

La faggeta

(Avventura libera per 4-6 personaggi di 5°-6° livello)

Il villaggio

Lhàino è un piccolo villaggio di taglialegna situato sulle sponde dell'omonimo fiume a nord di Ondàvo. Non è raggiungibile via terra dato che immerso in una fitta faggeta ma solo via fiume. Gli abitanti sono una popolazione mista di orchi e umani che convivendo insieme da secoli hanno creato una generazione di sangue misto, i mezz'orchi. I nativi del luogo perciò appartengono per lo più a questa etnia (se non è indicato diversamente). Sono gente pacifica anche se è meglio evitare di farli innervosire soprattutto in osteria dopo qualche birra di troppo. Hanno alcuni contatti con i forestieri o per commercio o per motivi di caccia in ogni caso sempre per affari.

I Lhainesi sono infaticabili taglialegna e buoni cacciatori nonostante ciò hanno un rapporto intimo con la foresta che li circonda ed evitano di disboscare troppo intensamente una zona per permettere una pronta ricrescita degli alberi e la vita dei suoi abitanti. Custode di questa armonia è Opyrus il borgomastro di Lhàino e sua moglie, nonché sacerdotessa del locale tempio, Tribeka.

Agganci per i pg

Decidete un motivo per cui i pg si trovano a Lhàino: potrebbero essere da quelle parti perché gli è stato consigliato come luogo ideale per dei cacciatori, potrebbero conoscere qualche png del paese, si sono persi e nella foresta e il primo luogo civile che hanno incontrato è proprio Lhaino, oppure hanno sentito di strani accadimenti proprio in questo remoto paese e sono in cerca di avventura o cos'altro vi frulla in mente.

L' osteria

In ogni caso, a meno che i pg non vogliano dormire sotto le stelle, l' unico luogo in grado di ospitarli è il fungo d' oro. L' osteria è gestita da Reczton un uomo alto e ben piantato tornato in paese una dozzina di anni addietro dopo

aver servito nell' esercito, ama parlare del suo passato da soldato (sergente) e lo fa sempre con una certa commozione. Reczton è aiutato in cucina da Gimny uno gnomo arrivato in paese da un paio di mesi ex commilitone dell'oste. L' osteria è popolata all'ora di cena dalla gente del villaggio che vi si ritrova dopo una dura giornata di lavoro inoltre c'è un altro gruppo cacciatori provenienti da Ondàvo. Se si rimarrà anche poco in osteria ci si renderà conto che l' argomento di conversazione principale verte sull' inconsueta ostilità delle creature del bosco nei confronti degli abitanti del villaggio. Si sentirà parlare di animali impazziti che attaccano i taglialegna, di alberi strangolatori che impediscono a chiunque di inoltrarsi troppo nel bosco, di cacciatori intrappolati in cespugli di rovi cresciuti rapidamente dal nulla e così via. Chiedendo un po' in giro potranno scoprire che la cosa dura da circa un paio di settimane ed è praticamente impossibile inoltrarsi nel bosco senza essere attaccati. Le posizioni al riguardo variano molto, dal più rassegnato fatalismo di Karens un attempata mezz'orca, che mestamente dice che è la volontà degli dei a cacciarli da quel luogo per disegni incomprensibili ai mortali. All' estremo opposto c'è Rodhyus un giovane combattivo che, gonfio di birra, propugna l'idea di sterminare tutto e bruciare la foresta, cassato da Jetx una ragazza che gli fa notare che una volta bruciati gli alberi, potrà al massimo fare il pescatore di anguille. La discussione come già detto sembra piuttosto viva e tutti, compresi i cacciatori che sono rimasti a bocca asciutta, dicono la loro. Alla fine della cena Opyrus Chiederà ai pg di unirsi al loro tavolo portando in pegno una bottiglia di centerbe. Darà così il benvenuto ai nuovi arrivati e sarà disponibile a soddisfare le eventuali curiosità dei personaggi. A quello che già hanno sentito potrà aggiungere che gli animali diventano aggressivi solo se ci si

inoltra nel bosco allontanandosi dal villaggio. Per ora solo un pescatore è morto una settimana fa e la corrente ha trascinato fino al paese il suo corpo. Sembra comunque piuttosto ottimista e dice che le cose potrebbero cambiare a breve. Dopo essersi trattenuto un po' parlando amabilmente del più e del meno saluterà tutti e andrà a casa. Per il resto la serata passerà tranquillamente.

