

PROLOGO

in cui i personaggi incontrano un mercante in difficoltà

in cui i Personaggi incontrano Nergal in difficoltà con il suo carro coperto.

Questi è piegato perchè uno degli assi è rotto, Nergal lo sta cercando di riparare mentre le due capre che lo trainerebbero stanno brucando svogliatamente.

Se i personaggi non passano disinteressatamente ma lo aiutano riceveranno uno dei suoi biglietti.

Nel caso in cui i giocatori aiutino Nergal senza ricorrere a incantesimi (in fondo si tratta di tagliare un tronco delle dimensioni giuste e lui ha gli strumenti) ricompenserà lo sforzo con una Candela di Babilonia

Nergal Warlock 3 Liv 300 PX

Initiative +5

Hit Points 42 AC: 17

Defenses Tem 15, Ref 16, Wil 16

Saving Throws +2

Action Point 1

Weapon Proficiency Simple melee, simple ranged

Armor Proficiency Cloth, leather

Trained Skills Two skills from the warlock class list

Class Features *Eldritch blast*, Eldritch Pact, Prime Shot, Warlock's Curse

Implements Rods, wands

Str 15 (+5) **Dex** 20 (+8) **Wis** 16 (+6)

Con 18 (+7) **Int** 13 (+4) **Cha** 20 (+8)

Biglietti di Richiamo

su un lato vi è un'impronta di sangue sull'altra la scritta

“bagnare in Rosso e Argento” .

Se un personaggio fa cadere una silla di sangue sul biglietto al chiaro di luna incontrerà Nergal prima dell'Alba

Candela di Babilonia

il tragitto percorso mentre è accesa è 10 volte il normale. La candela puo' bruciare con la sua caratteristica fiamma verde per nove ore prima di consumarsi.

SCENA PRIMA

in cui vengono fatti i preparativi di una festa mentre non si trova piu' un bambino

Il villaggio di Fondoscuro sta sulla strada che percorrono i nostri personaggi solo qualche ora prima della città di Ruggicorvo, arrivati nel piccolo centro è chiaro che sono in atto dei preparativi di una festa legata alla stagione del raccolto. Un lungo tavolo ospita delle grosse zucche scolpite.. ciascuna gelosamente sorvegliata da un ragazzino e coperte da un pesante telo che non consente di vederle prima del momento giusto. La signora Betty-Sue sta camminando vicino al tavolo con una vistosa coccarda arancione appuntata sull'abito, lo scorso anno ha battuto all'unanimità la zucca della signora Molly-Sue.

Poco dopo che le zucche vengono svelate arrivano i signori Owen in cerca di Selias, il capo villaggio; il piccolo Bod è sparito e ormai è sera.

Voci che si possono raccogliere con Bassifondi:

il piccolo Bod si è allontanato giocando **10**

il piccolo Bod giocava con altri bambini ma è l'unico a non essere tornato **10**

il piccolo Bod pare volesse prendere una frutta da un melo selvatico **15**

sotto un melo selvatico in terreno non consacrato dimora una strega, tutti sono preoccupati che possa aver nuociuto al piccolo Bod **20**

in una delle cappelle private pare vi sia un tesoro **20**

la verità è che il piccolo Nobody Owen si è diretto con gli amici al confine del terreno sconacrato e li è stato sfidato a prendere una mela, quando è caduto dall'albero oltre la cancellata che racchiude il luogo in cui sono sepolti suicidi, ladri e stregoni c'è stato un fuggi fuggi generale. Il piccolo Bod ha incontrato Liza lo spirito della strega sepolta sotto il melo che gli ha riparato la gamba che si è fratturato cadendo con l'aiuto di cio' che resta dei suoi poteri.

Il piccolo sentendosi in debito è partito all'avventura cercando di procurarsi una lapide su cui far incidere le iniziali del nome di Liza.

È probabile che i personaggi vogliano andar a fare una visita alla strega armi in pugno.

