

# LEONE NERO FALCO BIANCO

di Matteo Barnabè

Modulo d'avventura per 4 giocatori

Grafica e impaginazione: aia

Basato sulle regole originali Dungeons & Dragons® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson,  
e sulle nuove regole di Dungeons & Dragons create da Jonathan Tweet, Monte Cook,  
Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

## Sommario

Introduzione .....	2	I Protagonisti .....	19
Sui Cavalieri Heldannici e le loro guerre .....	2	Friedrich von Himmelstein .....	19
Sull'ultimo Re di Heldann e il destino dell'Ordine .....	2	Hildegarde Leidenschwert .....	21
Sul Falco Bianco e la sua Vendetta .....	3	Wilhelm Ritterbrunnen .....	23
Sulla città di Landfall e i suoi Signori .....	3	Ludwig Göttinschild .....	25
Sui protagonisti di questa storia .....	3	Statistiche PNG e Mostri .....	27
Dietro le quinte .....	4	Cavaliere Heldannico .....	27
Lo schema degli eventi .....	4	Cavallo da Guerra Pesante .....	27
I segreti di Siegfried Meinhard .....	6	Guerriero scelto del Falco Bianco .....	27
L'assassinio del Landmeister: retroscena .....	6	Gustav Kaltenwasser .....	28
Le vittime sacrificali .....	6	Hakon "Barba di Ferro" .....	28
Il Sigillo di Bemarris .....	7	Hans Neugenblau .....	29
L'Avventura .....	8	Ingald "lo storto" Gunnarsen .....	29
La missione .....	8	Rymizat .....	30
In volo verso sud .....	8	Sgherri della Gilda dei Ladri .....	31
Landfall .....	9	Thjodolf "il Nibbio" Sigredson .....	31
Quattro Cavalieri per una città .....	15	Vremistos, il Falco Bianco .....	31
Il Falco Bianco .....	16	Naethys, Falco Celestiale di Vremistos .....	32
Epilogo .....	17	Mappa della regione .....	33

L'autore desidera ringraziare i giocatori che con entusiasmo hanno preso parte al playtesting dell'avventura: Riccardo "Myszka", Nicola "Amish", Carlo "Xarion" e Paolo "il Margravio".

Un vivo ringraziamento va ad Axel Boucher per aver dato un prezioso contributo impaginando l'avventura.

Il "d20 System" e il logo "d20 System" sono marchi registrati della Wizards of the Coast, Inc. e sono utilizzati secondo i termini della Licenza d20 System versione 6.0. È possibile ottenere una copia di tale licenza sul sito [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

La presente opera richiede l'uso dei Core Books Dungeons & Dragons Terza Edizione pubblicati dalla Wizards of the Coast, Inc.. Dungeons & Dragons e Wizards of the Coast sono marchi registrati della Wizards of the Coast, Inc. negli Stati Uniti ed altri paesi e sono usati con permesso.



# INTRODUZIONE

“L'arma migliore contro un nemico è un altro nemico”  
- Friedrich Nietzsche

## SUI CAVALIERI HELDANNICI E LE LORO GUERRE

Tutto il Mondo Conosciuto li guarda con odio, risentimento e timore.

Per tutto il Mondo Conosciuto, essi sono i fanatici ed esaltati seguaci della dea Vanya, patrona della Guerra e della Conquista.

Le loro imprese tanto audaci quanto sanguinose, che siano esse narrate in una bettola fumosa di Akorros o nella rutilante dimora di un principe alphatiano, suscitano ovunque lo stesso sdegno e la stessa incredulità.

Ma essi, i Cavalieri dell'Ordine Heldannico, guardano a se stessi come una stirpe di eroi. Il loro intrepido coraggio, la loro incrollabile determinazione e la loro tenace ambizione hanno fatto di un pugno di devoti seguaci della dea Vanya l'esercito più temuto dell'Oriente, in grado di sfidare la potenza degli stregoni di Alphatia e di costringere l'Impero di Thyatis a scendere a patti.

E quando gli stendardi del Leone Nero, simbolo dell'Ordine, fremono alteri nel vento sulla sommità di una fortezza o sulle fiancate di un *falco da guerra*, non c'è alcuno in Oriente che ne ignori il significato: GUERRA!

Agli occhi del mondo, le loro cruento imprese ebbero inizio quando Klaus Stamhoffer, il primo *Hochmeister* (Gran Maestro), guidò un manipolo di valorosi Cavalieri dell'Ordine in una folle crociata contro il Regno di Heldann. Contro ogni pronostico, i Cavalieri riuscirono a strappare al legittimo sovrano il suo trono e la sua corona, e a forgiarsi una patria con la forza delle armi; sotto l'impeto delle loro cariche, caddero ad una ad una tutte le città di Heldann, come pure tutti coloro che osavano opporsi all'arroganza di quella crociata di conquista. Gli invasori, nel corso della loro avanzata, cambiavano nome alle città occupate, ed abbattevano le statue dei vecchi dei al cui posto issavano i loro stendardi e conficcavano la lancia di Vanya.

Ma anche il popolo di Heldann era fiero e non si lasciò sottomettere docilmente agli invasori: per quarant'anni rivolte e sommosse infiammarono i Territori Heldannici. Guidati dal legittimo erede al trono di Heldann, Re **Halvard Gudmundson** del Clan Haldis, i rivoltosi giunsero ad un passo dalla vittoria, ma infine i Cavalieri Heldannici, con un disperato colpo di reni, rovesciarono le sorti del conflitto e sedarono la sollevazione in un bagno di sangue.

Quando l'ultimo Re degli Haldis fu giustiziato nella piazza d'armi di Freiburg, i Cavalieri furono consapevoli di aver finalmente conseguito il totale controllo dei Territori Heldannici.

Dovettero trascorrere pochi anni prima che i loro spiriti avidi di conquista si volgessero verso una nuova impresa: la conquista del Norwold, una fredda e sterminata landa settentrionale formalmente sotto il controllo del distante Impero di Alphatia.

Nell'autunno dell'anno 1000 d.I. i Cavalieri Heldannici

scagliano una vigorosa offensiva verso nord, travolgendo ogni resistenza. Nel contempo, le astute mosse politiche dell'*Hochmeister* **Wulf von Klagendorf**, capo dell'Ordine, riescono nell'intento di legare le mani al potente Impero di Alphatia, impedendogli di reagire tempestivamente all'invasione del suo regno vassallo.

Mentre Re **Ericall**, sovrano del Norwold, stenta a raccogliere intorno al suo stendardo i suoi riottosi baroni, i Cavalieri Heldannici muovono sul porto di Landfall, dove entrano trionfalmente all'inizio dell'inverno, per poi marciare verso la grande città fortificata di Oceansend, piazzaforte di importanza strategica centrale per la conquista del Norwold.

Ma ora, la marea sta cambiando.

Da mesi, le possenti mura di Oceansend resistono caparbiamente al feroce assedio dei Cavalieri Heldannici. Ogni giorno, i falchi da guerra heldannici fanno piovere fuoco e morte sulla città, ormai ridotta ad una rovina fumante, ma Re **Olaf Yarrvikson** “il Giusto” rifiuta ostinatamente la resa; gli stregoni alphatiani, asserragliati in città insieme ai più celebri eroi del Norwold, tengono testa ai campioni di Vanya, mentre le frequenti incursioni dei vascelli volanti imperiali e dei draghi delle Montagne Wyrksteeth colano a picco le galee da guerra heldanniche, cercando di forzare il blocco navale sulla città, e mettono a dura prova la maestria dei *Luftkapitan* dell'Ordine. Gli abitanti, nel frattempo, stringono i denti ed attendono disperatamente l'arrivo dei rinforzi, l'esercito di Re Ericall e dei suoi baroni, che a marce forzate muove verso sud per ingaggiare una battaglia che sarà la chiave di volta dell'intero conflitto.

## SULL'ULTIMO RE DI HELDANN E IL DESTINO DELL'ORDINE

Con l'esecuzione di Re Halvard Gudmundson i Cavalieri Heldannici avevano creduto di essersi liberati per sempre del Clan Haldis, la stirpe regale di quello che prima della loro conquista era il fiero Regno di Heldann.

Ma, all'insaputa di tutti, la regina Elsa Ragnisdottir aveva dato un figlio a Re Halvard, e l'aveva affidato segretamente alle cure di un lealista in esilio nel Vestland, senza tuttavia rivelargli la vera identità del fanciullo.

Il legittimo erede al trono di Heldann, **Fredek Halvardson**, è così cresciuto ignaro dei suoi nobili natali, portando il nome di Osorkon, fin quando una complessa girandola di eventi e peripezie, ed i vaticini di un misterioso veggente giunto da terre favolosamente distanti, lo hanno portato a dissotterrare il suo vero nome e la sua vera identità.

Oggi, Fredek “Osorkon” Halvardson, ultimo Re di Heldann, lotta per il suo popolo ed il suo trono, e guida una nuova rivolta nel cuore stesso delle terre occupate dai Cavalieri.

La sollevazione ha colto alla sprovvista l'Ordine Heldannico, che si è trovato così a dover affrontare un fronte interno oltre alla dispendiosa campagna militare settentrionale. Tutti i numerosi nemici dei Cavalieri hanno colto al volo l'opportunità di avvantaggiarsi della situazione, mettendo in serio pericolo la sopravvivenza stessa dell'Ordine.

La battaglia che si combatte ora intorno alle mura di

Oceansend sarà decisiva per il futuro dei Cavalieri Heldannici, e per l'intero Mondo Conosciuto.

## SUL FALCO BIANCO E LA SUA VENDETTA

La Baronia del Falco Bianco, centocinquanta miglia a nord-est della città di Landfall, fu teatro di uno dei più brutali scontri dell'intera campagna settentrionale dei Cavalieri Heldannici.

Quando le truppe dello *Hochmeister* occuparono le sue terre ubertose, il Barone **Zamissur**, un guerriero e stregone alphetiano della vecchia guardia fedele a Re Ericall, respinse con sdegno le aperture diplomatiche dei Cavalieri, che gli offrivano la pace in cambio di un giuramento di fedeltà, di un sontuoso tributo e del suo supporto militare alla loro campagna.

Di fronte a quel rifiuto, l'Ordine Heldannico tentò di prendere con la forza delle armi ciò che non aveva ottenuto con le minacce. La guerra divampò per giorni intorno alla salda fortezza di Zamissur, che resisteva con tenacia sebbene non avesse alcuna reale speranza di vittoria. Il nobile alphetiano, che vantava di discendere nientemeno che dal leggendario eroe Bemarris, era tuttavia in possesso di un anello magico di grande potere, il *Sigillo di Bemarris*, mediante il quale diversi falchi da guerra furono abbattuti nel corso dei combattimenti, con ingenti perdite per l'Ordine e soprattutto con dure sferzate all'orgoglio dei Cavalieri.

Da ultimo, il *Landmeister* di Landfall, **Siegfried Meinhard**, condusse un violento assalto alle difese nemiche che si concluse con una feroce carneficina nella quale il Barone del Falco Bianco trovò la morte sulla spada del *Landmeister* stesso; quest'ultimo riuscì anche ad impadronirsi del *Sigillo di Bemarris*, sottraendo così ai nemici dei Cavalieri una delle loro armi più letali. Da allora, il *Landmeister* lo conserva orgogliosamente come un trofeo di guerra.

Tuttavia, il primogenito ed erede del Barone, il valoroso guerriero **Vremistos**, devoto dell'Immortale Diulanna, sfuggì alla morte e si rifugiò tra le fitte foreste della regione, raccogliendo intorno a sé tutti coloro che erano pronti a combattere per ricacciare gli invasori dal Norwold. Il Falco Bianco, così come il suo omologo Fredek Halvardson a sud, si rivelò una vera e propria spina nel fianco per i Cavalieri che avevano usurpato il suo diritto di nascita.

Non riuscendo ad avere la meglio su di lui, i Cavalieri minacciarono Vremistos di giustiziare sua moglie e la sua giovane figlia, catturate in seguito alla caduta della Baronia e rinchiusse nelle prigioni di Landfall, se egli non si fosse consegnato spontaneamente all'Ordine. Chiunque sarebbe

sceso a patti di fronte ad un simile ricatto. Ma l'odio che anima i nemici dei Cavalieri Heldannici li rende capaci delle più incredibili imprese; il Falco Bianco rifiutò la resa, e le due donne furono passate a fil di spada dal *Landmeister* in persona.

Da allora, Vremistos non ha cessato di dare battaglia ai Cavalieri ogni volta che se ne presenta l'occasione; al suo fianco c'è l'anziano mago alphetiano **Rymizat**, che era stato il consigliere e il braccio destro di suo padre.

Non appena le sorti della guerra si sono rovesciate e l'Ordine Heldannico si è trovato alle corde, il Falco Bianco, alla testa dei suoi uomini, si è messo in marcia verso Landfall, per compiere la sua vendetta sul *Landmeister* Meinhard e riprendersi il Sigillo che gli spetta, e che potrebbe rivelarsi decisivo nella battaglia che seguirà, sui cieli di Oceansend.

## SULLA CITTÀ DI LANDFALL E I SUOI SIGNORI

Sovrappopolata, sudicia e corrotta, la Città Stato di Landfall, circa 15000 abitanti, è da sempre nota come il più attivo covo di pirati e contrabbandieri di tutto il Norwold. Il suo cosiddetto sovrano, Re Lernal detto "il Folle", non è altro che un patetico burattino nelle mani dei veri signori della città: i leader della potentissima Gilda dei Ladri.

Ma tutto questo ha avuto fine quando, nel mese di Kaldmont dell'anno 1000 d.I., i Cavalieri Heldannici hanno occupato Landfall al termine di un breve ma brutale assedio.

Adesso, gli stendardi del Leone Nero sventolano alteri sulle torri e le mura della città, la Gilda dei Ladri è stata sradicata come una malerba, pirati e canaglie penzolano sinistramente dalle forche, il miserabile Re Lernal è stato gettato a marcire nelle segrete del suo stesso palazzo trasformato in capitaneria dei Cavalieri, ed il *Landmeister* Siegfried Meinhard governa con pugno di ferro nel nome di Vanya, Signora della Guerra.

## SUI PROTAGONISTI DI QUESTA STORIA

È il mese di Yarthmont dell'anno 1001 d.I. ma la primavera stenta ancora a fiorire sulle vaste distese del Norwold, infiammato da una guerra di cui prima d'ora non ha mai visto l'eguale.

Voi siete Cavalieri Heldannici, la più nobile delle stirpi degli uomini, e gli ultimi eroi del vostro tempo.

Sia lode a Vanya, Signora della Conquista!

# DIETRO LE QUINTE

## LO SCHEMA DEGLI EVENTI

1. Subito dopo la caduta di Zamissur, il Barone del Falco Bianco, lo *Hochmeister* Wulf von Klagendorf si fece consegnare segretamente dal *Landmeister* Siegfried Meinhard il potente anello magico noto come il *Sigillo di Bemarris*. Sebbene sia noto che i poteri dell'anello non possono essere utilizzati da altri che i discendenti del leggendario eroe alphantiano Bemarris, von Klagendorf custodisce gelosamente il prezioso oggetto, per evitare che cada nuovamente nelle mani dei suoi nemici.

2. Tutti, tranne von Klagendorf ed il *Landmeister* Meinhard, sono convinti che il *Sigillo di Bemarris* sia posseduto ed indossato da quest'ultimo, che l'ha sottratto a Zamissur stesso dopo averlo ucciso sulla sua spada. Questo inganno è stato perpetrato per volere dello *Hochmeister* stesso, in modo da spingere Vremistos, assetato di vendetta e di rivalsa, direttamente sulla spada di Meinhard e dei Cavalieri Heldannici di stanza a Landfall, ed evitare così che anche il Barone del Falco Bianco muova con il suo esercito sulla polveriera di Oceansend.

3. Non appena giunge la notizia che a sud, nei Territori Heldannici, è scoppiata la feroce rivolta guidata da Fredek Halvardson, anche a Landfall esplodono tumulti e disordini che i Cavalieri hanno grosse difficoltà a sedare. Lo *Hochmeister*, alle strette, deve assolutamente espugnare Oceansend prima dell'arrivo dell'esercito di Re Ericall e dei rinforzi alphantiani, e richiama tutte le forze disponibili per dare la spallata risolutiva agli assediati. Molte delle truppe di stanza a Landfall e nei territori limitrofi vengono convogliate verso Oceansend, rendendo assai precaria la presa del *Landmeister* sulla città; Meinhard è costretto a scendere a patti con gli influenti leader delle gilde dei ladri di Landfall pur di mantenere una parvenza di controllo sulla città.

4. Vista la mala parata dei Cavalieri Heldannici, Vremistos, il Barone del Falco Bianco, decide che è finalmente giunto il momento per sferrare il tanto atteso attacco su Landfall, per vendicarsi del *Landmeister* e tornare in possesso del *Sigillo di Bemarris*. Il suo fedele braccio destro, il mago Rymizat, ritiene invece che la mossa migliore sia colpire i Cavalieri al cuore, marciando a nord su Oceansend per ricongiungersi alle truppe di Re Ericall e spezzare l'assedio della città-fortezza che si protrae ormai da mesi. Vremistos tuttavia non vuole muovere su Oceansend senza il suo prezioso anello, i cui poteri magici potrebbero rivelarsi risolutivi.

5. Mentre Vremistos già marcia su Landfall alla testa dei suoi uomini, un manipolo di determinati ribelli provenienti da tutto il Norwold meridionale, Rymizat, in incognito, penetra nella città di Landfall con l'incarico di "aprire la

strada" al Barone del Falco Bianco [2 *Yarthmont*]. Il mago, in realtà, è intenzionato a tendere una trappola al *Landmeister* per ucciderlo e sottrargli il *Sigillo di Bemarris*, cosicché Vremistos non abbia più ragioni per procrastinare la sua marcia su Oceansend.

6. Altre truppe heldanniche di stanza a Landfall si imbarcano su falchi da guerra e galee da guerra per essere convogliate su Oceansend. Nella città ormai non sufficientemente presidiata scoppiano altri tumulti. Approfittando dei disordini, Rymizat sorprende e cattura lo *Hafenkapitän* (Capitano del Porto) **Detmar Gürtelanger**, lo soggioga con un incantesimo di *dominare persone* e lo rinchiude nelle celle del porto. Dopodiché, tramite *metamorfosi*, assume l'identità dello *Hafenkapitän* e ne prende il ruolo [4 *Yarthmont*]. Il fatto che la sostituzione si protragga per pochi giorni, il *Landmeister* ed i Cavalieri siano duramente impegnati a reprimere i focolai di rivolta e Rymizat abbia a sua disposizione il vero capitano ogni volta che gli è necessario fanno sì che il mago alphantiano riesca a mantenere la propria copertura sufficientemente a lungo per portare a termine il proprio piano.

7. Il falco da guerra *Siegrich IV*, condotto dal *Luftkapitän* Gunther Stilldenhen, avvista l'esercito del Barone del Falco Bianco in marcia verso sud, e si precipita ad avvertire lo *Hochmeister* von Klagendorf [5 *Yarthmont*].

8. Nella notte dell'8 *Yarthmont* lo *Hafenkapitän* invia un dispaccio al *Landmeister* Meinhard, in cui afferma che il vascello thyatiano *Delphinus Niger* è alla fonda nel porto di Landfall. Si tratta di un vascello pirata il cui accesso al porto di Landfall dovrebbe essere teoricamente proibito dal momento in cui i Cavalieri si sono insediati in città, tuttavia (vedi la sezione I *Segreti di Siegfried Meinhard*) il *Landmeister* ha adottato clandestinamente una politica di "tolleranza" verso questo genere di attività.

Siegfried Meinhard, avvolto in un ampio mantello nero (sotto il quale indossa però l'uniforme e la tenuta da battaglia per impressionare i suoi interlocutori ed essere pronto a fronteggiare, così egli ritiene, qualunque minaccia), lascia la capitaneria nel modo più discreto possibile e raggiunge la zona del porto tramite un passaggio segreto fatto scavare da Lernal, e la cui esistenza è nota solo al *Landmeister* ed al deposto sovrano della città. Il passaggio segreto riemerge nei pressi di una vecchia torretta abbandonata che sorge entro le mura della fortezza del porto. Sui moli, Meinhard viene raggiunto dallo *Hafenkapitän* (in qualità di suo collaboratore e guardia del corpo), che è giunto sin lì invisibile per non essere individuato dalle sentinelle, ed insieme raggiungono il *Delphinus Niger* a bordo di una barca a remi e salgono a bordo del vascello. Sull'imbarcazione li attendono il capitano **Arnulf Marvinus, Ingald Gunnarsen "lo Storto"**, armatore dell'imbarcazione nonché giovane e arrivista membro della Gilda dei Ladri di Landfall, e **Thjodolf Sigredson "il Nibbio"**, noto contrabbandiere ormai avvezzo a trattare con il *Landmeister*. Siegfried Meinhard viene messo a suo agio e beve qualche bicchiere di vino di Marilenev drogato; non appena sembra perdere un po' di lucidità Rymizat lo bersaglia di incantesimi offensivi ed Ingald e Thjodolf, insieme ad un pugno di loro sgherri, finiscono il *Landmeister* prima che questi possa reagire o mettersi in salvo.

Il cadavere viene spogliato meticolosamente: Ingald e

Thjodolf si dividono i gioielli, il denaro e soprattutto l'equipaggiamento magico di tutto rispetto del *Landmeister*, che il contrabbandiere si occuperà di vendere al migliore offerente. Il capitano Arnulf Marvinus si offre subito di comprare alcuni articoli particolarmente interessanti (e che sarebbe assai difficile riuscire a piazzare a Landfall, come l'armatura magica di Meinhard) per andare a rivenderli a Helskir e in altri porti dell'Isola dell'Alba.

Il *Sigillo di Bemarris* tuttavia non si trova: forse il *Landmeister* non se lo portava appresso per ragioni di cautela, o forse non è più a Landfall. Rymizat inizia a temere che il *Sigillo* possa essere stato segretamente inviato allo *Hochmeister* in persona o addirittura messo al sicuro nella fortezza di Freiburg. Prima di abbandonare ogni speranza e di tornare da Vremistos per convincerlo a lasciare Landfall al suo destino marciando invece su Oceansend, Rymizat decide di dedicare almeno una giornata ad indagini approfondite, qualora il *Sigillo* si trovasse semplicemente nelle stanze private di Meinhard.

In ogni caso, il *Landmeister* porta nella destra un anello di platino vagamente simile al *Sigillo di Bemarris*, sormontato però dall'effigie del Leone Nero; pur ben consapevole che non è ciò che sta cercando, Rymizat se ne impossessa. L'anello del *Landmeister* permette a chi lo indossa di ignorare gli effetti della *proibizione* che protegge il Tempio di Vanya di Landfall. Creato con la funzione di condurre nel tempio eventuali diplomatici ed ospiti di riguardo (o più frequentemente prigionieri da interrogare al cospetto della dea) che non fossero devoti di Vanya, esso era indossato da Meinhard in quanto egli era l'unico ad avere l'autorità di concedere ad un infedele un simile privilegio.

9. Il cadavere del *Landmeister*, spogliato di ogni suo avere, viene avvolto in un sacco e gettato in mare appeso ad un'ancora, e si inabissa così sul fondale limaccioso del porto. Ingald avrebbe preferito impararlo nella piazza centrale di Landfall, ma Rymizat si era opposto nel timore che i Cavalieri Heldannici potessero recuperarlo e resuscitarlo.

Ingald si accontenta quindi di issare su alti pali l'inconfondibile uniforme paludata del *Landmeister*; la voce dell'assassinio di Meinhard si sparge a macchia d'olio, e laddove necessario sono gli sgherri di Ingald a ravvivare gli animi che non paiono troppo entusiasti della notizia. Rapidamente, la città si infiamma, ovunque si accendono focolai di rivolta, ed iniziano saccheggi e devastazioni. I Cavalieri si trovano pressoché assediati nella capitaneria e nella fortezza che domina il porto, ma ben presto iniziano a divampare conflitti intestini tra le varie fazioni della Gilda dei Ladri, con Ingald che tenta di eliminare i suoi rivali e di portare demagogicamente dalla sua parte la popolazione [notte tra l'8 e il 9 Yarthmont].

10. Rymizat mediante i suoi mezzi magici aggiorna Vremistos riguardo all'accaduto, senza rivelargli però che l'assassinio del *Landmeister* è stato progettato e messo in atto proprio da lui. Il Falco Bianco è profondamente amareggiato per non aver potuto compiere personalmente la propria vendetta, ed ora le sue ragioni di marciare su Landfall stanno venendo meno. Benché a soli 3 giorni di marcia dalla città, Vremistos ordina ai suoi di fermarsi in attesa di ulteriori sviluppi, in quanto il loro prossimo obiettivo potrebbe essere Oceansend [notte tra l'8 e il 9 Yarthmont].

