

ALEATOR ADVENTURES

IL MISTERO DI PIETRANERA

UN'AVVENTURA PER 3-5 PERSONAGGI DI LIVELLO 1

ANDREA MANCINI, DANIELE VENERONI, NICOLA ROSSETTO, SIMONE DA ROS

INTRODUZIONE

Il Mistero di Pietranera è un'avventura per 3-5 personaggi di 1° livello. L'avventura si svolge nell'ambientazione *Aleator Adventures: Roccaluce*, ed è predisposta ad essere giocata usando il sistema di gioco *Dungeons & Dragons quinta edizione*, ma può essere facilmente adattata ad altri sistemi di gioco.

Aleator Adventures: Roccaluce è un'ambientazione per giochi di ruolo creata dall'associazione ludica culturale bellunese Aleator (www.aleator.it).

DISCLAIMER

Wizards of the Coast, Dungeons & Dragons, and their logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the United States and other countries. © 2015 Wizards. All Rights Reserved.

This document is not affiliated with, endorsed, sponsored, or specifically approved by Wizards of the Coast LLC. This document may use the trademarks and other intellectual property of Wizards of the Coast LLC, which is permitted under Wizards' Fan Site Policy. For example, Dungeons & Dragons ® is a trademark of Wizards of the Coast. For more information about Wizards of the Coast or any of Wizards' trademarks or other intellectual property, please visit their website at www.wizards.com.

NELLE PUNTATE PRECEDENTI

Nel villaggio mierario di Pietranera, attorno al 20 di ottobre, i minatori scavando trovano una cittadina nanica abbandonata, in una caverna sotterranea.

Nonostante il parere contrario del capo miniera, il 23 ottobre due minatori più audaci si intrufolano nella città abbandonata.

Trovano un mausoleo e rubano un forziere pieno d'oro (si scoprirà più avanti, maledetto). Appena lo prendono i non morti iniziano a risvegliarsi, quindi scappano. Raggiungono i loro amici trascinando il forziere fino alle miniere (lasciando una scia). Poi, tutti assieme, i minatori scappano dalla miniera col forziere e la chiudono alle loro spalle.

Portano il forziere d'oro in città e lo mostrano ai compaesani. Il prete **Varen Lanoriel** dice loro di non aprirlo: vuole prima tradurre le iscrizioni sul forziere. Il borgomastro **Miken Tailor** decide di tenere provvisoriamente il forziere nel suo cortile. In serata, però, alcuni minatori su di giri rubano il forziere, lo portano nel retro della locanda e lo aprono.

Attivano così una maledizione, che imprigiona ogni essere vivente di Pietranera nelle monete del forziere.

ERTA

Gli avventurieri si trovano nella cittadina di Erta in cerca di avventura. E' mattina presto e il gruppo è già riunito all'inizio della storia.

Cercano e trovano la sede della gilda Aleator, che è anche una locanda: **Il Puledro Ruggente** (ora praticamente vuota, vista l'ora). Fuori dalla locanda sventola una bandiera con un Grifone seduto su una pila di tesoro: il classico segnale della gilda per dire che c'è una missione disponibile.

Entrati hanno modo di fare la conoscenza con l'oste (nonché rappresentante locale della Gilda): **William Coffen**. Si tratta di un ex ladro, un uomo calvo di mezz'età che ha evidentemente la mano destra lesa. Tratta i novellini con un certo sprezzo, ma alla fine affida loro la missione.

Legge da una pergamena, schiarendosi la voce: "Scoprite cosa è successo al villaggio minerario di Pietranera, che al momento risulta privo di vita. Se possibile, risolvete il problema. La ricompensa è di 500 monete d'oro lorde" [in realtà 350, al netto della commissione della gilda, n.d.r.].

Loste quindi li manda dal committente, **Lord Devin Backer**, il barone che governa la città. Il barone è evidentemente anche un ricco mercante: veste con un certo stile, anche se senza eccessi. Spiega che il commercio è essenziale per il benessere dell'intera vallata e sembra, in effetti, più preoccupato per la miniera che per gli abitanti del villaggio (per i quali, comunque, spende qualche parola di preoccupazione).

Il barone fornisce qualche informazione, ma presto manda a far chiamare un mercante, unico testimone di cosa sia accaduto al villaggio minerario: **Coran Nitram**. Gli avventurieri hanno modo di parlarci ed interrogarlo.

Coran ci tiene a non passare da codardo, quindi non pone l'attenzione sulla sua rocambolesca fuga e della perdita della sua somarella Pannocchia. Dice solo che pensava fosse importante che qualcuno tornasse a riferire che c'era un problema. Interrogandolo si possono ricavare le seguenti informazioni su Pietranera:

- l'ingresso era sguarnito, ma chiuso;
- non c'era anima viva (non ha notato che non c'erano nemmeno gli animali);
- non c'erano segni di lotta;
- tutto sembrava essere stato abbandonato improvvisamente.

A questo punto gli avventurieri possono partire per vedere cos'è successo, con la benedizione del barone.

Sono 6 ore di cammino tra Erta e Pietranera (circa 30 km). Partendo subito possono arrivare nel pomeriggio.

PIETRANERA

INGRESSO DEL VILLAGGIO

All'ingresso della vallata, poco prima del villaggio si trova:

LA GUARNIGIONE

Si tratta di un piccolo edificio semi-fortificato a due piani, costruito in modo da dare una buona visibilità su chi arriva. Una palizzata ed una sbarra di legno (spezzata) bloccano l'accesso alla vallata.