SCENA SECONDA

in cui i personaggi si recano da una megera in cerca di un bambino

la cancellata che divide il terreno in cui sono seppelliti i perduti è formato da una lunga sequenza di barre sottili e alte un paio di metri, ciascuna terminante con una punta acuta, l'acciaio brilla un poco durante la notte così come l'erba alta che nessuno di cura di tagliare, la cancellata non chiude nulla.. è piu' che altro un segno che stabilisce un dentro e un fuori. In un punto è brecciata da un grosso melo sul quale stanno ancora alcune grosse mele di colore rosso; nell'erba una vecchia signora si rivolge al gruppo con un "chi è che c'è lì?"

Elisabeth "Liza" Hempstock fu accusata di stregoneria ben 150 anni a quel tempo la promessa sposa del signor Porrit notò un calo dell'interesse del marito nei suoi confronti mentre questo girava attorno al lavatoio di Liza come un'ape con un alveare. Elisabeth venne sottoposta a un'ordalia, futuro suocero del signor Porrit pagò profumatamente perché venisse tenuta sott'acqua il piu' possibile.. e affogò.

Ora vanno dette due cose: la prima è che al tempo non vi era bisogno di un filtro d'amore per fare in modo che il signor Porrit ronzzasse attorno alla giovane lavandaia, la seconda è che Liza era effettivamente una strega, prima ancora che i suoi vestiti si asciugassero il corpo ormai senza vita ruotò gli occhi indietro e li maledisse tutti quanti affinché non trovassero riposo nelle tombe. Quando l'ultimo rantolo si spense bruciarono il corpo e lo buttarono in questa fossa. La settimana dopo le coperte che furono mandate per il matrimonio dei Porrit portarono il morbo nel villaggio, in capo a sette giorni perirono tutti coloro che parteciparono all'assassino.

Del piccolo Bod puo' dire solo che fu colpito dalla storia, gliela raccontò mentre medicava la gamba destra del ragazzo e lui per ricambiare il favore le ha promesso una BELLA lapide sotto cui riposare.

Note: una BELLA lapide costa, il bambino sicuramente non puo' avere i soldi per permettersela. Se i giocatori si perdono la vecchia Liza puo' rimandarli al villaggio suggerendo loro di chiedere ai bambini come puo' essersi procurato dei soldi; inoltre se i personaggi hanno con se il biglietto di Nergal la vecchina ammonirà loro per il fatto di conoscere una persona che ha un mercato molto pericoloso.

Strega Level 7 Controller
Medium fey humanoid XP 300

Initiative +7 **Senses** Perception +10; low-light vision
Baleful Whispers (Psychic) aura 5; an enemy that ends its turn in the aura takes 1d6 psychic damage.

HP 83; **Bloodied** 41; see also *shriek of pain*

AC 21; **Fortitude** 20, **Reflex** 19, **Will** 18

Resist 10 thunder

Speed 6; see also *fey step*

m**Quarterstaff** (standard; at-will) ☐ **Weapon**
+9 vs. AC; 1d8 + 4 damage.

C **Howl** (standard; at-will) ☐ **Thunder**

Close blast 5; +10 vs. Fortitude; 1d6 + 4 thunder damage, and the target is pushed 3 squares.

C **Shriek of Pain** (standard; recharges when first bloodied)

Thunder

Close blast 5; +8 vs. Fortitude; 3d6 + 4 thunder damage, or 3d6 + 9 thunder damage if the howling hag is bloodied.

Miss: Half damage.

Change Shape (minor; at-will) ☐ **Polymorph** A howling hag can alter its physical form to appear as an old crone of any Medium humanoid race (see Change Shape, page 280).

Fey Step (move; encounter) ☐ **Teleportation** The howling hag can teleport 10 squares.