11. Alle prime luci dell'alba del 9 Yarthmont è ormai

chiaro per i Cavalieri Heldannici di stanza a Landfall che Meinhard è stato veramente ucciso, come proclamano a gran voce i rivoltosi, e che la loro posizione in città è estremamente precaria. **Gustav Kaltenwasser**, il vice di Meinhard, prende il comando del presidio militare heldannico, e mediante mezzi magici (incantesimi di *inviare*) comunica all'*Hochmeister* la disperata situazione di Landfall. Apprendere queste notizie è un duro colpo per lo *Hochmeister*, perfettamente consapevole che il Falco Bianco si appresta ora a muovere alla testa dei suoi verso Oceansend, in perfetto tempismo con le truppe regolari del Norwold capitanate da Re Ericall.

Si rende assolutamente indispensabile ritardare il più possibile la marcia su Oceansend del Falco Bianco, e per fare questo è necessario spingerlo su Landfall, facendogli perdere giorni preziosi: tre giorni di marcia per calare sulla città, un tempo imprecisato per placare la rivolta e riuscire a trovare un accordo con i signori di Landfall (le Gilde dei Ladri, che cercheranno di coinvolgerlo nei loro giochi di potere) e altri tre giorni per tornare nella posizione dove il Falco Bianco è accampato attualmente.

Wulf von Klagendorf decide pertanto di inviare precipitosamente a Landfall tre audaci Cavalieri molto noti ma tutto sommato sacrificabili con il compito tutt'altro che segreto di ritrovare il *Sigillo di Bemarris* prima che il Falco Bianco vi rimetta sopra i suoi artigli. L'astuto *Hochmeister*, ben consapevole che Vremistos deve avere qualche spia a Landfall, è certo che il Barone non resterà con le mani in mano di fronte ad una così rapida mobilitazione dei Cavalieri Heldannici.

12. Nella mattinata del 9 Yarthmont, nell'accampamento heldannico che da mesi circonda le mura di Oceansend, tre eroi celebri per il loro coraggio e il loro spirito di abnegazione vengono convocati dallo *Hochmeister* in persona che assegna loro "un incarico di vitale importanza".

**Friedrich von Himmelstein** è l'audace Luftkapitän del falco da guerra *Argo Tannengrub*, uscito vincitore da numerosi scontri aerei sui cieli del Norwold.

La bella e altera **Hildegard Leidenschwert** è un inflessibile Inquisitore dell'Ordine Heldannico.

**Wilhelm Ritterbrunnen**, un orgoglioso Ospedaliere dell'Ordine, si è offerto volontario per questa ardua missione non appena ha saputo che lo *Hochmeister* cercava valorosi da inviare a Landfall.

Essi ricevono da von Klagendorf l'ordine di ritrovare il *Sigillo di Bemarris*, che era custodito dal *Landmeister* assassinato, e di riconsegnarlo esclusivamente alle sue mani. Essi inoltre, fin quando si trovano a Landfall, hanno il dovere morale di difendere con ogni mezzo il Tempio di Vanya da qualunque cosa possa minacciarlo, si tratti di uno sparuto gruppo di rivoltosi o del Falco Bianco in persona.

Nella tarda mattinata, il falco da guerra *Argo Tannengrub* salpa dall'accampamento militare heldannico presso Oceansend diretto verso Landfall, dove giungerà circa 10 ore più tardi.

Gustav Kaltenwasser viene messo al corrente della risoluzione di von Klagendorf e gli viene ordinato di offrire loro la massima collaborazione. Nel contempo, egli deve organizzare l'evacuazione di tutti i Cavalieri di stanza a Landfall: la città del resto è ormai perduta e tutti gli uomini devono essere convogliati ad Oceansend per l'assalto finale a questa irriducibile piazzaforte.

Tutti meno uno: il Templare **Ludwig Göttinschild** ha giurato di difendere il Tempio di Vanya ad ogni costo e di

fronte a qualunque minaccia, e resterà a presidiarne le porte anche da solo, se necessario.

13. Nella tarda mattinata del **9 Yarthmont** Rymizat (grazie alla sua falsa identità di *Hafenkapitän*) viene a conoscenza del fatto che, mentre Kaltenwasser pianifica la ritirata dei suoi, il falco da guerra *Argo Tannengrub* sta conducendo a Landfall tre famosi Cavalieri Heldannici, tra i quali un Inquisitore, con l'incarico di ritrovare il *Sigillo di Bemarris* e consegnarlo allo *Hochmeister*.

Deducendone che il *Sigillo* deve trovarsi ancora da qualche parte a Landfall sebbene lo stesso von Klagendorf ne ignori l'ubicazione precisa, Rymizat avverte immediatamente Vremistos, che sprona i suoi a mettersi in marcia tempestivamente per giungere in città prima che sia troppo tardi.

Consapevole che l'esercito non è in grado di avanzare con la necessaria rapidità, il giorno successivo [**10 Yarthmont**] il Falco Bianco raccoglie intorno a sé un manipolo di uomini fidati e motivati e muove su Landfall a marce forzate, mentre la retroguardia lo segue a ritmi meno serrati.

Vremistos giungerà alle porte di Landfall nella **notte tra l'11 e il 12 Yarthmont**.

## I SEGRETI DI SIEGFRIED MEINHARD

Il *Landmeister* è stato costretto a tollerare l'attracco di imbarcazioni pirata nel porto di Landfall e il contrabbando di ogni genere di mercanzie in cambio dell'appoggio delle potenti Gilde dei Ladri della città. Chiaramente, Meinhard cerca di mantenere il massimo riserbo sulla vicenda per evitare che le voci di tali traffici sotterranei giungano alle orecchie dello *Hochmeister* e soprattutto dei suoi spietati ed inflessibili inquisitori e pertanto solo pochi e fidati Cavalieri sono a conoscenza di questa deprecabile situazione.

Ogni qualvolta un vascello carico di bottino particolarmente ricco ed interessante approda a Landfall, lo *Hafenkapitän* avverte il *Landmeister* dell'accaduto e quest'ultimo interviene in prima persona nelle trattative tra il capitano del vascello ed i leader delle Gilde, comprando il tacito consenso dei Cavalieri Heldannici ai traffici illeciti in cambio di sontuose tangenti e di appoggi e favori di vario genere.

Inoltre, la corruzione dei costumi che da sempre è il tratto distintivo di Landfall si sta facendo lentamente ma inesorabilmente strada tra i Cavalieri, ed ha attecchito in modo particolarmente efficace sui vertici: grazie ai suoi maneggi clandestini, Meinhard riesce a procurarsi beni di lusso, alcolici, tabacco e droghe di vario genere, e persino schiavi e schiave, il genere di cose insomma che i fedeli di Vanya additano con sdegno come il marchio del degrado morale che contraddistingue i loro nemici. La sua carica di suprema autorità di Landfall ha fatto sì che Meinhard potesse indulgere a questo genere di piaceri senza correre grossi rischi; dal canto suo, egli tollera tali comportamenti nei suoi sottoposti che, quindi, evitano accuratamente di fare rapporto agli occasionali inquisitori di passaggio in città.

I legami con le Gilde di Landfall hanno inoltre permesso al *Landmeister* di reclutare occasionalmente anche mercenari stranieri e persino stregoni da impiegare contro

i nemici dei Cavalieri (sebbene un utilizzo così disinvolto di truppe prezzolate non sia permesso dai dettami dell'Ordine), permettendogli così di consolidare la sua spesso precaria posizione nelle situazioni più delicate.

## L'ASSASSINIO DEL LANDMEISTER: RETROSCENA

Rymizat, nella sua veste di braccio destro del Falco Bianco, ha stretto un accordo con Ingald Gunnarsen, ambizioso e spregiudicato luogotenente della Gilda dei Ladri di Landfall. Il mago ha chiesto e ottenuto il suo appoggio per portare a termine l'assassinio del *Landmeister* mediante un'astuta trappola.

Secondo quanto assicurato da Rymizat, l'uccisione di Meinhard, una volta resa nota alla popolazione, è in grado di innescare una grande sollevazione a Landfall e di gettare quindi la città nel caos più assoluto. I Cavalieri Heldannici, impegnati sul fronte di Oceansend, non possono inviare rinforzi ed il piccolo presidio di stanza nell'ex palazzo reale di Lernal non ha nessuna speranza di reprimere la rivolta. Inoltre, il Falco Bianco in persona sta marciando con il suo esercito su Landfall per sterminare i Cavalieri fino all'ultimo e riconsegnare così la città ai suoi abitanti (cioè di fatto alle Gilde, eventualmente tramite il re fantoccio Lernal). Per i membri della Gilda si tratta quindi di un'ottima occasione per riprendere il controllo della città e, in particolare, il giovane luogotenente spera di poter trarre vantaggio dalla caotica situazione per prendere il posto della "vecchia guardia" ai vertici corporativi e divenire di fatto il nuovo signore della città, con il benessere del Falco Bianco.

In cambio di tutto questo, Rymizat chiede solamente di poter tenere per sé il *Sigillo di Bemarris* in modo che possa essere restituito al Barone Vremistos, cui il potente anello magico spetta per diritto di sangue.

## LE VITTIME SACRIFICALI

Per mettere in atto il "diversivo" dello *Hochmeister* ben quattro Cavalieri Heldannici sono stati destinati ad essere sacrificati alla causa dell'Ordine.

**Friedrich von Himmelstein** è un capitano di falco da guerra capace e ardimentoso, ma troppo indipendente. In più di una occasione ha disobbedito agli ordini espliciti dei suoi superiori e persino dello *Hochmeister* in persona e, quel che è peggio, è riuscito a cavarsela con brillanti vittorie. Wulf von Klagendorf, pur avendo sempre plaudito pubblicamente alle qualità del giovane *Luftkapitän*, è in realtà profondamente infastidito dall'insubordinazione di quello che considera un arrogante e un facinoroso, e che vede come una tangibile minaccia alla propria autorità in particolar modo in questo momento di crisi per l'Ordine, quando invece è necessario che tutti seguano ciecamente le disposizioni e gli ordini del Gran Maestro. Pertanto, von Klagendorf questa volta ha deciso di assegnare a von Himmelstein una missione che non può portare a termine.

**Hildegard Leidenschwert** è una delle poche donne Inquisitore dell'Ordine Heldannico, ed è spietata, inflessibile e implacabile nel mettere a nudo e stigmatizzare le mancanze e gli errori dei Cavalieri Heldannici. Non si tira indietro neppure di fronte ad alti ufficiali e personaggi di rilievo (che tra l'altro sono i più soggetti a cadere nelle

trappole della corruzione e del vizio), ed ha fatto condannare più di un Cavaliere fedele e capace che ora von Klagendorf preferirebbe avere al suo fianco nell'assedio di Oceansend piuttosto che a languire nelle segrete di Freiburg o nella garitta di una solitaria torre di guardia. Ora che l'Ordine si trova in difficoltà, ed è costretto a difendersi su ogni lato, lo *Hochmeister* non può permettersi di perdere la spada di validi guerrieri per futili motivi e violazioni più o meno gravi della Regola dell'Ordine. D'altra parte, non può neppure sopprimere l'Inquisizione e pertanto si limita a premiare con onorificenze e decorazioni i suoi membri di vedute "più ampie", mentre gli Inquisitori più intransigenti (di cui Hildegard è un caso esemplare) vengono "temprati" con missioni che vanno ben oltre le loro reali possibilità di successo.

**Wilhelm Ritterbrunnen**, Ospedaliere dell'Ordine Heldannico, si è offerto volontario per la missione in quanto ha lasciato a Landfall la donna che ama (o meglio, che egli dice di amare), una giovane e bella fanciulla di etnia heldann di nome **Vigdis Njaldottir**. Wilhelm si reputa inoltre un Cavaliere Heldannico straordinariamente coraggioso ed idealista e pertanto vede questo genere di missioni disperate come una bella opportunità per mettere alla prova il suo valore.

Il volontario richiesto dallo *Hochmeister* per la missione aveva il solo scopo di non ingenerare eventuali sospetti sul fatto che egli avesse scelto proprio Friedrich e Hildegard con l'intenzione di sbarazzarsene. Von Klagendorf si attendeva che il suo invito a dare prova di valore e dedizione venisse accolto da un giovane, ambizioso (e soprattutto sacrificabile) ufficiale in cerca di gloria, non da un guerriero esperto e prezioso come l'Ospedaliere Ritterbrunnen; tuttavia, una volta fattosi avanti il volontario, lo *Hochmeister* non aveva più alcuna possibilità di respingerlo.

**Ludwig Göttinschild** è un fanatico anche per gli standard dei Cavalieri Heldannici. La sua dedizione alla dea Vanya è assoluta e incondizionata. Egli è un Templare, e come tale ha prestato il giuramento di difendere il Tempio di Vanya con ogni mezzo e contro qualsiasi minaccia. Ludwig prende il suo giuramento alla lettera e molto sul serio: è pronto a barricarsi nel Tempio e imbracciare la sua spada per tenerne fuori gli empi nemici, dovesse anche farlo da solo contro un esercito di demoni guidati da Alphaks in persona. Quando Kaltenwasser fa evacuare Landfall, Ludwig è il solo membro del presidio militare a rimanere indietro.

## IL SIGILLO DI BEMARRIS

Il *Sigillo di Bemarris* ha l'aspetto di uno splendido anello di platino finemente decorato con eleganti e sinuosi caratteri alphetiani che ne descrivono per intero sia la circonferenza esterna che quella interna. L'anello è sormontato da tre diamanti di eccezionale purezza; le gemme sono state incantate magicamente, e di giorno appaiono opache come l'argento satinato, mentre di notte le loro sfaccettature riflettono, intensificandola, anche la più debole sorgente di luce; i raggi di luce lunare, se incidono sui diamanti sotto l'angolo opportuno, vengono riflessi in un fascio di luce iridata.

L'anello conferisce a chi lo indossa un bonus di fortuna di +3 ai Tiri Salvezza e alla CA, e permette inoltre di lanciare una volta al giorno il potente incantesimo arcano *disgiunzione di Mordenkainen* a livello dell'incantatore 20 (CD 23).

La leggenda vuole che l'anello sia stato forgiato dal leggendario eroe Bemarris e che solo i suoi discendenti ne possano attivare i poteri; tale storia è però priva di fondamento. L'anello venne incantato diversi secoli orsono da un potente stregone alphetiano, e solo gli Alphetiani nelle cui vene scorre la magia (cioè hanno il talento e il sangue per divenire incantatori arcani) possono utilizzarne i poteri. Oltre alla restrizione precedente, l'effetto di *disgiunzione di Mordenkainen* può essere attivato solo da un incantatore che abbia tale incantesimo nella lista degli incantesimi di classe.

**Disgiunzione di Mordenkainen e le gemme celesti.** Le *gemme celesti* che alimentano i falchi da guerra heldannici sono una sorta di ibrido tra un potente oggetto magico comune ed un artefatto: sono considerate incantate da un incantatore di 20° livello e pertanto effettuano tutti i TS con un bonus di +12; inoltre hanno una RI 30.

Se restano coinvolte nell'area d'effetto di un incantesimo *disgiunzione di Mordenkainen* hanno una probabilità del 3% per livello dell'incantatore di esserne affette e, in questo caso, se falliscono il TS sulla Volontà perdono per sempre il loro potere magico, divenendo fredde e opache, ed il falco da guerra che le trasporta non è più in grado di volare magicamente. L'incantatore deve però superare un TS sulla Volontà o perdere la sua capacità di lanciare incantesimi per 1d6+6 giorni.

# L'AVVENTURA

Questa avventura consta di una complicata indagine che è anche una corsa contro il tempo, ma che di fatto non può avere successo, perché il *Sigillo di Bemarris* si trova già nelle mani dello *Hochmeister*. Se sono molto abili, i PG potranno però riuscire a comprendere i veri retroscena della missione alla quale sono stati assegnati ed agire come reputano più opportuno.

Se i personaggi restano a Landfall fino alla fine, l'avventura si conclude con l'arrivo in città del Falco Bianco ed il probabile scontro tra le sue forze soverchianti ed i PG. Se questi ultimi si sono barricati nel Tempio di Vanya, difeso da un potente incantesimo di *proibizione*, possono affrontare in combattimento *Vremistos*, *Rymizat* e non più di un pugno dei loro uomini, e quindi hanno almeno una (seppur flebile) speranza di vittoria.

Gran parte delle informazioni di questo Capitolo vengono date in forma molto schematica; per i dettagli e la visione di insieme rifarsi al Capitolo precedente: *Dietro le quinte*.

## LA MISSIONE

L'avventura ha inizio nell'accampamento dei Cavalieri Heldannici presso *Oceansend*, intorno alle 9 del mattino. È una bella giornata primaverile, sebbene soffi un vento pungente, e ora che le brume del mattino si sono diradate splende il sole sopra le mura della città-fortezza.

Descrivere rapidamente lo scenario dell'assedio: la città è ferita, quasi devastata, fumo nero si alza dal suo interno, falchi da guerra volano tutt'intorno facendo piovere fuoco, frecce, morte e incantesimi sugli assediati, mentre le catapulte e i trabucchi (pochi, dopo le violente e ripetute incursioni dei lealisti di *Ericall* e dei vascelli volanti *alpathiani*) scagliano massi contro le mura.

L'accampamento è disseminato di grandi e fieri padiglioni neri, e gli stendardi del Leone Nero sventolano in ogni dove. Ovunque ci sono Cavalieri Heldannici in azione, belli e superbi nelle loro corazze e nei loro lunghi mantelli, con le spade decorate nel fodero, l'espressione arrogante e sicura nonostante le incerte sorti della guerra e l'assedio che si protrae ben oltre le più pessimistiche previsioni degli strateghi.

Lo *Hochmeister* in persona convoca *Friedrich* e *Hildegard* nel suo grande padiglione, al cospetto di alti ufficiali; *Wilhelm* è già nella tenda, in quanto si è immediatamente offerto volontario.

*Wulf von Klagendorf* è un uomo energico e autorevole che dimostra non più di 60 anni (pur avendone 10 di più); è alto, prestante nonostante l'età, severo e accigliato, con capelli grigi e due enormi baffi ben curati; indossa una splendida armatura nera con intarsi d'oro, ed ha nel fodero una magnifica spada che si sa essere un'arma sacra alla dea *Vanya*. Alla sua sinistra, un ufficiale ne regge il grande scudo d'argento e acciaio con il Leone Nero rampante, mentre alla destra un araldo ostenta uno sfarzoso vessillo con il Leone Nero e l'emblema personale dello *Hochmeister*.

*Wulf von Klagendorf* aggiorna i personaggi su quanto è accaduto a Landfall, e sottolinea la pericolosità della situazione e la necessità assoluta di un intervento rapido e

risolutivo.

- I PG ricevono i seguenti incarichi (in ordine di priorità):
1. ritrovare il *Sigillo di Bemarris* prima del Falco Bianco e portarlo al sicuro nelle mani dello *Hochmeister*;
  2. coadiuvare il comandante in seconda del *Landmeister Meinhard*, attualmente la massima autorità di Landfall, nelle sue azioni volte a reprimere la sollevazione;
  3. scovare e uccidere senza pietà eventuali spie del Falco Bianco;
  4. difendere a tutti i costi il Tempio di *Vanya* a Landfall fino a quando si trovano in città, per impedire all'empia marmaglia della città di profanare la sacra effigie della dea.

I Cavalieri debbono partire immediatamente, salpando a bordo del falco da guerra *Argo Tannengrub* del *Luftkapitän Friedrich von Himmelstein*. *Friedrich* può condurre con sé solo l'equipaggio minimo necessario per pilotare il falco da guerra, giacché tutti gli uomini atti a combattere sono assolutamente necessari per l'assedio di *Oceansend*.

Dal momento che il presidio di Landfall è in procinto di ritirarsi per ripiegare su *Oceansend*, von *Klagendorf* lascia intendere che potrebbe essere necessario imbarcare i Cavalieri sull'*Argo Tannengrub* per velocizzare le operazioni di evacuazione, e quindi *Friedrich* deve essere pronto in ogni momento a questa eventualità, qualora ne ricevesse l'ordine da *Kaltenwasser*. Il comandante in seconda dell'*Argo Tannengrub*, il fedele **Hans Neugenblau**, si occuperà di pilotare il falco da guerra in assenza di von *Himmelstein*.

## IN VOLO VERSO SUD

L'*Argo Tannengrub* è un falco da guerra leggero, con un equipaggio standard di 9 marinai, 24 soldati d'élite, 6 ufficiali di bordo ed il capitano, per un totale di 40 persone, ma può trasportare, in caso di necessità, fino a 80 passeggeri (a condizione di essere stipati nella stiva e di accalcarsi sul ponte). Come per tutti i falchi da guerra, il mezzo di propulsione è costituito da una *gemma celeste* infusa dei poteri della *Stella di Vanya*, il prezioso artefatto custodito dai Cavalieri Heldannici nella roccaforte del Riposo di *Vanya*, presso la Baia Verde. L'*Argo Tannengrub* è armato con 6 baliste, 1 catapulta leggera ed 1 catapulta pesante.

Il movimento di un falco da guerra leggero è pari a **36 metri per round**, ma trattandosi di un vascello sospinto dal volo magico, può muoversi continuamente a **72 metri per round** (movimento doppio), che corrispondono a 43,2 km/h. Un capitano molto competente è in grado di compiere con il suo falco da guerra brusche accelerazioni (fino a  $\times 4$  o persino  $\times 6$  o  $\times 8$  se in picchiata e/o con il vento a favore) per brevi periodi di tempo.

Landfall dista da *Oceansend* circa **350 km** (220 miglia *thyatiane*) in linea d'aria, per cui, tenuto conto del fatto che il falco da guerra incontra di tanto in tanto venti sfavorevoli durante la rotta e che è necessario aggirare le montagne della Catena Finale, saranno necessarie quasi 10 ore per giungere a destinazione.

I personaggi sorvolano un paesaggio quasi uniforme, costituito da ampie foreste di conifere chiazze solo qua e là da vaste pianure spesso coltivate, piccoli villaggi, e fiumi che si snodano pigramente. Verso ovest si innalzano ripide montagne coperte di vegetazione ma con i candidi picchi innevati, mentre a est si estende la sterminata distesa turchese del Mare dell'Alba. Intorno a Landfall si elevano dolci rilievi che digradano lentamente verso la piana nella



quale sorge la città.

## LANDFALL

I personaggi giungono a Landfall intorno alle 8 di sera, mentre il Sole si appresta a tramontare dietro le montagne occidentali.

Anche dall'alto, la città appare caotica e animata. Le uniche strutture di rilievo sono

1. l'ex palazzo reale di Lernal, una cittadella fortificata adesso trasformata in **capitaneria dei Cavalieri** con tanto di grande tempio dedicato a Vanya;
2. il grande **porto** che abbraccia la baia di Landfall, nel settore sud-occidentale della città; una parte del porto è isolata e pesantemente fortificata: si tratta dei moli dove viene ospitata la flotta militare dei Cavalieri (al momento c'è solo una galea da guerra ed è pronta a salpare);
3. la **Piazza d'Armi**, ex Piazza della Cisterna, nel settore orientale.

In città sono in corso degli scontri e qua e là ci sono edifici in fiamme e individui che si combattono dietro le barricate. La capitaneria sembra essere assediata da un gran numero di rivoltosi che non sembrano costituire una reale minaccia per i Cavalieri, ma hanno eretto barricate (ben visibili dall'alto per le numerose torce accese) tutt'intorno alla loro cittadella, intrappolandoli di fatto al suo interno.

L'arrivo di un falco da guerra è sufficiente a mettere in fuga i più pavidati tra i ribelli, ed un eventuale attacco sarebbe sufficiente a gettare nel panico l'intera popolazione.

### Arrivo a Landfall

Gustav Kaltenwasser, il vicegovernatore di Landfall, organizza le operazioni di sbarco dell'*Argo Tannengrub*, che attracca su una complessa struttura di legno eretta nel vasto spiazzo al centro della capitaneria. Accoglie i Cavalieri Heldannici inviati dallo *Hochmeister* come si conviene al loro status, e si mette a loro completa disposizione.

I personaggi ricevono alloggi personali in un'ala del palazzo, ormai completamente vuoto visto che la ritirata è quasi completa e restano non più di 80 Cavalieri.

Qualora gliene venisse fatta richiesta, Gustav può fornire a ciascuno dei PG un cavallo da guerra pesante provvisto di sella militare, finimenti, bardatura di piastre e gualdrappa bianca finemente decorata con i simboli dell'Ordine.

Prima di tutto, però, Gustav li invita a seguirlo all'interno del Tempio di Vanya per rendere omaggio alla dea della guerra e patrona dei Cavalieri, e poter discutere apertamente e in tutta sicurezza.

Davanti alle porte del Tempio li attende il Templare **Ludwig Göttinschild**, in posa marziale con la spada verticale davanti a sé; trattandosi di uno dei Cavalieri più esperti e fidati rimasti a Landfall, oltre che di un grande guerriero degno della massima stima e rispetto, Gustav lo presenta ai nuovi arrivati e lo invita a prendere parte alla conversazione. Inoltre, Ludwig ha sostenuto di essere in possesso di informazioni che potrebbero gettare luce sull'assassinio del *Landmeister*.

