



# All'inseguimento della Spada del Sole!

di Federica "Parvati V" Ugliano

Un'avventura per 4-6 personaggi per



**Lone Wolf RPG © 2004 August Hahn / Mongoose Publishing**

**per l'edizione italiana © 2004 Editori Folli**

**Original Lone Wolf story and characters: copyright © 1984-2004 Joe Dever**

## Introduzione

Quando a Lucca, a bruciapelo, mi proposero di scrivere e fare giocare un'avventura in cui Joe Dever impersonasse Lupo Solitario, confesso di avere avuto un attimo di mancamento. Per parafrasare una memorabile domanda di una delle conferenze, che cosa potevo mai fare giocare a qualcuno che mi aveva fatto distruggere Helgedad e riportare la Pietra di Luna agli Shianti? Ebbene, questo è quanto i miei miseri due neuroni superstiti sono riusciti a mettere insieme il giorno successivo, grazie anche all'impagabile aiuto (insieme ad una buona dose di sopportazione :) di Mirko Pellicioni, Michele Bonelli Di Salci, e di "André Duval" per le schede.

E così, domenica 31/10/2004, ore 14.00 e qualche minuto di ritardo, allo stand del gioco, l'abbiamo giocata. Adesso so che sono anche grosso modo capace di condurre un'avventura in inglese :D

Non starò a tediare con una lunga cronaca, anche perché l'unico neurone sopravvissuto non mi assiste molto, e poi se la sto scrivendo ora è per farla giocare a voi! Se volete sapere che cosa succede, mettetevi insieme ad un gruppo di amici e giocatela.

È stata pensata come un breve spin-off, oppure perché no, come un'avventura introduttiva per chi desidera provare il gioco: troverete in queste pagine tutto quello che vi occorre per giocarla, personaggi compresi (e sono tutti personaggi famosi, tratti dai primi libri della serie di Lupo Solitario). Ma naturalmente, gli Arbitri di Gioco che lo desiderano potranno inserire questa avventura nella storia del proprio gruppo di gioco, con qualche adattamento se lo riterranno necessario.

E adesso bando alle ciance, e veniamo all'avventura!

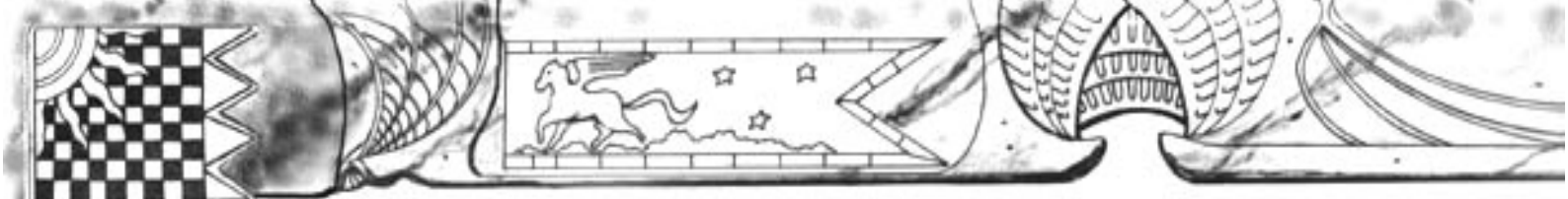
## La Trama

### Antefatto

Lupo Solitario è tornato trionfante dalla sua missione a Durenor, portando con sé la flotta durenese, ma più importante ancora, la leggendaria Spada del Sole, dono del dio Ramas alle genti del Magnamund per sconfiggere le tenebre. Era una delle ultime albe che Holmgard, si temeva, avrebbe ancora visto... ma in quell'alba, i primi raggi di sole, deviati dalla lama divina, andarono a colpire la tenda in cui riposava Zagarna, e lo incenerirono sul posto. Certo, seguirono ancora molti giorni, anzi settimane, prima che Sommerlund fosse finalmente del tutto liberata dalle orde delle tenebre che vi si erano riversate, ma con la caduta dell'Arcisignore delle Tenebre, al di là dei Monti Durncrag è scoppiata una furiosa guerra civile, che promette a Sommerlund perlomeno qualche anno di pace e relativa tranquillità.

E questa promessa di pace non giunge davvero troppo presto alla terra martoriata e alla gente che molto ha sofferto. Perciò, per aiutare a risollevarne il morale dei Sommerliani che devono ricostruire tutta la propria vita, il Re ha chiesto a Lupo Solitario, accompagnato da una scorta d'onore mista di Sommerlund e Durenor, di portare la Spada del Sole in una parata che toccherà tutte le terre più colpite dalla guerra. La lama divina, simbolo della speranza delle genti, sarà poi riconsegnata a Durenor, ancora una volta, quale pegno dell'imperitura amicizia tra le due nazioni, in una solenne cerimonia di ringraziamento per l'aiuto ricevuto.

È l'alba in un villaggio appena fuori Toran, la semidistrutta città sommerliana che ha affrontato la prima ondata dell'esercito delle Tenebre. La delegazione e la sua scorta sosta in una locanda appena ricostruita, la Spada preziosa sorvegliata attentamente dalle guardie. Questa notte Lupo Solitario non ha dormito molto




bene: strani sogni lo hanno perseguitato. E quando si reca nella stanza che ospita la preziosa teca, il suo cuore non vi trova alcuna rassicurazione, ma sprofonda nel terrore più puro: la lama dorata che si trova ora nella teca non è che una copia...

La Spada del Sole è stata rubata!

