



GUILD SYSTEM

UNA GUIDA PER CREARE E GESTIRE UNA PROPRIA GILDA

ITA

BY MAD MASTER

GUILD SYSTEM

Le tue Avventure, le tue Scelte e ora ... la tua Gilda!

Introduzione: In queste pagine viene presentato un sistema Homemade per gestire una gilda all'interno del GDR Dungeons&Dragon 5a edizione. Nato dal desiderio di una compagnia di fondare una propria gilda sul territorio è stato implementato, corretto e aggiornato nel corso delle numerose sessioni della campagna fino ad arrivare a questa forma finale. Spero che il risultato sia di vostro gradimento. Ogni idea e suggerimento verrà accolto, come anche ogni critica o complimento, per qualsiasi cosa scrivete all'indirizzo sulla pagina della DMsGuild. Buona lettura e divertimento.

By MAD MASTER



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.



SOMMARIO

NASCITA DELLA GILDA 4

IL REGOLAMENTO DELLA GILDA 4

TROVARE I PRIMI MEMBRI 4

COSTRUIRE LA SEDE 4

LA SCHEDA E LE REGOLE DI BASE 5

EVOLUZIONE DELLA GILDA 6

LIVELLI E RANGO 6

SALIRE DI LIVELLO 7

MISSIONI 8

ESITO 8

SUGGERIMENTI 8

1) KOBOLDI FURFANTI 9

2) BESTIA NOTTURNA 9

3) CHIERICO SOSPETTO 10

4) FUGA D'AMORE 10

5) SERVIZIO SICUREZZA 10

6) SPAVENTAPASSERI 10

7) MALATTIE INCURABILI 11

8) SCORTA 11

9) SCORTA NELLA PALUDE 11

10) RICERCHE GENEALOGICHE 11

11) FORESTA O UOMO 12

12) LUPO MANNARO 12

13) IL VIANDANTE MORTO 12

14) L'ARMATURA INDIPENDENTE 13

15) IL PANDEMONIO 13

16) GIOCO D'AZZARDO 13

17) IL NEMICO BISOGNOSO 13

18) L'ESERCITO DEI LUPI 14

19) LA FESTA 14

20) SCOSSE AL VILLAGGIO 14

21) LA NEBBIA INQUIETANTE 15

22) GOBLIN ASSERRAGLIATI 15

23) IL BOCCALE MALEDETTO 16

24) IL FURTO LEGITTIMO 16

25) DISPUTA PER IL CAPO 17

26) IL MAGO CIECO 17

27) IL TESORO NELLE MONTAGNE 17

28) I LADRI DEL CREPUSCOLO 18

29) IL MEDICO BENEFATTORE 18

30) L'UOMO CADAVERE 18

31) ORCHI INFEROCITI 19

32) COMPAGNO RAPITO 19

33) LA CAVA INFESTATA 19

34) RECUPERO NAVALE 20

35) IL CAVALIERE FANTASMA 20

36) IL GIGANTE AFFAMATO 20

37) LA PACE PRECARIA 20

38) IL PALADINO CACCIA TESTE 21

39) RITUALI SANGUINARI 22

40) ASSASSINI IN CITTÀ 22

41) IL GOVERNATORE INDEMONIATO 22

42) UNA TRIBÙ SOSPETTA 23

43) QUANDO TUTTI DORMONO LE STATUE BALLANO 23

44) CORI CHE GIOCANO IN CORTILE 23

45) LA MENTE SENZA CORPO 24

46) IL LABORATORIO DELL'ALCHIMISTA 24

47) LA LETTERA MALEDETTA 24

48) L'ANZIANA E LA REGGIA 25

49) AMMAZZATE QUEGLI GNOLL! 25

50) VORAGINI IN CITTÀ 25

51) L'EROE POLLÒ 26

52) SETTA MANNARA 26

53) IL TOMO CHE SA (SPECIALE) 26

54) ELENCO DELLA MORTE 27

55) IL DUELLO ETERNO 27

56) ARMATURA POSSEDUTA 27

58) UN RISVEGLIO BURRASCOSO 28

59) ASSASSINIO IN MASCHERA 29

60) IL CAVALLO DI SOCCORSO 29

61) LA SPADA SPEZZAINCANTESIMI 29

62) DILIGENZA SCOMPARSA 29

63) IL MAGNETE 30

64) IL QUARTIERE FANTASMA 30

65) DEMONE FUORI CONTROLLO 30

66) PATTO COL DIAVOLO 31

67) OSTAGGI NELLA TAVERNA 31

68) OSTAGGI DA LIBERARE 31

69) IL TEATRO IN FALLIMENTO 32

70) DEJAVU 32

71) IL FOLLE, LA CAPRA E IL NOBILE 32

72) LADRI DI BIRRA 33

73) PATTO CON LO SCONOSCIUTO 33

74) IL "RAGNETTO" 33

75) INCIDENTE NEI CAMPI 33

76) QUEL GROSSO VERMONE 34

77) LA NUOVA SETTA 34

78) ROMEA E GIULIETTA	34
79) LE STREGHE SON TORNATE	35
80) NATURA MATRIGNA	35
81) LA TORRE NERA	36
82) IL FURTO DEI LADRONI	36
83) TAGLIARE LA TESTA AL CAPO	36
84) SCORTA REALE	37
85) LA NOTTE DEI MORTI VIVENTI	37
86) COMBATTERE UN VULCANO!	38
87) FESSURA NELLA REALTÀ	38
88) DRAGO AVIDO	38
89) BUCO NERO (PORCELLO)	39
90) NON TUTTI I MATTI VANEGGIANO	39

RICOMPENSE E DISASTRI 40

ADEPTI 41

ECONOMIA E COMMERCIO 43

RIFERIMENTI 45



NASCITA DELLA GILDA

Una gilda nasce dal desiderio dei giocatori di imporsi sul territorio della propria campagna, può essere altrimenti un escamotage narrativo del Master che la usa ai fini della sua storia oppure la parte centrale della campagna.

Una gilda nasce partendo da un luogo familiare ai giocatori, può essere la loro città natale, un villaggio riconoscente salvato da un'incursione orchesca, la fiorente città di Waterdeep dove tutto è possibile. Tutto parte da un punto solo, un edificio dove la gilda può stabilire una sede. Lasciate spazio alla fantasia e lasciatevi guidare dai giocatori e dalla storia per trovare questo posto: un edificio abbandonato da risistemare, una casa che vi mette a disposizione una riconoscente paesana, un edificio ereditato o acquistato direttamente se non addirittura conquistato.

Una volta individuato il luogo è tempo di decidere i dettami della gilda, cioè le regole e i principi che la guidano nelle sue azioni sul territorio; successivamente si potranno ampliare, col tempo, le fila dei membri ed espandersi oltre.

IL REGOLAMENTO DELLA GILDA

È fondamentale che la gilda scriva un regolamento interno da rispettare, dove vengano esposte le motivazioni e gli obiettivi che ogni membro deve perseguire, oltre alle regole che ognuno deve seguire. Sarebbe bene anche definire l'ordine della catena di comando in modo da sapere quali ordini rispettare e detti da chi. Tutto questo ovviamente va deciso dai fondatori della gilda.

In appendice troverete una pergamena ove inscrivere le principali regole e magari affiggerle da qualche parte in modo che nessuno le dimentichi.

Una volta che la gilda è nata, ha un luogo da cui partire e magari ha almeno 1 membro (fondatore) la gilda è in qualche modo pronta a operare, crescere ed espandersi.

SUGGERIMENTO: cari Dungeon Master vi suggerisco caldamente di inserire all'interno della vostra campagna eventi, anche catastrofici, legati alle missioni che la gilda compirà senza i pg. Usate i risultati della gilda per ampliare la storyline e intrecciarla direttamente con le vite e avventure dei PG.

Esempio: l'intromissione della gilda nei traffici illegali ha dato fastidio a una banda di ladri che ora tenta di rubare all'interno della gilda proprio mentre è in corso una festa coi PG presenti. Nella baraonda che ne deriva si scopre che uno dei ladri centra, in qualche modo, con la trama principale.

TROVARE I PRIMI MEMBRI

Tipicamente appena iniziato la gilda annovererà tra i suoi componenti semplicemente i personaggi dei giocatori stessi.

Per espandere la ciurma bisognerà escogitare un metodo di arruolamento. Vengono riportati alcuni esempi:

- **Affissione manifesti:** dedicate del tempo ad affiggere manifesti in giro per la città o per i villaggi vicini per cercarne nuovi membri. Questo metodo è rapido per accrescere la gilda ma in compenso fa accorrere gente di ogni sorta.
- **Ricerca durante le avventure:** invitate solo le persone e gli NPG che durante le vostre avventure vi sembrano degni e si guadagnano la vostra simpatia.
- **Passaparola:** mettete in giro voci sulla vostra gilda per far accorrere dai bassifondi o da un ambiente specifico una tipologia di persona che vi aggrada.
- **Acquisire un livello:** ad ogni nuovo livello la gilda acquisirà un certo nuovo numero di membri come mostrato nella tabella alla pagina successiva.

Inizialmente i membri della gilda sono semplici **guardie**, ma salendo di livello si potranno far specializzare i propri membri che col tempo diventeranno più forti. Nella sezione **Membr**i è spiegato meglio il sistema di progresso e ingresso dei membri.

COSTRUIRE LA SEDE

La sede è un altro importante elemento creativo, per la sua gestione e creazione vi rimando a tutti gli stupendi file ed espansioni presenti sulla DMsGuild. Ce ne sono di tutti i tipi ma quelli che a me sono piaciuti di più sono:

- *"{WH} Fortresses, Temples, & Strongholds, rules for building and customizing player-owned structures!"* From Walrock Homebrew
- *"Stronghold Builders Guidebook (3e)"* from Wizard of The Coast
- *"Smitty's Modular Strongholds"* From Paul Ste Marie

*"Amici siete dei rozzoni
ammazza coboldi del
medioevo, è già tanto se
sapete inchiodare quattro
assi!"*

Ci sarà quasi sicuramente un giocatore che sente la vocazione da architetto salire nel suo personaggio, consigliategli queste letture e seguite i loro progetti frenando le spasmodiche manie in stile Renzo Piano.

LA SCHEDA E LE REGOLE DI BASE

In appendice troverete una scheda apposita per la gestione della gilda. Qui potrete tenere conto dei progressi, guadagni e tragedie per ogni sede, si esattamente, potrete ovviamente espandervi al punto da inaugurare altre sedi in più centri cittadini, come spiegato meglio nel capitolo successivo.

La gilda avrà la possibilità di compiere delle missioni periodicamente, così facendo potrà aumentare la propria fama, racimolare ricchezze, attirare nuovi membri, addestrare i propri ed espandersi. Nella sezione **Missioni** vengono presentate 90 missioni possibili da affrontare e anche il semplice sistema di regole per gestirle.

È importante tenere la traccia temporale delle missioni e degli eventi che coinvolgono la gilda, a questo scopo, sempre in appendice, ho inserito un esempio di calendario basato sul mondo di Faerun, lasciatene una copia ai giocatori in modo che possano appuntarsi quando effettuare le missioni, le scadenze che incombono e tenere traccia degli eventi. Se la vostra

ambientazione non è Faerun prendete liberamente spunto dal mio calendario per adattarlo all'immaginario mondo che la vostra mente ha partorito.

Infine, nell'ultima parte di questo supplemento troverete anche una variante alle regole base per gestire al meglio l'economia, le finanze e il commercio della vostra gilda. La gilda può essere trattata come una attività commerciale che vende i propri servizi ed essere gestita come dal manuale del Dungeon Master, in quest'ottica si potranno avere dei guadagni e delle perdite, inoltre si potrebbe decidere di avviare una attività parallela, come aprire un negozio o delle tratte commerciali. In quest'ultimo capitolo troverete un ampliamento delle regole per fare ciò: potrete investire nelle attività, costruirne di nuove, ampliarle, guadagnare o perdere soldi od oggetti ecc.



EVOLUZIONE DELLA GILDA

La gilda appena nata parte dal Livello 0, ha un solo aggancio sul territorio che si occupa di espandersi. In questo momento non può ancora compiere missioni ma può solo raccogliere membri.

Non appena si raggiunge il numero di 5 membri allora la gilda sale al livello 1 e da ora può compiere missioni o incarichi sul territorio per crescere.

LIVELLI E RANGO

Il sistema è basato su 10 Livelli, per salire di livello è necessario completare con successo un certo numero di missioni come mostrato nella tabella SALIRE DI LIVELLO. Ovviamente più la gilda sale maggiore sarà il numero di successi necessari ad aumentare la propria influenza sul territorio e crescere. Nella tabella viene anche mostrato il numero massimo di membri che la gilda può sostenere e quello minimo necessario per non scendere di livello.

Ci sono 4 diverse fasi per una gilda: i ranghi, che danno accesso ad alcuni benefici una volta raggiunti. Tuttavia, per passare da un rango a quello successivo è necessario avere un numero minimo di sedi sul territorio e un numero minimo di membri

- **Popolare (P):** L'organizzazione è conosciuta sul piccolo territorio e compie missioni su commissione richieste dai popolani stessi che necessitano di aiuto.
- **Eroico (E):** La gilda è ora rinomata in tutta la regione e da ogni suo angolo giungono richieste di aiuto. La fama si diffonde e giunge alle orecchie dei regnanti.
Beneficio: i possibili membri aumentano di più e ora è possibile mandare in missione 3 persone per volta.
- **Leggendario (L):** Le gesta della gilda sono oramai rinomate e famigerate. Il popolo vi acclama/teme missioni sempre più ardite giungono sulle vostre bacheche e chiunque nei regni riconosce il vostro stemma!
Beneficio: i membri incrementano molto e ora è possibile mandare 4 persone in missione alla volta.
- **Mondiale (M):** La vostra gilda è rinomata fino ai confini del mondo, siete un esempio e giungono da ogni terra per ammirarvi/combattervi, chiedere aiuto/minacciarvi.

Rango	Livello	Successi per salire	Max Membri	Min Membri	N° squadra	Sedi minime	Punti Progresso	Nuovi membri
Popolare	1	3	7	5	2	1	1	1d2
Popolare	2	3	10	6	2	1	2	1d4
Popolare	3	3	15	9	2	1	2	1d6
Eroico	4	4	25	14	3	3	3	1d8
Eroico	5	4	30	22	3	3	3	2d4
Eroico	6	4	40	27	3	3	3	2d6
Leggendario	7	5	55	36	4	6	4	2d8
Leggendario	8	5	70	50	4	6	4	3d6
Leggendario	9	6	80	65	4	6	4	2d10
Mondiale	10	-	200	75	6	10	5	4d10

SALIRE DI LIVELLO

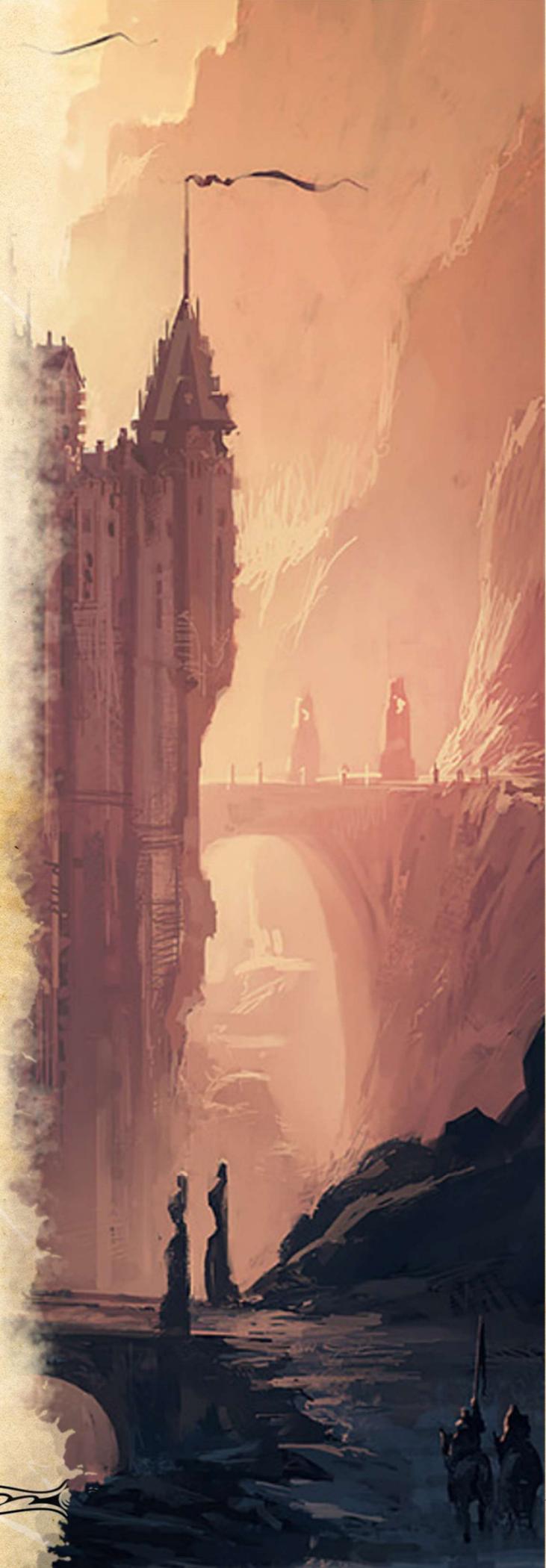
Affinché la gilda salga di livello devono venire soddisfatte alcune condizioni:

- Avere superato con successo il numero minimo di missioni necessarie ad accumulare esperienza tra i membri e aumentare la fama del gruppo.
- Avere il numero minimo di sedi indicato in tabella, in modo da poter coprire meglio il territorio.
- Avere il numero minimo di membri richiesti dislocati in qualsivoglia sede, nel numero che più si desidera.

Una volta che si guadagna un livello c'è solo un modo per cui la gilda possa perderlo: ottenere un risultato "CATASTROFE" sulle tabelle dei fallimenti delle missioni o perdere una delle condizioni precedenti (numero membri o numero sedi). Se una di queste condizioni si avvera la gilda perde di conseguenza un livello e tutti i benefici che ne derivano, tutti i membri in eccesso rispetto a quelli che può mantenere vengono persi e se una sede rimane sprovvista del personale necessario a tenerla in piedi essa va in rovina. Le effettive conseguenze e i modi con le quali queste si verificano lasciate che siano inserite il più possibile nella storia e permettete ai vostri giocatori di viverle il più possibile in prima persona, devono sentire che il loro business sta andando in malora, fategli percepire il fallimento e la necessità di trovare delle soluzioni. Se poi nella storia principale della campagna si verificano situazioni o eventi che potrebbero portare alla distruzione di una sede, al suo fallimento o la perdita di popolarità, contemplate la possibilità di far scendere di livello la Gilda.

ADATTARE LE REGOLE

Questo supplemento è uno strumento per arricchire l'esperienza di gioco, è stato costruito nel tempo sulle esigenze e sulle peculiarità di una compagnia in cui giocavo nel ruolo di Master, prendetela quindi con le pinze. Quello che vi suggerisco è di essere pronti a cambiare le regole, le percentuali e qualsiasi elemento di queste pagine per rendere il gioco fluido e soprattutto divertente.



MISSIONI

"Ricordate: mai accettare missioni da ubriachi, sono le più divertenti certo, ma ci scommetto la barba che porteranno alla bara metà del gruppo. Fidatevi"

-Meladin delle Colline Dorate

In questa sezione vengono presentate 100 avventure, quest e missioni che possono essere proposte alla vostra gilda.

Dado	Rango
d40	Popolare
d40+30	Eroico
d30+60	Leggendario

Per ottenere livelli sarà necessario compiere quindi delle missioni periodicamente, si potrà accettare una missione ogni **2 settimane** perché quello è il tempo necessario a concludere e aspettare l'incarico successivo. Inoltre, non si rischia di rubare troppo tempo e troppo frequentemente alla campagna principale. Comunque, sperimentate pure le tempistiche che preferite anche una settimana di intervallo o magari un intero mese se vi sentite troppo appesantiti.

Per prima cosa decidete quale delle sedi cercherà la missione da compiere, tirate sulla tabella in base al vostro rango per determinare quale incarico giunge alla vostra porta e alla luce della descrizione decidete quali dei membri presenti in quella sede parteciperanno alla missione; sceglieteli accortamente perché vi serviranno abilità ben precise per superarla, ogni missione infatti richiederà un certo numero di **Tiri di Abilità** calibrati sulla difficoltà della missione, il loro superamento ne determinerà l'esito. Il master deve lasciare decidere ai giocatori quali abilità usare e fargli descrivere brevemente in quale modo. Se l'abilità non è inclusa in quelle in elenco è da considerarsi di livello Difficile (20), tuttavia il Master può decidere di abbassarla se la fantasia dei giocatori porta a una bella applicazione di quella abilità alla situazione.

È anche possibile che le scelte stesse dei giocatori decidano il risultato a prescindere dal risultato del tiro. Per esempio, nella missione 4, la gilda potrebbe decidere di lasciare i due amanti alla loro fuga, magari perché rientra nei loro precetti garantire la libertà al popolo; così facendo il master può decidere di lasciar stare i risultati dei tiri e usare la situazione di Stallo in

cui i due amanti fuggono lasciando una piccola ricompensa alla gilda.

Ricordatevi infine che in ogni missione possono partecipare un numero limitato di membri come mostrato in tabella, ma che le prove da superare sono sempre due, a meno che il master non decida diversamente e questo è sempre autorizzato a farlo.

ESITO

L'esito delle prove di abilità determinerà se la gilda acquisisce un successo, una situazione né sfavorevole né favorevole e quindi di stallo o un fallimento, in ogni missione sono riassunti concisamente i tre possibili esiti.