L'omicidio

La notte un forte acquazzone si abatterà su Lhàino alla mattina il cielo è ancora grigio e una triste piogerellina bagna il bosco ed il villaggio. I pg noteranno fermento nel villaggio, la ragione è il ritrovamento del corpo orrendamente mutilato di Opyrus nel bosco dietro la casa di Kopen. Lo spettacolo è davvero raccapricciante il cadavere è stato smembrato e i pezzi sono sparsi un po' ovunque. Tribeka distrutta dal dolore è immobile accanto alla testa del marito. I lhàinesi sono spaventati e ammutoliti. Se i giocatori lo vorranno potranno osservare più da vicino i resti di Opyrus con una prova riuscita di guarigione (DC 23) potrebbero capire che le ossa sono state segate non ci sono altre tracce visibili probabilmente lavate via dalla pioggia della notte prima e il calpestio degli abitanti accorsi tutti (tranne Jetx che è introvabile) per vedere l' accaduto ha fatto il resto. Tribeka riprendendosi dal suo dolore chiederà ai pg di aiutarla a ricomporre il corpo del marito per portarlo al tempio, troveranno tutti i pezzi tranne la mano sinistra. Tribeka per una qualche intuizione sente di potersi fidare dei pg. Arrivati al tempio chiuderà le porte e non farà entrare nessun' altro. Poi adagerà il corpo del marito sull' altare e chiederà al chierico del gruppo (se c'è) di assisterla durante il rituale per parlare con i morti. Durante la cerimonia la figura evanescente di Opyrus si materializzerà dai suoi resti. Racconterà che mentre tornava a casa è stato colpito alle spalle

da qualcosa ma non saprebbe dire cosa e chi l' abbia colpito. Probabilmente qualcuno vuole impedirgli di indagare su ciò che sta accadendo nel bosco. Chiede alla moglie di completare la sua opera andando a parlare al più presto con il vecchio saggio nella foresta. Gli raccomanderà di fare attenzione e di portare con se i pg per proteggerla (in fondo sono dei bravi giovani). Tribeka rassicurerà lo spirito dicendo che presto torneranno insieme.

A questo punto il rituale si sarà esaurito la sacerdotessa, come suggeritogli dal marito, chiederà ai pg di accompagnarla e di non parlare con nessuno di quanto hanno visto o sentito nel tempio. Se si dovessero dimostrare avidi o restii gli prometterà una ricompensa per i loro servizi. Si partirà quella stessa notte, i pg hanno perciò mezza giornata per prepararsi e condurre se lo vogliono qualche indagine. Nessuno ha visto niente comunque, di seguito descriverò i maggiori luoghi di interesse del villaggio.

1 La segheria

È una officina dove si può trovare tutto il necessario per la lavorazione dei tronchi grezzi. È un edificio comune a disposizione di chiunque ne abbia bisogno, nessuno abita in questa costruzione e viene usata dai Lhainesi per la lavorazione del legno. Al centro c'è una grossa sega circolare azionata dal mulino ad acqua e controllata da alcune leve poste a lato del macchinario, ovviamente c'è segatura un po' ovunque ma esaminandola non sarà difficile trovare tracce di sangue (DC 18). Una zona di questo edificio è dedicata al maniscalco che si prende cura della attrezzatura della segheria.

2 la casa del maniscalco Kopen

È posta affianco della segheria è abitata da dal maniscalco Kopen, la moglie e 5 figli sono diffidenti nei confronti dei pg come minimo pensano che portino

sfortuna. Nessuno si è accorto di niente ma l'acquazzone della notte era davvero tremendo.

3 l' emporio

Un piccolo negozio gestito da Giusti una esile signora di mezza età e da i suoi 3 figli è molto dispiaciuta per ciò che è successo a Opyrus e per lui ha solo parole d' ammirazione racconterà di come il villaggio abbia conosciuto giorni felici grazie a lui. Nell' emporio è possibile comperare pentole, coperte, vestiti, scarpe, farina, fagioli secchi etc etc. Non vende oggetti magici o pozioni.

4 il fungo d'oro

La locanda dove dovrebbero alloggiare i pg è un edificio a tre piani, al pian terreno c'è l' osteria, due grandi stanze piene di tavoli ed un lungo bancone, sul retro ci sono le cucine ai piani superiori gli alloggi di Reczton e Gimny e le stanze degli ospiti. Non brilla certo per pulizia ma è comunque dignitosa i piatti serviti sono molto conditi e forse un po' unti ma le razioni sono decisamente generose. La birra è bianca, aspra e molto forte. Reczton e Gimny sembrano dispiaciuti per la tragica sorte di Opyrus ma non hanno notato niente che li possa aiutare nelle indagini. Gli altri ospiti, 7 cacciatori, sono partiti in mattinata nel tentativo di cacciare qualcosa. L' oste è pessimista e li considera anche un po' incoscienti soprattutto dopo quello che è successo, ma sono dei cittadini e quindi arroganti, insomma cavoli loro.