Qui non trovano particolari indizi sulla loro avventura.

Poco fuori dalla sbarra, c'è la carcassa di un animale (i.e. Pannocchia). Sembra essere rimasto davvero poco della povera bestia, poco più delle ossa. La carcassa sta venendo rosicchiata da due lupi affamati, che attaccano a vista gli avventurieri (**Incontro A**).

IL VILLAGGIO

Superata la guarnigione, gli avventurieri arrivano al villaggio vero e proprio. Si tratta di un piccolo villaggio minerario (circa 800 abitanti). Le case sono in pietra con tetti in paglia.

L'intero villaggio si sviluppa intorno ad una piazza principale, con al centro un pozzo. Sulla piazza si affacciano:

LA LOCANDA "IL PICCONE SBECCATO"

Si tratta di una piccola locanda, principale luogo di aggregazione del paese. La porta è aperta. Sul retro della porta è appeso un manifesto, con scritto (male) "*Stasera grande festa nanica! Birra a metà prezzo per gli eroici minatori*". Manifesti simili e festoni sono sparsi per tutta la locanda.

Qua e là, qualche barba finta di saggina. Boccali di birra semipieni e marcescenti, e quel che resta di un banchetto andato a male. C'è una porta socchiusa che dà sul retro (dove ci sono gli stallaggi).

Se gli avventurieri guardano cosa c'è oltre la porta oppure, in ogni caso, quando escono dalla locanda, si avvedono che sul retro c'è un **massiccio forziere aperto**, pieno di monete d'oro. Sia il forziere che le monete sono evidentemente antichi e di chiara fattezza nanica. Sul forziere ci sono delle incisioni in nanico antico. Se qualcuno conosce il nanico può provare a tradurle (la traduzione è automatica ma impiega circa un'ora, perché la lingua e l'alfabeto sono arcaici). In tal caso gli avventurieri possono scoprire l'**iscrizione in nanico sul forziere**.

Osservando le monete (1.000 monete d'oro), si possono accorgere che su ognuna c'è un volto diverso, e su alcune degli animali.

LA CASA DEL BORGOMASTRO

Si tratta dell'unico edificio a due piani, ed ha l'aria di essere lievemente più curato delle altre case, pur avendo lo stesso stile. C'è un piccolo cortile delimitato da un muretto in sassi.

Entrando, al secondo piano, gli avventurieri possono trovare la **lettera del borgomastro** in una busta chiusa appoggiata in bella vista su una scrivania.

Nello studio c'è anche la **chiave della miniera** appesa a un gancio.

Nello studio del borgomastro è appeso anche un **quadro** che lo ritrae insieme alla famiglia. Chi ha esaminato le monete può notare inquietanti somiglianze tra alcune monete ed i soggetti del quadro.

L'EMPORIO

E' il classico emporio. La merce è chiaramente impolverata. Sotto il bancone gli avventurieri possono trovare 7 monete d'argento e 28 monete di rame.

Cercando un po' tra gli scaffali, è possibile trovare anche un **libro** intitolato "Antiche civiltà naniche della vallata di Pietranera". L'autore è lo studioso **Gulfmir Hammerstone**.

OLTRE IL VILLAGGIO

Poco lontano a monte del villaggio, sono ben visibili altri due edifici:

LA FORGIA

La fornace è piuttosto grande per un villaggio di queste dimensioni, perché è usata anche per creare i lingotti di ferro. Nessun indizio utile per l'avventura, qui.

IL TEMPIO DELLA MADRE

Si tratta di un piccolo tempio. C'è una sala più grande destinata alla preghiera, collegata alla casa del sacerdote e della sua famiglia. Nella sala del tempio ci sono banchetti, un altare e un focolare (spento). Nella casa del prete (cui si può accedere volendo direttamente dal tempio) ci sono due stanze, un soggiorno ed uno studiolo. Nello studiolo è possibile trovare la **traduzione del sacerdote**, sulla scrivania.

LA MINIERA

C'è poi una strada verso la miniera, che sale verso la fine della vallata. La strada passa attraverso un bosco.

Gli avventurieri sentono diversi ululati (segno che nei pressi ci sono dei lupi).

Al termine della strada (circa mezz'ora di cammino su una strada battuta in mezzo al bosco) trovano l'ingresso della miniera, sbarrato da un pesante portone in ferro. A questo punto hanno tre alternative:

- Aprire il portone in ferro utilizzando la **chiave della miniera**. Ce ne sono due copie: una a casa del borgomastro, una a casa del capominiera.
- Tentare di scassinare la serratura. Se ci riescono al primo colpo (CD 15) entrano senza problemi. Se insistono, perdono tempo e vengono attaccati da tre lupi (**Incontro B**).
- Tentare di sfondare la porta. La porta appare però subito molto massiccia e resistente. Il rumore attira subito i lupi (**Incontro B**). Non riescono a sfondarla (potrebbero riuscirci insistendo per un'oretta, ma potrebbero arrivare altri lupi).

Una volta entrati all'interno della miniera, prima dell'imboccatura del tunnel vi sono due locali:

SPOGLIATOIO DEI MINATORI

E' il posto dove i minatori si cambiano prima di andare a lavorare. C'è un mucchio di picconi in un angolo ed un mucchio di scarponi in un altro angolo. Qua e là però ci sono anche delle scarpe normali, queste in bell'ordine a due a due sotto una panca. Il posto è molto disordinato.

