

ANDREA GUERRIERI E FEDERICO VALERI

# JOTUN

SCENARIO PER  
DUNGEONS  
DRAGONS







# JOTUN

SCENARIO PER



con personaggi pregenerati  
adattabile ad altre ambientazioni fantasy

---

*scritto per il primo torneo valtiberino di Gioco di Ruolo  
del 4 marzo 2001 da  
Andrea Guerrieri  
Federico Valeri*

*mappe:  
Massimo Boriosi*

*un ringraziamento particolare ai playtesters:  
Andrea Del Siena, Roberto Pancrazi, Roberto Cangì, Massimo Boriosi, Andrea Mambrini, Filippo Bianchi*





## Prologo

Nel regno di Messantia tra tutti gli dei è sempre stato Jano a raccogliere il maggior consenso popolare. Jano è il dio della giustizia, raffigurato nell'iconografia come un guerriero dal volto sereno che regge nella sua mano destra una bilancia a due piatti e nella mano sinistra una spada. La chiesa di Jano è assai diffusa ed è stretta alleata della casa regnante dei Fendamar che nel tempo gli ha ceduto il monopolio della giustizia oltre che grandi proprietà terriere; non a caso i Fendamar sono benvenuti dalla classe popolare proprio per averla sempre difesa dai soprusi della nobiltà attraverso l'Ordine di Jano. Il paese è prospero anche grazie alla guida illuminata dell'ultimo rampollo di casa Fendamar, il re Igor III, il quale mantiene un regno di pace ormai da decenni, fin dalla fine della guerra con i Nani dei Sette Picchi con i quali, anzi, si sono instaurati ottimi rapporti commerciali. Igor inoltre si è dimostrato attento e tollerante verso la confraternita dei Maghi Cantori, ottenendo in cambio i loro servigi e il loro sapere per lo sviluppo tecnologico del regno.

Oltre a quello di Jano, altri culti vengono venerati con libertà a Messantia: il principale è quello di Wauron, dea della fertilità, dell'abbondanza e delle messi, protettrice della natura onorata dai druidi dell'ordine di Wauron. Altri culti minori sono quelli delle divinità locali legati a luoghi sacri, ai mestieri e agli eventi più importanti delle comunità locali.

La capitale Messantia è una città molto ricca e prosperosa. Grandi sono le occasioni di fare ricchezza: questo non può che attirare le attenzioni dei Ladri Tenebrosi, l'unica gilda degna di nota, che ha forti interessi presso la capitale e nelle città più importanti del regno. In ogni caso la gilda non ha mai creato problemi rilevanti in quanto i capi sanno molto bene quanto potente sarebbe la furia dell'Ordine di Jano nel caso in cui questi forzassero troppo la mano.

Nonostante questa idilliaca situazione, fosche nubi paiono addensarsi all'orizzonte di Messantia. L'epicentro degli eventi è proprio Riven, primo punto d'arrivo delle carovane di metalli preziosi provenienti dai Sette Picchi. Da alcune settimane numerosi crimini si sono susseguiti: i bersagli più colpiti sono state le carovane provenienti dai territori nanici. Ingenti sono stati i furti, ma le razzie non si sono fermate a questo: intere fattorie sono state date alle fiamme, e già si contano numerose vittime.

Il governatore di Riven, Conte Lothar Fendamar, cugino del re, non riesce a tenere sotto controllo la situazione, pur impegnando tutte le milizie di cui dispone. Gli attacchi sono fulminei, imprevedibili e non seguono una logica manifesta. Dunque il conte è stato costretto a chiedere l'intervento dell'Ordine di Jano, il quale, per le indagini, ha scelto Dersan – uno dei giovani chierici più stimati a Messantia – dandogli carta bianca sulla scelta dei collaboratori consegnandogli il lasciapassare per Riven ed una lettera nella quale è specificata la data dell'incontro (la mattinata del 3° giorno dal momento dell'incarico presso il tempio di Jano).

## Parte Prima: in viaggio per Riven (giorno 0)

### Scena uno: l'accampamento.

È notte. Riven dista ancora sei ore di viaggio. Questo è il momento di riacquistare le forze intorno ad un fuoco. L'accampamento è già preparato, fra poco vi coricherete: è meglio lasciare i sentieri agli spiriti che popolano i boschi circostanti. Il viaggio attraverso Messantia è stato piacevole: in questi due giorni avete trovato il modo di conoscervi e di sviluppare una reciproca simpatia. Nessuno, a parte (il nano del gruppo), aveva avuto il modo di apprezzare la bellezza delle terre di confine ed è strana la sensazione che si prova a riposare protetti dall'immensità dei sette picchi che si stagliano al chiarore della luce lunare...

Un rumore all'improvviso: è il panico. Dal limitare del bosco subite l'assalto di un gruppo di figure mascherate. Avete appena il tempo di raccogliere la vostra arma prima di trovarvi faccia a faccia col nemico che inspiegabilmente, senza alcun preavviso è riuscito a cogliervi di sorpresa...

Otto adoratori di Jotun così vestiti: maschera mezza bianca e mezza nera, vestito color nero con fascia bianca intorno alla vita. Gli adoratori hanno un look tipo ninja con tanto di sandali e cappuccio. Sono armati di spade a due lame. Sei di loro vanno corpo a corpo mentre in due rimangono in retrovia utilizzando shuriken.





I personaggi perdono automaticamente l'iniziativa per il primo round.

**Adoratori di Jotun:** Adepti

Ca: 6 (armatura di cuio + bonus destrezza).

DV: 1d6

Pf: 6

Mov.: 12 m a round

Attacchi: 1d8 (spada a due lame\*), 1d4 + speciale (shuriken\*\*)

Ts: L1°

Morale: 12

Allineamento: Caotico

\* La spada a due lame consente di raddoppiare gli attacchi per round. Se chi la utilizza ha una des di almeno 15 gli è consentito di portare il secondo attacco. In questo caso subirà un malus di -2 al tiro per colpire sul primo attacco e di -4 sul secondo.

\*\* Un adepto ha 10 shuriken a sua disposizione da utilizzare in modo identico ai pugnali.

Speciale: il primo PG colpito da uno shuriken effettuerà un TS contro veleno. Se fallisce verrà avvelenato da un siero a lungo decorso (1 g.) che lo ammorberà lentamente della Maledizione di Jotun (vedi Maledizione di Jotun a fine avv.)

I PG indossano le loro armature. Mago, elfo e chierico hanno tutti gli incantesimi a disposizione. Si può dare una descrizione rapida dei nemici se il gruppo lo richiede. Gli adepti non hanno denaro con sé. A scontro terminato i corpi degli adepti morti si avvizziranno impedendo qualsiasi riconoscimento (maledizione di Jotun).

Allo scadere di 10 round di combattimento i superstiti scapperanno. I PG troveranno sul corpo del primo adepto ispezionato una missiva che verrà letta loro:

*“Jano allunga il braccio. Sei (o il numero dei PG, se diverso) occhi dalla grande meretrice. Seguono la strada sotto i sette sassi. Accecateli o accecatevi.”*

La lettera è firmata con il simbolo di Jotun:



I PG, finito il combattimento, vedranno un incendio scoppiare in lontananza lungo la strada per Riven.

**Scena II: La fattoria dei Brik.**

**Nota:** la fattoria dei Brik è costituita da due edifici in legno (la casa e il fienile). Dei grossi recinti cingono la proprietà. Un piccolo pozzo si trova tra la casa e il fienile.

L'incendio è opera dei loschi figuri che hanno attaccato i PG. Ad essere colpita è stata la piccola fattoria della famiglia Brik. Le possibilità sono due:

- 1) Muoversi immediatamente per raggiungere l'incendio.
- 2) Aspettare il mattino o comunque perdere tempo.

1) La fattoria è in fiamme, gli animali sono stati asventrati, sulla soglia vedranno una donna di mezza età (Gloria) agonizzante che sta strisciando verso l'ingresso della casa in fiamme urlando le parole: “Le mie creature! Le mie creature!”. Se interrogata la donna chiederà ai PG con un filo di voce di salvare i due figli rimasti nascosti nella casa in fiamme al secondo piano. L'incendio per ora riguarda solo il primo piano dunque se il ladro si arrampicherà al II° non subirà danni. Chiunque si lancerà tra le fiamme dovrà superare un tiro sulla destrezza o subire 1d6 di danno. Il bambino (Guin) si trova presso \*. Dirà tra i singhiozzi al salvatore: “Hanno portato via la mia sorellina (Ness)!” e non saprà dire altro. La mamma se soccorra prima della morte descriverà l'assalto degli adepti di Jotun: hanno attaccato in 10 all'urlo di “è ora di mungere le vacche”. Il marito è stato rapito dopo che ha avuto la peggio. Hanno appiccato il fuoco al piano terra e sono scappati dopo aver squartato gli animali.

2) Al loro arrivo i PG trovano un cumulo di ceneri o poco più. Un corpo carbonizzato giace su quella che si presume fosse la soglia della casa dei Brick. Tutti gli animali sono stati squartati. Se i PG perlustreranno la fattoria troveranno nel fienile l'unico superstite (Guin) in evidente stato di shock che saprà solo dire “Dove sono il babbo e la mamma? Gli uomini mascherati hanno portato via la mia sorellina!”.

Nei pressi della fattoria i PG troveranno vicino ad un



albero i corpi esanimi dei sopravvissuti allo scontro che si sono inflitti il suicidio rituale, come ordinato nella missiva (“...accecatevi”).

## *Parte seconda: Riven (giorno 1)*

### **Scena I: l'incarico.**

*Con i cuori pieni di apprensione per gli eventi terribili e convulsi che vi hanno assalito dal vostro arrivo nei pressi di Riven giungete finalmente, dopo l'ultimo tratto di viaggio, alle porte della città. Le mura di Riven sono possenti e testimoniano la sua storia: lunghi sono stati gli anni in cui hanno respinto le forti armate dei nani dei sette picchi prima che fosse raggiunta la pace tra i due popoli. Mostrate il lasciapassare alle guardie che presidiano la porta. Capiscono chi siete: i loro sguardi carichi di fiducia e speranza vi inorgogliscono, ma allo stesso tempo gravano sulle vostre coscienze come una nuova responsabilità. Due armigeri vi scortano. Percorrete la strada principale, insolitamente deserta: non ci sono mercati e molte botteghe sono chiuse; capite immediatamente che la gente ha paura di uscire di casa. Solo il miagolio di qualche randagio e il tintinnare delle vostre armature rompe l'innaturale silenzio che vi accompagna presso il tempio di Jano, ove, come sapete, vi aspettano il conte Lothar e Rever, Priore dell'Ordine.*

**Nota:** Il tempio di Jano ricalca le fogge classiche dei templi pagani: un colonnato sovrastato da un timpano fregiato da scene belliche che circonda l'ara votiva (se si indaga in proposito – previo tiro INT - si scopre che le scene rappresentano la battaglia coi nani; evento più recente della costruzione stessa del tempio, fatto che testimonia una sostituzione in opera). Intorno al tempio, incassate nella nicchia presente in ciascuna colonna, sono visibili le statue dei santi dell'Ordine di Jano. Dietro all'altare una imponente statua di Jano troneggia su tutto l'edificio, effondendo un'atmosfera serena ma allo stesso tempo solenne.

**Nota, La statua di Jano:** decisiva ai fini della risoluzione del caso!! La statua nasconde nella bilancia un meccanismo che permette di aprire una nicchia sul retro del basamento. Nella nicchia era nascosto il testo che contiene la storia e i segreti del culto di Jano/Jotun su

cui ruoterà tutta la trama (vedi “L'altra faccia della medaglia” per le informazioni riguardanti il libro: “Lacrime di Tirkellùsia”). Il meccanismo era metaforicamente descritto nel famoso timpano sostituito, la cui unica rappresentazione rimasta si trova nel grande affresco della hall del Palazzo di Giustizia, contemporaneo al tempio. Tutto ruota intorno alla bilancia di Jano. Occorre farla scattare in modo appropriato per aprire la nicchia che risulterà attualmente vuota e appena sufficiente per contenere un libro di notevoli dimensioni.

Davanti all'altare il conte Lothar e il priore Rever attendono visibilmente impazienti l'arrivo dei PG.

**Conte Lothar Fendamar:** meno alto del previsto, non possiede la figura carismatica e imponente che ci si aspetta da un governatore, soprattutto se raffrontata a quella del cugino regnante Igor. Ha una benda sull'occhio destro e un pizzetto appuntito secondo la moda dei nobili della regione. La capigliatura è riccia e disordinata. Indossa abiti marziali ma con un certo impaccio dovuto alla statura. Si comprende dal suo comportamento l'ansietà dovuta al caos che ha colpito Riven negli ultimi tempi: il suo nervosismo è manifestato dal continuo lisciarsi il pizzo come se fosse un tic. Ha una trentina d'anni.

Classe: Guerriero

Livello: III

Ca: 3 (armatura di piastre).

DV: 3d8

Pf: 18

Mov.: 12 m a round

Attacchi: 1d8 (spada)

Ts: G 3

Morale: 8

Allineamento: Legale.

**Priore Rever:** non è chiaro se sia il confronto con il conte a renderlo così imponente, ma di sicuro il primo impatto genera un sentimento di rispetto e subordinazione nei PG. Rever è fiero, altero, grave nei discorsi e nei toni, cosciente ed orgoglioso della sua missione. Indossa sopra l'armatura di maglia la tunica bianca dell'Ordine di Jano, fregiata d'oro come si conviene ad un priore. Porta un elmo d'oro (foggia greca) che nasconde la bianca chioma e sembra guardare i PG dall'alto in basso. Non ci vuole molto a capire chi





rappresenta l'autorità a Riven. Mentre parla ama fermarsi per fissare lo sguardo dell'interlocutore, incutendo una certa inquietudine forse dovuta alla diversa colorazione dei suoi occhi (uno nero e l'altro di un celeste molto chiaro). Ha una quarantina d'anni.

Classe: Chierico

Livello: IX

Ca: 0 (cotta di maglia + 2, elmo +3 della difesa).

DV: 9d6

Pf: 45

Mov.: 12 m a round

Attacchi: 1d6+3 (Martello da guerra: Dono di Jotun +3)

Ts: C 9

Morale: 12

Allineamento: Legale/Caotico.

Incantesimi: 3/3/3/2

1 Cura ferite leggere\*, 1 Individuazione del male\*, 1 Scacciapaura\*

1 Sblocca persona\*, 1 Individuare l'allineamento\*, 1 Silenzio (5m)

Scaccia Maledizioni\*, Luce persistente\*, Cura malattie\*

Dissolvi Magie, Neutralizza Veleno\*\*

Vedi "Il Tempio di Jotun" per le note sull'utilizzo degli incantesimi.

