

ARCAN MYTH - SECONDA EDIZIONE - AVVENTURA

## Morte sulla Via

di Davide Paloschi e Michele Provolo  
da un'idea di Davide Paloschi

## **Prefazione**

Quest'avventura, intitolata "Morte sulla Via", è la seconda del ciclo della Seconda Edizione ma, come vedrete, non ha alcun legame con la prima. Tuttavia nulla vieta di inserire questa avventura come riempitivo all'interno di una campagna pre-esistente oppure farla come parte integrante di essa.

Ringraziamenti particolari per questa avventura vanno a: Alessandro Vesentini, Manuel Balasso, Manuel Ruffo, Michele Adami, Mirko Bogoni e Norberto Buniotto che hanno inconsapevolmente fatto da test. Un ringraziamento va anche all'associazione Le Rune del Lupo di San Giovanni Lupatoto (VR) che mi consente di giocare col suddetto gruppo.

Per chiarimenti, dubbi o domande su questa e altre avventure o per aiuti e consigli per le vostre avventure di Arcan Myth, potete visitare il sito Archons (<http://www.archons.it>) e iscrivervi al Forum.

## Capitolo 1

# Preparazione dell'avventura

### 1.1 Prerequisiti per l'avventura

Quest'avventura può essere facilmente inserita in una campagna come “quest aggiuntiva” oppure tra un'avventura e l'altra per far passare del tempo. Tuttavia in condizioni particolari è anche possibile inserirla come facente parte della campagna.

L'importante è avere un villaggio semi isolato alle pendici di un bosco e una via commerciale, comunque lontana dal villaggio, che costeggia una parte del bosco.

### 1.2 I segreti del Bosco del Braldo

Il bosco del braldo è una macchia molto fitta formata da alberi di tutti i tipi. La sua impenetrabilità l'ha reso, secoli addietro, il rifugio ideale per coloro che fuggivano la legge. Ancora prima fu dimora di una maga, ma questo non lo sa nessuno.

La maga, una necromante esperta in erboristeria, tentava di trovare il segreto dell'immortalità ma, fallendo, si ritrovò trasformata in un non-morto e maledetta da qualche entità superiore. Semi incorporea, non può uscire alla luce del giorno, mentre di notte può girare liberamente entro i confini del Bosco del Braldo. Lungi dall'accettare la sua condanna, inizia a rapire i mal capitati che si avventurano nel bosco per trovare un nuovo corpo in cui rivivere. Tutti i suoi sforzi sono, fino ai nostri giorni, vani. I pochi testimoni delle sue azioni fanno nascere la leggenda delle Strega del Bosco.

Successivamente il crescente numero di banditi che si rifugia nel bosco, si riunisce in una banda grazie al carisma di un criminale chiamato “Il Nero”. La banda stringe un patto con la Strega: fornirà a lei i corpi dei morti delle loro battaglie, ma lei deve lasciare in pace i banditi e fornirà alcune pozioni di cui i banditi hanno bisogno.

### 1.3 Due secoli dopo

Al giorno d'oggi la banda del Nero è in decadenza rispetto a quella di un tempo: per tenere viva la leggenda i successori del nero si sono sempre fatti crescere una grossa barba nera o tinta di nero e hanno sempre indossato abiti simili ai suoi.

Ma pur avendo lo stesso aspetto del Nero agli altri mancò il carisma necessario per far grande la banda e se a questo si aggiunge che le carovane vengono sempre meglio scortate ecco che si capisce come mai il gruppo non abbia così molta fortuna come un tempo, sebbene sopravviva senza stenti.

La strega continua le proprie ricerche sul poter tornare umana, continuando gli esperimenti su corpi umani da utilizzare per tornare alla vita, ma senza successo.

### 1.4 Haldorf e la sua gente

In questi secoli nasce una radicata superstizione intorno al bosco del braldo, ai banditi e alla strega: queste credenze vengono tramandate sottoforma di favole ai bambini che, una volta adulti, continuano a crederci oppure no, ma comunque nutrono sempre per il bosco un certo timore.

Ora il villaggio è tenuto da Ondsar il Podestà che ha incaricato i duoi figli, Giller e Iennor, di badare alla sua sicurezza con alcuni uomini. Il villaggio vive principalmente di agricoltura e bestiame ed è il tipico villaggio rurale fuori dalle questioni e dagli intrighi di città.

## 1.5 Scomparsa e morte

Durante la caccia a un cinghiale Giller si addentra troppo nel bosco e rimane sorpreso dalla notte. Senza punti di riferimento decide di accamparsi, ma durante la notte la strega lo ammalia e lo porta con sé nel suo antro. Giller è completamente in balia di una ragazza bianca (come appare la strega) della quale è perduto innamorado.

Il giorno dopo il fratello Iennor cerca di organizzare una spedizione, ma piove a dirotto e decide di rinviarla. Il giorno dopo lui e altri 4 uomini, si addentrano nel bosco chiamando il nome di Giller. La strega cerca di spaventarli con delle illusioni mostruose: tutti fuggono tranne Iennor che si addentra ancora di più nel bosco, attanagliato dalle illusioni della strega. Lei fa in modo che si diriga al covo dei briganti.

Una volta arrivato lì, chiede aiuto, ma in realtà i briganti lo imprigionano e infine lo condannano a morte per far in modo che non riveli l'ubicazione del loro rifugio. Seguendo una tradizione di superstizione, levano al corpo gli occhi ed eseguono un piccolo rito, disegnando sul torace della vittima un simbolo particolare.

Infine consegnano il corpo alla strega, depositandolo nell'aiuola dei dannati.

## 1.6 Rinsavimento

Giller scorge il corpo del fratello nell'aiuola dei dannati e rinsavisce quel tanto che serve per abbandonare la strega. Mette al collo del fratello un piccolo amuleto di protezione e lo riporta quindi al villaggio. Prima di farlo, lascia un messaggio di addio alla Strega, che lo ritroverà soltanto la notte dopo.

Tuttavia Giller non può opporsi completamente alla volontà della strega: conscio di ciò abbandona il corpo del fratello sulla strada per il villaggio di prima mattina e poi se ne va, lasciando sia il villaggio che la strega, alla ricerca di un monastero dove espiare le proprie colpe.

L'arrivo dei personaggi ad Haldorf avviene la sera di quel giorno.

## 1.7 Coinvolgere i personaggi

Per coinvolgere i PG sarebbe sufficiente che essi siano alla ricerca di un oggetto, appartenuto a Ondsar e che egli ha dato a Giller. In questo modo saranno costretti a indagare sui fatti accaduti.

Un altro modo potrebbe essere quello di un'amicizia che intercorreva tra Iennor (o Giller) e uno o più dei personaggi.

Infine anche un semplice ingaggio come mercenari, potrebbe funzionare.

## Capitolo 2

### Trama

#### 2.1 Arrivo ad Haldorf

L'arrivo dei personaggi al villaggio di Haldorf dovrà avvenire sul far della sera, lo stesso giorno del ritrovamento del cadavere di Iennor. Comunque nella zona del ritrovamento, subito fuori dal paese, appena dopo il ponte potrebbe esserci del fermento, nel senso che vecchie e contadini si sono fermati lì per parlare e sparlare di quello che è successo. Tra questi sarà presente anche Giarna (vedi capitolo sui PNG).

Se entrano nel villaggio i personaggi lo troveranno silenzioso, con poche persone che camminano per strada e facce piuttosto tristi e lugubri. A eccezione dei padroni degli esercizi pubblici, se tentano di chiedere informazioni ai passanti, questi eviteranno di rivolgere loro la parola, raggiungendo velocemente la propria casa.

#### 2.2 I paesani raccontano

Se i personaggi parlassero con i paesani o meglio ancora con qualche negoziante o col locandiere, riceverebbero tutte le informazioni sui fatti recenti.

**Esempio.** *“Il nostro villaggio è stato colpito da una maledizione: nel giro di 3 giorni il podestà ha perso entrambi i suoi figli. Il primo, Giller, è sparito nel bosco e l'altro, Iennor, è stato ritrovato cadavere appena fuori dal villaggio. Il secondo era andato con alcuni uomini alla ricerca del primo che sembrava fosse scomparso nel bosco, ma come potete vedere è finita male. Povero Ondsar, è distrutto e quel che è peggio è che non troverà nessuno disposto ad aiutarlo qui in paese: hanno tutti una paura dannata di quella foresta, ancor di più dopo i recenti fatti.”*

Queste informazioni potrebbero essere date ai personaggi in più frammenti da più persone oppure tutte in una volta, specie se si trovano allo spiedo nero, la locanda.

Occorre rimarcare che il podestà sta cercando persone di fiducia per risolvere il doppio caso di sparizione e omicidio.