STUDIO DEL CAPOMINIERA

L'ambiente è spoglio ed essenziale. C'è una piccola scrivania in legno, una grande voliera piena di uccellini morti da due settimane ed una mezza dozzina di gabbie più piccole (vuote) appese al muro lì vicino.

Ispezionando la scrivania gli avventurieri possono trovare il **diario del capominiera**.

INCONTRO 1 - SCHELETRI NELL'ELEVATORE (FACILE)

Il fosso è profondo circa 30 metri (occhio a chi tiene la torcia: se è quello che aziona l'argano non vedono niente).

Sollevare l'argano richiede due persone (automatico) o una persona (prova di forza a CD 10). Per tenerlo in posizione basta una persona singola. Occhio che quando si è scesi non si può più risalire se non c'è nessuno giù.

INCONTRO 2 - SCHELETRI NEL BUIO (DIFFICILE)

Tre scheletri nanici con balestre leggere (danno 1d8 + 2). Sono posizionati appena oltre 24 metri dopo una curva, giusto fuori dalla luce di una torcia e scurovisione.

Gli scheletri iniziano ad attaccare gli avventurieri dal buio (poiché la gittata delle balestre non è sufficiente, però, tirano con svantaggio). Bersagliano per primo quello con la torcia. Se gli avventurieri indietreggiano, gli scheletri li seguono fin oltre l'angolo (eventualmente ingaggiandoli in corpo a corpo).

INCONTRO 3 - UNO SCHELETRO SFORTUNATO (MEDIO)

Uno scheletro nanico sta cercando di afferrare due uccelli stigei che si riparano sul soffitto.

Gli uccelli stigei attaccano prioritariamente gli avventurieri (hanno fame). Lo scheletro invece li ignora per un round, continuando a cercare di prendere gli uccelli, se non è attaccato per primo. Lo scheletro ha finito i quadrelli (e quindi non ha attacchi a distanza).

Percezione passiva CD 15 per notare il battito d'ali degli uccelli stigei.

INCONTRO 4 - SCHELETRI CECCHINI (DIFFICILE)

Due scheletri nanici armati con balestre leggere (danno 1d8 + 2) attaccano gli avventurieri da distanza. Nel frattempo, sul soffitto alto 10-15 metri ci sono due uccelli stigei, che entreranno nel combattimento (tirando l'iniziativa) dal secondo round.

Nella zona si trova un carrello mobile che gli avventurieri possono usare per darsi copertura dai quadrelli mentre avanzano nella grotta.

Gli scheletri sono posizionati oltre una fascia di terreno difficoltoso, che richiede il doppio del movimento per essere oltrepassato (e non ci possono portare il carrello).

INCONTRO 5 - L'INGRESSO ALLA CITTÀ NANICA (LETALE)

Due scheletri nanici (rimasti senza quadrelli per la balestra) e quattro uccelli stigei stazionano davanti l'ingresso alla cittadella nanica.

La stanza è piena di gas, che ha un'odore di zolfo molto forte. I personaggi se ne accorgono già avvicinandosi.

Gli scheletri sono intenti a cercare di prendere gli uccelli stigei, ed hanno finito i quadrelli delle balestre.

Gettando una torcia nella stanza e/o portando la torcia nella stanza, il gas esplode per 2d10 danni (tiro salvezza su Destrezza CD 15 dimezza i danni).

LA CITTADELLA NANICA

Appena arrivati c'è del terreno fangoso e la **scia di trascinamento del forziere**, che conduce evidentemente al mausoleo.

Il resto della città è infestato di non morti, alcuni anche di un certo livello. Dovrebbero essere ben visibili già da distante (magari facendo "sbucare" il passaggio dalle miniere di ferro in un luogo rialzato).

Se i personaggi si addentrano nella città, inserite qualche incontro con ghoul (prima) e ghastr (poi).

Se non capiscono l'antifona, sbizzarritevi pure a provare quel mostro non morto che vi piace tanto.

INCONTRO 6 - IL MAUSOLEO NANICO (DIFFICILE)

Il Mausoleo è una struttura in pietra di notevoli dimensioni molto ben decorata. Ci sono diversi sarcofagi.

Passare in un'area occupata dai sarcofagi è movimento difficoltoso (far presente però che sono tombe).

Lo spettro è un nano dall'evidente aspetto regale. Si dirige prioritariamente su quelli che portano il forziere.

FINALE

Riportato il forziere al suo posto nel mausoleo, con un lampo di luce gli abitanti di Pietranera appaiono tutti in quella stanza, vicino agli avventurieri.

Il borgomastro **Miken Tailor** si avvicina immediatamente loro per ringraziarli e chiederli di portarli fuori di qui.

Intanto, alcuni dei cittadini si tolgono in fretta delle barbe finte di saggina che stavano indossando.

C'è un po' di panico tra la folla: se gli avventurieri non fanno nulla per calmarli qualcuno proverà a gettarsi fuori dall'edificio, trovandosi probabilmente nelle grinfie di qualche non morto. I non morti restano ad infestare la città.