**Da qui in poi, le informazioni sono rivolte solo ed esclusivamente all'Arbitro di Gioco!**

## Qualche considerazione preliminare



L'avventura in sé ha una durata variabile, che può essere anche piuttosto breve (è stata pensata per giocare un'oretta e mezza circa), ma molto dipende dalla reattività dei giocatori e dalla loro capacità di trovare la pista giusta. La Spada del Sole è stata rubata da un abile ladro, un certo Daryos III (descritto in dettaglio più avanti). Il fulcro dell'azione è l'inseguimento di questo ladro, che non è una persona comune (d'altro canto, sarebbe stato davvero impossibile per una persona comune portare a termine un furto del genere!). Daryos è un tipo scaltro, e sa bene di dovere correre come il vento, e scomparire dalla vista il più rapidamente possibile. In effetti, il suo piano sarebbe perfetto, se non avesse sottovalutato l'abilità dei PG che ha alle calcagna (e la forza del destino). Egli ha in mente di raggiungere, per vie traverse, ma il più rapidamente possibile, Holmgard, per scomparire tra la folla, e possibilmente lasciare Sommerlund via nave... attenderà in qualche paese lontano che si calmino le acque, prima di tornare al proprio rifugio. Il gruppo dovrà seguirne le tracce (che sono poche e non semplici da trovare) - idealmente, l'avventura si concluderà tra i vicoli di Holmgard (ma se i PG risultassero veramente abili, potrebbero intercettarlo anche prima: in questo caso, anticipate la seguente scena). Verso la fine dell'inseguimento, il gruppo si imbatte in un vecchio mendicante cieco, il quale riceve una visione dal dio Ramas e rivolta a Lupo Solitario, a cui intima di non riconsegnare la Spada a Durenor, ma di tenerla al suo fianco come luce di speranza per i giorni bui che verranno; il vecchio fornisce anche al gruppo l'indicazione finale per raggiungere l'inafferrabile ladro, e così tutto è bene quel che finisce bene - o quasi...

Come risulterà ovvio per gli appassionati di vecchia data della serie, questa avventura si colloca tra il secondo ed il terzo libro. La continuity della storia è stata rigorosamente rispettata (beh, o quanto meno ci siamo

sforzati il più possibile di farlo), ma naturalmente voi che la giocate potete benissimo decidere di adottare uno stile di gioco più libero. Il gioco di ruolo di Lupo Solitario, in effetti, è ambientato circa 50 anni prima di questi fatti, che sono piuttosto catastrofici dal punto di vista dei Cavalieri Ramas (sterminati proprio da Zargarna con l'eccezione del solo Lupo Solitario), e non solo per loro.

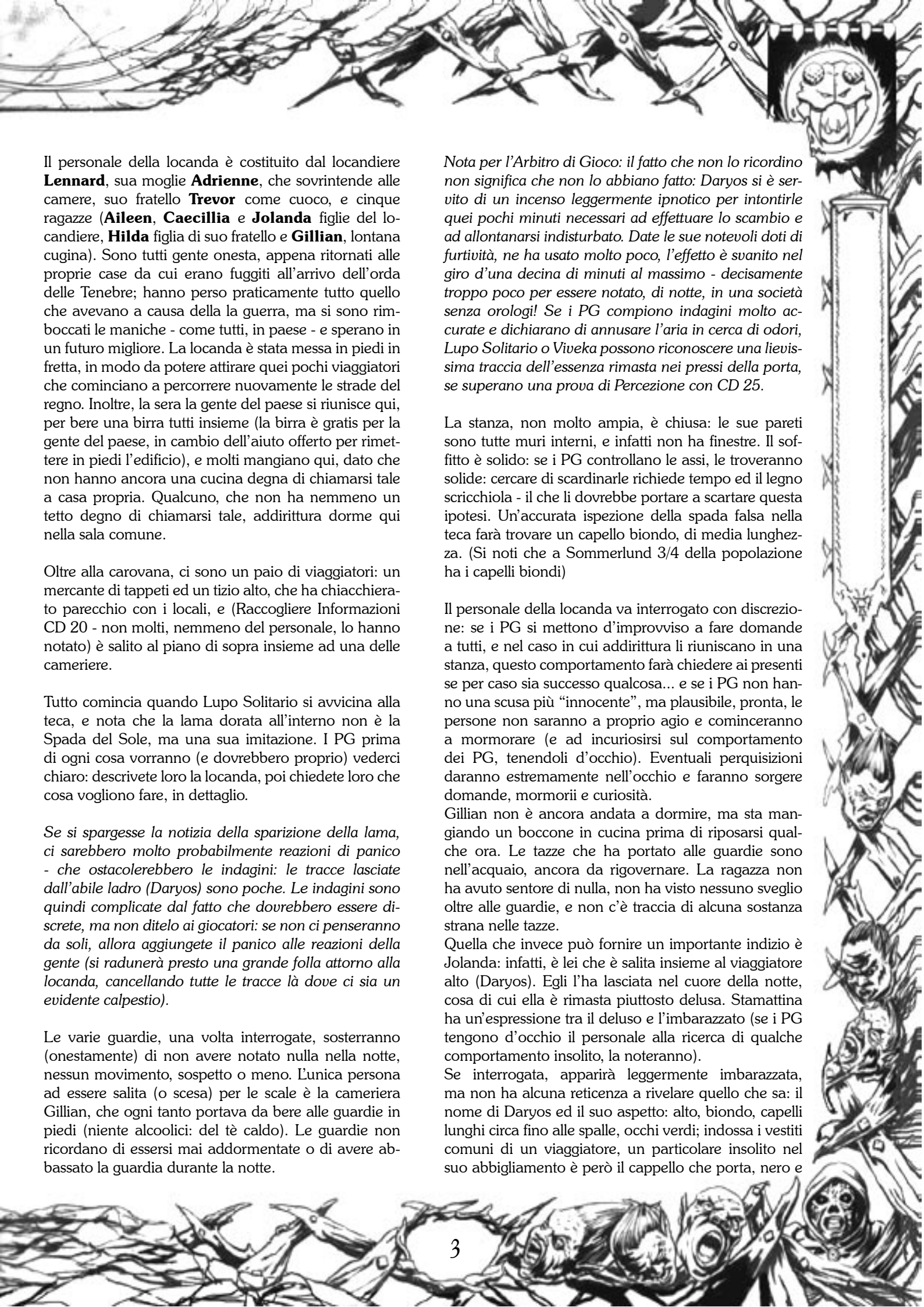
*Nota: Lupo Solitario è dotato dell'Arte del Sesto Senso, che potrà essergli di grande aiuto nelle indagini, ma attenzione a non esagerare. Primo, Sesto Senso è una capacità di potenza limitata, e secondo, è stata pensata come uno strumento per l'Arbitro di Gioco, non come una scorciatoia per il giocatore. Ovvero, lo spirito di questa avventura è la suspense che si crea nell'inseguimento, e nell'incertezza della situazione. La suspense si perderà completamente se esagerate, rendendo il Sesto Senso quasi una sorta di onniscienza; inoltre, così facendo, trasformerete l'avventura da corale in solitario, e gli altri personaggi si ridurranno a poco più che spettatori, mentre dovrebbero essere i coprotagonisti. Il Sesto Senso di Lupo Solitario, legato alla Spada del Sole, fornisce ai giocatori quel piccolo vantaggio su Daryos (che altrimenti, data la perfetta esecuzione del suo piano, potrebbe essere inafferrabile); inoltre, fornisce all'Arbitro di Gioco un pungolo per i giocatori, nel caso si trovassero in palese difficoltà su come procedere, o travisassero qualche indizio, oppure si rivelassero troppo lenti nel prendere decisioni. Ma ricordatevi quanto detto sopra!*