Un'altra cosa che alcuni paesani potrebbero raccontare riguarda le comari Hermons. La loro eccentricità porta tutti a pensare che siano come minimo delle pazze, ma molti abitanti sospettano che una di loro sia una strega a tutti gli effetti.

I paesani sanno della scomparsa del marito della signora Hermons e da allora essa vive nel vecchio mulino: la sua “pazzia” ha iniziato a manifestarsi subito dopo la morte del marito. Le sue due amiche sono due zitelle, più vecchie, che si sono unite a lei non si sa per quale motivo.

Molti giurano di aver visto le comari Hermons addentrarsi nel bosco anche a ore molto tarde.

Se interrogati sul bosco i paesani diranno che esso è un covo di banditi e che addentrarsi tra gli alberi è estremamente pericoloso. Inoltre nel bosco pare che ci siano parecchie tane di bestie selvagge come bearling e goblin.

In pochi menzioneranno la storia della strega come veritiera, gli altri la nomineranno solo se viene chiesto e dichiareranno che si tratta soltanto di una storiella per i bambini e che anzi, l'unica strega che potrebbe esserci è tra le comari del mulino Hermons.

#### 2.3 La richiesta di Ondsar

Ondsar, il podestà del villaggio, sta cercando degli uomini che possano svolgere delle indagini sull'uccisione del suo secondo genito e sulla scomparsa del primo genito.

Se i personaggi non si recheranno da lui sarà Ondsar stesso a trovarli per proporre loro l'ingaggio.

## 2.4 Parlare con le varie personalità

Oltre che con i pesani, seguendo alcune piste d'indagine o semplicemente girando per il paese, sarà possibile parlare con alcune personalità. Esse sono:

**Ondsar (il podestà)** : è il borgomastro/podestà del villaggio e prende tutte le decisioni per un suo corretto sviluppo e mantenimento. In là con gli anni, chiederà ai personaggi di aiutarlo.

**Torpe, il fabbro** : fabbro del paese, i suoi figli sono stati gli ultimi a vedere in vita il figlio minore di Ondsar (Iennor).

**Targi e Tasgro** : figli di Torpe erano uomini al comando di Iennor e quindi gli ultimi ad averlo visto vivo. Dal giorno della spedizione dormono fuori paese in alcuni mulini situati a nord in cui lavorano Foman e Janor. Lo fanno perché si vergognano di quel che è successo e temono Ondsar.

**Foman e Janor** : cugini di Targi e Tasgro, lavorano ai mulini a nord e facevano anche loro parte del gruppo di Iennor ed hanno preso parte alla spedizione di ricerca. Anche loro dormono fuori paese assieme a Targi e Tasgro per gli stessi motivi.

**Giarna** : una vecchia lavandaia del villaggio è stata lei che per prima ha rinvenuto il corpo di Iennor.

**Derman** : personaggio schivo, lo si potrà incontrare soltanto andandolo a trovare a casa, in quanto al lavoro s'è dato malato.

**Ardyn Tarmel** : sacerdote del villaggio, devoto a Dyn. Lo si può trovare al tempio dove darà massimo appoggio ai personaggi.

**Le comari Hermons** : tre vecchie brutte e scorbutiche che vivono al vecchio mulino, al di là del fiume. Mal viste da tutti soprattutto per il loro distacco dalla comunità.

## 2.5 Ispezionare il cadavere

Il cadavere di Iennor si trova al tempio presso una camera ardente e verrà cremato nel giro di un paio di giorni. Se i personaggi non si muovono verrà celebrato il funerale e non potranno più ricavare indizi da esso.

Il cadavere risulta parzialmente decomposto, senza occhi ed è stato disegnato un simbolo sul torace probabilmente con del sangue (in realtà è il sangue dello stesso Iennor). Il corpo presenta le classiche ferite dovute a uno scontro con armi, segni di corda mani e piedi e più ferite all'altezza del cuore che sono i colpi mortali. Da queste ferite si capisce che l'uomo è stato giustiziato.

Il cadavere è avvolto in un sudario ma è completamente spoglio di tutto. Il sacerdote farà vedere ai personaggi una cesta, nella quale sono stati raccolti tutti gli oggetti che Iennor aveva indossato e che, secondo l'usanza, verrà data alla famiglia al momento della cremazione.

L'esame delle vesti confermerà la lotta armata, ma la cosa più interessante è un ciondolo d'argento: si tratta di una piccola coroncina di foglie d'argento. Il sacerdote dirà che Iennor l'aveva la collo, ma non si notava in quanto coperto dalle vesti.

Non era armato e non aveva con sé il sacchetto dei soldi.

### 2.5.1 Il ciondolo d'argento

E' un ciondolo di protezione contro i non-morti e probabilmente Giller lo sapeva. Chi lo indossa appare ai non-morti, e solo a loro, come uno di loro, ma questo solo per non-morti del primo ordine, sugli altri non ha effetto. I personaggi possono scoprire questa sua facoltà soltanto provandolo.

## 2.6 Esplorazione del Bosco

Il bosco nero è un luogo particolare, molto esteso e piuttosto pericoloso per incauti visitatori.

Durante la notte la strega può girare indisturbata per tutto il bosco, ma non può uscire da esso. Tuttavia si limiterà ad osservare, da invisibile, le proprie vittime, colpendole eventualmente coi suoi poteri o con gli incantesimi.

Sempre durante la notte i servitori non morti della strega presidiano il territorio, specie vicino al suo antro e nel cimitero delle bestie, ma è possibile imbattersi in qualche non morto anche da altre parti.

Durante il giorno invece c'è il rischio di incappare in qualche gruppo di bearling che gira alla ricerca di foraggio, oppure in qualche gruppo di briganti che va o viene dalle zone di osservazione o di assalto.

Nel bosco si possono trovare le tracce di animali, dei beraling e se si è attenti anche dei briganti, benché questi sappiano come muoversi per lasciare tracce minime. Seguendo queste tracce sarà possibile avvicinarsi al covo dei briganti e quindi trovarlo.

Dal covo sarà possibile poi seguire svariate tracce dei banditi per potersi recare a sud, nella zona di assalto, o a nord all'aiuola dei dannati.

Per la descrizione dei vari luoghi del bosco vedere il capitolo “Luoghi Notevoli”.

## Capitolo 3

# Luoghi Notevoli

### 3.1 Haldorf - Il villaggio

#### 3.1.1 Lo spiedo nero - La locanda

Lo spiedo nero è un locale spartano che serve cibo genuino e un solo tipo di birra, prodotta localmente. Raramente si trova qualche cosa d'importazione e quando c'è finisce subito.

Offre inoltre la possibilità di passare la notte lì.

Un pasto completo costa 2 monete d'argento, la birra costa 1 moneta, mentre una camera per una notte 3 monete d'argento.

#### 3.1.2 La casa di Ondsar

Ondsar è il podestà del villaggio e vive in una casa piuttosto grande e ben tenuta. Riceverà i personaggi in un salotto e offrirà sempre da bere qualche cosa di forte. Ha un uomo alle sue dipendenze che gli fa da guardia e maggiordomo.

#### La libreria

Ondsar ha una sala di lettura con una libreria di circa un centinaio di libri. Lui ne ha letto solo qualcuno perché pensa più ai bisogni del villaggio, tuttavia crede che possano esserci lì molte informazioni utili. Per recuperarle servono delle prove di biblioteconomia.

**Pericoli del Bosco del Braldo** . Viene descritto il bosco come impenetrabile e infestato dai bearling, che in alcune occasioni hanno anche assaltato le carovane o gli accampamenti vicini.

**La leggenda del Nero** . Troveranno storie che confermano l'utilizzo del Bosco del Braldo come rifugio per criminali e reietti. Sul Nero vengono fatte delle ipotesi di esistenza ma nessuna con prove fondate, anche se vengono riportate alcune testimonianze dell'epoca.

**La leggenda della Strega** . Viene trovata una specie di fiaba che narra di una maga malvagia che, tenendo di ottenere una vita immortale, viene maledetta dagli dei e costretta a vagare per il Bosco senza poterne uscire. In un altro libro viene citata la storia di una Necromante che si sarebbe data alla macchia dopo essere stata accusata di stregoneria e tra i possibili rifugi vi è anche il bosco del braldo.

**Il simbolo** . Viene trovato un simbolo molto simile a quello tracciato sul torace di Iennor. Si tratta di un simbolo di sconfiggere che serve a evitare sciagure e malocchio provenienti dai fantasmi o dai morti in genere.

**La Legge di Korgan** . Trovano una storia dove viene citata la legge di Korgan come in uso tra i pirati di due secoli addietro. Chi la invocava veniva sottoposto a una prova di coraggio che, se superata gli garantiva l'incolumità. Secondo i resoconti funzionava così: il dichiarante veniva collocato su una scialuppa che veniva allontanata di parecchi metri dalla nave (probabilmente più di 50) e poi gettato in mare. Se riusciva a risalire a bordo nuotando gli veniva fatta salva la vita. Solitamente però si sceglievano mari gelidi o infestati da squali.