*Prende la parola Rever, dopo avervi squadrate: "Ti aspettavo – rivolto a Dersan – il tempio ha speso parole di elogio sul tuo conto, dunque mi fiderò della tua capacità di valutare gli uomini (rivolge un'occhiata al nano e al ladro). Benvenuti. Vi ringrazio di aver accolto l'invito di Jano a soccorrere in aiuto della nostra comunità nell'ora più buia. Vi avranno informato delle disgrazie accadute: in molti hanno perso la vita, colpiti da un nemico senza volto. Tra le ultime vittime sono stati proprio i miei quattro accolti ad abbandonarci. Jano mi ha protetto, finora. Ma sono solo: per questo siete stati incaricati. In ogni modo potrete visitare le stanze degli accolti quando vorrete. Questa è la chiave del tempio – affida una copia delle chiavi a Dersan -, alle mie spalle troverete l'accesso ai loro alloggi. Nulla è stato toccato dalla loro scomparsa. Dovete aiutarci a scoprire chi è che vuole la nostra fine e che sfida non solo la bilancia ma la spada di Jano.." Si rivolge verso la statua alle sue spalle.*

Il conte che è rimasto in silenzio durante tutto il discorso continuando a massaggiarsi maniacalmente il pizzo, prende la parola. Il conte punterà su argomenti più materiali rispetto a quelli del Priore: i suoi esattori non riescono a portare i tributi in città, vengono derubati e poi uccisi o rapiti, nella migliore delle ipotesi. I carichi di metalli preziosi provenienti dai sette picchi vengono sistematicamente saccheggiate ed il nemico, invisibile finora, riesce sempre a colpire nel momento migliore per sfuggire alla guardia delle milizie. Le vie di comunicazione sono talmente pericolose che ogni traffico commerciale è interdetto fino a che i disordini non verranno sedati.

Se i PG prolungheranno la discussione

gli argomenti di Lothar vergeranno su questi temi: tasse; tesoro della città, malcontento popolare, scarsità di milizia, stima del cugino.

gli argomenti di Rever verteranno su questi temi: uccisioni; rapimenti; atti di crudeltà insensata; vendetta di Jano.

Inoltre è possibile che i PG accennino agli eventi del giorno prima, e che rechino con se il bimbo soccorso (Guin), che raccontino del rapimento della sorellina e che mostrino la lettera trovata su uno degli "adepti". I due PNG sono all'oscuro di tutto: gestire la situazione di conseguenza.

A fine discussione Rever si congederà dai PG con queste parole: "E' importante che sappiate alcuni fatti. Eitrem, alto membro della confraternita dei maghi cantori e unico a Riven ha fatto perdere le sue tracce negli ultimi giorni. Ciò è strano e preoccupante: Eitrem è sempre stata una donna generosa, vicina alla comunità e timorata di Jano. Se non si è allontanata dai pressi di Riven sicuramente si è ritirata presso la sua torre che troverete a Ovest seguendo il sentiero che conduce al bosco di Laoshan. Mi piacerebbe avere sue notizie. Vi lascio ora alle vostre indagini: sono certo che Lothar vorrà mettervi al corrente di ogni informazione a nostra disposizione. Alloggerete presso la locanda dei "Cinque Anelli" dove vi è stata già prenotata una stanza. Naturalmente, siete nostri ospiti. Ho molto da fare: i fedeli mi aspettano ed il conforto di Jano è più che necessario in questi giorni. Vi aspetto domani mattina, di buon ora, presso il palazzo di





*giustizia per avere un colloquio nelle mie stanze. Le parole di Rever suonano più come un ordine che come un invito. Esce dal tempio (il palazzo di giustizia è un grande edificio a pianta circolare, situato dietro al tempio).*

### **Scena II: visita a Riven.**

Lothar invita i PG a seguirlo. Vuole portarli presso la caserma dove potranno avere un colloquio con il capo delle guardie Fader, *“sicuramente il più informato circa gli eventi di questi ultimi giorni: è lui che ha seguito le indagini. Gode di grande fiducia anche da parte di Rever...”*, come dirà Lothar. Nel tragitto i PG passeranno lungo la strada principale, e Lothar, da buon cicerone illustrerà gli edifici più importanti, oltre che la “Locanda dei Cinque Anelli” in cui soggiureranno

**Nota:** il fulcro dell’edilizia di Riven è il maestoso municipio, affacciato sulla piazza principale dedicata a Sollen Braveheart, paladino dell’ordine di Jano che guidò la resistenza di Riven durante il primo assedio nanico. Una statua dell’eroe troneggia al centro della piazza: Sollen è raffigurato in posa dopo aver trafitto un nano (che giace a terra). Il suo piede sinistro è sul corpo del nano, la spada ancora nelle sue carni. Sollen guarda con orgoglio sprezzante all’orizzonte come per guidare il cuore dei suoi concittadini. Inutile dire che è rivolto verso i Sette Picchi. Con un tiro in INT si potrà dedurre che il basamento della statua è di molto precedente all’opera stessa e lo stile utilizzato dall’artista del piedistallo è arcaico, più o meno contemporaneo a quello del tempio. Sul piedistallo, una grande bilancia, simbolo di Jano, decora la pietra (nasconde il meccanismo per accedere ai sotterranei della città – vedi seguito).

Il municipio occupa un intero lato della piazza: si tratta di un edificio a tre piani, marziale ed elegante, privo di balconi con una torre campanaria che lo sovrasta. All’ingresso si accede tramite una scalinata, larga l’intera facciata dell’edificio, dominata ai lati da due leoni in marmo, simbolo della famiglia reale. Gli stendardi reali pendono dalle finestre del piano nobile (1°). Lothar mostrerà con orgoglio la propria dimora ai PG. Il palazzo del conte non è significativo ai fini dell’indagine, anche perché Lothar è all’oscuro di tutto e non serba alcun indizio.

Passata la piazza i PG giungeranno finalmente alla im-

ponente caserma che si appoggia sulle mura. Verranno fatti entrare nel grande atrio, all’aperto, in cui incontreranno Fader. Lothar a questo punto darà il suo commiato ai PG lasciandoli in cura al capo della milizia. Li inviterà a risolvere il caso il prima possibile lasciando loro intendere che potranno muoversi in piena libertà.

**Fader, comandante delle guardie cittadine:** piuttosto alto e dal fisico asciutto, Fader indossa l’uniforme cittadina: un corpetto metallico con tanto di spilliere, fregiato dei simboli della città: il regio leone protetto dalle mura di Riven. Un ampio mantello scarlatto copre le sue spalle. Una scimitarra pende dalla cintura e dei lunghi stivali gli coprono le gambe fino a metà coscia. Sguardo torvo e naso aquilino, occhi neri e sfuggenti, barba nera corta e curata e nessun capello.

Classe: Guerriero

Livello: V

Ca: 3/2 (armatura di piastre + scudo).

DV: 5d8

Pf: 40

Mov.: 12 m a round

Attacchi: 1d8 (scimitarra)

Ts: G 5

Morale: 11

Speciale: Immune allo charme (maledizione di Jotun)

Allineamento: Caotico.

Fader riceverà i PG con freddezza: *“Ho poco tempo, dunque vi prego di non sprecarlo. Comprenderete da soli quali siano le mie difficoltà e sono sicuro che il vostro indispensabile intervento saprà valere certo il vostro disturbo. Non capisco perché nobili signori come voi siano stati scomodati dai grandi impegni della capitale per soccorrere questo avamposto che ha sempre contato poco nei disegni dei governanti, anche se da solo per secoli ha resistito alla minaccia di chi, come ci assicura il Re, adesso ci è amico (scruta il nano, rivolgendogli un sorriso beffardo). D’altronde non è mio compito valutare l’operato dell’illustre Conte. Capisco però che la perdita di quattro Accoliti dell’Ordine di Jano abbia messo in ginocchio il nostro amato priore.”*

Cosa rivelerà Fader:

1. I misfatti sono iniziati tre mesi fa. All’inizio venivano colpiti gli esattori del Conte, poi anche i





- mercanti il che fa pensare si trattasse di una banda di semplici predoni.
2. Circa quaranta giorni fa sono iniziati i primi rapimenti e le prime stragi, nonché gli attacchi organizzati alle carovane provenienti dai Sette Picchi.
  3. È molto difficile proteggere le famiglie di contadini nelle campagne
  4. I commerci con i Sette Picchi sono stati bloccati in via cautelare
  5. Non sa niente di Guin e della sorellina
  6. I corpi degli accolti non sono stati trovati: si presuppone che siano scomparsi tutti lo stesso giorno (sette giorni fa, con esattezza).
  7. Tutte le persone coinvolte sono già state interrogate, e niente di significativo è mai emerso.
  8. È stato istituito il coprifuoco per proteggere i cittadini. I PG possono ignorarlo a loro rischio e pericolo.
  9. Etrem ha abbandonato temporaneamente Riven per raggiungere la capitale per motivi di studio

Finito il breve resoconto di Fader, i personaggi, una volta usciti, avranno un breve incontro con un mendicante che si avvicina loro per chiedere elemosina. È evidentemente “suonato” e malandato, oltre che puzzolente. La sua magrezza testimonia il suo lungo digiuno. Con una voce che è più un lamento si aggrapperà alle vesti del Chierico chiedendogli la carità. Se i PG si dimostreranno generosi, il mendicante se ne uscirà con un discorso oscuro e profetico (o forse semplicemente folle). Con una espressione insolitamente composta, dirà:

*“Vi sono grato. La generosità è merce più rara dell’oro stesso, in questi giorni. La bilancia si rompe quando giunge l’equinozio! Ricordatevelo! Sole e Luna non hanno mai lo stesso peso e il braccio della bilancia è sempre in movimento. Brevi i momenti dell’equilibrio: è lì che il destino si compie!”*

Tossisce, sputa per terra, dà un morso alla moneta per controllare se è vera e se ne va, non dando retta alle eventuali domande dei PG. Se i giocatori chiederanno in che periodo dell’anno si svolge la storia, il master, previo tiro INT confermerà che siamo ad un giorno dall’equinozio d’autunno.

**Da questo momento l’indagine sarà a completa discrezione dei PG. Nota per il Master:** sarà necessario suddividere le quattro locazioni investigative

della città (La torre di Etrem, La locanda, la Fucina di Oni-Tar e la casa di Fader) nei due giorni, possibilmente nell’ordine in cui vengono presentate. Il motivo di questa suddivisione a “due per due” sta nel fatto che il rito conclusivo – e quindi la scena finale – non potrà avere esito fino al sopraggiungere dell’equinozio (conclusione del 3° giorno d’indagine). Esaurendo gli spunti in una sola giornata, le indagini rischieranno di bloccarsi fino al tramonto. Dunque ogni locazione occuperà indicativamente mezza giornata di indagine, tenendo conto che al primo imbrunire – siamo quasi in inverno - scatta il coprifuoco. I PG che incautamente si avventureranno per Riven di notte, dovranno subire una serie di attacchi da parte degli adepti di Jotun (uno ogni 2 ore di “veglia” circa):

**1° attacco notturno:** 10 adepti di Jotun

Adoratori di Jotun: Adepti

Ca: 6 (armatura di cuio + bonus destrezza).

DV: 1d6

Pf: 6

Mov.: 12 m a round

Attacchi: 1d8 (spada a due lame\*), 1d4 + speciale (shuriken\*\*)

Ts: L1°

Morale: 12

Allineamento: Caotico

\* La spada a due lame consente di raddoppiare gli attacchi per round. Se chi la utilizza ha una des di almeno 15 gli è consentito di portare il secondo attacco. In questo caso subirà un malus di -2 al tiro per colpire sul primo attacco e di -4 sul secondo.

\*\* Un adepto ha 10 shuriken a sua disposizione da utilizzare in modo identico ai pugnali.

Gli adepti non hanno denaro con sé. A scontro terminato i corpi degli adepti morti si avvizziranno impedendo qualsiasi riconoscimento (maledizione di Jotun).

**2° attacco notturno:** 6 accolti di Jotun

Adoratori di Jotun: **Accolti**

Ca: 6 (armatura di cuio + bonus destrezza).

DV: 3d6

Pf: 18

Mov.: 12 m a round

Attacchi: 1d8 (spada a due lame\*), 1d4 + speciale (shuriken\*\*)

Ts: L3°

Morale: 12





Allineamento: Caotico

\* La spada a due lame consente di raddoppiare gli attacchi per round. Se chi la utilizza ha una des di almeno 15 gli è consentito di portare il secondo attacco. In questo caso subirà un malus di -2 al tiro per colpire sul primo attacco e di -4 sul secondo.

\*\* Un adepto ha 10 shuriken a sua disposizione da utilizzare in modo identico ai pugnali.

**3° attacco notturno:** 4 accoliti di Jotun + 1 Cucciolo Oscuro di Jotun

Adoratori di Jotun: **Accoliti**

Ca: 6 (armatura di cuoio + bonus destrezza).

DV: 3d6

Pf: 18

Mov.: 12 m a round

Attacchi: 1d8 (spada a due lame\*), 1d4 + speciale (shuriken\*\*)

Ts: L3°

Morale: 12

Allineamento: Caotico

\* La spada a due lame consente di raddoppiare gli attacchi per round. Se chi la utilizza ha una des di almeno 15 gli è consentito di portare il secondo attacco. In questo caso subirà un malus di -2 al tiro per colpire sul primo attacco e di -4 sul secondo.

\*\* Un adepto ha 10 shuriken a sua disposizione da utilizzare in modo identico ai pugnali.

### **Cucciolo Oscuro di Jotun\***

Ca: 2.

THACO=13

DV: 6\*

Pf: 40

Mov.: 15m a round (volando 30)

Attacchi: 1 tocco

Ferite 1d8 + risucchio\*

TS: G6°

Morale: 12

Allineamento: Caotico

Appare come una figura evanescente e fluttuante, ammantata di nero con cappuccio che copre il volto lattiginoso e avvizzito. Gli occhi sono rossi. Ad ogni colpo andato a segno, il Cucciolo Oscuro risucchia 1 livello al malcapitato (il quale perderà tutti i benefici che da esso derivano). È immune alle armi che non siano d'argento o magiche.

### **Le strade cittadine**

**I “Gossip” Popolari** (ovvero informazioni che i PG potranno raccogliere per strada). Si tenga presente della rarità dei possibili incontri in città.

1. Fra due giorni sarà l'equinozio d'autunno: La gente teme perché è considerato un giorno infausto (Vero).
2. Alcuni cittadini si sono avventurati nei boschi per scovare il nemico e non sono più tornati (Vero).
3. Il popolo, memore del passato, non si fida dei nani e teme che ci siano loro dietro a tutti i problemi (Falso).
4. Stranamente, l'unica merce rubata dai briganti è stato l'oro, in tutte le forme (monete, monili, oro grezzo, etc.) (Vero).
5. Nessuno è sopravvissuto finora agli attacchi dei briganti. (Vero).
6. Erem e il capo delle guardie hanno una relazione (Vero).

### **La Locanda**

**Nota:** Quella dei “Cinque Anelli” è una vecchia locanda (l'unica ad avere delle stanze e comunque la più frequentata). È su due piani. Dietro al bancone sta Fosco il padrone della locanda grassoccio e bonaccione con due lunghi mustacchi e una papalina. Le guance rosse è ospitale ed espansivo, se non altro per il fatto che la clientela ultimamente scarseggia. Risponderà a tutte le domande dei PG dimostrandosi pronto a collaborare (vedi gossip). Le stanze sono luminose e pulite, ogni PG ha la sua. Rimangono 4 camere libere, disabitate. Ogni camera è doppia con letto, baule, tavolaccio, seggiola, e un secchio d'acqua. La locanda è moderatamente frequentata, soprattutto nel momento che precede il coprifuoco. La clientela non è troppo rumorosa. Alcuni tavoli stanno di fronte al bancone, ma la maggioranza dei clienti siede di fronte al focolare, dato, il sopraggiungere del freddo inverno di Riven.