## Svolgimento

### I: Interrogatori

#### La scena

La locanda in cui si sono fermati a dormire i nostri è l'edificio nelle condizioni migliori di tutto il **villaggio di Thyne** (appena a sud di Toran: la città, praticamente rasa al suolo durante la guerra, è in una situazione troppo caotica per offrire ospitalità ad una così importante parata). I danni sono stati riparati, l'edificio è solido; si tratta di una costruzione non troppo grande, quadrata, a due piani; di sotto ci sono le cucine e la sala comune, di sopra le camere. Una di queste ultime (che in effetti viene utilizzata come ripostiglio, dato che non ha finestre) è stata sgomberata per potervi riporre al sicuro la teca che contiene la Spada del Sole. La stanza ha una sola porta, e quattro guardie sono sempre vigili: due all'interno e due di ronda nel corridoio. In tutto le guardie che accompagnano il convoglio sono otto, e si danno il cambio nella notte a turni di due ore, per assicurarsi di essere sempre vigili.



Il personale della locanda è costituito dal locandiere **Lennard**, sua moglie **Adrienne**, che sovrintende alle camere, suo fratello **Trevor** come cuoco, e cinque ragazze (**Aileen**, **Caecillia** e **Jolanda** figlie del locandiere, **Hilda** figlia di suo fratello e **Gillian**, lontana cugina). Sono tutti gente onesta, appena ritornati alle proprie case da cui erano fuggiti all'arrivo dell'orda delle Tenebre; hanno perso praticamente tutto quello che avevano a causa della guerra, ma si sono rimboccati le maniche - come tutti, in paese - e sperano in un futuro migliore. La locanda è stata messa in piedi in fretta, in modo da potere attirare quei pochi viaggiatori che cominciano a percorrere nuovamente le strade del regno. Inoltre, la sera la gente del paese si riunisce qui, per bere una birra tutti insieme (la birra è gratis per la gente del paese, in cambio dell'aiuto offerto per rimettere in piedi l'edificio), e molti mangiano qui, dato che non hanno ancora una cucina degna di chiamarsi tale a casa propria. Qualcuno, che non ha nemmeno un tetto degno di chiamarsi tale, addirittura dorme qui nella sala comune.

Oltre alla carovana, ci sono un paio di viaggiatori: un mercante di tappeti ed un tizio alto, che ha chiacchierato parecchio con i locali, e (Raccogliere Informazioni CD 20 - non molti, nemmeno del personale, lo hanno notato) è salito al piano di sopra insieme ad una delle cameriere.

Tutto comincia quando Lupo Solitario si avvicina alla teca, e nota che la lama dorata all'interno non è la Spada del Sole, ma una sua imitazione. I PG prima di ogni cosa vorranno (e dovrebbero proprio) vederci chiaro: descrivete loro la locanda, poi chiedete loro che cosa vogliono fare, in dettaglio.

*Se si spargesse la notizia della sparizione della lama, ci sarebbero molto probabilmente reazioni di panico - che ostacolerebbero le indagini: le tracce lasciate dall'abile ladro (Daryos) sono poche. Le indagini sono quindi complicate dal fatto che dovrebbero essere discrete, ma non ditelo ai giocatori: se non ci penseranno da soli, allora aggiungete il panico alle reazioni della gente (si radunerà presto una grande folla attorno alla locanda, cancellando tutte le tracce là dove ci sia un evidente calpestio).*

Le varie guardie, una volta interrogate, sosterranno (onestamente) di non avere notato nulla nella notte, nessun movimento, sospetto o meno. L'unica persona ad essere salita (o scesa) per le scale è la cameriera Gillian, che ogni tanto portava da bere alle guardie in piedi (niente alcoolici: del tè caldo). Le guardie non ricordano di essersi mai addormentate o di avere abbassato la guardia durante la notte.

*Nota per l'Arbitro di Gioco: il fatto che non lo ricordino non significa che non lo abbiano fatto: Daryos si è servito di un incenso leggermente ipnotico per intontirle quei pochi minuti necessari ad effettuare lo scambio e ad allontanarsi indisturbato. Date le sue notevoli doti di furtività, ne ha usato molto poco, l'effetto è svanito nel giro d'una decina di minuti al massimo - decisamente troppo poco per essere notato, di notte, in una società senza orologi! Se i PG compiono indagini molto accurate e dichiarano di annusare l'aria in cerca di odori, Lupo Solitario o Viveka possono riconoscere una lievissima traccia dell'essenza rimasta nei pressi della porta, se superano una prova di Percezione con CD 25.*

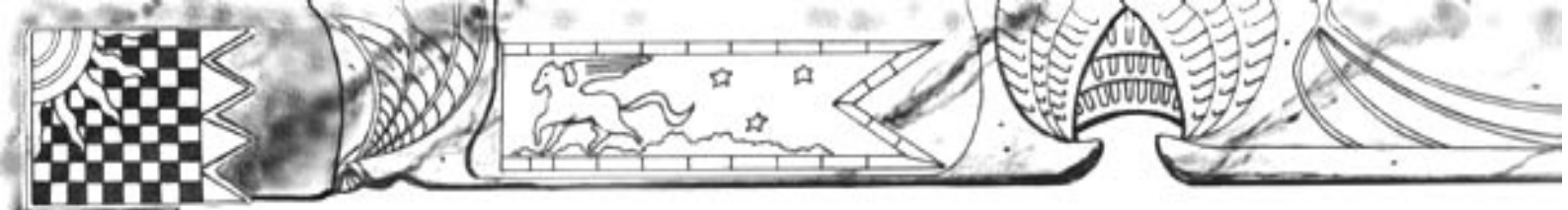
La stanza, non molto ampia, è chiusa: le sue pareti sono tutte muri interni, e infatti non ha finestre. Il soffitto è solido: se i PG controllano le assi, le troveranno solide: cercare di scardinarle richiede tempo ed il legno scricchiola - il che li dovrebbe portare a scartare questa ipotesi. Un'accurata ispezione della spada falsa nella teca farà trovare un capello biondo, di media lunghezza. (Si noti che a Sommerlund 3/4 della popolazione ha i capelli biondi)