Da notare che ogni informazione deve essere cercata direttamente e non con un semplice "Cerco qualche cosa di interessante".



### 3.1.3 Il piccolo tempio

Il tempio di Dyn è molto piccolo e più simile a un santuario che non a un tempio vero e proprio. Ha un piano dove vengono svolte le funzioni e un altro piano interrato che funge da camera ardente e dove vengono poste le urne con le ceneri dei defunti dei defunti. Si può visitare l'interrato con il permesso del sacerdote e soltanto in due alla volta per ragioni di spazio. Qui avverrà l'ispezione del cadavere.

### 3.1.4 Il vecchio mulino delle comari

Il vecchio mulino è una costruzione piuttosto grande, in muratura, riadattato a casa dalle comari. Piuttosto lugubre dal di fuori, dentro è arredato con mobili non bellissimi ma funzionali.

Ha un salottino da tè dove le comari offriranno qualche tisana, la cucina, i servizi igienici e poi svariate camere. Vi è una cantina accessibile tramite una botola nascosta dove le comari preparano le loro pozioni erboristiche.

Tuttavia non sono presenti pozioni in questo momento se non qualche puzzolente intruglio di prova.

## 3.2 Il bosco nero

Il bosco nero è composto da un misto di alberi sempreverdi, soprattutto conifere, e alberi decidui specie verso la periferia del bosco. Al centro del bosco pare invece vi siano numerose querce.

L'interno del bosco pullula di vita animale ed è possibile cacciare svariati tipi di selvaggina dal cinghiale al cervo. Vi sono anche uccelli rapaci come il falco e il gufo. Pare vi siano anche dei lupi e qualche orso.

Il sottobosco è anch'esso ricco e spesso e produce un substrato che a volte diviene paludoso e si rischia di sprofondare e rimanere impantanati.

Di giorno la luce del sole rende possibile esplorare senza troppi problemi quasi tutto il bosco, ma nella parte centrale la vegetazione è così fitta da renderla quasi impenetrabile: soltanto utilizzando degli strumenti è possibile farsi strada in essa.

Di notte nel bosco è completamente buio e anche nelle notti di luna piena è possibile vedere soltanto in poche zone e per questo è necessario munirsi di lanterne (o torce).

### 3.2.1 Il cimitero delle bestie

Il cimitero delle bestie è una zona semipaludosa che si trova nella parte est del bosco: qui vi sono alberi secchi e morti immersi in una melma poco rassicurante. C'è anche parecchia puzza in quanto molti animali poco prima di morire si recano in questo luogo.

La strega porta i cadaveri non più necessari a marcire in questo luogo e questi divengono dei non-morti che durante la notte si svegliano e presidiano l'intera zona. Si tratta per lo più di scheletri e zombie in quanto i non morti più potenti fanno ritorno all'antro della strega per servirla.

### 3.2.2 Tana dei Bearling

Se i personaggi seguono le tracce di Bearling arriveranno inevitabilmente a una delle loro tane, che contiene dai 10 ai 20 Bearling.

Probabilmente alcuni di questi Bearling hanno armi, manufatti o alcune vesti umane, prese magari durante uno scontro contro i banditi.

Se i personaggi non avessero ancora scoperto il covo dei banditi, questa potrebbe essere una prova in più dell'esistenza di uomini nel bosco.

## 3.3 Il covo dei briganti

Il covo dei briganti si trova in uno spiazzo del bosco nella zona ovest. Si tratta di una zona collinosa e fitta di alberi che però improvvisamente si apre in una radura. Proprio per il fatto che il bosco si fa fitto è molto difficile arrivare in questo punto se non si conoscono, o si trovano, i sentieri giusti.

Il covo è un caseggiato in legno con una base di pietra composto da 4 piani: il salone mensa, i dormitori, la soffitta e le cantine. Al di fuori vi è anche una legnaia e una stalla con dentro alcune pecore e 3 mulak che servono per il trasporto delle merci. (vedere mappa)

Nel covo vivono circa 30 persone divise in 3 gradi: il Nero (capobanda), 4 capi e la truppa. Il Nero e i 4 capi formano il consiglio che prende le decisioni su quello che la banda deve fare. I capi oltre a essere al comando ciascuno di 6 o 7 uomini, sono anche la guardia scelta del nero.

Nel covo della banda è presente un piccolo tesoro che comunque è nulla in confronto a quello dei secoli addietro. Vi è un forziere con 120 monete d'oro, inoltre è possibile trovare le seguenti pozioni:

\* 1 fiaschetta (2 dosi) di anti febbre (abbassa la febbre per 4 ore)

- \* 1 fiaschetta (2 dosi) di anti dolore (ignora gli effetti delle ferite critiche per 2d6 round.
- \* 1 fiaschetta (2 dosi) di pozione Berserk (vedi incantesimo durata 2d6 round)
- \* 1 unguento (2 dosi) di ricitrizzante (guarisce istantaneamente 1 punto ferita stabilizzando le ferite)

Fra le varie armi vi sono due sciabole di grande fattura ma non magiche: grazie all'eccelsa lavorazione della lama queste sciabole infliggono una ferita in più a ogni colpo (quindi 2d4+3). Valgono 2 monete d'oro ciascuna.

### 3.3.1 Strategie e mosse dei briganti

Se i personaggi non si muoveranno furtivamente nel bosco, i briganti noteranno le tracce del loro passaggio, specie se si avvicineranno al covo. A quel punto il Nero potrebbe mandare una squadra alla loro ricerca, con l'ordine di farli fuori.

Se i personaggi arrivassero al covo dei briganti, questi li attaccherebbero, ma prima si assicurerebbero di farli venire tutti allo scoperto.

Sconfiggere la banda è l'unico modo per appropriarsi di tutto il tesoro.

### Invocare la legge di Korgan

Uno dei personaggi di fronte ai briganti potrebbe tentare di invocare la legge d'argento, urlandolo "Io invoco la legge di Korgan".

A quel punto i briganti si fermerebbero sbigottiti e il Nero prenderebbe la parola proponendo una prova di coraggio a chi ha invocato la legge. Se la prova verrà superata, tutto il gruppo sarà risparmiato e avrà ospitalità nel covo per una notte. Tuttavia potrà avere ancora ospitalità a venire pagando 5 monete d'argento a testa.

La prova di coraggio consiste nell'entrare nella caverna nera e recuperare una delle vecchie spade che stanno là dentro. A chi viene sottoposto alla prova però, non verrà detto che nella grotta si trova un grosso Bearling selvaggio, molto simile a un orso. Le spade in verità ci sono veramente, il bearling ne avrà una in mano e sono tutte arrugginite. Non è necessario uccidere il bearling, basta solo recuperare una delle spade.

### L'ospitalità dei Briganti

L'ospitalità dei briganti sarà comunque rude: ci sarà comunque chi, tra i briganti, non vede di buon occhio gli stranieri e tenterà di punzecchiarli. Tuttavia potrà al massimo nascere un innoquio parapiglia (come una sfida a braccio di ferro per esempio).

Il cibo offerto sarà lo stesso di quello mangiato dai briganti, mentre non si riusciranno a estorcere informazioni sui loro traffici, nè tantomeno sulla strega.

Tuttavia quando sono nel covo i personaggi sono sostanzialmente al sicuro dai servienti della strega.

Durante la notte ci sono sempre almeno 3 uomini che tengono d'occhio il rifugio e alimentano il fuoco nel camino.

## 3.4 L'antro della strega

L'antro della strega non è altro che una rovina di una villa abbandonata da secoli, della quale rimangono soltanto alcune pietre dei muri e delle colonne principali e parte del pavimento.

La strega, durante il giorno, si rifugia nei sotterranei della villa, dove c'è anche il suo laboratorio alchemico e di tortura. Tra queste stanze vi è anche quella degli "ospiti" in cui la strega fa soggiornare le proprie vittime.

La villa ha un giardino incolto recintato con un muro a secco e al quale si accede mediante un cancello in ferro battuto, ma chiuso. La strega ha provveduto affinché recinto e cancello fossero in buono stato, facendosi aiutare da qualche suo ammaliato del passato.

Il cancello è visibile dall'aiuola dei dannati: si tratta di uno spiazzo nel bosco di forma circolare, al centro del quale vi è un obelisco antico. Qui i briganti lasciano i caduti delle loro battaglie come omaggio alla strega.

Durante la notte la Strega esce dal proprio antro e vaga per il bosco per vedere come vanno le cose e solo in quel momento sarà possibile entrare nel suo covo per liberare eventuali prigionieri e per rastrellare qualche cosa. Non è escluso che essa lasci qualche non morto (massimo 3) per far la guardia.