Fra gli avventori si distingue un giovane monaco dei Sette Picchi parcamente abbigliato. Si chiama Onaghi ed avvicinerà i PG, rivolgendosi a Glorin.

**Onaghi:** di statura piccola ma dalla costituzione pre-





stante, Onaghi è vestito di un saio arancione di foggia orientaleggiante. I capelli sono bianchi, nonostante la giovane età, e sono rasati ai lati mentre la cresta è pettinata in piccole treccine raccolte in una lunga coda. Un topazio sta al centro della fronte e due orecchini d'argento a goccia ornano i lobi. Sul collo si intravedono alcuni tratti di un tatuaggio bianco e nero rappresentante un drago. Il suo sguardo è sereno e trasmette la grazia e la pace interiore che sembra governare gli atti di Onaghi.

Classe: Mistico

Livello: VIII

Ca: 2 (dote naturale).

THAC0: 12

DV: 8d6

Pf: 48

Mov.: 57 m a round

Attacchi: 2 attacchi 1d12

Ts: G8

Morale: 12

Allineamento: Neutrale

Speciale:

**Attenzione**, risulta sorpreso solo da un tiro di 1 su 1d6

**Guarigione di se stesso**, può curarsi un punto di danno per ogni dado vita, concentrandosi per 1 round, una volta al dì.

**Resistenza**, subisce solo la metà del danno da tutti gli incantesimi e le armi tipo "soffio" che infliggono punti danno, oppure ¼ del danno in caso di successo del TS

**Parlare con gli animali**, in qualsiasi momento il mistico può parlare con qualsiasi animale.

*"Buona vita a te Nano. Rechi con te l'orgoglio e il coraggio dei tuoi fratelli se muovi i tuoi passi in questa città in giorni così difficili per la tua razza. Molti i giorni trascorsi da quando gli ultimi nanici calzari hanno attraversato le porte di Riven, quasi quanti i giorni in cui Onaghi è in viaggio per questa terra. Ma fortunata è la tua sorte, il fratello Oni-Tar venuto anni or sono per forgiare i metalli degli umani qui alla città dalle alte mura, ti è compagno e prova la tua stessa solitudine. Ma nella dualità dei tempi che corrono, come è giusto che sia, il vostro fato è contrapposto."*

Onaghi risponderà alle domande dei PG nel caso in cui questi interagiscano in modo intelligente. Dirà di

non saper niente di ciò che accade in città (in realtà sta compiendo delle indagini per conto del Tempio de Monaci dei Sette Picchi, ed è misticamente cosciente di non poter intervenire nei destini dei PG). Parlerà dei suoi viaggi lungo Messantia, soprattutto dialogando con il Nano e il Chierico (consiglio di recitazione: Onaghi è prolisso e non ama parlare direttamente ma dire sempre ciò che vuole metaforicamente – stile rokugano – e parla sempre di se in terza persona). Se i PG si dimostreranno particolarmente accoglienti, offrirà questo spunto ai giocatori:

*"Sì, è vero: questi occhi hanno visto molti luoghi. Di essi i più mirabili sono stati rimossi dalle memorie degli umani. Eppure vividi rimangono nella mente dei viaggiatori che hanno avuto la fortuna di contemplarli: Tirkellùsia, rovine del primo Tempio dell'antico culto di Jano. Mi chiedo se la tua strada mai ti abbia condotto presso quello splendore ormai offuscato – rivolgendosi al Chierico. – Tra le innumerevoli meraviglie di quel sacro sepolcro, una vorrei raccontarti se il tuo tempo e la tua pazienza vorranno donarmi questo privilegio. Il simulacro del dio che tu veneri, è a tergo divelta, a testimoniare incompiuta opera o una precisa volontà: forse che l'intervento di una mano potente abbia voluto rimuovere una metà di Jano e con essa la memoria di ciò che fu nei tempi passati? So che possiedi una risposta, chiediti se è quella giusta. Che le nostre strade si possano nuovamente incontrare, la dove vorrà colui che guida le nostre azioni."*

A questo punto Onaghi abbandona i PG e la locanda.

### Gli alloggi degli Accoliti di Jano

**Nota:** Le stanze degli accoliti sono poche ed essenziali come si conviene ad un novizio dell'Ordine. Tutto è in perfetto e meticoloso ordine: niente è stato toccato dalla loro dipartita. Quattro stuoie come letti prive di cuscino con delle coperte di lana sopra di esse. Una brocca piena d'acqua sta sopra l'unica scrivania, dove si trova anche una candela spenta. Il locale è buio e fiocamente illuminato da una lanterna appesa al centro del soffitto. Un armadio dove si trovano ancora le vesti dei cinque accoliti. La scrivania ha un cassetto chiuso a chiave (necessario tiro per scassinare per aprirla) dove si trovano alcuni brani del diario di uno degli accoliti.





I nomi degli accoliti: Autol, Fedison, Isertol, Lexotan  
Il diario: L'unica pagina interessante ai fini dell'indagine è naturalmente l'ultima. In questa pagina l'accolito Fedison racconta a tinte fosche gli ultimi eventi della città di Riven. Esso invita a non fidarsi dell'infido Fader, che ha a cuore solo l'interesse personale e che segretamente è ostile alla corona. Ma niente sembra poter fermare la sua ascesa, tanto che è riuscito a conquistare l'attenzione di Etre, troppo bella per lui. Ma mentre la città è in preda al terrore, Fedison non capisce come Rever possa perdere tanto tempo nei suoi studi privati, che da tempo lo consumano. Inoltre non si spiega da dove sia venuto fuori il libro che è il centro delle attenzioni di Rever, mai visto nella biblioteca del Palazzo di Giustizia. Il diario si conclude con oscuri presagi e con un'invocazione alla benevolenza di Jano.

### Il bosco di Laoshan e la Torre di Etre

**Nota:** L'unico sentiero che conduce al bosco è quello che si diparte dalla porta ovest di Riven. Si tratta di una strada poco transitata, usata soprattutto da boscaioli e contadini (la principale arteria di comunicazione è quella che collega la porta dei Sette Picchi con quella messantina, in direzione sud-nord, e che si prolunga fino a collegare il regno nanico con la capitale Messantia). Una vasta brughiera precede il limitare del bosco: è qui che si trova la torre di Etre, la maga cantrice. La torre della maga è snella, a pianta circolare, e spicca solitaria circondata dai primi rari alberi del bosco. Si intuisce trattarsi di un'antica costruzione, forse un avamposto, difficilmente espugnabile ai tempi delle guerre, ma tuttora caduta in uno stato di semi rovina che ne lascia inagibili i piani più alti. Contando gli ordini delle finestre si intuisce che i piani abitati sono tre. Alcune strette feritoie interrompono la monotonia del muro nei due piani più bassi, mentre a terzo piano alcuni ampi finestroni sono stati probabilmente ricavati in epoca più recente, forse per consentire una illuminazione adeguata agli studi di un mago. Il pian terreno è accessibile dal grande portone d'ingresso (unica via d'entrata, a meno che non si tenti la scalata), stranamente solo socchiusa. Vicino alla torre, ma già più internamente nel bosco, sarà intuibile la presenza di un macabro monumento naturale indicato dal volo di un rapace che andrà a posarsi in uno degli alberi più grandi, stranamente adornato di qualcosa che penzola dai rami. Se i PG si avvicineranno,

addentrandosi di qualche passo nel bosco, potranno veder pendere dal secolare faggio i corpi appesi di quelli che si intuisce essere i quattro accoliti. La funerea visione è preceduta da un nauseante odore di morte. I quattro sono stati impiccati, legati a coppie schiena contro schiena, in modo perfettamente simmetrico l'una coppia rispetto all'altra (se i PG non avessero ancora trovato la pagina del diario dell'Accolito Fedison – vedi alloggi degli accoliti – la troveranno adesso, perquisendo i corpi dei deceduti). Non sarà difficile calare i corpi degli accoliti, anzi, è auspicabile che i PG sentano l'esigenza di dare degna sepoltura ai servitori di Jano, nel qual caso verranno raggiunti da un gruppo di contadini in fuga dalla campagna, che "casualmente" guiderà un carro sufficientemente grande da accogliere le quattro salme.

**Dentro la torre:** Etre aspetta con sei adoratori di Jotun l'arrivo degli intrusi e attaccherà non appena si introdurranno nell'edificio in modo palese.

4 Adoratori di Jotun: **Adepti**

Ca: 6 (armatura di cuoio + bonus destrezza).

DV: 1d6

Pf: 6

Mov.: 12 m a round

Attacchi: 1d8 (spada a due lame\*), 1d4 + speciale (shuriken\*\*)

Ts: L1°

Morale: 12

Allineamento: Caotico

\* La spada a due lame consente di raddoppiare gli attacchi per round. Se chi la utilizza ha una des di almeno 15 gli è consentito di portare il secondo attacco. In questo caso subirà un malus di -2 al tiro per colpire sul primo attacco e di -4 sul secondo.

\*\* Un adepto ha 10 shuriken a sua disposizione da utilizzare in modo identico ai pugnali.

Speciale: il primo PG colpito da uno shuriken effettuerà un TS contro veleno. Se fallisce verrà avvelenato da un siero a lungo decorso (1 g.) che lo ammorberà lentamente della Maledizione di Jotun.

2 Adoratori di Jotun: **Accoliti**

Ca: 6 (armatura di cuoio + bonus destrezza).

DV: 3d6

Pf: 18

Mov.: 12 m a round

Attacchi: 1d8 (spada a due lame\*), 1d4 + speciale





(shuriken\*\*)

Ts: L3°

Morale: 12

Allineamento: Caotico

\* La spada a due lame consente di raddoppiare gli attacchi per round. Se chi la utilizza ha una des di almeno 15 gli è consentito di portare il secondo attacco. In questo caso subirà un malus di -2 al tiro per colpire sul primo attacco e di -4 sul secondo.

\*\* Un adepto ha 10 shuriken a sua disposizione da utilizzare in modo identico ai pugnali.

Speciale: il primo PG colpito da uno shuriken effettuerà un TS contro veleno. Se fallisce verrà avvelenato da un siero a lungo decorso (1 g.) che lo ammorberà lentamente della Maledizione di Jotun (vedi Maledizione di Jotun a fine avv.)

Gli adepti e gli accoliti non hanno denaro con sé. A scontro terminato i corpi degli adepti/accoliti morti si avvizziranno impedendo qualsiasi riconoscimento (maledizione di Jotun). Anche Etrem farà la stessa ignobile fine.

**Etrem:** il volto sfigurato ed avvizzito di Etrem (maledizione di Jotun) riesce ancora a richiamare quella che fu la sua bellezza. I lunghi capelli corvini sono sciolti sulle esili spalle. Veste ancora gli abiti della Confraternita dei Maghi Cantori: una lunga tunica cobalto, bordata di porpora come la cintura che le cinge i fianchi. Degli spallini molto sporgenti reggono il mantello che riprende i colori della tunica. Una catenella argentata le cinge il collo, scendendo sul seno prospero, dalla quale pende un piccolo stiletto racchiuso in un fodero riccamente adornato, simbolo dei maghi cantori. L'espressione è maligna, ma lo sguardo è assente, quasi non fosse responsabile dei propri gesti. Vedi retroscena negli appunti di Etrem.

Classe: Mago

Liv. VIII

Ca: 7 (anello +1, bonus destrezza).

DV: 8d4

Pf: 24

Mov.: 12 m a round

Attacchi: 1d4 (pugnale) + speciale

Ts: M8°

Morale: 12\*

Allineamento: Caotico\*

Incantesimi:

3 del 1° liv dardo incantato, charme, scudo magico

3 del 2° liv immagini illusorie, invisibilità, ragnatela

2 del 3° liv palla di fuoco, volare, dissolvi magie

2 del 4° liv tempesta/muro di ghiaccio, porta dimensionale

Torre:

1° piano, pianta circolare, è l'ingresso della torre dove si trovano le stanze delle guardie (adesso occupate dagli accoliti/adepti di Jotun). Una scalinata conduce ai piani superiori.

2° piano, pianta circolare, è la "corte": il luogo ove Etrem riceveva gli ospiti. Si tratta di una stanza unica, sorretta da colonne, in cui sono disposti tappeti e cuscini. Una scalinata conduce ai piani superiori.

3° piano, pianta circolare, è sostanzialmente divisa in due parti. Una è lo studio alloggio di Etrem, a cui si accede attraverso le scale. L'altra è il sottotetto che permette, attraverso una botola sbarrata dall'interno, l'accesso al terrazzo che copre la torre.

Nello studio di Etrem, sopra al tavolo, si troveranno degli *appunti*. Il mago o il chierico, previo tiro INT, potranno individuarli come uno studio incompiuto sull'antidoto alla "maledizione di Jotun". Etrem si era accorta di essere stata colpita da questo potente veleno, probabilmente dal suo amante Fader - secondo i suoi appunti - e si era ritirata nello studio per salvarsi dal "morbo". Etrem aveva inoltre intuito che il veleno fosse stato utilizzato anche su altre vittime, e che fosse la catena che legava gli accoliti ai capi dell'Ordine. I rapimenti servivano fondamentalmente a procurare nuova "manovalanza". Colta dai primi sintomi della maledizione, e avvolta dalla passione per Fader, non ebbe la volontà necessaria per rivelare queste verità a Rever, in cui riconosceva la guida della città. Purtroppo non è riuscita a trovare per tempo la salvezza e così è caduta schiava di Jotun. Poi gli appunti di Etrem inizieranno ad essere deliranti: Etrem descrive il dolore della sua mutazione, ma allo stesso tempo la forza e la malvagità del potere che si sta impossessando del suo corpo e della sua volontà. "*Aiutatemi, non so cosa sto diventando e non credo di poter controllare ulteriormente la forza che lentamente mi invade*", queste le ultime parole degli appunti.

### *Scena III, La Notte*

Dopo aver completato le indagini i PG avranno la pos-





sibilità di riposarsi alla “Locanda dei Cinque Anelli”. Fosco accompagnerà i PG alle loro stanze ed augurerà buona notte. Mentre sta per lasciarli al loro meritato riposo un urlo proveniente dal vicolo che sta dietro alla locanda allarmerà i PG. Affacciandosi ad una delle finestre potranno vedere due figure mascherate (adepti di Jotun) colpire a morte il povero mendicante che avevano avuto il modo di incontrare durante la giornata. Se i giocatori decideranno con tempismo di uscire per strada per controllare cos'è accaduto questa sarà la scena che gli si presenterà: i due adepti in fuga, ormai lontani ed irraggiungibili. Il vecchio è steso a terra e sta spirando. Sopra la bocca del vecchietto un foglio timbrato con il simbolo dell'Ordine di Jotun. Sarà chiaro l'avvertimento: tapperemo la bocca a chiunque provi ad arrestarci.