Alignment unaligned **Languages** Common, Elven

Skills Bluff +11, Insight +10, Intimidate +11, Nature +10

Str 18 (+7) **Dex** 18 (+7) **Wis** 15 (+5)

Con 19 (+7) **Int** 12 (+4) **Cha** 16 (+6)

Equipment quarterstaff

Zombie Level 2 Brute

Medium natural animate (undead) XP 125

Initiative -1 **Senses** Perception +0; darkvision

HP 40; **Bloodied** 20; see also *zombie weakness*

AC 13; **Fortitude** 13, **Reflex** 9, **Will** 10

Immune disease, poison; **Resist** 10 necrotic; **Vulnerable** 5 radiant

Speed 4

m**Slam** (standard; at-will)

+6 vs. AC; 2d6 + 2 damage.

M **Zombie Grab** (standard; at-will)

+4 vs. Reflex; the target is grabbed (until escape). Checks made to escape the zombie's grab take a -5 penalty.

Zombie Weakness

Any critical hit to the zombie reduces it to 0 hit points instantly.

Alignment Unaligned **Languages** —

Str 14 (+3) **Dex** 6 (-1) **Wis** 8 (+0)

Con 10 (+1) **Int** 1 (-4) **Cha** 3 (-3)

Zombie Rotter Level 3 Minion

Medium natural animate (undead) XP 38

Initiative -2 **Senses** Perception -1; darkvision

HP 1; a missed attack never damages a minion.

AC 13; **Fortitude** 13, **Reflex** 9, **Will** 10

Immune disease, poison

Speed 4

m**Slam** (standard; at-will)

+6 vs. AC; 5 damage.

Alignment Unaligned **Languages** —

Str 14 (+2) **Dex** 6 (-2) **Wis** 8 (-1)

Con 10 (+0) **Int** 1 (-5) **Cha** 3 (-4)

In caso di difficoltà la vecchia Liza chiamerà alcuni corpi dalle tombe vicine per tenere i personaggi a bada mentre se la da a gambe 2 bruti e 3 marci (364 PX)

SCENA TERZA

in cui si accendono fuochi pericolosi

i personaggi tornano al villaggio nel momento immediatamente successivo alla premiazione, sul lunghissimo tavolo di legno ci sono 7 zucche, tutte intagliate in modo piuttosto banale, tranne quella della signora Betty-Sue che ritrae la signora Molly-Sue con un'espressione irata.. enormemente fuori luogo ora vista l'espressione di gioia di questa, nuovamente in possesso della coccarda della vincitrice mentre issa con l'aiuto del capo villaggio una zucca che sembra una strega su un copro di paglia sopra un covo di paglia.

Quando il signore Finnegan avvicina la torcia al covone per incendiare l'omino questi si anima manifestando il proprio disappunto nel farsi bruciare torcendo il collo al povero Abram Finnegan

Uomo con la Testa di Zucca Level 2 skirmisher XP 500

Iniziativa +2 Senses Perception -1; darkvision

HP 28;

AC 16; Fortitude 14 Reflex 14, Will 14

Immune disease, poison

Speed 4

m **Slam** (standard; at-will)

+7 vs. AC; 1d6+3 damage.

Blast (at will) emanazione ad area 1 in 10

+5 vs. Riflessi; 1d10 (5 TS salva)

Alignment Unaligned **Languages** —

Str 15 (+3) Dex 10 (+0) Wis 8 (-1)

Con 10 (+0) Int 1 (-5) Cha 9 (0)

Zombie Level 2 Brute

Medium natural animate (undead) XP 125

Initiative -1 **Senses** Perception +0; darkvision

HP 40; Bloodied 20; see also *zombie weakness*

AC 13; Fortitude 13, Refl ex 9, Will 10

Immune disease, poison; **Resist 10** necrotic; **Vulnerable 5** radiant

Speed 4

m **Slam** (standard; at-will) +6 vs. AC; 2d6 + 2 damage.

M **Zombie Grab** (standard; at-will) +4 vs. Refl ex; the target is grabbed (until escape). Checks made

to escape the zombie's grab take a -5 penalty.

Zombie Weakness

Any critical hit to the zombie reduces it to 0 hit points instantly.