Nel caso in cui l'antro venisse rastrellato finché la strega è assente o se la strega è stata scacciata si troverebbero:

- \* 2 fiasche di antidoto universale (50% di possibilità che funzioni su un veleno qualsiasi)
- \* 2 fiasche di bevanda drogata (serve a tener buone le vittime)
- \* 2 fiasche con la pozione 'Berserk' (L'effetto è identico all'incantesimo con una durata di 4d4 round).
- \* 2 pergamene codificate con gli incantesimi 'Invisibilità' e 'Travisazione'.
- \* un biglietto con il messaggio di addio di Giller

## Capitolo 4

### Linea temporale degli eventi

#### 4.1 Prima dell'arrivo dei personaggi

**-400 anni.** 400 anni fa una maga necromante, nonchè abile erborista, in cerca del segreto dell'immortalità si trasforma in un non-morto e la sua natura la confina all'interno del bosco. Da allora cerca un modo per ritornare in vita facendo esperimenti su uomini e donne, vivi o morti.

**-200 anni.** 200 anni fa un bandito, chiamato il Nero, riunisce attorno a sè la maggior parte dei briganti e dei reietti che si rifugiano nel bosco, formando una potente banda che saccheggia la via mercantile a sud. Il potere della banda è dato anche da un patto siglato tra il nero e la strega che viene venerata dai briganti alla stregua di una semi divinità pagana.

**-100 anni.** Le scorribande della banda vanno verso il declino, ma la leggenda continua così come continua il silente presidio del territorio e il patto con la strega.

**-50 anni.** Nonostante le leggende le attività criminali della banda sono ai minimi storici ma continuano. Le cause di questo declino sono capi sempre meno carismatici e carovane sempre meglio protette.

**-25 anni.** La signora Hermons fa uccidere il marito stringendo un patto con la strega e continua la propria passione erboristica assieme a due amiche zitelle che si trasferiscono da lei.

**-5 anni.** Ondsar, ormai vecchio, mette i propri figli a capo delle guardie del villaggio e i due formano subito una truppa di altri 4 uomini per la perlustrazione della zona.

**-3 giorni.** Giller durante una battuta di caccia scompare nel bosco e non fa ritorno a casa.

**-1 giorni.** Iennor parte coi suoi uomini alla ricerca del fratello, ma solo la truppa ritorna al villaggio, tra l'altro spaventata a morte

**Giorno Zero.** All'alba Giller deposita il cadavere del fratello sulla via del paese.

**Giorno Zero.** Al mattino viene ritrovato il cadavere di Iennor sulla via del paese.

#### 4.2 Dopo l'arrivo dei personaggi

**Giorno Zero.** I personaggi arrivano ad Haldorf.

## Capitolo 5

### Personaggi Non Giocanti

La descrizione dei personaggi non giocanti e di ciò che si può venir a sapere da loro è suddivisa in due zone: quelli che s'incontrano nel villaggio di Haldorf e quelli che s'incontrano nel Bosco del Braldo.

#### 5.1 PNG del villaggio di Haldorf

##### 5.1.1 Ondsar il Podestà

Un uomo in là con gli anni, calvo con pochi capelli bianchi, di media statura con carnagione chiara e occhi scuri. Dà l'impressione di essere stato molto forte in gioventù.

Padre di Iennor e Giller, cerca disperatamente qualcuno che possa trovare l'assassino (o gli assassini) di Iennor e sapere che fine ha fatto Giller. Dopo la morte della moglie per una malattia anni addietro i figli erano rimasta l'unica buona cosa che la vita gli aveva lasciato. Reputa gli uomini di Iennor in buona parte responsabili della morte del figlio, in quanto lo hanno abbandonato nel bosco peccando di cosardia.

E' un uomo distrutto in cui però alberga l'ultima fiamma della disperazione e della vendetta. In paese, nonostante la solidarietà di tutti, non riesce a trovare uomini abbastanza coraggiosi da affrontare il bosco. Lui ormai è troppo vecchio per poter guidare una spedizione ma farà tutto ciò che è in suo potere per avere giustizia. I soldi non gli mancano e quindi potrebbe eventualmente aver mandato dei messaggeri alla città più vicina per assoldare dei mercenari.

Non crede che le comari Hermons possano centrare qualcosa o che una di loro sia una strega: le considera tre pazzoidi che hanno perso il lume della ragione dopo la morte del mugnaio.

E' invece quasi certo che il bosco sia spesso rifugio per banditi in fuga, ma non è convinto del fatto che possano essersi organizzati in una banda.

Una volta assoldati e se i personaggi glielo chiederanno, Ondsar metterà a loro disposizione la sua libreria e farà in modo che essi abbiano, per una settimana, vitto e alloggio gratuiti alla locanda del paese. Cercherà comunque di tenersi sempre informato sui progressi delle indagini.

Racconterà della leggenda dei briganti e di come, di tanto in tanto, arrivino notizie sugli assalti alle carovane, anche se negli ultimi anni meno frequentemente. In realtà Ondsar è poco incline a credere a questa leggenda, benché sappia che il bosco in, passato sia stato rifugio per molti, ma pensa piuttosto che siano i bearling ad assaltare i mercanti, visto che i boschi sono i loro rifugi ideali. E' per questo che è pericoloso addentrarsi lì di notte.

Non racconterà invece della leggenda della strega, se non viene appositamente interrogato. Infatti non crede nemmeno a questa diceria: suo padre gliela raccontava da piccolo ma era un modo per tenere lontani i bambini dai pericoli del bosco.

##### 5.1.2 Torpe, il vecchio fabbro

Torpe è il fabbro del paese e i figli, Targi e Tasgro, gli danno una mano: in effetti lui personalmente non fa più molti lavori che non siano di rifinitura.

E' amico di Ondsar e gli dispiace per ciò che è successo, anche perché i suoi figli sono responsabili di aver abbandonato Iennor al suo destino, ma è altrettanto convinto che, se non fossero fuggiti, non si sarebbe salvato nessuno.

Secondo Torpe i ragazzi sono incappati nel gruppo di briganti che ha teso loro un agguato. Poi la suggestione del bosco e dei racconti sentiti da bambini ha fatto il resto.

Torpe da piccolo era irrequieto e andava spesso nel bosco: un giorno vide un uomo di corporatura robusta con una folta barba nera, una bandana nera e una grossa sciabola in mano. Nelle storie che si raccontano in paese quella figura è identificata con il Nero, capo dell'omonima banda.

La circostanze del ritrovamento del cadavere, secondo lui, sono alquanto strane e gli fanno pensare a qualche rituale di tipo occulto. Fosse per lui cremerebbe il corpo e porterebbe le ceneri presso qualche tempio per una benedizione. Pensa anche che Giller abbia più o meno fatto la stessa fine e che a breve salterà fuori anche il suo corpo.

Anche Torpe non crede alla leggenda della strega, ma reputa comunque pericoloso avventurarsi nel bosco, sia per i banditi che per i bearling.

### 5.1.3 Gli uomini di Iennor

**Tasgro, Targi, Foman e Janor** sono tutti parte della stessa famiglia: Targi e Tasgro sono fratelli e sono i figli del fabbro, mentre Foman e Janor sono cugini tra loro e i due fratelli.

Tutti quanti racconteranno la stessa storia su quel che è successo nel bosco il giorno della spedizione: creature spaventose con voci infernali si materializzavano dal nulla nel bel mezzo della foresta. Iennor diede l'ordine di lanciare con le balestre, ma i dardi non arrecavano loro alcun danno. Atterriti si diedero alla fuga pensando che anche Iennor riparasse al villaggio, invece le cose sono andate storte.

Si vergognano del loro operato, sono consapevoli che il podestà non potrà perdonarli facilmente e per questo motivo hanno deciso di passare le loro notti ai mulini a nord, sede di lavoro di Foman e Janor. Sanno perfettamente di essere tacciati di vigliaccheria per quel che hanno fatto, ma nonostante questo hanno estrema paura di rientrare nel bosco (potrebbero aver generato una fobia vera e propria verso boschi e foreste).

### 5.1.4 Giarna

Giarna è una vecchia contadina che ogni mattina va al fiume, oltre il ponte, a lavare i panni come molte altre al villaggio. Bassa, coi capelli molto corti e bianchi e gli occhi scuri, cammina curva sulla schiena piegata dagli anni. Quel giorno era la prima e fu lei a ritrovare il cadavere di Iennor e a lanciare l'allarme.

Racconterà che molta gente si è avvicinata per osservare il cadavere ma poi è arrivato il sacerdote che ha ordinato di coprirlo e di portarlo presso il tempio.

Se le venisse chiesto se ricorda qualche cosa di strano, lei direbbe che un certo Derman appena visto il cadavere strozzò un'imprecazione e andò via di corsa. In quel frangente ebbe anche la sensazione che l'uomo fosse impallidito. Forse per lui la vista del cadavere era troppo sconvolgente.