Il personale della locanda va interrogato con discrezione: se i PG si mettono d'improvviso a fare domande a tutti, e nel caso in cui addirittura li riuniscano in una stanza, questo comportamento farà chiedere ai presenti se per caso sia successo qualcosa... e se i PG non hanno una scusa più "innocente", ma plausibile, pronta, le persone non saranno a proprio agio e cominceranno a mormorare (e ad incuriosirsi sul comportamento dei PG, tenendoli d'occhio). Eventuali perquisizioni daranno estremamente nell'occhio e faranno sorgere domande, mormorii e curiosità.

Gillian non è ancora andata a dormire, ma sta mangiando un boccone in cucina prima di riposarsi qualche ora. Le tazze che ha portato alle guardie sono nell'acquaio, ancora da rigovernare. La ragazza non ha avuto sentore di nulla, non ha visto nessuno sveglio oltre alle guardie, e non c'è traccia di alcuna sostanza strana nelle tazze.

Quella che invece può fornire un importante indizio è Jolanda: infatti, è lei che è salita insieme al viaggiatore alto (Daryos). Egli l'ha lasciata nel cuore della notte, cosa di cui ella è rimasta piuttosto delusa. Stamattina ha un'espressione tra il deluso e l'imbarazzato (se i PG tengono d'occhio il personale alla ricerca di qualche comportamento insolito, la noteranno).

Se interrogata, apparirà leggermente imbarazzata, ma non ha alcuna reticenza a rivelare quello che sa: il nome di Daryos ed il suo aspetto: alto, biondo, capelli lunghi circa fino alle spalle, occhi verdi; indossa i vestiti comuni di un viaggiatore, un particolare insolito nel suo abbigliamento è però il cappello che porta, nero e



a punta, che a prima vista si direbbe da donna. Aveva con sé uno zaino ed un involto (sacco a pelo?). Lei ha il sonno piuttosto leggero, ma non lo ha sentito allontanarsi; si è alzata un po' prima dell'alba e già non se ne vedeva traccia.

Cercare tracce in un paesino i cui abitanti stanno lavorando duramente per la ricostruzione non è affatto un'impresa semplice; tuttavia, cercando verso sud (ma non all'imboccatura della strada) e superando una prova di Sopravvivenza con CD 20 + 2 per ogni ora trascorsa dall'alba (a causa del movimento della gente), i PG troveranno alcune impronte, quali possono essere state lasciate da un uomo alto che cammini di buon passo.

Ogni perquisizione in locanda richiederà come minimo mezz'ora, ogni interrogatorio un quarto d'ora (se i PG tengono un comportamento casuale, che richiede una conversazione non troppo diretta), ma questi tempi possono aumentare se hanno destato la curiosità della gente intorno. Se la notizia del furto si diffonde si verificheranno scene di panico; in questo caso, i PG potrebbero lasciare le guardie sul posto a calmare la situazione, perdendo così solo un'ora, oppure intervenire direttamente perdendo anche più tempo.

## 2: Inseguimento

Una volta trovata la pista di Daryos, i PG potranno lanciarsi all'inseguimento. Daryos, egli stesso in grado di seguire le tracce, sta attivamente cancellando le proprie, passando spesso, se possibile, per tratti rocciosi, nei torrenti, arrampicandosi sugli alberi, e procedendo sempre comunque parallelo alla strada.

Per un certo tratto, la strada entra nella foresta che circonda il Monastero Ramas. Qui Daryos, agilissimo nei movimenti, procederà perlopiù sugli alberi, lasciando meno tracce e più difficili da trovare (la CD in questo caso è di 25), e magari anche diverse false piste. Compierà diversi bruschi cambi di direzione e giri più lunghi, sempre per rendere più difficile da individuare la propria pista.

Se i PG pensano di precederlo (ad esempio allertando le stazioni di posta di fermare i viaggiatori), scopriranno che egli segue un percorso tortuoso, ed evita accuratamente ogni altra persona in circolazione.

Se con le loro azioni stessero guadagnando terreno troppo rapidamente (cioè, se prevedete di incrociare Daryos prima di Holmgard), ecco alcuni contrattempi in cui potrebbero incorrere:

- un agguato da parte di una banda di Drakkar che ancora girovagano per Sommerlund, soprattutto in un momento in cui i PG si stessero dirigendo a rotta di collo in una direzione; tempo perso almeno

un'oretta (devono pur fasciarsi le ferite e risistemarsi l'equipaggiamento dopo lo scontro!).

- la pista conduce improvvisamente ad un burrone, magari pieno di cespugli di Dente del Sonno (un graffio di questa pianta fa addormentare la persona colpita); in realtà si tratta di una falsa pista, Daryos ha lasciato la zona camminando sui rami in direzione opposta, per poi riprendere solo dopo qualche tempo; tempo perso: il tempo che i PG dedicheranno a ricerche inutili nel burrone, più un paio d'ore per ritrovare la pista giusta.

- la pista conduce al fiume, percorso ancora da detriti e tronchi di alberi abbattuti (proprio ad uno di questi si è affidato Daryos, perciò, se anche i PG facessero fermare i barcaiuoli, non otterrebbero gran che); abbandonando il fiume diverso tempo dopo; tempo perso: il tempo eventualmente dedicato a ricerche controcorrente, ma la pista è poi facile da trovare, dato che la riva è fangosa e le tracce non si sono del tutto cancellate.