5 il tempio di Melora

L' unico edificio completamente in pietra l'altare è posto al centro della stanza principale. La divinità è qui adorata come protettrice dei boschi è rappresentata in una statua di legno con un copricapo a forma di rondine e con radici al posto sei piedi. La sacerdotessa è Tribeka la quale dopo la morte del marito sarà impegnata a pregare per lui. Se gli chiederanno del

marito o di Jetx vi dirà che ora non è il momento per delle spiegazioni e sarà felice di soddisfare la loro curiosità una volta in cammino verso il vecchio saggio.

6 la dimora di Opyrus

E' una grande casa con un unico piano, non c'è niente di particolarmente interessante.

7 la casa di Rodhyus

Una piccola capanna arredata in modo spartano. Rodhyus quando vedrà i pg inizierà ad inveire contro di loro dicendo che sono degli iettatori e che la colpa di ciò che è successo è solo loro, ma il fuoco purificherà il bosco dalla loro ammorbante presenza.

8 la casa di Jetx

La ragazza è sparita i genitori sono visibilmente preoccupati i suoi 3 fratelli sono nel bosco a cercarla ma per ora senza esito, Cercheranno conforto dai pg. Potranno solo raccontarvi che la figlia si era alzata di buon mattino come al solito, ed è uscita di casa da allora non l' hanno più vista.



Verso il vecchio saggio

Dalle indagini insomma emergerà ben poco non resta che a spettare la sera e dopo cena a notte fatta i pg si troveranno con Tribeka al limitare del bosco per partire alla volta del vecchio saggio. Il viaggio dovrebbe durare circa mezza giornata salvo imprevisti (eh eh). Tribeka intende viaggiare tutta la notte per

arrivare alla meta a mattino inoltrato del giorno dopo. Se i pg non hanno riposato il pomeriggio, dopo alcune ore saranno stanchi con i conseguenti malus. Una fitta e fastidiosa pioggerellina li accompagnerà per tutto il viaggio, dovranno stare attenti e seguire con attenzione la sacerdotessa perché il bosco è fitto e perdersi è davvero questione di attimi. Tribeka una volta iniziato il cammino sarà disponibile a dare alcuni chiarimenti: il vecchio saggio è un antico faggio che protegge la foresta lui certamente saprà dare le giuste indicazioni per comprendere cosa sta accadendo al villaggio, ha ingaggiato i pg non perché teme gli abitanti del bosco (lei non attaccherà mai e non verrà mai attaccata dalle creature della foresta, si limiterà a dispensare cure ai pg qualora ce ne fosse bisogno) ma è convinta che qualcuno al villaggio stia remando contro e ciò che è successo al marito ne è la prova evidente. Per quel che riguarda Jetx vi dirà che è in viaggio verso Ondàvo con la mano di Opyrus per farlo risuscitare da un suo amico chierico. Sul finire della nottata una nebbiolina bassa e fitta si alzerà dal terreno umido.

Se i pg dovessero essere stati poco discreti raccontando della loro missione a qualcuno ed hanno mangiato alla locanda, poco prima di essere attaccati, fallendo un TS (-3), cominceranno a sentire i sintomi di un avvelenamento (vomito, debolezza, sudore freddo etc) con la perdita temporanea di 6 pts costituzione e -2 a tutte le azioni. Tribeka potrà curare l'intossicazione con alcune piante della foresta ed un po' di riposo (ma ciò naturalmente avverrà dopo il combattimento contro i cinghiali).

I pg verranno attaccati da un gruppo di 5 cinghiali (Level 6 Brute) dovranno effettuare un tiro di percezione (DC 15) per capire da che parte caricheranno, chi lo fallisce concederà il vantaggio agli animali per il primo attacco in carica. Ciascun animale, se gli sarà possibile, sceglierà un bersaglio diverso e cercherà di buttarlo a terra con la carica. Nel caso non dovesse riuscirci, il turno successivo

si avventerà su di un bersaglio prono a lui adiacente, altrimenti continuerà a combattere il bersaglio del suo precedente attacco.

Se tutto sarà andato per il verso giusto intorno all'ora di pranzo i pg dovrebbero avere quasi raggiunto il vecchio saggio, si troveranno però di fronte ad un fitto roveto che circonda la zona dove è cresciuto il vecchio faggio per attraversarlo sarà necessario farsi strada a colpi di machete. Tribeka dirà che l'ultima volta che è venuta da quelle parti non c'era niente del genere, ma vista la situazione niente le sembra più strano. Mentre si inoltreranno a fatica nei rovi i pg potranno notare che alle loro spalle i rami tagliati ricrescono prontamente.