Successo: si ottiene superando il 100% delle prove di abilità, consente di ottenere un successo per il livello della gilda e di solito garantisce una ricompensa.

Stallo: si ottiene se almeno il 50% delle prove viene superato con successo, non garantisce ricompense di solito, ma l'esperienza è pur sempre esperienza e quindi la gilda guadagna comunque un successo per poter salire di livello.

Fallimento: si ottiene se le prove superate non arrivano al 50% in questo caso non solo la gilda non ottiene un punto per poter progredire, ma viene incluso un effetto negativo che può essere prestabilito o tirato sulla tabella dei fallimenti nel capitolo successivo.

Vi sono poi due casistiche eccezionali, successi critici e fallimenti critici. Un successo critico, che si ottiene ovviamente quando esce un 20 sul dado dell'abilità, significa che le abilità mostrate dagli avventurieri in missione gli fruttano un premio extra, da decidere tirando nella tabella dei successi critici. Un Fallimento critico conta come fallimento doppio e quindi di norma fa fallire automaticamente la missione. Le tabelle per successi e fallimenti si trovano nel capitolo successivo.

SUGGERIMENTI

Se il lettore me lo consente ora vorrei esporre alcuni consigli personali, che giungono dall'esperienza, su come sfruttare al meglio le missioni:

- Sarebbe molto utile avere una mappa, digitale o cartacea, della regione intorno alle sedi della Gilda, questo aiuterà molto sia il master che i giocatori a tenere traccia delle sedi sparse in giro per la regione e segnarsi sulla mappa eventuali risvolti

delle stesse missioni come: villaggi alleati, zone con presenza di nemici o tesori nascosti da trovare.

- Rivolgendomi al Master, non forzarti a usare gli spunti delle missioni qui riportati alla lettera, adattati alla situazione, alla storia che i personaggi stanno vivendo direttamente e soprattutto preparati a improvvisare. Lasciati guidare dalla **fantasia che i giocatori** metteranno nel trovare brevi modi di risolvere la missione che gli è stata posta seguendo i dettami della Gilda, lo ripeto: sii pronto a **improvvisare!** Cambia le abilità da usare, il bottino guadagnato, inserisci una mappa del tesoro, un indizio utile alla campagna, un NPG conosciuto, una festività del mondo, non temere di lasciarti guidare dalla situazione, verrà sicuramente fuori una storia epica e straordinaria creata da te e i giocatori.
- Infine, se le missioni non dovessero bastare e te ne servissero altre, puoi comodamente cercare su internet, soprattutto in inglese, è pieno di elenchi di missioni simpatiche e avventurose da poter proporre.

1) KOBOLDI FURFANTI

Alcuni Koboldi si sono impossessati di una miniera abbandonata e da lì scorribandano per i vicini insediamenti, si sono rubati parte del bestiame e i popolani non ne possono più.

CD	Abilità
10	Investigare, Sopravvivenza
12	Attacco

Successo: Riuscite ad annientare il gruppo di coboldi intenti ad ubriacarsi di liquore di latte. La gilda guadagna 100 mo e la gratitudine dei villaggi.

Stallo: I coboldi risultano più difficili da cacciare del previsto e nella confusione ve li fate scappare, non credete che torneranno, ma non si può mai sapere. La gilda guadagna 50 mo.

Fallimento: I coboldi riescono a respingervi, tirare sulla tabella dei fallimenti. La missione può essere ripetuta il mese seguente se lo si desidera.

2) BESTIA NOTTURNA

Quando il sole tende verso l'arancione, il grano dei campi ondeggia e qualcosa si

muove nascosto dalle sue spighe. Alcuni paesani sono stati assaliti e gravemente feriti, i paesani vi chiedono di indagare.

CD	Abilità
10	Natura
12	Addestrare animali, Atletica o Attacco

Successo: La creatura è in realtà un draco guardiano che sta cercando uno dei suoi cuccioli, riuscite ad ammansirlo e ad indirizzarlo verso il pozzo in cui il povero cucciolo è caduto. I Paesani vi ricompensano con un lauto pasto e con un oggetto di valore 100 mo.

Stallo: La bestia feroce vi sfugge e nel combattimento distruggete il raccolto del povero contadino Jim, la bestia tuttavia non si fa più viva i giorni seguenti e i paesani vi ricompensano con una coppa di argento del valore di 55 mo ringraziandovi ... tutti tranne Jim, povero Jim.

Fallimento: mentre cercate la creatura essa vi sorprende vicino a un pozzo da cui arrivano latrati bizzarri e vi assale. Nella colluttazione ci finiscono anche dei contadini. Tirare sulla tabella dei fallimenti. Il villaggio non vi ricompensa e vi ritieni un po' degli incapaci.



3) CHIERICO SOSPETTO

Un chierico giunto in città di recente si è messo in mostra nella piazza principale predicando con ardore i comandamenti del suo Dio, tuttavia qualcuno sospetta che lanci maledizioni su chi non ascolta i suoi precetti, alcuni paesani dicono di essere perseguitati dalla

CD	Abilità
10	Persuasione, Percezione
13	Atletica, Intimidire, Intuizione

sfortuna o di ammalarsi inspiegabilmente.

CD	Abilità
10	Religione, Intuizione, Persuasione
12	Intimidire, Attacco

Il Chierico in effetti non sta facendo nulla di male se non predicare con troppo fervore, ma la gente è facile preda di paranoie e superstizioni.

Successo: Capito che il chierico non centra nulla riuscite a convincere la popolazione della sua innocenza e al contempo chiedete al sacerdote di ridurre il volume delle sue prediche. Per ringraziarvi di aver placato gli animi il chierico vi offre in dono un ornamento religioso del valore di 100mo

Stallo: Capite che il chierico non centra con le maledizioni lanciate sulla gente ma il popolo non vi crede e continua a insultarlo e a maltrattarlo. Il prete per lo sforzo che avete profuso però vi ricompensa con una pozione della guarigione minore.

Fallimento: Siete riusciti a far inferocire sia il popolo che il sacerdote. Tirate sulla tabella dei fallimenti. Potrebbe anche scoppiare una sommossa in piazza!

4) FUGA D'AMORE

Un mercante benestante chiede il vostro aiuto per rintracciare la figlia fuggita di casa, egli sospetta che sia fuggita col rozzo stalliere, cosa che al padre proprio non va giù e gli dà pensiero.

CD	Abilità
10	Sopravvivenza, Investigare
12	Persuasione, Intimidire

Successo: Rintracciate la fanciulla e il suo giovane amante all'interno di un piccolo bosco intenti a nascondersi in un albero cavo. Separati i due amanti con maniere non troppo gentili riportate la figlia al padre e scoprite che verrà maritata il giorno ad un uomo "più a modo". Il Mercante vi ricompensa lautamente con 100 mo sonanti.

Stallo: avete difficoltà a seguire le tracce e non riuscite a trovare la giovane coppia (O almeno è quello che dite al mercante) che prosegue felice la fuga d'amore. L'unica ricompensa che ottenete è qualche

gingillo lasciato nella fuga dai due amanti (o forse donatovi per la vostra bontà d'animo dagli stessi?) del valore di 50 mo.

Fallimento: Pensate di aver trovato il nascondiglio dei fidanzatini e invece finite nella tana di una bestia. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

5) SERVIZIO SICUREZZA

Un nobile vi chiede di aiutarlo per preparare una festa nella sua villa: dovrete organizzare il servizio di sicurezza. Cosa potrebbe mai andare storto.

Successo: La festa procede a gonfie vele! Niente di sospetto a parte qualche imbucato che riuscite a cacciar via. Venite ben retribuiti con 100mo.

Stallo: uno degli ubriacconi del villaggio riesce a imbucarsi dal giardino e provoca non pochi disagi ai commensali, lo sbattete fuori in men che non si dica, ma il nobile vi rifila una serie di occhiate di disapprovazione.

Fallimento: vi siete ubriacati o avete lasciato entrare una valanga di ubriacconi del villaggio o chissà cosa avete combinato! La festa è stata un disastro e il Nobile fradicio di punch si dirige verso di voi infuriato. Tirare sulla tabella dei fallimenti e improvvisare alla grande.

6) SPAVENTAPASSERI

Alcuni paesani sono sicuri di aver visto aggirarsi per i campi e le campagne uno dei loro spaventapasseri e terrorizzati vi chiedono aiuto.

CD	Abilità
10	Religione, Arcano
13	Attacco, Intuizione

Successo: Il sacco di paglia impalato si è risvegliato poiché posseduto dallo spirito inquieto di un paesano contadino morto di recente. Sconfiggendo la creatura, date pace all'anima del poveruomo e la riconoscenza della sua famiglia. Ricompensa 50 mo e un cavallo da traino.

Stallo: Identificare quale sia lo spaventapasseri tra i tanti nei campi risulta complicato e finite col venire attaccati di sorpresa e distruggere a una parte del raccolto. I contadini sono contenti, ma non entusiasti. Ricevete solo 2 asini da traino come ricompensa.

Fallimento: Tirare sulla tabella dei fallimenti e improvvisare. Magari un intero raccolto va in fumo o la creatura assale uno dei paesani pensando sia la sua nipotina.

7) MALATTIE INCURABILI

Una malattia sta colpendo gli animali di alcune fattorie e le cure degli erboristi continuano a non funzionare. Che ci sia qualcosa di oscuro dietro a questo fenomeno? Il medico del villaggio vi chiede una mano.

CD	Abilità
11	Investigare
13	Medicina, Arcano

Successo: Una dei fattori si diletta di stregoneria e sta armeggiando con erbe che bene non conosce! Il suo pozzo ha finito con l'avvelenarsi e col contagiare la falda di tutta la zona. Una volta rintracciata riuscite a fermarla, ci vorrà qualche tempo perché i pascoli si riprendano. Il medico vi ricompensa con 10 kit del guaritore pronti all'uso e una pozione della guarigione.

Stallo: La malattia non si placa, il bestiame muore, ma riuscite a capire che la malattia è nell'acqua della zona, bisogna fare abbeverare le bestie da un'altra parte. Il medico vi ringrazia e vi dona 8 kit del guaritore pronti all'uso.

Fallimento: Tirare sulla tabella dei fallimenti, la malattia sembra implacabile e tutto il bestiame sta morendo. Forse anche qualche cittadino incomincia ad avere strani sintomi. Si può ripetere la missione il mese successivo.

8) SCORTA

Un mercante vi chiede di scortare lui e la sua grossa carovana fino alla prossima città.

CD	Abilità
11	Percezione, Natura
13	Attacco, Survival

Successo: Un gruppo di Koboldi prova ad assaltare la carovana lungo la strada ma riuscite a respingerli e sconfiggerli. Il vostro servizio impeccabile vi ricompensa con 120 mo e un mercante come amico.

Stallo: Il gruppo di koboldi è guidato da uno sciamano in grado di usare magie che vi da non pochi problemi. Una delle carrozze viene distrutta e saccheggiata, ma riuscite a limitare i danni e a cacciare gli assalitori. Il mercante vi ricompensa con 50 mo.

Fallimento: Disastro un enorme gruppo di koboldi vi assale lungo la strada di notte! Alcuni di loro sanno usare incantesimi e magie e gran parte del carico viene perso! Tirare sulla tabella dei fallimenti.

9) SCORTA NELLA PALUDE

Un mercante vi chiede di essere scortato attraverso una sudicia palude infestata, la paga sembra essere buona e il carico prezioso.

CD	Abilità
11	Percezione, Natura
13	Attacco, Survival, Atletica

Successo: Attraversare la palude è difficile e finite impantanati due o tre volte, ma grazie alle vostre doti fisiche riuscite sempre a tirare fuori i carri dal pantano. Una notte alcune bestie vi aggradiscono e coraggiosamente le mettete in fuga. Il mercante soddisfatto vi remunera cospicuamente con 130 monete d'oro sonanti e la promessa di tornare un giorno con alcune rarità da mostrarvi.

Stallo: Purtroppo uno dei carri viene inghiottito dalle sabbie mobili e tre garzoni feriti gravemente dalle bestie della palude. Il mercante i ringrazia per l'aiuto e vi paga 80 monete d'oro affermando che mai più percorrerà quella strada anche se costasse allungare di 1 mese il viaggio.

Fallimento: Un branco di bestie vi assale e nella fuga molte carrozze si arenano e vengono abbandonate. Ci sono alcune perdite tra i mercanti e i garzoni, un disastro totale. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

10) RICERCHE GENEALOGICHE

Vi viene chiesto di rintracciare un antico manoscritto contenente la genealogia di una famiglia nobile, esso sembra trovarsi in una biblioteca enorme e non è più stato visto da alcuni decenni. Come mai è sparito? Chi lo ha nascosto?

CD	Abilità
11	Storia, Investigare
14	Manolesta, Persuasione

Successo: Ritrovate il manoscritto nascosto sotto a uno scaffale in uno scomparto segreto; nel farlo intercettate la curiosità di uno dei bibliotecari che vi prende in simpatia e vi aiuta nelle indagini. Egli è così preso dalla seppur piccola impresa che vi chiede di entrare nella vostra gilda! Inoltre, venite pagati 110 monete d'oro dalla famiglia che vi ha ingaggiati.

Stallo: Il libro sembra introvabile, la biblioteca è così vasta che perdetevi settimane nelle ricerche senza concludere niente. Per il disturbo il Nobile vi paga solo il viaggio e il soggiorno.

Fallimento: Indagando dentro la biblioteca combinate un disastro, vi inimicate il bibliotecario capo che ora vuole le vostre teste! Avete rovinato una collana di

libri inestimabili versandoci sopra la birra, o dandogli fuoco on una candela mentre vi siete appisolati o qualsiasi altra cosa pasticciona. Vi siete fatti un nemico, il bibliotecario, in questa città!

11) FORESTA O UOMO

Un vicino villaggio di nuova costruzione chiede il vostro intervento per scacciare alcune driadi che impediscono ai boscaioli di tagliare alberi per costruire nuovi edifici. Esse sono diventate tremendamente aggressive e hanno causato due morti!

CD	Abilità
11	Natura, Storia
14	Attacco, Intimidire

Ma davvero le driadi stanno facendo male? Da che parte state? (Scegliere il risultato anche in base alle scelte dei giocatori riguardo chi aiutare)

Successo: Radunando le forze del villaggio e di quelli vicini intraprendete una campagna nella foresta scacciando le Driadi con la forza visto che non c'è modo di convincerle! Il capovillaggio è così soddisfatto da preparare una

festa in vostro onore e ricompensarvi con 2 collane da 75 mo!

Stallo: Le driadi sono esseri antichi e potenti, cacciarle non è una impresa facile, dopo giorni di guerriglia nella foresta i risultati sono inconcludenti e giungete alla soluzione di trovare un altro bosco più lontano in cui fare legna. Purtroppo, questo costerà denaro al villaggio che non può più permettersi di pagarvi.

Fallimento: Tirare sulla tabella fallimenti. La situazione degenera e il conflitto si inasprisce, siete costretti a fuggire dal villaggio, non sapete cosa sia successo ai villici, sperate che siano riusciti a fuggire anche loro!

12) LUPO MANNARO

Di notte si aggira per i boschi e la prateria una figura ululante, anche voi la sentite di sera attraverso le imposte della sede della gilda. La popolazione è terrorizzata e si dice che un lupo mannaro abbia aggredito un pastore la notte scorsa. Il sospetto e la paranoia serpeggiano tra i cittadini.

Una sera la popolazione decide di reagire agli ululati e armata di forconi e torce parte alla caccia della bestia!

CD	Abilità
11	Investigare, Sopravvivenza
14	Attacco, Intimidazione

Successo: Effettivamente un lupo mannaro si nasconde in città, il maniscalco Jerlin! Lo scoprite indagando in città, facendo domande riguardo le sue abitudini e rinvenendo pelo sul pavimento della sua capanna! Riuscite a fermare il linciaggio giusto in tempo e catturate lo sventurato mutaforma nella speranza di trovare una cura. Come ricompensa per avere salvato il marito, la moglie vi ricompensa con tutti i risparmi della coppia 150 mo.

Stallo: Il mostro fugge nella foresta inseguito dalla folla, ma egli è troppo veloce e scaltro e si dilegua nell'oscurità. Il mannaro non si farà più vivo e con lui scompare il maniscalco della città.

Fallimento: Il licantropo assale la folla nelle tenebre e sbrana almeno due paesani, avventandovi su di lui rischiate parecchio, tirare sulla tabella dei fallimenti.

13) IL VIANDANTE MORTO

In una taverna viene trovato un uomo morto, ma tutti dicono di aver visto entrare lo straniero viandante sulle sue gambe, cosa gli sarà successo?

CD	Abilità
12	Investigare, Intuizione
14	Medicina, Natura, Intimidire



Successo: Qualcuno ha avvelenato il poveruomo, ma dopo avere indagato a fondo e interrogato i presenti ed è saltato fuori che si tratta di ... errore umano dello stesso viandante che sembra essersi cibato di funghi velenosi. Un caso banale, insomma, quanto strano però. Il viandante infatti sembrava essere un esperto di veleni e sulla sua persona trasportava ingredienti e ricette per un valore di 150 mo.

Stallo: Il viandante sembra proprio essere stato avvelenato, ma tra i presenti o chi lo aveva incrociato in giornata non sembra esserci il colpevole, possibile che sia stato qualcuno dall'esterno che lo voleva morto? Il caso rimane irrisolto, ma potrebbe esserci qualcuno la fuori colpevole di omicidio.

Fallimento: è stato lui! Ci vogliono alcune ore di indagini e interrogatori per arrivare a capire che non può essere stati altri se non l'oste ad avvelenare il viandante con del porridge avvelenato! Subito fate intervenire la guardia cittadina e l'oste viene portato via per essere interrogato più approfonditamente, tra urla di autoproclamata innocenza e rabbiosi insulti nei vostri confronti!

14) L'ARMATURA INDIPENDENTE

L'armatura di un membro della gilda prende inaspettatamente vita! Silenziosa e inarrestabile vuole andarsene via dalla città, per cercare avventura!

CD	Abilità
12	Arcana, Persuasione
14	Aletica, Attacco

Successo: Riuscite a catturare la fuggitiva armatura e a convincerla a restare nella gilda. Ella accetta a condizione di essere più di un oggetto maltrattato nei combattimenti, vuole essere un membro. La gilda ottiene una armatura incantata come membro e difensore della sede!

Stallo: Combattere un'armatura che conosce tutte le tue mosse non è semplice, lo scontro è così duro e la testa dell'avversario così ostinata che siete costretti a lasciarla andare a malincuore. Forse un giorno vi rincontrerete e farete pace.

Fallimento: Tirare sulla tabella dei fallimenti.

15) IL PANDEMONIO

Ogni oggetto all'interno della sede improvvisamente prende vita e comincia a fare il c***o che gli pare, i coltelli si lanciano da una parete ad un'altra, le pentole danzano vorticosamente, i tappeti ondeggianno come le onde di un mare in tempesta.

CD	Abilità
12	Arcana, Acrobazia, Manolesta
14	Aletica, Attacco

Successo: Non indugiate nel cercare di catturare gli oggetti impazziti e contemporaneamente cercare la causa di tale scompiglio: uno dei vostri maghi più inesperti ha combinato un casino con un incantesimo fuori dalla sua portata! Tuttavia, il lato positivo giace nel fatto che nessuno si è ferito e che ora avete un set di 3 coltelli magici +1 (Solo a distanza) vogliosi di infilzarsi in qualcosa!

Stallo: La sede è un pandemonio! Molti dei membri rischiano di venire feriti gravemente e siete costretti ad aspettare che l'effetto della magia che ha causato il disastro passi.

Fallimento: Tirare sulla tabella dei fallimenti. La sede è così mal messa che vi costerà 200 mo rimetterla a posto!

16) GIOCO D'AZZARDO

Durante una serata di bagordi uno dei seguaci (scelta casuale) si fa fregare, giocando d'azzardo, un oggetto preziosissimo della Gilda! (potrebbe essere un oggetto di un PG). Disperato e intimorito dalle possibili ripercussioni future chiede una mano ad uno dei suoi compagni e cerca in tutti i modi di recuperare l'oggetto dalle grinfie di un mercante di passaggio, che lo ha vinto al gioco, prima che parta.

CD	Abilità
12	Tutte le abilità
15	Intimorire, Attacco, Manolesta

Successo: In modo fantasioso e rocambolesco riuscite a recuperare il manufatto. Rientrate nella sede appena in tempo, il comandante iniziava a farsi domande. I membri della missione progrediscono sulla tabella degli alleati.

Stallo: Riuscite a recuperare l'oggetto ma dovete sborsare 100 mo al mercante per chiudere un occhio sulla storia.

Fallimento: Il mercante e le sue guardie vi prendono a piedate nel sedere! Tornate indietro a mani vuote e consapevoli della prossima punizione: spetterà ai comandanti della gilda decidere del vostro destino.

17) IL NEMICO BISOGNOSO

Una piccola tribù di Orchi (4 maschi, 5 femmine, 4 bambini) in fuga dalle proprie terre e molto mal messa chiede disperatamente asilo al vostro villaggio o città. La cittadinanza è intimorita dai mostri che bussano alle loro porte e alcuni paesani scendono in piazza con forconi e torce, intenti a cacciare gli stranieri. Le scelte dei giocatori contano più dei dadi.

CD	Abilità
12	Persuasione, Intimorire
15	Attacco, Raggiare

Successo: Riuscite a placare la folla convincendola ad accogliere gli orchi come manovali gratuiti in città, sobbarcandoli dei lavori che nessuno vuole fare. La tribù felice di avere un tetto sotto cui ripararsi vi ricompensa con due pozioni della guarigione e vi conferisce un **indizio** (Magari inerente alla campagna) riguardo il male da cui fuggono.