A meno di idee davvero valide da parte dei Giocatori (che consentano di superare tutte queste contromosse), i personaggi giocanti arriveranno a Holmgard alcune ore dopo Daryos. Se i PG non hanno mandato messaggeri, sarà entrato tranquillamente dalla porta principale; se invece hanno ordinato alle guardie di fermare i viaggiatori, allora ci sarà un evidente posto di blocco all'entrata della città (se anche si fossero raccomandati sulla segretezza, si sa che le autorità cittadine tendono a non concepire esattamente questa parola... le eventuali persone fermate non hanno nulla a che vedere con la Spada del Sole, comunque), e Daryos utilizzerà per entrare qualche "via alternativa".


Nel primo caso, sarà sufficiente una prova di Racogliere Informazioni: CD 15 per scoprire che è entrato un tizio col cappello nero, a punta - oppure CD 25 per scoprire un tizio biondo ed alto (come il 75% dei Sommerliani, appunto) con un fagotto. Se i PG non hanno nemmeno questi indizi, allora non possono chiedere in giro.

## 3: Il Vecchio e la Visione

*Se lo incontrano a Holmgard, sarà un vecchio mendicante, cieco. Altrimenti, potrebbe essere un vecchio pescatore in riva al fiume, oppure un vecchio boscaiolo alla ricerca di funghi nel bosco.*

Si tratta comunque di un vecchio di statura minuta, rinsecchito dall'età, dapprima apparentemente ignaro dell'approssimarsi dei PG, e che improvvisamente lancia un urlo che fende l'aria.

Dopo di che, prende a parlare, rivolgendosi a Lupo Solitario con una voce ricca e profonda: "Ti saluto, salvatore della nostra terra! Rallegrati: sei molto vicino



al tuo obiettivo. Il raggio del sole brilla ora di luce potente, riflesso dalla spuma del mare. (\*) Ma sappi che quanto è successo è un ammonimento: non devi riporre la lama divina. Conservala ed abbinare grande cura, e non cessar mai d'essere vigile, perché l'ora più cupa deve ancor giungere, ed in quell'ora di tenebra avrai bisogno della potenza del Sole al tuo fianco per ridare speranza ai cuori afflitti dall'oppressione delle Tenebre."

(\*) *Se l'incontro con il vecchio non avviene a Holmgard, sostituite con qualcosa di più appropriato! Ad esempio, "all'ombra dei faggi non toccati dalla malvagità" (un angolo di foresta non bruciato dalle orde di Zagarna), o qualcosa del genere.*

Dopo avere pronunciato queste parole, il vecchio sviene. Se i PG lo rianimano, egli sarà un po' confuso; la sua voce torna ad essere quella che ha sempre avuto, piuttosto querula per l'età, e non ricorda di avere detto alcunché. La sua aura è quella di una persona normalissima, ma leggermente soffusa d'un alone di luce che sta pian piano svanendo.

Il significato delle parole della visione dovrebbe essere chiaro: la Spada del Sole, e Daryos con lei, si trova al porto. Trovarlo sarà un'impresa non troppo difficile, anche se Daryos tenterà un ultimo accenno di fuga. Ma vedendo la propria impresa ormai fallita, prenderà la cosa relativamente con filosofia. Se possibile, proverà a lanciare la Spada da parte, per fuggire in un'altra direzione (ad esempio tuffandosi in mare). In ogni caso, non è uno che crede nell'uso della violenza (che trova volgare e inadatta al suo stile), e comunque non vuole mettere a repentaglio la propria vita: si arrenderà, a meno che l'atteggiamento dei PG lo costringa a combattere sulla difensiva, cercando un'ultima occasione per fuggire.

## Epilogo

I nostri non riceveranno riconoscimenti ufficiali per il compimento di questa missione, che dovrà restare un segreto ben custodito. In compenso, i re di Sommerlund e Durenor, visto l'esplicito messaggio inviato ai mortali dal cielo, converranno che la Spada debba restare a Lupo Solitario.

La parata riprende, anche se questa volta il giovane Ramas farà personalmente la guardia...

Se Daryos viene catturato, i PG dovrebbero assicurarlo alla giustizia... il verdetto sarà di condanna all'impiccagione, ma Daryos ha ancora qualche truccetto a portata di mano, e forse anche qualche amico, e riuscirà a fare perdere le proprie tracce.

## Personaggi non giocanti di rilievo

### Daryos III, il Collezionista

Nipote, omonimo e vero erede di uno dei più abili "cacciatori di tesori" che si siano mai visti in giro per il Magnamund, Daryos è un eclettico, allegro e scanzonato mascalzone che ritiene che la vita vada vissuta, e non subita. E per viverla appieno, bisogna affrontarne le sfide - e quando le degne sfide dovessero mancare, basta andare a cercarsele.

Come suo nonno, Daryos è affascinato dalla magia e da tutto ciò che è antico; pur non avendo una briciola di potere, né magico né di altro genere, nel proprio retaggio, ha affinato la propria abilità fino quasi a renderla qualcosa di magico. Questa passione viene realizzata attraverso il collezionismo: ereditata la già ricca collezione di artefatti del passato raccolti da suo nonno, Daryos vuole ora ampliarla, anche se i tempi si sono fatti più cupi, più pericolosi e forse più amari.

Dopo i terribili giorni della guerra (in cui, sia pure senza mai esporsi alla luce dell'ufficialità e della legge, Daryos si è distinto per l'impegno nel liberare prigionieri sommerliani, soprattutto civili indifesi, dalle mani delle orde delle Tenebre), Daryos sente il bisogno di una sfida superiore, e quale sfida più degna della sua straordinaria abilità del furto della Spada del Sole?

Daryos conosce, naturalmente, le leggende che riguardano l'artefatto divino, forse le conosce meglio di ogni altro sul Magnamund, dato che la sua collezione di antichità contiene molti testi rari, alcuni forse addirittura unici, ed egli ha passato ore ed ore a consultarli avidamente. Sa benissimo che la Spada del Sole può essere utilizzata solo da un Ramas, altrimenti perderebbe per sempre tutti i suoi poteri - e così facendo, perderebbe anche ogni valore. Non intende recare alcun danno alla lama divina; semplicemente, passata la guerra, essa è destinata a tornare chiusa in una teca - ebbene, perché non quella del suo museo privato?