Quando si troveranno nel mezzo si renderanno conto che non sono solo comuni rovi ma insieme ad essi ci sono 3 vine horror (lvl 5 controller) e un vine horror spellfiend fate tirare l'iniziativa (con un malus di -4 vista la particolare condizione in cui si trovano). Al primo attacco utilizzeranno vicious vine e caustic cloud per bloccare i pg e procurargli il maggior numero di danni possibile mentre sono immobilizzati. Dopo di che passeranno alle mani per completare l'opera mentre lo spellfiend continuerà con i suoi attacchi da distante.

Una volta sconfitti o messi in fuga i nemici, i rovi si diraderanno lasciando aperto il passaggio verso il vecchio faggio saggio.

Il vecchio saggio

Un imponente faggio si erge in mezzo al bosco, tre uomini non riuscirebbero a cingerne il tronco, le sue radici coprono un'area davvero impressionante mentre la chioma si innalza verso il cielo per decine di metri creando un'enorme zona d'ombra sotto di essa. Un'aura di serenità avvolge questo luogo incantato ove non è possibile nessuna azione violenta. Tribeka inviterà i pg a sedersi e a meditare. Dopo un paio d'ore la

chioma dell' albero sarà mossa da una ventata e un rametto cadrà fra le mani della sacerdotessa. Tutti coloro che avranno diligentemente meditato oltre a trovarsi riposati, guariti di tutti pti ferita persi e guadagnato 100 px, sapranno che: la cripta dei lancieri è stata aperta da qualcuno del villaggio, è necessario sconfiggere rapidamente gli spettri che la abitano e risigillarla per riportare la pace nel bosco, i sigilli sono in possesso di colui che per avidità ha aperto l' antica tomba, il faggio non dirà il suo nome ma i pg saranno certi che non tarderanno a scoprirlo, inoltre darà indicazioni su come compiere il rito per richiudere la cripta e sull' ubicazione della stessa (vedi più avanti).

Detto ciò i pg potranno ripartire alla volta di Lhàino. Tribeka potrà spiegare meglio che cosa è la cripta dei lancieri. Lei aveva sempre pensato si trattasse di leggenda, Opyrus gli aveva raccontato che molti secoli prima nel cuore del bosco si nascondeva una cricca di negromanti detti appunto i lancieri (non saprebbe dire il perché) che con i loro immondi esperimenti avevano reso tutta la regione una fetida palude. Un antico signore di Ondàvo aveva mosso loro guerra. Sconfitti e maledetti si trasformarono in fantasmi nascondendosi in una cripta segreta in cui furono poi imprigionati da un valoroso sacerdote.

Sulla via del ritorno

La pioggia ha smesso di scendere ma il cielo rimane plumbeo e minaccioso.

Scontro facoltativo.

Tornando indietro il gruppo verrà attaccato a metà strada da un piccolo branco composto da sei lupi grigi (Level 2 Skirmisher) e 2 lupi crudeli (Level 5 Skirmisher). Quando entrambi i due lupi crudeli saranno sconfitti i restanti scapperanno inoltrandosi nel bosco.

Poco prima di arrivare al villaggio la compagnia passerà per una zona di taglio, gli alberi qui sono più radi e giovani. In questo luogo è stato

preparato un agguato da Reczton (l'oste), Gimny (il cuoco) e la sua combriccola (i cacciatori). Sul sentiero è stata posta una trappola a rete che imprigionerà i primi due pg che la dovessero attraversare (livello 3 +6 vs riflessi 1d4 danni bloccato ts termina dopo 3 turni dal tiro riuscito, percezione DC 21, disattivare DC 19 xp 150) . Appena scattata od evitata la trappola saranno colpiti da un lancio di quadrelli dopo di che Reczton insieme a quattro dei suoi vecchi compagni d' armi usciranno dal loro nascondiglio (guide the charge) e caricheranno i pg mentre Gimny insieme ad altri tre balestrieri continueranno il tiro a bersaglio tenendosi al riparo nella boscaglia. (per i 7 cacciatori usate la guardia descritta nel manuale dei mostri (Level 3° Soldier).