Stallo: La popolazione, che potrebbe essere supportata dalla gilda, cerca di cacciare gli stranieri che senza pensarci troppo si danno alla fuga, durante la quale danno fuoco ai campi circostanti per vendetta.

Fallimento: Lo scontro tra popolani e forestieri degenera in un massacro da ambo le parti, i maschi orchi si lanciano nella mischia per difendere le donne e i bambini, l'esito dello scontro lo decida il master tirando anche sulla tabella dei fallimenti.

18) L'ESERCITO DEI LUPI

Secondo recenti rapporti e storie giunte dai villaggi vicini un enorme branco di lupi, più di 30, sta sterminando i greggi di pecore e le mandrie di mucche, oltre ad avere ucciso almeno 3 pastori. È il momento di agire e porre fine a questa invasione prima che altri innocenti perdano la vita!

CD	Abilità
----	---------

12	Addestrare animali, Natura, Sopravvivenza
----	---

15	Attacco, Atletica, Intimorire
----	-------------------------------

Successo: Il branco di lupi viene diviso e cacciato! Una "epica" battaglia vede da un lato contadini armati di forconi e archi combattere al fianco di valorosi eroi della gilda una innaturale ARMATA di lupi! Il risultato è adrenalinico per quanto semplice, tutti i villaggi mettono insieme i risparmi di una vita per rendere onore ai condottieri di questa "epica" impresa che verrà "ricordata". In una sacca di stomaco di pecora vi consegnano 150 mo insieme ad un dono speciale: Alfredo! La capra d'assalto che ha guidato con voi la battaglia.

Stallo: I Lupi sono molti di più di quanto si raccontava, per cacciarli dai boschi circostanti vi vogliono molti giorni di caccia e molto del bestiame viene perso. Questo causa gravi danni all'economia locale che farà fatica a rialzarsi. Venite insigniti con prestigiose cappe di lana di capra, simbolo delle vostre gesta.

Fallimento: Il branco di lupi è un vero e proprio esercito, i racconti parlano di almeno 100 lupi adulti! La battaglia è una strage! Tirare sulla tabella dei fallimenti sommando 20. La missione può essere ripetuta la volta successiva per cacciare i lupi.

19) LA FESTA

La festa stagionale in arrivo deve essere organizzata al meglio, il capo del villaggio/città vi chiede una mano.

Egli desidera mostrare la sua benignità con una festa magnifica.

CD	Abilità
----	---------

13	Intrattenere, Acrobazia, Raggiare
15	Arcana, Storia, Religione

Successo: La festa è un successo tale che il capo vi vuole anche per l'anno prossimo a tutti i costi! Il popolo continua per settimane a raccontarsi di quanto sia stato meraviglioso e tutti, per strada, vi salutano felici. Venite ricompensati con 150 mo e ogni persona in città è benevola nei confronti della gilda per 1 mese.

Stallo: Alcuni intoppi rendono la festa meno gradevole del previsto, due ubriacconi sfuggono alle guardie e distruggono un tavolo imbandito, alcuni ragazzini rovesciano vino sui fuochi d'artificio e il chierico stona la nenia sacra, però la festa prosegue e rimane comunque gradevole. Venite ricompensati quanto basta per sostenervi.

Fallimento: Che disastro! Uno dei bufali sacri scappa inferocito e distrugge il banchetto ferendo alcune persone, il braciere cade per il vento e incendia le tende dei giochi o qualsiasi altro disastro vi venga in mente. Per rimediare ai danni dovete rimetterci 100 mo dalla riserva della gilda. Il sindaco vi guarderà male per qualche tempo.

20) SCOSSE AL VILLAGGIO

Un villaggio tra i monti vicini è scosso da violenti e rapidi terremoti, la popolazione preoccupata chiede l'intervento degli eroi della zona per fare luce sulle sue cause.

CD	Abilità
----	---------

13	Investigare, Survival
15	Attacco, Percezione, Addestrare Animali

Un Ankheg si sta stabilendo sotto al villaggio nidificando in una falda secca.

Successo: Setacciando la zona e indagando vi ritrovate in un groviglio di cunicoli artificiali nel terreno che vi portano ad un nido pieno di uova pulsanti e lì siete costretti ad affrontare un Ankheg feroce. Ne usciti imbrattati di liquame viscido, ma vittoriosi, il villaggio vi ricompensa con alcuni oggetti in oro e argento per il valore di 100 mo e una fiala di veleno (COS CD 13, 3d12 danni veleno).

Stallo: Sicuramente le scosse sono dovute a una creatura sotterranea che si è insediata nelle falde sotterranee, l'unica cosa che riuscite a fare però è cacciare la creatura spaventandola o allagando la falda, nulla vi assicura che essa non tornerà. Le scosse intento continuano più lievi, forse a causa dei buchi rimasti.



Fallimento: Cercate di eliminare o cacciare la bestia ma questa vi aggradisce costringendovi alla fuga. Riparati nel villaggio pensate di essere in salvo quando ecco l'Ankheg uscire nel centro del villaggio seguito da tanti cuccioli viscosi e affamati! Il villaggio in preda al panico viene fatto evacuare in fretta, fortunatamente non ci sono vittime tra i civili, a parte il pollame e il bestiame. Tirare sulla tabella dei fallimenti

21) LA NEBBIA INQUIETANTE

Da 10 giorni una densa nebbia avvolge la città e oramai è chiaro a tutti che non si tratta dei cambiamenti "climatici" di cui i professori maghi parlano, anzi questa cosa puzza proprio dello zampino di qualche ladro. I furti infatti in questi giorni sono triplicati.

CD	Abilità
13	Arcano, Investigare, Furtività
15	Intuizione, Percezione

Dietro alla nebbia si cela lo zampino di un gruppo di ladri che ha intrappolato e schiavizzato un mago per fargli utilizzare la sua magia per influenzare il clima (Control Weather).

Successo: Riuscite a cogliere in flagrante il gruppo di ladri e insieme alle guardie della città li arrestate tutti, nel loro covo ritrovate la refurtiva degli ultimi giorni

che le guardie riportano ai proprietari e con essa anche il povero mago incatenato. Costui vi è immensamente grato e vi offre i suoi servizi (aggiungere Mago ai membri) in più la guardia cittadina vi ricompensa con 150 monete d'oro.

Stallo: Riuscite a risalire all'origine della nebbia: è sicuramente una magia. Purtroppo, il gruppo di furfanti intuisce che siete sulle loro tracce e si dilegua abbandonando la città. Non riuscite a catturarli ma almeno la città ora ritorna alla normalità.

Fallimento: Mentre pedinate un sospettato dentro la casa di un nobile alcune contromisure magiche vi colgono alla sprovvista insieme al gruppo di ladri e scoppia il putiferio che tra esplosioni, trappole e colluttazioni con i furfanti culminano con la devastazione della casa del nobile che ora vuole un risarcimento di 1000 mo! Intanto i ladri, ovviamente, sono riusciti a fuggire! La nebbia scompare per un po' ma poi ritorna, il mese successivo bisogna ripetere la missione.

22) GOBLIN ASSERRAGLIATI

Un gruppo di Goblin si è impossessato di una vecchia torre di osservazione che usa ora come base. Da lì il gruppo scorribanda per i villaggi vicini e ha recentemente rapito una fanciulla. Venite incaricati di salvare la poveretta e estirpare il gruppo di Goblin.

CD	Abilità
13	Attacco, Intimorire, Furtività

Successo: Con i vostri stratagemmi e capacità combattive riuscite a mettere al tappeto la tribù di nanerottoli verdi e a portare fuori la giovane fanciulla che scossa dall'accaduto e forse dai soprusi subito non vi rivolge la parola. A ringraziarvi sarà poi la sua famiglia che si rivela essere benestante e quasi agiata, tanto da ricompensarvi con 200 monete d'oro sonanti.

Stallo: Il gruppo di Goblin non si fa cogliere impreparato e una serie di trappole rende difficile avvicinarsi alla torre in breve tempo. Quando arrivate in cima e riuscite finalmente a sconfiggere l'ultimo mosticiattolo verde scoprite con orrore il corpo senza vita della fanciulla, morta di stenti. Con immenso cordoglio riportate il corpo alla famiglia che nelle lacrime vi ringrazia e ricompensa con 100 mo.

Fallimento: Il gruppo di Goblin vi frega per bene, incappate in ogni trappola piazzata da quegli sgorbi, ogni trabocchetto e anche due imboscate! Siete costretti a fuggire in modo rocambolesco inseguiti dalle urla stridule di esultanza della tribù. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

23) IL BOCCALE MALEDETTO

Durante una delle precedenti missioni della gilda o della compagnia di avventurieri, nel bottino è stato recuperato un boccale nanico di colore argenteo. Durante una serata di festa uno dei membri lo riempie di cervogia e accade l'impensabile: il boccale si sdoppia in due identici, che meraviglia! Purtroppo, Però dopo 1d3x10 minuti esso si sdoppia di nuovo e poi di nuovo, in breve tempo vi ritrovate sommersi dai boccali!

CD	Abilità
13	Arcano, Atletica
15	Attacco, Storia

Successo: Distruggere i boccali prima che si moltiplichino sembra più complicato del previsto, un lavoro immane visto quanti sono e che sono molto resistenti, fortunatamente l'incantatore della sede locale dopo alcune ore di ricerca e meditazione riesce a lanciare un incantesimo o forse a pronunciare una parola magica (chi le capisce queste robe arcane) che interrompe il maleficio. Ora però vi ritrovate con 200 boccali di argento del valore di 10 ma ciascuno.

Stallo: State venendo praticamente sommersi dai boccali che straripano dalla stanza, distruggerli è diventato inutile fortunatamente un incantatore di passaggio riesce a lanciare un incantesimo per spezzare la maledizione, nel farlo disintegra tutti i

boccali che esplodono in una nuvola maleodorante che ricorda il rutto di nano.

Fallimento: I vostri sforzi per placare la maledizione sono vani: con la forza non ne si distruggono abbastanza e dall'intelletto non sembrano arrivare soluzioni efficaci; dopo alcune ore la Sede straborda di boccali al punto che le pareti si crepano e le finestre esplodono. Poi, infine, tutti i boccali esplodono in una enorme nube fetida col rombo vagamente simile a un rutto poderoso e un olezzo che ricorda l'alito di nano. I Danni alla struttura vi costeranno 1200 mo.

24) IL FURTO LEGITTIMO

Un uomo malconcio bussa alla vostra porta afferma di essere stato derubato di tutto e che a farlo sono stati gli scagnozzi di un mercante di passaggio in città che voleva a tutti i costi la collana dell'uomo. Vi chiede di recuperare la refurtiva dalla carovana del mercante e di ridargli solo la sua preziosa collana, cimelio di famiglia.

CD	Abilità
13	Furtività, Manolesta, Raggiare
16	Intuizione

Successo: Vi mettete all'opera e riuscite a recuperare la refurtiva, tuttavia qualcosa vi puzza in questa faccenda e analizzando meglio la refurtiva vi rendete conto che è tutto ciarpame tranne il medaglione che ha un aspetto alquanto arcano. Decidete quindi di lasciare stare la faccenda e segnalare tutto alle guardie. Il giorno seguente l'uomo viene catturato e imprigionato, a quanto pare era uno stregone famoso per lanciare maledizioni nei villaggi circostanti. Venite ricompensati per i vostri servizi con 200mo.

Stallo: Vi introducete nell'accampamento del mercante e furtivamente recuperate quelle che sembra essere la refurtiva. Riconsegnata la collana alla vittima questa vi ringrazia sorridendo, poi quel sorriso di venta un ghigno e ridendo maleficamente l'uomo vi maledice dandovi degli stolti, egli poi scompare in una nube viola rivelandovi che quello che avete rubato è solo ciarpame e siete caduti nel suo tranello.

Fallimento: Introducendovi nell'accampamento vi fate notare dalle guardie che vi circondano e catturano, nel trambusto l'uomo che vi ha ingaggiati si impossessa della collana e con un ghigno maleico scompare in una nube viola rivelandovi che siete caduti nel suo tranello. La gilda rimane ferma per due missioni poiché alcuni suoi membri sono finiti dietro le sbarre.

25) DISPUTA PER IL CAPO

Un villaggio deve eleggere il nuovo capo e viene indetta una gara di cucina tra i due contendenti, voi dovete aiutare uno dei due contendenti a preparare il proprio piatto.

CD	Abilità
13	Persuadere, Manolesta
16	Intrattenere, Raggiare

Successo: che successo e che delizia, il vostro piatto è talmente gradito dalla popolazione che vi chiedono di rifarlo ogni giorno sacro del mese! La gara viene stravinta dal vostro candidato che ovviamente condivide con voi la ricetta e vi dona 4 ampole contenenti salse speciali da lui preparate in grado di rinvigorire animo e corpo (4 pozioni della guarigione).

Stallo: La competizione è all'ultimo respiro, vi dimenticate sul fuoco il branzino per troppo tempo e si bruciacchia leggermente, l'avversario invece abbonda troppo di sale. La competizione alla fine la vince l'avversario, ma la popolazione è molto colpita dalle doti del vostro candidato e lo nomina primo cuoco per le feste.

Fallimento: La cucina non fa per voi. Avete scambiato un verme gigante per una melanzana, un'erba urticante per erba cipollina, avete fatto carbonizzare il branzino. Insomma, non solo avete perso ma venite cacciati in malo modo dalla popolazione che vi lancia addosso le schifezze da voi preparate. Non sarete i benvenuti in questo villaggio per un po' e la cattiva fama vi lascia senza missioni per due volte consecutive.

26) IL MAGO CIECO

Un anziano mago della zona, specializzato in pozioni ed erboristeria si è accecato a causa di una pozione preparata male. Vi chiede una mano per preparare una pomata curatrice che gli ridia la vista.

CD	Abilità
13	Arcano, Manolesta
16	Medicina, Natura

Successo: Sotto le accurate istruzioni del mago rintracciate tutte le erbe e gli ingredienti, preparate con cura la mistura senza incendiare l'impasto o senza che si solidifichi. La pomata è talmente perfetta che immediatamente ha effetto e il mago ritorna a saltellare di gioia tra gli alambicchi del suo studio. Molto più che soddisfatto si congratula e vi dona 4 pozioni di guarigione e uno sconto per i prossimi acquisti che farete del 50%!

Stallo: Ma la radice di rabarbaro siamo sicuri che sia rossa? Forse l'impasto andava tenuto sul fuoco ancora un po'. Tremare mentre si versa l'acqua di Falena nell'ampolla di Aritostene non è proprio il massimo. Tuttavia, nessun incidente catastrofico si verifica e la pomata viene spalmata sugli occhi del Mago, ma per fare effetto ci mette una settimana. Il Mago vi ringrazia per l'aiuto ma vi sconsiglia di cimentarvi nelle arti alchemiche.

Fallimento: Boom! Keboom! Kawushhh! Sakaboom! La vostra imbrantaggine è tale da ridurre il laboratorio quasi a un cumulo di vetri rotti e macerie. Il Mago vi caccia a pedate fuori dall'edificio mentre, spazientito e supplicante, vi chiede di non cimentarvi mai più nelle arti alchemiche, per il bene della città! Tirare sulla tabella dei fallimenti.

27) IL TESORO NELLE MONTAGNE

Da qualche tempo girano storie in città di un tesoro nascosto da qualche parte nelle grotte tra le montagne, due ragazzini dicono di aver trovato delle monete d'oro in una grotta tra le mille in zona e che in quella grotta c'era un profondo pozzo che sembrava senza fondo.

CD	Abilità
14	Atletica, Acrobazia
16	Investigare, Sopravvivenza

Successo: Dopo giorni di ricerche trovate la grotta e vi addentrate nelle sue profondità. Alcune bestie di caverna vi assalgono, tuttavia non arrestano la vostra ricerca del tesoro che prosegue inesorabile fino ad un anfratto in fondo al pozzo profondo più di 100 metri. Qui trovate una lapide di pietra incisa ma illeggibile. Scavate fino a che ne avete forza nella terra rocciosa e giungete ad un piccolo scrigno che giace in una mano, all'interno solo una lettera che recita: l'unico vero tesoro è l'amicizia e la bellezza del condividere e vivere un'avventura insieme, come avete fatto voi oggi. Increduli e leggermente frustrati continuate a scavare disperatamente e proprio quando le forze cominciano a mancare trovate una bara in legno contenente una salma ricoperta d'oro e un secondo messaggio: "Bravi figlioli che non credete a quelle sdolciate fesserie sull'amicizia, meritate il mio oro, firmato Bob il tirchio". Guadagnate oro in gioielli per 250 mo.

Stallo: Dopo giorni di ricerche trovate la grotta e vi addentrate nelle sue profondità. Alcune bestie di caverna vi assalgono, tuttavia non arrestano la vostra ricerca del tesoro che prosegue inesorabile fino ad un anfratto in fondo al pozzo profondo più di 100 metri. Qui trovate una lapide di pietra incisa ma illeggibile. Scavate fino a che ne avete forza nella terra rocciosa e giungete ad un piccolo scrigno che giace in una mano,

all'interno solo una lettera che recita: l'unico vero tesoro è l'amicizia e la bellezza del condividere e vivere un'avventura insieme, come avete fatto voi oggi.

Fallimento: Tirare sulla tabella dei fallimenti. Uno dei membri della missione può precipitare nel vuoto o rimanere ferito, venire sbranato da un orso o da un orsofufo nella grotta, ci si può perdere nelle grotte e aspettare i soccorsi che vi costeranno soldi, insomma questa missione può finire male in 100 modi diversi!

28) I LADRI DEL CREPUSCOLO

Una banda di ladri si è recentemente stabilita in città facendo lievitare il numero di furti, rapine ed estorsioni. Il capo cittadino vi ingaggia per sgominare la banda di furfanti.

CD	Abilità
14	Investigare, Percezione
16	Intuizione, Furtività

Successo: Pattugliando le strade della città identificate due malviventi in procinto di derubare una anziana e li pedinate fino al loro nascondiglio. In forze irrompete all'interno dello scantinato in cui si riuniscono i ladri e li mettete tutti al tappeto, non avevano scampo. La vostra efficienza da sceriffi vi fa guadagnare 200mo.

Stallo: Riuscite a rintracciare i malviventi ma questi vi tengono testa e riuscite a catturarne solo uno mentre gli altri 6 si danno alla macchia. La città torna a essere tranquilla ma per quanto tempo?

Fallimento: Mentre indagate venite colti di sorpresa alle spalle e tramortiti. Uno dei due uomini in missione viene rapito e vi chiedono un riscatto di 1500 mo per rivederlo vivo, pagate o aspettate la missione successiva per recuperarlo? (Per recuperarlo andare alla missione 32)

29) IL MEDICO BENEFATTORE

Un nuovo e misterioso medico in città offre cure gratuite a tutti i bisognosi, ma le persone curate sembrano fin troppo felici, direste quasi, rincoglionite.

CD	Abilità
14	Medicina, Investigare
16	Intuizione, Natura

Successo: Le persone curate stanno veramente meglio ma in compenso sembrano sotto l'effetto di alcuni funghi allucinogeni con effetto persistente, li rende euforici e sprovveduti. Il Medico in effetti utilizza delle erbe e delle cortecce di sua scoperta che però contengono un fungo allucinogeno e velenoso! Lui ne è ignaro e appena lo convincete della questione si adopera con voi per curare le persone infettate. Ne ricavate 2 fiale di veleno (**Poison Basic**) e 2 pozioni della guarigione.

Stallo: Il medico sta sperimentando medicinali strani sulla popolazione ignara! Certo hanno effetti benefici, ma queste sono azioni moralmente sbagliate. Segnalata la questione alle guardie il medico viene arrestato e nonostante continui a dichiararsi all'oscuro degli effetti negativi voi sapete che mente e che stava facendo sperimentazioni illegali ... o forse no?

Fallimento: Mentre cercate di capire l'origine degli strani comportamenti delle persone vi ammalate di raffreddore e provate a farvi curare dal medico. Finite così sotto l'effetto stupefacente dei funghi che usa con effetti curativi. Contagiate anche il resto della compagnia e per due volte non potrete effettuare missioni a causa del vostro stato alterato.

30) L'UOMO CADAVERE

Un uomo recentemente deceduto per una fatalità si è destato dal suo riposo nella tomba e ha cominciato a rivivere la sua vita normalmente terrorizzando la famiglia e i cittadini.



CD	Abilità
14	Religione, Arcano
16	Persuasione, Intimorire

Successo: Convincere un morto di essere morto e di ritornare al mondo a cui ora appartiene non è mai cosa facile, come non è semplice aiutare emotivamente la famiglia. Il poveruomo, deceduto prematuramente, desiderava così ardentemente di non abbandonare la famiglia che la sua anima si è ancorata al cadavere ed è tornata in questo mondo ignara di tutto. Fortunatamente con i giusti riti e benedizioni riuscite nuovamente a far riposare in pace quel corpo putrescente e l'anima al suo interno. Per ringraziarvi la famiglia vi dona il cavallo appartenuto all'uomo Arthur (Cavallo da guerra).

Stallo: Quello stupido zombie non vuole tornare nel mondo dei morti, siete costretti a praticare un rituale con la forza davanti agli occhi della famiglia per evitare che il suo bisogno di vita lo portasse ad aggredire esseri viventi. Il rituale, tra urla strazianti e orrende è uno spettacolo agghiacciante che vi lascia leggermente traumatizzati, voi e la famiglia.