### *Parte terza: Jotun (giorno 2)*

#### **Scena I: Rever nel palazzo di giustizia**

I PG ricorderanno, si spera, che sono attesi di buona mattina presso il palazzo di Giustizia alla presenza di Rever. Stranamente, il priore si farà attendere: i personaggi saranno costretti ad aspettarlo nella hall del palazzo, dopo essere stati introdotti da una guardia e invitati a sedersi nelle eleganti panche che cingono l'androne d'ingresso. Qui avranno modo di “studiare” con attenzione il grande affresco che orna gran parte della parete, raffigurante il centro della città di Riven, ed in particolar modo il Tempio di Jano.

**Nota:** il palazzo di giustizia è una grande costruzione a pianta circolare, collocata dietro al Tempio di Jano. Si sviluppa su tre piani. Il primo piano, più largo rispetto agli altri due, è ornato all'esterno da un ordine di pilasti imponenti, che dividono ritmicamente la facciata, intonacata di un blu intenso. Tra un pilastro e l'altro, una finestra orna il muro. Sui piani superiori il motivo a pilastri è riportato fino al tetto, a cupola. Le finestre, più piccole e questa volta presenti solo su uno spicchio ogni due, si alternano a nicchie ornate da statue votive. La porta d'ingresso è sovrastata da un'elegante timpano fregiato della bilancia di Jano, simbolo assoluto di giustizia.

All'interno, il primo piano si sviluppa praticamente in un'unica enorme stanza, molto suggestiva, ricca di

marmi e arazzi (raffiguranti i predecessori del priore e del conte) Due maestose scalinate si sviluppano da destra e da sinistra per salire a primo piano, unendosi nel pianerottolo che sovrasta la hall e che dà accesso alle sale di giustizia. Di rimpetto al balcone c'è l'affresco raffigurante la città di Riven (vedi descrizione di seguito). A primo piano numerose porte si affacciano sulla balaustra che cinge l'intera hall e che danno accesso alle aule. Fra le porte, un arco aperto conduce alle scale per il secondo piano, in cui si trovano gli uffici: è qui che Rever accoglierà i PG, non appena si farà vivo. A parte la lunga sosta nella hall, non è facile esplorare liberamente l'edificio, dato che le porte sono tutte chiuse a chiave e le guardie numerose e vigili.

*“Entrate nel grande atrio del palazzo di giustizia. La tenue luce mattutina filtra dalle finestre donando all'ambiente un'atmosfera solenne. I marmi e le decorazioni sontuose testimoniano la ricchezza e la potenza dell'Ordine di Jano. La visione degli interni dell'edificio è così impegnativa che quasi sentite l'esigenza di sedervi, per meglio contemplare le opere che decorano le pareti. Fra gli arazzi dei primi conti di Riven e i ritratti dei vecchi priori, spicca per dimensioni e bellezza un grande affresco che occupa buona parte della parete nord. Si tratta di un'antica raffigurazione della città e dei palazzi principali di Riven: le strade affollate testimoniano tempi migliori. Fra tutte le architetture illustrate, l'attenzione cade per forza di cose sul tempio di Jano, mostrato così com'era poco dopo la sua costruzione”*

Se i PG si sono già accorti, dal “vero”, che il timpano del tempio non è più quello originale, allora avranno automaticamente modo di costatare quali fossero le differenze: il tempio è infatti raffigurato in dettaglio, visto di fronte alla facciata principale, e non è difficile notare i dettagli degli antichi bassorilievi. Nel caso in cui ancora non si fossero accorti delle differenze tra tempio vero e tempio raffigurato nell'affresco, questa è l'ultima occasione per poterlo fare: un tiro riuscito in INT paleserà le differenze. L'affresco contiene le informazioni per far scattare il meccanismo della statua di Jano nel tempio. È necessario muovere la bilancia agendo sui piatti: prima sei scatti premendo sul piatto sinistro (bambino/6 santi), poi nove scatti premendo sul piatto destro (vecchio/9 città). Il meccanismo funziona solamente nei giorni di equinozio (sole e luna sulle pagine del libro - è durante lo scorso equi-





nozio di primavera che Rever ha trovato il libro).

*“Notate che il timpano del tempio, così com’è raffigurato nel dipinto, è effettivamente diverso rispetto a quello che avete ammirato la mattina del vostro arrivo in città. Al posto delle scene belliche, sono raffigurate immagini sacre. Al centro spicca la figura di Jano, raffigurato così come ci si aspetta. Sul piatto sinistro della sua bilancia un fanciullo in fasce, sul destro un anziano sul letto di morte. In basso, sotto ai suoi piedi, un libro aperto che raffigura sulla pagina destra un sole, e sulla sinistra una falce di luna. A sinistra di Jano sei figure in piedi che si intuisce essere i santi dell’Ordine. A destra del dio, i nove simboli delle Città del Regno. Mentre contemplate l’affresco, la porta del palazzo si apre rivelando la figura imponente di Rever, che finalmente vi ha raggiunto.”*

Rever condurrà i PG presso il proprio studio, all’ultimo piano. Percorreranno quindi una delle scalinate che si dipartono dalla hall, per poi imboccare un corridoio che condurrà alla maggiore delle stanze superiori: la biblioteca.

Rever prende la parola: *“Questa è una delle biblioteche più importanti del Regno. L’intera storia di Messantia è racchiusa in questi volumi. Tutta la conoscenza di cui siamo a disposizione è solidamente protetta da queste mura. Gli studiosi giungono dai luoghi più lontani per chiedere di poterli consultare. È un privilegio poter varcare questa soglia. Ma veniamo al motivo della vostra visita: in primo luogo vorrei sapere a che punto sono giunte le indagini. Ditemi: avete scoperto qualcosa sui miei accoliti oppure su Etem...?”*

Se i PG hanno scoperto qualcosa a riguardo Rever si dimostrerà sinceramente affranto e si rinchiuderà per un breve momento in un silenzio riflessivo e doloroso. Si dirà deluso di Dersan nel caso in cui i PG non abbiano scoperto nulla. Nel caso in cui i PG muovano accuse contro Fader, Rever pretenderà delle prove certe e poi autorizzerà i PG al suo arresto e alla perquisizione della sua casa. Comunque Fader ha levato le tende e non sarà più reperibile fino alla scena finale.

*“Ai gravi misfatti di cui siete stati testimoni si è aggiunto un nuovo elemento, del tutto inatteso e inspiegabile, che poco si collega, ad un primo sguardo, ai fatti degli ultimi giorni. Il palazzo di Giustizia, nella notte di ieri, è stato vittima di un furto. L’ogget-*

*to di cui la comunità è stata privata è un libro di grande valore. Si tratta di un arcaico testo religioso molto importante, inestimabile come documento storico. Il ladro non ha lasciato traccia alcuna e la scomparsa del volume è avvolta nel mistero, data la sorveglianza e l’inaccessibilità della biblioteca. Come vi dicevo, tale libro tratta della storia di Messantia e dell’Ordine di Jano. Tutti i miei studi si sono concentrati su questo testo, negli ultimi mesi. Vorrei essere tempestivamente informato nel caso di un suo ritrovamento.”*

Rever si dimostrerà affatto propenso a rivelare ulteriori informazioni circa il testo scomparso (che è proprio *“Lacrime di Tirkèllusia”*), portato presso il tempio di Jotun da Rever stesso, sotto l’influenza del dio, che agisce nelle ore notturne. Proprio nelle stanze della biblioteca c’è un passaggio segreto che permette di accedere ad uno stretto pertugio il quale consente di arrivare al tempio sotterraneo di Jotun, passando per una scalinata stretta fra i muri portanti dell’edificio stesso – vedi mappa. Il passaggio segreto può essere aperto solamente tramite un rituale descritto nelle pagine del libro stesso). Se i PG prolungheranno la conversazione, i temi di discussione verteranno su: la stanchezza di Rever, la sua preoccupazione per le sorti della città, la sua eterna fiducia in Jano, l’apprensione per il popolo spaventato dall’avvicinarsi dell’equinozio.

## **Scena II: le indagini continuano**

**A morte il nano!** Attraversando la città i PG avranno l’occasione di incontrare un capannello di cittadini infuriati: armati di forconi, pale e armi “popolari” urlano inferociti ma non si capisce bene per cosa. Se i PG tentano di seguirli, capiranno che l’oggetto dell’ira popolare è Oni-Tar, il nanico fabbro di Riven. La folla avanza gridando i seguenti slogan: *“Morte allo straniero!”* *“È tutta colpa sua!”* *“Rivogliamo il nostro oro!”* (sta al Master colorire la scena). Con cautela, i PG potranno arrivare ad avvicinare uno dei manifestanti e avere le seguenti informazioni:

1. Mentre tutti muoiono di fame, il nano è l’unico a navigare nell’oro (parzialmente vero)
2. Un bambino si è intrufolato nella fucina e ha trovato dei lingotti d’oro (vero)
3. Il nano incanta le sue armi con riti satanici (falso)





4. Il nano è da giorni che rifiuta le commissioni (vero)
5. Di notte, alcuni carri sono stati avvistati nel retrobottega (vero)

Se i PG continueranno a seguire la folla, giungeranno all'officina del nano: una piccola stamberga nel quartiere est della città. Qui, dopo le prime urla, il nano si affaccerà da una finestra del primo piano (evidentemente alloggia sopra la propria bottega) e comincerà ad insultare i cittadini che lo stanno contestando: *“Razzisti! Pecore! Non riuscite proprio a mandare giù che uno della mia razza abbia trovato fortuna nella vostra città! Ringraziate il vostro Re che ha firmato l’armistizio...”* Prima che la folla irrompa nella stamberga, le guardie cittadine intervengono per sedare la rivolta, riuscendo a disperdere la folla.

### **La Fucina di Oni-Tar** (*chiunque saprà indicarne la collocazione*)

**Nota:** Si accede all'edificio dalla porta della fucina (un grande portone sbarrato dall'interno con una trave trasversale) o dalla porta degli alloggi, che conducono al primo piano (anch'essa chiusa). La bottega è piccola e disordinata, come se un grande impegno avesse distolto Oni-Tar da ogni altra occupazione. Con un tiro SAG, il nano può rilevare tracce d'oro sugli arnesi da lavoro e sui bordi della fucina. Una porta sul retro conduce ad un vicolo poco trafficato, largo appena a sufficienza per far transitare un carro. Una scala molto stretta conduce al piano superiore, dove si trova l'abitazione di Oni-Tar: un piccolo corridoio (su cui accedono le due scalinate), cucina, stanza. Nella stanza, oltre al normale mobilio, c'è un baule rinforzato chiuso da un chiavistello (trappola: ago avvelenato 1d4 + speciale\*, che scatta se si prova a scassinare la serratura senza aver rimosso la trappola). Dentro al baule si trovano i seguenti oggetti:

1. Ascia +1
2. Un medaglione raffigurante sette montagnuole (Oni-Tar fa parte della Fratellanza del Fuoco, un gruppo di oltranzisti che non si è arreso all'armistizio con gli umani, ma che continua a covare antico rancore e propositi di supremazia razziale... poco interessa ai fini dell'avventura, ma il nano del gruppo, previo tiro INT, potrà riconoscere il simbolo dell'amuleto)
3. Una lettera “timbrata” col simbolo di Jotun:

*“Stanotte verremo a ritirarla. Non accetteremo ritardi.*

*Ci auguriamo che tu abbia seguito i progetti alla lettera.*

*Ricorda che sei nelle nostre mani.”*

4. Alcune grandi pergamene: raffigurano una statua vista da varie angolazioni. Si tratta di una figura molto simile alla statua di Jano, ma con alcune significative differenze: la spada è sostituita da una falce fienaja e la bilancia è a un solo piatto. È importante notare che la bilancia è retta dalla mano sinistra, specularmente alla raffigurazione classica di Jano. Inoltre il volto è scavato e gli occhi incassati in un'espressione malvagia.

**Oni-Tar:** classico nano dei Sette Picchi, Oni-Tar è vestito alla maniera tradizionale dei nani, con foggie ormai desuete anche per il popolo nanico. Indossa degli ampi pantaloni bianchi, rinzalati nei “nanici calzari” (dei bassi stivaletti con una lunga allacciatura che arriva fin quasi alle ginocchia), una casacca scura senza maniche con una fitta allacciatura sul davanti. I capelli rossi sono raccolti in una lunga treccia, così come la barba. Nelle ore diurne indossa un ampio grembiule di cuoio. Le braccia sono possenti, così come tutta la corporatura. I modi sbrigativi e scortesivi, soprattutto con gli umani. Nota interpretativa: cercate di far emergere la sua acredine per gli umani.

Classe: Nano

Livello: IV

Ca: 3 (cotta di maglia +2, solo se preparato allo scontro).

DV: 4d8

Pf: 40

Mov.: 11 m a round

Attacchi: 1d8+1 (ascia dentro al baule)

Ts: N4

Morale: 8

Allineamento: Neutrale

**Nota per il Master:** Oni-Tar è stato ricattato da Fader (capo in seconda dell'Ordine di Jotun). Questi lo ha costretto a rinunciare al proprio lavoro per dedicarsi esclusivamente alla realizzazione della statua in oro – vedi furti - dedicata a Jotun. Questo giustifica anche la scoperta del bimbo intrufolatosi nelle fucine. Il motivo del ricatto è legato alla militanza del nano nella





Confraternita del Fuoco. Oni-Tar non sa nient'altro circa il culto e la sua organizzazione: ha avuto contatti solo con il capo delle guardie e con gli accolti mascherati che sono venuti a consegnare la materia prima e a ritirare la statua finita (grande esattamente quanto quella di Jano = 2,5 m. di altezza).

Se i PG lo metteranno alle strette, Oni-Tar arriverà a confessare il poco che sa, ma cercherà fino all'ultimo di negare ogni evidenza. Se costretto, prima di combattere tenterà la fuga.

### **La casa di Fader (chiunque in città saprà informare i PG riguardo a dove si trova)**

La villetta di Fader è bella e curata e risalta tra le altre case popolari del quartiere ovest. La pianta è quadrata e la struttura consta di due piani con finestre su tutti i lati. L'unica porta è chiusa dall'esterno. Per penetrare all'interno è necessario sfondare la porta o scassinarla. Se i PG riusciranno, fin dal primo piano capiranno subito i gusti di Fader: ogni cosa è tenuta maniacalmente in ordine e l'arredamento è raffinato, a significare l'alto tenore di vita del comandante delle guardie, nonché il suo perfezionismo. Fader vive da solo. I PG non lo troveranno in alcun caso nella propria abitazione, dato il fatto che Fader di giorno sta alla caserma e di notte al tempio di Jotun.

1° Piano: qui si trovano 4 stanze (l'ingresso, la cucina, la sala da pranzo ed il soggiorno). Le scale dal soggiorno portano al piano superiore.