Reczton (comandante 6° livello) cercherà di utilizzare i suoi exploit per avvantaggiare i suoi compagni in mischia, con l'alabarda terrà a distanza gli avversari facendo subire attacchi di opportunità a chi tenti di avvicinarsi, grazie al Viper strike. Gimny (stregone 5° livello), appostato su di un albero cercherà di evitare lo scontro fisico frapponendo fra se ed i pg gli altri balestrieri, quando vedrà che le cose si stanno mettendo male, si darà alla fuga (leggete attentamente l'equipaggiamento e le statistiche di Gimny e Reczton più

avanti tenendo conto che daranno fondo a tutte le loro risorse pur di vincere lo scontro). Concluso vittoriosamente lo scontro i pg potranno tornare al villaggio per cercare i sigilli.

I Sigilli

Si tratta di 5 dischi di pietra del diametro di un palmo sono nascosti dentro una botte vuota nella cantina del fungo d'oro. La botte è protetta da una trappola che verrà fatta scattare se non aperta con la corretta procedura (livello 3 ago avvelenato +8 vs tempra 1d12+4 danni e sonno ts evita, percezione DC 21, disattivare DC 19 xp 150) al suo interno oltre ai sigilli ci sarà una scatola di legno contenente delle pepite d'oro del valore complessivo di 500 mo.

Verso la gloria

Ora si tratta di affrontare un'altra mezza giornata di viaggio per raggiungere la cripta dei Lancieri. Tribeka sarà disponibile ad accompagnare i pg se lo desiderano (o se il master lo ritiene opportuno). Potranno riposare, rifocillarsi e sistemare il loro equipaggiamento ma occorre affrettarsi o la situazione potrebbe aggravarsi (questo è ciò che sanno tramite la meditazione con il vecchio saggio). In giro la gente parla della eroica missione che li attende, dei pericoli e dei tesori che un posto così antico e maledetto cela. Si tratta dunque di attraversare e risalire il fiume per qualche miglio ad un certo punto la vegetazione diventerà appassita e marcescente mentre il terreno si farà paludoso. Se Tribeka sarà con il gruppo dirà che non c'è mai stata una palude da quelle parti. La situazione tenderà a peggiorare avvicinandosi alla cripta.

Scontro facoltativo.

La tomba è protetta da alcuni animali resi zombie dalla malefica presenza della stessa. Si tratta di bestie di razze diverse (lupi, orsi, cinghiali, cervi etc) in totale sono 9, trattateli tutti come Gravehound (Level 3 Brute) per il combattimento.

La Cripta

L'Entrata è costituita da una piccola cappella il cui cancello all'ingresso è spalancato.



All'interno una botola sul pavimento, anch'essa aperta, dà accesso ad una scala che scende in una poca rassicurante oscurità. La pietra che è stata rimossa dalla botola giace in un angolo e presenta 5 incavi che si adattano perfettamente ai sigilli... ma prima bisognerà sconfiggere gli occupanti della cripta perché la chiusura sia davvero efficace.

Si scende dunque per una scala umida e scivolosa fino a raggiungere un corridoio largo circa 1,5m e poco più alto di 2m. Un odore misto di muffa e putrefazione pervade tutto il sotterraneo. Poco prima di raggiungere la camera mortuaria c'è una zona coperta di muffe velenose (T).

La trappola

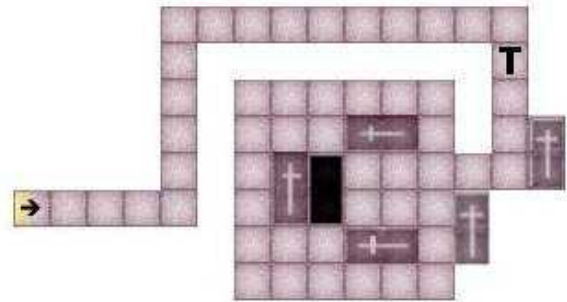
Con una prova di percezione (attiva o passiva) riuscita i pg potranno solo osservare una lieve differenza delle muffe che coprono questo punto del sotterraneo. Solo una prova riuscita di natura o Dungeoneering ne rivelerà l'effettiva pericolosità sicché potranno prendere le adeguate contromisure per passare oltre. Un eventuale secondo passaggio causerà il rilascio delle spore solo se fatto senza attenzione (per esempio una fuga dei pg).

Il passaggio incauto di un personaggio libererà le venefiche spore. (livello 5 +8 vs tempra 1d12 danni e 5 per turno ts termina area 3, percezione DC 22, evitabile con una prova DC 25 Natura o Dungeoneering px 200).