Personaggi non giocanti di rilievo:

- Il borgomastro **Miken Tailor**: un pingue ometto dalla buona parlantina.
- Il sacerdote **Varen Lanoriel**: unico elfo del villaggio. Ha una moglie umana e due figli mezzelfi.
- Il capominiera **Honin Smithson**.
- La locandiera **Gill Kaster**: una donna umana di mezz'età piuttosto verace.
- Il fabbro **Torek**.

Tornati al villaggio, gli avventurieri vengono celebrati come eroi, anche se non c'è molto da festeggiare: le miniere sono ancora piene di non morti, le case degli abitanti sono in evidente stato di abbandono e nella vallata sono entrati i lupi. Il borgomastro rassicura tutti dicendo che scriverà al barone.

A questo punto i nostri eroi possono tornare ad Erta, dove li aspettano i ringraziamenti del barone e la loro ricompensa, da risquotere presso la gilda, di 350 monete d'oro (500 mo al netto di una commissione del 30%).

ISCRIZIONE SULLO SCRIGNO

Di seguito la traduzione dal nanico antico dell'iscrizione sullo scrigno.

*Grande Akranthur noi ti invochiamo
su chiunque profani questo luogo o sottragga i suoi tesori
poni la tua maledizione sì che restino legati al loro male
fintanto che non sarà redento il loro sacrilegio*

APPUNTI DEL SACERDOTE

Grande Akranthur noi ti invochiamo

Akranthur è l'antico nome nanico del Monatto, e veniva spesso nominato nelle invocazioni funerarie a protezione delle tombe...

*porta la tua condanna su quelli che qui danneggiano o
rubano, in modo che siano prigionieri delle loro malefatte*

Qui niente di buono. Queste maledizioni sono comuni nelle storie naniche, e molto spesso sono abbastanza potenti da essere ancora attive dopo secoli. In questo caso sembra si tratti di un incantesimo di prigionia, quindi immagino che se fosse già stata attivata ce ne saremmo accorti. Meno male che ho detto ai minatori di non aprire lo scrigno!

fino a quando la loro blasfemia non sarà stata... riparata?

Questo verso non è chiarissimo e non sono sicuro sulla traduzione dell'ultima parola. Sembra comunque offrire una via d'uscita qualora accada il peggio. Mi chiedo se riportare al suo posto il maltolto sia sufficiente o se sia invece richiesta una magg

DIARIO DI HONIN SMITHSON, CAPOMINIERA

SECONDO SEMESTRE 574

MERCOLEDÌ 6 GIUGNO 574

Dannati uccelli stigei. Finora se ne erano stati lontani, ma ultimamente iniziano a farsi più audaci. Oggi uno di loro si è attaccato alla faccia del povero Rudon: grazie alla Madre il nostro amico è grande e grosso, ed è riuscito a strapparselo via.

Dobbiamo assolutamente chiudere il passaggio verso la grotta dove hanno il nido. Io ed Herbert pensiamo che la soluzione potrebbe essere un nuovo tunnel per aggirarla. Ho messo al lavoro i ragazzi.

VENERDÌ 8 GIUGNO 574

Ordinati 5 nuovi picconi. Torek ha detto che ci metterà una settimana.

MERCOLEDÌ 13 GIUGNO 574

Abbiamo ancora problemi con il gas.

Qualcuno si è andato a lamentare con il borgomastro: se scopro chi è lo ammazzo.

Quell'incapace ha insistito perché ci procurassimo una voliera e degli uccelli.

Che stupidaggine. Questo gas puzza come una latrina. Il vero problema è che rischiamo di saltare in aria.

Ho detto di stare attenti con le torce, soprattutto ai ragazzi che stanno scavando il nuovo tunnel.

LUNEDÌ 18 GIUGNO 574

Arrivati i nuovi picconi.

VENERDÌ 6 LUGLIO 574

Dalla città è arrivata una grande voliera piena di uccelli e delle gabbiette più piccole per portarli con noi nei tunnel. Il tizio che li ha portati ci ha dato delle istruzioni su come tenerli, me le segno qui:

- Dargli il cibo ogni mattina. Mangiano grano (una tazza al giorno), ma meglio buttare qualche vermetto nella gabbia ogni tanto. Va bene anche un vecchio panino a tocchi.
- Pulire la gabbia una volta a settimana.
- Una volta ogni due settimane, portare la gabbia all'aperto per fargli prendere aria (no d'inverno).

Una cosa in più a cui badare, come se avessi tempo da perdere. Però sono carini...

MARTEDÌ 7 AGOSTO 574

Il carrello elevatore si è rotto. Di nuovo. Si è allentata la molla del verricello.

Ho detto ai ragazzi di fare il giro lungo per ora. Stasera alla locanda chiedo al fabbro se può sistemare.

VENERDÌ 10 AGOSTO 574

Finalmente Torek il fabbro si è degnato di passare a dare un'occhiata al verricello.

Dice che in una settimana dovrebbe fare tutto.

MARTEDÌ 14 AGOSTO 574

I ragazzi si lamentano e chiedono quando sistemeranno il carrello. Li capisco, il giro lungo è faticoso e perdono un sacco di tempo. Ho detto di tenere duro. Stasera Torek mi sente.

VENERDÌ 17 AGOSTO 574

Finalmente il carrello è stato riparato. I ragazzi possono tornare ad utilizzare il carrello.

Ora i lavori del nuovo tunnel procederanno più veloci.