Fallimento: L'uomo zombie perde totalmente il senno e comincia ad aggredire gli animali della sua fattoria divorandone la carne, non riuscite fermarlo compito che infine viene portato a termine dalla figlia adolescente costretta a decapitare il corpo del padre. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

31) ORCHI INFEROCITI

Una violenta tribù di orchi sta dando fuoco a villaggi e portando morte e distruzione dirigendosi in città, non rimane che unirsi alle forze della città e andare ad affrontarli in campo aperto!

CD	Abilità
14	Attacco
16	Atletica, Intimorire

Successo: La battaglia è epocale la tribù di orchi è feroce e aggressiva oltre ogni limite umano, valorosi guerrieri cadono sul campo di battaglia ma voi vi fate strada tra la bolgia dello scontro brandendo le vostre armi come pittori usano i pennelli e dipingete la vittoria della civiltà sulla barbarie! Siete tre i più eroici e venite insigniti con un'onorificenza dal capo cittadino. La gilda riceve fondi per 200 monete d'oro e uno dei due uomini mandati in missione avanza sulla tabella degli alleati.

Stallo: Una battaglia feroce, civiltà contro barbarie è difficile dire chi vincerà, i vostri sforzi in battaglia sono valorosi, ma vi ritrovate in un "cul de sac" schiacciati dalla forza avversaria, ne uscite miracolosamente vivi. I nemici sono stati sconfitti ma a caro prezzo.

Fallimento: La battaglia è troppo feroce per le vostre forze la battaglia culmina rovinosamente con una strage da ambo le parti. Tirare sulla tabella dei fallimenti sommando 20.

32) COMPAGNO RAPITO

Un vostro nemico ha catturato un compagno di gilda ed ora correte in suo soccorso a recuperarlo!

CD	Abilità
14	Furtività, Manolesta
17	Attacco, Indagare

Successo: Con fughe rocambolesche e combattimenti sul fio del rasoio riuscite a liberare il vostro compagno dalle grinfie della vostra nemesi. In un epico scontro finale ponete fine alle malefatte di quest'ultimo e ritornate a festeggiare nella sede della gilda dove i vostri compagni vi aspettano festosi. Un membro della squadra avanza nella tabella degli alleati.

Stallo: Il nascondiglio del nemico è ben nascosto e ben difeso, riuscite a scappare col vostro compagno in fin di vita, ma la vostra nemesi fugge e promette di tornare a tormentarvi ancora. La gilda rimane ferma per la missione successiva.

Fallimento: Disastro! Le trappole piazzate dal nemico vi colgono alla sprovvista e sembra che egli conosca bene le vostre mosse, per il vostro compagno non c'è più niente da fare lo trovate privo di vita. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

33) LA CAVA INFESTATA

Il Ricco Nobile che possiede la cava vicino alla città vi chiede di irrompere al suo interno per liberare dei minatori rimasti intrappolati. I colleghi minatori vi avvisano che la cava è infestata da bestie divora-terra.

CD	Abilità
14	Natura, Percezione
17	Attacco, Sopravvivenza

Successo: Ma quanto sono divertenti i carrelli nelle miniere?! Non vi siete mai divertiti così tanto durante una missione, recuperati i 6 minatori vi siete dati alla fuga su dei fantastici carrelli che tra tunnel, discese vorticose e mitiche curve vi hanno fatto salire l'adrenalina oltre il limite consentito, il tutto condito da qualche veromone da affettare. Vi viene voglia di rifiutare il pagamento per i servizi e chiedere un secondo giro! Ma i soldi sono sempre soldi e il nobile vi concede 320 mo.

Stallo: Maledetto sia il nano che ha progettato quei cunicoli infernali e quelle macchine maledette chiamate: carrelli! Combattere quei vermoni giganti, impedire che i minatori si suicidino nei cunicoli e soprattutto evitare di vomitare, non c'è mai stata a missione più stressante di questa. Per fortuna avete recuperato tutti... a no? Manca Jim? Che se lo trovino

da soli questo Jim! Dentro a quei tunnel indemoniati voi non volete tornarci più.

Fallimento: Tirare sulla tabella dei fallimenti. Rotaie crollate, vermoni giganti pronti ad ingoiarvi, minatori impazziti per i fumi sotterranei che vogliono addentarvi, nel sottosuolo della Cava infestata si può finire nei guai in 100 modi diversi. Non riuscite a uscirne bene.

34) RECUPERO NAVALE

Venite incaricati di recuperare uno scrigno contenuto nella stiva di una nave naufragata in mare o in un lago lì vicino. La nave contiene molti altri oggetti di valore, potreste decidere di rubarne qualcuno dal relitto oltre al forziere.

CD	Abilità
14	Atletica, Percezione, Forza
17	Manolesta, Natura

Successo: Emergete dalle profondità marine ricoperti di alghe e molluschi, ma trascinate fieri dietro di voi un enorme forziere di legno e bronzo che lanciate ai piedi del vostro committente. Venite lautamente ricompensati senza però sapere cosa contenga lo scrigno, ricevendo 300 mo. Che si sommano al valore degli oggetti che avete trovato nella nave, se li volete rubare, per un valore di 80mo.

Stallo: Liberare il forziere da quel groviglio di assi e travi distrutte è difficile e lungo, il fiato inizia a mancare e le corde cedono. L'unico modo rimasto per portare a termine la missione è sfondare la cassa e recuperare il tesoro. Tornate a riva con metà del suo contenuto: statuette in oro raffiguranti donne in pose osé. Infastiditi dall'aver rischiato la vita per una così futile ragione chiedete il compenso e vi vengono dati solo 180 mo con la scusa che non avreste dovuto aprire il forziere.

Fallimento: Tirare sulla tabella dei fallimenti. Un crollo improvviso vi trattiene nei fondali per troppo tempo e rischiate di lasciarci le penne oppure il vostro committente vi becca con refurtiva che non avreste dovuto toccare addosso e dovete pagarlo.

35) IL CAVALIERE FANTASMA

Un cavaliere fantasma attacca, apparentemente senza motivo, tutti i viandanti che campeggiano nei pressi di un boschetto vicino alla città. Chi lo ha visto racconta l'orrore della visione del cavaliere, spezzato in due da un enorme morso!

CD	Abilità
15	Religione, Persuasione, Investigare
17	Attacco, Intimidire

Successo: Aggirandovi per il bordo della foresta incontrate il cavaliere che non curante di cosa diciate o facciate vi attacca, solo per venire poi messo in fuga dalle vostre abilità belliche. Lo inseguite nel folto della foresta fino al luogo dove giace il suo corpo mutilato da una enorme bestia. Date pace al suo corpo ed animo seppellendolo degnamente, rintracciando e sconfiggendo la bestia che lo ha così orridamente ucciso. Il fantasma prima di congedarsi verso luoghi migliori vi ringrazia e vi permette di prendere i suoi avere per sfruttarli nella vita che vi rimane. Trovate oggetti per un valore di 350mo

Stallo: Il fantasma sembra attaccare per puro istinto e rabbia, è inarrestabile ma con qualche difficoltà lo sconfiggete. Ritornate alla gilda contenti di aver sconfitto il mostro... ma sarà davvero sconfitto? (La missione si ripresenterà la volta successiva, il fantasma continua a tormentare i viandanti fino a che non lo si seppellisce).

Fallimento: Arrivate troppo tardi il cavaliere sta già compiendo un massacro in una carovana di mercanti. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

36) IL GIGANTE AFFAMATO

Un Gigante delle Colline affamato e in preda ad una furia omicida è entrato in città per cercare di sfamarsi, qualcuno deve aiutare la guardia cittadina ad abatterlo.

CD	Abilità
15	Intimidire, Atletica, Acrobazia
17	Attacco

Successo: Intrappolato il fetido gigante in un vicolo questi si lancia alla carica inferocito con un paesano stretto nella mano destra, ma perisce sotto i fendenti della guardia cittadina capitanata dalla squadra della gilda. Il civile è estratto sano e salvo e la borsa del gigante si rovescia in terra seminando un bottino del valore di 320 mo.

Stallo: La creatura inferocita semina distruzione in città e ferisce gravemente molti cittadini, infine viene abbattuta, ma la merce e il tesoro trovato nella sua borsa serviranno per sistemare i danni arrecati alla città.

Fallimento: Sembrava un giorno come tanti ed invece... uno dei compagni della gilda ha perso la vita in azione, proteggendo il popolo da una mostruosità. Il coraggioso [Nome del png] si è frapposto tra il gigante e un anziano della città, finendo divorato dalle immense fauci della bestia. Verrà ricordato finché la Gilda avrà vita!

37) LA PACE PRECARIA

Un villaggio vicino alla vostra città sta cercando di fare la pace con una tribù di nomadi delle foreste. I due

talmente malconci che non potete procedere con missioni la prossima volta.

39) RITUALI SANGUINARI

Un circolo druidico assolda la vostra gilda per risolvere il mistero dietro la scomparsa di alcuni componenti del loro gruppo. Sembra che dietro alle preoccupanti sparizioni si celino gli oscuri piani di qualcuno appartenente al circolo stesso. L'ultimo dei membri scomparsi è stato trovato senza vita abbandonato nel bosco e lì cominciano le vostre ricerche.

CD	Abilità
15	Indagare, Intuizione, Arcano, Medicina
17	Persuasione, Intimidire, Attacco

Successo: Giunti sul luogo vi informano che è stato ritrovato un corpo smembrato, lo analizzate e comprendete che è stato usato per un oscuro rituale, qualcosa però non è andato a buon fine e il rituale è stato interrotto. Seguite alcune tracce e vi appostate nel luogo dove pensate si svolgerà il prossimo rituale sanguinario, così incastrate sul fatto uno dei druidi più eminenti mentre sta per sacrificare l'ennesima vittima. Riuscite a catturare l'assassino e lo consegnate alla giustizia venendo ricompensati con una gemma del valore di 500 mo e una giara di erba pipa.

Stallo: Comprendete che stanno avvenendo degli oscuri sacrifici, ma il colpevole è più furbo di voi e vi svia ogni volta che provate a prenderlo. Sembra però che la vostra presenza lo abbia turbato facendo cessare la scia di morte.

Fallimento: Analizzando il corpo non capite cosa l'abbia ucciso ma seguendo le tracce vi imbattete in uno dei druidi più eminenti mentre sta per sacrificare l'ennesima vittima. Ingaggiate scioccamente un combattimento che vi porterà alla rovina. Un membro della gilda muore per permettere all'altro di fuggire.

40) ASSASSINI IN CITTA

Un messaggio recapitatovi con un pugnale sulla porta vi informa che è in programma l'assassinio del sindaco della città, dovete sbrigarvi o entro poche ore sarà ucciso.

CD	Abilità
15	Investigare, Intuizione
18	Persuasione, Percezione, Attacco

Successo: Riuscite a convincere le guardie cittadine della vicinanza del pericolo e arrivate appena in tempo nella villa del sindaco per individuare un gruppo di tre donne in atteggiamenti sospetti intorno al bocciale del primo cittadino. Catturate le assassine il sindaco vi ringrazia per avere evitato il suo avvelenamento con una lauta ricompensa in oro 300 e

la possibilità di richiedere quando vorrete un banchetto in vostro onore.

Stallo: Le guardie vi credono pazzi o intenti a fare uno scherzo e vi ignorano siete costretti vedervela da soli con gli assassini. Imbucandovi alla festa riuscite a evitare che il sindaco beva una coppa evidentemente avvelenata, ma per farlo distruggete mezza festa e le assassine riescono a scappare. Il sindaco non crede alla vostra storia e vi vieta di venire alle sue feste in futuro.

Fallimento: Il Sindaco viene assassinato. Punto. Davanti ai vostri occhi crolla in preda alle convulsioni con la bava alla bocca, non c'è più nulla da fare.

41) IL GOVERNATORE INDEMONIATO

Il nuovo governatore della città è salito al potere venendo dal nulla. Molti sono i misteri che avvolgono il suo passato e come spesso accade nelle cittadine si sentono storie di ogni tipo a riguardo. La più terrificante di tutte è che la persona più influente della città abbia stipulato un demoniaco patto per ottenere prestigio e ricchezza.

CD	Abilità
15	Indagare, Arcano
18	Persuasione, Intimidire

Successo: Le vostre ricerche hanno portato alla luce la verità, che molte volte le dicerie sono solo dicerie. Se per la seconda prova è stato effettuato un tiro di Persuasione il governatore è ben contento di spiegarvi la sua storia di fatiche e sacrifici per arrivare al vertice, mentre se per la seconda prova è stato effettuato un tiro di Intimidire il governatore vi rivela di non avere a che fare con nessuna entità demoniaca ma è molto infastidito dalla vostra impertinenza. Riuscite così a rassicurare la popolazione e tutto sembra tornare alla normalità. Se avete tirato di Intimidire la popolazione un po' sconvolta dai vostri modi bruschi vi ripaga con 450 mo. Se invece è stata scelta la prova di Persuasione la popolazione sollevata vi ripaga con 550 mo.

Stallo: Sebbene vi siate impegnati nelle ricerche queste vi hanno solo fatto perdere tempo e un alone di mistero avvolge ancora il passato del governatore. La popolazione non può né ringraziarvi né adirarsi per i vostri risultati, tutto ciò che si può fare è sperare per il meglio.

Fallimento: Arrivati dal governatore lo accusate di stregoneria e patti con entità ultraterrene, ma sono solo sciocchezze e in un discorso davanti al popolo questi spiega finalmente la sua storia rendendo ridicole le vostre dichiarazioni. La popolazione perde fiducia nella gilda e questa perde un livello.

42) UNA TRIBU SOSPETTA

Una tribù di orchi vi ingaggia per provare a creare un rapporto civile con la popolazione della cittadina. La tribù dichiara di non avere cattive intenzioni e vorrebbero solo potersi stabilire ai margini della città.

CD	Abilità
15	Indagare, Intuizione, Natura
18	Persuasione, Intimidire, Attacco

Successo: Nel trattare con il gruppo di orchi vi accorgete che qualcosa non quadra e che in realtà il loro obiettivo è attaccare i cittadini quando sono più vulnerabili. A seconda del secondo tiro compiuto riuscite a convincerli a scappare a parole o con la spada. La cittadinanza vi accoglie come salvatori donandovi una preziosa gemma dal valore di 500 mo.

Stallo: Le trattative vanno per le lunghe e decidete che fare avanti e indietro per provare a rispettare tutte le richieste non vale il vostro tempo e abbandonate la missione.

Fallimento: Riuscite a far accettare la richiesta degli orchi alla popolazione, ma dopo un paio di notti questi si introducono senza problemi nella cittadina razziando e uccidendo. Nella carneficina per allontanare gli aggressori perdetevi un valoroso compagno.

43) QUANDO TUTTI DORMONO LE STATUE BALLANO

Sono giorni ormai che vengono riscontrati inspiegabili danni a edifici e strane impronte nelle strade lastricate. Venite ingaggiati per risolvere il mistero.

CD	Abilità
15	Indagare, Intuizione, Arcano
18	Persuasione, Intimidire, Attacco

Successo: Rimanendo svegli tutta la notte riuscite a vedere che statue di pietra provenienti dal cimitero si aggirano confusionariamente per le strade sbattendo contro le case e danneggiandole. Investigando nel cimitero capite che lì la notte un apprendista mago si sta allenando ad animare gli oggetti. Riuscite a convincerlo con le buone o con le cattive ad essere più scrupoloso quando usa le sue magie. I disordini si fermano e la popolazione vi paga 200 mo, altre 200 ve elargisce il mago per il vostro silenzio.

Stallo: Riuscite a trovare il mago ma è lui a mettere in fuga voi. Sebbene non siate stati voi a convincerlo le strane apparizioni cessano.

Fallimento: Dirigendovi al cimitero per investigare vi imbattete in un piccolo esercito di statue capitanate da un apprendista mago, tirate sulla tabella dei fallimenti.

44) CORVI CHE GIOCANO IN CORTILE

La vita scorre serena negli ultimi giorni in città quando improvvisamente una mattina la città si sveglia nell'orrore. Quasi tutti i bambini sono stati tramutati in corvi parlanti! Un maleficio deve essere stato scagliato da qualche malefico stregone, ma perché? E Soprattutto perché sui bambini?

CD	Abilità
15	Indagare, Intimidire, Intuizione
18	Arcano, Persuasione



Successo: Il intuito vi interrogando i capite che molti di rimproverati più anziano di stare lontano proprietà. Mettete alle strette il vostro guida bene e bambini corvo loro sono stati volte da un dalla sua vecchio che vi rivela di avere pagato una strega nel bosco per fare una fattura a "quei mocciosi che continuamente schiamazzano e mi distruggono il prato". Costringete il malefico anziano a condurvi nella capanna della strega che però è svanita lasciando una pergamena con scritto: "la maledizione svanirà quando il vecchio avrà fabbricato palle di pelli di capra per ogni bambino. Assistete il vecchio nell'impresa e finalmente in qualche giorno tutti i marmocchi tornano a scorrazzare contenti dei nuovi giochi. Nella capanna della strega rinvenite due oggetti magici non comuni.

Stallo: I bambini corvo non fanno che schiamazzare, chi in preda al panico, chi solo in vena di fare casino. Capire cosa sia successo senza il loro aiuto sembra impossibile e dopo 5 giorni di indagini siete costretti a interpellare un mago per scacciare la maledizione facendo pagare alla città fior fior di quattrini.

Fallimento: Uno dei vostri membri si diletta di magia e decide di provare un contro-incantesimo che però

peggiora solo la situazione, ora i marmocchi da corvi sono diventati degli ammassi di carne orridamente putrescente! Fortunatamente un mago di passaggio si offre di risolvere la situazione e la popolazione vi costringe a pagarlo 2000 mo, anche se lui non le ha mai chieste.

45) LA MENTE SENZA CORPO

Sentite bussare alla porta ... TOC TOC TOC ... aprite e vi trovate davanti la testa di un giovane che galleggia in aria. Egli è un apprendista mago che vi supplica di aiutarlo a recuperare il suo corpo, fuggito dopo un incantesimo andato male che lo ha separato dalla testa. Non sa perché il suo fedele supporto carnoso si sia dato alla fuga, ma vi promette di aiutarvi e pagarvi quello che sarà necessario.

CD	Abilità
15	Sopravvivenza, Investigare
18	Arcano, Atletica, Persuasione

Successo: Seguite le tracce lasciate dal corpo zampettante in fuga verso la natura aperta, è stranamente veloce per essere il corpo di uno studioso! Lo ritrovate intento ad arrampicarsi su una parete di roccia e lo acchiappate prima che possa eseguire un tuffo carpiato giù da una cascata lì vicino. Il corpo era fuggito perché stanco di una vita china sui libri e ha colto l'occasione unica per fuggire e vivere qualche avventura! Con la promessa da parte del giovane apprendista di dedicarsi ad attività più emozionanti il corpo ritorna al proprietario che vi chiede di entrare nella vostra gilda (ottenete un Apprendista Mago)

Stallo: Quel corpo è più veloce di un normale essere mortale! Forse liberatosi del peso della conoscenza ha trovato la vera libertà, anche motoria! Quando lo ritrovate sia il corpo che le mente del ragazzo sono allo stremo e una volta riuniti egli cade incosciente, non sapete se e quando si risveglierà.

Fallimento: A quanto pare il corpo senza testa di un mago può comunque lanciare magie se ha una bacchetta con sé! Il fuggiasco vi lancia contro tutti il suo arsenale arcano. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

46) IL LABORATORIO DELL'ALCHIMISTA

Un alchimista un po' stralunato e matto vi incarica di pulire il suo laboratorio e riordinarlo, purtroppo quella stanza è un vero macello. Tra alambicchi fumanti, fuochi colorati e polveri frizzanti avete il terrore di toccare qualunque cosa e che essa possa esplodervi tra le mani o tramutarvi in vostra zia Germella.

CD	Abilità
15	Arcano, Natura, Acrobazia
18	Intuizione, Manolesta

Successo: 7 giorni, 7 lunghissimi giorni ci vogliono per sistemare quella stanza! Fortunatamente il vostro attento occhio e perspicace intuito vi consentono di evitare le materie pericolose e trattarle con la giusta cura. Tutto si svolge regolarmente, vabbè, tranne quel piccolo episodio di cui non volete parlare, quello in cui vi siete accidentalmente rovesciati un gel esilarante addosso e avete riso fino quasi a morire per 8 ore. La vostra abilità vi frutta una scorta di pozioni della vita: 2 pozioni della guarigione e 1 della guarigione maggiore.

Stallo: Dal vostro punto di vista la missione è stata compiuta, la stanza è in ordine, ma metà dell'attrezzatura è sparita chissà come mai. (Tra mani di pasta frolla, acidi rovesciati sul tavolo e distrazioni varie avete buttato metà degli strumenti nella stanza). L'alchimista furibondo vi vorrebbe denunciare, ma non sa a chi. Si limita a non pagarvi un centesimo.

Fallimento: Kaboom, Kewooooosh, Skreeee---Lip. Il laboratorio va in pezzi e ne capitano di tutti i colori. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

47) LA LETTERA MALEDETTA

Una lettera maledetta gira di mano in mano in città chi la trova muore dopo 4 giorni se non la consegna a qualcun altro, che appena la riceve muore all'istante. Chi può esserci dietro questo crudele maleficio? E come si può scongiurare la maledizione?