Uno scalino di circa mezzo metro introduce alla stanza sepolcrale, Non

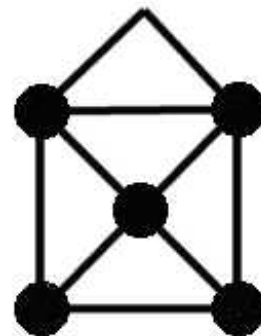
appena i pg vi faranno ingresso una ventata gelida farà spegnere tutte le fiaccole e le lanterne, 5 figure evanescenti compariranno dal pavimento ed attaccheranno i personaggi. Sono 4 fantasmi guerrieri (Level 4 Soldier xp 175) ed un Trap Haunt (Level 8 Lurker). I 4 fantasmi guerrieri attaccheranno tutti lo stesso bersaglio sfruttando il vantaggio che questo comporta preferendo chierici o paladini. Il Trap Haunt invece tenterà da subito di impossessarsi del corpo di un guerriero (meglio se grosso e stupido), una volta riuscito gli imporrà di gettarsi nel pozzo al centro della stanza). Una volta fatto ciò riapparirà emergendo dal pavimento ed attaccherà un altro sventurato. Continuerà a scegliere fra i guerrieri, ladri o ranger a meno che non venga marcato da un paladino in tal caso quello sarà il suo prossimo bersaglio. Il pozzo è profondo una decina di metri e sul fondo ci sono lance acuminate, la caduta pertanto procurerà 5d10+5 al malcapitato. Le pareti sono umide e scivolose ed è impossibile scalarle (DC 50) senza un aiuto dall'alto (DC 25). Una volta ridotto a zero un fantasma si rifugerà dentro nel suo sepolcro. Quando tutti e 4 saranno stati sconfitti i pg potranno procedere se lo vorranno alla perquisizione della stanza ed entro la giornata al rituale di chiusura della cripta. Nei sarcofagi troveranno solo polvere. Nel pozzo ci sono invece i resti di parecchi malcapitati, armi armature e il resto dell'equipaggiamento è ormai marcio od arrugginito. Una cintura in maglia di rame è riuscita a sopravvivere, si tratta di una cintura del vigore. Sempre nel pozzo se si osserveranno le lance piantate per terra una spiccherà per il suo aspetto primitivo ha infatti la punta in selce mentre il manico appare piuttosto rovinato ed è ormai quasi inutilizzabile la punta comunque è magica (+3) e fa recuperare 1d6 pf ogni qualvolta chi la impugna infligge un critico, un qualunque armaiolo potrà ripristinarla e renderla

nuovamente utilizzabile per una ventina di MO. Frugando infine bene fra i poveri resti (percezione DC 25) troveranno anche 180MA e 60 MO e gemme per un valore complessivo di 300 MO.



I Sigilli

Per concludere bisognerà chiudere la tomba con gli appositi sigilli per evitare il ritorno degli spettri. I pg che hanno meditato sanno che una volta rimessa la pietra al suo posto dovranno mettere negli alloggiamenti i sigilli e tracciare con l'acqua santa un simbolo passando per tutti e cinque i sigilli senza mai interrompersi e senza mai ripassare 2 volte sulla stessa riga (date ai pg carta e penna mostrategli come dovrà essere il simbolo, segnate dove sono i sigilli e fateli provare una alla volta ad ogni errore subiranno 1d12+4 danni necrotici.)



Questo qui sopra è il simbolo che dovrebbero tracciare... non dovrebbe essere una cosa impossibile a chi riuscirà fate dono di 100 px.

Il finale

Conclusa anche questa ultima formalità si potrà tornare al villaggio, Ha smesso di piovere, un raggio di sole accompagna l'arrivo dei nostri eroi. Saranno accolti con tutti gli onori e per loro verrà preparato un banchetto da re. Tribeka pagherà loro il dovuto (non più di 300 MO + 6 pozioni curative) e gli donerà il rametto del grande faggio che in realtà altro non è che una bacchetta +2 utilizzabile da maghi e stregoni che da a chi l'impugna Fiendish Resilience e Feather Fall per una volta al giorno. Per aver portato a termine l'avventura i pg riceveranno 250 px a testa.

Per chi si fosse perso qualcosa

Lhàino, come già detto, è un tranquillo villaggio di taglialegna. La pace e l'armonia hanno sempre regnato fintanto che l'oste Reczton non ha trovato oro nel fiume poco più a nord del villaggio. Decide di non mettere a parte gli altri lhainesi, per poter sfruttare da solo quella risorsa. Chiede perciò aiuto ad alcuni suoi vecchi compagni d'armi e Gimni, uno gnomo stregone, da buon studioso gli suggerisce di togliere i sigilli dalla tomba dei lancieri e scatenare così una maledizione su tutta la foresta nell'intento di allontanare tutti gli abitanti dal villaggio. Sopraggiungono però alcuni problemi, prima un pescatore del villaggio vede Reczton raccogliere pepite dal fiume, poi Opyrus, il capo villaggio, comincia a sospettare qualcosa. Elimina entrambi ma la moglie di Opyrus, Tribeka con l'aiuto dei nostri pg decide che è giunto il momento di risolvere il problema....il resto è storia.