### Statistiche di gioco:

*Avventuriero, 15° livello*

For 11, Des 17, Cos 10, Int 16, Sag 12, Car 14;  
Acrobazia +20, Artista della Fuga +18, Atletica +9 (+11 per saltare, +15 con rincorsa), Camuffare +11 (+2 se "si cala nella parte"), Conoscenze (storia) +12, Conoscenze (arcane) +12, Conoscenze (sotterranei e segrete) +12, Conoscenze (natura) +14, Diplomazia +13, Disattivare Congegni +21, Furtività +21, Percezione +21 (+25 per individuare trappole; possiede il privilegio "Istinto Cieco"), Raccogliere Informazioni +11, Raggirare +11, Scalare +9 (+11 se utilizza corde), Sopravvivenza +10 (+12 per trovare tracce; +2 a tutte le prove in ambienti naturali di superficie e sottoterra), Valutare +12;

Attacco Completo: 3 attacchi con lo stocco a Combat-

tività +11/+6/+1, danno 1d6, critico 18-20/x2;  
Classe Armatura 13 (schivare +1 contro un nemico,  
e +4 contro trappole; sulla difensiva +5, difesa totale  
+8);

Resistenza 71;

TS: Tempra +5, Riflessi +12 (+4 contro trappole;  
dimezza automatico, se riesce evita del tutto il danno),  
Volontà +6; 2 volte al giorno, può aggiungere un bo-  
nus di fortuna di +2 ad un singolo tiro salvezza.

Bonus di Iniziativa +7.

Non perde il bonus di Destrezza alla CA e non può es-  
sere fiancheggiato.

La sua velocità in corsa è 5x il movimento base.

Padroneggia i seguenti Trucchi dell'Avventuriero: Agi-  
lità (+1), Eludere (x2), Nascondersi in piena vista e  
Spirito d'iniziativa. *Rimandiamo alla descrizione della  
classe per gli altri privilegi acquisiti, che non siano stati  
fin qui menzionati.*

**Equipaggiamento**

Abiti da esploratore (Speciale), Cappello dei pensieri  
(Speciale), Stocco (Arma), Pugnale Ingioiellato +3  
(+1 Capolavoro, +2 magico) (Arma), Zaino, 2 Pasti  
(Zaino), Otre (Zaino), Sacco a Pelo (Zaino), Attrezzi  
da Scasso (Zaino), Corda (Zaino), Acciarino e pietra  
focaia (Zaino), Torcia (Zaino), Borsa con 328 Corone  
d'Oro.

### *Guardie della scorta d'onore*

Sono soldati delle truppe scelte di Sommerlund, tutti  
distintisi per il loro valore in battaglia. Sono uomini  
fidati, alcuni più allegri ed altri più cupi, ma tutti molto  
camerateschi e ligi al loro dovere. Sono personaggi  
di scarso rilievo, se non nel corso degli interrogatori  
all'inizio dell'avventura: infatti rallenterebbero il grup-  
po dei PG nell'inseguimento del ladro. *(Se i PG inizial-  
mente se li portano dietro, le guardie obbediranno agli  
ordini senza fiatare, ma l'Arbitro di Gioco potrebbe fare  
notare a Lupo Solitario - che sarà quello che segue le  
tracce del ladro - che stanno andando troppo lenti e  
perdono terreno).*

Non ci sono cavalli per tutti, a causa della guerra che  
ha imposto un pesante tributo anche agli animali - e  
poi questa è una parata, nessuno prevede alcun impre-  
visto ora che la guerra è finita!

### **Statistiche di gioco:**

*Guerriero, 6° livello*

For 14, Des 10, Cos 12, Int 10, Sag 13, Car 12;

Atletica +11, Cavalcare +9, Conoscenze (militari) +5,  
Intimidire +5;

Attacco Completo: 2 attacchi con la spada a Comb-  
attività +9/+4, danno 1d8+3, critico 19-20/x2;

Classe Armatura 16;

Resistenza 57;

TS: Tempra +6, Riflessi +2, Volontà +3.

Bonus di Iniziativa +2.

Hanno un movimento base di 6 m.

**Equipaggiamento**

Uniforme delle Guardie Reali di Sommerlund (Spe-  
ciale), Cotta di Maglia (Armatura), Scudo Pesante  
(Scudo), Spada (Arma), Zaino, 2 Pasti (Zaino), Otre  
(Zaino), Acciarino e pietra focaia (Zaino), Sacco a Pelo  
(Zaino), Torcia (Zaino), Borsa con 28 Corone d'Oro.

### *Gruppetto di sbandati Drakkar*

Ufficialmente, la guerra è finita, ma qui e là ci sono an-  
cora delle piccole bande rimaste tagliate fuori dalla riti-  
rata (anche perché per i Drakkar la fuga è un disonore:  
meglio morire combattendo!). *Se l'Arbitro di Gioco ha  
bisogno di fare perdere un po' di tempo ai PG, potreb-  
bero cascare a fagiolo. La banda sarà composta da 4-8  
Drakkar (a seconda del numero dei PG e del tempo che  
volete far perdere loro); dovrebbero essere una distra-  
zione, non un reale pericolo per i nostri. Le tattiche  
adottate dai Drakkar sono piuttosto dirette: attaccano.*

*Guerriero, 5° livello*

For 16, Des 14, Cos 14, Int 10, Sag 10, Car 12;

Atletica +4, Cavalcare +5, Intimidire +7;

Attacco Completo: 1 attacco con la lancia a Comb-  
attività +9 in mischia (+8 a distanza), danno 1d8+4,  
critico x3;

Classe Armatura 16;

Resistenza 36;

TS: Tempra +6, Riflessi +3, Volontà +1 (+9 paura).

Bonus di Iniziativa +2.

Hanno un movimento base di 6 m.

**Equipaggiamento**

Cotta di Maglia (Armatura), Lancia (Arma), Zaino, 2  
Pasti (Zaino), Otre (Zaino).

## *Personaggi giocanti*

Nelle prossime pagine troverete sei personaggi prege-  
nerati, tratti dalla serie dei librogame di Lupo Solitario.  
Tutte le statistiche importanti ai fini dell'avventura  
(uhm... ma sono davvero importanti?) sono state ri-  
portate, per comodità del lettore e dei giocatori.