GIOVEDÌ 20 SETTEMBRE 574

Il nuovo tunnel è finalmente finito.

Domani potremmo buttare giù la galleria verso la caverna e dire addio agli uccelli stigei.

VENERDÌ 21 SETTEMBRE 574

Maledizione. Stamattina quando ho ispezionato il nuovo tunnel l'ho trovato pieno zeppo di dannato gas.

Si dev'essere riempito nella notte, e pare ristagni lì. Samuel dice che spegnendo le torce in quel tratto si può utilizzare comunque, ma secondo me è troppo pericoloso.

Ho fatto sprangare la galleria sui due lati. Dovrò inventarmi qualcos'altro per aggirare la caverna.

MERCOLEDÌ 3 OTTOBRE 574

Un altro attacco degli uccelli stigei. Questa volta si sono spinti fin quasi alla vecchia vena. Hanno attaccato in due il povero Herbert, per fortuna la sua squadra è riuscita a scacciarli con i picconi.

Se il problema continua, ci toccherà pagare degli avventurieri per risolverlo.

MERCOLEDÌ 17 OTTOBRE 574

Abbiamo trovato una nuova vena nella parte più profonda della miniera. Sembra promettente.

VENERDÌ 19 OTTOBRE 574

Una delle pareti vicino alla nuova vena suona cava. Forse c'è un'altra grotta, dannazione...

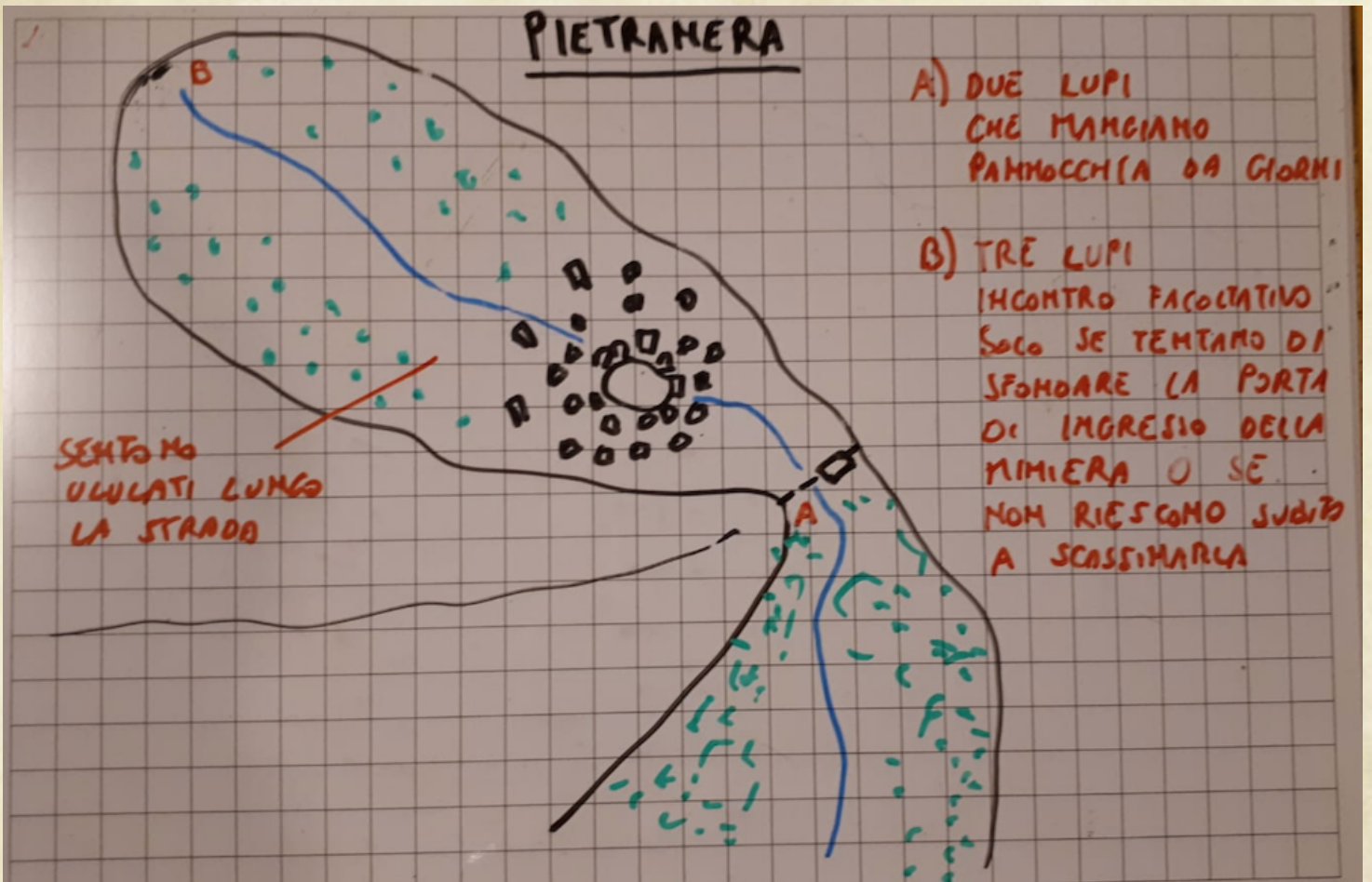
Ero indeciso se fermare i lavori, non vorrei trovassimo un altro nido di uccelli stigei. Ma la nuova vena è troppo ricca per rinunciare. Alla peggio assolderemo Aleator per toglierceli di torno.