I mezz'orchi di Lhàino

Sono nati da una popolazione mista di umani e orchi che hanno convissuto insieme per secoli dando vita così ad una vera e propria razza.

Come spesso accade alle razze miste, ha preso ciò che di buono c'è dai genitori da

cui deriva. Perciò, in generale, sono ben piantati fisicamente e di ingegno fino. Il viso e la corporatura così come il carattere, comprende uno spettro molto variabile. Hanno comunque di solito una carnagione olivastra capelli e occhi scuri orecchie a punta e mascella prominente. Ma a volte è davvero difficile distinguerli dall'una o dall'altra razza genitrice.

Il perché dei mezz'orchi

Questa avventura è nata per D&D 3.0 ed era inserita all'interno di una campagna dove la presenza dei mezz'orchi aveva una sua rilevanza, ho perciò deciso di non cambiare l'impostazione originale e di introdurre una nuova razza per la 4ed anche se, suppongo, quelle descritte nei manuali siano più che sufficienti. Ad ogni modo sentitevi liberi di modificare questo particolare se in qualche modo disturba lo svolgimento di una vostra campagna. Nel caso invece in futuro dovesse uscire una descrizione ufficiale di questa razza potete sempre considerare i mezz'orchi di Lhàino come una particolare tribù con delle sue peculiarità uniche.

I mezz'orchi come personaggi

TRATTI RAZZIALI

Altezza media: 165-200 cm

Peso medio: 68-115 Kg

Bonus caratteristiche: +2 Forza, +2

Intelligenza

Taglia: Media

Velocità: 6 quadrati

Visione: Crepuscolare

Linguaggi: Comune, Orchesco, uno a scelta

Bonus abilità: +2 Tenacia, +2 Intimidire

Dilettante: Al primo livello puoi scegliere un potere fra quelli a volontà da una classe differente da quella del personaggio ed usarlo come un potere da scontro.

Doppio retaggio: Se hai i requisiti puoi usare sia i talenti per umani che quelli dedicati agli orchi oltre a quelli specifici per i mezz'orchi.

Intimidire di gruppo: dai ai membri del tuo gruppo un bonus di +2 alle prove di intimidire se sei entro 3 metri.

I Personaggi

Ometto per praticità i poteri base di classe e razza le schede sono in inglese spero comunque sia facile tradurle.

Gimny Stregone gnomo

Level 5 Small natural Humanoid xp 200

Initiative +6 Senses Perception +13

HP 51 Bloodied 25

AC 21 Fortitude 14 Reflex 17 Will 17

Speed 6

m dagger (standard at will) Weapon+1 vs AC; 1d6+1 damage.

Eldritch Blast(standard at will) charisma vs. Reflex 1d10 + Charisma modifier +1 damage.

Eyebite (standard at will) Charisma vs. Will 1d6 + Charisma modifier +2 psychic damage, and you are invisible to the target until the start of your next turn.

Witchfire(standard encounter) Charisma vs. Reflex 2d6 + Charisma modifier +1 fire damage, and the target

takes a -2 penalty + your Intelligence modifier.

Curse of the Dark Dream(Standard daily) Charisma vs. Will 3d8 + Charisma modifier +2 psychic damage, and you slide the target 3 squares.

Beguiling Tongue(minor encounter) You gain a +5 power bonus to your next Bluff, Diplomacy, or Intimidate check during this encounter.

Otherwind Stride(standard encounter) Charisma vs. Fortitude 1d8 + Charisma modifier damage, and the target is immobilized until the end of your next turn. You teleport a number of squares equal to 5 +your Intelligence modifier.

Crown of Madness(Standard daily) Charisma vs. Will 2d6 + Charisma modifier psychic damage.

The target makes a melee basic attack against one of its adjacent allies of your choice (save ends).

Feat: Toughness, improved initiative, dark fury, improved misty step.

Str 10 (+2) Dex 10 (+2) Wis 13 (+3)

Con 14 (+4) Int 18 (+6) Cha 18 (+6)

Equipment leather+1, dagger +1 (implement)

Reczton Comandante mezz'orco

Level 6 Medium natural Humanoid xp 250

Initiative +5 Senses Perception +13

HP 54 Bloodied 27

AC 21 Fortitude 19 Reflex 18 Will 17

Speed 5

m halberd (standard at will) Weapon +2 vs AC; 1d10+3 damage.