Se viene interrogata su Derman, dirà che è l'ultimo arrivato al villaggio, sebbene sia lì già da una decina d'anni. Lavora presso l'emporio ed è sempre di servizio al tempio per le funzioni serali.

### 5.1.5 Derman

Derman è un uomo di media statura con carnagione mediamente scura, capelli e occhi neri. Sicuramente si vede che in origine non faceva parte del villaggio.

Dal momento del ritrovamento del cadavere, Derman si è dato malato e nè il padrone dell'emporio, nè il sacerdote l'hanno più visto. Sanno solo che è a casa.

Se i PG andranno a trovarlo lui farà resistenza per farli entrare, ma buone argomentazioni potranno scagiarlo.

Derman conosceva Iennor e Giller e li stimava molto. Questo perché lui una volta viveva in una città lontana ed era un poco di buono. Braccato da legge e nemici decise di cambiare vita e venne a stabilirsi ad Haldorf, dove nessuno sapeva chi fosse, frequentando il tempio. Il sacerdote gli diede una mano a trovare lavoro presso l'emporio, visto che era un esperto di merci di tutti i tipi.

Derman ha riconosciuto nel cadavere di Iennor un rito tipico della malavita di un tempo e che a volte ancora oggi si utilizza. Il rito si effettua sui cadaveri degli uomini giustiziati affinché il loro fantasma non li perseguiti: gli si cavano gli occhi e si traccia sul torace un simbolo strano. Derman lo disegnerà con mani tremanti e, se i personaggi hanno già ispezionato il cadavere, verificheranno che si tratta più o meno dello stesso simbolo. Derman specificherà anche che alla vittima vengono lasciati addosso anche tutti gli effetti personali, come vestiti e gioielli.

Derman ha inoltre alcuni sensi di colpa dovuti al fatto che Iennor gli aveva chiesto di partecipare alla spedizione, ma aveva rifiutato, timoroso delle dicerie sui banditi del bosco. Dichiarerà che esiste un metodo per poter evitare la condanna a morte da parte di molte bande criminali della zona: questo metodo consiste nell'invocare la legge di Korgan. Se viene fatto e la banda riconosce questa legge, chi la invoca viene messo alla prova e se supera la sfida tutto il suo gruppo è salvo. In caso contrario la pena è senza dubbio la morte. Iennor non poteva sapere di questa scappatoia e lui l'avrebbe potuto salvare.

Nonostante i sensi di colpa Derman non entrerà mai a far parte di una nuova spedizione.

### 5.1.6 Ardyn Tarmel, il sacerdote

Tarmel è un sacerdote di Dyn che però ha poca presa sugli abitanti di Haldorf. Li descriverà come brava gente che frequenta comunque il tempio, ma troppo incline alle vecchie superstizioni.

Chi non ha mai visto al tempio sono le comari Hermons, che lui crede siano dedite a un altro tipo di credo, probabilmente pagano.

Una volta che i personaggi decideranno di occuparsi di questa faccenda sarà molto disponibile con loro al riguardo, consentendo anche di ispezionare il cadavere. Se i PG chiedessero al sacerdote queste cose prima di essere stati assoldati, Tarmel li manderà da Ondsar.

### 5.1.7 Le comari Hermons

Le tre comari del mulino Hermons (**Nora Hermons**, **Jama** e **Kira**) sono tre amiche capeggiate dalla vedova Nora Hermons: esse sono così scorbutiche ed eccentriche che in paese alcuni credono e dicono che esse sono tre streghe e che in particolare la vedova sia la personificazione della strega della leggenda.

Ogni tanto si fanno vedere in paese per comprare soprattutto cibo. Se i personaggi dovessero incontrarle in paese e volessero parlare con loro, risulterebbero sgarbate e direbbero che chi vuole parlare con loro deve andare a casa loro e chiedere udienza. Se i personaggi insistessero farebbero capire che, con un obolo di un certo rilievo, potrebbero andare al mulino subito.

Se i personaggi si recassero al mulino, le Hermons farebbero capire che per parlare con loro serve del denaro. Una volta versata la quota (10 monete d'argento almeno) i personaggi verrebbero trattati molto bene, fatti entrare e servito loro del tè.

Le comari Hermons non parlano benissimo degli abitanti di Haldorf, definendoli degli impiccioni ficcanaso che sparano alle loro spalle, ma quando qualcuno di loro ha bisogno di qualche intruglio corre subito da loro.

Sull'omicidio di Iennor cercheranno di rimanere sul vago, ma se i personaggi insisteranno sposteranno la tesi dei banditi oppure del covo di bearling. Se i PG dovessero chiedere delle loro escursioni nel bosco, diranno che hanno timore del bosco e delle sue leggende e che quando vanno non si addentrano mai più di tanto e lo fanno per cogliere alcune erbe officinali che crescono nel sottobosco.

Se i PG dovessero farsi insistenti le comari tenterebbero di liberarsi di loro dando false informazioni: li invierebbero nella zona del cimitero delle bestie dicendo che lì si trova o l'antro della strega o il covo dei briganti o una tana di bearling. Facendolo si farebbero molto timorose per evitare che i PG chiedano loro di accompagnarle, ma anche lo farebbero rifiuterebbero simulando una paura dannata.

Una cosa che sicuramente non racconteranno facilmente è la storia della vedova Hermons: 50 anni prima Nora era un'esperta erborista che viveva al mulino col marito, che però la maltrattava alla stregua di una serva, impedendole di praticare per star dietro alla macina. Così la ragazza, sapendo della leggenda sulla strega, si recava spesso nel bosco cantando una canzone sulla strega affinché la liberasse dal marito, ma quasi per gioco o passatempo mentre era lalla ricerca di qualche pianta officinale. Capì che la strega apparve in sogno alla ragazza dicendole di trovare il modo di far arrivare il marito in un certo punto del bosco.

Poiché il marito era appassionato di funghi, lei raccontò che in quel punto del bosco aveva visto una certa varietà di funghi piuttosto rara. Il marito vi si recò ma finì in una trappola costruita dai briganti e venne poi catturato vivo dalla strega durante la notte.

Come premio la strega diede il permesso alla vedova di entrare nel bosco per raccogliere le piante officinali per le sue pozioni.

## 5.2 PNG del Bosco del Braldo

### 5.2.1 La Strega

La strega non è altro che un potente non-morto (IV Ordine). Secoli addietro era un'umana che studiava e praticava la Necromanzia. Arrivata ad alti livelli di pratica, decise di intraprendere ricerche e studi sull'immortalità. Ossessionata dall'idea di divenire immortale, eseguì un rito che però non diede i suoi frutti, rendendola appunto un non-morto. Da allora cerca in tutti i modi di trovare una procedura che la possa riportare alla vita umana.

La maledizione nella quale è incorsa le impediva di uscire dal proprio covo durante il giorno e dal Bosco del Braldo durante la notte, confinando quindi il suo raggio d'azione.

Ai tempi della formazione della banda del Nero, la strega vide in quella banda un'occasione sia per potersi procurare cadaveri, sia per tenere lontani curiosi e avventurieri dal bosco durante il giorno. Quando qualcuno dei briganti si trovò a passare vicino al suo covo lo spaventò minacciandolo di morte se la banda, dopo qualche rapina, non avesse portato i vari cadaveri all'aiuola dei dannati. Il Nero subito non volle credere alla storia, ma poi, dopo le rapine, uno dei suoi uomini moriva inspiegabilmente. Fu così che iniziarono a portare i cadaveri all'aiuola dei dannati.

Nel frattempo la strega si procurava uomini o donne vivi tra gli incauti che si avventuravano nel bosco dopo il calar del sole.

### Tattiche della Strega

La strega non può uscire alla luce del sole ma, nascosta nel suo Antro, può osservare pazientemente tutto ciò che accade nel bosco. Di notte invece può spostarsi ovunque nel bosco mantenendosi invisibile grazie alla sua natura incorporea.

Se i personaggi dovessero avventurarsi nel bosco di notte, cercherebbe prima di tutto di metterli alla prova per saggiare il loro coraggio. La volta successiva manderebbe contro di loro i suoi non morti per farli fuori.

Se la strega dovesse notare qualche personaggio idoneo a diventare suo servitore (preferibilmente mago o sacerdote) cercherebbe di isolarlo e rapirlo. Comunque se uno dei personaggi dovesse per qualche motivo staccarsi dal gruppo lo rapirebbe.

La strega rapisce le proprie vittime apparendo come una bellissima ragazza, luminosa e rassicurante. In realtà in questo modo charma la vittima e la porta nel suo antro per rinchiuderla in cella.