Se giocate questa avventura con meno di sei giocatori,  
alcuni di questi personaggi resteranno non assegnati.  
Per il buon funzionamento dell'avventura, è necessario  
che Lupo Solitario sia assegnato ad uno dei giocatori.  
In ordine di importanza, seguono: Banedon, il capitano  
D'Val, Dorier, Ganon e Viveka. Tutti i personaggi non  
assegnati ai giocatori saranno comunque presenti,  
come PNG; i Giocatori decideranno se viaggiare  
insieme a loro o meno.

E con questo è tutto. Non mi resta che augurarvi...

**Buon divertimento!**



## Lupo Solitario

L'ultimo dei Ramas. Un giorno sarai una leggenda vivente, ma per adesso sei un ragazzo di circa sedici anni, unico superstite del massacro dell'intero Monastero del tuo ordine, che era la tua casa. Hai la magra consolazione di avere portato a termine due importantissime missioni per conto del tuo paese: comunicare al Re ciò che è avvenuto ai tuoi compagni, e recuperare a Durenor un artefatto divino, la Spada del Sole, con il quale hai incenerito l'Arcisignore delle Tenebre Zagarna, mentre le truppe giunte in soccorso da Durenor aiutavano l'esercito del tuo paese a scacciarne le orde di creature malefiche. Ma porti ancora nel cuore il lutto per la scomparsa di tutti gli altri Ramas, ed ora, cessato l'immane pericolo, vorresti riuscire a completare in qualche modo il tuo addestramento, per potere riportare nel mondo ciò che i Ramas significavano: un baluardo incrollabile contro le Tenebre.

### Statistiche di gioco:

*Cavaliere Ramas, 7° livello*

For 15, Des 12, Cos 12, Int 10, Sag 18, Car 9;  
Acrobazia +4, Addestrare Animali +6, Artista della Fuga -1, Atletica +5, Camuffare +4 (+9 quando usi il IV Stadio di Mimetismo), Cavalcare +6, Concentrazione +7, Furtività +13, Percezione +9, Percepire Intenzioni +9, Scalare +5, Sopravvivenza +14;  
1 attacco con l'ascia a Combattività +7, danno 1d8+2, critico x3;  
Classe Armatura 16;  
Resistenza 49;  
Forza di Volontà 39;  
TS: Tempra +5 (sei immune a tutti i veleni naturali), Riflessi +9, Volontà +10;  
Bonus di Iniziativa +1, non puoi essere sorpreso.  
Hai un movimento base di 12 m.

Padroneggi le seguenti Arti Ramas: Sesto Senso V, Mimetismo V, Caccia V, Orientamento III, Affinità Animale II, Guarigione I.

Puoi utilizzare l'azione psichica Focalizzare 1 volta al giorno.

### Equipaggiamento

Abiti da esploratore (Speciale), Mantello del Cavaliere Ramas (Speciale), Stella di Cristallo (Speciale), Corpetto di Maglia (Armatura), Ascia da battaglia (Arma), Zaino, 4 Pasti (Zaino), Otre (Zaino), Acciarino e pietra focaia (Zaino), Cote per affilare (Zaino), Borsa con 47 Corone d'Oro.

## Banedon

Sei un giovane mago della Confraternita della Stella di Cristallo. Eri stato inviato al Monastero Ramas, nel tentativo di avvisare i monaci di una possibile imminente minaccia: l'invasione che ha causato la sua distruzione è probabilmente dovuta ad un tuo ex-confratello, un rinnegato che ha tradito il tuo ordine. Purtroppo, sei giunto tardi, ed anzi quando ti sei ritrovato circondato da una pattuglia di Giak nei boschi attorno al Monastero hai temuto per il peggio, ma poi hai avuto la fortuna di incontrare un sopravvissuto dei Ramas: Lupo Solitario, che col suo tempestivo intervento ti ha salvato la vita. Sei quindi riuscito a tornare a Toran, la sede della tua Corporazione, anche se la città è stata semidistrutta dalle orde di Zagarna. Ora però la guerra è finita, ed il tuo cuore ritorna a sperare in un ritorno alla pace di un tempo, anche se il ricordo di ciò che hai patito e che hai visto ha reso più saldo che mai il tuo proposito di dominare appieno i poteri della magia bianca e di lavorare contro lo strapotere delle forze delle Tenebre.

### Statistiche di gioco:

*Confratello della Stella di Cristallo, 7° livello*

For 8, Des 12, Cos 10, Int 17, Sag 16, Car 10;  
Concentrazione +10, Conoscenze (arcane) +11, Conoscenze (storia) +12, Conoscenze (geografia) +8, Diplomazia +10, Guarire +3, Percepire Intenzioni +10, Sapienza Occulta +15;  
1 attacco col bastone a Combattività +2, danno 1d6;  
Classe Armatura 11;  
Resistenza 24;  
TS: Tempra +2, Riflessi +3, Volontà +8;  
Bonus di Iniziativa +1.

Hai una Combattività Magica di base di +7/+2, e la CD per resistere ai tuoi incantesimi è di 17 + lo Stadio dell'incantesimo.

Padroneggi i seguenti Incantesimi della Confraternita: Ammalimento Mentale, Controincantesimo, Guarigione, Levitazione, Mano Fulminante (con Maestria Mistica), Percepire il Male (con Maestria Mistica), Scudo Invisibile (con Maestria Mistica).

### Equipaggiamento

Veste della Confraternita (Speciale), Stella di Cristallo (Speciale), Bastone (Arma), Zaino, 2 Pasti (Zaino), Otre (Zaino), Acciarino e pietra focaia (Zaino), 5 Candele (Speciale), Fiala d'inchiostro (Speciale), 5 fogli di carta (Speciale), Pennino (Speciale), Borsa con 157 Corone d'Oro.



## Viveka

Sei una mercenaria: il tuo mestiere è accorrere dove c'è una guerra, possibilmente dove pagano bene, e quindi, non appena si è sparsa la voce di quanto accadeva a Sommerlund, hai deciso di farci una puntatina. Le tue speranze non sono andate deluse, e sei stata inserita nei reparti di rinforzo. Nelle varie battaglie che hai avuto occasione di combattere ti sei distinta per il tuo stile di combattimento particolare (beh, non è stato poi troppo difficile, dato che molti, troppi dei tuoi compagni d'armi erano reclute a malapena in grado di distinguere l'elsa della spada dalla lama...). La guerra è ormai finita, ma probabilmente ci vorrà ancora qualche mese per ripulire completamente il territorio dagli sbandati delle orde delle Tenebre (e non solo), un incarico per il quale sei decisamente tagliata. Finché la paga sarà buona... Intanto, come premio non troppo ufficiale (quanto ti diverte come storcano il naso alcuni di questi cavalieri! Ma quelli che contano sanno riconoscere il valore guerriero, e tanto ti basta), sei stata scelta per l'incarico di scortare l'eroe del regno, un ragazzino noto come Lupo Solitario. Sarebbe piuttosto noioso, se non vedessi gli occhi della gente comune accendersi davvero di speranza al vostro passaggio... perfino il tuo cuore di mercenaria non può restare indifferente a certe scene.

### Statistiche di gioco:

*Mercenaria, 7° livello*

For 14, Des 17, Cos 14, Int 10, Sag 8, Car 14;

Acrobazia +12, Artista della Fuga +2, Atletica +6, Furtività +2, Intimidire +7, Percezione +4, Percepire Intenzioni +4, Raggiurare +12, Scalare +6, Sopravvivenza +4;

Attacco Completo (se utilizzi con successo Fintare Migliorato, tutti i tuoi attacchi di quel round beneficiano della finta, vedi pag. 142 del manuale): 2 attacchi con la spada corta a Combattività +10/+5 oppure 3 attacchi a +8/+8/+3, danno 1d6+3 (in caso di Attacco Furtivo: +2d6), critico 19-20/x2;

Classe Armatura 16;

Resistenza 56;

TS: Tempra +4, Riflessi +8, Volontà +1;

Bonus di Iniziativa +3.

*Equipaggiamento*

Uniforme dei Ranger di Sommerlund (Speciale), Corpetto di Cuoio Rinforzato (Armatura), 2 Spade Corte (Armi), Zaino, 2 Pasti (Zaino), Otre (Zaino), Corda (Zaino), Acciarino e pietra focaia (Zaino), Sacco a Pelo (Zaino), Torcia (Zaino), Borsa con 89 Corone d'Oro.

## Capitano D'Val Remir

Sei un ufficiale dei Ranger di Sommerlund, originario di Randong, nel sud del paese. Le tue terre per fortuna non sono state toccate troppo dalla tragedia che ha travolto il paese, e anche per questo tu sei stato tra i primi ad accorrere verso nord a dare man forte ai tuoi compagni nel disperato tentativo di arginare quel che più che un esercito era un'ondata di distruzione, con l'unica, flebile speranza nell'arrivo dei soccorsi che s'indeboliva ogni atroce giorno di più. Ora finalmente tutto questo è finito, e anche se Sommerlund ne porta ancora i vistosi segni, e forse ancora li porterà per molti anni, il sole è tornato a splendere sulla sua terra prediletta. Voi Ranger avete ancora molto lavoro da fare, perché ci sono ancora molti sbandati in giro per Sommerlund e l'ordine non è stato ancora completamente ristabilito, tuttavia per il tuo coraggio e come riconoscimento alla tua infallibilità come arciera hai ottenuto l'onore di scortare l'artefatto divino che ha portato la salvezza al tuo paese. Col cuore gonfio d'orgoglio hai accettato questo incarico.

### Statistiche di gioco:

*Ranger di Sommerlund, 7° livello*

For 14, Des 17, Cos 12, Int 8, Sag 10, Car 13;

Atletica +3, Cavalcare +8, Conoscenze (militari) +4, Scalare +2, Sopravvivenza +5;

Attacco Completo: 2 attacchi con la tua spada a Combattività +10/+5 oppure 2 frecce l'arco a +11/+6, danno 1d8+3, critico 19-20/x2, oppure 1d8+1d6+1, critico x3;

Classe Armatura 17;

Resistenza 63;

TS: Tempra +6, Riflessi +5, Volontà +2;

Bonus di Iniziativa +3.

*Equipaggiamento*

Uniforme dei Ranger di Sommerlund (Speciale), Corpetto di Maglia (Armatura), Arco Lungo (Arma) Spada (Capolavoro) (Arma), 20 Frecce (Speciali), Zaino, 2 Pasti (Zaino), Otre (Zaino), Lanterna a lente sporgente (Zaino), Olio (Zaino), Corda (Zaino), Acciarino e pietra focaia (Zaino), Borsa con 95 Corone d'Oro.





## Dorier

Sei un Cavaliere della Montagna Bianca, il più alto ordine di cavalleria del Regno di Durenor. Durenor e Sommerlund sono due regni da sempre alleati, ed oggi sei qui a Sommerlund come inviato del tuo paese. Pochi giorni fa, il vostro esercito è giunto, dopo una infernale traversata via nave, alle coste di Sommerlund, che era stato assalito da un'orda di creature delle Tenebre guidate dall'Arcisignore delle Tenebre Zagarna. In segno di perpetua amicizia, Durenor custodisce per Sommerlund un artefatto divino, la Spada del Sole, l'arma donata dal dio Ramas per combattere contro le forze delle Tenebre, con la quale fu ucciso in un'antica e sanguinosissima battaglia - anche allora, combattuta dalle forze congiunte di Sommerlund e Durenor - il precedente Arcisignore delle Tenebre, Vashna. In questa ora buia, è giunto a Durenor un giovane di Sommerlund, Lupo Solitario, ultimo superstite del glorioso ordine dei monaci Ramas, sterminati da Zagarna. Egli recava con sé il Sigillo di Hammerdal, ed era venuto a reclamare la Spada del Sole e l'aiuto del vostro paese. Ora la guerra è finita, Zagarna è stato ridotto in cenere, e tu e tuo fratello Ganon avete ricevuto l'onore di scortare la lama divina in una parata che ridia speranza alla distrutta Sommerlund, prima di riportarla a Durenor, suggellando nuovamente l'eterna amicizia tra i due paesi.

### Statistiche di gioco:

*Cavaliere della Montagna Bianca, 7° livello*

For 17, Des 10, