti, continuano verso il Darkhold e poi Far e Jack andranno per conto loro.

- Campo di battaglia:**
- PF Tenda Centrale : 20, PF Tende Normali : 10.
 - Campi battaglia : 150 metri, tutto in torno è disboscato.

Truppe :

Nemici : 100 Gnoll [5 gruppi da 20]

Alleanza : 20 satiri, 20 centuari, 15 elfi, 30 hobgoblin, 10 bugbear, 50 Goblin.

refurtiva :

Nella tenda degli gnoll : 100 mo ,2000 ma, 500 mr, Scudo sentinella[pag 198], Armatura adamantina (giacca di maglia)[pag 157], Borsa dei trucchi(marrone)[pag 168 DM], Gemma di 1000 MO.

tende più piccole : 11 mo, 9mo, 9ma + frecce, spade semplici, armi di vario genere e scudi normali.

Guerra: Arrivare al punto: furtività : CD 10 , con tiri sotto di 1-2 punti, rischiano di essere scoperti, ma possono risolvere cercando o di assassinare o di distrarre. Con tiri di >2 sotto, vengono scoperti e attaccati. Se riescono a dare un segnale allora l'alleanza parte alla carica.

Attacco furtivo : se riescono ad entrare senza problemi, e l'Hybsil riesce ad essere abbastanza silenzioso, l'attacco parte e in nell'accampamento non resta quasi nessuno gnoll se non la Zanna di Yeenghou e i sottoposti

Tenda: **Descrizione** : “Entrando nella tenda, l'odore di sangue stantio e carne bruciata vi assale come una frustata. Il suolo è coperto da fango e peli, e alle pareti pendono teschi legati con tendini. Al centro, un braciere nerofumo ribolle lentamente, mentre qualcosa di indefinito sfrigola sopra il fuoco. Sotto un mucchio di ossa, scorgete un idolo scuro dalla forma grottesca.”

Schede Unità per Fazioni

• Gnoll (5 Unità da 20)

- Nome: Bracconieri Gnoll
- Numero: 20 per unità
- HP: 50
- AC: 13
- Attacco: +4, Danno: 1d8+2
- Morale: +1
- Speciale: Frenesia – +1 danno sotto il 50% HP

• Centauri (1 Unità da 20)

- Nome: Cavalleria Centaura
- Numero: 20
- HP: 60
- AC: 14
- Attacco: +5, Danno: 2d8 (carica)
- Morale: +2
- Speciale: Carica – +1d8 danni se in corsa

• Satiri (1 Unità da 20)

- Nome: Schermagliatori Satiri
- Numero: 20
- HP: 40
- AC: 13
- Attacco: +3, Danno: 1d6
- Morale: +2
- Speciale: Mobilità – Ignorano terreno difficile

• Elfi Esploratori (1 Unità da 13)

- Nome: Esploratori Elfi
- Numero: 13
- HP: 40
- AC: 13
- Attacco: +4, Danno: 2x 1d8 (a distanza)
- Morale: +3
- Speciale: Tiro da copertura – Svantaggio per chi li attacca da lontano

• Druidi Elfi (2 Indipendenti)

- Nome: Druidi della Foresta
- Numero: 2
- HP: 30 ciascuno
- AC: 12

- Magie chiave:
 - * *Spike Growth* – Danni da movimento
 - * *Call Lightning* – AOE, 3d10
 - * *Entangle* – Blocco area
- Morale: N/A
- Speciale: Influenzano il campo intero

• **Hobgoblin (1 Unità da 30)**

- Nome: Fanteria Hobgoblin
- Numero: 30
- HP: 70
- AC: 16
- Attacco: +3, Danno: 1d10
- Morale: +4
- Speciale: Formazione – +1 AC se vicini a un'altra unità

• **Bugbear (1 Unità da 10)**

- Nome: Incursori Bugbear
- Numero: 10
- HP: 35
- AC: 14
- Attacco: +5, Danno: 2d6
- Morale: +2
- Speciale: Agguato – +2 attacco al primo turno

• **Goblin (1 Unità da 50)**

- Nome: Marea Goblin
- Numero: 50
- HP: 50
- AC: 12
- Attacco: +2, Danno: 1d6
- Morale: +1
- Speciale: Attacco in massa – Vantaggio se oltre 30 membri

Svolgere la battaglia: Ogni turno faccio un tiro fra una fazione degli Gnoll e un Fazione Alleata per capire come vanno le sorti. d20 + Modificatore necessario, se gli HP scendono sotto il 40% tiro su morale per capire se ci possono essere svantaggi. **Gnoll Zanna di Yeenghou:** Sono gnoll benedetti/maledetti da un demone inviato dal signore degli gnoll Yeenoghu. E in genere la presenza di uno gnoll di questo tipo incrementa drasticamente la popolazione.

3.1.2 Fuori dal bosco:

Dopo la battaglia, separatisi da Jack e Far, come promesso vengono accompagnati da Norberto fuori dal bosco in tutta sicurezza. E qui devono prendere una decisione procedere prima verso il Darkhold o procedere verso il tempio di Lathander

3.1.2.1 Montagne:

3.1.2.1.1 Descrizione Davanti a voi, a molte leghe di distanza, si alza una vasta catena montuosa che domina l'intero orizzonte occidentale. Le **Montagne del Tramonto** si presentano come un mare pietrificato di creste frastagliate e cime aguzze, punteggiate qua e là da chiazze di neve bianca che resistono anche all'estate.

Le pendici più basse sono avvolte da un fitto manto di alberi scuri — perlopiù pini e abeti — che sfumano in un verde profondo quasi nero. Più in alto, le foreste cedono il passo alla roccia viva: pareti scoscese, gole profonde e crinali taglienti come coltelli.

Qua e là si notano fenditure strette come cicatrici e altipiani battuti dal vento, illuminati dalla luce calda del tramonto che accende le pareti di riflessi dorati, ramati e violacei. In alcuni punti, si distinguono persino antichi sentieri o torri in rovina, appena visibili come minuscole sagome contro la vastità delle montagne.

Una sottile coltre di nubi si avvolge attorno alle vette più alte, muovendosi lenta, come se le montagne stesse respirassero. Lì sopra, il mondo sembra diverso: più antico, più silenzioso, e pieno di segreti.

3.1.2.1.2 Incontri casuali

Ogni giorno tiro un 1d20 -i 18 - 20 incontro casuale

Tiro d20	Incontro
1–3	Nani (Dwarves)
4–6	Gnoll
7–9	Ogre
10–12	Yeti
13–15	Drow (Elfi Oscuri)
16–18	Giganti del Gelo (Frost Giants)
19–20	Drago Bianco (White Dragon)

3.1.2.2 Verso il tempio :

3.1.2.2.1 Attraverso le montagne

Tempo Necessario: 4 giorni

Più pericoloso : Vedere Montagne

3.1.2.2.2 Girare a valle:

Tempo : 8 giorni

Meno pericolo : Incontrano solo nani o gruppi piccoli di gnoll

3.1.2.2.3 Arrivo al tempio : Descrizione Ghentilara:

Origini: Mezzelfa che unisce armoniosamente le eredità elfica e umana.

Aspetto fisico: Carnagione olivastra e liscia; capelli intrecciati di colore bianco argenteo; lineamenti affascinanti e occhi profondi; figura slanciata e movimenti naturalmente aggraziati.

Abbigliamento: Indossa abiti pratici ma eleganti, realizzati con tessuti di qualità e in colori sobri che esaltano la sua bellezza senza ostentazione.

Carattere: Intelligente, saggia e compassionevole; possiede equilibrio interiore e capacità di mediazione tra diversi punti di vista; dotata di empatia e presenza rassicurante.

Ruolo nella comunità: Figura rispettata e ammirata; guida e punto di riferimento sia nella vita quotidiana che nelle questioni politiche; simbolo di stabilità e speranza per chi la circonda.

Tempio

Nome del tempio: Aurora dell'Eterna Rinascita

Posizione: Costruito su una terrazza naturale in alta quota, con vista su un'intera vallata. Il tempio è orientato verso est per catturare ogni primo raggio dell'alba, simbolo della rinascita quotidiana.