### 5.2.2 La banda del Nero

La banda del Nero venne formata circa 200 anni fa quando un bandito chiamato il Nero si rifugiò nel Bosco del Braldo mentre era inseguito da alcune guardie della città di [Nome]. Trovandosi in un luogo dove molti criminali si rifugiavano si erse a loro capo, ne radunò la maggior parte e scacciò o uccise i suoi oppositori. Negli anni successivi la banda eseguì diversi assalti alle carovane commerciali che passavano nella via a sud.

In quegli anni la banda decise di ubbidire alla strega, trasportando gli uccisi durante le loro rapine all'aiuola dei dannati.

Prima di morire il Nero indicò il suo successore e diede disposizioni affinché avesse l'aspetto più simile possibile a sè stesso (barba e bandana nera). Questa tradizione rimane tutt'oggi, tant'è vero che il capo in carica della banda viene sempre chiamato il Nero e inoltre molti credono che sia ancora il criminale a guidare i briganti dandogli fama di immortalità.

## Capitolo 6

### Le Mappe

#### 6.1 Il file **bosconero.jpg**

Questa mappa illustra il posizionamento delle locazioni principali rispetto al villaggio di Haldorf. Occorre ricordare che l'aiuola dei dannati è limitrofa all'antro della strega e quindi non viene segnata sulla mappa. La stessa cosa vale per la grotta del bearling selvatico che si trova non lontano dal covo dei briganti.

Le tane dei bearling sono invece sparse per il bosco e il master se le può giocare sia come riempitivo, sia come un modo per dare ai personaggi degli indizi in più (per esempio in una tana potrebbe far trovare dei vestiti umani appartenuti ai briganti).

Il file **bosconero\_a.jpg** è la stessa mappa ma senza le indicazioni dei luoghi e il master può condividerla con i giocatori.

#### 6.2 Il file **haldorf.jpg**

Questa mappa ingrandisce sul villaggio di Haldorf. Oltre alle locazioni indicate sulla mappa, vi sono delle lettere specifiche per questa avventura:

- A - Il luogo in cui è stato ritrovato il cadavere di Iennor
- B - La casa di Giarna
- C - La casa di Derman
- D - La strada verso i mulini

Il file **haldorf\_a.jpg** non contiene queste quattro indicazioni e il master può condividerla con i giocatori o utilizzarla per altre avventure.

#### 6.3 Il file **varie.jpg**

Questo file serve a dare un'idea di alcune locazioni e inoltre vi è anche il disegno del simbolo.

- A - Covo dei Briganti - Piano terra - Salone preposto alla cucina, ai pasti e alle riunioni.
- B - Covo dei Briganti - Primo piano - Dormitorio.
- C - Covo dei Briganti - Sotterraneo - Qui è presente una stanza nascosta da una porta segreta che serve come cella e sala di tortura.
- D - Antro della Strega - La stanza di destra è la cella dove la Strega tiene i suoi prigionieri, quella a sinistra è il suo laboratorio erboristico.
- E - Simbolo disegnato sul cadavere di Iennor. Il master può anche disegnarlo a mano, vista la semplicità.



## Capitolo 7

### Schede PNG

#### 7.1 PNG del Villaggio

##### 7.1.1 Ondsar

*Umano, Maschio, 65 anni*

**HP:** 76 **BD:** +2 **Mana:** 10 **Spirito:** 10 **Movimento:** 12

**Intelligenza:** 10 - **TS INT:** 1 [11]

**Destrezza:** 15 - **TS INT:** 1 [16]

**Costituzione:** 14 - **TS INT:** 1 [15]

**Empatia:** 13 - **TS INT:** 1 [14]

**Tecnica:** 11

##### Abilità Speciali

**Solidità:** 2

##### Abilità Comuni

**Psicologia:** 9 [22]

**Intimorire:** 6 [19]

**Carisma:** 5 [18]

**Percezione:** 5 [18]

**Discutere:** 5 [18]

**Sentire Rumori:** 5 [15]

**Furtività:** 4 [19]

**Nascondersi:** 4 [14]

**Schivare:** 4 [19]

**Forza:** 3 [17]

**Tessitura/Sartoria:** 2 [13]

**Travestimento:** 2 [13]

**Lottare:** 2 [17]

**Scudo:** 2 [17]

**Cercare:** 2 [12]

**Interrogare:** 2 [15]

##### Armi

**Arco Corto:** 2 [17]

**Spada:** 3 [18]

##### 7.1.2 Torpe

*Umano, Maschio, 55 anni*

**HP:** 71 **BD:** +2 **Mana:** 10 **Spirito:** 10 **Movimento:** 11

**Intelligenza:** 12 - **TS INT:** 1 [13]

**Destrezza:** 14 - **TS INT:** 1 [15]

**Costituzione:** 13 - **TS INT:** 1 [14]  
**Empatia:** 13 - **TS INT:** 1 [14]  
**Tecnica:** 11

#### Abilità Speciali

**Solidità :** 2

#### Abilità Comuni

**Sentire Rumori:** 5 [17]  
**Discutere:** 5 [18]  
**Fabbricare Armi:** 4 [15]  
**Percezione:** 4 [17]  
**Fabbricare Armature:** 4 [15]  
**Carpenteria:** 3 [14]  
**Forza:** 3 [16]  
**Psicologia:** 2 [15]  
**Intimorire:** 2 [15]  
**Schivare:** 2 [16]  
**Cercare:** 2 [14]  
**Lottare:** 2 [16]  
**Carisma:** 1 [14]

#### Armi

**Martello da Guerra:** 3 [17]

#### 7.1.3 Derman

*Umano, Maschio, 35 anni*

**HP:** 75 **BD:** +1 **Mana:** 10 **Spirito:** 10 **Movimento:** 10

**Intelligenza:** 10 - **TS INT:** 1 [11]  
**Destrezza:** 12 - **TS INT:** 1 [13]  
**Costituzione:** 12 - **TS INT:** 1 [13]  
**Empatia:** 16 - **TS INT:** 1 [17]  
**Tecnica:** 13

#### Abilità Speciali

**Solidità:** 5 **Attacco Accurato:** 5

#### Abilità Comuni

**Sentire Rumori:** 10 [20]  
**Scassinare:** 9 [22]  
**Borseggiare:** 5 [18]  
**Sopravvivenza:** 5 [15]  
**Percezione:** 4 [20]  
**Lottare:** 4 [16]  
**Carpenteria:** 3 [16]  
**Leggere e Scrivere:** 2 [12]  
**Cultura Generale:** 2 [12]  
**Nascondersi:** 2 [12]  
**Discutere:** 2 [18]  
**Cercare:** 2 [12]  
**Schivare:** 2 [14]  
**Forza:** 1 [13]

#### Armi

**Daga:** 5 [17]

### 7.1.4 Ardyn Tarmel

*Umano, Maschio, 40 anni*

**HP:** 70 **BD:** +2 **Mana:** 10 **Spirito:** 120 **Movimento:** 11

**Intelligenza:** 12 - **TS INT:** 1 [13]  
**Destrezza:** 13 - **TS INT:** 1 [14]  
**Costituzione:** 14 - **TS INT:** 1 [15]  
**Empatia:** 14 - **TS INT:** 1 [15]  
**Tecnica:** 10

#### Abilità Speciali

**Fede:** 10

#### Abilità Comuni

**Occultismo:** 11 [23]  
**Storia Antica:** 9 [21]  
**Cultura Generale:** 7 [19]  
**Schivare:** 5 [18]  
**Carisma:** 5 [19]  
**Sentire Rumori:** 5 [17]  
**Cercare:** 5 [17]  
**Leggere e Scrivere:** 5 [17]  
**Forza:** 3 [17]  
**Percezione:** 2 [16]

#### Armi

**Mazza:** 4 [17]

## 7.2 PNG del Bosco

### 7.2.1 Il Nero

*Umano, Maschio, 40 anni*

**HP:** 88 **BD:** +2 **Mana:** 10 **Spirito:** 10 **Movimento:** 12

**Intelligenza:** 11 - **TS INT:** 5 [16]  
**Destrezza:** 15 - **TS INT:** 3 [18]  
**Costituzione:** 14 - **TS INT:** 5 [19]  
**Empatia:** 13 - **TS INT:** 4 [17]  
**Tecnica:** 10

#### Abilità Speciali

**Sesto Senso:** 6 **Solidità :** 6

#### Abilità Comuni

**Schivare:** 6 [21]  
**Forza:** 5 [19]  
**Intimorire:** 5 [18]  
**Cercare:** 5 [16]  
**Carisma:** 5 [18]  
**Sentire Rumori:** 5 [16]  
**Lottare:** 5 [20]  
**Interrogare:** 4 [17]  
**Discutere:** 4 [17]  
**Psicologia:** 3 [16]  
**Distillare:** 2 [12]  
**Curare:** 2 [12]