### Gustav Kaltenwasser

Cosa dice Gustav Kaltenwasser riguardo alla situazione di Landfall:

1. la città è ormai perduta, gli 80 Cavalieri Heldannici ancora di stanza nella Capitaneria e nel porto non hanno nessuna speranza di sedare i mille focolai di rivolta che

si accendono in ogni dove, e rischiano anzi un assalto in piena regola alle loro postazioni.

2. Lo *Hochmeister* ha comandato un ritiro progressivo dalla città, in parte per ragioni logistiche, in parte per non permettere ai rivoltosi e alle spie del Falco Bianco di avere una chiara idea di quanti Cavalieri vi siano ancora in città; una galea da guerra sta salpando in questo momento diretta verso Oceansend, e gli altri Cavalieri attendono solo che falchi da guerra inviati da von Klagendorf vengano a prelevarli.
3. Il Templare Ludwig Göttinschild ha fatto voto di restare in città a difendere il Tempio di Vanya, e pertanto è l'unico appoggio locale sul quale i personaggi possono certamente contare; inoltre, è ovviamente pronto a dare loro tutto l'aiuto possibile.
4. Il Falco Bianco sta marciando su Landfall alla testa dei suoi, e sarà in città in capo a soli 2 o 3 giorni; gran parte dei Cavalieri sperano ardentemente di essere già giunti a Oceansend quando questo accadrà, perché la sanguinaria sete di vendetta del Barone Vremistos non lascia scampo ai membri dell'Ordine.

Cosa dice Gustav Kaltenwasser riguardo all'assassinio del *Landmeister*:

1. il *Landmeister* Meinhard era un eccellente comandante, come dimostra il fatto di essere riuscito a domare per mesi una pericolosa polveriera quale Landfall avendo a sua disposizione solamente un pugno di uomini. Gustav è vagamente a conoscenza del fatto che Siegfried è stato costretto a scendere a patti con i poteri-ombra della città (la Gilda dei Ladri, i contrabbandieri, i pirati) per potere esercitare la sua autorità, ma non parla di ciò a meno che non siano i PG a sollevare esplicitamente la questione.
2. Gustav è certo che Landfall abbia albergato (e plausibilmente alberghi tuttora) abili spie del Falco Bianco, ma è pronto a giurare che non ci sono spie infiltrate tra i Cavalieri.
3. L'ultima volta che Kaltenwasser ha parlato con Meinhard è stato durante la sera dell'8 Yarthmont; non sembrava diverso dal solito e si è limitato a dare ordini riguardo alla gestione della rivolta e al ritiro delle truppe heldanniche dalla città.
4. Gustav conosce perfettamente la vicenda del Falco Bianco e del *Sigillo di Bemarris*, dal momento che era presente durante le operazioni militari che si conclusero con la morte del Barone Zamissur. Gustav è certo che il *Landmeister* custodisse personalmente il prezioso anello, considerandolo alla stregua di un trofeo di guerra che si era conquistato sul campo e il cui possesso lo riempiva di orgoglio; tuttavia, egli non lo ha mai visto da vicino e non sa se Meinhard lo avesse nascosto da qualche parte con opportune protezioni oppure lo portasse sempre con sé. Egli ricorda che Meinhard indossava uno splendido anello di platino sormontato da quello che a prima vista sembrava il Leone Nero simbolo dell'Ordine Heldannico; non potrebbe confermare o negare che si trattasse in realtà del *Sigillo di Bemarris*.
5. Gustav non riesce a capacitarsi dell'assassinio del *Landmeister*, che era un uomo avveduto ed un guerriero possente. Egli ritiene che Meinhard sia stato attirato in una trappola e quindi ucciso da qualche fazione di rivoltosi che aveva un conto in sospeso con lui (per esempio membri della Gilda dei Ladri ai quali il rigore e la disciplina dei Cavalieri Heldannici ha sottratto ogni potere sulla città).

6. Certamente il *Landmeister* non ha lasciato la capitaneria nel corso dell'ultima notte: c'è un solo ingresso alla fortezza, un cancello con barbacane costantemente presidiate da guardie che possono confermare di non aver lasciato passare nessuno.
7. Nulla di eclatante è accaduto nel corso della giornata dell'8 Yarthmont; Gustav non ricorda il dispaccio che lo *Hafenkapitän* ha inviato a Meinhard, dal momento che questo fa parte dell'ordinaria amministrazione.

Gustav avverte i PG che aggirarsi per le strade di Landfall nell'attuale situazione è molto pericoloso; tuttavia è probabile che nessuno sia così folle da tentare un attacco diretto a quattro Cavalieri Heldannici in assetto da guerra. Agguati, trappole e insidie di ogni genere sono però dietro l'angolo, come dimostra la morte di Meinhard.

Se i PG sembrano sufficientemente bellicosi, il vicegovernatore chiederà loro di aiutarli a respingere le centinaia di rivoltosi che da diverse ore hanno accerchiato la capitaneria dei Cavalieri: una carica frontale con l'eventuale supporto aereo del falco da guerra *Argo Tannengrub* è senza dubbio sufficiente a costringere i ribelli a disperdersi, lasciando sul campo molte vittime falciate dall'impeto dei Cavalieri.

### Ludwig Göttschild

Durante la notte dell'8 Yarthmont Ludwig svolgeva il suo incarico di guardia d'onore di fronte alle porte del Tempio di Vanya (che nelle ore notturne vengono chiuse), quando ha visto passare nell'ampia sala antistante al tempio il *Landmeister*, avvolto in un ampio mantello scuro con cappuccio (ancora calato) sotto il quale si intuiva chiaramente che portava spada e armatura. Meinhard proveniva dall'ala del palazzo nella quale si trovano le sue stanze e non si è diretto verso l'uscita, come sarebbe stato ragionevole attendersi, bensì verso un'ala semi abbandonata del palazzo, nella quale si trovano molti alloggi non occupati ed i sotterranei con le segrete dove è recluso, tra gli altri, il depresso Re Lernal.

In altre occasioni Ludwig, durante il suo turno di guardia notturno, ha assistito a queste strane "sortite" del *Landmeister*, tuttavia, trattandosi del suo superiore, egli non ne ha mai fatto parola con nessuno ed ovviamente non ha mai interrogato Meinhard in proposito, ma si è semplicemente limitato a fare il consueto saluto militare al quale Meinhard rispondeva come sempre con un compassato cenno del capo.

### Il Tempio di Vanya

Il Tempio di Vanya a Landfall è una grande sala a tre navate, sostenuta da snelle colonne di pietra nera con capitelli corinzi. Grandi vetrate colorate e splendidi arazzi adornano la stanza, che originariamente era la Sala del Trono di Re Lernal, palesemente eccessiva per una città di circa 15000 abitanti come Landfall. Ora, il trono è stato sostituito con una grande statua alta quasi 5 metri effigiante Vanya, raffigurata come una altera donna hattiana in armatura che brandisce una spada nella destra e si appoggia ad un grande scudo ovale con il braccio sinistro; la statua è di marmo bianco ed è stata condotta qui via mare da Freiburg. Dietro la statua, l'abside è occultata da un colossale manto bianco sul quale è raffigurato il Leone Nero dell'Ordine Heldannico.

Nella sala non ci sono banchi, scranni o sgabelli sui quali sedersi: al cospetto di Vanya si può stare solamente in

ginocchio o ritti in piedi.

Nella sala non c'è nulla di interessante, a parte il fatto che si tratta di un ambiente facilmente difendibile, visto che è provvisto di una sola grande porta di legno pesante rinforzata in metallo (che può essere sbarrata dall'interno) ed il presbiterio sopraelevato (sul quale si trova la grande statua di Vanya) fornisce una posizione eccellente dalla quale bersagliare di frecce eventuali intrusi.

La sala un tempo era provvista di due piccole porte laterali "di servizio" che però sono state murate dopo che i Cavalieri ne hanno preso possesso, dal momento che a nessuno deve essere permesso di entrare nel Tempio di Vanya in modo furtivo o semplicemente discreto, come se avesse qualcosa da nascondere. Pertanto, l'unico accesso al tempio è ora costituito da un grande portale di bronzo lavorato a sbalzo, portato sin qui dai Territori Heldannici.

**Proibizione.** Il Tempio di Vanya è protetto da un potente e peculiare incantesimo di *proibizione* (MdG pag. 246) in virtù del quale solo i fedeli di Vanya possono penetrare al suo interno indisturbati; tutti gli altri devono effettuare un TS Volontà (CD 20) oppure essere respinti fuori dall'area e subire 6d6 danni. Questo incantesimo di *proibizione*, inoltre, impedisce ai proiettili ordinari e non magici scagliati dall'esterno di penetrare nell'area protetta dall'incantesimo: frecce, dardi e pietre sembrano infrangersi contro una parete invisibile. Incantesimi, effetti magici, proiettili magici e proiettili scagliati dalle armi d'assedio possono invece attraversare senza difficoltà l'area protetta.

**Santificare.** Il Tempio di Vanya è stato inoltre consacrato con un potente incantesimo di *santificare* che produce i seguenti effetti:

- a. il luogo è protetto dall'effetto di *cerchio magico contro il male* (bonus deviazione +2 alla CA e bonus resistenza +2 ai tiri salvezza contro creature malvagie; ogni tentativo di possedere o esercitare controllo mentale sulle creature è bloccato; impedisce contatto fisico con creature evocate o convocate);
- b. bonus sacro +4 alle prove di Carisma per scacciare i non-morti e penalità sacrilega di -4 alle prove per controllarli;
- c. qualsiasi cadavere ivi seppellito non può essere animato come non-morto;
- d. benedizione su tutti i seguaci di Vanya nell'area (+1 TpC e TS vs paura)

### Le stanze private del *Landmeister*

Gli alloggi privati del *Landmeister* si trovano nell'ala occidentale della capitaneria: oltre una pesante porta di legno il corridoio prosegue e su di esso si affacciano la stanza da letto, uno studio, un'armeria ed infine una piccola e sobria cappella privata. Nessuna delle porte è chiusa a chiave, tranne quella dello studio, dal momento che si suppone che nessun Cavaliere abbia nulla da nascondere ai suoi confratelli.

Il vicegovernatore non reputa opportuno introdursi nelle stanze private del defunto *Landmeister*, tuttavia, se i personaggi insistono li conduce colà ed apre loro la porta dello studio con le chiavi in suo possesso.

La stanza da letto e lo studio di Meinhard sono caratterizzate da un lusso e da uno sfarzo decisamente inappropriato per un Cavaliere Heldannico, anche di alto rango come un *Landmeister*. Vi sono tappeti, dipinti, candelabri d'oro, cristalleria, un boccale d'oro tempestato di granati, alcune bottiglie di vino di Marilenev (proveniente dalla lontana Karameikos), un comodo letto con coltri di seta (anziché una spartana branda) ed altri

oggetti altrettanto decadenti, tra cui una borsa con 50 imperatori, monete di platino thyatiane (del valore di 5 mo ciascuna).

Lo studio è ingombro di carte, dispacci e documenti; tutto il materiale tuttavia è ordinato e catalogato con grande cura. Su tre tavolini di mogano vi sono altrettante pile di documenti recenti (risalenti al massimo all'inizio del mese), riguardanti le seguenti questioni:

- rapporti sui movimenti del Falco Bianco e sulla forza e la composizione del suo esercito; se ne deduce che Vremistos potrebbe giungere a Landfall intorno al 12 Yarthmont.
- Ordini dello *Hochmeister* a Meinhard riguardanti la ritirata delle truppe heldanniche da Landfall. L'ultima galea da guerra heldannica, la *Meerkralle*, sarebbe dovuta partire durante nelle prime ore del mattino del 9 Yarthmont diretta verso Oceansend; i drammatici eventi di Landfall ne hanno ritardato la partenza di alcune ore.
- Amministrazione della città di Landfall e gestione della rivolta. Il dispaccio più recente risale all'8 Yarthmont e contiene un sintetico comunicato firmato dallo *Hafenkapitän* Detmar Gürtelanger nel quale si afferma semplicemente che il vascello mercantile thyatiano *Delphinus Niger* è approdato al porto di Landfall e salperà nelle prime ore dell'alba del giorno successivo.

Bacheche, cassetti, schedari e librerie contengono una montagna di documenti e dispacci di interesse assolutamente limitato per i personaggi.

Appesi alla parete settentrionale dello studio vi sono due grandi dipinti (commissionati dal *Landmeister* ad un abile artista thyatiano) raffiguranti:

- lo *Hochmeister* Klaus Stamhoffer ed il leggendario *Luftkapitän* Argo Tannengrub in battaglia: i due sono a cavallo ed incrociano le spade in segno di amicizia e rispetto reciproco;
- Vanya (rappresentata come una bellissima fanciulla hattiana dai capelli biondi raccolti in una treccia) armata di lancia e con la spada nel fodero che trafigge una bestia immonda simile ad un drago rosso (allegoria della corruzione) mentre un leone nero (simbolo dell'Ordine Heldannico) azzanna la creatura alla gola.

Spostando i dipinti si mettono a nudo quelle che sembrano una sorta di casseforti metalliche inserite nella parete. Le casseforti, realizzate segretamente da esperti artigiani di Landfall (dove questo genere di attività è fiorente) per il *Landmeister*, sono chiuse a chiave e presentano una serratura insolita e difficile da scassinare (CD 35). La chiave è costituita in realtà dall'anello del *Landmeister* che deve essere inserito dalla parte del sigillo e ruotato.

Entrambe le casseforti sono protette da un *glifo di interdizione* che esplose infliggendo 5d8 danni in un raggio di 1,5 metri non appena qualcuno tenta di aprirle senza fare uso della chiave apposita (l'anello di Meinhard).

Le casseforti contengono oggetti molto interessanti:

- la prima cassaforte contiene una piccola fortuna: sacche piene di monete d'oro thyatiane e alphetiane, gemme e gioielli per un valore totale di almeno 20000 gelder (mo). Un piccolo cofanetto d'argento contiene inoltre una strana polvere giallognola dall'odore speziato che è in realtà *spezia dei sogni*, una droga allucinogena alphetiana di notevole valore monetario (circa 1800 mo).
- Questa cassaforte contiene alcuni dispacci segreti firmati dallo *Hochmeister* in persona, e che contengono ordini e provvedimenti "poco ortodossi", quali per esempio

esecuzioni sommarie di prigionieri e ostaggi (figura qui anche l'ordine di procedere con l'esecuzione della moglie e della figlia di Vremistos), punizioni e condanne da comminare a Cavalieri Heldannici ritenuti poco affidabili (ai quali vengono assegnate missioni senza ritorno o imprese letali), suggerimenti riguardo al comportamento da tenere verso inquisitori troppo zelanti, ordini riguardanti il reclutamento e l'utilizzo di mercenari (compresi alcuni stregoni glantriani e thyatiani da impiegare contro Alphetia), informazioni relative ai servizi segreti heldannici etc. Uno dei dispacci contiene, come sorta di postilla, il seguente brevissimo comunicato: "Il sigillo è al sicuro: distruggi tutto". Da questi documenti emerge chiaramente come gran parte degli abusi commessi dai Cavalieri Heldannici siano stati perpetrati per ordine diretto dello *Hochmeister* von Klagendorf.

## I servitori

Nella capitaneria vi sono almeno 3 o 4 servitori per ogni Cavaliere: costoro sono uomini e donne di etnia heldann o heldann/alphetiana che si occupano dei lavori più umili ai quali certamente i nobili Cavalieri Heldannici non possono attendere. Vi sono fabbri, falegnami, stallieri, cuochi, domestici, sarti, barbieri e così via, come in un comune castello. Queste persone sono tenute semplicemente a svolgere il loro lavoro e ad obbedire con solerzia agli ordini dei Cavalieri; non possono neppure rivolgere la parola ai Cavalieri senza aver prima ricevuto il loro esplicito permesso.

In un corridoio laterale non lontano dal settore del palazzo riservato a Siegfried Meinhard vi sono gli alloggi dei servitori "personali" del *Landmeister*.

Tra questi, certamente non passa inosservata una bellissima cameriera moresca dai lunghi capelli neri e dalla pelle abbronzata che, nonostante sia abbigliata come una comune donna del nord, sembra assolutamente fuori posto in questo luogo. Si chiama **Ahmanef** ed è una schiava di etnia alasiyana proveniente da Tel Akbir. Il suo precedente padrone, un pirata di Helskir, l'ha presa come bottino su una nave schiavista thyatiana abbordata nel Mare dell'Alba, e l'ha poi rivenduta, nel mese di Vatermont, a Siegfried Meinhard che ne ha fatto la sua concubina (cosa che Kaltenwasser naturalmente sospetta). Ahmanef sa che il *Landmeister* conduceva una sorta di vita segreta, e spesso abbandonava i suoi alloggi durante la notte, tornando dopo qualche ora con oro, preziosi, e qualche volta persino vino e droghe (che consumava con la sua concubina). Naturalmente Ahmanef non rivelerà nulla di tutto ciò a meno non siano i PG a costringerla a parlare.

## Le segrete

Le segrete della capitaneria, ereditate dal precedente governo di Landfall, si diramano in modo complicato nel sottosuolo del palazzo. Nelle celle anguste e puzzolente sono rinchiusi ladri, contrabbandieri, sediziosi e piccoli criminali (per le colpe più gravi Cavalieri Heldannici decretano solitamente la pena capitale), spesso incatenati e in condizioni disumane.

L'ospite più importante delle segrete è Re Lernal, ex sovrano di Landfall e figlio di primo letto di Torenal, capitano delle guardie del corpo e attuale favorito dell'Imperatrice Eriadna. Nonostante sia un povero mentecatto, Lernal può fornire almeno una informazione utile ai personaggi, se questi hanno l'idea di interrogarlo.

Il miserabile è sudicio e scarmigliato e balbetta frasi sconnesse come se avesse perso completamente il senno; se ne sta rintanato su un pagliericcio in un angolo della cella e quando i Cavalieri aprono la porta si rannicchia come una bestia ferita, con gli occhi pieni di terrore. La guardia delle segrete che accompagna i PG sino alla celle è un Cavaliere dai metodi brutali: balza addosso al povero Lernal e lo prende a calci perché non ha salutato i suoi signori con il dovuto rispetto; poi lo appende a due anelli metallici infissi nel muro mentre lo sommerge di insulti e manrovesci quantati di ferro e quindi lo lascia alle domande dei personaggi.

Lernal, tra piagnucoli e implorazioni di pietà, può rivelare ai personaggi che esiste un passaggio segreto che conduce dai sotterranei del palazzo al porto di Landfall. Il tunnel riaffiora sotto una torre di guardia semi diroccata utilizzata come arsenale e magazzino dalle guardie del porto.

### In città

Se i personaggi attraversano la città armati di tutto punto e in arcione a cavalli da guerra bardati di metallo, nessuno ha il coraggio di affrontarli ed i rivoltosi si disperdono e corrono a nascondersi al loro passaggio. Tuttavia, la gente li guarda con odio e disprezzo, e, a distanza di sicurezza, li copre di insulti e ingiurie, scagliando sputi e maledizioni nella loro direzione. Qualcuno, più ardito e appostato sul tetto di un'abitazione, scaglia su di loro frecce o, in mancanza di meglio, pietre e tegole. I ragazzini raccolgono sassi e letame e li scagliano ai Cavalieri, per poi scappare via non appena questi sembrano reagire; se sono determinati a farlo, i PG non hanno reali difficoltà a scovare e punire gli autori di questi gesti; tuttavia, alimentare la spirale di violenza nell'attuale situazione di Landfall non è una scelta saggia.

Se Gustav Kaltenwasser cavalca in compagnia dei personaggi, reagirà senza pietà alla minima provocazione scagliando una bordata di frecce con il suo arco potente.

I Cavalieri Heldannici, nonostante la rivolta e l'odio inveterato della popolazione nei loro confronti, la fanno ancora da padroni a Landfall: la loro autorità è assoluta e indiscussa, e tutti fuggono davanti a loro evitando in tutti i modi lo scontro diretto. I PG possono fare irruzione nelle case, perquisirli e persino darli alle fiamme e fare giustizia sommaria senza che nessuno possa opporsi efficacemente a loro. Nel frattempo però tutti affilano le armi ed attendono l'arrivo del Falco Bianco per vendicarsi dei Cavalieri, saccheggiarne la capitaneria e trascinare nel fango la statua di Vanya.

### La Piazza d'Armi

La Piazza d'Armi, meglio nota come Piazza della Cisterna tra la popolazione per via del grande pozzo scavato al suo centro, è la più ampia di Landfall.

All'epoca in cui Landfall era ancora una città libera, vi si teneva giornalmente un colorato e vivace mercato nel quale era possibile procurarsi anche mercanzie esotiche e costose portate in città da pirati e contrabbandieri, e vi si potevano incontrare molti stranieri. L'occupazione della città da parte dei Cavalieri Heldannici lo ha trasformato in poco più di un banale mercato dei contadini, e la rivolta lo ha cancellato del tutto.

La piazza appare quindi abbandonata e deserta anche se vi si vedono chiaramente le tracce di scontri avvenuti durante la notte tra fazioni rivali della Gilda dei Ladri: vi sono ancora cadaveri e tracce di sangue.

Lungo il lato settentrionale della piazza sorgevano, fianco a fianco e in perfetta armonia, tre piccoli ma opulenti templi dedicati ad Asterius, Protius e Razud; i Cavalieri Heldannici li rasero al suolo e insediarono al loro posto una grande scultura equestre raffigurante Vanya armata di lancia. Ora la statua è stata decapitata e sopra di essa, su alti pali, Ingald Gunnarsun ha fatto issare l'inconfondibile uniforme nera e argento del *Landmeister*, che ci ondola nel vento come un macabro feticcio.

Se viene recuperata ed esaminata, l'uniforme si rivela imbrattata di sangue e lacerata in più punti.

### Il porto

Il porto di Landfall è sovrastato da una imponente fortezza turrata, al momento abbandonata quasi del tutto dai Cavalieri Heldannici.

Tra coloro che ancora presidiano la fortezza c'è lo *Hafenkapitän* Detmar Gürtelanger, un uomo sulla quarantina, con i capelli castano chiaro e un'espressione sorprendentemente sicura ed ottimista nonostante le avversità. Sotto l'uniforme bianca e nera indossa un semplice giaco di maglia, una scelta abbastanza insolita per un Cavaliere Heldannico (sebbene ragionevole in un capitano di marina); naturalmente si tratta di una scelta di Rymizat per ridurre la percentuale di fallimento arcano.

Detmar si mostra estremamente disponibile e zelante nel rispondere alle domande dei personaggi e si offre di aiutarli in tutti i modi a ritrovare il *Sigillo di Bemarris*. Dietro la belle apparenze, il mago alphantiano vuole sapere quanto i PG hanno finora scoperto e servirsi delle loro informazioni per arrivare prima di loro al Sigillo.

Queste sono le principali informazioni fornite da Gürtelanger:

1. Per ordine esplicito del *Landmeister* egli era tenuto a comunicargli l'approdo a Landfall di ogni galea da guerra heldannica come pure di ogni vascello mercantile. Pertanto, quando il *Delphinus Niger* ha gettato l'ancora nel porto della città, Detmar ha semplicemente svolto il suo dovere inviando un dispaccio alla capitaneria.
2. Il dispaccio è stato portato a Meinhard da un giovane Cavaliere a nome **Franz Säbelroth**, che si trova tuttora nella fortezza costiera; se interrogato non ha molto da dire oltre a ciò che i PG già sanno.
3. Il *Delphinus Niger* è un vascello mercantile che batte bandiera thyatiana e fa la spola tra i Territori Heldannici ed i porti meridionali del continente. Da quando Gürtelanger è *Hafenkapitän* il vascello è già approdato tre volte a Landfall. Il capitano è un certo Arnulf Marvinus, originario di Helskir, un uomo dal passato pulito a dire di Detmar.
4. Alle prime ore dell'alba del 9 Yarthmont, quando si è appreso che Meinhard era stato assassinato, il *Delphinus Niger* aveva già levato l'ancora verso una direzione sconosciuta ed in ogni modo i Cavalieri non avevano la possibilità di fermarlo o di raggiungerlo.

Il *Delphinus Niger* è al momento in viaggio verso Helskir, dove il capitano spera di riuscire a rivendere con profitto l'equipaggiamento magico sottratto a *Meinhard*.

Se i personaggi fanno a Detmar domande specifiche che rendono necessario andare a scartabellare negli archivi, lo *Hafenkapitän* sembra molto a disagio e chiederà loro di tornare tra qualche ora. Nel frattempo interroga in proposito il vero Gürtelanger, che è tenuto prigioniero nei sotterranei della fortezza. I PG possono riuscire a trovarlo solo con una perquisizione accurata e che non dia

a Rymizat il tempo di prendere provvedimenti.

### Rymizat smascherato

Se i personaggi smascherano Rymizat, scoprendo mediante mezzi magici che quello che hanno davanti non è il vero *Hafenkapitän*, il mago alphatiano reagisce con inaspettata violenza scagliando sui Cavalieri incantesimi offensivi nel tentativo di eliminarli. Se non riesce a liberarsi di loro immediatamente, si *teletrasporta* via o comunque cerca di mettersi in salvo con mezzi magici (*porta dimensionale* o al limite si rende *invisibile* e si dà alla fuga).