Str 14 (+3) Dex 6 (-1) Wis 8 (+0) Con 10 (+1) Int 1 (-4) Cha 3 (-3)

Zombie Rotter Level 3 Minion XP 38

Initiative -2 **Senses** Perception -1; darkvision

HP 1; a missed attack never damages a minion.

AC 13; Fortitude 13, Refl ex 9, Will 10

Immune disease, poison **Speed 4**

m **Slam** (standard; at-will) +6 vs. AC; 5 damage.

Str 14 (+2) Dex 6 (-2) Wis 8 (-1) Con 10 (+0) Int 1 (-5) Cha 3 (-4)

Quando le fiamme saranno spente e l'uomo con la testa di zucca fermato le reazioni saranno molteplici, contemporanee e disordinate, la folla ha voglia di linciare qualcuno, non importa chi.

Le voci che si levano:

“Molly Sue è una strega!”

“Molly Sue ha preso il figlio degli Owen!”

“L'uomo di paglia l'hanno portato gli avventurieri!”

se i giocatori riescono a ricondurre il villaggio alla ragione guadagneranno 100 PX

La Signora Molly Sue non riuscendo a capacitarsi della superiore abilità della signora Betty Sue rivolge le sue preghiere al cielo.. o chi per esso e incontra sul piazzale di casa sua Nergal il quale ha una bella zucca intagliata pronta per vincere una coccarda, il prezzo? Alto a quanto pare, probabilmente la sua reputazione.. o la felicità, circa questi accordi la signora non proferisce parola.

Sulla via che conduce alla casa i pg possono trovare VD 15 un ferro di cavallo piccolo, probabilmente di una delle capre del carro. L'oggetto di per se non è stato incantato ma nel tempo ha guadagnato qualche proprietà: diventa caldo quando qualcuno in un raggio “a vista” ha cattive intenzioni nei confronti del possessore.

Se i personaggi dovessero essere attaccati dagli abitanti si accorgerebbero finalmente chi hanno davanti: i corpi senza pace degli aguzzini della vecchia Liza, inconsapevoli della propria morte. Due Zombie e sei Zombie Marci si avvicinano ai personaggi (125x2+ 38x6 XP)

SCENA QUARTA

in cui un'ombra attende il ritorno di oggetti e persone

Nel frattempo il piccolo Bod se ne sta uscendo dalla Cripta dei Corvotempesta con uno dei tesori che erano custoditi lì dentro, facendosi scudo delle sue buone intenzioni e della sua innocenza è riuscito a superare il guardiano portando via una preziosissima spilla in oro bianco raffigurante un corvo che tiene tra gli artigli una pietra scarlatta e arancio di Ammonite. L'intenzione del piccolo Bod è di andare a Ruggicorvo e venderla per comprare una lapide per la vecchia strega. O seguendo le tracce di Bod oppure chiedendo informazioni i personaggi dovrebbero venire a sapere dell'esistenza di una antica cripta nella quale si dice vi siano molte cose, molte morte e tutte pericolose. È piuttosto chiaro che se Bod sia in cerca di una fortuna sicuramente andrà a cercarla lì.

La cripta si trova in cima a una collina da cui si vede tutto il villaggio e si staglia sul paesaggio simile a un dente cariato. All'interno le scale portano a una coppia di stanze sotterranee scavate nella profondità della pietra. Nel buio della seconda si intravede un'Ombra che abbraccia un cofano in pietra su cui sono deposti un pugnale e una coppa

«*Temimi*»

«*Perché sono a guardia di cose preziose e mai perdute.*»

«*Nulla viene mai portato via*»

«*Il coltello, la spilla, il calice. Io li proteggo nell'oscurità. Io attendo.*»

«*Il Padrone ci ha posto qui sulla pianura per fare la guardia, ha seppellito i nostri teschi sotto questa pietra, ci ha lasciato qui consapevoli del nostro compito. Noi sorvegliamo i tesori fino a quando il Padrone non ritornerà.*»