Viper's Strike(standard at will) Strength vs. AC 1[W] + Strength modifier damage. If the target shifts before the start of your next turn, it provokes an opportunity attack from an ally of your choice.

Commander's Strike (standard at will) An ally of your choice makes a melee basic attack against the target.

Ally's basic attack damage + your Intelligence modifier.

Warlord's Favor (standard encounter) Strength vs. AC 2[W] + Strength modifier damage. One ally within 5 squares of you gains a +2 power bonus to attack rolls against the target until the end of your next turn.

Tactical Presence: The bonus to attack rolls that you grant equals 1 + your Intelligence modifier.

Lead the Attack (Standard daily) Strength vs. AC 3[W] + Strength modifier damage. Until the end of the encounter, you and each ally within 5 squares of you gain a power bonus to attack rolls against the target equal to 1 + your Intelligence modifier.

Shake It Off (minor encounter) You or one ally The target makes a saving throw with a power bonus equal to your Charisma modifier.

Steel Monsoon (standard encounter) Strength vs. AC 2[W] + Strength modifier damage, and one ally within 5 squares of you can shift 1 square.

Tactical Presence: The number of allies who can shift equals your Intelligence modifier.

Villain's Nightmare (Standard daily) Strength vs. Reflex 3[W] + Strength modifier damage. Until the end of the encounter, when you are adjacent to the target and it walks or runs, you can cancel that movement as an immediate interrupt.

Guide the Charge Immediate Interrupt Ranged 10 Trigger: An ally charges Effect: If the ally hits, he or she adds your Intelligence modifier to the damage roll and pushes the attack's target 2 squares. The ally can shift 2 squares to remain adjacent to the target.

Clave (standard encounter) Strength vs. AC 1[W] + Strength modifier damage, and an enemy adjacent to you takes damage equal to your Strength modifier.

Alignment unaligned Languages Common

Skills Arcana +9, Insight +11, Heal +, Religion +11,

Feat: Toughness, Power attack, Tactical assault, weapon focus (halberd).

Str 18 (+7) Dex 10 (+3) Wis 10 (+3)

Con 12 (+4) Int 18 (+7) Cha 14 (+5)

Equipment Chainmail+1, halberd +2

Tribeka Chierica mezz'orco

Level 6 Medium natural Humanoid xp 250

Initiative +3 Senses Perception +16

HP 51 Bloodied 25

AC 23 Fortitude 19 Reflex 15 Will 19

Speed 5

m mace (standard at will) Weapon +4 vs AC; 1d8+3 damage.

Priest's Shield (standard at will) Strength vs. AC; 1[W] + Strength modifier damage, you and one adjacent ally gain a +1 power bonus to AC until the end of your next turn.

Righteous Brand (standard at will) Strength vs. AC 1[W] + Strength modifier damage, and one ally within 5 squares of you gains a power bonus to melee attack rolls against the target equal to your Strength modifier until the end of your next turn.

Wrathful Thunder (standard encounter) Strength vs. AC

1[W] + Strength modifier thunder damage, and the target is dazed until the end of your next turn.

Avenging Flame (Standard daily) Strength vs. AC 2[W] + Strength modifier damage, and ongoing 5 fire damage (save ends).

Sanctuary(standard encounter)The target receives a +5 bonus to all defenses. The effect lasts until the target attacks or until the end of your next turn.

Split the Sky(standard encounter) Strength vs. Fortitude 1[W] + Strength modifier thunder damage, and you push the target 2 squares and knock it prone.

Rune of Peace (Standard daily) Strength vs. Will 1[W] + Strength modifier damage, and the target cannot attack (save ends).

Divine Vigor (Minor daily) You and each ally in burst Each target regains the use of his or her second wind.

Clave (standard encounter) Strength vs. AC 1[W] + Strength modifier damage, and an enemy adjacent to you takes damage equal to your Strength modifier.

Alignment unaligned Languages Common

Skills Arcana +9, Insight +11, Heal +, Religion +11,

Feat: Human perseverance,Power attack,Melora's tide, weapon focus (mace).

Str 20 (+8) Dex 10 (+3) Wis 12 (+4)

Con 14 (+5) Int 12 (+4) Cha 16 (+6)

Equipment Chainmail, mace+2, heavy shield+2



Per commenti suggerimenti critiche vi prego di contattarmi presso ghiacciogrigo@live.it ringrazio anticipatamente chiunque mi scriverà.