Se Rymizat viene a sapere dai personaggi delle casseforti trovate nelle stanze private del *Landmeister*, egli memorizza un incantesimo di *scassinare* (o si procura una pergamena) e si dirige nella capitaneria sotto le mentite spoglie di *Gürtelanger* per poi tentare di raggiungere furtivamente le stanze di *Meinhard*. Se viene colto sul fatto, reagisce come descritto sopra e poi si dà alla fuga.

### Le locande di Landfall

Queste sono alcune delle più famose locande di Landfall: *L'Approdo del Marinaio*, *La Bettola della Luna*, *L'Ancora Vecchia*, *La Locanda del Vento Orientale*, *Al Pirata Ubriaco*.

Cercare informazioni nelle locande della città è una buona idea, se non fosse che quando 4 Cavalieri Heldannici fanno irruzione nella locanda tutti i clienti si ammutoliscono e cercano di svignarsela. Alle domande dei PG, tutti rispondono in modo vago, e l'unico modo di ottenere informazioni è quello di ricorrere alla violenza e alle minacce. La corruzione è efficace ma deve essere utilizzata con discrezione: nessun abitante di Landfall desidera farsi la nomea di collaborazionista comprato dai Cavalieri, neppure per una borsa piena di *gelder*.

I PG possono ottenere le seguenti informazioni:

1. Il *Delphinus Niger* appartiene a Ingald Gunnarsen detto "lo Storto", un giovane e ambizioso membro della Gilda dei Ladri di Landfall che ha deciso di sfidare la vecchia guardia per prendere il controllo della città.
2. Ingald si vanta di avere organizzato e realizzato personalmente l'assassinio del *Landmeister* e in ogni caso è certamente stato lui ad issarne l'uniforme nella Piazza della Cisterna; queste imprese lo hanno reso estremamente popolare in città, e pertanto gli altri membri della gilda, allarmati stanno cercando di eliminarlo. La conseguenza di tutto questo sono gli scontri intestini che infiammano la città.
3. L'inimicizia tra Ingald e la vecchia guardia della Gilda deriva anche dal fatto che questi ultimi avevano trovato il modo di accordarsi con il *Landmeister* e di trarre profitto dalla sua tacita protezione; la sua eliminazione ha rotto nuovamente gli equilibri ed ora gli sviluppi della situazione sono totalmente imprevedibili.
4. Il capitano del *Delphinus Niger* è uno schiavista e un poco di buono che venderebbe anche sua sorella in cambio di una sacca d'oro.
5. Thjodolf Sigredson "il Nibbio", amico di Ingald, è un contrabbandiere astuto e opportunista che pare si stia arricchendo a dismisura rivendendo l'equipaggiamento del defunto *Landmeister*.

### Vigdis Njaldottir

Vigdis Njaldottir ha 21 anni ed è considerata a buon diritto una delle fanciulle heldann più belle della città di Landfall. Ha lunghi capelli rossi che le arrivano fin quasi alla vita, mentre due trecce le ricadono sulle spalle; gli

occhi sono di un verde smeraldo quasi cristallino e conferiscono al suo volto un'espressione molto intensa. Indossa abiti di lino bianco semplici ma eleganti, accompagnati da raffinati mantelli rossi con decorazioni geometriche. La gioielleria consta di un ciondolo d'argento che porta al collo e di un diadema d'argento che le cinge la fronte.

Sebbene l'abbigliamento raffinato ed il portamento fiero possano far pensare ad una donna di nobili natali, Vigdis è una popolana, nata e vissuta sempre a Landfall. Attualmente vive in un modesto edificio di legno nel settore occidentale della città, insieme al figlioletto **Eynar**, di soli tre anni, avuto dal suo primo marito, il mercante **Bjarni Vagnason**.

La vicenda personale di Vigdis è molto tormentata: quando i Cavalieri Heldannici hanno occupato Landfall, circa 6 mesi addietro, la bella fanciulla è stata presa come sorta di "bottino di guerra" dall'Ospedaliere Wilhelm Ritterbrunnen che poi se ne è innamorato, nonostante sia considerato assolutamente disdicevole per un Cavaliere avere legami sentimentali con una donna heldann. Desideroso di sposare Vigdis, Wilhelm doveva però trovare un modo per eliminarne Bjarni, il quale, sebbene avesse abbandonato ogni pretesa sulla fanciulla, tuttavia ne restava formalmente il marito. Wilhelm riuscì infine a far condannare Bjarni per contrabbando e affiliazione con le Gilde dei Ladri di Landfall (capi d'accusa che di fatto sono veri per tutti commercianti della città), ma quasi contemporaneamente venne richiamato dallo *Hochmeister* per combattere sotto le mura di Landfall e dovette abbandonare Vigdis, giurandole però che sarebbe tornato da lei. La ragazza naturalmente ignora che sia stato proprio Wilhelm a far condannare suo marito.

Trovatasi sola con un bimbo in una Landfall sempre più povera e oppressa dal giogo dei Cavalieri, Vigdis per sopravvivere è stata costretta a cedere alle *avances* del ricco e spregiudicato contrabbandiere Thjodolf Sigredson "il Nibbio", che ne ha fatto la sua amante, ed in cambio le permette di mantenere un tenore di vita molto elevato per una popolana. Thjodolf tuttavia non ha nessuna intenzione seria nei confronti di Vigdis, anche perché è già sposato con Gunnhild Gunnarsdottir, sorella minore del potente Ingald Gunnarsen.

Vigdis è profondamente amareggiata dal comportamento di Wilhelm, che l'ha abbandonata a se stessa proprio nel momento più difficile, subito dopo la morte del marito, e si rifiuta di credere alla sincerità dei sentimenti del Cavaliere. Inoltre è molto preoccupata per quello che sta accadendo in città, e per i pericoli che lei e suo figlio stanno correndo. Infine, il temporaneo ritorno di Wilhelm renderà furioso Thjodolf, che è gelosissimo della sua amante.

In realtà, Vigdis non è realmente innamorata di Wilhelm, o almeno non più di quanto lo sia di Thjodolf: la sua storia con il Cavaliere subito dopo l'occupazione di Landfall è stata dettata dalla necessità di assecondare i nuovi signori della città ed in ogni caso Vigdis non avrebbe avuto nessuna scelta. Vigdis, come tutti i suoi concittadini, prova un odio radicato nei confronti degli arroganti Cavalieri Heldannici, e Wilhelm, pur con tutte le sue promesse e le sue belle parole, rimane pur sempre uno di loro.

Vigdis, se i PG riescono ad avvicinarla nel modo giusto, può fornire loro informazioni decisive:

1. Thjodolf è uno degli alleati più fedeli di Ingald Gunnarsen "lo Storto", un giovane e ambizioso membro della Gilda dei Ladri che a quanto pare sembra essersi

messo in testa di diventare il nuovo signore di Landfall.

2. Il 9 Yarthmont Thjodolf è comparso nella dimora di Vigdis poco prima dell'alba: nonostante l'ora improbabile sembrava euforico, ebbro di felicità, oltre che ubriaco per tutto l'idromele che si era evidentemente sgolato. Continuava a ripetere che lui, Ingald "e quella vecchia volpe del mago" avevano fatto secco nientemeno che il *Landmeister*, e che ora lui sarebbe diventato smodatamente ricco e Ingald avrebbe liberato la città dai Cavalieri e sarebbe diventato il nuovo Re di Landfall. Vigdis gli ha detto che doveva essere completamente ubriaco ed ha cercato di metterlo alla porta, ma Thjodolf, in un momento di lucidità, ha gettato a terra alcune sacche rigonfie di monete d'oro ed ha sfoderato una magnifica spada istoriata con i simboli dell'Ordine Heldannico, una spada che davvero non poteva essere che quella di Meinhard. Thjodolf è poi rimasto con Vigdis fino alla tarda mattinata, quando i violenti disordini lo hanno convinto che sarebbe stato più prudente fare ritorno a casa.

3. Vigdis non sa dove si trovi Thjodolf in questo momento, ma con ogni probabilità è possibile rintracciarlo nella sua dimora oppure nella *Taverna dei Contrabbandieri*, un locale sotterraneo segreto a cui si accede tramite la *Bettola della Luna* e nel quale si svolgono tutte le operazioni di ricettazione della merce rubata, e che è un po' il fulcro del mercato nero a Landfall.

Se i PG attendono Thjodolf in casa di Vigdis, il contrabbandiere fa la sua apparizione al calare della sera e alle prime ore dell'alba fino al mattino inoltrato.

### La dimora del Nibbio

Thjodolf Sigredson "il Nibbio" vive in una abitazione di pietra a due piani (una reggia per gli standard di Landfall) nel quartiere nord-orientale della città. La facciata, un tempo decorata con stucchi in emulazione delle eleganti dimore di Alpha, è ora scalcinata e in rovina; l'unico elemento solido dell'edificio sembra essere il robusto portone di legno, sbarrato dall'interno e difeso da due energumeni armati di spade. Nonostante la loro aria minacciosa e sprezzante, le due guardie si danno alla fuga non appena i Cavalieri fanno sul serio.

L'interno dell'abitazione è molto più opulento dell'esterno, sebbene disordinato ed arredato senza il minimo di buon gusto. La consorte di Thjodolf, **Gunnhild Gunnarsdottir**, un corpulento donnone riccamente abbigliato, è assolutamente terrorizzata dall'irruzione dei Cavalieri e li scongiura di non farle del male. Se interrogata rivela immediatamente l'ubicazione della *Taverna dei Contrabbandieri* e della dimora di suo fratello Ingald, che tuttavia, vista l'attuale situazione della città, sarà senza dubbio ben nascosto in qualche covo segreto.

Se perquisiscono a fondo, i PG possono trovare alcuni effetti personali riconducibili a Meinhard (una spilla d'oro con il Leone Nero e un pugnale decorato con i simboli dell'Ordine).

Attendere Thjodolf in casa sua è inefficace, poiché i suoi sgherri corrono ad avvertirlo che un pugno di Cavalieri ha fatto irruzione nella sua dimora e lo attende là. Se i PG sono così discreti da non mettere in allarme i tirapiedi di Thjodolf, il contrabbandiere rincasa intorno a mezzogiorno (provenendo da una delle sue consuete visite ad Vigdis) e dopo un lauto pasto se la dorme fino a sera.

### 14 La Bettola della Luna

La *Bettola della Luna* si trova nel quartiere del porto, ed è un locale ambiguo frequentato da poco di buono di ogni

sorta, segnalato da una vecchia insegna sulla quale una mano molto rozza ha dipinto una luna piena rossastra. Si accede alla bettola scendendo lungo una ripida scala che conduce ad un interno basso e fumoso dove una folla di avventori volgari e avvinazzati tracanna intrugli alcolici spaventosi, gioca a dadi, scaglia imprecazioni e insulti pittoreschi e viene alle mani con incredibile facilità.

Quando i Cavalieri fanno il loro ingresso, tutti gli avventori si ammutoliscono e cercano di svignarsela oppure mettono mano ai coltelli; gli unici a rimanere tranquilli sono gli ubriachi ormai rotolati sotto i tavoli. L'oste, il grasso e rubicondo **Halfgrim "lo sfregiato"**, così chiamato per via di una brutta cicatrice che gli deturpa una guancia, sebbene estremamente a disagio cerca di mostrarsi accondiscendente con i PG e ripete a ogni piè sospinto che nella sua locanda è tutto alla luce del sole e contrabbandieri non se ne vedono più dal mese di Kaldmont (cioè dopo l'occupazione heldannica di Landfall).

Solo ricorrendo alle minacce, alla violenza o ad una perquisizione meticolosa, i Cavalieri possono trovare una botola segreta nelle cucine che conduce a quella estensione sotterranea della *Bettola della Luna* che è nota semplicemente come *La Taverna dei Contrabbandieri*. Se i PG usano la forza, però, gli avventori della Bettola reagiscono, sfoderando spade e pugnali e scoppia così una rissa furibonda che si conclude non appena un paio di facinorosi restano infilzati sulle lame dei Cavalieri.

### La Taverna dei Contrabbandieri

La Taverna dei Contrabbandieri è uno stanzone sotterraneo immerso nel fumo delle torce e appestato da un intenso odore di alcolici; è ingombro di casse e di equipaggiamento e merci di ogni sorta, spesso accatastate alla rinfusa. Se i PG vi giungono nottetempo, vi troveranno il Nibbio scortato da quattro tirapiedi che sta contrattando la vendita della splendida **spada del Landmeister** con un barbuto pirata di Ostland vestito di pelliccia (Hakon Barba di Ferro) ed il suo secondo. Non appena i Cavalieri fanno irruzione, "il Nibbio" sbianca e, imbracciando la spada e bestemmiando Loki, si getta verso l'uscita (un porticina laterale che conduce ad una scala a pioli che risale in superficie) gridando ai suoi uomini di coprirla la fuga; questi ultimi fanno il possibile, ma si arrendono per avere salva la vita se i Cavalieri si mostrano un osso troppo duro. I pirati, non avendo ben chiara la situazione, cercano di defilarsi senza essere coinvolti nello scontro (a meno che i Cavalieri non ve li trascinino dentro a viva forza).

Una volta catturato, Thjodolf Sigredson si arrende, getta la spada e accetta qualunque condizione pur di avere salva la vita. Egli può fornire ai PG informazioni decisive che possono permettere loro di rimettere insieme quasi tutti pezzi del mosaico:

1. Thjodolf descrive in dettaglio la pianificazione e l'attuazione dell'assassinio del *Landmeister* (vedi Sezione *Lo schema degli eventi*). In breve, lo stregone Rymizat, il braccio destro del Falco Bianco, ha organizzato ogni cosa per impadronirsi del *Sigillo di Bemarris*; Ingald, progettando di approfittare dei disordini e della sua alleanza con Vremistos per diventare il signore di Landfall, lo ha coadiuvato e gli ha messo a disposizione il *Delphinus Niger*; Thjodolf si è limitato a dare man forte a Ingald per trarre il massimo profitto dalla situazione ed ha rivenduto rapidamente buona parte l'equipaggiamento di Meinhard.
2. Il *Landmeister* non era nuovo a traffici clandestini con

membri della Gilda dei Ladri, e tollerava il contrabbando e l'approdo di navi pirata in cambio di sostanziose tangenti (vedi Sezione I segreti di *Siegfried Meinhard*).

3. Lo *Hafenkapitän* Detmar Gürtelanger è in realtà Rymizat sotto mentite spoglie; Thjodolf non sa da quanto tempo il mago mantenga questa copertura, ma essa si è rivelata estremamente efficace.
4. Rymizat ha perquisito con estrema cura e con mezzi magici il cadavere di Meinhard, come se non riuscisse a trovare ciò che cercava. Da ultimo, gli ha sottratto l'anello di platino con l'effigie del Leone Nero che il *Landmeister* indossava nella destra.
5. Il cadavere di Siegfried Meinhard è stato gettato in acqua su suggerimento di Rymizat, il quale temeva che, se fosse stato impalato nella Piazza della Cisterna come proponeva Ingald, i Cavalieri Heldannici sarebbero forse stati in grado di riappropriarsene e resuscitarlo.
6. Ingald è la mente dietro la rivolta di Landfall; il suo obiettivo attuale sono i suoi nemici all'interno della Gilda dei Ladri; i Cavalieri non sono un problema, visto che stanno abbandonando la città e in ogni caso verranno sbaragliati dal Falco Bianco e dalle sue truppe. Ingald al momento se ne sta nascosto da qualche parte e neppure Thjodolf sa come trovarlo.

Il Nibbio, abile scassinatore, è in tecnicamente grado di forzare le casseforti del *Landmeister*, se i PG desiderano reclutarlo a questo scopo; in cambio però richiederà vincolanti garanzie nei suoi confronti (i Cavalieri dovranno rilasciarlo e cancellare ogni capo d'accusa nei suoi confronti).

La **spada del *Landmeister*** è una *spada lunga +3 affilata*. La lama è realizzata in una lega magica di argento e acciaio, ed è istoriata con fregi di argento satinato. L'impugnatura è di acciaio brunito rifinito in argento.

## Sul fondo della baia

Se riescono a ricostruire con esattezza la dinamica degli eventi, i PG possono anche scoprire il punto esatto nel quale il cadavere del *Landmeister* è stato gettato in mare e riuscire a recuperarlo.

Interrogandolo con un incantesimo di *parlare con i morti* ben mirato possono ottenere tutte le informazioni di cui necessitano, ed in particolare venire a conoscenza della verità sul *Sigillo di Bemarris*. Una volta scoperto che l'anello è custodito dallo *Hochmeister* in persona per i PG dovrebbe essere evidente che von Klagendorf li ha utilizzati come pedine sacrificabili, inviandoli a Landfall con qualche secondo fine.

## QUATTRO CAVALIERI PER UNA CITTÀ

Durante le primissime ore dell'11 Yarthmont, mentre le tenebre della notte ancora avvolgono Landfall, il falco da guerra *Schnellfeuer* comandato dal *Luftkapitän* **Zachaus Mittenwald** atterra nella capitaneria della città.

Il falco da guerra è stato inviato dallo *Hochmeister* con l'ordine di condurre a Oceansend gli ultimi Cavalieri che presidiano Landfall. Con l'eccezione dei PG, naturalmente.

La fase finale della ritirata deve svolgersi nottetempo in modo che i ribelli non vengano immediatamente a conoscenza dell'attuale situazione, ossia che l'occupazione heldannica di Landfall e del Norwold meridionale è giunta al termine, almeno per il momento.

Mittenwald reca inoltre due dispacci, uno per il

vicegovernatore Kaltenwasser, con le istruzioni relative al ritiro delle truppe, e l'altro per il *Luftkapitän* von Himmelstein.

**Dispaccio dello *Hochmeister* per von Himmelstein.** Wulf von Klagendorf dà ordine che il falco da guerra *Argo Tannengrub* coadiuvi lo *Schnellfeuer* nelle operazioni di ritiro delle truppe e faccia ritorno ad Oceansend insieme a quest'ultimo. La priorità dei personaggi resta però quella di ritrovare il *Sigillo di Bemarris* e pertanto il comando dell'*Argo Tannengrub* passa transitoriamente a Hans Neugenblau (il secondo di Friedrich) che sino al suo arrivo ad Oceansend dovrà rispondere solamente agli ordini del vicegovernatore Kaltenwasser.

Il dispaccio contiene inoltre una pergamena con l'incantesimo divino *inviare* che von Himmelstein dovrà utilizzare per comunicare tempestivamente il ritrovamento del *Sigillo di Bemarris* allo *Hochmeister*, il quale provvederà a portare al sicuro i personaggi ed il prezioso anello magico. In caso di estrema necessità, anche qualora la missione non sia stata portata a termine con successo, la pergamena potrà essere utilizzata per richiedere soccorso a von Klagendorf.

Prima di concludere invocando la benedizione di Vanya sui PG, lo *Hochmeister* si dice consapevole della difficile situazione che i PG si trovano ad affrontare, e tuttavia ribadisce con forza che essi, fin quando restano a Landfall, hanno il dovere morale di impedire con ogni mezzo che il tempio della dea della guerra sia profanato.

**L'avanzata del Falco Bianco.** Mittenwald durante il volo da Oceansend ha avvistato le truppe del Barone Vremistos in marcia verso Landfall. L'esercito del Falco Bianco è suddiviso in due drappelli: una retroguardia composta da oltre un migliaio di uomini appiedati ed una avanguardia costituita da circa 200 cavalieri pesantemente armati e guidati con ogni probabilità da Vremistos in persona che piomberà sulla città entro 24-36 ore.

Il falco da guerra *Schnellfeuer* non ha tentato manovre offensive nei confronti dell'avanguardia sia perché gli ordini dello *Hochmeister* sono stati chiari e perentori (raggiungere Landfall ed evacuarla nel più breve tempo possibile) sia perché l'esito dello scontro sarebbe stato tutt'altro che scontato; il mago Rymizat in particolare è molto temuto poiché lo si ritiene in grado di abbattere o comunque di danneggiare gravemente un falco da guerra.

**Le chiavi di Landfall.** Prima di lasciare la città, il vicegovernatore Kaltenwasser saluta i PG in modo grave e solenne, sinceramente colpito dal loro coraggio e dal loro spirito di abnegazione. Il saluto a Ludwig, che ha scelto di sua iniziativa di restare a difendere il Tempio di Vanya, è particolarmente intenso, come se Gustav fosse certo di non rivedere mai più il valoroso Templare.

Infine, Kaltenwasser consegna alle mani del *Luftkapitän* von Himmelstein le chiavi della città, nominandolo sul campo vicegovernatore ad interim di Landfall, e poi sale a bordo dello *Schnellfeuer*.

**La ritirata.** La ritirata si svolge in modo estremamente ordinato: nel corso della notte tutti i Cavalieri Heldannici di stanza a Landfall salgono a bordo dei due falchi da guerra con tutte le loro armi, l'equipaggiamento di ordinanza e le cavalcature bardate; quindi, lo *Schnellfeuer* fa scalo sulla

fortezza del porto per prendere a bordo gli ultimi difensori ed eventualmente lo *Hafenkapitän* Gürtelanger ed infine i due falchi da guerra salpano nella notte e volano verso nord, lasciandosi alle spalle quattro irriducibili Cavalieri in una Landfall in rivolta sulla quale sta per abbattersi la furia vendicativa del Falco Bianco.

Se i PG non sono riusciti a smascherare Rymizat, egli sale a bordo dello *Schnellfeuer* sotto le mentite spoglie di Gürtelanger e quindi, durante il viaggio, cerca di scalzare dalla sua sede la gemma celeste che mantiene in volo il falco da guerra per poi teletrasportarsi al sicuro, mentre il vascello volante precipita rovinosamente al suolo insieme a tutto il suo equipaggio.

Prima di andarsene, Kaltenwasser ha ordinato di distruggere o comunque di rendere inutilizzabili le tutte le macchine d'assedio che difendono la capitaneria e il porto per evitare di lasciarle in mano al nemico. Il falso *Hafenkapitän* però ha fatto in modo di non danneggiare in modo irreparabile almeno alcune delle catapulte e delle baliste che si trovano nella fortezza del porto.

## IL FALCO BIANCO

Le ultime ore dei personaggi, rimasti soli a Landfall e circondati da nemici, sono lunghe ore di angoscia e tensione. Il *Sigillo di Bemarris* non è stato trovato e presto i quattro Cavalieri si troveranno a fronteggiare la vendetta del Falco Bianco.

La voce che i Cavalieri Heldannici abbiano lasciato in massa la città (supportata dal fatto che in molti hanno visto i due falchi da guerra lasciare Landfall diretti verso nord nelle prime ore del mattino) dilaga rapidamente; una grande folla di alcune migliaia di popolani male in arnese ma infiammati dal fuoco della rivolta circonda completamente la capitaneria. Tuttavia, non sapendo quanti difensori si stiano ancora presidiando, nessuno corre il rischio di scalare le mura o di sfondare il grande cancello di metallo ed irrompere all'interno: la folla si limita ad un assedio improvvisato in attesa che giunga il Falco Bianco a fare strage degli ultimi Cavalieri.

L'ultima speranza dei PG, se sono pronti ad una morte eroica, è quella di asserragliarsi nel Tempio di Vanya e organizzare la migliore difesa possibile, per poi affrontare il Barone Vremistos in un epico scontro sul sacro suolo del tempio.

**Una richiesta d'aiuto.** Quando mancano poche ore all'arrivo in città del Falco Bianco i personaggi potrebbero decidersi a chiedere soccorso allo *Hochmeister* mediante la pergamena di *inviare* di Friedrich (o l'incantesimo omonimo lanciato da Hildegard). La risposta di Wulf von Klagendorf arriva prontamente: "asserragliatevi nel tempio di Vanya e tenete duro: veniamo a prendervi!".

In realtà, lo *Hochmeister* non ha nessuna intenzione di salvare i personaggi, che con ogni probabilità hanno ormai intuito la verità dietro la loro missione. Tuttavia, egli intende servirsi dei PG fino alla fine: dando loro una speranza e spronandoli alla resistenza, von Klagendorf spera di indurli a lottare con tale valore da causare ingenti perdite tra gli uomini migliori di Vremistos o persino da arrivare a uccidere il Falco Bianco o il suo pericoloso braccio destro Rymizat.

Inoltre, l'eroica e disperata impresa dei quattro Cavalieri di Landfall costituisce un esempio di coraggio e di abnegazione per tutti i devoti di Vanya, un esempio di cui

von Klagendorf intende servirsi per risollevarne il morale dei suoi uomini in questo momento di grande difficoltà per l'Ordine.

**Oceansend.** Poco dopo la mezzanotte del 12 Yarthmont nell'accampamento dei Cavalieri Heldannici presso Oceansend si diffonde la voce che Landfall è caduta e il Falco Bianco ha preso la città. Le informazioni provengono dalle spie dei Cavalieri (stregoni mercenari assoldati con discrezione dallo *Hochmeister* e dai suoi collaboratori) e dai chierici di Vanya che fanno uso di incantesimi di *scrutamento* e di divinazione. Nulla è noto riguardo alla sorte dei PG, tuttavia, qualora a Landfall sia accaduto qualcosa di veramente eclatante come la morte del Falco Bianco o di Rymizat, certamente la notizia si diffonde rapidamente in tutto l'accampamento.