«*Noi siamo lo Sleer. Noi sorvegliamo.*»

ovviamente nella stanza non c'è la spilla, se interrogata la figura risponderà solamente «*Ritornerà, lo fa sempre*»

Wraith Level 5 Lurker

Medium shadow humanoid (undead) XP 200

Initiative +10 **Senses** Perception +2; darkvision

HP 37; **Bloodied** 18

Regeneration 5 (if the wraith takes radiant damage, regeneration is negated until the end of the wraith's next turn)

AC 16; **Fortitude** 13, **Refl ex** 16, **Will** 14

Immune disease, poison; **Resist** 10 necrotic, insubstantial;

Vulnerable 5 radiant (see also *regeneration* above)

Speed fly 6 (hover); phasing; see also *shadow glide*

m **Shadow Touch** (standard; at-will) ☐ **Necrotic**

+8 vs. Refl ex; 1d6 + 4 necrotic damage, and the target is weakened (save ends).

Combat Advantage ☐ **Necrotic**

The wraith deals an extra 1d6 necrotic damage against any target it has combat advantage against.

Shadow Glide (move; encounter)

The wraith shifts 6 squares.

Spawn Wraith

Any humanoid killed by a wraith rises as a free-willed wraith at the start of its creator's next turn, appearing in the space where it died (or in the nearest unoccupied space). Raising the slain creature (using the Raise Dead ritual) does not destroy the spawned wraith.

Alignment Chaotic Evil **Languages** Common

Skills Stealth +11

Str 4 (-1) **Dex** 18 (+6) **Wis** 10 (+2)

Con 13 (+3) **Int** 6 (+0) **Cha** 15 (+4)

In caso di combattimento arriveranno 1 scheletro soldato e 4 decrepiti

Skeleton Level 3 Soldier

Medium natural animate (undead) XP 150

Initiative +6 **Senses** Perception +3; darkvision

HP 45; **Bloodied** 22

AC 18; **Fortitude** 15, **Refl ex** 16, **Will** 15

Immune disease, poison; **Resist** 10 necrotic; **Vulnerable** 5 radiant

Speed 5

m **Longsword** (standard; at-will) ☐ **Weapon**

+10 vs. AC; 1d8 + 2 damage, and the target is marked until the end of the skeleton's next turn; see also

Speed of the Dead

When making an opportunity attack, the skeleton gains a +2 bonus to the attack roll and deals an extra 1d6 damage.

Alignment Unaligned **Languages** —

Str 15 (+3) **Dex** 17 (+4) **Wis** 14 (+3)

Con 13 (+2) **Int** 3 (-3) **Cha** 3 (-3)

Equipment chainmail, heavy shield, longsword

Decrepit Skeleton Level 1 Minion

Medium natural animate (undead) XP 25

Initiative +3 **Senses** Perception +2; darkvision

HP 1; a missed attack never damages a minion.

AC 16; **Fortitude** 13, **Refl ex** 14, **Will** 13

Immune disease, poison **Speed** 6

m **Longsword** (standard; at-will) ☐ **Weapon** +6 vs. AC; 4 damage.

r **Shortbow** (standard; at-will) ☐ **Weapon** Ranged 15/30; +6 vs. AC; 3 damage.

Alignment Unaligned **Languages** —

Str 15 (+2) **Dex** 17 (+3) **Wis** 14 (+2) **Con** 13 (+1) **Int** 3 (-4) **Cha** 3 (-4)

Equipment heavy shield, longsword, shortbow, quiver of 10 arrows

Nella seconda stanza della cripta sono presenti solo due dei tre oggetti, il coperchio del cofano non è spostabile, tutto qui è magico e maligno o meglio.. profondamente corrotto e tormentato. Tutti e tre gli oggetti generano cupidigia

Spilla della Signora

è una spilla in oro bianco e ammonite. Ha la forma di un corvo che stringe la pietra tra gli artigli. In un raggio di 25 attorno alla spilla tutti (portatore incluso) rivelano le verità piu' nascoste senza dare loro peso. Per resistere è necessario un tiro di saggezza contro una difficoltà di 20