2° Piano: l'immensa mansarda è adibita a studio. Sul muro che i PG si troveranno davanti sta una grande rappresentazione del simbolo di Jotun (lo yin-yan). I progetti della statua di Jotun (identici a quelli del nano) sono appesi al muro sinistro della mansarda (venendo dalle scale). Sui progetti si trovano alcune correzioni in rosso come se lo stesso Fader ne avesse curato l'elaborazione. Una grande scrivania sta sul lato destro della stanza, illuminata da una lanterna appesa al muro. Sulla scrivania si troveranno:

1. Una statuetta in legno di Jotun (alta venti centimetri) del tutto identica a quella del progetto.
2. Delle lettere: lettere d'amore di Etre, le risposte di Oni-Tar alla "commissione" dell'or-

dine di Jotun (la prima sdegnata, la seconda, invece, con un tono di prostrazione ma allo stesso tempo frustrato per il ricatto con cui il Nano è stato messo in mezzo a causa delle sue frequentazioni con la Confraternita del Fuoco).

3. Il diario di Fader da cui si potranno trarre un monte di informazioni preziose. Ai PG verranno lette le frasi più interessanti contenute nel diario.

a. *“Questo è stato il terzo incontro con il Superiore. La sua potenza è mirabile così come la sua perfidia. Ha acconsentito, finalmente, al mio ingresso nell'Ordine e così mi ha benedetto. Ora il sangue di Jotun scorre nelle mie vene. Mi ha richiesto un tributo di fedeltà e ho già in mente cosa donare al Superiore... non potrà più rinunciare al mio apporto...”*

b. *“Oggi ho donato il mio tributo al superiore. La sciocca Etre è caduta nel mio corteggiamento con più facilità del previsto: forse che i poteri di Jotun inizino ad avere effetto? Prima le ho giurato eterno amore, poi ho brindato con lei al nostro futuro, avvelenandola, così, con il sangue di Jotun. Etre è ingenua, ma infinitamente più potente di ogni altro abitante di Riven: il suo sacrificio, o meglio, la sua schiavitù è necessaria alla causa, i bifolchi che finora ho rastrellato qua e là non sono buoni a niente, sebbene abbiano ricevuto il dono. Inoltre, devo ammettere, è un piacere vedere la sua bellezza che sfiorisce ora dopo ora.”*

c. *“Lacrime di Tirkèllusia: questo è il nome del libro del Superiore. Oggi finalmente, egli ha riconosciuto il mio ruolo, rivelandomi il piano. Si tratta di compiere un rituale che porterà al risveglio dello stesso Jotun! Pensa, Fader: Messantia in fiamme, l'ordine di Jano in ginocchio e i Fendamar in esilio, mentre tu sarai il re di Riven! Riscatterò questa città dalla dittatura della casa regnante!*

*Il rituale... avrei dovuto capirlo da solo. Occorre donare un cuore nobile a ciò che è malvagio. Occorre sacrificare un animo puro davanti al monumento stesso della corruzione. La data: naturalmente il giorno dell'equinozio, al tramonto. Un vero spettacolo, per i miei*





gusti.

d. *Credo che Oni-Tar cerchi di renderci la vita difficile. Se non basterà il ricatto, occorrerà passare a scelte ben più decise, tutti i popolani sono contro di lui e sarebbe un gioco rivoltaglieli contro. Per l'agnello sacrificale, tutto è a posto. L'inetto Conte ha richiamato degli aiuti dalla capitale: questo potrebbe essere un'ulteriore motivo di ritardo. Occorrerà valutare le forze di questo nuovo ostacolo: manderò un gruppo dei miei prima che arrivino a Riven.*

e. *“Credo di avere scoperto il luogo ove è nascosta la combinazione che mi permetterà di accedere indipendentemente al tempio: seguendo le logiche del superiore, la chiave è rappresentata all'interno del palazzo di giustizia... ho sempre trovato interessanti i giochi d'ingegno.”*

4. La mappa del tempio di Jotun, con alcune note che spiegano il modo in cui raggiungerlo. Occorre premere i piatti della bilancia raffigurata sul basamento della statua del paladino Sollen Braveheart presso la piazza del governo, utilizzando la stessa combinazione che serve ad aprire la nicchia della statua di Jano. Così facendo si azionerà un meccanismo che alzerà la statua permettendo di entrare all'interno delle catacombe di Riven dove il tempio si trova. All'interno una leva permetterà di richiudere il meccanismo.

### **Scena III: il tempio di Jotun**

I PG potranno raggiungere il tempio di Jotun nascosto nei sotterranei di Riven solo attraverso la statua di Sollen Braveheart (al cui posto, un tempo, come forse hanno intuito, era la statua di Jotun). Per penetrare occorrerà interagire con l'effigie della Bilancia di Jano sul basamento: occorre premere i piatti della bilancia raffigurata sul basamento della statua del paladino Sollen Braveheart presso la piazza del governo, utilizzando la stessa combinazione che serve ad aprire la nicchia della statua di Jano. Così facendo si azionerà un meccanismo che alzerà la statua permettendo di entrare all'interno delle catacombe di Riven dove il tempio si trova. All'interno una leva permetterà di richiudere il meccanismo.

**Nota:** se I PG proveranno a chiedere rinforzi presso la guarnigione, gli armigeri, dispiaciuti, rifiuteranno, Fader ha dato loro degli ordini precisi e poi durante l'equinozio c'è bisogno della presenza delle guardie in città onde evitare che la popolazione si faccia prendere dal panico. Se chiederanno l'aiuto di Lothar questi dimostrerà la sua pavidità, accampando scuse ed affermando che la città non può rischiare di perdere il proprio leader in un momento così oscuro.

**Il tempio:** scendendo una ripida scalinata, i PG si troveranno in uno stretto corridoio, affatto illuminato, che permette il passo di al massimo due persone affiancate. Il corridoio è claustrofobicamente lungo e sul suolo pavimentato si trovano, ogni 20 m. circa, i simboli di Jotun/Jano (tre in tutto) che sono attivazioni di altrettante trappole: si tratta di lame a pendolo che sovrastano i simboli stessi. Facendo scattare la trappola, la rispettiva lama infliggerà 1d6 danni ai primi due PG, e renderà attive anche le altre lame. Per superare una lama già scattata, sarà necessario un tiro Destrezza. È possibile disattivare i singoli meccanismi, ma la disattivazione di uno non impedisce lo scattare degli altri due.

Passato il primo pericolo, i PG raggiungeranno finalmente l'ingresso del tempio, costruito in una grande caverna sotterranea. La costruzione si trova esattamente sotto al tempio “diurno” di Jano e ne ricalca simmetricamente le fogge, con la vistosa differenza che il marmo è nero e grossolanamente lavorato. Solo qualche braciore acceso illumina la scena:

*“L'odore di incensi e aromi esotici vi da' alla testa. Non riuscite subito a realizzare se ciò che vi si pone innanzi sia sogno o realtà. Poi capite: siamo al momento decisivo, e le immagini sono fin troppo crude e reali. La statua d'oro, frutto delle fatiche di Oni-Tar, sovrasta alle spalle il folto gruppo dei cultisti di Jotun: il dio malvagio sembra guardarvi con aria di sfida. Al centro del tempio una fanciulla dai biondi capelli è legata sul piano dell'ara votiva. Ecco l'agnello del sacrificio, inerme, suo malgrado pronto a versare il proprio sangue per destare Jotun dal suo lungo sonno. Sei (sette, nel caso in cui Erem non sia morta) figure ammantate di ampie tuniche rituali, per metà bianche e per metà nere, osservano formando un semicerchio i gesti lenti e rituali del superiore. Questi ha un coltello nella mano e un volume nella mano sinistra (Lacrime di Tirkèllusia); intuite che, termina-*





ta la cantilena, colpirà inesorabilmente la bambina. Un dubbio atroce vi assale quando fermate la vostra attenzione sul volto del superiore: nei tratti sfigurati dalla maledizione di Jotun, nonostante le rughe increspate che nascono dal suo sadico sorriso, riconoscete il volto di Rever. Gli attimi del vostro sconforto bastano ai cultisti per accorgersi della vostra presenza e per muoversi contro interrompendo il rituale. Il superiore vi guarda con disprezzo ma non interrompe la sua cantilena, che per voi diventa macabra clessidra prima della fine. Ormai i figli di Jotun vi sono addosso, guidati da Fader. Non ce tempo per pensare”

Rever interverrà nel combattimento nelle seguenti evenienze:

1. Viene ferito a distanza.
2. Viene colpita da altri la bambina (CA 10, pf 3 TS Uomo Comune)
3. Sono passati cinque round di combattimento e i PG stanno avendo la meglio.
4. Rimane solo prima dei cinque round.

3 cultisti di Jotun: **Guerrieri liv. III**

Ca: 3 (armatura di piastre).  
DV: 3d8  
Pf: 30  
Mov.: 12 m a round  
Attacchi: 1d10 (spada a due mani)  
Ts: G3°  
Morale: 12  
Allineamento: Caotico  
Speciale: Immune allo charme (maledizione di Jotun)

2 adoratori di Jotun: **Figli di Jotun (Chierici liv. IV)**

Ca: 3/2 (armatura di piastre/scudo).  
DV: 4d6  
Pf: 28  
Mov.: 12 m a round  
Attacchi: 1d6 (martello da guerra)  
Ts: C4°  
Morale: 12  
Allineamento: Caotico  
Incantesimi: 2/1  
Speciale: Immune allo charme (maledizione di Jotun)

**1° Chierico**

1 Tenebre Persistenti, 1 Terrore\*  
1 Blocca persona\*

**2° Chierico**

2 Cura ferite leggere, \*  
1 1 Silenzio (5m)

**Fader**

Classe: Guerriero  
Livello: V  
Ca: 2/1 (armatura di piastre +1 + scudo).  
DV: 5d8  
Pf: 40  
Mov.: 12 m a round  
Attacchi: 1d8+1 (scimitarra)  
Ts: G 5  
Morale: 11  
Speciale: Immune allo charme (maledizione di Jotun)  
Allineamento: Caotico.

**Rever, il lato oscuro**

Classe: Chierico  
Livello: IX  
Ca: 0 (cotta di maglia + 2, elmo +3 della difesa).  
DV: 9d6  
Pf: 45  
Mov.: 12 m a round  
Attacchi: 1d6+3 (Martello da guerra: Dono di Jotun +3)  
Ts: C 9  
Morale: 12  
Allineamento: Legale/Caotico.  
Incantesimi: 3/3/3/2  
1 Infliggi ferite leggere\*, 1 Individuazione del bene\*, 1 Terrore\*  
1 Blocca persona\*, 1 Nascondere l'allineamento\*, 1 Silenzio (5m)  
Infliggi Maledizioni\*, Tenebre persistenti\*, Infliggi malattie\*  
Dissolvi Magie, Infliggi Veleno\*\*  
Speciale: Immune allo charme (maledizione di Jotun)

Tutti gli incantesimi possono essere utilizzati solo nella loro forma invertita, essendo la notte il momento in cui Rever si trasforma nel “Superiore”.



## Epilogo

Sono tre i modi in cui la storia potrà terminare.

1) Nel caso in cui i PG vincano lo scontro con i cultori di Jotun:

*“ Il superiore, sconfitto, cade a terra. Morendo il suo corpo, a differenza degli altri cultori di Jotun non avvizzisce, ma riprende le sue spoglie mortali: come avevate intuito, il Superiore è Rever. La sorpresa è pari solamente al dolore. Rever, a fatica, riesce a sussurrare le sue ultime parole “quel libro... quel libro maledetto... è lui che ha permesso a Jotun di conquistare la mia anima... e per questo sarò dannato in eterno... Jotun e Jano, due facce della stessa medaglia... ma voi avete un grande merito.. Jano saprà ricompensarvi...”. L’ultima frase è detta con un sorriso amaro sulla bocca di Rever. Rever muore e con lui l’incubo del risveglio di Jotun.*

A questo punto l’avventura è “tecnicamente” conclusa, i PG potranno andare in soccorso di Ness e recuperare il famigerato testo. Quando tenteranno di recuperare il libro che è caduto a terra, i PG sentiranno una voce venire dalle loro spalle.

*Dall’accento riconoscete subito chi è che si rivolge a voi: Onaghi e con lui un gruppo di mistici dei sette picchi. “Questa lettura non è adatta a fragili menti come le vostre, disabitate da secoli a concepire i paradossi e gli equilibri della dualità e del fato che sovranamente governa. E così accade che anche un uomo dal nobile animo quale Rever travolto dal richiamo ancestrale di ciò che il suo culto nasconde piuttosto che accettare il significato più sublime della bilancia abbia perso il lato in cui era cresciuto per abbandonarsi alle voluttà del male. Santa fu la mano che guidò il vostro intervento. Ma difficile capire che è la stessa che guidava le azioni di Rever. Potrei riportare il tomo di Tirkèllusia ai sette picchi e liberarvi per sempre dal pericolo che si cela da sempre dietro all’abbandono e alla seduzione della linearità. Infondo questo è il solo compito per cui ho viaggiato in questi anni per le vostre terre. Onaghi sorride al pensiero che la meta del suo vagare fosse così vicina alla sua casa.” Capite immediatamente qual’è la cosa più giusta da fare: consegnare il libro ai monaci. Non provate rimorsi, solo un immenso sollievo. Siete stati bravi ma ora il vostro compito è finito. “Sapete cose che*

*altri nemmeno possono immaginare: so che sarete saggi. Che le nostre strade si possano nuovamente incontrare la dove vorrà colui che guida le nostre azioni.”*

- 2) I PG muiono prima che sia compiuto il rito. Mandate i giocatori a casa e dite loro che, per sapere come sarebbe andata a finire, una copia dell’avventura costa 30.000.
- 3) I PG non giungono a capo dell’indagine entro l’equinozio e non riescono a fermare il rito. In questo caso sarà l’apocalisse: Jotun si risveglia e tutto è perduto. Proprio al calare della notte del 3° giorno d’indagine questa scena si paventerà davanti ai loro occhi:

*“Stanno calando le tenebre ma la notte non riconosce il suo naturale colore: il cielo si tinge di rosso sangue e la terra trema. La volta celeste è solcata da lingue di fuoco, ferite lasciate dal precipitare di meteore incandescenti, lacrimate dagli dei. Dalle voragini aperte sul suolo sorgono spiriti che reclamano vendetta: le loro lugubri risate echeggiano nella tempesta scatenata dal risveglio di Jotun. E’ l’ultimo respiro di ciò che vive, poiché da stanotte il mondo conoscerà solo la morte e la devastazione. Il Signore della Corruzione ritorna dall’oblio, liberatosi delle catene secolari impostegli da Jano. La sua immensa figura troneggia all’orizzonte. Una mano d’ombra sovrasta le vostre teste e i vostri destini, stringendovi in una morsa di infinita sofferenza che vi condanna alla dannazione eterna, dove sarà pianto e stridore di denti.”*



## *Backgrounds dei Personaggi Giocanti*

### *Melian Warg*

Sei uno dei chierici più conosciuti nella città di Messantia. Nonostante la tua giovane età, nel nome e nel rispetto del codice del tuo Dio, Jano, sei riuscito a catturare approvazione nel tuo paese e fama in tutta la regione. Per questo motivo sei stato contattato da Igor Fendamar III, il regnante della regione, per andare ad investigare su quali strani eventi accadono a Riven, stranezze che sconvolgono gli abitanti e minacciano la serenità del luogo. Igor III ti ha incaricato nella speranza che un uomo di rigorosa fede come te possa riuscirci, con la benedizione di Jano, protettore di ogni causa giusta.

Sei estremamente convinto di poter risolvere la questione, grazie alla forza della fede che non ti abbandona mai: riuscendoci la gloria di Jano crescerà a dismisura, anche agli occhi dei più scettici. Per meglio superare questa missione hai deciso di farti accompagnare, oltre che da Ian il Nero, tua guardia armata, da Atlas Penthius, il più anziano tra i membri della Confraternita dei Maghi Cantori di Messantia. Egli è la testimonianza della possibilità della pace tra maghi e chierici. Grazie alla tua politica infatti, questa diatriba che va avanti da anni, si sta piano piano attenuando, e completare la missione insieme ad Atlas può essere la fine di ogni contrasto nel tuo paese.

La tua fede ti porta ad essere molto ottimista: ogni difficoltà può essere superata, con l'aiuto di Jano. Credi che il tuo ruolo nella terra sia quello di portare la luce divina in ogni persona che incontri, e questo ti spinge ad essere molto aperto con gli altri, ma allo stesso tempo molto duro nella valutazione delle loro scelte. Non sai come spiegare questo tuo presentimento ma a volte i tuoi sogni nonché gli eventi che ti hanno visto protagonista, sembravano comunicarti il fatto che Jano stesso ti avesse scelto. La convinzione di essere il "prescelto", così, emerge nei tuoi discorsi e nei tuoi atteggiamenti.

### *Atlas Penthius*

Sei il più anziano tra i membri della Confraternita dei Maghi Cantori di Messantia. Vivi insieme ai tuoi com-

pagni studiosi di magia in una Torre immersa nella natura poco fuori città. Data la tua veneranda età, ami il riposo e la lettura e passi il tuo tempo ad istruire i maghi più giovani.

Ma il tuo quieto stile di vita è stato turbato dalla richiesta d'aiuto di Melian Warg; egli è uno dei chierici più noti a Messantia, nonostante la sua giovane età. Hai avuto qualche screzio con lui negli anni a passare, poi, conoscendo meglio il suo carattere e la sua mentalità, hai capito che forse, i contrasti con la classe clericale non sono del tutto giustificati, sebbene le vostre filosofie siano profondamente differenti. Il problema è farlo capire agli altri maghi della tua congrega. L'occasione per convincerli si è presentata all'improvviso: Melian ti ha chiesto di partire con lui per una missione a Riven. Sei uno studioso e non un avventuriero, ma credi che questa sia un'importante occasione per dimostrare la possibile sinergia tra le due classi rivali. Per questo hai accettato di partire.

Sei un tipo piuttosto taciturno. Parli poco, ma lo fai quando davvero c'è qualcosa da dire e soprattutto quando vuoi far capire agli altri i propri sbagli (forse per questo la gente del paese ti ha soprannominato "il maestro"). Sei piuttosto tranquillo, anche se c'è una cosa che ti manda in bestia: non tolleri infatti la superficialità e l'irresponsabilità nei comportamenti, cosa che hai condannato in alcuni tuoi scritti. Secondo te, occorre prendere qualsiasi aspetto della vita seriamente e praticare attività con ligio dovere. Ridere e scherzare porta con sé l'allontanamento dalla propria mente e per questo è un atteggiamento da evitare.

### *Ian il Nero*

Sei Ian il "Nero", così detto per il colore della tua corazza. Da più di un anno svolgi il compito di guardia del corpo di Melian, uno dei chierici più in vista a Messantia. Il tuo compito è seguirlo ovunque e proteggerlo. Finora questo non ti ha creato grandi difficoltà, anzi sei proprio contento di poter fare da aiuto ad uno dei pezzi grossi perché ciò ti consente di farti bello con i tuoi compagni della guardia cittadina e di guadagnare molti punti con il gentil sesso. Messantia è una città tranquilla, hai fatto buone amicizie e la paga è molto buona... non ti puoi davvero lamentare. Niente può spingerti ad evitare la lotta se ce n'è bisogno. Combattere, però, non è solo la tua grande passione, ma è soprattutto il tuo lavoro.

Ti stai apprestando a partire insieme a Melian verso





Riven: hai sentito dire che la situazione là è piuttosto strana.. Sei coraggioso e battagliero, odi perdere e tirati in dietro dalle sfide. Non sopporti chi non crede nei propri mezzi e sei convinto che una buona arma e ottimi muscoli siano le chiavi per aprire qualsiasi porta. Per questo sei assai scettico verso la magia. Finora le tue esperienze sono state limitate ed è per questo che sei in cerca di avventura, ma dove non arrivano i fatti può facilmente giungere la tua fantasia: ami inventarti storie di gesta eroiche di cui tu sei il protagonista e raccontarle come se fossero vere. Non tolleri chi mette in discussione la veridicità dei tuoi racconti, questo è il modo migliore per farti arrabbiare.

### *Marcuz*

Non c'è molto da raccontare sul tuo passato: hai scelto la professione di ladro perché pensavi di essere ricco senza sudare molto e poter avere un sacco di tempo per il divertimento: infatti ti ritrovi ogni sera all'osteria a giocare a dadi. Il gioco è la tua maledizione. Hai molti debiti in giro e questo aumenta la necessità di fare qualche lavoretto ogni tanto. Proprio durante uno dei tuoi ultimi lavoretti sei stato beccato dal padrone: un nano di nome Iota-Ryn, il quale si è rivelato, però, un tipo a posto, decidendo di non condannarti alle autorità. Questi ti ha richiesto di accompagnarlo in un viaggio ai confini del Regno di Messantia per risolvere alcuni problemi che concernono i suoi affari. Il nano ti è davvero molto simpatico e non ti costa fatica accompagnarlo. Ma la tua indole ti spinge a prenderlo in giro in ogni momento: il suo fisico davvero buffo e i suoi modi tipici, nonché la sua avarizia sono gli argomenti principali delle tue battute. Pochi giorni fa ti ha avvisato che avresti dovuto partire insieme a lui per Riven: non hai capito molto bene il perché... chissà che non sia la volta buona per arricchirsi. Inoltre la tua Gilda ha richiesto che tu indagassi sui fatti di Riven. I Ladri Tenebrosi vogliono essere a conoscenza di tutto: questa è la loro forza!

Sei davvero un profittatore e hai una discreta faccia tosta. Per questo i tuoi approcci con gli altri sono molto diretti, tanto sai che sei troppo simpatico perché qualcuno si offenda veramente.

### *Iota-Ryn*

Tu sei Iota-Rin, nano originario dei Sette Picchi nonché facoltoso mercante di metalli preziosi a Messantia.

Hai abbandonato ormai da più di dieci anni la tua patria nativa e se devi essere sincero non la rimpiangi affatto, anzi, non sopportavi le sciocche tradizioni del tuo popolo e ritenevi ingiusti i pregiudizi della tua gente verso gli umani, sebbene centinaia d'anni di guerre abbiano reso difficile il rapporto tra le due razze. Tu invece stimi lo spirito d'iniziativa sopra ogni altra cosa e per questo vai d'accordo con gli umani e, comunque, con chiunque sappia fiutare gli affari e i guadagni. A Messantia, capitale del regno, grazie all'opera del Re Igor Fendimar III, i nani iniziano ad essere accettati e questo non può che rendere più prolifici i tuoi traffici. La tua scaltrezza negli affari, infatti, ti ha permesso di entrare nelle grazie del Re, sempre interessato ai metalli preziosi di ottima qualità di fattura nanica. Ma dei problemi presso Riven, città al confine tra il Regno di Messantia e i Sette Picchi, hanno reso problematico l'arrivo dei tuoi prodotti. Molte carovane sono state attaccate e derubate e dunque hai deciso di intervenire in prima persona così da salvaguardare i tuoi interessi. Il re, a conoscenza di questo fatto, ti ha messo in contatto con il gruppo da lui organizzato per risolvere i problemi di Riven, guidato da Melian Warg, chierico dell'ordine di Jano. Con te hai deciso di portare l'abile ladro Marcuz, che ha accettato di buon grado, avendo un debito morale nei tuoi confronti: infatti tu non lo hai denunciato pur avendolo beccato che cercava di rubare nei tuoi depositi.

Sei un tipo scaltro ma allo stesso tempo diretto, odi le ipocrisie e trovi superflue le buone maniere. La tua prima preoccupazione sono i guadagni economici e i tuoi affari dopo viene tutto il resto. Sei molto orgoglioso e questo ti porta ad essere altrettanto permaloso, soprattutto verso le battute di Marcuz.

### *Dyvim-Twar*

Sei uno dei più fidati messaggeri del Re di Karelindoré. Ti ha affidato l'incarico di recarti a Messantia per cercare Melian, uno dei chierici più importanti del paese, poiché sai che è l'affidatario di un importante compito che permetterà di far luce sugli strani eventi di Riven; il re era piuttosto preoccupato, ed hai capito l'urgenza della tua missione. Tu stesso sei molto in ansia per gli strani eventi che accadono ai confini del regno umano e utilizzerai tutte le tue forze per riuscire a far luce sul mistero.

Credi che la fedeltà sia il valore fondamentale e per questo non puoi permetterti di deludere il tuo re. Come





ogni elfo ami molto la natura e Wauron, la dea che ne custodisce i doni e ti senti sereno soltanto quando hai la possibilità di vivere in libertà, nelle terre poco civilizzate. Diffidi degli umani, dei nani e delle altre razze in genere: sei consapevole di quanto più elevato sia l'animo di un elfo rispetto a quello delle altre creature. Nei tuoi discorsi emerge questo pensiero in modo costante, senza veli polemici, ma piuttosto sperando che i tuoi insegnamenti possano spingere ad abbandonare le futilità materiali in favore della vera spiritualità. Fortunatamente sei molto portato al dialogo, fatto che ti rende un abile diplomatico e che ti ha fatto guadagnare la stima del tuo Re. Sai quanto sia importante mediare in caso di discordie e dissidi, e sei sempre il primo ad intervenire per far fronte ai problemi altrui, non certo per impertinenza quanto per spingere in sincerità alla comprensione reciproca.



# Melian Warg



nome del giocatore \_\_\_\_\_ dungeon master \_\_\_\_\_

classe *chierico* allineamento *legale*

livello *V* sesso *maschile*

età *28 anni* altezza *175* peso *80*

caratteristiche valore modificatori tiri salvezza valore

<b>FOR</b>	<i>13</i>	<i>+1</i>	<i>veleno o raggio della morte</i>	<b>9</b>
<b>DES</b>	<i>12</i>	<i>0</i>	<i>bacchetta magica</i>	<b>10</b>
<b>COS</b>	<i>15</i>	<i>+1</i>	<i>pietrificazione o paralisi</i>	<b>12</b>
<b>INT</b>	<i>12</i>	<i>0</i>	<i>soffio del drago</i>	<b>14</b>
<b>SAG</b>	<i>18</i>	<i>+3</i>	<i>incantesimi, verga o bastone magico</i>	<b>13</b>
<b>CAR</b>	<i>17</i>	<i>+1</i>		

**CA** *4/3\** **PF** *35*

*tiro per colpire CA 0* **16**/*17\**

## Abilità Speciali

Scacciare i Non Morti: scheletro D, zombie D, ghoul T, spettro T, presenza 7, mummia 9, necrospectro 11

Incantesimi per la giornata:

liv 1°: \_\_\_\_\_  
 liv 1°: \_\_\_\_\_  
 liv 2°: \_\_\_\_\_  
 liv 2°: \_\_\_\_\_

*lingue conosciute* comune, allineamento

## equipaggiamento ordinario

vesti da viaggio  
 razioni speciali  
 martello da guerra (1d6)  
 zaino  
 fionda + 20 (\_\_\_) proiettili da fionda (1d4)  
 borraccia  
 10 monete d'oro

## equipaggiamento speciale

amuleto di Jano  
 cotta di maglia +1  
 2 pozioni guaritrici (tre sorsi l'una da 1d6+1)  
 OOO prima pozione  
 OOO seconda pozione

DUNGEONS & DRAGONS

# JOTUN

## Atlas Penthius



nome del giocatore

dungeon master

classe *magico* allineamento *legale*

livello *V* sesso *maschile*

età *40 anni* altezza *175* peso *70*

caratteristiche valore modificatori tiri salvezza valore

<b>FOR</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<i>veleno o raggio della morte</i>	<b>13</b>
<b>DES</b>	<b>14</b>	<b>+1</b>	<i>bacchetta magica</i>	<b>14</b>
<b>COS</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<i>pietrificazione o paralisi</i>	<b>13</b>
<b>INT</b>	<b>18</b>	<b>+3</b>	<i>soffio del drago</i>	<b>16</b>
<b>SAG</b>	<b>16</b>	<b>+2</b>	<i>incantesimi, verga o bastone magico</i>	<b>15</b>
<b>CAR</b>	<b>15</b>	<b>+1</b>		

**CA** **7** **PF** **20**

*tiro per colpire CA 0* **19**<sup>1/18\*</sup>

### Abilità Speciali

Incantesimi memorizzati:

liv 1°: \_\_\_\_\_  
liv 1°: \_\_\_\_\_  
liv 2°: \_\_\_\_\_  
liv 2°: \_\_\_\_\_  
liv 3°: \_\_\_\_\_

*lingue conosciute*

comune, allineamento, elfico, nanico, draghresco

### equipaggiamento ordinario

vesti da viaggio  
pugnale (1d4)  
razioni speciali  
zaino  
borraccia  
stiletto (1d4) appeso al collo con una catenella d'argento, simbolo dei Maghi Cantori  
10 monete d'oro

### equipaggiamento speciale

anello magico della CA +1  
grimorio con i seguenti incantesimi  
1° livello: dardo incantato, lettura del magico, sonno, scudo magico  
2° livello: immagini illusorie, ragnatela, individuazione di un oggetto, scassinare  
3° livello: palla di fuoco, velocità

DUNGEONS & DRAGONS  
JOTUN

*Jan il Nero*



nome del giocatore \_\_\_\_\_ dungeon master \_\_\_\_\_

classe *guerriero* allineamento *legale*

livello *V* sesso *maschile*

età *21 anni* altezza *190* peso *95*

CA *2* PF *45*

tiro per colpire CA *0* *14/16\**

caratteristiche valore modificatori tiri salvezza valore

FOR	<i>18</i>	<i>+3</i>	<i>veleno o raggio della morte</i>	<i>10</i>
DES	<i>14</i>	<i>+1</i>	<i>bacchetta magica</i>	<i>11</i>
COS	<i>15</i>	<i>+1</i>	<i>pietrificazione o paralisi</i>	<i>12</i>
INT	<i>9</i>	<i>0</i>	<i>soffio del drago</i>	<i>13</i>
SAG	<i>13</i>	<i>+1</i>	<i>incantesimi, verga o bastone magico</i>	<i>14</i>
CAR	<i>12</i>	<i>0</i>		

*Abilità Speciali*

*lingue conosciute* comune, allineamento

*equipaggiamento ordinario*

vesti da viaggio  
razioni speciali  
zaino  
borraccia  
corazza di piastre (CA3)  
Arco + 20 (\_\_\_) frecce (1d6)  
10 monete d'oro

*equipaggiamento speciale*

spadone a due mani +1 (1d10+1)

DUNGEONS & DRAGONS  
JOTUN

Marcuz



nome del giocatore \_\_\_\_\_ dungeon master \_\_\_\_\_

classe *ladro* allineamento *neutrale*

livello *V9* sesso *maschile*

età *25 anni* altezza *170* peso *68*

caratteristiche valore modificatori tiri salvezza valore

FOR	13	+1	veleno o raggio della morte	11
DES	18	+3	bacchetta magica	12
COS	12	0	pietrificazione o paralisi	11
INT	14	+1	soffio del drago	14
SAG	10	0		
CAR	17	+1	incantesimi, verga o bastone magico	13

CA 4 PF 24

tiro per colpire CA 0 16/14\*

Abilità Speciali

abilità ladresche

- scassinare	40%
- scoprire trappole	35%
- rimuovere trappole	34%
- scalare pareti	92%
- muoversi in silenzio	44%
- nascondersi nelle ombre	32%
- svuotare tasche	45%
- sentire rumori	54%

lingue conosciute

comune, allineamento, nanico

equipaggiamento ordinario

vesti da viaggio  
pugnale (1d4)  
armatura di cuoio (CA7)  
spada (1d8),  
arco + 20 (\_\_\_) frecce (1d6)  
razioni speciali  
zaino  
acciarino  
6 torce  
corda e rampino  
borraccia  
  
10 monete d'oro

equipaggiamento speciale

stivali elfici  
(muoversi silenziosamente, individuato solo con 1 su 1d10)  
  
attrezzi da scasso

DUNGEONS & DRAGONS  
JOTUN

*Jota-Ryn*



nome del giocatore \_\_\_\_\_ dungeon master \_\_\_\_\_

classe *nano* allineamento *neutrale*

livello *9V* sesso *maschile*

età *86* anni altezza *140* peso *70*

caratteristiche valore modificatori tiri salvezza valore

<b>FOR</b>	<b>17</b>	<b>+2</b>	<i>veleno o raggio della morte</i>	<b>6</b>
<b>DES</b>	<b>11</b>	<b>0</b>	<i>bacchetta magica</i>	<b>7</b>
<b>COS</b>	<b>18</b>	<b>+3</b>	<i>pietrificazione o paralisi</i>	<b>8</b>
<b>INT</b>	<b>10</b>	<b>0</b>	<i>soffio del drago</i>	<b>10</b>
<b>SAG</b>	<b>15</b>	<b>+1</b>	<i>incantesimi, verga o bastone magico</i>	<b>9</b>
<b>CAR</b>	<b>13</b>	<b>+1</b>		

**CA** **3** **PF** **44**

*tiro per colpire CA 0* **15**/<sub>17</sub>

*Abilità Speciali*

Individuazione di trappole, pareti mobili o corridoi inclinati con 1 o 2 su 1d6

infravisione fino a 18 m. di distanza

*lingue conosciute* comune, nanico, allineamento, gnomesco, goblin, coboldo

*equipaggiamento ordinario*

vesti da viaggio  
corazza di piastre (CA3)  
razioni speciali  
zaino  
borraccia  
10 monete d'oro

*equipaggiamento speciale*

ascia +1 (1d8 + 1)

# Dyvim-Tvar



nome del giocatore \_\_\_\_\_ dungeon master \_\_\_\_\_

classe *elfo* allineamento *legale*

livello *9V* sesso *maschile*

età *11 anni* altezza *180* peso *75*

caratteristiche valore modificatori tiri salvezza valore

<b>FOR</b>	<b>15</b>	<b>+1</b>	<i>veleno o raggio della morte</i>	<b>8</b>
<b>DES</b>	<b>16</b>	<b>+2</b>	<i>bacchetta magica</i>	<b>10</b>
<b>COS</b>	<b>16</b>	<b>+2</b>	<i>pietrificazione o paralisi</i>	<b>10</b>
<b>INT</b>	<b>18</b>	<b>+3</b>	<i>soffio del drago</i>	<b>11</b>
<b>SAG</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<i>incantesimi, verga o bastone magico</i>	<b>11</b>
<b>CAR</b>	<b>15</b>	<b>+1</b>		

**CA** **4/3\*** **PF** **32**

**tiro per colpire CA 0** **16/15\***

## Abilità Speciali

- infravisione fino a 18m. di distanza
- individuazione di porte nascoste o passaggi segreti con 1 o 2 da 1d6
- immunità alla paralisi dei ghouls

Incantesimi per la giornata:

liv 1°: \_\_\_\_\_  
 liv 1°: \_\_\_\_\_  
 liv 2°: \_\_\_\_\_  
 liv 2°: \_\_\_\_\_

**lingue conosciute** comune, allineamento, elfico, gnoll, hobgoblin, orchi, draghresco, nanico, tirkëllusiano

## equipaggiamento ordinario

vesti da viaggio  
 cotta di maglia (CA 5)  
 spada (1d8)  
 scudo  
 20 (\_\_\_) frecce (1d6)  
 razioni speciali  
 zaino  
 borraccia

10 monete d'oro

## equipaggiamento speciale

arco magico +1

1 pozione guaritrice (3 sorsi da 1d6+1) OOO

grimorio con i seguenti incantesimi:

1° livello: charme, luce magica, lettura del magico, individuazione del magico

2° livello: individuazione dell'invisibile, levitazione, invisibilità

DUNGEONS & DRAGONS  
JOTUN



RIVEN

VERO LA  
FATTORIA  
DEI BEJK  
&  
MESSANTIA



BOSCO DI  
LACOMAN

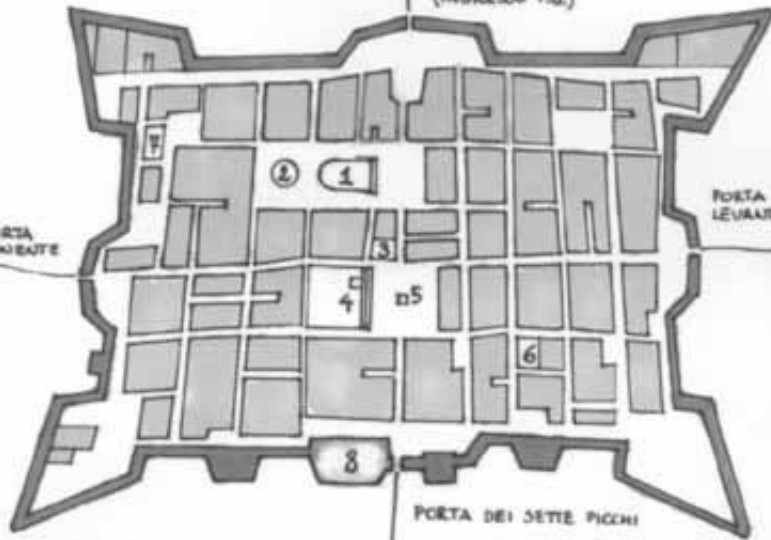


TORRE DI  
BYREN

PORTA  
ORIENTE

PORTA MESSANTINA  
(INGRESSO P.G.)

PORTA  
LEVANTE



PORTA DEI SETTE PICCHI

*Legenda*

1	-TEMPIO DI JANO
2	-PALAZZO DI GIUSTIZIA
3	-LOCANDA DEI CINQUE ANELLI
4	-MUNICIPIO
5	-STATUA DI SOLLEU BERNHEART
6	-FUCINA DI OMI-TAE
7	-CASA DI FAEER
8	-CASERMA

PONTE SULL  
DELNIVIERI

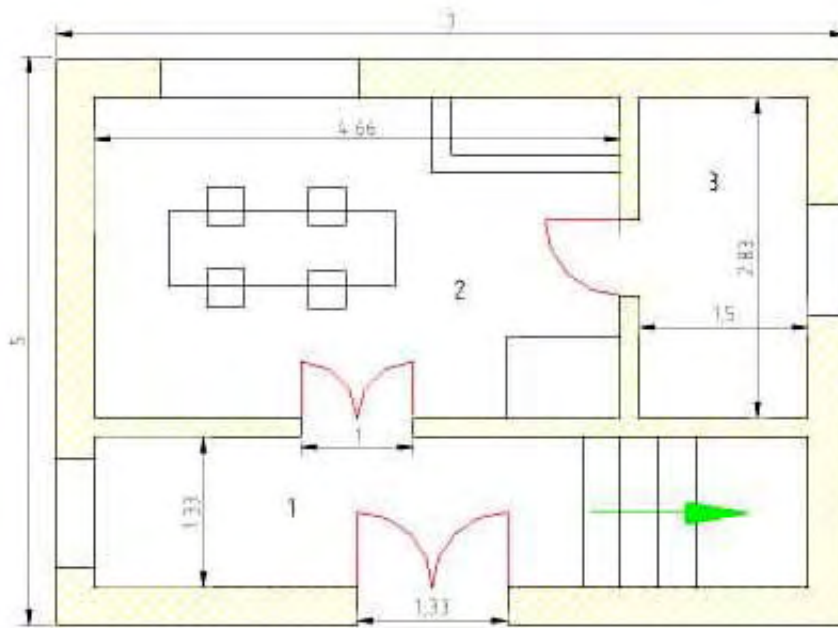
FIUME DELNIVIER

VERSO I  
SETTE  
PICCHI



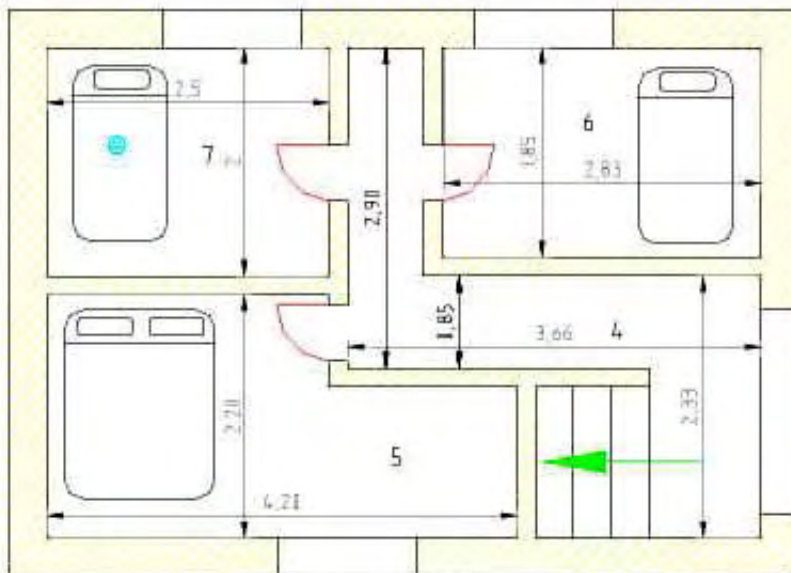


# FATTORIA DEI BRICK



- 1 ingresso
- 2 cucina e sala da pranzo
- 3 bagno
- 4 corridoio
- 5 stanza dei genitori
- 6 stanza di Ness
- 7 stanza di Guin
- Guin

Primo piano

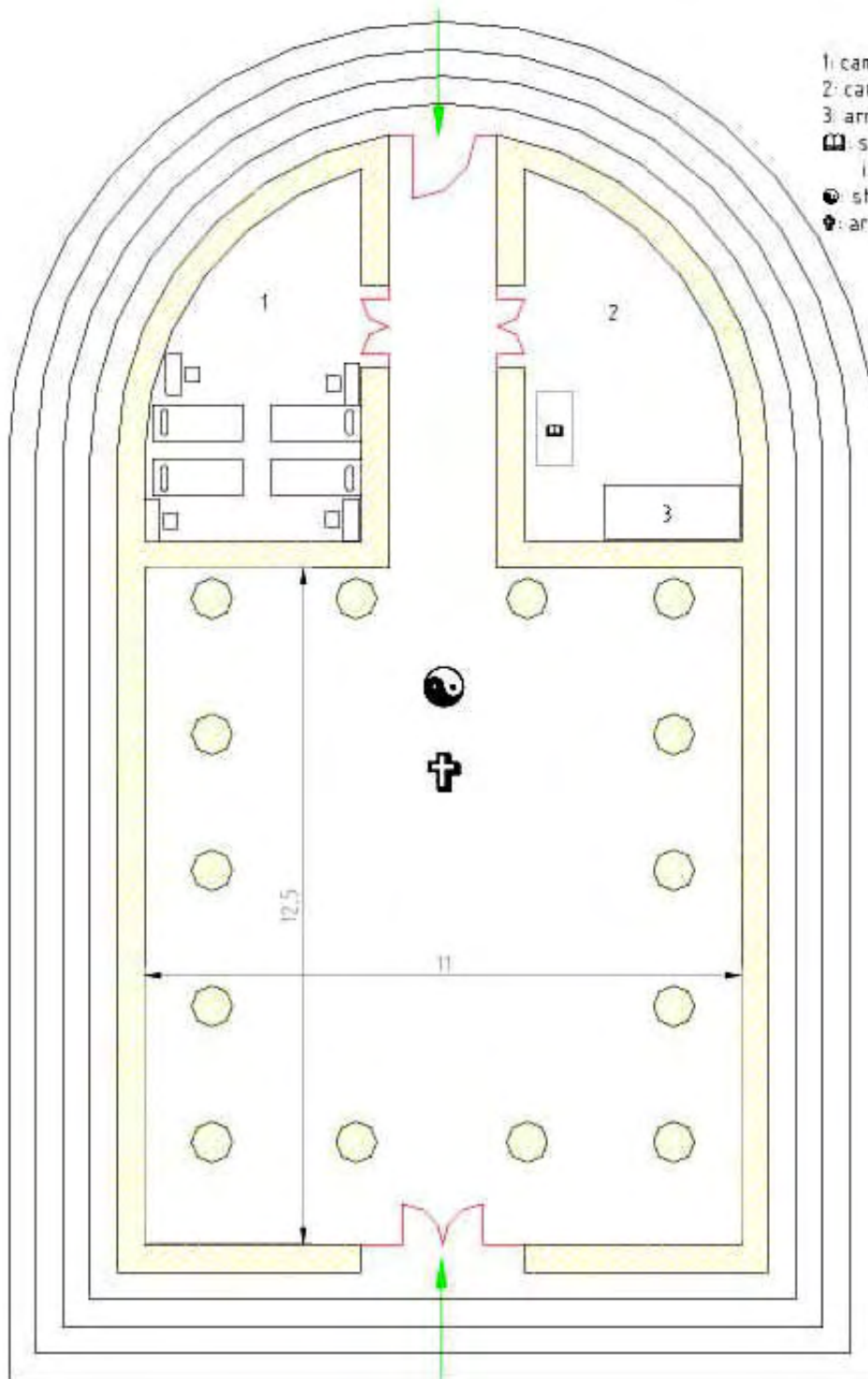


Secondo piano





# TEMPIO DI JANO



- 1: camera da letto degli accoliti
- 2: camera di preghiera
- 3: armadio
- scrivania dove sono contenuti il diario e la pergamena
- statua di Jano
- ara votiva