Nel bel mezzo della notte, Kaltenwasser, Neugenblau e Mittenwald chiedono udienza allo *Hochmeister* per conoscere la sorte dei coraggiosi Cavalieri che hanno scelto di restare a Landfall; von Klagendorf, per evitare mosse avventate o reazioni inconsulte da parte dei tre ufficiali, risponde in ogni caso che i quattro sono caduti eroicamente in combattimento difendendo il tempio di Vanya. Mittenwald osserva che i quattro valorosi meritano a buon diritto di essere sepolti nella Cripta degli Eroi a Freiburg; lo *Hochmeister* annuisce gravemente ma quando Neugenblau si offre di volare a Landfall per recuperare le salme von Klagendorf oppone un netto rifiuto: sarebbe una missione suicida, e l'indomani c'è bisogno dell'*Argo Tannengrub* per espugnare Oceansend.

I tre ufficiali non controbattono e si ritirano. Poco dopo, però, Neugenblau salpa inaspettatamente con l'*Argo Tannengrub*, in palese violazione degli ordini di von Klagendorf: lui e l'equipaggio sono diretti verso Landfall, decisi a recuperare il cadavere del loro eroico *Luftkapitän* e dei suoi impavidi compagni e dare loro degna sepoltura. Von Klagendorf, infuriato, dà ordine ad un pugno di falchi da guerra di alzarsi in volo e catturare i disertori, ma Kaltenwasser riesce astutamente a rallentare le operazioni quanto basta per far perdere tempo prezioso ai *Luftkapitän*. L'unico falco da guerra ad alzarsi in volo rapidamente è lo *Schnellfeuer* di Mittenwald, che però, dopo qualche ora di volo, perde deliberatamente di vista la preda e fa ritorno all'accampamento.

**Il disonore della fuga.** Dal momento in cui Kaltenwasser lascia Landfall nelle mani dei PG, essi possono agire nella più totale libertà. Tentare la fuga è certamente possibile, ma si tratta di una scelta vigliacca e disonorevole che macchierà come un'onta indelebile i personaggi sino alla fine dei loro giorni. Se davvero una fuga che i PG desiderano, vi sono molti modi per attuarla: scivolare via non visti attraverso il cunicolo segreto che conduce al porto e prendere possesso di un vascello; caricare la folla che assedia la capitaneria per aprirsi un varco e disperdere il grosso dei rivoltosi e poi dileguarsi a cavallo (con l'aiuto di incantesimi quali per esempio *santuario*); fare uso di mezzi magici come *camminare nell'aria*, *camminare nell'acqua* o *respirare sott'acqua*.

## Leone Nero, Falco Bianco

Nella notte tra l'11 ed il 12 Yarthmont il Barone Vremistos giunge a Landfall alla testa di 200 cavalieri, l'avanguardia del suo esercito personale di fedelissimi; al suo fianco c'è il mago alphetiano Rymizat, che ha avuto un



## EPILOGO

ruolo determinante nel portare avanti la campagna militare dei ribelli.

Una folla esultante spalanca i cancelli della città e, alla luce delle torce fumose, guarda sfilare come rapita il Falco Bianco accompagnato dai suoi stendardi. Salutato come un liberatore, Vremistos si dirige con decisione verso la capitaneria, dove i suoi uomini si servono di un ariete per sfondare i cancelli e penetrare all'interno. La folla inferocita sciamava all'interno del perimetro delle mura della capitaneria ed inizia a battere palmo a palmo l'intero complesso, pronta a snidare ed uccidere tutti i Cavalieri Heldannici ancora asserragliati all'interno; altri scendono nelle segrete e liberano dai ceppi i prigionieri, compreso il miserabile Re Lernal, ormai in fin di vita. Gli uomini di Vremistos strappano e incendiano tutti gli stendardi del Leone Nero, ed issano sulla torre più alta di Landfall il vessillo del Falco Bianco.

Ben presto è chiaro che se ancora ci sono Cavalieri Heldannici a Landfall, essi devono essersi barricati nel Tempio di Vanya, che di certo dispone di valide difese magiche. Rymizat propone di chiuderne tutte le uscite e prendere tempo per organizzare una strategia d'attacco infallibile: radere al suolo il Tempio con le catapulte. Vremistos però vuole irrompere all'interno ed affondare la sua spada nel cuore degli odiati Cavalieri Heldannici.

Il Falco Bianco, Rymizat ed un manipolo di valorosi si preparano allora all'incursione: il mago mediante un incantesimo di *disintegrazione* fa esplodere il portale di bronzo con una detonazione spaventosa, ed in mezzo alla nube di polvere Vremistos ed i suoi balzano dentro il tempio spada alla mano. Vremistos, devoto di Diulanna e uomo dalla volontà salda e incrollabile, e Rymizat, protetto dall'*anello del Landmeister*, riescono a superare indenni la *proibizione*, ma gran parte degli altri combattenti vengono ricacciati indietro da una forza innaturale e spesso rimangono a terra, gravemente feriti. Altri, più prudentemente, tendono gli archi ma le frecce si schiantano contro una invisibile parete di forza; nonostante il pericolo, di tanto in tanto qualche audace guerriero si getta oltre l'ingresso per dare man forte al suo signore, e non pochi periscono o restano feriti nel tentativo.

Quello che segue, è uno scontro epico e letale. Vremistos incalza i Cavalieri senza posa, trafiggendoli l'uno dopo l'altro mentre li guarda con occhi carichi di odio e di vendetta, e solo poche parole sibilate ma sferzanti come scudciate escono dalla sua bocca; Rymizat lo supporta con i suoi incantesimi, mentre cerca di restare lontano dallo scontro diretto (per esempio grazie a *volare*); se dopo aver dato fondo a tutto il suo arsenale magico il combattimento è ancora vibrante, il mago estrae il suo o arco o sfodera la sua spada e si lancia in soccorso di Vremistos. I pochi ma determinati guerrieri del Falco Bianco che sono riusciti ad oltrepassare la soglia del Tempio sembrano tesi e a disagio; tuttavia, seppur sudando freddo, combattono al fianco del loro signore, cercando soprattutto di difenderlo ed impedire ai Cavalieri di fiancheggiarlo ed ottenere su di lui vantaggi tattici.

I quattro Cavalieri sono quasi certamente condannati; tuttavia, se combattono con valore, determinazione e sagacia avranno ottenuto perlomeno l'onore di una morte gloriosa, tale da suscitare l'ammirazione persino dei loro più fieri nemici. E con l'aiuto di Vanya, potrebbero persino essere in grado di spegnere per sempre il furore vendicativo del Falco Bianco prima di cadere.

Si elencano di seguito tre diverse tipologie di epilogo che possono verificarsi. Non è escluso che la situazione si riveli più complessa di quella qui schematizzata e richieda quindi una ulteriore rielaborazione *in media re*.

## L'onta imperitura della fuga

Se i personaggi tentano la fuga hanno buone possibilità di cavarsela, ma si macchiano della più grave infamia che possa insozzare l'onore di un Cavaliere Heldannico: la vigliaccheria.

I personaggi saranno dei fuggitivi per il resto dei loro giorni, inseguiti dai loro nemici che ancora li vedono come Cavalieri, ancorché disonorevoli e codardi, e dai loro precedenti alleati, che li cacciano spietatamente per trascinarli di fronte allo *Hochmeister* che sancirà per loro un crudele verdetto.

Neugenblau, che ha rischiato tutto per recuperare le salme di coloro che credeva eroi, diventa il più implacabile avversario dei personaggi, e non avrà pace finché non li avrà stanati.

La dea Vanya, signora della guerra, disgustata dal comportamento vile di questi suoi seguaci, li priva di tutti i poteri divini che prima concedeva loro con larghezza e nega loro ogni incantesimo: si tratta di una condanna senza appello, di un'onta che nessuna impresa potrà mai lavare; l'unico riscatto possibile per questi codardi è quello di trovare la morte nel corso di una impresa grandiosa e letale, un sacrificio che Vanya premierà con una riabilitazione postuma dei suoi devoti.

## Il sacrificio dei Cavalieri

Se i Cavalieri vengono uccisi, Vremistos ordina che i loro cadaveri martoriati, ancora chiusi nelle nere corazze, siano issati su alte pertiche ai lati del cancello divelto che dà accesso alla capitaneria, come monito per tutti a non sfidare la collera del Falco Bianco e come macabra ritorsione nei confronti dei quei Cavalieri che erano soliti riservare lo stesso trattamento ai loro prigionieri di rilievo dopo l'esecuzione.

La statua di Vanya viene abbattuta, trascinata fuori dal tempio e decapitata. Tutti gli oggetti di culto all'interno dell'edificio vengono distrutti ed il grande manto bianco con il leone nero viene calato e trascinato all'esterno, e si imbratta così del sangue che insozza il pavimento marmoreo del tempio; infine, viene dato alle fiamme da una turba invasata.

Vremistos però non ordina l'abbattimento del tempio perché desidera che esso sia consacrato a Diulanna. Tuttavia, nel corso della notte, la popolazione di Landfall si abbandona a razzie e saccheggi sistematici all'interno della capitaneria ed anche il tempio non ne viene risparmiato: le vetrate vengono infrante e l'interno viene profanato con odiosi atti di vandalismo di ogni sorta, fin quando le truppe del Falco Bianco non sono costrette a riportare l'ordine con la forza. Ciononostante, al mattino vasti settori della capitaneria sono in fiamme, e solo gli edifici in pietra ne verranno risparmiati.

Al mattino, mentre quasi tutta la città dorme dopo una notte di violenza e devastazioni, il falco da guerra Argo *Tannengrub* raggiunge Landfall e dalle volute di fumo che si innalzano dalla capitaneria intuisce l'esito dello scontro. Ciononostante, dopo un rapido sorvolo di ricognizione, l'impavido Neugenblau fa scendere il falco da guerra in

prossimità del luogo in cui sono esposti i cadaveri dei Cavalieri; mentre i suoi uomini tentano rapidamente di slegare le salme e portarle a bordo le sentinelle danno l'allarme e gli uomini di Vremistos come pure i feroci popolani che ancora si trovano nella zona si scagliano sui Cavalieri Heldannici. Questi ultimi tentano di difendersi scagliando frecce sugli assalitori, ma presto lo scontro diventa mischia e cozzare di spade; infine il falco da guerra, nonostante le gravi perdite tra l'equipaggio, riesce a sollevarsi in volo con il suo doloroso carico.

L'avventura si chiude con l'Argo *Tannengrub* che fa rotta verso Freiburg, dove Neugenblau, sfidando gli ordini dello *Hochmeister*, conduce i cadaveri dei quattro eroi ad una insigne sepoltura nella Cripta degli Eroi scavata sotto la Cattedrale di Vanya.

### La caduta del Falco Bianco

Se Vremistos viene ucciso dai Cavalieri nel corso del combattimento i suoi uomini, accecati dal dolore, si gettano in combattimento con temerarietà e a spada tratta, finendo massacrati dai PG o respinti con violenza dalla *proibizione* che difende il Tempio di Vanya. Rymizat (se è ancora vivo) prende il comando e trascina fuori dal tempio il cadavere di Vremistos. Quindi, il tempio viene circondato da un invalicabile cordone di uomini armati, popolani e guerrieri del Barone, in modo da impedire la fuga dei Cavalieri (se questi tentano comunque di uscire dal tempio, vengono falciati dalle frecce o sopraffatti dalla folla). Quindi, si tenta di dare alle fiamme il tempio per snidare i Cavalieri barricati all'interno, ma l'impresa resa difficile dall'effetto della *proibizione* e dal fatto che l'edificio è interamente costruito in pietra (uno dei pochi a Landfall). Mentre alcuni volontari si danno da fare per accatastare legna a sufficienza da avvolgere il Tempio in un gigantesco rogo, come un cadavere su una pira funeraria, altri propongono di radere al suolo l'edificio utilizzando le macchine d'assedio che difendono il porto per seppellire i Cavalieri sotto le macerie.

La faccenda tuttavia va per le lunghe, e quando l'Argo

*Tannengrub* giunge a Landfall, il Tempio di Vanya sta iniziando ad essere bersagliato dalle catapulte, che rapidamente sventrano l'edificio e ne fanno crollare la parte superiore; davanti all'ingresso, un gruppo di esaltati ha incendiato una grande catasta di legna per avvolgere i Cavalieri nelle fiamme qualora questi tentassero la fuga.

Intuendo dallo svolgimento degli eventi che all'interno del tempio deve esserci ancora almeno un Cavaliere in vita, Neugenblau cala con il falco da guerra sull'edificio sventrato, mentre i suoi uomini bersagliano con frecce e incantesimi la folla sottostante, la quale naturalmente reagisce con efficacia (soprattutto Rymizat se dispone ancora di incantesimi offensivi). Neugenblau, in mezzo alle macerie, cerca qualcuno ancora in vita e gli getta la scaletta, ordinandogli di risalire rapidamente; alcuni Cavalieri nel frattempo si calano per recuperare i cadaveri. L'intera operazione richiede poco più di un minuto ed il falco da guerra è almeno in parte protetto dagli attacchi nemici; tuttavia, la pioggia di frecce che investe l'equipaggio provoca molte vittime tra i Cavalieri.

Infine, l'Argo *Tannengrub* si alza in volo, malconcio ma altero come sempre, e vola lontano verso sud; un breve colloquio tra Neugenblau ed i Cavalieri sopravvissuti sarà sufficiente a comprendere appieno la vera volontà dello *Hochmeister*, che ha cercato di fatto di eliminare i personaggi e di impedire ogni forma di soccorso nei loro confronti. Sebbene l'attuale situazione non renda sicuro né dirigersi a Freiburg, la capitale dei Territori Heldannici, né tanto meno ad Oceansend, dove è accampato von Klagendorf con il grosso dell'esercito, i Cavalieri sono ben consapevoli di avere combattuto con onore e di avere rispettato il codice di condotta dell'Ordine ed i dettami di Vanya, e pertanto non sono da considerarsi né dei vigliacchi, né dei disertori.

L'avventura si chiude così con il falco da guerra Argo *Tannengrub* che, sospinto dal vento e dalla gemma celeste sulle acque turchesi increspate di spuma del Mare dell'Alba, vola a gran velocità verso la Baia Verde ed il Riposo di Vanya, la sacra fortezza dei Cavalieri in Davania.

# I PROTAGONISTI

## FRIEDRICH VON HIMMELSTEIN

### Luftkapitän del falco da guerra *Argo Tannengrub*

Sia lode a Vanya, Signora della Guerra e della Conquista!

Sei nato 31 anni fa nella città-fortezza di Freiburg, l'imprendibile capitale dei Territori Heldannici; nelle tue vene scorre il più puro e nobile sangue hattiano, e dunque il tuo destino non poteva che essere quello di diventare un Cavaliere Heldannico, per reggere con orgoglio il vessillo del Leone Nero e piegare alla volontà di Vanya tutti i popoli inferiori e tutte le genti pavide e corrotte che nella loro follia ancora osano avversare l'autorità dell'Ordine.

Fin dalla più tenera giovinezza hai sognato di capitanare un falco da guerra, i veloci e temibili vascelli volanti dell'Ordine. La tua ferma determinazione, la tua irreprensibile devozione ai dettami della Signora della Guerra e il tuo indiscutibile valore sul campo di battaglia ti hanno permesso di coronare la tua ambizione, e di ottenere il prestigioso grado di *Luftkapitän*, riservato solo ai più audaci e capaci tra i Cavalieri Heldannici.

Quando solchi il cielo a bordo dell'*Argo Tannengrub*, il tuo superbo falco da guerra, ti senti invincibile: hai preso parte a numerosi combattimenti, hai portato a termine con successo imprese belliche di ogni sorta, hai persino ingaggiato battaglia con i vascelli volanti alphetiani, e ne sei uscito vincitore. Il tuo fedele equipaggio e il tuo intrepido luogotenente Hans Neugenblau ti hanno sempre seguito con fiducia e dedizione.

Sono i falchi da guerra il vero perno della forza militare dell'Ordine, e sarà il controllo dei cieli a sancire il vincitore di questa grande guerra per il Norwold. Di questo sei fermamente convinto. A volte però anche i migliori strateghi tra i Cavalieri sembrano dimenticare questa inoppugnabile verità, e spetta ai *Luftkapitän* ricordare loro la lezione, con l'esempio e sul campo di battaglia, naturalmente! Ed è una lezione che tu non hai esitato a impartire, quando se ne è presentata l'occasione: si era nel vivo di una delle fasi più concitate dell'interminabile assedio di Oceansend, quando tu, venendo meno consapevolmente ad un ordine dello *Hochmeister* Wulf von Klagendorf, che ti aveva inviato in una missione di ricognizione sul Mare dell'Alba, decidesti di invertire la rotta e fare ritorno sui cieli dell'irriducibile fortezza. Fu una mossa provvidenziale: l'*Argo Tannengrub* piombò inaspettatamente dal mare sulle fregate volanti alphetiane che stavano bombardando l'accampamento dei Cavalieri e incendiandone le macchine ossidionali. La sorpresa causata dall'apparizione imprevista del tuo falco da guerra fu sufficiente a permettere ai Cavalieri di riorganizzarsi e respingere gli incursori che cercavano di levare l'assedio; gli uomini di Re Olaf Yarrvikson furono costretti a ripiegare in città, mentre l'*Argo Tannengrub* abbatteva ben due vascelli nemici che precipitarono entro le mura di Oceansend causando gravi perdite ai difensori. Grazie alla tua sagacia tattica, quella che poteva rivelarsi una traumatica sconfitta per i Cavalieri si risolse in una brillante vittoria. Sebbene la disobbedienza agli ordini dello *Hochmeister* sia di regola punita con la morte, in quell'occasione Wulf von Klagendorf, forse memore degli anni della sua giovinezza in cui anch'egli era un audace *Luftkapitän*, plaudì alla tua impresa e ti decorò con una prestigiosa onorificenza.

In questa sezione e nella successiva presentiamo in forma sintetica le schede ed i dettagli tecnici relativi sia ai PG protagonisti dell'avventura, sia ai principali PNG con i quali i personaggi potrebbero ritrovarsi a combattere. Ai giocatori saranno fornite schede standard in forma estesa accompagnate da una lista degli incantesimi disponibili ai loro personaggi.

### Chierici di Vanya

L'immortale Vanya è di allineamento Neutrale.

I chierici di Vanya che siano anche Cavalieri Heldannici si distinguono dai chierici usuali (pag. 30 del *Manuale del Giocatore*) per i seguenti privilegi:

- l'abilità *Cavalcare* è di classe;
- competenza gratuita con l'arma favorita della divinità (spada lunga).

**Domini:** Distruzione, Dominazione, Forza, Guerra, Protezione (nelle schede che seguono, Wilhelm ha accesso al dominio della Guarigione in quanto Ospedaliere: gli Ospedalieri infatti devono scegliere due domini da una data lista che vanno a sostituire i domini precedenti - nel caso specifico Guerra e Guarigione hanno preso il posto di Guerra e Protezione).

**Sacerdote-Guerriero:** per i Cavalieri Heldannici che siano anche Sacerdoti-Guerrieri di Vanya le abilità *Conoscenza: Religioni* e *Professione: Pilotare Falco da Guerra* sono di classe

### Abbreviazioni e simboli utilizzati

a) Qualora un personaggio disponga di punteggi di caratteristica incrementati magicamente, si indica tra parentesi tonde il valore vero, senza parentesi il valore incrementato da oggetti magici permanenti, e come apice tra parentesi quadre il valore aumentato da incantesimi o effetti temporanei. Tutte le statistiche sono calcolate sulla base dei valori fuori parentesi. *Esempio:* Co 17<sup>[18]</sup> (15) significa che il punteggio naturale è 15, ed è portato a 17 da (per esempio) un amuleto della salute +2; il 18 lo si ottiene grazie ad un incantesimo di *vigore* il cui risultato è stato tirato in anticipo.

b) Alla voce *abilità* si indicano tra parentesi i punti abilità spesi e fuori parentesi il bonus effettivo a quell'abilità. I simboli dentro parentesi forniscono tutte le informazioni necessarie per comprendere come si arriva al bonus complessivo:

\* = abilità di classe incrociata

<sup>n°</sup> = abilità di classe incrociata (n livelli sul totale)

<sup>a</sup> = altro (oggetti magici, oggetti perfetti, bonus di circostanza, taglia, etc.)

<sup>f</sup> = famiglia

<sup>p</sup> = penalità di armatura alla prova

<sup>r</sup> = razziale

<sup>s</sup> = sinergie

<sup>t</sup> = talenti

Nelle ultime settimane la campagna militare nel Norwold si è fatta via via più dura e la situazione sta ora diventando critica: Oceansend resiste tenacemente; Re Ericall del Norwold si sta riorganizzando, mentre i baroni che gli sono rimasti fedeli fanno quadrato intorno a lui; Alpathia si prepara a colpire dal cielo e dal mare; e, quel che è più preoccupante, gli stessi Territori Heldannici, la patria che i Cavalieri si sono faticosamente forgiati con la spada e con il sangue, sono sconvolti da una brutale rivolta.

Ma fino a quando il valore, il coraggio, l'abnegazione e la devozione alla dea Vanya infiammeranno lo spirito dei Cavalieri, l'Ordine non conoscerà mai la sconfitta!

### Gli altri personaggi

In virtù del tuo alto grado di *Luftkapitän*, sei il comandante della compagnia. Sebbene questa non sia un'operazione di guerra regolare, dare ordini agli altri tre Cavalieri in caso di necessità rientra nelle tue prerogative.

**Hildegard Leidenschwert.** Questa donna bellissima, altera e implacabile è un Inquisitore dell'Ordine Heldannico. La sua determinazione nello sradicare dai Cavalieri ogni forma di corruzione e debolezza ha mietuto molte vittime anche tra gli ufficiali. Ma il tuo coraggio e la tua dedizione sono tali che non hai nulla da temere da Hildegard; sei certo inoltre che le sue qualità si riveleranno determinanti nelle indagini.

**Wilhelm Ritterbrunnen.** Wilhelm è un Ospedaliere dell'Ordine, un uomo giusto, devoto e generoso che si spende per salvare le vite dei suoi confratelli. Non pago di questo nobile ruolo, è anche un combattente coraggioso e capace, ed è tenuto in assai alta stima da tutti i Cavalieri. Il suo idealismo e la sua audacia sono probabilmente le ragioni che lo hanno spinto ad offrirsi volontario per questa difficile missione.

**Ludwig Göttinschild.** Da quel poco che hai sentito riguardo a questo Cavaliere, pare che la sua devozione a Vanya rasenti il fanatismo: è un tratto tutt'altro che inusuale nei Templari e che, se ben incanalato da un leader capace, si può rivelare una risorsa inestimabile. Si dice che abbia giurato di difendere il Tempio di Vanya a Landfall fino alla morte, con ogni mezzo e contro qualsiasi minaccia.

### Statistiche

**Razza:** Umano

**Livello:** Chierico 4 / Guerriero 3 / Sacerdote-Guerriero 2

**Allineamento:** Legale Neutrale

**Dadi Vita:** 4d8+8 / 3d10+6 / 2d8+4

**Punti Ferita:** 80

**Iniziativa:** +5 (+1 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

**Velocità:** 6 m

**CA:** 23 (+1 Des, +9 armatura, +3 scudo)

**Attacchi:** spada lunga +14/+9 mischia; o arco lungo composito +10/+5 distanza (BAB +8/+3)

**Danni:** spada lunga 1d8+5 (19-20/x2); o arco lungo composito 1d8+1 (x3) [33 m]

**Faccia/Portata:** 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

**Tiri Salvezza:** Temp +12, Rifl +5, Vol +10

**Caratteristiche:** For 17 (15), Des 12, Cos 14, Int 16, Sag 17, Car 16

### Capacità speciali:

- scacciare i non-morti (Chr 6) [CHIERICO + SACERDOTE-GUERRIERO]
  - lancio spontaneo: convertire in cura ferite [CHIERICO]
  - competenza con l'arma della divinità: spada lunga [CHIERICO DI VANYA]
  - *Cavalcare* è abilità di classe [CHIERICO DI VANYA]
  - poteri concessi dai domini Guerra e Distruzione (vedi) [CHIERICO]
  - **dominio di prestigio: Gloria** (vedi) [SACERDOTE-GUERRIERO]
  - **rincuorare** (Str): alleati entro 18 m sotto effetto di paura ottengono TS Vol con bonus +2; richiede azione standard [SACERDOTE-GUERRIERO]
  - **infiammare** (Str): discorso 5 min prima battaglia: bonus morale +2 TS vs charme e paura; durata 8 min [SACERDOTE-GUERRIERO]
- Talenti [7+1]:** Arma Focalizzata (Spada Lunga) [bonus], Autorità, Combattere in Sella, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro.
- Abilità:** Addestrare Animali +4 (+1), Cavalcare +10 (+9), Concentrazione [+13] +9 (+7), Conoscenze: Arcane +4 (+1), Conoscenze: Guerra +10 (+7), Conoscenze: Religioni +7 (+4), Diplomazia +15 (+10<sup>8</sup>), Guarire +4 (+1), Percepire Inganni +8 (+10<sup>8</sup>), Professione: Pilotare Falco da Guerra +15 (+12), Saltare +0 (+3<sup>P</sup>), Sapienza Magica +7 (+4), Scalare -1 (+2<sup>P</sup>), Scrutare +4 (+1)
- [42<sup>chr</sup> + 18<sup>str</sup> + 12<sup>scg</sup> = 72 punti] [penalità di armatura alla prova: -6]

**Linguaggi Conosciuti:** thyatiano, hattiano, heldann, alpathiano, darokiniano

### Domini:

**Distruzione:** punizione 1/giorno: +4 TpC, +5 danni

**Guerra:** Arma Focalizzata: Spada Lunga (talento bonus)

**Gloria** [dominio di prestigio]: scacciare con +2 prova, +1d6 danni

**Livello dell'Incantatore:** 5

### Incantesimi:

**livello 0 (CD 13):** 5

**livello 1 (CD 14):** 4+1

**livello 2 (CD 15):** 3+1

**livello 3 (CD 16):** 2+1

Equipaggiamento:

spada lunga +2

armatura completa +1

scudo grande +1 della fortificazione (25% negare critici e furtivi)

arco lungo composito +1

bracciali della Forza +2

anello di resistenza al fuoco minore (resistenza al fuoco 15)

35 frecce perfette

pozioni: cura ferite gravi, eroismo, vigore

pergamene: scudo entropico (1°), calmare emozioni (2°),

muro di vento (3°)

## HILDEGARDE LEIDENSCHWERT

**Sacerdotessa di Vanya e Inquisitore dell'Ordine Heldannico**

Sia lode a Vanya, Signora della Guerra e della Conquista!