Architettura: • Realizzato in pietra calcarea chiara o marmo rosato che riflette dolcemente la luce solare.

- Grandi vetrate colorate raffigurano scene di creazione, guarigione e speranza.
- Colonne slanciate scolpite a forma di fiamme o boccioli in fiore.
- Una cupola centrale aperta verso il cielo, da cui i raggi dell'alba colpiscono direttamente l'altare.

- Terrazzamenti e giardini pensili adornano il tempio, con ruscelli di acqua di disgelo.

Atmosfera: • L'aria è limpida e rarefatta, permeata da una sensazione di pace.

- All'alba, campane di cristallo suonano con armonie sacre, grazie a un antico meccanismo magico.
- Il rito dell'**Alba del Nuovo Giorno** viene celebrato ogni mattina da chierici e pellegrini.

Servizi e funzioni: • Presenza stabile di monaci e sacerdoti di Lathander che offrono benedizioni e guarigioni.

- Una biblioteca sacra contenente testi su resurrezione, cicli naturali, arte e poesia.
- Una sala per l'accoglienza dei pellegrini, semplice ma accogliente.
- Una cripta chiamata *Cripta del Riposo*, dove riposano eroi risorti o martiri di Lathander.

Elementi magici: • Fiori incantati che sbocciano ogni mattina, anche in pieno inverno.

- Un altare che si illumina all'aurora, diffondendo una tenue luce dorata che ispira chi prega.
- Una statua di Lathander i cui occhi brillano brevemente con i primi raggi del sole.

3.1.2.3 Verso il Darkhold

Posizione: Situata sui pendii occidentali delle Montagne della Spina del Mondo (Sunset Mountains), in una gola remota e sorvegliata. Vi si accede solo attraverso un singolo e tortuoso sentiero montano.

Origini e Architettura: • Edificata oltre 1500 anni fa, probabilmente da giganti o titani.

- Le strutture principali sono imponenti, con volte alte e corridoi larghi, progettati per creature giganti.
- Le mura sono scure, incise con rune antiche e sembrano assorbire la luce.

Funzione e Significato: • Base strategica del Cerchio Nero (Zhentarim).

- Centro di addestramento per mercenari, maghi oscuri, spie e assassini.
- Rappresenta un nodo cruciale per il commercio, la guerra e la magia nera nei Reami Occidentali.

Occupanti: • Governata da un alto ufficiale degli Zhentarim, spesso un potente mago o stratega.

- Presidiata da cavalieri neri, mercenari, negromanti e creature evocate.
- Alcune voci parlano di dracolichi o demoni legati al luogo tramite antichi patti.

Elementi Magici: • Il castello è intricato, pieno di illusioni permanenti, trappole arcane e passaggi segreti.

- Livelli sotterranei ospitano cripte, laboratori magici e reliquie oscure.
- Struttura semi-senziente: alcuni corridoi cambiano forma o posizione.

Atmosfera: • Il cielo sopra Darkhold è spesso coperto da nubi nere, indipendentemente dal tempo esterno.

- Si narra che nessuna creatura buona possa riposare tranquilla tra le sue mura.
- Ombre senz'anima si aggirano nel cortile durante le notti senza luna.

Utilizzo in Campagna: • Può servire come base nemica, roccaforte da infiltrare, o luogo dove ottenere potere proibito.

- Ideale per missioni di spionaggio, tradimenti, recupero di artefatti oscuri o alleanze pericolose.

4 IDEE

- Usare la pagina 73 del manuale Guida agli avventurieri della costa
- Controllare il Percorso lungo il fiume
- Collegare la scomparsa di Sebine, all'Animale che vuole usarla per ottenere un patto con "Nome diavolo", per far tornare gli Zhentarim allo splendore di un tempo
- Il Darkhold è vasto, Necrov continua a sconsigliare di andare.
- Aggiungere un PNG che colleghi Grigarr (GACS) all'Animale
- Se vanno prima a cercare Alta Radiosità, scoprono che servono gemme da 1000 mo, Necrov passato un po' dark, ha agganci nel Darkhold.