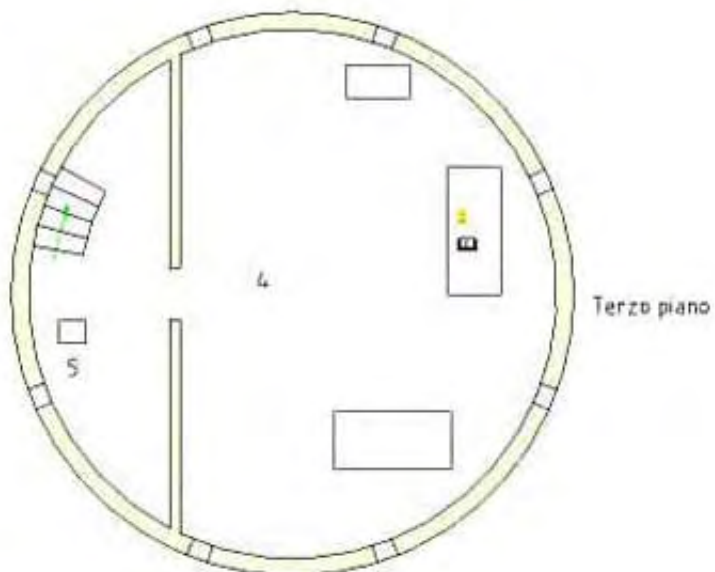
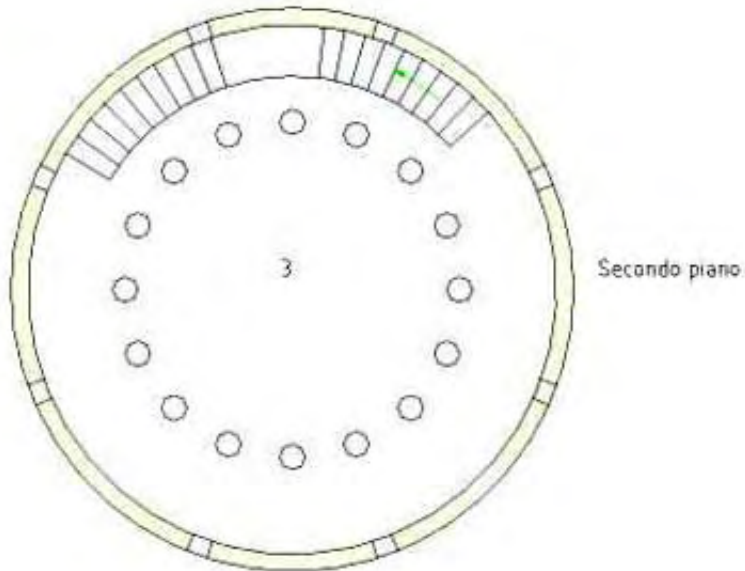
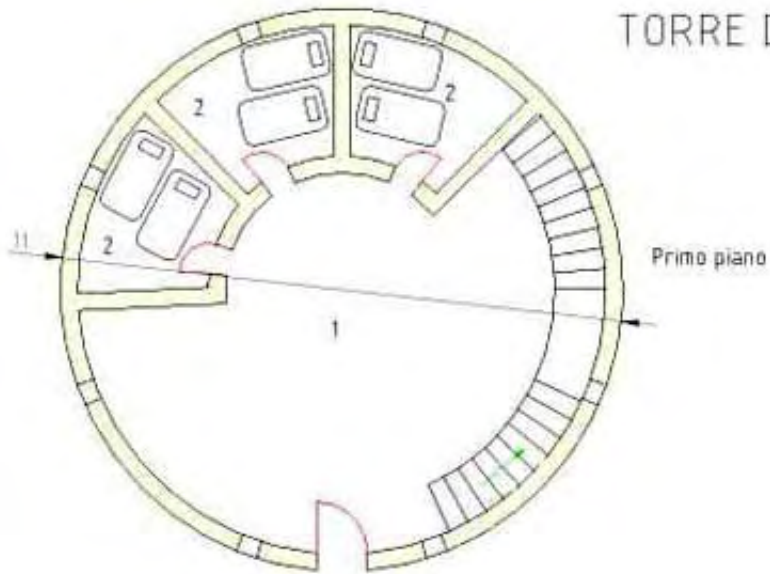
Rever

Conte





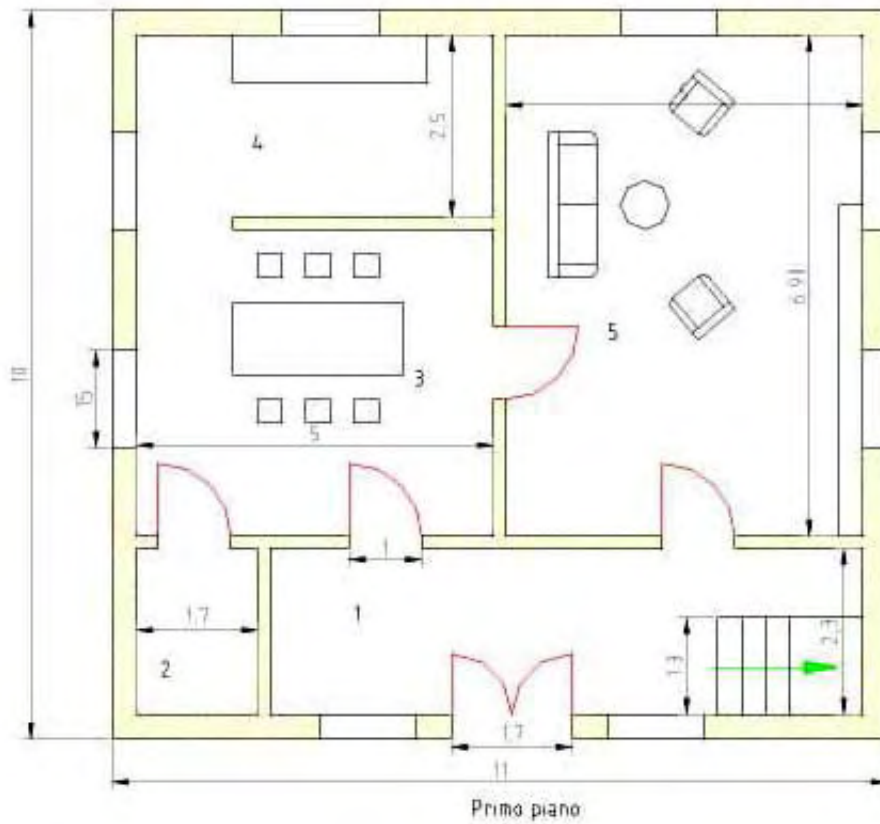
## TORRE DI ETREM



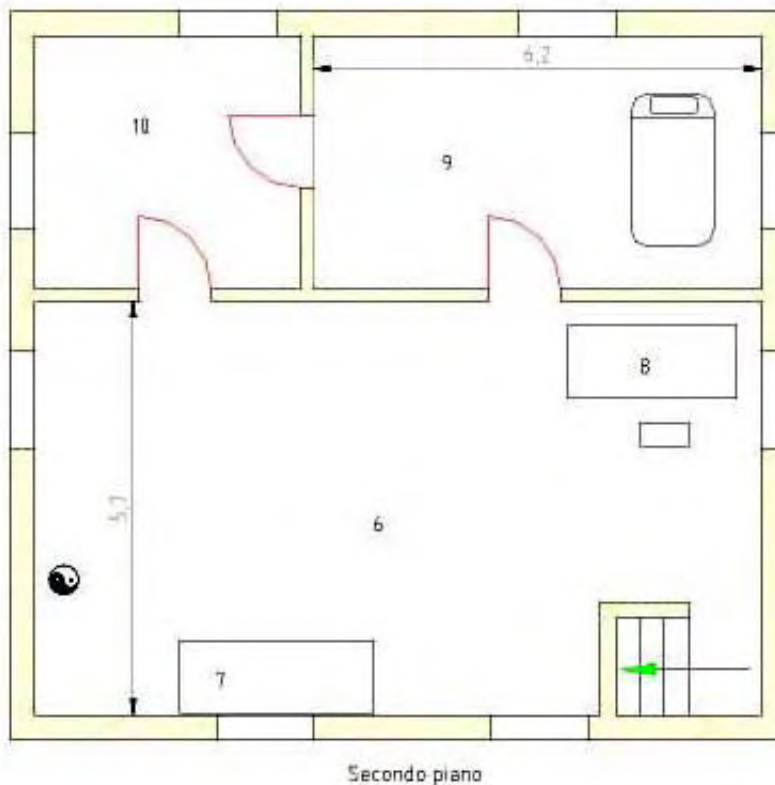




## LA CASA DI FADER

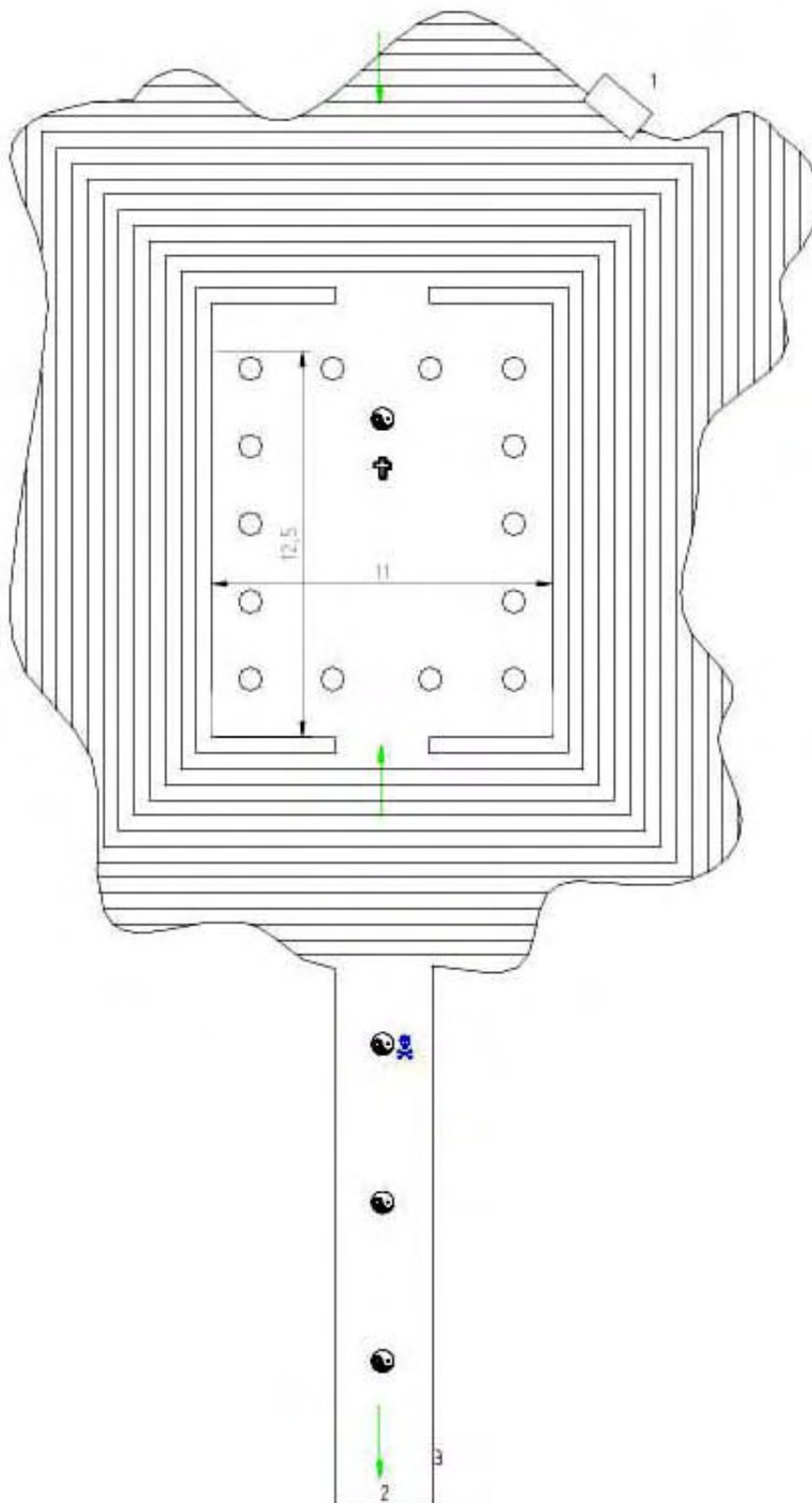


- 1: atrio
- 2: sgabuzzino
- 3: sala da pranzo
- 4: cucina
- 5: soggiorno
- 6: studio
- 7: tavolo con progetti
- 8: scrivania
- 9: camera da letto
- 10: bagno
- simbolo di Jafun






## TEMPIO DI JOTUN



- 1: Passaggio per il palazzo di giustizia
- 2: Scale per la statua di Solen Braveheart
- 3: Leva per chiudere il congegno della statua

 Trappola

Rever

Thierro

Fader

Guerrieri





*Andrea Guerrieri, Federico Valeri 2001*  
*www.brigata.it*

---

Questo documento è rilasciato sotto licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

---

*Dungeons & Dragons © Wizards of the Coast LLC,  
a subsidiary of Hasbro, Inc. All Rights Reserved.*



«FOSCHE NUBI PAIONO ADDENSARSI ALL'ORIZZONTE DI MESSANTIA. L'EPICENTRO DEGLI EVENTI È RIVEN, PRIMO PUNTO D'ARRIVO DELLE CAROVANE DI METALLI PREZIOSI PROVENIENTI DAI SETTE PICCHI. DA ALCUNE SETTIMANE NUMEROSI CRIMINI SI SONO SUSSEGUITI: I BERSAGLI PIÙ COLPITI SONO STATE LE CAROVANE PROVENIENTI DAI TERRITORI NANICI. INGENTI SONO STATI I FURTI, MA LE RAZZIE NON SI SONO FERMAE A QUESTO: INTERE FATTORIE SONO STATE DATE ALLE FIAMME, E GIÀ SI CONTANO NUMEROSE VITTIME.

IL GOVERNATORE DI RIVEN, CONTE LOTHAR FENDAMAR, CUGINO DEL RE, NON RIESCE A TENERE SOTTO CONTROLLO LA SITUAZIONE, PUR IMPEGNANDO TUTTE LE MILIZIE DI CUI DISPONE. GLI ATTACCHI SONO FULMINEI, IMPREVEDIBILI E NON SEGUONO UNA LOGICA MANIFESTA. DUNQUE IL CONTE È STATO COSTRETTO A CHIEDERE L'INTERVENTO DELL'ORDINE DI JANOS...»

JOTUN È UN SEMPLICE SCENARIO DI INDAGINE, SCRITTO PER IL PRIMO TORNEO VALTIBERINO DI GIOCO DI RUOLO E PROPRIO PER QUESTO "CUCITO" SULLE REGOLE DEL CLASSICO DUNGEONS&DRAGONS; DA GIOCARE CON I SEI PERSONAGGI PREGENERATI, OPPURE FACILMENTE ADATTABILE AD ALTRE AMBIENTAZIONI.



L'Allegra Brigata  
[www.brigata.it](http://www.brigata.it)