Bella, altera e implacabile. Così ti definiscono gli altri Cavalieri Heldannici quando credono che tu non possa udirli. Ma c'è ben poco che possa sfuggire alle vigili orecchie di un Inquisitore, anche quand'egli è assente o distante.

Diventare un Inquisitore dell'Ordine Heldannico non è mai una scelta; perlomeno, non una *propria* scelta: è la dea Vanya a suscitare questa sacra volontà nei suoi eletti, l'orgogliosa consapevolezza che non si è chiamati a servirla e glorificarla solo sul campo di battaglia, affondando la spada nel cuore di nemici empi e corrotti o solcando i cieli sulle ali di un falco da guerra, suscitando nelle genti inferiori un giusto terrore, ma anche e soprattutto vagliando con il setaccio della virtù le pieghe più recondite dell'animo dei Cavalieri.

Vegliare sull'integrità morale dell'Ordine Heldannico è un compito duro e difficile, spesso ingrato, ma necessario: solo a coloro che sono valorosi, audaci, intimamente devoti alla dea della guerra, e sempre pronti a vincere o morire sul campo di battaglia deve essere concesso l'onore di combattere sotto le nobili insegne del Leone Nero.

Il grande e glorioso popolo hattiano giganteggia su tutte le genti, e a buon diritto le sottomette alla propria autorità con la forza della spada; ma affinché questa perfezione sia preservata è necessario sradicare le malerbe della corruzione: vigliaccheria, mendacia, insubordinazione, e ogni forma di smodata bramosia (sia essa avidità di denaro o cupidigia lussuriosa) che divenga tale da distogliere il Cavaliere dai propri sacri doveri.

Sebbene siano solo 26 gli anni che hai finora vissuto sotto la benedizione di Vanya, numerosi sono i Cavalieri di cui hai messo a nudo errori e mancanze, anche se spesso le condanne nei loro confronti non sono state dure come avresti desiderato. Una volta snidata la serpe della corruzione, non ti sei mai tirata indietro di fronte a nessuno, neppure alti ufficiali e personalità eminenti, che credevano di potersi avvantaggiare impunemente delle loro posizioni di prestigio per fini personali. Con il passare degli anni, hai notato con inquietudine che sempre più spesso sono proprio i più altolocati tra i membri dell'Ordine a scivolare verso la corruzione: i Cavalieri di basso rango possono commettere errori, ma la loro devozione a Vanya resta sempre sincera ed impedisce loro di abbracciare i costumi devianti e corrotti degli altri popoli, come invece accade talvolta tra le alte sfere. Fortunatamente, ci sono gli Inquisitori ad assicurarsi che il nerbo dell'Ordine resti integro e saldo!

Da quando ha avuto inizio l'offensiva heldannica nel Norwold, le necessità della guerra ti hanno sottratta sempre più di frequente alle tue mansioni di Inquisitore; ciononostante, tra un sanguinoso combattimento ed una audace incursione, hai comunque trovato il modo di estirpare dall'Ordine più di un Cavaliere indegno, guadagnandoti per questo la stima e la fiducia dello *Hochmeister* in persona.

Nelle ultime settimane la campagna militare nel

Norwold si è fatta via via più dura e la situazione sta ora diventando critica: Oceansend resiste tenacemente; Re Ericall del Norwold si sta riorganizzando, mentre i baroni che gli sono rimasti fedeli fanno quadrato intorno a lui; Alpathia si prepara a colpire dal cielo e dal mare; e, quel che è più preoccupante, gli stessi Territori Heldannici, la patria che i Cavalieri si sono faticosamente forgiati con la spada e con il sangue, sono sconvolti da una brutale rivolta.

Ma fino a quando il valore, il coraggio, l'abnegazione e la devozione alla dea Vanya infiammeranno lo spirito dei Cavalieri, l'Ordine non conoscerà mai la sconfitta!

### Gli altri personaggi

**Friedrich von Himmelstein.** Questo giovane *Luftkapitän*, capitano del falco da guerra *Argo Tannengrub*, è celebre per la sua audacia, il suo valore, il suo genio tattico e le sue qualità di leader: un esempio per tutti i Cavalieri dei gloriosi esiti ai quali conduce il perseguimento costante della virtù.

Friedrich è noto soprattutto per il suo provvidenziale e determinante intervento durante una famosa battaglia aerea sui cieli di Oceansend, in cui il suo *Argo Tannengrub* riuscì ad abbattere ben due vascelli volanti alpathiani; sebbene per intervenire avesse violato ordini precisi dello *Hochmeister*, quest'ultimo non lo punì ma anzi lo decorò per il valore dimostrato. Tu forse non saresti stata altrettanto generosa, ma d'altra parte la saggezza e la larghezza di vedute di von Klagendorf sono un dono che ben pochi possono vantare.

**Wilhelm Ritterbrunnen.** Wilhelm è stimato, rispettato e tenuto in gran conto da tutti i Cavalieri dell'accampamento di Oceansend poiché, oltre ad essere un valoroso guerriero, è anche un Ospedaliere dell'Ordine: ogni giorno, non appena rinfodera la spada al termine di duri e sanguinosi combattimenti, corre a prendersi cura dei confratelli feriti. Le sue parole energiche infondono nuova linfa nei Cavalieri affaticati dai duri scontri, e la sua generosità e devozione è di esempio per tutti. Egli è inoltre un uomo prestante e di straordinaria bellezza, e molte sono le sacerdotesse di Vanya che compiono audaci imprese d'arme per mettersi in luce ai suoi occhi color del ghiaccio.

**Ludwig Göttinschild.** Ludwig, per quel che conosci di lui, è un Templare, un Cavaliere votato anima e corpo al servizio della dea Vanya, un uomo che ha scelto di divenire un eroe tra gli eroi. Sebbene talora appaiono eccessivamente invasati, i Templari sono spiriti puri, del tutto immuni alla corruzione e al vizio, e dunque, insieme agli Inquisitori, costituiscono la colonna solida e sana sulla quale l'Ordine sa di poter sempre fare affidamento.

### Statistiche

**Razza:** Umano

**Livello:** Chierico 5 / Inquisitore 3

**Allineamento:** Legale Neutrale

**Dadi Vita:** 8d8+16

**Punti Ferita:** 68

**Iniziativa:** +2 (+2 Des)

**Velocità:** 6 m

**CA:** 20 (+2 Des, +6 armatura, +2 scudo)

**Attacchi:** spada lunga +8 mischia; o balestra leggera +8 distanza (BAB +5)

**Danni:** spada lunga 1d8+2 (19-20/x2); o balestra leggera 1d8+1 (19-20/x2) [24 m]

**Faccia/Portata:** 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

**Tiri Salvezza:** Temp +10, Rifl +5, Vol +15

**Caratteristiche:** For 12, Des 14, Cos 14, Int 15, Sag 21 (19), Car 16

**Capacità speciali:**

- scacciare i non-morti (Chr 5) [CHIERICO]
- lancio spontaneo: convertire in cura ferite [CHIERICO]
- competenza con l'arma della divinità: spada lunga [CHIERICO DI VANYA]
- *Cavalcare* è abilità di classe [CHIERICO DI VANYA]
- poteri concessi dai domini Guerra e Dominazione (vedi) [CHIERICO]
- **individuazione del male** (Mag): a volontà [INQUISITORE]
- **dominio di prestigio: Inquisizione** (vedi) [INQUISITORE]
- **immune allo charme** (Str) [INQUISITORE]
- **discernere illusioni** (Sop): se tocca un'illusione può dissolverla (prova di livello, come *dissolvi magie*); +4 Osservare vs Camuffare [INQUISITORE]

**Talenti [4+2]:** Arma Focalizzata (Spada Lunga) [bonus], Incantesimi in Combattimento, Incantesimo Focalizzato: Ammaliamiento [bonus], Incantesimi Prolungati, Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

**Abilità:** Ascoltare +7 (+0'), Cavalcare +6 (+4), Concentrazione [+14]+10 (+8'), Conoscenze: Arcane +10 (+8), Conoscenze: Religioni +10 (+8), Diplomazia +8 (+3'), Intimidire +6 (+3), Osservare [+11] +7 (+0'), Percepire Inganni +11 (+6), Raccogliere Informazioni +9 (+6), Sapienza Magica +10 (+8), Scrutare +3 (+1)

- [40<sup>chr</sup> + 15<sup>inq</sup> = 55 punti] [penalità di armatura alla prova: -3]

**Linguaggi Conosciuti:** thyatiano, hattiano, heldann, alphantiano

**Domini:**

**Dominazione:** Incantesimo Focalizzato: Ammaliamiento (talento bonus)

**Guerra:** Arma Focalizzata: Spada Lunga (talento bonus)

**Inquisizione** [dominio di prestigio]: bonus +4 a tutte le prove di dissolvere

**Livello dell'Incantatore:** 8

**Incantesimi:** [Ammaliamento: +2 CD]

**livello 0 (CD 15):** 6

**livello 1 (CD 16):** 6+1

**livello 2 (CD 17):** 4+1

**livello 3 (CD 18):** 4+1

**livello 4 (CD 19):** 3+1

**Equipaggiamento:**

*spada lunga* +1 *accumula incantesimi* (infliggi ferite gravi: 3d8+8)

*corazza di piastre* +1

*anello dello scudo di forza* (come azione gratuita crea uno scudo di forza: +2 CA); il campo di forza ha l'aspetto di uno scudo grande d'argento con l'emblema del Leone Nero

*balestra leggera* +1

*talismano della Saggezza* +2

*bracciali di resistenza* +1 (bonus di resistenza ai Tiri Salvezza)

*10 dardi* +1, 20 dardi perfetti

*bacchetta di cura ferite moderate* (2d8+3) [22 cariche]

*pozioni:* carisma, cura ferite gravi, linguaggi

*pergamene:* santuario (1°), arma spirituale (2°), forza straordinaria (2°), cura ferite gravi (3°), dissolvi magie (3°), libertà di movimento (4°)

## WILHELM RITTERBRUNNEN

### Ospedaliere dell'Ordine Heldannico

Sia lode a Vanya, Signora della Guerra e della Conquista!

Ciò che innalza i Cavalieri Heldannici sopra il mare stagnante della mediocrità e li fa svettare come fari luminosi sul resto degli uomini è la loro vocazione alla grandezza: essi nascono sotto la benedizione della dea Vanya, Signora della Battaglia, e vivono, combattono e muoiono da eroi. Le loro passioni sono vivide, il loro sentire intenso, la loro audacia ineguagliabile: i Cavalieri sono destinati dalla natura e dagli dei a dominare sugli altri popoli, la loro avanzata è come un fiume in piena che travalica gli argini e si riversa inesorabile sulle pianure della storia. E dunque giungerà, giungerà con l'ineluttabile forza della predestinazione il giorno luminoso in cui ogni città, ogni fortezza e ogni torre del Vecchio Mondo sarà pavesata degli alteri vessilli del Leone Nero.

Ma il tuo tempo è questo, il tempo glorioso delle guerre e delle conquiste: ogni giorno, con rinnovato vigore, impugnati la spada e ti cimenti nella battaglia per glorificare la dea e piegare alla volontà dell'Ordine la riottosa arroganza dei suoi nemici. E quando tace il cozzare delle spade giunge per te, ufficiale e Ospedaliere dell'Ordine, il momento di prenderti cura dei feriti e di infiammare nuovamente con fervorosi incitamenti gli animi velati dalla stanchezza dei tuoi confratelli.

Tra i Cavalieri sei molto rispettato e stimato per la tua indole benevola e generosa; tu però ti reputi semplicemente un uomo sensibile, una sorta di esteta dello spirito. Sei certamente un Cavaliere di assai larghe vedute: la manifesta superiorità della nobile razza hattiana non ti impedisce di vedere ciò che di bello e armonioso si nasconde talora nel sudiciume dei popoli inferiori. Bello e armonioso come Vigdis Njaldottir, la donna che ami.

Nonostante appartenga alla razza heldann, l'etnia nativa di queste terre settentrionali che voi Hattiani vi siete conquistati con valore, Vigdis è una fanciulla dall'animo nobile e dalle forme leggiadre. Quando voi Cavalieri, al termine di un breve ma feroce assedio, occupaste la città di Landfall, tu prendesti Vigdis con la forza, come una preda di guerra: un giusto e dovuto tributo al tuo valore in battaglia! Inaspettatamente, ti innamorasti di lei, splendida gemma rutilante nella feccia di Landfall. Amare una donna di razza inferiore è considerato disdicevole per un Cavaliere Heldannico, tanto più se è come te un ufficiale di gran valore; e inoltre, quando infuria la guerra i Cavalieri Heldannici sono chiamati a lodare Vanya sul campo di battaglia, e non debbono indulgere ad alcun sentimento che possa distoglierli dal loro sacro dovere; ma a dispetto di tutte queste difficoltà, l'amore che provi per Vigdis è tale che hai deciso di farne tua moglie: quando questa campagna militare sarà conclusa, chiederai all'Ordine il permesso di sposarla secondo il rito dei Cavalieri, e l'Ordine non ti negherà il suo assenso.

Subito dopo l'occupazione di Landfall, sei stato assegnato al presidio militare heldannico della città, ed hai così potuto trascorrere quasi tre mesi al fianco della tua amata Vigdis; con l'inasprirsi del conflitto, però, lo *Hochmeister* è stato costretto a richiamare le truppe di stanza a sud, ed anche tu sei partito per prendere parte all'assedio di Oceansend.

Lasciando Landfall, hai avuto paura di perdere Vigdis: la fanciulla, infatti, era sposata con umile mercante del posto, un certo Bjarni Vagnason; costui, un uomo totalmente insignificante e indegno della sua splendida moglie, era rimasto prudentemente ben lontano dalla sua casa e dalla sua consorte durante tutta la tua permanenza a Landfall; pertanto, tu legittimamente temevi che un simile pusillanimo avrebbe approfittato della tua partenza per lasciare Landfall insieme a Vigdis ed andarsi a nascondere con lei in qualche sperduto villaggio della costa. Di fronte a questa possibilità, sei stato costretto a prendere provvedimenti: hai denunciato Bjarni Vagnason come contrabbandiere ai Cavalieri che si occupano di amministrare la giustizia in città. In quella fogna che è Landfall pressoché tutti i mercanti si sporcano le mani con il contrabbando, ed evidentemente i tuoi confratelli non hanno faticato molto a trovare qualcosa di illecito nel passato di Bjarni dal momento che, appena tre giorni dopo, mentre lasciavi la città, lo hai incontrato nel bel mezzo della Piazza della Cisterna: penzolava sinistramente appeso ad una corda.

Mandato alla forca lo spregevole mercante, Vigdis (alla quale naturalmente hai preferito tacere il tuo coinvolgimento nella condanna del marito) è ora finalmente tutta per te, e di certo ti attende a Landfall. Purtroppo per l'assedio di Oceansend si è trascinato ben oltre le previsioni, e dunque la campagna militare è indubbiamente assai lontana dalla sua conclusione.

Nelle ultime settimane, poi, la campagna militare nel Norwold si è fatta via via più dura e la situazione sta ora diventando critica: Oceansend resiste tenacemente; Re Ericall del Norwold si sta riorganizzando, mentre i baroni che gli sono rimasti fedeli fanno quadrato intorno a lui; Alphatia si prepara a colpire dal cielo e dal mare; e, quel che è più preoccupante, gli stessi Territori Heldannici, la patria che i Cavalieri si sono faticosamente forgiati con la spada e con il sangue, sono sconvolti da una brutale rivolta.

Ma fino a quando il valore, il coraggio, l'abnegazione e la devozione alla dea Vanya infiammeranno lo spirito dei Cavalieri, l'Ordine non conoscerà mai la sconfitta!

Il tuo cuore impavido è alimentato e infervorato da questa caparbia sicurezza, e tuttavia il desiderio di rivedere Vigdis, che da mesi ormai non stringi più tra le tue braccia, ti sta inesorabilmente logorando: hai bisogno di lei, dei suoi baci, del suo profumo, del suo corpo, o la fiamma del tuo spirito, che credevi inestinguibile, si spegnerà consumata da se stessa.

E dunque, quando lo *Hochmeister* ha richiesto un volontario per una audace e pericolosa missione a Landfall, tu ti sei prontamente fatto avanti.

### Gli altri personaggi

**Friedrich von Himmelstein.** Giovane e audace capitano del falco da guerra *Argo Tannengrub*, Friedrich è celebre per il suo coraggio, il suo valore, le sue qualità di stratega, la sua leadership e soprattutto la battaglia aerea sui cieli di Oceansend nella quale abbatté due vascelli volanti alphetiani rovesciando le sorti dello scontro. Sarà un onore per te avere al fianco un uomo simile.

**Hildegard Leidenschwert.** La straordinaria bellezza di questa bionda sacerdotessa nasconde in verità una donna dura, altera e implacabile. Come Inquisitore dell'Ordine Heldannico ha fatto condannare molti Cavalieri, accusati di essere venuti meno ai loro doveri. Di

certo non è prudente rivelarle la tua relazione con Vigdis senza prima i dovuti chiarimenti; d'altra parte il tuo amore per la leggiadra fanciulla heldann è un sentimento profondo e radicato, non una cupidigia dissoluta che potrebbe corrompere il tuo spirito e distoglierti dai tuoi sacri doveri, e dunque sei fermamente convinto di non avere nulla da temere da parte dell'Inquisizione.

**Ludwig Göttinschild.** Hai conosciuto Ludwig durante la tua permanenza a Landfall: è uno spirito nobile e valoroso, ma schiacciato dal peso di una colpa non sua, un gesto di vigliaccheria commesso dal padre molti anni orsono. Forse per riscattarsi da quella macchia d'infamia, Ludwig è divenuto un Templare, e la sua devozione a Vanya è così assoluta da rasentare il fanatismo.

### Statistiche

**Razza:** Umano

**Livello:** Chierico 3 / Guerriero 2 / Ospedaliere 3

**Allineamento:** Legale Neutrale

**Dadi Vita:** 3d8+9 / 2d10+6 / 3d8+9

**Punti Ferita:** 79

**Iniziativa:** +0

**Velocità:** 6 m

**CA:** 21 (+8 armatura, +3 scudo)

**Attacchi:** spada lunga +12/+7 mischia; o arco lungo composito +8/+3 distanza (BAB +7/+2)

**Danni:** spada lunga 1d8+4 (17-20/x2); o arco lungo composito 1d8+3 (x3) [33 m]

**Faccia/Portata:** 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

**Tiri Salvezza:** Temp +14, Rifl +4, Vol +10

**Caratteristiche:** For 17, Des 10, Cos 16, Int 13, Sag 15, Car 20 (18)

#### Capacità speciali:

- scacciare i non-morti (Chr 4) [CHIERICO + OSPEDALIERE]
- lancio spontaneo: convertire in cura ferite [CHIERICO]
- competenza con l'arma della divinità: spada lunga [CHIERICO DI VANYA]
- *Cavalcare* è abilità di classe [CHIERICO DI VANYA]
- poteri concessi dai dominî Guarigione e Guerra (vedi) [CHIERICO + OSPEDALIERE]

• **imposizione delle mani** (Mag): livello × bonus Car = 15 pf [OSPEDALIERE]

• **rimuovere malattie** (Mag): 1/settimana [OSPEDALIERE]

**Talenti** [7+1]: Arma Focalizzata (Spada Lunga) [bonus], Attacco in Sella, Carica Devastante, Combattere in Sella, Disarmare, Maestria, Sbilanciare Migliorato, Volontà di Ferro.

**Abilità:** Addestrare Animali +10 (+5), Cavalcare +13 (+11<sup>s</sup>), Concentrazione +8 (+5), Conoscenze: Religioni +4 (+3), Diplomazia +14 (+9), Guarire [+14] +12 (+10<sup>a</sup>), Saltare -2 (+1<sup>p</sup>)

• [24<sup>chr</sup> + 8<sup>grt</sup> + 12<sup>osp</sup> = 44 punti] [penalità di armatura alla prova: -6]

**Linguaggi Conosciuti:** thyatiano, hattiano, heldann

**Dominî:**

**Guarigione:** lancia incantesimi di guarigione a livello dell'incantatore +1

**Guerra:** Arma Focalizzata: Spada Lunga (talento bonus)

**Livello dell'Incantatore:** 6 (7 per gli incantesimi di guarigione)

**Incantesimi:**

**livello 0 (CD 12):** 5

**livello 1 (CD 13):** 4+1

**livello 2 (CD 14):** 4+1

**livello 3 (CD 15):** 2+1

**Equipaggiamento:**

*spada lunga* +1 *affilata*

armatura completa perfetta

*scudo grande* +1

arco lungo composito perfetto [potente +3]

*mantello del Carisma* +2

*amuleto del Leone Nero* (bonus di resistenza +2 ai Tiri Salvezza)

20 frecce perfette

*pozioni:* cura ferite moderate, neutralizzare veleno, rimuovi paralisi

*pergamene:* scudo della fede (1°), rendere integro (2°), scudo su altri (2°), cura ferite gravi (3°)

borsa del guaritore (10 dosi)



## LUDWIG GÖTTINSCHILD

### Templare dell'Ordine Heldannico

Sia lode a Vanya, Signora della Guerra e della Conquista!

L'orgoglio di appartenere ad una razza eletta destinata a dominare su tutte le altre genti, la determinazione caparbia e inestinguibile, l'ineguagliabile valore in combattimento, l'assoluta dedizione alla causa della dea della guerra, il coraggio impavido anche di fronte alla morte: queste sono le qualità che fanno svettare i Cavalieri Heldannici sopra ogni altro popolo, e che ti gonfiano il cuore di fierezza ogni volta che vedi fremere nel vento il vessillo del Leone Nero.

E tu questo orgoglio te lo sei conquistato a duro prezzo! La giovinezza infatti non è stata clemente con te: hai dovuto lottare con tenacia per risollevarsi il nome della tua famiglia dall'onta infame della codardia di cui l'aveva macchiato tuo padre.

Tuo padre, Jurgen Göttinschild, anch'egli un Cavaliere Heldannico, naturalmente. Presidiava la città di Altendorf quando, ormai dieci anni orsono, i ribelli guidati dal sedicente re Halvard Gudmundson condussero la terribile incursione che sarebbe poi diventata tanto famosa. Molti Cavalieri caddero eroicamente in battaglia, altri, tra i quali Jurgen, si asserragliarono nel Tempio di Vanya pronti a combattere sino alla fine, sino all'ultimo uomo. Ma quando i ribelli, ormai occupata la città, circondarono senza scampo il tempio, l'ufficiale Heldannico che capeggiava gli irriducibili prese una decisione così turpe e spregevole che la lingua hattiana non contiene maledizioni a sufficienza per condannarla come merita: scese a patti con i ribelli! Tutti i Cavalieri gettarono le armi e furono fatti prigionieri: ebbero salva la vita in cambio della resa e furono condotti nella Foresta di Altenwald, il covo dei sediziosi. Non ci fu nessuno di loro che avesse il coraggio di tenere in pugno la spada, e morire combattendo, nessuno, neanche Jurgen Göttinschild, che pure era un uomo valoroso e devoto alla dea Vanya. La vicenda terminò nel modo drammatico ma inevitabile che tutti conoscono: quando Halvard fu catturato dai Cavalieri, i ribelli si offrirono di rilasciare tutti i loro prigionieri in cambio della libertà del loro "sovrano"; saggiamente, lo *Hochmeister* rifiutò il compromesso e fece giustiziare pubblicamente a Freiburg il capo dei rivoltosi, i quali per rappresaglia risposero sgozzando tutti i prigionieri heldannici nelle loro mani.