CD	Abilità
15	Arcano, Investigare
18	Manolesta

Successo: La maledizione di cui la lettera è impegnata ha richiesto un complicato rituale che ha richiesto fondi, sforzi e tempo. Solo un mago particolarmente dotato poteva effettuare una manovra di così alto livello. Con le vostre indagini risalite ad un mago di una delle grandi città vicine. Arrestare un mago di una città confinante non sembra impresa da poco, per fortuna avete il benessere e l'aiuto della guardia cittadina e di alcuni tra i suoi uomini migliori. Tuttavia, in casa del mago non rinvenite che un cadavere in putrefazione da giorni, sembrerebbe essere stato ucciso dalla sua stessa lettera. Venite ricompensati per le vostre indagini con alcuni oggetti di valore sequestrati nell'abitazione per un valore di 500mo.

Stallo: Le indagini sull'origine della lettera non portano a nulla, l'unica cosa che siete in grado di fare è provare a distruggere quella maledetta lettera con un rituale per spezzare la maledizione.

Fallimento: Distruggere la lettera risulta impossibile, essa inoltre è animata e possiede volontà: materializzandosi nella sede o per strada tenta di farsi trovare e leggere dai vostri commilitoni. Tirare sulla tabella dei fallimenti.



48) L'ANZIANA E LA REGGIA

Una dolce anziana delle vostre parti vi chiede una mano per ristrutturare e risistemare la sua casa che dice essere in condizioni pessime, dice che vi pagherà il giusto per il lavoro. Impietositi dalla tenerezza della nonnina acconsentite anche se le ristrutturazioni non sono il vostro campo. Tuttavia ... la "casetta" della signora si rivela essere una villa enorme con tanto di stalla per i cavalli.

CD	Abilità
15	Atletica, Acrobazia
19	Storia

Successo: Ci mettete un bel po' di tempo, ma il lavoro è magnifico, un capolavoro! La villa appartiene alla famiglia della nonnina da moltissime generazioni e nasconde tesori stupefacenti: affreschi delle guerre passate e di qualche incoronazione dimenticata, una cantina ricca di vini invecchiati, stanze segrete e un giardino tra i più belli mai visti (una volta pulito). L'anziana in questo periodo vi ha adottati come nipoti e stringe un forte legame con voi due e la gilda, sarete sempre i benvenuti nella sua villa. Infine, vi retribuisce, dicendo di andare a comprarvi qualche dolcetto, con 750 mo.

Stallo: La villa è immensa oltre gli sforzi che potete sopportare, riuscite a sistemarne un buon 60%, ma non potete dedicare altro tempo alla faccenda. Vi congedate chiedendo scusa all'anziana signora che però si complimenta comunque e vi dà 200 mo per il disturbo.

Fallimento: Quel pilastro non andava segato evidentemente. Questo è il pensiero che vi sfiora mentre boccheggiate tra la polvere della villa distrutta. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

49) AMMAZZATE QUEGLI GNOLL!

Un branco di Gnoll sta rapendo fanciulle dai villaggi circostanti, orrendi pensieri vi sfiorano riguardo alle intenzioni delle bestie. Bisogna assolutamente rintracciarli e fermarli, a quelle ragazze non avanza molto tempo!

CD	Abilità
15	Sopravvivenza, Atletica
19	Attacco, Furtività

Successo: Con una manciata di uomini, i primi che siete riusciti a radunare, vi lanciate nei boschi all'inseguimento del branco di bestie, il vostro fiuto è fino, il vostro udito superiore e la merda di gnoll si riconosce a 100 metri di distanza! Accerchiato l'accampamento dei rapitori notate che sono pronti a fare qualche sorta di malato sacrificio, le ragazze sono in mezzo al branco pronte per essere sacrificate. Vi lanciate alla carica indomiti prima che il misfatto possa avere luogo e macellate quelle bestie fino all'ultima. Le ragazze sono traumatizzate ma salve, i villaggi e la città vi ricompensano con 630mo.

Stallo: Purtroppo la pioggia della sera prima ha cancellato gran parte delle tracce e quando arrivate all'accampamento degli Gnoll questi hanno già iniziato un rituale sacrificale e metà delle ragazze sono riverse in brandelli al suolo. Vi lanciate all'assalto e riemergete dalla battaglia coperti di fango e sangue. Alcune di quelle famiglie avranno sollievo, altre ...

Fallimento: Un violento acquazzone vi rallenta e quando trovate l'accampamento delle bestie è già troppo tardi, queste vi stanno aspettando inebriate da un oscuro potere e delle ragazze non vi è neanche l'ombra. È un massacro, tirare sulla tabella dei fallimenti.

50) VORAGINI IN CITTA

Negli ultimi giorni enormi voragini si sono aperte in diversi luoghi della città, alcune hanno fatto crollare alcuni muri e in altre sono spariti dei cittadini mai più ritrovati. La vostra ipotesi è che qualcosa stia scavando dei tunnel sotto la città causando questi danni collaterali.

CD	Abilità
----	---------

15	Indagare, Natura
19	Atletica, Percezione

Successo: Uno sciame di Ankheg sta scavando sotto la città e si sta riproducendo, trovato il nido pieno di uova non rimane che distruggerlo. Purtroppo, non è così semplice perché i 4 Ankheg genitori non sono d'accordo, dando fuoco alla grotta sotterranea risolvete gran parte della situazione e fate uscire allo scoperto gli esemplari adulti che vengono neutralizzati dalle guardie cittadine. Il materiale raccolto dai carapaci delle bestie e il loro veleno vi valgono la bellezza di 650mo

Stallo: Qualsiasi sia la bestia che sta facendo questo è scaltra e laboriosa, nel labirinto di tunnel scavati vi perdetevi per un giorno intero, quando arrivate alla grotta centrale le creature hanno già nidificato e le uova si sono appena schiuse. Con il fuoco mettete in fuga lo sciame di almeno 30 esemplari che però fugga fuori città. Pregate che non ritornino più.

Fallimento: Durante le vostre indagini nei tunnel venite sorpresi e sopraffatti dalle creature Ankheg adulti che vi portano nel loro nido pronti per sfamare i loro cuccioli. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

51) L'EROE POLLO

Per ringraziarvi di una recente missione un villaggio vi organizza una festa (scegliere adesso i membri della missione). Purtroppo, durante la festa l'anima di uno dei due eroi viene scambiata con quella di uno dei polli delle fattorie vicine, ve ne accorgete perché improvvisamente comincia a starnazzare e beccare il suolo. Quale sarà il pollo eroico? E chi può esserci dietro questo maleficio?

CD	Abilità
----	---------

16	Intuizione, Addestrare Animali
19	Arcano, Natura

Successo: Il rituale era inciso nella coppa dalla quale l'eroe beveva, essa era stata sottratta ad uno sciamano Goblin che evidentemente l'aveva prima maledetta. Ritrasformare il vostro amico è complesso, ma fattibile, durante il rituale le anime vengono riportate al proprio posto ma questa esperienza ha cambiato profondamente il membro della vostra gilda, ora sembra avere dei sensi straordinariamente fini nei confronti della natura e così solo lui ottiene un punto progresso per salire nella tabella degli alleati, se non viene speso questo va perso.

Stallo: In questo villaggio ci saranno almeno 1000 polli come si fa a trovare quello giusto?! L'anziano erborista del villaggio vi rivela che più tempo il vostro amico passerà all'interno del corpo estraneo più rischierà di perdere la ragione. Purtroppo, quando lo

ritrovate e riportate nel suo vero corpo è tardi ed egli risulta molto traumatizzato dall'esperienza. Morale: accertarsi sempre che il bottino di una avventura non sia maledetto.

Fallimento: Passano troppe ore, addirittura giorni e oramai non sapete più che fare per il vostro compagno, i tentativi fatti tramite rituali sono stati molti ma ogni volta il corpo dell'eroe tornava a beccare per terra. Infine, quando trovate il pollo giusto il corpo non si rianima più e rimane in stato vegetativo. Il vostro compagno è vivo ma non più in grado di agire, come potrete farlo tornare normale? Forse i vostri comandanti ne sapranno di più e troveranno una soluzione.

52) SETTA MANNARA

Sembra che in città si sia infiltrata una setta di lupi mannari che cattura la gente per trasformarla in sua seguace tramite rituali di sangue. Bisogna fermare questi folli fanatici prima che la situazione sfugga di mano.

CD	Abilità
----	---------

16	Indagare, Intimidire
19	Attacco, Furtività, Persuasione

Successo: La setta si riunisce in un bosco vicino ed è guidata da due folli fratelli che hanno risvegliato la licanthropia dopo anni di letargia ed infervorati dal suo potere ne volevano condividere i "benefici". I cittadini coinvolti sono almeno una ventina ma quelli che hanno già subito la trasformazione sono 5. Irrompando nella seduta della setta convincete molti presenti che quello che stanno facendo è dannoso a loro e a tutti i loro concittadini. I due fratelli però interrompono il vostro convincente discorso aggredendovi, lo scontro finisce con due teste di licanthropo mozzate ed un gruppo di cittadini da tenere sotto controllo. Il sangue di licanthropo che recuperate vi frutta parecchio tra i medici che cercano di studiare il fenomeno: 700 mo.

Stallo: Convincere quel gruppo di spostati con le buone sembra impresa impossibile, siete costretti a catturarli tutti e a cercare una soluzione con le guardie della città mentre quelle bestie stanno sicure nelle segrete. Una pulce però vi pizzica l'orecchio: possibile che qualcuno di loro sia fuggito e si aggiri minaccioso nelle valli circostanti?

Fallimento: Scoprite vostro malgrado che provare a convincere dei licanthropi non è una idea saggia. Tirare sulla tabella dei fallimenti sperando di non avere contratto la licanthropia (occholino al master).

53) IL TOMO CHE SA (SPECIALE)

Un forziere precipita nella piazza centrale della città e una grande folla si raduna per capire cosa racchiuda. (Decidere uno dei membri della gilda per aprire il forziere). Fortunatamente uno dei membri della gilda

si trova proprio nei paraggi ed è il primo sul luogo a riuscire ad aprire il forziere. Dentro trova un enorme tomo che racconta le vite, per filo e per segno, degli ultimi 10 giorni di ogni singolo cittadino della città. Nel tomo vengono raccontate ogni sorta di cose, belle o brutte, lecite o illecite, la popolazione si spacca tra chi vorrebbe usarlo per punire i criminali e gli ingiusti e chi vorrebbe mantenere privata la propria vita distruggendo il libro. Cosa decidete di fare?

CD	Abilità
16	Nessuna prova a voi la scelta
19	Nessuna prova a voi la scelta

Successo: Distruggete il libro. Carbonizzate in un enorme braciere il tomo e fate bene, tra metà popolazione serpeggia il malcontento per qualche giorno, ma poi torna la quiete. Combatterete il male con i vostri normali mezzi e andrà più che bene. Tuttavia, qualcosa ve ne viene in cambio: bruciando il libro alla fine, tra i tizzoni roventi trovate una pergamena stranamente intatta, sembra contenere la trascrizione di un incantesimo ma non sapete quale (Scroll dell'incantesimo Visione de vero, True seeing).
Stallo: Consegnate il libro al saggio, di cui vi fidate, più vicino. Il sortilegio che ha impregnato il libro della vita di tutta la popolazione è misterioso e inquietante, meglio lasciare la questione in mani più esperte.
Fallimento: Usate il libro. Per una settimana date la caccia ai criminali in città e la popolazione è soddisfatta, poi però alcune informazioni iniziano a sfuggire alla gilda e si vengono a sapere cose che dovrebbero restare private, pregiudizi si diffondono e inimicizie si propagano: la città vive nell'odio. Dopo due settimane, comincia una rivolta in città, fratello contro fratello, vicino contro vicino, tocca al master gestirla, se preferisce può invece togliere un livello alla gilda.

54) ELENCO DELLA MORTE

Rinvenite una lista con 10 nomi, quattro di questi li conoscete e sapete che sono deceduti, come sono legati agli altri sei nomi? Insieme ai nomi vi è una frase sbiadita e un simbolo sacro irriconoscibile. Forse sta per capitare qualcosa agli altri della lista?

CD	Abilità
16	Religione
19	Indagare, Persuasione

Successo: La lista proviene da un sacerdote che l'ha stilata dopo che in sogno aveva ricevuto una visione riguardo la morte prematura di alcuni fedeli da salvare. Recluso in un periodo di clausura ha lanciato il foglio fuori dal monastero sperando che qualcuno lo trovasse e facesse qualcosa. Raggiunte tutte le persone elencate cercate di convincerli a prestare la massima attenzione nella loro vita quotidiana perché il loro dio

a quanto pare necessita di loro ancora in vita. Alcuni di loro vi credono e vi assoldano come scorta personale per due settimane, fino a quando il reverendo non possa uscire dalla clausura. Guadagnate così, 700 mo.

Stallo: Probabilmente a causa delle piogge dei giorni precedenti le scritte sono davvero illeggibili e non riuscite a capire da dove venga la lista. Non potete fare altro che provare a mettere in guardia le persone elencate che vi reputano usciti di senno, fortunatamente quegli avvisi sembrano servire comunque perché nelle settimane successive nessuno di loro rimane coinvolto in tragici incidenti.

Fallimento: Tirare sulla tabella dei fallimenti. Siete stati voi la causa della morte di una delle persone elencate. Un membro rimane coinvolto, dovete pagare per coprire l'accaduto, venite accusati e perdetevi un livello, o vi inimicate il reverendo.

55) IL DUELLO ETERNO

Nel folto della foresta due avversari si fronteggiano per amore, il loro duello continua a ripetersi ed ogni volta con un vincitore diverso; non riescono ad uscire da questa situazione surreale e nessuno dei due vuole concedere vittoria all'altro. La ragazza per cui duellano vi chiede di farli smettere di combattere e tirarli fuori dall'illusione in cui si sono infilati.

CD	Abilità
16	Arcano, Inganno
19	Persuasione, Storia

Successo: Convincete i duellanti che proseguire il duello non ha significato visto che non può esserci un vincitore e poi, stando alle leggi in vigore, hanno già superato il numero massimo di tentativi prima di dover obbligatoriamente rimettersi al volere della fanciulla. La fanciulla vi ringrazia e confessa di non amare né uno né l'altro e di volere entrare tra le sacerdotesse di un rispettabile culto. Ella vi ringrazia e vi consegna tutti i suoi gioielli che valgono 730 mo.

Stallo: Il sortilegio è forte e le vostre parole inutili, dopo due giorni di tentativi vi scusate con la fanciulla e le consigliate di rivolgersi a un mago con molta esperienza.

Fallimento: Finite anche voi nel sortilegio e ripetete le stesse azioni come in un loop. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

56) ARMATURA POSSEDUTA

Una armatura animata minaccia da un tetto la periferia della città. Fate attenzione è armata di 10 braccia con altrettante balestre!

CD	Abilità
16	Acrobazia, Atletica
20	Attacco, Arcano

Successo: Schivando gli innumerevoli colpi di balestra che l'armatura può tirare, riuscite a mandarla in pezzi, una ad una le braccia cadono ed infine quando ne rimangono solo due essa si ferma. Vi chiede perdono e vi spiega di avere perso il controllo dopo che il suo padrone era morto mentre pronunciava l'ultimo comando. Come risarcimento per i fastidi arrecati vi giura servizio, sorveglierà l'ingresso della gilda, per un anno a partire da oggi.

Stallo: L'armatura è in grado di lanciarvi contro muri di dardi, avvicinarla è impossibile, siete costretti a far evacuare la zona ed aspettare che finisca i colpi. Dopo alcune ore, la stessa armatura si ferma e va in mille pezzi, probabilmente l'incantesimo che l'animava è giunto al termine.

Fallimento: Venire infilzati da un muro di dardi e alcuni civili vengono feriti nella lotta. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

57) LA GOCCIA CHE FA TRABOCCARE IL VASO

In una tranquilla e soleggiata giornata i membri della vostra gilda stanno uscendo per incontrare dei mercanti quando si accorgono che le strade si stanno riempiendo d'acqua. Il panico si sta diffondendo tra la popolazione e va trovata in fretta l'origine di questo allagamento.

CD	Abilità
16	Indagare, Percezione
20	Arcano, Atletica

Successo: L'acqua sembra uscire incontrollata dalle finestre di una delle case nel centro della città. Questa è la dimora di un apprendista mago che non avendo preso le dovute precauzioni nel creare una brocca d'acqua infinita ha creato un bello scompiglio.

Collaborando con il mago riuscite a domare l'oggetto impazzito e a riportare la tranquillità. La popolazione

e il mago vi ringraziano per aver evitato il disastro ricompensandovi con un totale di 800 mo.

Stallo: L'acqua è ormai ovunque ma riuscite ad individuarne finalmente l'origine, nella casa sembra non esserci nessuno e siete così costretti da soli a provare ad allontanare la brocca impazzita dalla città. Riuscite ad allontanarvi dal centro abitato ma questo è ormai allagato e i danni sono notevoli. Avete però evitato un disastro ancora maggiore e la cittadina ne ha guadagnato di un laghetto artificiale a due passi dai cancelli.

Fallimento: Fallite nel ricercare l'origine della piaga che sta allagando la città, una squadra della gilda continua la ricerca sprezzante del pericolo, tirate sulla tabella dei fallimenti.

58) UN RISVEGLIO BURRASCOSO

La vostra gilda si è fatta un nome in città e venite invitati da un ricco nobile per una serata di bagordi. Al vostro risveglio però quello che vi attende non è un semplice mal di testa, tutti gli invitati alla festa si ritrovano coi corpi scambiati casualmente creando non poca confusione.

CD	Abilità
16	Intimidire, Persuasione, Raggirare
20	Religione, Arcano

Successo: Facendo rispettare la vostra leadership in questa caotica situazione riuscite a mantenere calmi i presenti e a investigare sulle possibili cause di questa strana faccenda. La sera precedente nell'aprire antiche otri piene di vino ne era stata aperta un contenente un diavolo dispettoso che si è divertito a gettare scompiglio nella casa del nobile. Dopo mille peripezie riuscite a rinchiuderlo nella giara e a far tornare ognuno nel proprio corpo. Il nobile per ringraziarvi



del vostro pronto intervento vi dona un antico cimelio di famiglia del valore 800 mo.

Stallo: La sera precedente nell'aprire antiche otri piene di vino ne era stata aperta una contenente un diavolo dispettoso che si è divertito a gettare scompiglio nella casa del nobile. Tutti i presenti sono nel panico e per ristabilire l'ordine e trovare l'otre dove imprigionare il mostro ci va ben più del previsto, purtroppo questo fa perdere al nobile un importante incontro diplomatico. Quando la situazione torna alla normalità il nobile non è più in vena di festeggiamenti.

Fallimento: La sera precedente nell'aprire antiche otri piene di vino ne era stata aperta una contenente un diavolo dispettoso che si è divertito a gettare scompiglio nella casa del nobile. Purtroppo, la giara è andata persa nei festeggiamenti e i componenti della gilda sono costretti ad affrontare il diavolo in uno scontro per riavere indietro i propri corpi, la battaglia è dura e tirate sulla tabella dei fallimenti.

59) ASSASSINIO IN MASCHERA

Durante una festa cittadina siete incaricati del servizio di sicurezza di una sfilata in maschera. Durante l'evento un uomo mascherato accoltella uno degli attori e si dilegua nella folla.

CD	Abilità
16	Intuizione, Inganno
20	Furtività, Atletica

Successo: Inseguite l'assassino nella folla, è scaltro e veloce, ma riuscite a raggiungerlo, lo accerchiate senza farvi notare e ingaggiate uno scontro che vi porta sui tetti, infine catturate l'uomo che vi rivela essere un assassino assoldato da un rivale della vittima. Con le prove in vostro possesso vi assicurate una lauta ricompensa per il vostro operato 800mo.

Stallo: Inseguite l'assassino tra la folla, ma le innumerevoli maschere vi confondono e lo perdete in un attimo. I vostri servigi non vengono retribuiti a causa della tragedia che avete lasciato accadere sotto i vostri occhi.

Fallimento: Parte l'inseguimento e raggiungete il sospetto che si gira e inizia a spintonarvi, voi ingaggiate battaglia, tuttavia quello che aggredite è solo il figlio spaccone di un nobile della zona. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

60) IL CAVALLO DI SOCCORSO

Giunge in città un cavallo bardato con un biglietto legato alla criniera: un cavaliere è tenuto prigioniero da una folle strega in una grotta nella foresta e chiede di essere salvato.

CD	Abilità
16	Sopravvivenza, Investigare
20	Intuizione, Attacco

Successo: Seguite le tracce dell'animale rapidi come dei lupi e vi addentrate nella caverna, qualcosa però stona ai vostri sensi. Arrivati dal prigioniero vi rendete conto di essere stati attirati in una trappola dalla strega, il cavaliere è già morto e lei voleva altri prigionieri. Ingaggiate battaglia e sconfiggete il nemico, guadagnandovi i suoi tesori e potendo portare i resti del cavaliere alla sua famiglia. Tesoro di 700 mo.

Stallo: Seguite le tracce del cavallo fino alla grotta e poi giù nelle sue profondità. Quando trovate il cavaliere lui vi grida di liberarlo, ma si rivela essere una illusione e finite in un agguato della strega da cui fuggite per miracolo.

Fallimento: Seguite le tracce del cavallo fino alla grotta e poi giù nelle sue profondità. Quando trovate il cavaliere lui vi grida di liberarlo, ma si rivela essere una illusione e finite in un agguato della strega che con le sue potenti arti arcane vi vuole ammazzare o imprigionare. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

61) LA SPADA SPEZZAINCANTESIMI

In Città è apparsa una spada incastonata nel tetto di uno degli edifici più alti della città, da quando è apparsa nel raggio di 4 miglia nessun incantesimo ha effetto. Ogni tentativo di estrazione della spada è fallito e anche solo raggiungerla risulta difficile e pericoloso, dovete però spezzare la maledizione.