**Diagnosticare:** 2 [13]

**Percezione:** 2 [15]

#### Armi

**Daga:** 6 [21]

**Sciabola:** 5 [20]

**NB:** Il nero indossa una corazza di cuorio borchiato.

### 7.2.2 Brigante generico

*Umano, Maschio*

**HP:** 83 **BD:** +2 **Mana:** 10 **Spirito:** 10 **Movimento:** 11

**Intelligenza:** 11 - **TS INT:** 1 [12]

**Destrezza:** 13 - **TS INT:** 1 [14]

**Costituzione:** 13 - **TS INT:** 1 [14]

**Empatia:** 13 - **TS INT:** 1 [14]

**Tecnica:** 13

#### Abilità Speciali

**Solidità :** 6

#### Abilità Comuni

**Sentire Rumori:** 9 [20]

**Schivare:** 5 [18]

**Scassinare:** 5 [18]

**Sopravvivenza:** 5 [16]

**Borseggiare:** 5 [18]

**Nascondersi:** 4 [15]

**Forza:** 3 [16]

**Lottare:** 2 [15]

**Cercare:** 2 [13]

**Percezione:** 2 [15]

#### Armi

**Sciabola:** 6 [19]

### 7.2.3 La Strega

*Non-Morto, 500 anni*

**HP:** 80 **BD:** +3 **Mana:** 360 **Spirito:** 10 **Movimento:** 10

**Intelligenza:** 16 - **TS INT:** 10 [26]

**Destrezza:** 11 - **TS INT:** 11 [22]

**Costituzione:** 16 - **TS INT:** 9 [25]

**Empatia:** 10 - **TS INT:** 11 [21]

**Tecnica:** 10

#### Abilità Speciali

**Magia:** 24+

## Abilità Comuni

**Erboristeria:** 11 [27]  
**Diagnosticare:** 11 [27]  
**Occultismo:** 11 [27]  
**Schivare:** 10 [21]  
**Lingue Antiche:** 10 [26]  
**Leggere e Scrivere:** 10 [26]  
**Lottare:** 10 [21]  
**Distillare:** 10 [20]  
**Percezione:** 9 [19]  
**Storia Antica:** 9 [25]  
**Cultura Generale:** 9 [25]  
**Cercare:** 9 [25]  
**Alchimia:** 8 [24]  
**Curare:** 7 [17]  
**Forza:** 5 [21]  
**Sentire Rumori:** 5 [21]

## 7.3 Creature

### 7.3.1 Bearling

*Intelligenza:* 9  
*Destrezza:* 15  
*Costituzione:* 14  
*Empatia:* 8  
*Coraggio:* 9 [17]  
*Movimento:* 12 metri  
*Numero di attacchi:* 1  
*Ferite inflitte:* Artigli 2d8+3 o morning star(1d10+4) o mazza(3d4+3) o ascia(1d8+5)  
*Bonus al danno:* +2  
*Armatura:* -  
*Abilità armi:* (3)[18]; morning star o mazza o ascia  
*Abilità lotta:* 3 [18]  
*Abilità speciali:* [2,2]  
*Tiro salvezza contro magia:* 3  
*Tiro salvezza contro morte:* 4[18]  
*Attacchi speciali:* sorpresa  
*Difese speciali:* -  
*Resistenza alla magia:* -  
*Stazza:* G (alto 2 ÷ 2,2 metri)  
*Difficoltà:* Principiante/Intermedio  
*Altre Abilità:* Forza(2)[16], Schivare(4)[19]

I Bearling sono delle strane creature, in qualche modo parenti dei Goblin: infatti oltre a vivere negli stessi habitat e a condividere spesso le proprie tane, hanno in comune anche alcuni usi e costumi. Tuttavia i Bearling sono molto più alti e robusti dei loro piccoli parenti: infatti misurano mediamente più di due metri ed hanno una corporatura diversa; la loro pelle è bruna tendente al giallo ed è ricoperta da una peluria marrone. Hanno un viso che ricorda il muso d'orso, i loro occhi sono verdastri con pupille rosso rubino, le orecchie sono a punta e dalla loro bocca escono zanne lunghe ed affilate.

Nel combattimento i Bearling tentano sempre di sorprendere i nemici con delle imboscate (+4 sul tiro per colpire) ed attaccano prima a lunga distanza lanciando mazze, martelli e lance per poi arrivare al corpo a corpo; cercano di essere sempre in superiorità numerica o per lo meno alla pari e non esitano a ritirarsi tutti se si accorgono di non avere alcuna possibilità di vittoria.

I bearling vivono in luoghi sotterranei: spesso utilizzano tane già scavate da altre creature o condividono quelle dei goblin, ma fanno anche costruirsi una da soli o eventualmente cercare qualche grotta naturale. Solitamente costituiscono un tipo di società simile a quella tribale dove ogni gruppo è guidato da un capo: i capigruppo formano un'assemblea che riferisce al capo tribù. Tutte le cariche si ottengono con la forza e quindi generalmente chi sta in carica è il più forte del gruppo ed il più abile nelle arti del combattimento. Pur essendo rari non mancano bearling sciamani esperti in qualche culto divinatorio o che sappiano gestire dei poteri magici: si tratta molto spesso di magia di tipo spirito.

I Bearling vivono di caccia mangiando tutte le prede più piccole di loro (anche gli uomini) ed amano il vino e la birra forte e scura. La cosa che piace di più a questo tipo di mostri è accumulare ricchezze ed armi: sono sempre alla ricerca di nuovi tesori e spesso escono dalle tane per saccheggiare villaggi vicini. I goblin sono le creature che, frequentando gli stessi luoghi dei bearling, maggiormente finiscono sulla tavola di questi mostri.

### 7.3.2 Bearling Selvaggio

*Intelligenza:* 8  
*Destrezza:* 16  
*Costituzione:* 16  
*Empatia:* 6  
*Coraggio:* 12 [18]  
*Movimento:* 12 metri  
*Numero di attacchi:* 2  
*Ferite inflitte:* Artigli 2d8+6  
*Bonus al danno:* +3  
*Armatura:* -  
*Abilità armi:* Spada (4)[20];  
*Abilità lotta:* 6 [22]  
*Abilità speciali:* [2,2]  
*Tiro salvezza contro magia:* 5  
*Tiro salvezza contro morte:* 6[21]  
*Attacchi speciali:* sorpresa  
*Difese speciali:* -  
*Resistenza alla magia:* -  
*Stazza:* G (alto 3 metri)  
*Difficoltà:* Intermedio  
*Altre Abilità:* Forza(4)[19], Schivare(7)[23]

### 7.3.3 Scheletro (non-morto I ordine)

*Intelligenza:* -  
*Destrezza:* 10  
*Costituzione:* 13  
*Empatia:* -  
*Coraggio:* -  
*Movimento:* 9  
*Numero di attacchi:* 1  
*Ferite inferte:* spada corta (2d4+6)  
*Bonus al danno:* -  
*Armatura:* -  
*Abilità armi:* spada corta (8) [18]  
*Abilità lotta:* 8 [18]  
*Abilità speciali:* [CA,2]  
*Tiro salvezza contro magia:* 4  
*Tiro salvezza contro morte:* 3 [16]  
*Attacchi speciali:* -  
*Difese speciali:* -  
*Resistenza alla magia:* speciale  
*Stazza:* M (alto 1,7 metri)  
*Difficoltà:* prime armi / principiante  
*Altre abilità:* Forza 4[17],Schivare 4[14]

Lo scheletro è un non-morto creato con la magia da qualche negromante o sacerdote oscuro; non è intelligente ed ubbidisce ciecamente agli ordini di chi lo controlla purché siano molto semplici.

Nel combattimento lo scheletro usa sempre un arma che può essere una spada arrugginita o una lancia. La forza degli scheletri però sta nel numero, nell'intelligenza di chi li comanda e nella scelta dei loro bersagli. Inoltre pur possedendo soltanto 40 pf bisogna ridurli a zero per riuscire a sconfiggerlo.

Lo scheletro è immune, come tutti i non morti del resto, a bloccaggio, charme, freddo, sonno, veleno e paralisi. Una boccetta d'acqua benedetta infligge allo scheletro 2d8 pf.

### 7.3.4 Zombie (non-morto I ordine)

*Intelligenza:* -  
*Destrezza:* 10  
*Costituzione:* 10  
*Empatia:* -  
*Coraggio:* -  
*Movimento:* 6  
*Numero di attacchi:* 1  
*Ferite inferte:* 2d4 +5  
*Bonus al danno:* -  
*Armatura:* -  
*Abilità armi:* -  
*Abilità lotta:* 6 [16]  
*Abilità speciali:* [CA,2]  
*Tiro salvezza contro magia:* 1  
*Tiro salvezza contro morte:* 1 [11]  
*Attacchi speciali:* -  
*Difese speciali:* -  
*Resistenza alla magia:* -  
*Stazza:* M (alto 1,7 metri)  
*Difficoltà:* prime armi  
*Altre abilità:* Forza 2[12],Schivare 2[12]

Lenti e goffi gli Zombie sono tra i non-morti più comuni; spesso proteggono i confini di qualche negromante o sacerdote oscuro. Il loro aspetto non è dei più rassicuranti: cicatrici, carne putrefatta, vesti stracciate ed a volte impugnano un piccolo coltello.