Così morì Jurgen Göttinschild, ma il disonore non scese nella tomba con lui, e piagò per molti anni la sua famiglia, fin quando tu non riuscisti a lavarli divenendo il più devoto, impavido e risoluto combattente che Vanya possa desiderare: un Templare dell'Ordine Heldannico.

Hai preso parte con entusiasmo alla imponente campagna militare dei Cavalieri nel Norwold, combattendo sotto le insegne del comandante Siegfried Meinhard. Dopo la conquista di Landfall, la prima grande vittoria dell'Ordine in questa guerra, lo *Hochmeister* ha conferito a Meinhard la carica di *Landmeister* (governatore) della città. Sotto la sua guida severa e capace, quella che era una città sudicia, pericolosa e corrotta è stata efficacemente sottomessa al controllo dell'Ordine, come dimostra il fatto che un esiguo manipolo di valorosi Cavalieri è stato finora sufficiente a tenere a freno una polveriera sovrappopolata e viziosa come Landfall.

E tu fai parte di quel pugno di valorosi: a te è stato accordato l'onore di essere il più strenuo difensore del

Tempio di Vanya, eretto in città dai Cavalieri immediatamente dopo l'occupazione. Il destino ha voluto assegnarti lo stesso ruolo che fu occupato da tuo padre, ma, a differenza di quanto egli fece, tu non fallirai: hai giurato solennemente di fronte a Vanya che ne difenderai il tempio con ogni mezzo e contro qualsiasi minaccia; non temi la morte poiché sai bene che non c'è gloria più grande che cadere con onore in battaglia, falcidiando le schiere dei nemici.

Nelle ultime settimane la campagna militare nel Norwold si è fatta via via più dura e la situazione sta ora diventando critica: Oceansend resiste tenacemente all'assedio dei Cavalieri; Re Ericall del Norwold si sta riorganizzando, mentre i baroni che gli sono rimasti fedeli fanno quadrato intorno a lui; Alpathia si prepara a colpire dal cielo e dal mare; e, quel che è più preoccupante, gli stessi Territori Heldannici, la patria che i Cavalieri si sono faticosamente forgiati con la spada e con il sangue, sono sconvolti da una brutale rivolta.

Lo *Hochmeister* è stato costretto a richiamare tutte le forze disponibili, ed anche il presidio di Landfall ha subito un'erosione costante. Galvanizzati dalla vista delle truppe heldanniche che lasciavano la città, bande di rivoltosi hanno dato il via ad una serie interminabile di sommosse, che sempre più faticosamente voi Cavalieri riuscite a reprimere.

La scorsa notte, però, è accaduto l'irreparabile: il *Landmeister* Siegfried Meinhard è stato assassinato in circostanze misteriose. Questo ha prevedibilmente innescato a Landfall una violentissima sollevazione, che i pochi Cavalieri ancora di stanza nella capitaneria della città non sono in grado di fronteggiare. A galvanizzare i rivoltosi c'è poi la consapevolezza che il Barone Vremistos, noto come il Falco Bianco, nemico giurato dell'Ordine Heldannico, sta marciando sulla città alla testa dei suoi uomini per "liberarla dal giogo dell'occupazione straniera".

Gustav Kaltenwasser, il fidato braccio del defunto *Landmeister*, ti ha confidato che i Cavalieri non possono tenere la città ancora per molto, ed egli si attende che da un momento all'altro lo *Hochmeister* ordini la ritirata di tutti gli uomini del presidio per impiegarli nell'assedio di Oceansend. Ma questo è un ordine al quale tu non puoi ostentare, sebbene provenga da Wulf von Klagendorf in persona: per nessuna ragione abbandonerai Landfall e tradirai il tuo giuramento, e quando il Falco Bianco irromperà con tracotanza sul sacro suolo del Tempio di Vanya, vi troverà ancora un Cavaliere Heldannico determinato a combattere sino alla morte!

Kaltenwasser ti ha appena comunicato una notizia inattesa: lo *Hochmeister* ha inviato a Landfall, a bordo di un falco da guerra, tre famosi Cavalieri, con l'incarico di indagare sulla morte del *Landmeister* e soprattutto di recuperare il suo famoso anello magico, il *Sigillo di Bemarris*. Si tratta di un potente oggetto magico che Meinhard aveva conquistato sul campo, strappandolo dalle mani del padre di Vremistos dopo averlo ucciso in combattimento; ed è proprio per reclamare questo anello che il Falco Bianco sta marciando sulla città.

Dal momento che sei l'unico uomo della guarnigione che non si appresta a lasciare Landfall, Kaltenwasser ti ha assegnato l'incarico di coadiuvare i tre Cavalieri nelle indagini. È un compito che svolgerai con grandissimo piacere, poiché ti permette al contempo di rimanere in

città senza venire meno agli ordini, e di dare una caccia spietata agli odiosi e spregevoli assassini di Siegfried Meinhard.

A quanto pare, inoltre, sei stato l'ultimo Cavaliere ad avere visto il *Landmeister* ancora in vita. La scorsa notte, a tarda ora, vegliavi ancora davanti alle porte del Tempio di Vanya, pregando silenziosamente perché la dea concedesse all'Ordine la forza necessaria per vincere questa guerra, quando hai visto Siegfried Meinhard passare nell'ampia sala antistante al tempio, avvolto in un ampio mantello scuro sotto il quale si intuiva chiaramente che portava spada e armatura come di consueto. Meinhard ha risposto al tuo saluto militare e poi è passato oltre, senza però dirigersi verso l'uscita. Non era la prima volta che vedevi il *Landmeister* aggirarsi per la capitaneria durante la notte: era un uomo instancabile nello spendersi per l'Ordine e lavorava duramente e senza sosta per mantenere il controllo della città nonostante i ranghi sempre più ridotti della guarnigione; pertanto, è comprensibile che i suoi doveri lo tenessero indaffarato ben oltre il tramonto. E in ogni caso non spettava certo a te interrogare il *Landmeister* sulle sue intenzioni.

Mentre attendi che le ultime ore di Landfall si compiano, sei in piedi al cospetto di Vanya, nel suo tempio che hai giurato di difendere; e mentre la tua mano stringe con forza l'elsa della spada, senti il tuo spirito avvampare e ruggire al soffio divino della Signora della Guerra.

### Gli altri personaggi

**Friedrich von Himmelstein.** Giovane e audace capitano del falco da guerra *Argo Tannengrub*, Friedrich è celebre per il suo coraggio, il suo valore, le sue qualità di stratega, la sua leadership e soprattutto la battaglia aerea sui cieli di Oceansend nella quale abbatté due vascelli volanti alphantiani rovesciando le sorti dello scontro. Sarebbe un dono meraviglioso se Vanya ti concedesse di combattere fianco a fianco con un uomo di così straordinaria caratura.

**Hildegard Leidenschwert.** Bella, altera e implacabile. Così i più parlano di questa sacerdotessa, con rispetto, talvolta quasi con timore. Ed hanno ben donde di temerla, i Cavalieri corrotti e viziosi, giacché la bionda Hildegard è un Inquisitore dell'Ordine ed è pronta a sradicarli come malerbe e senza nessuna pietà! È confortante sapere che c'è una donna simile a vegliare sulla virtù dell'Ordine Heldannico.

**Wilhelm Ritterbrunnen.** Wilhelm ha fatto parte del presidio di Landfall per alcuni mesi, e dunque hai avuto il privilegio di conoscerlo di persona. È un Ospedaliere dell'Ordine, un uomo giusto, devoto e generoso che si spende per salvare le vite dei suoi confratelli con lo stesso fervore con il quale scende in battaglia per abbattere i nemici dell'Ordine. I suoi incitamenti energici e le sue vive parole sono una sprone eccezionale per gli spiriti stanchi: non c'è da meravigliarsi che egli sia tenuto così in gran conto da tutti i Cavalieri!

### Statistiche

**Razza:** Umano

**Livello:** Guerriero 4 / Chierico 2 / Templare 2

**Allineamento:** Legale Neutrale

**Dadi Vita:** 4d10+20 / 2d8+10 / 2d10+10

**Punti Ferita:** 99

**Iniziativa:** +0

**Velocità:** 6 m

**CA:** 23 (+8 armatura, +4 scudo, +1 sacro)

**Attacchi:** spada lunga +13/+8 mischia (BAB +7/+2)

**Danni:** spada lunga 1d8+7 (19-20/x2)

**Faccia/Portata:** 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

**Tiri Salvezza:** Temp +18, Rifl +2, Vol +12

**Caratteristiche:** For 18, Des 11, Cos 21 (19), Int 10, Sag 14, Car 12

**Capacità speciali:**

- scacciare i non-morti (Chr 2) [CHIERICO]
  - lancio spontaneo: convertire in cura ferite [CHIERICO]
  - competenza con l'arma della divinità: spada lunga [CHIERICO DI VANYA]
  - *Cavalcare* è abilità di classe [CHIERICO DI VANYA]
  - poteri concessi dai domini Forza e Guerra (vedi [CHIERICO])
  - **ardore** (Sop): se supera TS Temp dimezza o Vol parziale (o simili = ridurrebbe l'effetto) non subisce nessun effetto [TEMPLARE]
  - **specializzazione con l'arma della divinità:** talento bonus [TEMPLARE]
  - **punire** (Sop): 1/giorno: +4 TpC, +2 danni [TEMPLARE]
- Talenti [7+2]:** Arma Focalizzata (Spada Lunga) [bonus], Attacco Poderoso, Combattere in Sella, Incalzare, Resistenza Fisica, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione (Spada Lunga) [bonus], Tempra Possente, Volontà di Ferro.

**Abilità:** Addestrare Animali +2 (+1), Cavalcare +9 (+9), Concentrazione +6 (+1), Conoscenze: Religioni +9 (+11<sup>+</sup>), Guarire +4 (+2), Saltare +7 (+9<sup>P</sup>)

- [21<sup>gr</sup> + 6<sup>chr</sup> + 6<sup>tem</sup> = 33 punti] [penalità di armatura alla prova: -6]

**Linguaggi Conosciuti:** thyatiano, hattiano

**Domini:**

**Forza:** bonus potenziamento alla Forza (= livello): azione gratuita, durata 1 round, 1/giorno

**Guerra:** Arma Focalizzata: Spada Lunga (talento bonus)

**Livello dell'Incantatore:** Chierico 2 / Templare 2

**Incantesimi (Chierico)**

**livello 0 (CD 12):** 4

**livello 1 (CD 13):** 3+1

**Incantesimi (Templare)**

**livello 1 (CD 13):** 2

Equipaggiamento:

spada lunga +1 incalzare rafforzato

armatura completa perfetta

scudo grande +2

bracciale della Costituzione +2

amuleto dell'Ordine Heldannico (bonus sacro +1 alla CA ed ai Tiri Salvezza)

pozioni: cura ferite moderate, forza straordinaria, ristorare inferiore

pergamene: devastazione (1°), favore divino (1°), scudo della fede (1°)

**Lista incantesimi del Templare:**

**livello 1:** arma magica, benedizione, cavalcatura, comando, favore divino, incuti paura, scudo della fede, scudo entropico

# STATISTICHE PNG E MOSTRI

## CAVALIERE HELDANNICO

**Razza:** Umano

**Livello:** Chierico 2 / Guerriero 2

**Allineamento:** Legale Neutrale

**Dadi Vita:** 2d8+4 / 2d10+4

**Punti Ferita:** 39

**Iniziativa:** +0

**Velocità:** 6 m

**CA:** 17 (+5 armatura, +2 scudo)

**Attacchi:** spada lunga +6 mischia; o lancia da cavaliere pesante +4 mischia; o arco corto composito +3 distanza (BAB +3)

**Danni:** spada lunga 1d8+1 (19-20/x2); o lancia da cavaliere pesante 1d8+1 (x3); o arco corto composito 1d6+1 (x3) [21 m]

**Faccia/Portata:** 1,5 m per 1,5 m / 1,5 m (3 m con lancia da cavaliere pesante)

**Tiri Salvezza:** Temp +8, Rifl +0, Vol +6

**Caratteristiche:** For 12, Des 10, Cos 14, Int 10, Sag 13, Car 11

**Capacità speciali:**

- scacciare i non-morti (Chr 2) [CHIERICO]
- lancio spontaneo: convertire in cura ferite [CHIERICO]
- competenza con l'arma della divinità: spada lunga [CHIERICO DI VANYA]
- Cavalcare è abilità di classe [CHIERICO DI VANYA]
- poteri concessi dai dominî Guerra e Protezione (vedi) [CHIERICO]

**Talenti [5+1]:** Arma Focalizzata (Spada Lunga) [bonus], Attacco in Sella, Carica Devastante, Combattere in Sella, Incantesimi in Combattimento, Volontà di Ferro.

**Abilità:** Addestrare Animali +1 (+1), Cavalcare +7 (+7), Concentrazione [+13] +9 (+7<sup>t</sup>), Conoscenze: Religioni +3 (+3), Guarire +4 (+3)

- [15<sup>chr</sup> + 6<sup>gr</sup> = 21 punti] [penalità di armatura alla prova: -6]

**Linguaggi Conosciuti:** thyatiano, hattiano

**Dominî:**

**Guerra:** Arma Focalizzata: Spada Lunga (talento bonus)

**Protezione:** interdizione protettiva: tocco: bonus resistenza = livello al successivo TS (1 azione standard, durata max 1 ora, usi: 1/giorno)

**Incantesimi:** 4/3+1

**livello 0 (CD 11):** guida, luce, resistenza, riparare

**livello 1 (CD 12):** benedizione, favore divino, scudo della fede + arma magica

**Equipaggiamento:** spada lunga perfetta, lancia da cavaliere pesante, arco corto composito [potente +1], armatura di piastre, scudo grande di metallo, pugnale da mischia, cavallo da guerra pesante con bardatura di maglia.

## CAVALLO DA GUERRA PESANTE

**Animale Grande**

**Allineamento:** Neutrale

**Dadi Vita:** 4d8+12

**Punti Ferita:** 40

**Iniziativa:** +1 (+1 Des)

**Velocità:** 15 m

**CA:** 19 (-1 taglia, +1 Des, +4 naturale, +5 armatura)

**Attacchi:** 2 zoccoli +6 mischia; morso +1 mischia (BAB +3, -1 taglia)

**Danni:** zoccolo 1d6+4; morso 1d4+2

**Faccia/Portata:** 1,5 m per 3 m / 1,5 m

**Tiri Salvezza:** Temp +7, Rifl +5, Vol +2

**Caratteristiche:** For 18, Des 13, Cos 17, Int 2, Sag 13, Car 6

**Qualità speciali:** Olfatto Acuto; carico: 135 kg (leggero), 270 kg (medio), 405 kg (pesante)

**Abilità:** Ascoltare +7, Osservare +7

**Grado di Sfida:** 2

**Equipaggiamento:** bardatura di piastre, sella militare (+2 prove di cavalcare per rimanere in sella), finimenti, gualdrappa bianca finemente decorata con i simboli dell'Ordine, sacche da sella.

## GUERRIERO SCELTO DEL FALCO BIANCO

**Razza:** Umano

**Livello:** Guerriero 4

**Allineamento:** Caotico Buono o Neutrale Buono

**Dadi Vita:** 4d10+8

**Punti Ferita:** 42

**Iniziativa:** +1 (+1 Des)

**Velocità:** 6 m

**CA:** 18 (+1 Des, +5 armatura, +2 scudo)

**Attacchi:** spada lunga +8 mischia; o arco corto composito +5 distanza (BAB +4)

**Danni:** spada lunga 1d8+4 (19-20/x2); o arco corto composito 1d6+1 (x3) [21 m]

**Faccia/Portata:** 1,5 m per 1,5 m / 1,5 m

**Tiri Salvezza:** Temp +6, Rifl +2, Vol +1

**Caratteristiche:** For 15, Des 12, Cos 14, Int 13, Sag 10, Car 11

**Talenti [6]:** Arma Focalizzata (Spada Lunga), Maestria, Resistenza Fisica, Riflessi Fulminei, Sbilanciare Migliorato, Specializzazione (Spada Lunga)

**Abilità:** Addestrare Animali +3 (+3), Cavalcare +8 (+7), Nuotare +8 (+6), Saltare +0 (+5<sup>p</sup>), Scalare +2 (+7<sup>p</sup>)

- [28 punti] [penalità di armatura alla prova: -7]

**Linguaggi Conosciuti:** heldann, alphantiano oppure thyatiano

**Grado di Sfida:** 4

**Equipaggiamento:** spada lunga perfetta, pugnale, arco corto composito [potente +1], 30 frecce, scudo grande, corazza di maglia.

## GUSTAV KALTENWASSER

**Vicegovernatore di Landfall**

**Razza:** Umano

**Livello:** Chierico 4 / Guerriero 4

**Allineamento:** Legale Neutrale

**Dadi Vita:** 4d8+8 / 4d10+8

**Punti Ferita:** 73

**Iniziativa:** +0

**Velocità:** 6 m

**CA:** 21 (+8 armatura, +3 scudo)

**Attacchi:** spada lunga +12/+7 mischia; o arco lungo composito +8/+3 distanza (BAB +7/+2)

**Danni:** spada lunga 1d8+6 (19-20/x2); o arco lungo composito 1d8+2 (x3) [33 m]

**Faccia/Portata:** 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

**Tiri Salvezza:** Temp +10, Rifl +2, Vol +9

**Caratteristiche:** For 16 (14), Des 10, Cos 14, Int 13, Sag 15, Car 17 (15)

**Capacità speciali:**

- scacciare i non-morti (Chr 4) [CHIERICO]
- lancio spontaneo: convertire in cura ferite [CHIERICO]
- competenza con l'arma della divinità: spada lunga [CHIERICO DI VANYA]
- *Cavalcare* è abilità di classe [CHIERICO DI VANYA]
- poteri concessi dai domini Guerra e Dominazione (vedi [CHIERICO])

**Talenti [7+2]:** Arma Focalizzata (Spada Lunga) [bonus], Attacco in Sella, Carica Devastante, Combattere in Sella, Incantesimi in Combattimento, Incantesimo Focalizzato: Ammalimento [bonus], Specializzazione (Spada Lunga), Travolgere, Volontà di Ferro.

**Abilità:** Addestrare Animali +4 (+1), Cavalcare +11 (+11), Concentrazione [+13] +9 (+7), Conoscenze: Religioni +4 (+3), Diplomazia +11 (+8), Guarire +5 (+3), Saltare +0 (+4<sup>P</sup>), Sapienza Magica +4 (+3), Scalare +0 (+4<sup>P</sup>)

- [28<sup>chr</sup> + 16<sup>grt</sup> = 44 punti] [penalità di armatura alla prova: -7]

**Linguaggi Conosciuti:** thyatiano, hattiano, heldann  
**Domini:**

**Dominazione:** Incantesimo Focalizzato: Ammalimento (talento bonus)

**Guerra:** Arma Focalizzata: Spada Lunga (talento bonus)

**Livello dell'Incantatore:** 4

**Incantesimi:** 5/4+1/3+1

**livello 0 (CD 12):** creare acqua, guida, individuazione del magico, luce, resistenza

**livello 1 (CD 13):** benedizione, devastazione, protezione dal caos, scudo della fede + comando (CD 15)

**livello 2 (CD 14):** blocca persone (CD 16), silenzio, vigore + arma spirituale

Equipaggiamento:

spada lunga +1 anatema degli Alphatiani (contro umani di etnia alphatiana diventa una spada lunga +3 ed infligge +2d6 danni)

armatura completa perfetta

scudo grande +1

arco lungo composito +1 [potente +1]

bracciali della Forza +2

mantello del Carisma +2

anello del calore

20 frecce perfette, 8 frecce +1

pozioni: cura ferite gravi, saggezza, sfocatura

pergamene: benedire l'acqua (1°), blocca persone (2°), preghiera (3°), rimuovi malattia (3°), rimuovi maledizione (3°)

## HAKON "BARBA DI FERRO"

**Pirata di Ostland**

**Razza:** Umano

**Livello:** Barbaro 4 / Guerriero 6

**Allineamento:** Caotico Neutrale

**Dadi Vita:** 4d12+12 / 6d10+18

**Punti Ferita:** 111

**Iniziativa:** +1 (+1 Des)

**Velocità:** 12 m

**CA:** 17 (19) (+1 Des, +5 armatura, +2 scudo, +1 naturale)

**Attacchi:** spadone +19/+14 mischia; o spada lunga +17/+12; o arco lungo composito +12/+7 distanza (BAB +10/+5)

**Danni:** spadone 2d6+13 (17-20/x2); o spada lunga 1d8+7; o arco lungo comp. 1d8+4 (x3) [33 m]

**Faccia/Portata:** 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

**Tiri Salvezza:** Temp +12, Rifl +4, Vol +5

**Caratteristiche:** For 22 (20), Des 13, Cos 17, Int 11, Sag 10, Car 15

Capacità speciali:

- **ira barbarica:** +4 Fo, +4 Co, +2 morale TS Vol, -2 CA (durata: 3+bonus Co) (usi: 2/giorno) dopo l'ira affaticato (-2 Fo, -2 Co, no carica o corsa) fino alla fine dello scontro [BARBARO]

- **movimento veloce:** +3 metri se in armatura leggera o media [BARBARO]

- **schivare prodigioso (Str):** bonus Des alla CA [BARBARO]

**Talenti [9]:** Arma Focalizzata (Spadone), Attacco Poderoso, Autorità, Critico Migliorato (Spadone), Incalzare, Incalzare Potenziato, Resistenza Fisica, Specializzazione (Spadone), Volontà di Ferro

**Abilità:** Ascoltare +2 (+2), Cavalcare +6 (+5), Conoscenza delle Terre Selvagge +6 (+6), Intimidire +15 (+13), Nuotare +19 (+13), Orientamento +4 (+4), Saltare +10 (+5<sup>P</sup>), Scalare +10 (+5<sup>P</sup>)

- [35<sup>br</sup> + 18<sup>grt</sup> = 53 punti] [penalità di armatura alla prova: -1]

**Linguaggi Conosciuti:** heldann

**Grado di Sfida:** 10

Equipaggiamento:

spadone a due mani +2

spada lunga +1

arco lungo composito perfetto [potente +4]

20 frecce perfette, 10 frecce +1, 5 frecce +2

buckler +1

giaco di maglia +1

amuleto dell'armatura naturale +1

cintura della Forza +2

## HANS NEUGENBLAU

**Comandante in seconda dell'Argo Tannengrub**

**Razza:** Umano

**Livello:** Chierico 5 / Guerriero 1

**Allineamento:** Legale Neutrale

**Dadi Vita:** 5d8+10 / 1d10+2

**Punti Ferita:** 53

**Iniziativa:** +2 (+2 Des)

**Velocità:** 6 m

**CA:** 21 (+2 Des, +6 armatura, +3 scudo)

**Attacchi:** spada lunga +7 mischia; o arco lungo composito +8 distanza (BAB +4)

**Danni:** spada lunga 1d8+2 (19-20/x2); o arco lungo composito 1d8+3 (x3) [33 m]

**Faccia/Portata:** 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

**Tiri Salvezza:** Temp +9, Rifl +6, Vol +10

**Caratteristiche:** For 13, Des 15, Cos 14, Int 15, Sag 16,

Car 17 (15)

**Capacità speciali:**

- scacciare i non-morti (Chr 5) [CHIERICO]
- lancio spontaneo: convertire in cura ferite [CHIERICO]
- competenza con l'arma della divinità: spada lunga [CHIERICO DI VANYA]
- *Cavalcare* è abilità di classe [CHIERICO DI VANYA]
- poteri concessi dai domini Guerra e Distruzione (vedi) [CHIERICO]

**Talenti [5+1]:** Arma Focalizzata (Spada Lunga) [bonus], Autorità, Combattere in Sella, Incantesimi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro

**Abilità:** Cavalcare +9 (+7), Concentrazione [+13] +9 (+7<sup>+</sup>), Conoscenze: Religioni +6 (+4), Diplomazia +10 (+7), Guarire +4 (+1), Percepire Inganni +7 (+8<sup>+</sup>), Professione: Pilotare Falco da Guerra +11 (+9), Saltare -5 (+0<sup>P</sup>), Sapienza Magica +3 (+1), Scalare -5 (+0<sup>P</sup>), Scrutare +3 (+1)

- [40<sup>chr</sup> + 5<sup>gr</sup> = 45 punti] [penalità di armatura alla prova: -6]