CD	Abilità
16	Arcano, Atletica
20	Forza, Persuasione

Successo: L'arrampicata fino in cima è un gioco da ragazzi e la spada viene estratta con estremo sforzo dagli eroi della gilda, oppure viene gentilmente persuasa a uscire dal suo comodo incavo. Sapevate che solo estraendola l'incantesimo si sarebbe spezzato.

Stallo: La spada non vuole venire via ne con le buone ne con le cattive, ogni sforzo è vano e alla fine siete costretti a smantellare un pezzo del tetto e portarla via, seppellendola nel folto della foresta dove ora gli incantesimi non funzionano più.

Fallimento: La spada si inferocisce con voi, si anima e diventa aggressiva. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

62) DILIGENZA SCOMPARSA

La carrozza che trasportava le tasse delle contee circostanti è sparita misteriosamente nel nulla. Dovete indagare e riportare i soldi all'ufficio delle imposte.

CD	Abilità
16	Investigare, Survival
20	Attacco, Percezione

Successo: Ritrovate la Carrozza in fondo ad un fiume, dentro ci sono i cadaveri dei due cocchieri, ma nessuna traccia delle guardie. Ci mettete qualche

giorno ma poi finalmente le rintracciate, intente a godersi il bottino trafugato dalle casse del regno. Facilmente li assicurate alla giustizia e consigliate di non usare più mercenari per compiti così delicati. Venite ricompensati con Parte della refurtiva, 800 mo.

Stallo: Ritrovate la carrozza in fondo al fiume, coi cadaveri dei due cocchieri. Purtroppo, non vi è traccia della refurtiva, ma sospettate che centrino le guardi di scorta sparite nel nulla. Viene emanato un mandato di cattura, ma non recepite nessuna ricompensa aggiuntiva. Si può ripetere la missione la volta successiva.

Fallimento: Perdete due settimane seguendo le tracce sbagliate e finite in una imboscata di orchii. Tirare sulla tabella dei fallimenti. Comunque vada diventate lo zimbello della città per qualche tempo, in fin dei conti non era poi una missione così difficile.

63) IL MAGNETE

Dopo un boato notturno viene ritrovato un cratere in città, al suo centro uno strano oggetto metallico e dalla forma cubica attira a sé chiunque entri nel cratere. Già 10 persone sono incollate all'oggetto e non riescono a staccarsi.

CD	Abilità
17	Arcano, Storia
20	Forza, Manolesta

Successo: Studiando l'oggetto e facendo ricerche scoprite che si deve trattare di una reliquia antica, reminiscenza di un passato dimenticato nei millenni, forse è il residuo di una antica guerra rimasto sotterrato per chissà quante ere. Con il giusto incantesimo e una buona dose di forza riuscite a disinnescare l'oggetto traendo in salvo tutti i civili coinvolti. L'oggetto ora non ha più nessuna proprietà, ma ha un valore di 1000 monete d'oro.

Stallo: Che sia una antica reliquia di una guerra passata? Il tranello di qualche malvagia entità che intende fare del male alla città? Chi può saperlo, certo è che non riuscite a capire come interrompere il maleficio, uno della squadra viene attirato verso l'oggetto e mettendo le mani a caso su di esso in qualche modo lo attiva e questo con un sussulto si sgretola in polvere, liberando tutti ma lasciandovi a mani vuote.

Fallimento: "Non mettere le mani se non sai cosa stai facendo" dicono sempre le madri e bisognerebbe ascoltarle. Uno dei membri della squadra mette le mani nel posto sbagliato e l'oggetto maledetto combina un disastro. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

64) IL QUARTIERE FANTASMA

Gli abitanti di un quartiere della città si sono volatilizzati nel nulla durante la notte, un familiare vi

chiede di indagare insieme alla guardia cittadina e riportargli la sua famiglia

CD	Abilità
17	Investigare, Sopravvivenza
20	Percezione, Arcano

Successo: La popolazione in realtà non si è mai spostata, è ancora nel suo quartiere, tuttavia ogni persona è stata trasportata in un piano etereo di esistenza sovrapposto al vostro e non riesce a comunicare con gli altri. Fortunatamente rintracciate la fonte del maleficio, una fattucchiera che desiderava vendicarsi per un oltraggio subito. Sconfiggete la strega e la costringete a invertire l'incantesimo riportando tutto alla normalità. Ricevete da tutto il quartiere una festa e ogni famiglia vi ricompensa con un cimelio di famiglia per un valore totale di 1000 mo.

Stallo: Non capite come sia possibile sparire tutti in un solo colpo, se non per via di un incantesimo, tuttavia le tracce e gli indizi non vi portano a niente. Dopo 3 giorni, le persone riappaiono miracolosamente prive di memoria di quanto sia accaduto e pesantemente disidratate.

Fallimento: Rintracciate la strega colpevole del maleficio ma invece di costringerla a correggere il misfatto la uccidete in combattimento e le persone non riappaiono! Tirare sulla tabella dei fallimenti e creare uno svolgimento creativo.

65) DEMONE FUORI CONTROLLO

Un demone imperversa in città, vagando sui tetti, forse qualche mago troppo sicuro di sé ha perso il controllo dell'incantesimo.

CD	Abilità
17	Attacco, Acrobazia
20	Sopravvivenza, Arcano

Successo: Un rocambolesco inseguimento sui tetti si conclude con uno scontro adrenalinico con il demone feroce. Infine, sul comignolo più alto infliggete il colpo di grazia alla creatura che rantola a terra adendo da diversi metri. Lo scontro è stato visto da tantissimi cittadini che cominciano ad acclamarvi come eroi. Il cadavere del demone vi vale 1100 mo.

Stallo: L'inseguimento è arduo, il demone corre agile sui tetti e minaccia di colpire più di un civile. Fortunatamente interviene anche la guardia cittadina e insieme riuscite a circondare e annientare la bestia.

Fallimento: Tirare sulla tabella dei fallimenti, la bestia vi assale e venite sopraffatti, uno di voi perde l'equilibrio su una tegola e precipitando scatena una serie di eventi disastrosi.

66) PATTO COL DIAVOLO

Un diavolo sta dando alle fiamme la città sbraitando che gli venga portato un apprendista mago di vostra conoscenza.

CD	Abilità
17	Persuasione, Storia
20	Raggirare, Intimidire, Attacco

Successo: L'apprendista vi consegna il patto Infernale che ha stipulato con l'essere secondo cui avrebbe dovuto consegnarli il primogenito di sua sorella, cosa che non ha fatto. Fortunatamente riuscite a rigirare il contratto trovando cavilli per cui il diavolo non può opporsi, la vostra arguzia lo colpisce e inferocisce, ma le regole sono regole e si volatilizza in una vampata di fiamme. L'apprendista per sdebitarsi si offre di mettersi al servizio della gilda e di pagare 500 mo per avergli salvato la vita.

Stallo: L'apprendista vi consegna il patto Infernale che ha stipulato con l'essere secondo cui avrebbe dovuto consegnarli il primogenito di sua sorella, cosa che non ha fatto. Sfortunatamente il contratto è solido e non trovate modo di uscirne, affrontare il Diavolo è difficile e rischioso. Alla fine, il diavolo trova da solo il ragazzo e dopo un breve scontro lo rapisce e porta con sé nei nove inferi.

Fallimento: La contrattualistica infernale non è il vostro forte e il diavolo si infuria con voi e i vostri modi, segna i vostri nomi su una pergamena infuocata e scatena il putiferio. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

67) OSTAGGI NELLA TAVERNA

Un gruppo di banditi armati di esplosivi/barili di pece entra nella taverna con alcuni vostri componenti dentro (casuali) prende tutti in ostaggio compreso un alto funzionario. Dovete riuscire a uscire.

CD	Abilità
17	Raggirare, Intuizione, Furtività
20	Persuasione, Intimidire, Attacco

Successo: I banditi vogliono la liberazione quattro loro compagni e un forziere con 3000 mo, con le vostre abilità da contrattatori riuscite a convincerli/ingannarli riguardo alle loro aspettative e fate liberare tutti gli ostaggi tranne voi. Durante un assalto finale della milizia mettete fuori gioco tutti i banditi evitando che diano fuoco alla taverna. Per i preziosi servigi la città vi ricompensa con 1200 mo

Stallo: La situazione si scalda, i banditi non vogliono sentire ragioni e sembrano avere perso il senno. Proprio nel momento di massima tensione entrano i soldati della milizia che aiutano nel tentativo di fermare i sequestratori, purtroppo nella colluttazione e nelle fiamme che ne scaturiscono alcuni civili rimangono seriamente feriti.



Fallimento: Le vostre parole e azioni fanno imbestialire i sequestratori che in un atto di follia danno fuoco alle polveri. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

68) OSTAGGI DA LIBERARE

Un gruppo di banditi armati di esplosivi entra nella taverna, prende tutti in ostaggio compresi il capo della città. Chiedono un riscatto di 5000 monete d'oro (o

più). Venite incaricate per le trattative dovete riuscire a liberarlo.

CD	Abilità
17	Raggirare, Intuizione
21	Persuasione, Intimidire

Successo: Ingannare o convincere i banditi è difficile, ma non per voi. Li convincete a lasciare andare tutti gli ostaggi tranne il sindaco e mentre li distraete le guardie riescono a liberare anche l'ultimo ostaggio. Il Capo cittadino è così contento e riconoscente del vostro operato che non esita ad ospitarvi a cena nella sua residenza e ricompensarvi con due diamanti per un valore complessivo di 1500 mo.

Stallo: Contrattare con dei banditi ignoranti ma dissennati è difficile, minacciano più volte di sgozzare il capo cittadino e le vostre parole sono inutili. Alla fine, il capo delle guardie dà l'ordine di entrare e agire, ma così facendo nel conflitto rimangono feriti molti ostaggi e il sindaco in persona perde un orecchio.

Fallimento: Le vostre parole fanno inferocire i rapitori che decidono di agire e in un atto di follia commettono atrocità sugli ostaggi e anche sul sindaco. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

69) IL TEATRO IN FALLIMENTO

Un teatro locale vi chiede aiuto per allestire uno spettacolo e risollevarne le sorti cadute.

CD	Abilità
17	Intrattenere, Storia
20	Persuasione

Successo: Riuscite a convincere molte persone a presentarsi alla prima messa in scena dello spettacolo che risulta un gran successo! Siete degli attori nati e l'opera che avete creato con il direttore del teatro è un bellissimo elogio alla storia del territorio. Il pubblico acclama e plaude alla vostra bravura. Il teatro nelle repliche successive fa talmente tanti soldi che non solo non rischi più il fallimento, ma vi ricompensa lautamente con 1200 mo.

Stallo: L'opera è mediocre, di scarso interesse e di certo non aiuta la pessima fama del teatro, tuttavia gli incassi bastano al pelo ad evitare il fallimento del teatro.

Fallimento: Quale insulto alla storia di questo luogo! Non solo siete negati a recitare, ma il canovaccio fa talmente imbestialire il pubblico che vi ritrovate ricoperti di pomodori e verdure alla fine dello spettacolo. Perdete 1500 mo per risistemare il disastro oppure perde un livello la gilda

70) DEJAVU

I membri della gilda stanno camminando in città e incontrano un mendicante che gli chiede un po' di

soldi per comprarsi del cibo. Proseguendo sulla loro via ne incontrano un altro e poi un altro e un altro ancora, nessuno di questi barboni sa nulla riguardo a gemelli o sosia identici.

(Un mago esperto in clonazione sta clonando questo povero barbone per esperimento)

CD	Abilità
17	Investigare, Medicina
21	Arcano, Survival

Successo: Vi accorgete che questi mendicanti non hanno l'ombelico! Il vostro esperto di magia e medicina concordano che questi poveretti debbano essere dei cloni. Rintracciate un mago in città che sta facendo imperdonabili esperimenti su un povero barbone della città, lo assicurate alla giustizia e nel suo studio trovate oggetti da mago per un valore di 1500 mo.

Stallo: La città si trova invasa da sosia di questo mendicante, ce ne sono 20! Dopo alcuni giorni, alcuni di questi cominciano ad ammalarsi e morire. Purtroppo, non riuscite a capire da dove provengano, ma solo che sono dei cloni; dopo un mese, rimane solo un mendicante sulla strada, quello originale, ma non sa dirvi cosa sia successo.

Fallimento: Capite che sono dei cloni e vi mettete sulle tracce della mente dietro questo sortilegio, tuttavia non riuscite a scovare il nascondiglio di questo farabutto. Ritrovate solo il cadavere del mendicante, quello originale, con un biglietto sopra "avete interferito con le mie ricerche, ora io interferirò con le vostre!" Avete un nuovo nemico in città.

71) IL FOLLE, LA CAPRA E IL NOBILE

Un folle ogni sera sventra una capra davanti a casa di un nobile, la sicurezza cittadina non può farci nulla e quindi il nobile esasperato vi chiede di "Sistemare" il pazzo.

CD	Abilità
17	Atletica, Religione, Investigare
21	Intimidire, Raggirare

Successo: Il pazzo si rivela in realtà essere posseduto ogni sera dallo spirito del fratello del nobile. Scoprite che il nobile ha ucciso il fratello durante una battuta di caccia e ne ha sepolto il corpo vicino ad un allevamento di capre. Svelando il delitto e consegnando le prove alla guardia cittadina ottenete la riconoscenza dello spirito che vi lascia alcuni suoi possedimenti in eredità, un tappeto pregiato e un forziere di oggetti preziosi per un valore di 1700 mo

Stallo: L'orrendo rituale viene perpetrato ancora e ancora senza che voi riusciate a convincere il folle a fermarsi o capire le sue motivazioni, alla fine ci scontrate con il matto e questi vi aggradisce come un

animale in preda alla rabbia, finendo direttamente in galera per alcuni mesi.

Fallimento: Tirare sulla tabella dei fallimenti. Dal corpo del folle esce una essenza ectoplasmatica che vi attacca e tenta di assassinare il nobile.

72) LADRI DI BIRRA

Il prezzo della birra nella taverna preferita è triplicato, è colpa di un folto gruppo di banditi che assalta le carovane coi rifornimenti di birra. Secondo le indiscrezioni sono almeno 40 e si nascondono in una grotta nella foresta.

CD	Abilità
17	Sopravvivenza, Attacco
21	Intimorire, Furtività

Successo: Trovate l'enorme banda e con un drappello di uomini della milizia, amanti della birra come voi assaltate il covo scoprendo che i banditi portavano la birra al loro capo che se ne serviva per farsi il bagno ogni giorno, convinto che così sarebbe rimasto giovane in eterno. Sgominata la banda riportate la refurtiva ancora bevibile all'oste gioioso che vi ricompensa con bevute gratis per 1 mese per voi. Inoltre, nella tana c'era tanta altra refurtiva per un valore di 1500 mo.

Stallo: I banditi vi vedono arrivare e vi aspettano per una imboscata, durante la lotta tutti i barili di birra finiscono in pezzi e una decina di furfanti se la svignano con la refurtiva, tornate a mani vuote, ma almeno non credete che si rifaranno vedere da queste parti.

Fallimento: Che disastro! La birra in terra! E ovviamente anche alcuni uomini riversi nel sangue, ma LA BIRRAAA! Tirare sulla tabella dei fallimenti.

73) PATTO CON LO SCONOSCIUTO

Si sparge la voce in città che uno strano uomo abbia aperto un negozio in città invitando chiunque abbia abbastanza coraggio a venire a fare un affare con lui, non è richiesto pagamento in denaro, ma il superamento di una sfida. Incuriositi e un po' sospettosi decidete di andare a provare, vi interessate a una spada dorata e decidete di provare ad ottenerla, vi è chiesto di vincere una partita a scacchi.

CD	Abilità
17	Intuizione, Storia
21	Religione, Intelligenza

Successo: L'uomo vi sottopone un foglio di contratto che vi dice servire per la sfida, voi non vi fate ingannare e capite che quello non è semplicemente un uomo, ma un diavolo trasmutato che tenta la popolazione si compra le loro anime a piccoli pezzi. Smascherato il trucco lo bandite dal regno mortale ed

egli sparisce in una spirale di fiamme urlando. Gli oggetti nel negozio vi valgono 1800 mo.

Stallo: L'uomo vi sottopone un foglio di contratto che vi dice servire per la sfida, la firmate e accettate la sfida di scacchi che miracolosamente vincete, l'uomo si infervora e comincia a sbraitare incredulo difronte alla vostra sconfitta. Prima che possiate capire cosa succede vi ritrovate con la spada dorata in mano per strada e venite banditi dal negozio. (L'uomo che in realtà è un diavolo, continuerà ad appropriarsi delle anime dei cittadini però).

Fallimento: L'uomo vi sottopone un foglio di contratto che vi dice servire per la sfida, la firmate e accettate la sfida di scacchi che purtroppo perdetevi, l'uomo si mette a ridere a crepapelle e si tramuta in un diavolo che ora esige la vostra anima. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

74) IL "RAGNETTO"

La gilda viene assoldata per uccidere un ragno in casa di un abitante. Si scopre che il ragno è grosso quasi quanto la casa.

CD	Abilità
17	Natura, Addestrare animali
21	Attacco, Intimidire

Successo: Combattere quelle enorme ed orrida creatura è una impresa, fortunatamente le vostre conoscenze naturali e il vostro coraggio vi permettono di affondare le vostre armi nella peluria schifida dell'essere, che stramazza al suolo perdendo liquami verdi dal bozzo. Il veleno dell'essere e la ricompensa del cittadino valgono 1900 mo (Potete tenere il veleno se lo desiderate).

Stallo: Forse la prossima volta non dovrete mandare in missione un aracnofobico. Cacciare la creatura con un membro della squadra paralizzato nel cortile non è facile. Alla fine, l'essere decide di scappare via dalla città e voi decidete di non inseguirlo, sperando che non torni.

Fallimento: Forse la prossima volta non dovrete mandare una squadra di aracnofobici ad accoppiare un ragno gigante. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

75) INCIDENTE NEI CAMPI

Un contadino vangando la terra rompe per sbaglio la gemma di un elementale di fuoco che inizia ad incendiare i campi circostanti.

CD	Abilità
18	Arcano, Natura
21	Attacco, Atletica, Acrobazia

Successo: Vi date all'inseguimento della creatura elementale e circondata vi date da fare affinché la

smetta di distruggere il raccolto. Con incantesimi o la forza bruta rinchiudete nuovamente l'elementale nella sua gemma. Per sicurezza la prendete voi in custodia e questa è la vostra ricompensa.

Stallo: Quanto corre un elementale di fuoco? Molto! Nel tempo che ci mettete a inseguirlo e distruggerlo metà del raccolto è andato in fumo ed infine quando lo sconfiggete è troppo tardi e la gemma va in frantumi.

Fallimento: Chi l'avrebbe detto le gli esseri umani, elfi e nani siano così facilmente incendiabili? Tirare sulla tabella dei fallimenti.

76) QUEL GROSSO VERMONE

Improvvisamente la terra sotto la piazza centrale della città trema e alcuni membri a caso della gilda, si vedono uscire da sotto al terreno un enorme Verme Purpureo che inizia a divorare gli edifici e le persone, dovete combattere!

CD	Abilità
18	Attacco, Atletica, Acrobazia
21	Natura

Successo: Scaglia dopo scaglia, insieme alla milizia della città abbattete la possente bestia in uno scontro che rimarrà negli annali! Alla fine, seduti sul cadavere della creatura, in mezzo alle macerie di un edificio venite portati in trionfo dalla cittadinanza che vi acclama e vi ricopre di doni 2000 mo.

Stallo: Il verme comincia a divorare un edificio con le persone dentro, poi passa a quello dopo, senza che voi possiate fare molto per distrarlo dal suo impeto di distruzione o fermarlo. Solo dopo molti minuti di battaglia la creatura decide di ritirarsi nel sottosuolo. Molte persone sono morte e molte sono ferite o sotto le macerie, che tragedia si para davanti ai vostri occhi imbrattati dal vostro stesso sangue.

Fallimento: Il Verme non ha intenzione di fermarsi e prende di mira proprio voi. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

77) LA NUOVA SETTA

Una Setta Religiosa sta accogliendo dei giovani tra le sue fila, ma molti di loro spariscono nel nulla dopo l'iniziazione; non ci sono prove, ma dovete assolutamente scoprire cosa tramano e smantellare l'organizzazione.

CD	Abilità
18	Raggiare, Intrattenere, Religione
21	Intimidire, Attacco

Successo: La squadra si ambienta e mimetizza alla perfezione, nessuno sospetta di nulla e la notte della iniziazione non vi fate cogliere impreparati. Prima che l'alto sacerdote possa

tagliarvi le mani, appenderle alla collana sacra e sacrificarvi ad un demonio nella fossa delle fiamme, irrompe un drappello di soldati che arresta i fanatici e la loro follia. Purtroppo per i giovani che vi hanno preceduto non c'è più nulla da fare se non riportare i pochi resti alle famiglie perché possano seppellirli. L'alto sacerdote è colpito e vi consegna un pendente sacro ciascuno affinché vi protegga, valore di ognuno 1000 mo.

Stallo: Con difficoltà vi fate accettare dal gruppo di fanatici e riuscite a capire dove si terrà la prossima iniziazione, purtroppo quando arrivate con le guardie cittadine i membri della setta riescono a fare in tempo a distruggere quasi tutte le prove. Ci sarà comunque un processo, ma sarà difficile condannarli.

Fallimento: Forse con troppa spavalderia tentate di entrare nel gruppo, che stranamente vi accoglie, e senza esitare vi porta all'iniziazione (descritta sopra) non fate in tempo ad avvisare le guardie e quindi tirare sulla tabella dei fallimenti.

78) ROMEA E GIULIETTA

Due casate elfiche



sono in lotta l'una con l'altra e vi viene chiesto dalle due figlie delle famiglie di mediare la pace tra le due. Non sarà un compito facile, servirà molta calma. Le caste elfiche si detestano per alcuni avvenimenti del loro passato che non riescono a dimenticare.

CD	Abilità
18	Persuasione, Storia, Intuizione
21	Intuizione, Raggiare

Successo: Due loro antenati erano promessi sposi ma i rispettivi padri hanno tramato per non fare avvenire l'unione che si è conclusa in tragedia, i due amanti morti, uno impiccato e lei avvelenata. Le famiglie si incolpano a vicenda da allora, 400 anni fa!

Fortunatamente le vostre abilità da oratori e da osservatori vi consentono di trovare un nuovo punto di svolta. Le due figlie che vi hanno ingaggiati sono infatti amanti e nella loro storia di amore trovate la redenzione perfetta per le due casate, il modo per ripagare quell'amore spezzato con uno nuovo. Le famiglie acconsentono e alle nozze le due spose fanno un dono a voi, due spade elfiche magiche +1, appartenute ai due amanti di 400 anni prima.

Stallo: Ci sono poche razze litigiose come gli elfi tra elfi, per colpa della loro altezzosità e abitudine a considerarsi superiori. Questi non fanno eccezioni e dopo lunghi giorni di trattativa per evitare futuri ripicche o al peggio spargimenti di sangue. Le due casate trovano un accordo precario, fondamentalmente economico, che difficilmente durerà. Tuttavia, non vedete più le due fanciulle che vi hanno ingaggiato, che siano sparite?

Fallimento: Avete portato un nano ad una contrattazione tra elfi? Avete portato qualcuno che assomiglia a un nano a una contrattazione tra elfi? Beh, qualcosa di sbagliato lo avete fatto perché ora il loro nuovo nemico siete voi. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

79) LE STREGHE SON TORNATE

Alcuni bambini della città sono stati visti allontanarsi nel bosco come ipnotizzati. Temete che siano stati vittime di un sortilegio e che gli accadrà qualcosa di orrendo!

CD	Abilità
18	Sopravvivenza, Natura
21	Investigare, Arcano

Successo: Seguite le tracce lasciate dai bambini nel bosco ma stranamente sono quasi impercettibili, come se qualcuno avesse tentato di nasconderle. Li trovate in fila indiana che si addentrano in una grotta nel folto della foresta e riuscite a fermarli in tempo prima che vi entrino. Hanno gli occhi vitrei e vi ignorano. Da dentro la grotta provengono delle voci inquietanti che lancino maledizioni, tre streghe escono fuori dal loro

covo e vi assalgono, con un breve scontro le tenete a distanza e fuggite coi bambini in catalessi. Le streghe private del loro sostegno nutritivo periscono quella stessa notte. Tutti i bambini sono in salvo e nella grotta trovate cianfrusaglie da mago per un valore di 2300mo.

Stallo: Seguite le tracce lasciate dai bambini nel bosco ma stranamente sono quasi impercettibili, come se qualcuno avesse tentato di nasconderle. Trovate gli ultimi ragazzini delle fila indiana che entrano in una caverna, da dentro provengono rumori terribili. Quando entrate è troppo tardi e tre streghe della foresta hanno già divorato tre bambini, le ingaggiate in combattimento e riuscite a metterle in fuga. Purtroppo, hanno già consumato il loro pasto e potranno vivere ancora, possibile che ritornino per finire quello che avevano iniziato?

Fallimento: Seguite le tracce lasciate dai bambini nel bosco ma stranamente sono quasi impercettibili, come se qualcuno avesse tentato di nasconderle, giungete infine ad una grotta lugubre. Dentro vi aspetta uno spettacolo raccapricciante, tre cadaveri di bambino e altri tre che stanno venendo divorati da tre Streghe putrescenti. Quando entrate le tre mogli del male vi lanciano contro i bambini stregati che vi assalgono in preda alla rabbia e con la bava alla bocca. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

80) NATURA MATRIGNA

Gli animali della foresta vicina si sono radunati a formare un immenso e violento esercito, hanno già assaltato alcuni villaggi scacciando i pastori e sospettate che sia il piano di un druido folle intenzionato a vendicarsi della civiltà annientandola.

CD	Abilità
18	Natura, Addestrare Animali
22	Persuasione, Intimidire

Successo: Il Druido è imbestialito con la civiltà per recenti atrocità commesse da cacciatori, taglia boschi, spaccapietre, minatori. L'esercito che ha ammassato è notevole, potrebbe davvero essere una minaccia per la città, contando anche tutti i topi delle fogne! Proprio fuori dalla città si raduna l'esercito in formazione, con maestria riuscite a passare tra le fila di alci, lupi, cervi, orsi ecc. fino ad arrivare al druido con cui stringete un patto, nessun cacciatore metterà piede nel bosco, solo pochi prescelti potranno cacciare nel rispetto della Madre Terra, per ogni albero abbattuto dovrà esserne piantato un altro. Il patto salva la città da una cruenta battaglia e il sindaco vi offre tre rubini del valore di 1000 monete d'oro ciascuno.

Stallo: Urlando dalle mura cittadine cercate di convincere il druido a fermare questa follia, non sembra darvi retta, ma preferisce non spargere inutile

sangue. Avverte che a nessuno sarà più consentito mettere piede nella foresta, chiunque non voglia rimetterci la testa s'intende.

Fallimento: è tutto inutile, il druido è intenzionato a portare a termine il suo piano. La battaglia è surreale, la milizia combatte contro animali di ogni sorta, perfino gli scarafaggi assalgono i soldati. La gilda viene messa a dura prova, tirare sulla tabella dei fallimenti aggiungendo 10 al tiro.

81) LA TORRE NERA

Un'immensa torre nera e lucida compare nella notte in mezzo alla piazza della città, essa non ha finestre o aperture, ma da dentro si sente provenire un pianto sommesso.

CD	Abilità
18	Manolesta, Investigare
22	Atletica, Acrobazia

Successo: Notate una runa incisa quasi in cima alla torre e arrampicandovi riuscite a toccarla, così facendo una feritoia del tetto si apre e vi consente l'accesso. Dentro vi perdetevi in lunghissimi corridoi, troppo lunghi per una torre così slanciata, seguendo il rumore del pianto trovate un mago rannicchiato in un angolo di una stanza completamente liscia e bianca. Lo soccorrete e lo portate fuori dalla torre. Appena il mago mette piede fuori la torre implode e scopare nel nulla. Il Mago vi spiegherà che era rimasto vittima del suo stesso sortilegio illusorio e grato che lo abbiate liberato dalla sua casa/prigione vi offre i suoi servigi. La gilda acquista un Mago tra le sue fila.

Stallo: Scalate la torre in lungo e in largo e ci mettete molto tempo prima di trovare una runa di apertura, quando la premete una piccola porta vi si palesa davanti e vi addentrate in un groviglio di corridoi, questo posto è sicuramente stregato, più grande dentro che fuori. All'improvviso la torre trema e voi correte verso l'uscita appena in tempo prima che la torre scompaia nel nulla lasciando solo un solco quadrato nel terreno della piazza.

Fallimento: Eccola la runa di accesso! Ah no, era un glifo di protezione ... merda. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

82) IL FURTO DEI LADRONI

La più potente gilda di ladri ha trafugato un prezioso manufatto dalla cassaforte di un nobile, il manufatto nelle mani sbagliate potrebbe causare gravi danni, venite incaricati di infiltrarvi e recuperarlo.

CD	Abilità
18	Raggiare, Manolesta
22	Persuasione, Furtività

Successo: Se non foste una gilda per bene probabilmente sareste un'ottima gilda di ladri! La

squadra si mimetizza alla perfezione. Riuscite a entrare nelle grazie del capo, anche se non lo vedete mai e intuite che il manufatto è nascosto in un banalissimo magazzino, i ladri devono essere ignari della sua vera importanza. Lo recuperate e senza dare nell'occhio e lo riportate al Nobile che tira un sospiro di sollievo e vi remunera con 3000 mo.

Stallo: Il gergo ladresco è difficile da comprendere alle volte e dopo una serie di errori commessi, come scambiare le parole "gettare in cella" con "gettare nel cesso", proprio mentre tentate di recuperare l'oggetto venite colti in flagrante e nello scontro l'artefatto rimane irrimediabilmente danneggiato. Per fortuna riuscite a svignarvela nella confusione, il nobile non vi paga, ma almeno avete ancora la pellaccia addosso.

Fallimento: il vostro inganno era stato notato fin dal primo giorno e la gilda vi ha usati per scoprire il vero valore dell'oggetto che siete venuti a cercare. Una volta scoperto lo hanno spostato in un luogo più sicuro e vi hanno teso un tranello. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

83) TAGLIARE LA TESTA AL CAPO

Un esercito di goblin si prepara ad assaltare la città, sembra che quegli stupidi sgorbi verdi siano comandati da un grosso Hobgoblin dalla fine intelligenza strategica, la vostra squadra è incaricata di infiltrarsi tra nel campo nemico e tagliare la testa al capo.

CD	Abilità
19	Furtività, Raggiare
22	Percezione, Natura

Successo: Quegli stupidi Goblin ebbri di alcolici rubati nei villaggi non si accorgono della vostra presenza; strisciate nell'ombra fino ai piedi di una parete rocciosa dove è montata la tenda del capo. Silenziosi come foglie d'autunno che cadono calate la vostra spada sulla testa del capo. Senza un capo assennato guidarli l'esercito è nel caos e finisce col disperdersi, la cavalleria della città fa il resto. Nella tenda avete recuperato alcune coppe d'oro e la città vi retribuisce, in totale guadagnate 3500 mo.

Stallo: Vi addentrate nelle fila nemiche e cercate la tenda del capo, purtroppo giungete proprio nel mezzo di un consiglio di guerra molto sgangherato e il comandante non è raggiungibile senza scatenare un putiferio. Prima che la battaglia cominci all'alba riuscite solo a eliminare alcuni luogotenenti, riducendo così la forza e la capacità militare. La battaglia non è proprio epica, ma comunque viene versato molto sangue anche nelle fila umane.



Fallimento: Mentre vi infilate di soppiatto nella tenda del comandante qualcuno di voi urta un vaso che cade in mille pezzi allertando il grosso Hobgoblin e le guardie. Venite presto circondati da una cinquantina di nemici. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

84) SCORTA REALE

Il Sovrano o la più alta figura cittadina vi chiede di essere scortato verso una vicina città, teme di essere seguito da un assassino che ha intenzione di ucciderlo.

CD	Abilità
19	Percezione, Investigare
22	Attacco, Intuizione

Successo: Il viaggio comincia in modo tranquillo, durante le lunghe giornate di marcia e nei momenti di pausa indagate tra i membri della carovana e iniziate a nutrire sospetti su alcuni di loro. Una sera, verso la fine del tragitto, notate che uno dei cocchieri si apparta stranamente in modo furtivo e seguendolo lo vedete rovesciare una fiala in un otre di vino pregiato. Quella sera a cena affiancate il sovrano e prima che possa bere il vino lo offrite al cocchiere di fronte a tutti, egli rifiuta di berlo adducendo scuse assurde. Infine, lo smascherate ed egli prova a scappare, inutilmente. Interrogandolo scoprite che è stato uno dei vassalli ad ingaggiarlo per poter cominciare un colpo di stato. Il sovrano, molto soddisfatto, vi ricompensa lautamente con 4000mo.

Stallo: Il viaggio comincia in modo tranquillo, durante le lunghe giornate di marcia e nei momenti di pausa indagate tra i membri della carovana, ma nessuno sembra insospettirvi. Una delle ultime sere del viaggio

quando tutto sembra ormai finito, il re si accascia durante la cena, rantolandosi e con la bava alla bocca, fortunatamente con le vostre doti mediche di primo soccorso e la prontezza del medico della carovana il sovrano sfugge alla morte, purtroppo l'assassino è fuggito nella notte, era uno dei cocchieri.

Fallimento: Il viaggio è tranquillo e tenete sempre gli occhi aperti sulle campagne circostanti per eventuali agguati. Purtroppo, il male viene da dentro la spedizione e una sera ritrovate il re riverso nel suo vomito e con la schiuma alla bocca: è stato avvelenato. Se sopravviverà solo il tempo lo potrà dire, per ora è in stato comatoso. Tirare sulla tabella dei fallimenti. La famiglia reale è molto delusa dai vostri servizi, anzi è furiosa, in più qualcuno di voi potrebbe avere bevuto il vino avvelenato oppure essere sospettato dell'omicidio.

85) LA NOTTE DEI MORTI VIVENTI

La notte cala nella tranquilla città e i morti si risvegliano, un potente negromante si sta dirigendo verso le mura riportando in vita i caduti delle antiche battaglie. La sua marcia sembra ineluttabile e i tentavi di fermarlo da parte della guardia cittadina non scalfiscono che la superficie della sua immortale armata. L'unica speranza rimasta è che il chierico della gilda, uscito in missione la settimana precedente ritorni per salvare la situazione. Mandate quindi i vostri uomini più veloci alla ricerca dell'alleato sperando che l'incantatore non noti la vostra mossa.

CD	Abilità
19	Furtività, Sopravvivenza
22	Atletica

Successo: riuscite col favore delle tenebre a non essere notati dal nemico e a raggiungere il chierico, il quale non si trovava molto lontano dalla città. Al vostro rientro le difese sono quasi cadute ma con un assalto riuscite a sventare la minaccia. Il potente mago era in possesso di un artefatto ormai solo più ornamentale che vi frutta però 4500 mo.

Stallo: riuscite a raggiungere il chierico ma le vostre ricerche si sono protratte più a lungo del previsto e di ritorno alla città vi si para davanti un triste spettacolo, vi attende una dura e lunga battaglia. Le forze in campo si equivalgono e dopo tre tetri giorni lo stregone decide di volgere altrove i propri interessi.

Fallimento: riuscite a raggiungere il chierico più velocemente di quanto vi aspettaste ma sulla strada per tornare alla città finite dritti nella trappola del furbo negromante. La situazione è drammatica, tirate sulla tabella dei fallimenti.

86) COMBATTERE UN VULCANO!

Un vulcano a qualche kilometro di distanza minaccia di eruttare bisogna aiutare gli sfollati ad evacuare prima che sia troppo tardi, inoltre molte creature di roccia rovente sono state viste uscire da crepacci lungo le pendici del vulcano.

(Qui ci addentriamo in missioni davvero difficili da superare con banali abilità, quindi viene lasciata discrezionalità al Master decidere in base alle idee dei giocatori quali prove fargli sostenere e la difficoltà della tabella)

CD	Abilità
19	Medio
22	Difficile

Successo: L'evacuazione procede speditamente, ma sempre più creature escono dal terreno e minacciano la popolazione. Le combattete al meglio delle vostre capacità, difendendo con onore tutti i cittadini, correte da una parte all'altra della zona a cavallo, per i cittadini vedervi arrivare è una visione celestiale. Negli ultimi istanti il terreno comincia a tremare violentemente, il vulcano è sul punto di eruttare, ma una piccola famiglia è ancora indietro, trattenuta da alcune creature. Vi fiondate a recuperarli a cavallo e in una scena cinematografica degna delle migliori storie scappate dal vulcano in eruzione a cavallo, schivando meteore laviche, lapilli incandescenti e colate di cenere. Tutti i cittadini sono in salvo lontani dalla montagna di fuoco. Siete eroi. Grandi Eroi. La gilda guadagna un livello.

Stallo: L'evacuazione procede lentamente, il terreno trema sempre più violentemente e molte creature escono dal terreno e minacciano la popolazione. Le combattete al meglio delle vostre capacità, difendendo con onore tutti i cittadini. Purtroppo, i vostri sforzi

sono insufficienti e quando il vulcano erutta siete costretti a spronare i cavalli al massimo per fuggire, molti cittadini ancora in fuga vengono travolti, voi sopravvivete per miracolo.

Fallimento: Le creature sono troppe, il terreno trema incessantemente e i vostri sforzi sembrano inutili, quando il vulcano erutta l'esplosione è devastante e voi siete troppo vicini. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

87) FESSURA NELLA REALTÀ

A pochi chilometri dalla città si è aperto uno squarcio nella realtà, da essa cominciano ad uscire creature demoniache che attaccano i villaggi vicini e minacciano la città, dovete addentrarvi nella fessura e trovare il modo di chiuderla.

(Qui ci addentriamo in missioni davvero difficili da superare con banali abilità, quindi viene lasciata discrezionalità al Master decidere in base alle idee dei giocatori quali prove fargli sostenere e la difficoltà della tabella)

CD	Abilità
19	Medio
22	Difficile

Successo: Il reame in cui vi ritrovate dall'altra parte è pura follia e insensatezza; quando ne riemergete non ne avete ricordo, le vostre menti sono scombussolate e l'unica cosa che riuscite a fare è notare che dopo il vostro passaggio la fessura si richiude con un rumore sordo e un forte vento di risucchio. Vi ritrovate stesi per terra esausti e privi di ricordi, ma uno di voi tieni in mano uno scettro con gemme preziose incastonate, pensate che valga molti soldi (5000mo).

Stallo: Il reame in cui vi ritrovate dall'altra parte è pura follia e insensatezza, quando ne riemergete non ne avete ricordo, le vostre menti sono scombussolate e l'unica cosa che riuscite a fare è notare che dopo il vostro passaggio la fessura si richiude con un boato e vi scaglia indietro, lasciandovi svenuti. Vi risvegliate dopo alcune ore. La situazione è tornata alla normalità, ma non avete idea di come.

Fallimento: La gilda attende molti giorni, ma nessuno fa ritorno dalla missione. La fenditura è ancora aperta e demoni continuano a uscire sporadicamente. Avete perso due compagni, ma non potete permettere che la crepa nel mondo rimanga dov'è, la missione dovrà essere ripetuta. (Se la falliscono una seconda volta tirare sulla tabella dei fallimenti).

88) DRAGO AVIDO

Un drago Rosso è atterrato sopra il palazzo centrale e ha minacciato di radere al suolo la città con le fiamme se non gli si consegnerà tutto l'oro della città tra 4 giorni. (Qui ci addentriamo in missioni davvero difficili da superare con banali abilità, quindi viene

lasciata discrezionalità al Master decidere in base alle idee dei giocatori quali prove fargli sostenere e la difficoltà della tabella)

CD	Abilità
19	Medio
22	Difficile

Successo: In qualsiasi modo abbiate deciso di affrontare il drago, con un agguato, con la magia, un esercito il vostro coraggio viene ripagato. L'avidità creatura, dopo uno scontro degno di racconti bardici, decide che siete troppo impegnativi per così poco oro e se ne fugge via, siete convinti che non tornerà più.

Ogni cittadino della città vi ricompensa con una piccola somma di denaro per un totale di 10.000 mo.

Stallo: La vostra strategia ha un solo effetto sul drago regalargli una fragorosa risata, tuttavia il vostro schieramento sembra intimidirlo e piuttosto che ingaggiare uno scontro vola via ma incenerendo quello che trova sulla sua via. Un quartiere della città è in fiamme e ci vogliono due giorni per domare definitivamente l'incendio. Avendo mostrato al drago la vostra forza dubitate che deciderà di farsi rivedere.

Fallimento: Siete solo scarafaggi agli occhi del drago che delle vostre trappole e armate se ne fa un baffo! Irritato dalla vostra superbia, che vi fa pensare di poterlo affrontare, si lancia in un violento assalto sulla città, è inarrestabile. Tirare sulla tabella dei fallimenti.

89) BUCO NERO (PORCELLO)

Una misteriosa sfera nera come la notte di raggio 1,5 metri è apparsa in mezzo alla città e sta distruggendo ogni cosa lungo il suo lento cammino, inghiottendola nella sua oscurità. Non avete idea di quale sortilegio o creatura sia, temete che non vi sia modo di fermarla. (Qui ci addentriamo in missioni davvero difficili da superare con banali abilità, quindi viene lasciata discrezionalità al Master decidere in base alle idee dei giocatori quali prove fargli sostenere e la difficoltà della tabella)

CD	Abilità
20	Medio
23	Difficile

Successo: O la vostra strategia fichissima e impensabile ha effetto oppure vi rendete conto che la sfera segue uno schema: sembra attratta dalle persone nude. Non sapete perché, la cosa è inquietante, ma sfruttate questa particolarità a vostro vantaggio, denudandovi e attirando la sfera fuori città dove essa prosegue il suo cammino senza disturbarvi più. Sarebbe comunque il caso di chiedere ai capi della gilda di occuparsene, una sfera che annienta tutto sul suo cammino che scorrazza per il reame non è una cosa da ignorare. Lungo il cammino della sfera rinvenite, nella sua scia, oggetti che ha cacato fuori, in

gran parte biancheria intima ma anche oggetti di valore, molti oggetti di valore, una montagna di oggetti di valore (20.000mo).

Stallo: La sfera è inarrestabile, le vostre strategie fantasiose funziona poco o per nulla e questa vaga per la città seminando distruzione tra gli edifici e mettendo a rischio parecchie vite. Dopo alcuni giorni, prende un cammino diverso e esce dalla città, sarebbe comunque il caso di chiedere ai capi della gilda di occuparsene, una sfera che annienta tutto sul suo cammino che scorrazza per il reame non è una cosa da ignorare.

Fallimento: Ogni tentativo di direzionare la sfera è inutile, questa prosegue sul suo cammino ci sono alcuni civili feriti e sotterrati dalle macerie, fino a raggiungere la vostra sede e raderla al suolo. La gilda non ha più un edificio in questa città. Inoltre, alcuni membri potrebbero essere rimasti uccisi.

90) NON TUTTI I MATTI VANEGGIANO

Gira voce in città di una nuova figura che si aggira per le strade. Un anziano signore vestito di stracci propone a chi sia abbastanza coraggioso da dargli retta un vantaggioso scambio. Tra le parole deliranti si riesce a comprendere che chi recupererà la sua lampada avrà in cambio un desiderio. Il vecchio è infatti convinto di essere un genio e che un nobile arrogante gli abbia sottratto il suo prezioso cimelio.

CD	Abilità
19	Medio
23	Difficile

Successo: Che l'abbiate rubato infiltrandovi furtivamente o abbiate intimidito il nobile tanto da farvelo consegnare riuscite comunque a recuperare l'oggetto. Gli occhi del vecchio mendicante luccicano dalla felicità alla vista della lampada dorata. Al suo tocco questa risponde rivelando i suoi veri poteri e mantenendo la promessa vi viene concesso un desiderio.

Stallo: il bofonchiare sconnesso del vecchio vi ha confuso molto le idee e a casa del nobile sembra non esserci nessun oggetto che corrisponda alla sua descrizione. Ve ne tornate amareggiati alla sede della gilda mentre il nobile, attento che nessuno lo guardi, estrae dalla tunica il magico oggetto sogghignando.

Fallimento: i vostri tentativi di entrare in possesso dell'oggetto rendono consapevole il nobile del suo reale potenziale ed egli è adirato con voi. Questi si reca quindi dal vecchio e ottenendo al posto vostro il bramato potere fa svanire nel nulla ogni avere della vostra gilda. Lasciandovi ignudi nel vostro fallimento. (Per il DM: ogni avere della gilda è ora in possesso del nobile).

RICOMPENSE E DISASTRI

Durante le missioni si possono ottenere dei successi straordinari o dei terribili fallimenti, le tabelle qui sotto aiutano a stabilire ricompense eccezionali nel caso ci sia un successo critico o le conseguenze del fallimento della missione. Ricordate che non è obbligatorio tirare un dado, se il master lo ritiene più

opportuno e coerente può decidere lui quale risultato usare oppure può idearne uno nuovo, lo ripeto ancora, non lasciatevi imprigionare dalle regole, non sono perfette, lasciate spazio alla fantasia e improvvisazione.

FALLIMENTI

d100	Effetto
1-20	Feriti: l gilda non può effettuare missioni per 2 mesi a causa delle ferite ricevute.
21-35	Perdita della sede: La gilda locale perde un livello, se il risultato è minore di 0 la gilda scompare da quella località.
36-50	Malviventi o mostri in zona rendono difficile la vita alla gilda e alla compagnia, le probabilità di un incontro viaggiando in zona raddoppiano.
51-60	Perdita di denaro: perdetevi il 40% dei fondi della gilda (min 200mo), se non le avete perdetevi un livello.
61-75	Nuovo nemico in zona: la gilda si procura un nuovo nemico in città o nel territorio vicino, utilizzare le tabelle del Manuale del Dungeon Master per generare il PNG
76-85	Compagno catturato o disperso: Uno dei componenti della missione è stato catturato oppure è rimasto disperso in missione, la prossima missione può consistere nel recuperarlo.
86-93	Caduto in missione: uno dei membri della missione rimane ucciso durante le operazioni.
94-98	Disastro: Tutti i membri della spedizione rimangono tragicamente uccisi.
99-100	Catastrofe: La Gilda Perde un Livello intero con le relative conseguenze.

SUCCESSI CRITICI

d100	Effetto
1-22	Soldi: il successo della missione frutta 1d3 volte il premio normale.
23-37	Nuovo alleato: Le gesta eroiche della gilda ispirano una persona in particolare che vi diventa amica e alleata, potrebbe essere un popolano o un ricco nobile locale, al master la decisione. Si possono usare le tabelle nel manuale del Dungeon Master per generare il PNG
38-52	Oggetto magico: nel corso della missione il gruppo recupera un oggetto magico da una delle Tabelle A, B o C
53-62	Nuovi Membri: la Gilda colpisce la popolazione e la ispira, ottiene, se può, altri 1d4 membri (rango popolare), 1d6 membri (rango eroico), 2d6 (rango leggendario).
63-72	Nuova sede: In una città o villaggio vicino si stabilisce un informatore, nasce una nuova sede con un solo membro informatore
73-82	Oggetto magico: nel corso della missione il gruppo recupera un oggetto magico da una delle Tabelle D o E
83-90	Rivelazione: la gilda ottiene una informazione cruciale per la campagna principale.
91-97	Level Up! La gilda guadagna +1 livello bonus direttamente.
98-99	Oggetto magico: nel corso della missione il gruppo recupera un oggetto magico da una delle Tabelle F o G
100	Oggetto magico: nel corso della missione il gruppo recupera un oggetto magico da una delle Tabella H

ADEPTI

All'interno della propria Gilda verranno arruolati nuovi membri a mano a mano che essa sale di livello, espande la sua influenza e la sua fama. Ogni nuovo membro, il numero è ottenuto seguendo la tabella dei livelli, inizierà la propria carriera all'interno della gilda con le statistiche di una guardia (**Guard**) e potrà prendere parte alle missioni periodiche di quella sede; non sarà necessario per ora che ogni membro abbia un nome e una descrizione dettagliata, ma nulla vi vieta di dilettarvi nella stesura dei background di ogni membro. Col progredire dei livelli la gilda otterrà **Punti Progresso**, questi saranno necessari per far progredire nello schema evolutivo i membri della gilda, essi nel corso delle missioni e avventure accumuleranno esperienza che gli permetterà di specializzarsi in una particolare disciplina ed affinare particolari abilità. Nello schema riportato di seguito trovate tutti i possibili avanzamenti e il costo (nei cerchi) di Punti Progresso necessario per far progredire da uno step ad un altro un singolo membro.

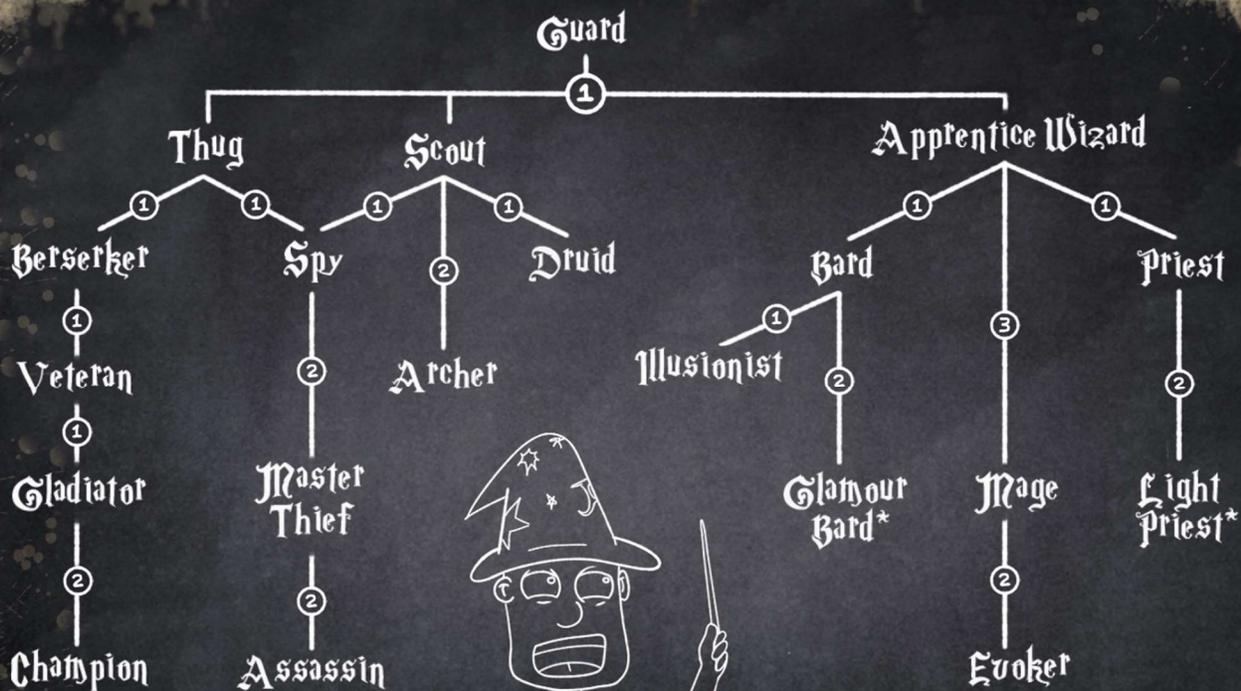
Ad esempio: Supponiamo di avere appena ottenuto un livello di Gilda ed essere passati dal 1° al 2°, ora

abbiamo 2 punti progresso. Potremmo decidere di usarli per far salire due membri della gilda da guardia a scout, oppure potremmo spenderli tutti per far salire un singolo membro fino ad essere Druido! (1 punto per lo Scout + 1 punto per arrivare al Druido)

Spetta ai giocatori decidere come far progredire i propri membri secondo la strategia che preferiscono oppure può essere il Master a dare dei suggerimenti in base al tipo di missioni svolte, alla storia vissuta dalla gilda o alla campagna in generale, per trovare l'evoluzione più appropriata.

La maggior parte dei PNG elencati si trova sul Manuale dei Mostri o in Guida di Volo ai Mostri, solo due sono stati generati nuovi (segnati da *).

La prima volta che una guardia ottiene un punto Progresso è il caso di trovargli un nome, un sesso, una razza e anche una personalità. Per fare questo ci si può aiutare anche con i manuali ufficiali, la Guida di Xanathar ad Ogni Cosa offre degli ottimi strumenti per generare un personaggio alleato e anche la sua backstory se lo desiderate.



* I PNG segnati con l'asterisco si trovano in appendice

PRETE DELLA LUCE

Umanoide medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 13 (maglia a catena)

Punti vita 82 (15d8 + 15)

Velocità 9 mt.

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)

Abilità Medicina +7, Persuasione +4, Religione +3

Sensi Percezione Passiva 13

Linguaggi due lingue qualsiasi

Sfida 4 (1,100 XP)

Eminenza divina. Come azione bonus, il prete può spendere uno slot incantesimo per far sì che i suoi attacchi con armi da mischia infliggano magicamente un danno radiante aggiuntivo di 10 (3d6) a un bersaglio in un colpo. Questo vantaggio dura fino alla fine del turno. Se il prete impiega uno slot incantesimo di 2° o superiore, il danno extra aumenta di 1d6 per ogni livello sopra il 1°.

Incantatore. Il prete è un incantatore di 5° livello. La sua abilità di incantesimo è Saggezza (incantesimo salva DC 13, +5 per colpire con attacchi di incantesimo). Il sacerdote ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): luce, fiamma sacra, taumaturgia

1° livello (4 slot): mani brucianti, cura ferite, fuoco fatato

2° livello (3 slot): sfera fiammeggiante, raggio ardente

3° livello (2 slot): luce del giorno, palla di fuoco

ACTIONS

Mazza. Attacco per arma da mischia: +2 per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpo: 3 (1d6) danno arrossendo.

Luce dell'alba (ricarica 5-6). Ogni creatura entro 30 piedi dal prete che può vederla deve effettuare un tiro salvezza Costituzione di 13 DC, subendo 14 (2d10 + 3) danni radianti su un salvataggio fallito, o metà del danno su uno di successo.

BARDO DEL FASCINO

Umanoide medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento caotico

Classe Armatura 13 (armatura di cuoio)

Punti Vita 44 (8d8 + 8)

Velocità 9 mt.

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	7 (-2)	14 (+2)

Tiro Salvezza Sag +1, Car +5

Abilità Intrattenere +8

Sensi Percezione passiva 8

Linguaggi Qualsiasi lingua

Sfida 5 (1,800 XP)

Incantesimi Innati. L'innata abilità di incantesimo del bardo è Carisma (incantesimo salva CD 13). Può lanciare i seguenti incantesimi in modo innato:

A volontà: comando, affascinare

Maestosità. La prima volta che una creatura attacca il bardo in un turno, l'attaccante deve effettuare un tiro salvezza di Carisma DC 13. In caso di salvataggio fallito, non può attaccare il bardo in questo turno e deve scegliere un nuovo bersaglio per l'attacco o l'attacco viene sprecato.

Incantesimi. Il bardo è un incantatore di 5° livello. La sua abilità di incantesimo è Carisma (tiro salvezza CD 13). Ha preparato i seguenti incantesimi da bardo:

Trucchetti (a volontà): amicizia, Beffa crudele

1° livello (4 slot): incantare la persona, comprendere le lingue, camuffare sé stesso, scritta illusoria, immagine silenziosa

2° livello (3 slot): invisibilità, forza fantasma, suggestione, scassinare

3° livello (2 slot): trama ipnotico, immagine maggiore

AZIONI

Stocco. Attacco in mischia: +5 per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. Colpo: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

NOTA DEL DM:

Questo supplemento mira a creare nuove dinamiche di gioco e a dare l'opportunità ai giocatori di realizzare le ambizioni dei propri personaggi; il giocatore deve sempre rimanere al centro del gioco! Secondo la mia esperienza e opinione è importante che i giocatori e i loro personaggi entrino in relazione con i membri della gilda specifici, questo dà un senso all'esistenza della gilda oltre all'ottenimento di tensori e potere. Quando un personaggio giocante inizia a socializzare e a relazionarsi con i PNG, con cui condivide lo stemma, la storia inizia davvero ad acquistare una profondità e una dinamica entusiasmante! Intrighi, tradimenti, azioni eroiche, sacrifici o gioie da bar non hanno lo stesso sapore se le persone con cui le condividi non hanno un volto, una voce, una storia. Il mio suggerimento è puntare di meno sulla quantità e di più sulla qualità!

ECONOMIA E COMMERCIO

Una Gilda è una organizzazione complessa che richiede fondi per poter sostentarsi e agire sul territorio, questi fondi provengono principalmente da missioni minori e compiti che la gilda compie quotidianamente, piccoli lavori che non vengono affrontati direttamente nel gioco. Queste entrate monetarie vengono contate come stile di vita dei membri della gilda e non sono direttamente utilizzabili in altro modo. Tuttavia, i tesori e le monete con cui la gilda viene remunerata durante le missioni periodiche e gli eventuali introiti che i personaggi decidono di stanziare direttamente dalle loro avventure sono fondi straordinari di cui bisogna tenere conto, essi possono essere utilizzati sulla base delle esigenze, per acquistare attrezzatura, ampliare una sede specifica, avviare un'attività commerciale con cui aumentare gli introiti ecc. Bisogna però prestare particolare attenzione agli incidenti che possono occorrere durante le missioni che possono portare a forti perdite di denaro.

Nella scheda dedicata alla gilda è presente una sezione specifica per amministrare le finanze, tesori speciali da tenere nei forzieri ecc.

Il primo giorno di ogni mese nel turno dedicato alla gilda si dovranno effettuare alcune operazioni e tiri per verificare la situazione economica per i 30 giorni seguenti, calcolare i guadagni o le perdite derivanti dalle attività commerciali, stanziare fondi speciali o mettere alcuni gruzzoletti al sicuro nei forzieri per i giorni di crisi:

- In primis far decidere ai giocatori se si desidera utilizzare i fondi presenti per attività specifiche come specificato meglio in seguito. La questione può essere gestita dai giocatori anche se i loro personaggi sono assenti poiché in una avventura in terre lontane, si presume infatti che abbiano lasciato linee guida chiare ai loro secondi in comando.
- Stabilire quanto tempo possono dedicare i personaggi ad aiutare la

gilda nelle questioni economiche o commerciali.

- In terzo luogo, tirare sulla tabella per l'attività commerciale e segnare le nuove entrate o uscite per il periodo seguente.

Per gestire una eventuale attività avviata: commercio tra le varie città, locanda, negozio di antichità, allevamento di cavalli ecc, verrà utilizzato il sistema già presente nella **Guida del Dungeon Master** ma leggermente ampliato, se non vi aggrada questa versione potete semplicemente ripiegare sulla versione originale presente nel libro.



Prima di vedere come vanno le attività commerciali nel mese i personaggi pianificano come utilizzare i soldi. Successivamente si tirerà un tiro sul dado percentuale, sommando i modificatori come descritti nell'ultimo punto o quelli ritenuti opportuni dal Master date le circostanze:

- Ampliare un edificio: utilizzando i supplementi suggeriti precedentemente si possono utilizzare i fondi per ampliare una delle sedi, costruire una stanza, un laboratorio o avviare una attività.
- Assoldare nuovi membri: spendendo 14 giorni e alcune finanze si può provare ad assoldare nuovi adepti tra le fila della gilda, per fare questo deve essere possibile mandare uno dei membri a fare propaganda, avere posti disponibili e spendere 100 mo, si può quindi effettuare una prova di Carisma (Persuasione) seguendo la tabella:

D20	Risultato
0-16	Non reclutate nessuno
17-20	Reclutate una nuova guardia
20-25	Reclutate due nuovi membri
26+	Reclutate 1d4+2 nuovi membri

- Dare una festa o altre attività di svago: dopo una grande vittoria degli eroi della gilda o per l'avvicinarsi di una festività particolare, potrebbe essere il caso organizzare una festa: un evento come un matrimonio o un torneo sportivo. Per fare questo bisognerà stanziare dei fondi in accordo con il master.
- Investire nel commercio: Si può decidere di investire soldi nelle proprie attività commerciali, si somma un +1 sulla tabella per ogni volta che si investe **il doppio del costo** di mantenimento dell'attività (Per un massimo di +20). Inoltre, per ogni giorno del mese precedente che i fondatori della gilda hanno a gestire l'attività si somma +1 (Per un massimo di +30).

Esempio: i giocatori possiedono una fattoria di fianco alla sede della gilda, decide di investire 20 monete di argento (ma) e visto che il costo di mantenimento è di 5 ma, si potrà sommare +4 sul tiro percentuale. Inoltre, i personaggi hanno trascorso 5 giorni a occuparsi dell'attività e quindi possono sommare un altro +5, per un totale di +9 sul tiro percentuale.

Infine, per ogni volta che si investe in una attività c'è una piccola possibilità del 10% che accadano degli imprevisti o complicazioni. Vedere la tabella complicazioni

RISULTATO MENSILE DELL'ATTIVITÀ

d100	Risultato
01-15	Bisogna pagare due volte il costo di mantenimento dell'attività per ognuno dei giorni
16-30	Bisogna pagare il costo di mantenimento dell'attività per ogni giorno.
31-45	Bisogna pagare metà del costo di mantenimento per ogni giorno.
46-65	L'attività copre i propri costi e si mantiene per tutti i giorni
66-80	L'attività copre i propri costi, si mantiene per tutti i giorni e guadagna 1d3 la cifra investita nell'attività specifica.
81-90	L'attività copre i propri costi, si mantiene per tutti i giorni e guadagna 1d4 volte la cifra investita nell'attività specifica.
90 - 100	L'attività copre i propri costi, si mantiene per tutti i giorni e guadagna 1d6 volte la cifra investita nell'attività specifica.
101+	L'attività copre i propri costi, si mantiene per tutti i giorni e guadagna 2d4 volte la cifra investita nell'attività specifica.

TABELLA DEGLI IMPREVISTI RIVISTA

d6	Risultato
1	La mala gestione e la concorrenza vi mettono in difficoltà, dovete pagare 5 volte il costo di mantenimento dell'attività o dichiarare la bancarotta e chiudere bottega.
2	Alcune difficoltà economiche cittadine riducono di una categoria i risultati della vostra attività
3	Una cerchia criminale insidia la vostra attività con una estorsione
3	Una attività commerciale analoga inizia a farvi concorrenza spietata, avete un nuovo rivale.
4	Un crimine viene commesso nei pressi della vostra attività, dovrete tenerla chiusa per tutto il mese, non pagate nessun costo di mantenimento, ma non guadagnate nemmeno nulla.
6	Un alterco nella vostra attività si trasforma in una rissa che danneggia i vostri averi, dovete pagare 2 settimane di spese di mantenimento per rimettere tutto a posto.

TABELLA ATTIVITÀ E COSTO DI MANTENIMENTO

Attività	Costo
Fattoria	5 ma
Locanda	5 mo
Negozi	3 mo
Rotta commerciale	10 mo
Tempio	13 mo
Casa di caccia	5 ma

RIFERIMENTI

Ricordati di dare merito a chi di dovere

Lavagna di sfondo: "Designed by Dashu83 / Freepik"

Immagine Pg.5: "Foundation" di Polymorph Day

Immagine Pg.7: The Citadel II by Andreas Rocha

Immagine Pg10: Oxan_Studios_Concept_Art_20

Immagine Pg13: by Kekai Kotaki

ImmaginePg.16: Foggy by Eve Ventrue

Immagine Pg.19: Kekai Kotaki

Immagine Pg.22: The Gathering by Andreas Rocha

Immagine Pg.32: Swamp by Jodie Muir

Immagine Pg.38: Silent Shadows by Andreas Rocha

Immagine Pg.45: by Jordan Grimmer

Parte del design di fondo pagina: clipart.email

Per le regole dettagliate del gioco riferirsi ai manuali ufficiali pubblicati dalla Wizard of the Coast in inglese

<https://dnd.wizards.com/>

Oppure quelli tradotti ufficialmente in italiano dal Asmodee Italia: https://www.asmodee.it/giochi_DeD5.php

Un ringraziamento speciale va alla favolosa compagnia di avventurieri con cui è stato ideato, sperimentato e perfezionato questo nuovo supplemento di gioco, le loro avventure si sono dimostrate degne dei migliori canti bardici, magari in futuro queste gesta potrebbero vedere la luce su carta ingiallita dal tempo.