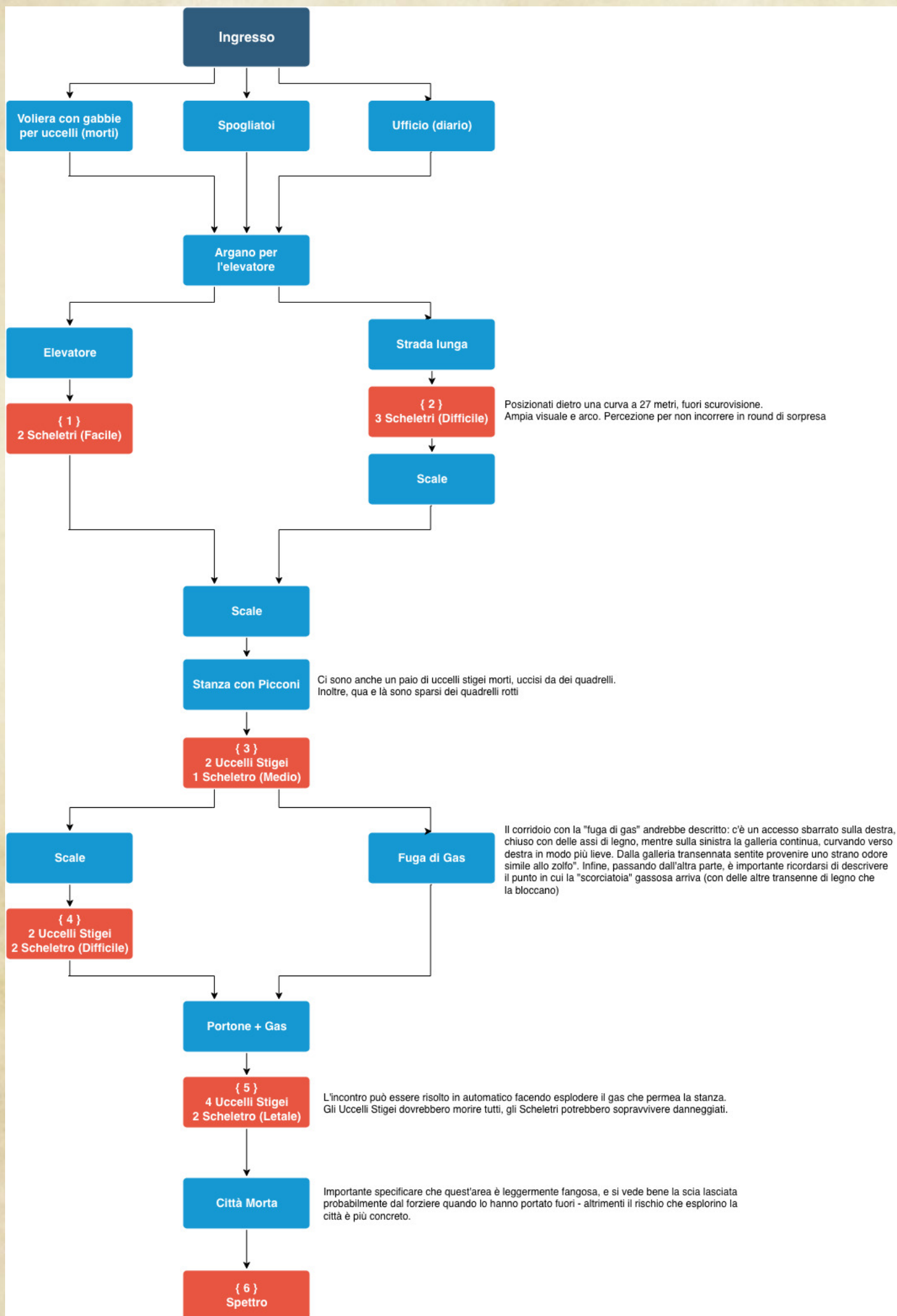
PIETRANERA

A) DUE LUPI
CHE MANGIANO
PANNOCCHIA DA GIORNI

B) TRE LUPI
INCONTRO FACOLTATIVO
SICCO SE TENTANO DI
SFONDARE LA PORTA
DI INGRESSO DELLA
MIMIERA O SE
NON RIESCONO SUBITO
A SCASSARLA

SENTONO
ULULATI LUNGO
LA STRADA





- 1 } SCHELETRI NANI
- 2 } HANNO BALESTRE LEGGERE
(DANNO 108+2)

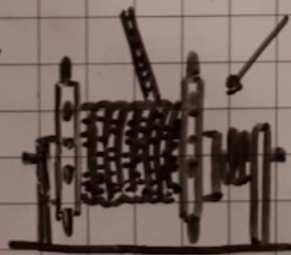
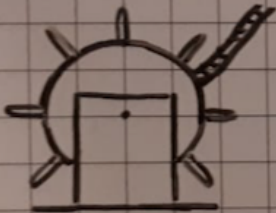
INCONTRO 1