**Linguaggi Conosciuti:** thyatiano, hattiano, heldann, alphatiano

**Domini:**

**Distruzione:** punizione 1/giorno: +4 TpC, +5 danni

**Guerra:** Arma Focalizzata: Spada Lunga (talento bonus)

**Livello dell'Incantatore:** 5

**Incantesimi:** 5/4+1/3+1/2+1

**livello 0 (CD 13):** guida, individuazione del magico, luce, resistenza, riparare

**livello 1 (CD 14):** benedizione, comando, foschia occultante, santuario + arma magica

**livello 2 (CD 15):** blocca persone, forza straordinaria, vigore + frantumare

**livello 3 (CD 16):** dissolvi magie, protezione dagli elementi + veste magica

**Equipaggiamento:**

spada lunga +1

armatura di piastre +1

scudo grande +1

arco lungo composito +2 [potente +1]

35 frecce perfette, 12 frecce +1

mantello del Carisma +2

bracciali della Forza +2

anello della caduta morbida

amuleto minore dell'Ordine Heldannico (bonus sacro +1 TS)

pozioni: cura ferite moderate, forza straordinaria, velocità, vigore

pergamene: foschia occultante (1°), rendere integro (2°), epurare invisibilità (3°) muro di vento (3°)

## INGALD "LO STORTO" GUNNARSEN

**Razza:** Umano

**Livello:** Ladro 6 / Guerriero 2 / Assassino 2

**Allineamento:** Neutrale Malvagio

**Dadi Vita:** 6d6+12 / 2d10+4 / 2d6+4

**Punti Ferita:** 71

**Iniziativa:** +9 (+5 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

**Velocità:** 9 m

**CA:** 22 (23) (+5 Des, +5 armatura, +2 deviazione, +1 schivare) o 24(25) [pugnale difensivo]

**Attacchi:** stocco +14/+9 mischia; o pugnale +10/+5 mischia;

o arco lungo composito +13/+8 distanza (BAB +7/+2)

**Danni:** stocco 1d6+3 (18-20/x2); o pugnale 1d4+3 (19-20/x2); o arco lungo composito 1d8+2 (x3) [33 m]

**Faccia/Portata:** 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

**Tiri Salvezza:** Temp +8, Rifl +16, Vol +4

**Caratteristiche:** For 12, Des 21 (17), Cos 15 (13), Int 18 (16), Sag 12, Car 16 (14)

Capacità speciali:

- **attacco furtivo:** +4d6 [LADRO + ASSASSINO]

- **eludere** (Str): TS riflessi riuscito nega (solo armatura leggera o nessuna) [LADRO]

- **schivare prodigioso** (Str): bonus Des alla CA [LADRO]

- **schivare prodigioso** (Str): non attaccato sui fianchi [LADRO]

- **attacco mortale:** se studia per 3 round, può effettuare attacco per uccidere o paralizzare (1d6 round + 1/liv): Temp CD 17 [ASSASSINO]

- **uso dei veleni** [ASSASSINO]

- **+1 TS vs veleno** [ASSASSINO]

**Talenti [7]:** Arma Preferita (Stocco), Combattere alla Cieca, Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata, Maestria, Riflessi Fulminei, Schivare

**Abilità:** Acrobazia +17 (+10<sup>+</sup>), Ascoltare +6 (+5), Camuffare +10 (+5<sup>+</sup>), Cavalcare +10 (+5), Cercare +6 (+2), Comunicazione Segreta +11 (+5<sup>+</sup>), Diplomazia +20 (+13<sup>SS</sup>), Disattivare Congegni +8 (+2<sup>A</sup>), Equilibrio +12 (+5<sup>+</sup>), Falsificare +11 (+7), Intimidire +13 (+8<sup>+</sup>), Leggere Labbra +11 (+7), Muoversi Silenziosamente +15 (+10), Nascondersi +15 (+10), Osservare +6 (+5), Percepire Inganni +8 (+7), Raccogliere Informazioni +9 (+6), Raggiungere +10 (+7), Saltare +8 (+5<sup>+</sup>), Scalare +6 (+5), Scassinare Serrature +9 (+2), Svuotare Tasche +17 (+10<sup>+</sup>), Valutare +6 (+2)

- [112<sup>lad</sup> + 13<sup>gr</sup> + 18<sup>ass</sup> = 143 punti] [Int 18 (3°)]

**Linguaggi Conosciuti:** heldann, alphatiano, thyatiano, hattiano

**Grado di Sfida:** 10

**Equipaggiamento:**

stocco +2 dell'assassino (+1 CDTSTempra vs Attacco Mortale)

pugnale +2 difensivo

arco lungo composito +1 [potente +1]; 15 frecce +2

corazza di cuoio borchiato +2

guanti della Destrezza +4

cintura della Costituzione +2

fascia dell'Intelletto +2

mantello del Carisma +2

anello di protezione +2

anello dell'invisibilità (lancia invisibilità a comando)

stivali della velocità

amuleto della resistenza +1

pozioni: cura ferite gravi, eroismo, furtività, neutralizza veleno

veleni: veleno di scorpione gigante (6 dosi), veleno di vespa gigante (4 dosi)

attrezzi da scasso perfetti

**Descrizione:** Ingald ha passato da poco i trent'anni, sebbene la calvizie incipiente lo faccia apparire più vecchio; gli cinge il capo un elegante cerchietto di argento lavorato a sbalzo (che è in verità una fascia dell'intelletto). Ha un'espressione tranquilla, saputa, sicura di sé, e parla sempre con tono calmo e voce bassa e un po' strascicata; questo, unito all'aspetto fisico poco imponente, lo fa sembrare piuttosto inoffensivo, sebbene in realtà sia un

assassino letale ed un membro di rilievo della Gilda dei Ladri di Landfall. In effetti, Ingald è insospettabilmente agile ed anche più forte di quanto si sarebbe portati a credere. Veste in modo consono all'ambiente in cui si trova (con abiti da mercante se deve agire allo scoperto, da raffinato gentiluomo thyatiano o alphatiano se ha mansioni diplomatiche da svolgere, con corazza di cuoio e spada al fianco se si aggira per i moli di Landfall) ma sempre molto elegante, con alcuni pregiati pezzi di gioielleria ed equipaggiamento di qualità che lasciano intuire la sua condizione agiata. Dietro questa facciata urbana e cortese si nasconde un uomo ambizioso, cinico e spietato, con un senso dell'umorismo particolarmente crudele, del tutto privo di scrupoli nella sua corsa per il potere.

## RYMIZAT

**Razza:** Umano  
**Livello:** Mago 9 / Guerriero 2  
**Allineamento:** Neutrale  
**Dadi Vita:** 9d4+18 / 2d10+4  
**Punti Ferita:** 65  
**Iniziativa:** +3 (+3 Des)  
**Velocità:** 9 m  
**CA:** 20 (21) (+3 Des, +4 armatura, +3 deviazione, +1 schivare)  
**Attacchi:** scimitarra +8/+3 mischia; o arco lungo composito +10/+5 distanza (BAB +6/+1)  
**Danni:** scimitarra 1d6+2 +1d6 [fuoco] (15-20/×2); o arco lungo composito 1d8+2 (×3) [33 m]  
**Faccia/Portata:** 1,5 m per 1,5 m/1,5 m  
**Tiri Salvezza:** Temp +10, Rifl +10, Vol +9  
**Caratteristiche:** For 12, Des 17 (15), Cos 14<sup>[17]</sup>, Int 21 (19), Sag 13, Car 12  
**Capacità speciali:**  
 • famiglia: corvo (parla l'alphatiano) [MAGO]  
**Talenti [8+1]:** Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi in Combattimento, Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), Incantesimi Potenziali, Maestria, Padronanza degli Incantesimi (*invisibilità, metamorfosi, porta dimensionale, velocità, volare*), Riflessi Fulminei, Schivare, Scrivere Pergamene [mago]  
**Abilità:**  
 Addestrare Animali +2 (+1), Alchimia +10 (+5), Artigiano: Calligrafia +10 (+5), Camuffare +6 (+10<sup>o</sup>), Cavalcare +9 (+6), Concentrazione [+20] +16 (+14<sup>o</sup>), Conoscenze: Arcane +17 (+12), Conoscenze: Geografia +8 (+3), Conoscenze: Guerra +7 (+2), Conoscenze: Locali (Norwold) +10 (+5), Conoscenze: Natura +6 (+1), Conoscenze: Nobiltà +7 (+2), Conoscenze: Piani +6 (+1), Conoscenze: Religioni +6 (+1), Conoscenze: Storia +7 (+2), Nuotare +4 (+3), Sapienza Magica +19 (+14), Scrutare +14 (+9)  
 • [81<sup>mag</sup> + 15<sup>grt</sup> = 96 punti] [Int 18 (4<sup>o</sup>), Int 20 (6<sup>o</sup>)]  
**Linguaggi Conosciuti:** alphatiano, heldann, thyatiano, hattiano  
**Grado di Sfida:** 11  
**Livello dell'Incantatore:** 9  
**Incantesimi:** 4/6/5/4/3/2  
**livello 0 (CD 15):** frastornare (CD 17), individuazione del magico, luce, mano magica  
**livello 1 (CD 16):** charme (CD 18), dardo incantato ×2, raggio di indebolimento, ritirata rapida, scudo  
**livello 2 (CD 17):** forza straordinaria, immagine speculare, invisibilità, protezione dalle frecce, vigore

**livello 3 (CD 18):** dissolvi magie, palla di fuoco, velocità, volare

**livello 4 (CD 19):** debilitazione, emozione (CD 21), porta dimensionale

**livello 5 (CD 20):** blocca mostri (CD 22), cono di freddo

**Equipaggiamento:**

scimitarra +1 infuocata affilata

arco lungo composito +1 [potente +1]

fascia dell'intelletto +2

bracciali dell'armatura +4

guanti della Destrezza +2

anello di platino del Landmeister (anello di protezione +3, immunità alla proibizione nel Tempio di Vanya a Landfall)

anello dello scudo mentale

mantello della resistenza +2

borsa conservante II (11,25 kg a 225 kg)

bacchetta dei fulmini (fulmine magico livello incantatore 5<sup>o</sup>) [30 cariche]

pozioni: invisibilità, linguaggi, ristorare inferiore, soffio di fuoco, velocità, vigore, vita falsata

pergamene: vedere invisibilità (2<sup>o</sup>), dissolvi magie (3<sup>o</sup>), distorsione (3<sup>o</sup>), inviare (5<sup>o</sup>), disintegrazione (6<sup>o</sup>)

**Descrizione:** Rymizat, nonostante abbia ormai passato la cinquantina, appare ancora asciutto, solido e in ottima forma fisica. Ha lunghi capelli bianchi raccolti in una treccia trattenuta da un elegante fermaglio d'argento (che gli dà una curiosa aria da anziano aristocratico), e barba e baffi molto curati. Gli occhi color ambra, la pelle abbronzata ed i lineamenti lo identificano facilmente come alphatiano di etnia *cyprì*. La sua espressione è baldanzosa e sicura, e quando combatte contro i Cavalieri Heldannici le sue labbra sottili assumono una piega di sufficienza. Rymizat indossa lunghe vesti color rosso intenso, rifinite in argento, e gioielleria dello stesso materiale; le vesti sono più pratiche di quanto si potrebbe immaginare, anche perché spesso in battaglia il mago si alza in volo e attacca dall'alto. Gli cinge la vita un'ampia cintura di seta argentea, e dal fianco sinistro gli pende una bella sciabola con l'elsa sormontata da un grosso rubino e la lama solcata da fiamme guizzanti; sorprendentemente, spesso porta in spalla anche il suo arco lungo magico di fattura elfica che è in grado di utilizzare efficacemente grazie al suo addestramento da guerriero.

## SGHERRI DELLA GILDA DEI LADRI

**Razza:** Umano

**Livello:** Ladro 3 / Guerriero 1

**Allineamento:** Neutrale, Caotico Neutrale o Neutrale Malvagio

**Dadi Vita:** 3d6+3 / 1d10+1

**Punti Ferita:** 28

**Iniziativa:** +2 (+2 Des)

**Velocità:** 9 m

**CA:** 15 (16) (+2 Des, +3 armatura, +1 schivare) oppure 19 (20) [Mobilità]

**Attacchi:** scimitarra +5 mischia; o pugnale +5 distanza (BAB +3)

**Danni:** scimitarra 1d6+1 (18-20/×2); o pugnale 1d4+1 (19-20/×2) [3 m]

**Faccia/Portata:** 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

**Tiri Salvezza:** Temp +4, Rifl +5, Vol +1

**Caratteristiche:** For 12, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 10, Car 11

Capacità speciali:

- **attacco furtivo:** +2d6 [LADRO]
- **eludere** (Str): TS riflessi riuscito nega (solo armatura leggera o nessuna) [LADRO]
- **schivare prodigioso** (Str): bonus Des alla CA [LADRO]

**Talenti** [4]: Estrazione Rapida, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare

**Abilità:** Artista della Fuga +9 (+5<sup>s</sup>), Comunicazione Segreta [+4] +2 (+2<sup>sl</sup>), Diplomazia +2 (+0<sup>s</sup>), Equilibrio +7 (+5), Intimidire +7 (+5<sup>s</sup>), Muoversi Silenziosamente +7 (+5), Nascondersi +7 (+5), Nuotare +4 (+3), Percepire Inganni +2 (+2), Raccogliere Informazioni +5 (+5), Raggiare +5 (+5), Svuotare Tasche +11 (+7<sup>s</sup>), Utilizzare Corde +9 (+5<sup>s</sup>), Valutare +3 (+3)

- [54<sup>lad</sup> + 3<sup>gr</sup> = 57 punti]

**Linguaggi Conosciuti:** heldann, (thyatiano)

**Grado di Sfida:** 4

**Equipaggiamento:** scimitarra perfetta, pugnale da mischia, 5 pugnali, corazza di cuoio borchiato

## THJODOLF “IL NIBBIO” SIGREDSON

**Razza:** Umano

**Livello:** Ladro 7 / Guerriero 1

**Allineamento:** Caotico Neutrale

**Dadi Vita:** 7d6+14 / 1d10+2

**Punti Ferita:** 56

**Iniziativa:** +8 (+4 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

**Velocità:** 9 m

**CA:** 20 (21) (+4 Des, +5 armatura, +1 deviazione, +1 schivare) oppure 24 (25) [Mobilità]

**Attacchi:** spada lunga +9/+4 mischia; o arco corto composito +11/+6 distanza (BAB +6/+1)

**Danni:** spada lunga 1d8+3 +1d6 [freddo] (19-20/x2); o arco corto composito 1d6+3 (x3) [21 m]

**Faccia/Portata:** 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

**Tiri Salvezza:** Temp +7, Rifl +12, Vol +3

**Caratteristiche:** For 14, Des 18 (16), Cos 15 (13), Int 15, Sag 11, Car 17

Capacità speciali:

- **attacco furtivo:** +4d6 [LADRO]
- **eludere** (Str): TS riflessi riuscito nega (solo armatura leggera o nessuna) [LADRO]
- **schivare prodigioso** (Str): bonus Des alla CA [LADRO]
- **schivare prodigioso** (Str): non attaccato sui fianchi [LADRO]

**Talenti** [5]: Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare

**Abilità:** Acrobazia +9 (+5), Ascoltare +5 (+5), Camuffare +8 (+1<sup>as</sup>), Cercare +6 (+4), Comunicazione Segreta +5 (+3<sup>s</sup>), Diplomazia +18 (+11<sup>ss</sup>), Disattivare Congegni +5 (+1<sup>a</sup>), Equilibrio +11 (+5<sup>s</sup>), Intimidire +6 (+1<sup>s</sup>), Leggere Labbra +5 (+3), Muoversi Silenziosamente +8 (+4), Nascondersi +8 (+4), Osservare +3 (+3), Percepire Inganni +5 (+5), Raccogliere Informazioni +14 (+11), Raggiare +14 (+11), Saltare +4 (+0<sup>s</sup>), Scalare +7 (+5), Scassinare Serrature +17 (+11<sup>a</sup>), Svuotare Tasche +16 (+10<sup>s</sup>), Utilizzare Oggetti Magici +14 (+11), Valutare [+15] +13 (+11<sup>a</sup>)

- [110<sup>lad</sup> + 5<sup>gr</sup> = 115 punti]

**Linguaggi Conosciuti:** heldann, alphantiano, thyatiano

**Grado di Sfida:** 8

Equipaggiamento:

spada lunga +1 gelida

arco corto composito +1 [potente +2]

30 frecce perfette

12 frecce +1

5 frecce +2

corazza di cuoio borchiato +2

guanti della Destrezza +2

cintura della Costituzione +2

anello di protezione +1

mantello di resistenza +1

borsa conservante I (6,25 kg à 112,5 kg)

bacchetta di scudo magico [18 cariche]

pozioni: carisma, furtività, invisibilità, loquacità

attrezzi da scasso perfetti

trucchi per camuffamento, lente di ingrandimento e bilancia da mercante

Descrizione: Thjodolf Sigredson è un buon compromesso tra forza e agilità. Di altezza media, piuttosto snello, con una folta chioma di capelli neri dall'aria sudicia e la spada che gli pende dal fianco destro (è mancino) in un vistoso fodero di cuoio, potrebbe apparire uno dei comuni poco di buono che gravitano intorno al porto di Landfall, se non fosse per gli abiti e l'equipaggiamento di eccellente qualità e quell'espressione beffarda e astuta che fanno capire immediatamente che si tratta di un pezzo grosso della Gilda dei Ladri.

## VREMISTOS, IL FALCO BIANCO

**Razza:** Umano

**Livello:** Aristocratico 1 / Guerriero 6 / Ranger 1 / Sacro Liberatore 7

**Allineamento:** Caotico Buono

**Dadi Vita:** 1d8+3 / 6d10+18 / 1d10+3 / 7d10+21

**Punti Ferita:** 154

**Iniziativa:** +7 (+3 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

**Velocità:** 9 m

**CA:** 22 (+3 Des, +7 armatura, +2 deviazione) oppure 26 [+2 parata con mano secondaria, +2 arma difensiva]

**Attacchi:** spada bastarda +21/+16/+11 mischia; oppure spada bastarda +19/+14/+9 e spada corta +17; oppure arco lungo composito +19/+14/+9 distanza (BAB +14/+9/+4)

**Danni:** spada bastarda 1d10+8 (17-20/x2) e spada corta 1d6+3 (19-20/x2) oppure arco lungo composito 1d8+5 (x3) [33 m]

**Faccia/Portata:** 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

**Tiri Salvezza:** Temp +21, Rifl +13, Vol +19

**Caratteristiche:** For 17<sup>[20]</sup>, Des 16 (14), Cos 17 (15), Int 14, Sag 15, Car 22 (18)

**Capacità speciali:**

- talenti bonus: Ambidestria e Combattere con Due Armi (con armature leggere) e Seguire Tracce [RANGER]
- Nemico Prescelto: Draghi (+1 danni; Asc, Con TS, Oss, Per Ing, Ragg) [RANGER]
- **resistenza all'ammaliamento** (Sop): bonus morale +2 TS ammaliamento [SACRO LIB.]
- **individuazione del male** (Mag): a volontà [SACRO LIB.]
- **grazia divina** (Sop): applica bonus Car ai Tiri Salvezza [SACRO LIB.]

- **punire il male** (Sop): +6 TpC, +7 danni (1/giorno, solo malvagi) [SACRO LIB.]
- **scacciare non morti** (Sop): come Chr 5 [SACRO LIB.]
- **immune charme e compulsione** [SACRO LIB.]
- **compagno celestiale**: falco celestiale (eludere migliorato, condividere incantesimi, legame empatico, condividere tiri salvezza, parlare con il sacro liberatore, +4 DV, +3 naturale CA, +2 For, Int 7) [SACRO LIB.]
- **liberazione** (Sop): conversa 5 min con creatura sotto charme o compulsione, poi contatto (round completo): creatura effettua nuovo TS vs effetto compulsione con bonus Car del S.L. per liberarsi [SACRO LIB.]

**Talenti** [11+1+(2)]: Ambidestria [ranger], Arma Focalizzata (Spada Bastarda), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (Spada Bastarda), Combattere con Due Armi [ranger], Combattere in Sella, Competenza nelle Armi Esotiche (Spada Bastarda), Disarmare Migliorato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Parata con Mano Secondaria, Seguire Tracce [ranger], Specializzazione (Spada Bastarda), Volontà di Ferro

**Abilità**: Addestrare Animali +13 (+5<sup>a</sup>), Cavalcare +23 (+18<sup>s</sup>), Concentrazione +7 (+4), Conoscenza delle Terre Selvagge +10 (+8), Conoscenze: Arcane +3 (+1), Conoscenze: Guerra +3 (+1), Conoscenze: Nobiltà +3 (+1), Conoscenze: Religioni +6 (+3), Diplomazia +22 (+13<sup>2<sup>sa</sup></sup>), Empatia Animale +9 (+1<sup>a</sup>), Guarire +7 (+5), Intimidire +9 (+1<sup>a</sup>), Intrattenere +9 (+1<sup>a</sup>), Leggere Labbra +6 (+4), Osservare +7 (+5), Percepire Inganni +14 (+13<sup>2<sup>sa</sup></sup>), Raccogliere Informazioni +12 (+4<sup>a</sup>), Saltare +8 (+6<sup>p</sup>), Scalare +8 (+6<sup>p</sup>)

• [28<sup>ari</sup> + 30<sup>gr</sup> + 7<sup>gr</sup> + 35<sup>slb</sup> = 100 punti] [penalità di armatura alla prova: -1]

**Linguaggi Conosciuti**: alphantiano, heldann, thyatiano

**Grado di Sfida**: 14

**Livello dell'Incantatore**: 7

**Incantesimi**: 3/2/1/0

**livello 1 (CD 13)**: benedire un'arma, contrastare elementi, favore divino

**livello 2 (CD 14)**: cura ferite moderate, forza straordinaria

**livello 3 (CD 15)**: dissolvi magie

**Equipaggiamento**:

spada bastarda +3

spada corta +2 difensiva

arco lungo composito +2 [potente +3]

giaco di maglia +3

stivali dell'inverno: contrastare elementi (freddo) + normale velocità e senza tracce nella neve

guanti della Destrezza +2

bracciali della Costituzione +2

mantello del Carisma +4

diadema della persuasione (bonus competenza +2 prove di Car e basate sul Car)

anello del sostentamento

anello di protezione +2

pozioni: anti-individuazione, cura ferite gravi, cura ferite moderate, grazia felina, individuazione dei pensieri, levitazione, linguaggi, ristorare inferiore, velocità

pergamene: contrastare elementi (1°), rimuovi paura (1°), calmare emozioni (2°), rimuovi paralisi (2°), dissolvi magie (3°), interdizione alla morte (4°)

Descrizione: Vremistos è un uomo alto, prestante e di bell'aspetto, dai lineamenti patrizi e raffinati, la pelle chiara che ne suggerisce immediatamente l'origine alphantiana e lunghi capelli bruno-rossicci che gli scendono sino alla base del collo. Vremistos ha il volto severo, infelice, inaridito di chi un tempo era nobile e fiero ma ora cerca solo la vendetta e si alimenta solo del suo stesso odio. Gli occhi sono scuri e profondi, ma velati di grigio; barba e baffi, non più curati come un tempo, contribuiscono a sottolineare la sicurezza che emana dal viso autorevole.

Il Falco Bianco non indossa pesanti armature come quelle cui sono avvezzi i Cavalieri Heldannici, ma un semplice giaco di maglia di metallo lucente, decorato con i simboli araldici del suo casato. Nella destra brandisce una meravigliosa spada bastarda la cui lama è solcata da rune nordiche, mentre nella sinistra stringe una spada corta di acciaio lucidato a specchio, della quale si serve soprattutto con scopi difensivi: nelle sue mani esperte è efficace quanto un buono scudo, ma assai più leggera e versatile.

Naethys, uno splendido falco celestiale dal piumaggio bianco neve, lo accompagna in tutte le sue peregrinazioni e le sue campagne militari, servendolo fedelmente come aiutante, esploratore e spia.

## NAETHYS, FALCO CELESTIALE DI VREMISTOS

Bestia Magica Minuscola (Compagno Celestiale)

**Allineamento**: Caotico Buono

**Dadi Vita**: 5d8

**Punti Ferita**: 32

**Iniziativa**: +3 (+3 Des)

**Velocità**: 3 m, volare 18 m (normale)

**CA**: 20 (+2 taglia, +3 Des, +5 naturale)

**Attacchi**: artigli +8 mischia (BAB +3, +2 taglia)

**Danni**: artiglio 1d4-1

**Faccia/Portata**: 75 cm per 75 cm/0 cm

**Tiri Salvezza**: Temp +4, Rifl +7, Vol +3

**Caratteristiche**: For 8, Des 17, Cos 10, Int 7, Sag 14, Car 6

**Qualità speciali**:

- eludere migliorato
- condividere incantesimi
- legame empatico (1,6 km)
- condividere tiri salvezza
- parlare con il sacro liberatore
- **punire il male** (Sop): +5 danni vs malvagi (1/giorno)
- scurovisione 18 m
- **resistenza** acido, freddo ed elettricità 10
- **riduzione del danno** 5/+1
- **Resistenza agli Incantesimi** 10

**Talenti**: Arma Preferita (Artigli)

**Abilità**: Ascoltare +6, Osservare +6 (+14 durante le ore diurne)

**Grado di Sfida**: 3