Coppa del Capofamiglia

è un calce in cristallo e argento decorato con motivi che ricordano delle piume e sollevato da terra da un pesante gambo a forma di zampa d'uccello. Se riempita di sangue, fino a quanto ve ne stà, provoca paura a 25 caselle, ogni turno è necessario compiere un tiro di Int Vs 15 per non fuggire dall'area

Athamè del Celebrante

è un pugnale con la lama in argento, privo di filo e con un manico in un legno quasi nero. permette di porre termine a un effetto continuato con un gesto della lama e un tiro Intelligenza contro Volontà

SCENA QUINTA

in cui due uomini discutono della propria fortuna

A Ruggicorvo il negozio del signor Abanazer Bolger è conosciuto per essere un po' bottega di antiquariato, un po' rigattiere, un po' banco dei pegni, nemmeno lo stesso proprietario ha chiara la distinzione, sicuramente ha ben presente che la spilla che ora tiene in mano ha un valore quasi incalcolabile.

I personaggi arrivano mentre Bolger, che ha chiuso il piccolo Bod in una stanza sul retro con l'inganno, sta discutendo con il suo "responsabile della sicurezza" Tom Hustings circa l'enorme fortuna che si può trovare nella cripta da dove proviene quel piccolo meraviglioso gioiello.

Se i personaggi restano ad ascoltare si rendono conto che nella mente dei due la cripta è diventata un'enorme caverna piena di tesori e ricchezze circa le quale, è chiaro, i due vorrebbero averne il possesso completo, se i pg entrano si sentiranno dire un laconico «*E' chiuso*», a una domanda circa Nobody Owen verrà risposto «*l'abbiamo chiuso nel retro per prendergli la spilla, che scioconon sa che vale una fortuna!*» come se fosse la cosa più naturale del mondo... gli effetti della spilla, a cui sono soggetti anche i personaggi sono questi.

Ora potrebbero accadere diverse cose, se i personaggi non intervengono Bolger e Hustings si uccideranno vicendevolmente, nella stanza sul retro il piccolo Bod Owen si sta fingendo morto, è c'è da dire che per la sua particolare condizione di abitante del villaggio maledetto gli riesce dannatamente bene.

Nella bottega i giocatori possono trovare molte cose interessanti e preziose, ma a meno di voler riammodernare casa piuttosto inutili, in una cassaforte di cui il signor Bolger ha la chiave appesa al collo ci sono 320 monete d'oro e una serie di cartellini con recapiti di compratori e venditori, uno è di Nergal (si veda la prima scena); oltre a mobili i personaggi possono trovare tre statue da un metro, in bronzo del valore di circa 150gp ciascuna (prezzate a 500) una collezione di 5 uova in vetro finemente decorate da circa 250gp (prezzate a mille) alcuni quadri di modesto valore e un fodero in morbida pelle di rettile decorato con la testa di un drago che si apre per inghiottire la spada. L'arma che riposa in questo fodero diventa fiammeggiante per il resto della giornata guadagnando

+1 ai tiri per colpire e ai danni, tutti i danni dell'arma sono considerati da fuoco

critico: +1d6 di danni da fuoco

potere giornaliero: azione gratuita; quando il personaggio mette a segno un colpo può decidere di infliggere altri 1d6 danni da fuoco, il bersaglio prende 5 danni continuati (TS termina)

Abanazer Bolger Level 2 Skirmisher XP 125

Initiative +3 **Senses** Perception +1

HP 37; **Bloodied** 18

AC 16; **Fortitude** 12, **Reflex** 14, **Will** 12

Speed 6

Mace (standard; at-will) ☉ **Weapon** +4 vs. AC; 1d8 + 1 damage, and the human shift 1 square.

Dagger (standard; at-will) ☉ **Weapon** Ranged 5/10; +6 vs. AC; 1d4 + 3 damage.