FOSSO



VERRICELLO FRENATO

FRENO A MOLLA.
IL PESO TIRA COMunque
GIÙ IL CARRELLINO, MA
LENTAMENTE

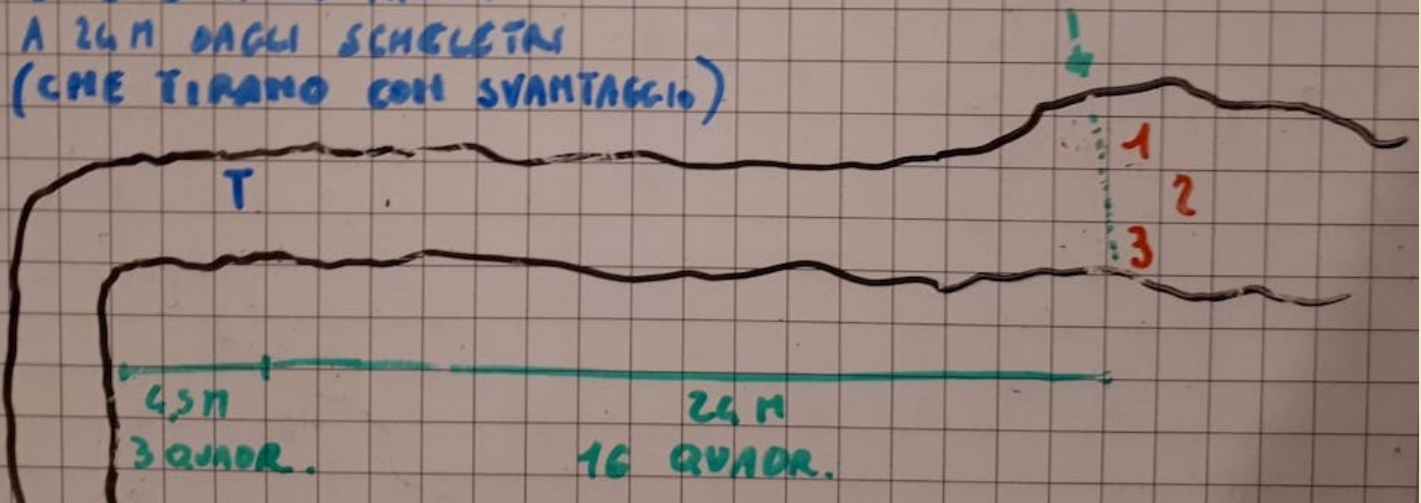


- 1 } SCHELETRI NANI
- 2 } HANNO BALESTRE LEGGERE.
(DANNO 108+2)
- 3 }

INCONTRO 2

T: VONO CON TORCIA,
BERSAGLIATO DAL
BUIO QUANDO ARRIVA
A 26 M DAGLI SCHELETRI
(CHE TIRANO CON SVANTAGGIO)

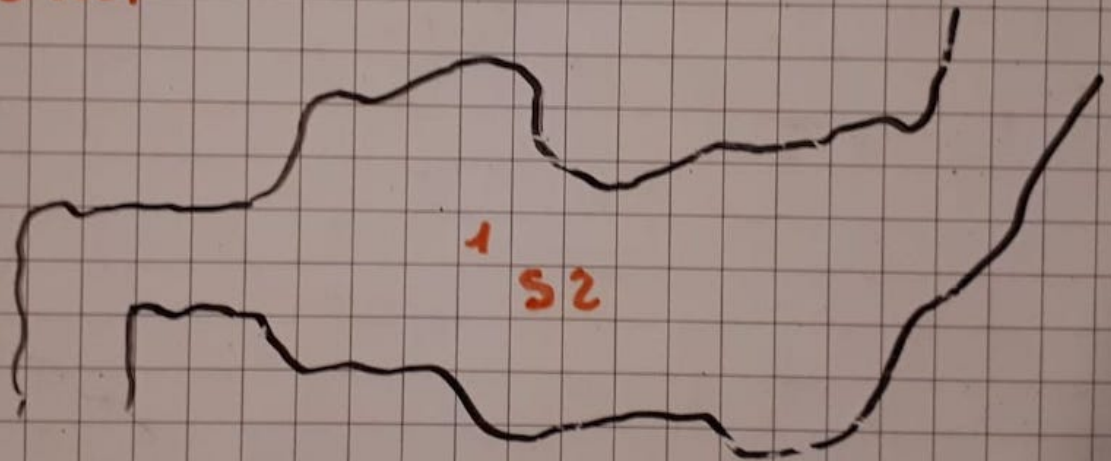
LIMITE LUCE TORCIA
26 M



S: SCHELETRO MANO. CERCA DI
AFFERRARE UCCELLI STIGEI
HA FINITO LE FRECCIE. NON
ATTACCA I PG AL PRIMO
TURNO (SE NON ATTACCATO)