Vengono creati con la magia utilizzando cadaveri umanoidi. Durante il combattimento eseguono gli ordini di chi li ha creati o di chi li controlla. Non usano quasi mai armi ma colpi e graffi che infliggono 2d8 +1 punti ferita rigenerabili solo mediante magia. Sono immuni a charme, sonno, bloccaggio, alle magie basate sul freddo, alle magie della morte ed al veleno.

La creazione di uno zombie avviene mediante una particolare magia: si pensa ad una sorta di evocazione o di magia runica, ma oramai i negromanti tendono a costruirsi i propri zombie con i cadaveri che trovano in giro.

### 7.3.5 Takiara (non morto II ordine)

*Intelligenza:* 12  
*Destrezza:* 15  
*Costituzione:* 14  
*Empatia:* 11  
*Coraggio:* 14 [25]  
*Movimento:* 12  
*Numero di attacchi:* 2  
*Ferite inferte:* 2d6+6 / 2d6+6  
*Bonus al danno:* +3  
*Armatura:* -  
*Abilità armi:* -  
*Abilità lotta:* 6 [21]  
*Abilità speciali:* [CA,3]  
*Tiro salvezza contro magia:* 7  
*Tiro salvezza contro morte:* 6 [20]  
*Attacchi speciali:* risucchia tiro salvezza  
*Difese speciali:* solo armi magiche +1 o superiori  
*Resistenza alla magia:* -  
*Stazza:* M (alto 1,8 metri)  
*Difficoltà:* avanzato  
*Altre abilità:* Forza 7[21],Schivare 7[22],Nascondersi 7[19]

Il Takiara può presentarsi in varie forme spesso differenti tra loro tanto che molti avventurieri lo scambiano a volte con altri non morti. Infatti certe volte assomiglia ad uno scheletro, altre volte ad un'ombra ed a volte alcuni lo scambiano per una banshee: in tutti questi casi però il Takiara mantiene una sua fondamentale caratteristica:

è nero come la notte. Ecco perché dagli avventurieri questo non-morto è anche conosciuto come Scheletro Nero o Grande Ombra.

Ha la stessa abilità dell'ombra nel nascondersi, ma è più forte nel combattimento: riesce a portare due attacchi per round e per ogni colpo andato a segno risucchia 1 punto nel tiro salvezza più elevato a prescindere dal bonus al danno. Se si viene uccisi da un Takiara nel giro di 24 ore si diventa un'ombra. Può essere colpito solo da armi magiche +1 o superiori ed è immune come tutti i non-morti a charme, sonno, bloccaggio, alle magie basate sul freddo, alle magie della morte ed al veleno. L'acqua benedetta infligge al Takiara 2d8 pf.

Il Takiara vive nel piano negativo ed è il diretto superiore delle ombre che spesso ubbidiscono ai suoi ordini. Takiara ed Ombre formano le truppe d'élite dei signori delle tenebre e spesso agiscono assieme a plasmì. Le antiche leggende non danno al Takiara un'essenza umana; si pensa che il Takiara sia creato nel piano negativo ad esempio fondendo due ombre tra di loro o in modi ancor più bizzarri. Anche il ceppo linguistico da cui deriva il suo nome è sconosciuto.

### 7.3.6 Zeriachi (non-morto III ordine)

*Intelligenza:* 15

*Destrezza:* 16

*Costituzione:* 16

*Empatia:* 14

*Coraggio:* 16 [30]

*Movimento:* 12

*Numero di attacchi:* 2

*Ferite inferte:* 2d6+7 / 2d6+7

*Bonus al danno:* +3

*Armatura:* -

*Abilità armi:* -

*Abilità lotta:* 6 [22]

*Abilità speciali:* [CA,6]

*Tiro salvezza contro magia:* 8

*Tiro salvezza contro morte:* 7 [23]

*Attacchi speciali:* risucchio tiro salvezza e abilità speciale

*Difese speciali:* solo armi magiche

*Resistenza alla magia:* -

*Stazza:* G (alto 2,5 metri)

*Difficoltà:* avanzato / esperto

*Altre abilità:* Forza 8[26],Schivare 8[26],Nascondersi 8[25]

Gli Zeriachi sono esseri incorporei ed oscuri che vivono nel piano negativo. Grazie alla loro intelligenza sono spesso al comando di Ghoul, Ombre e Plasmì. Sono devoti al male e quando sono evocati sono molto difficili da controllare.

Lo Zeriachi è un avversario fiero: attacca grazie alle sue possenti braccia per due volte a round, ma soltanto con un solo attacco risucchia 1 punto nel tiro salvezza più alto e 1 punto nell'abilità speciale più alta; se lo Zeriachi colpisce una seconda volta comunque non avviene il risucchio. Hanno la stessa incorporeità degli spettri e non risentono di armi ed armature non magiche. Naturalmente, come tutti i non-morti, è immune a Charme, Sonno, Bloccaggio, alle magie basate sul Freddo, alle magie della Morte ed al Veleno. Una boccetta d'acqua benedetta infligge allo Zeriachi 2d8 punti ferita.



# Indice

<b>1</b>	<b>Preparazione dell'avventura</b>	<b>3</b>
1.1	Prerequisiti per l'avventura	3
1.2	I segreti del Bosco del Braldo	3
1.3	Due secoli dopo	3
1.4	Haldorf e la sua gente	3
1.5	Scomparsa e morte	4
1.6	Rinsavimento	4
1.7	Coinvolgere i personaggi	4
<b>2</b>	<b>Trama</b>	<b>5</b>
2.1	Arrivo ad Haldorf	5
2.2	I paesani raccontano	5
2.3	La richiesta di Ondsar	5
2.4	Parlare con le varie personalità	6
2.5	Ispezionare il cadavere	6
2.5.1	Il ciondolo d'argento	6
2.6	Esplorazione del Bosco	6
<b>3</b>	<b>Luoghi Notevoli</b>	<b>8</b>
3.1	Haldorf - Il villaggio	8
3.1.1	Lo spiedo nero - La locanda	8
3.1.2	La casa di Ondsar	8
3.1.3	Il piccolo tempio	9
3.1.4	Il vecchio mulino delle comari	9
3.2	Il bosco nero	9
3.2.1	Il cimitero delle bestie	9
3.2.2	Tana dei Bearling	9
3.3	Il covo dei briganti	9
3.3.1	Strategie e mosse dei briganti	10
3.4	L'antro della strega	10
<b>4</b>	<b>Linea temporale degli eventi</b>	<b>11</b>
4.1	Prima dell'arrivo dei personaggi	11
4.2	Dopo l'arrivo dei personaggi	11
<b>5</b>	<b>Personaggi Non Giocanti</b>	<b>12</b>
5.1	PNG del villaggio di Haldorf	12
5.1.1	Ondsar il Podestà	12
5.1.2	Torpe, il vecchio fabbro	12
5.1.3	Gli uomini di Iennor	13
5.1.4	Giarna	13
5.1.5	Derman	13
5.1.6	Ardyn Tarmel, il sacerdote	13
5.1.7	Le comari Hermons	14
5.2	PNG del Bosco del Braldo	14
5.2.1	La Strega	14
5.2.2	La banda del Nero	15

<b>6</b>	<b>Le Mappe</b>	<b>16</b>
6.1	Il file bosconero.jpg . . . . .	16
6.2	Il file haldorf.jpg . . . . .	16
6.3	Il file varie.jpg . . . . .	16
<b>7</b>	<b>Schede PNG</b>	<b>17</b>
7.1	PNG del Villaggio . . . . .	17
7.1.1	Ondsar . . . . .	17
7.1.2	Torpe . . . . .	17
7.1.3	Derman . . . . .	18
7.1.4	Ardyn Tarmel . . . . .	19
7.2	PNG del Bosco . . . . .	19
7.2.1	Il Nero . . . . .	19
7.2.2	Brigante generico . . . . .	20
7.2.3	La Strega . . . . .	20
7.3	Creature . . . . .	21
7.3.1	Bearling . . . . .	21
7.3.2	Bearling Selvaggio . . . . .	22
7.3.3	Scheletro (non-morto I ordine) . . . . .	22
7.3.4	Zombie (non-morto I ordine) . . . . .	23
7.3.5	Takiara (non morto II ordine) . . . . .	23
7.3.6	Zeriachi (non-morto III ordine) . . . . .	24