Alignment Any **Languages** Common

Skills Stealth +9, Streetwise +7, Thievery +9

Str 12 (+2) **Dex** 17 (+4) **Wis** 11 (+1)

Con 13 (+2) **Int** 16 (+1) **Cha** 12 (+2)

Tom Hustings Level 4 Brute XP 175

Initiative +3 **Senses** Perception +2

HP 66; **Bloodied** 33; see also *battle fury*

AC 15; **Fortitude** 15, **Reflex** 14, **Will** 14

Speed 7

mace (standard; at-will) ☉ **Weapon** +7 vs. AC; 1d12 + 4 damage (crit 1d12 + 16).

Battle Fury (free, when first bloodied; encounter)

The human berserker makes a melee basic attack with a +4 bonus to the attack roll and deals an extra 1d6 damage on a hit.

Alignment Any **Languages** Common

Skills Athletics +9, Endurance +9

Str 17 (+5) **Dex** 12 (+3) **Wis** 11 (+2)

Con 16 (+5) **Int** 10 (+2) **Cha** 12 (+3)

Equipment hide armor, mace

EPILOGO

in cui vengono ricompensati gli eroi

se i personaggi riportano il corpo del piccolo Nobody Owen ai genitori (100 PX a testa) saranno sorpresi di vedere che nei pressi del villaggio si alzerà e correrà loro incontro. Dovrebbe essere chiaro che gli abitanti del villaggio in realtà sono morti poco dopo aver assassinato la Liza la strega.

La maledizione terminerà quando essa potrà riposare sotto una lapide con delle iniziali e una dedica (altri 100PX a testa + 100 di gruppo per una dedica sentita)

Rimane la spilla da riportare, nel caso i giocatori decidano di farlo (è un modo per liberarsi dell'influenza) guadagneranno altri 100 PX a testa

SCENA OPZIONALE

un incontro sulla via che porta alla cappella

questo è un incontro che può avvenire al villaggio al termine dell'avventura oppure sulla via che porta alla cappella quando i pg andranno a riportare la spilla.

Diversi scheletri si muovono alla ricerca dell'oggetto rubato

uno scheletro infuocato

tre scheletri

sei scheletri decrepiti

600 XP

Skeleton Level 3 Soldier

Medium natural animate (undead) XP 150

Initiative +6 **Senses** Perception +3; darkvision

HP 45; **Bloodied** 22

AC 18; **Fortitude** 15, **Reflex** 16, **Will** 15

Immune disease, poison; **Resist** 10 necrotic; **Vulnerable** 5 radiant

Speed 5

m**Longsword** (standard; at-will) ☞ **Weapon**

+10 vs. AC; 1d8 + 2 damage, and the target is marked until the end of the skeleton's next turn; see also *speed of the dead*.

Speed of the Dead

When making an opportunity attack, the skeleton gains a +2 bonus to the attack roll and deals an extra 1d6 damage.

Alignment Unaligned **Languages** —

Str 15 (+3) **Dex** 17 (+4) **Wis** 14 (+3)

Con 13 (+2) **Int** 3 (–3) **Cha** 3

Decrepit Skeleton Level 1 Minion

Medium natural animate (undead) XP 25

Initiative +3 **Senses** Perception +2; darkvision

HP 1; a missed attack never damages a minion.

AC 16; **Fortitude** 13, **Reflex** 14, **Will** 13

Immune disease, poison

Speed 6

m**Longsword** (standard; at-will) ☞ **Weapon**

+6 vs. AC; 4 damage.

r**Shortbow** (standard; at-will) ☞ **Weapon**

Ranged 15/30; +6 vs. AC; 3 damage.

Alignment Unaligned **Languages** —

Str 15 (+2) **Dex** 17 (+3) **Wis** 14 (+2)

Con 13 (+1) **Int** 3 (–4) **Cha** 3 (–4)

Equipment heavy shield, longsword, shortbow, quiver of 10 arrows

Ovviamente l'obbiettivo degli scheletri è quello di riportare la spilla alla cripta