INCONTRO 3

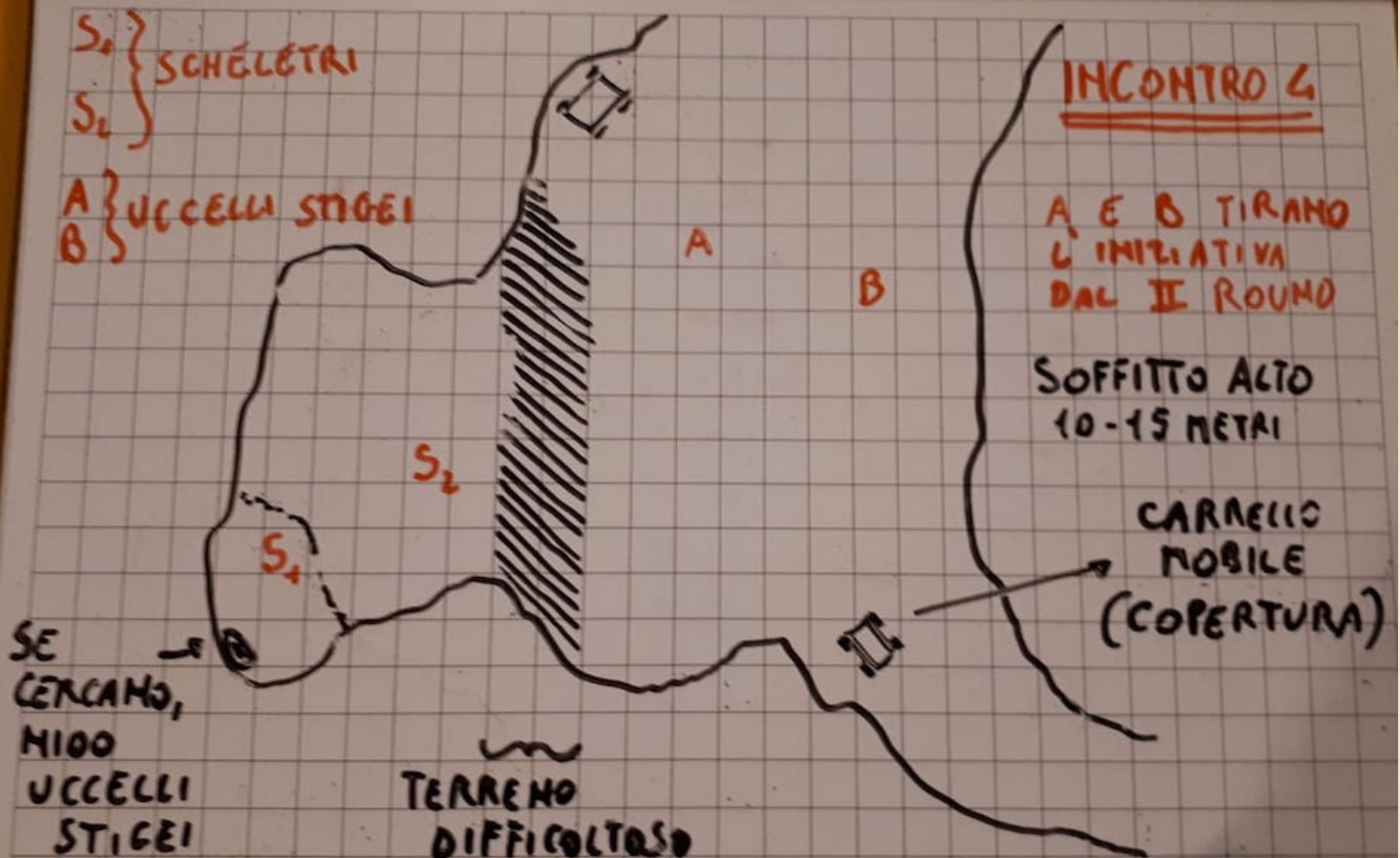
1 } UCCELLI STIGEI
2 }



CD 15 PERC. PASSIVA x NOTARE
BATTITO D'ALI UCCELLI STIGEI

S₁ } SCHELETRI
S₂ }

A } UCCELLI STIGEI
B }



S_1 } SCHELETRI NAMICI
 S_2 } (FINITE LE FRECCIE)

INCONTRO 5

A }
 B } UCCELLI STIGEI
 C }
 D }

ENTRATA
 CITTADELLA
 NAMICA

STANZA PIENA
 DI GAS. GETTANDO
 UNA TORCIA,
 2040 DAMMI
 (CD 45 DIMEZZA)
 DESTREZZA

INCONTRO 6

STATUA

PORTICATO

TONOE
 (TERRENO
 DIFFICOLTOSO)

K: SPETTRO

LUPO

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Abilità Furtività +4, Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi -

Sfida 1/4 (50 PE)

Olfatto e Udito Acuti. Il lupo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito.

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.

Azioni

Morso. 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.

SCHELETRO NANICO

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
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnerabilità ai Danni contundente

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m

Linguaggi capisce tutti i linguaggi che conosceva in vita ma non può parlarli

Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Balestra Leggera. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

UCCELLO STIGEO

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 2 (1d4)

Velocità 3 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

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 casua del dissanguamento. 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.

SPETTRO

Non morto Medio, caotico malvagio

Classe Armatura 12

Punti Ferita 22 (5d8)

Velocità 0 m, volare 15 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Resistenze ai Danni acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, trattenuto

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m

Linguaggi capisce tutti i linguaggi che conosceva in vita ma non può parlarli

Sfida 1 (200 PE)

Movimento incorporeo. Lo spettro può muoversi attraverso altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da froza se termina il suo turno all'interno di un oggetto.

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, lo spettro subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Risucchio di Vita. Attacco con *Incantesimo in Mischia*: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito*: 10 (3d6) danni necrotici. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti il suo massimo dei punti ferita è ridotto di un ammontare pari ai danni subiti. Questa riduzione permane finché la creatura non completa un riposo lungo. Se questo effetto riduce il suo massimo dei punti ferita a 0, il bersaglio muore.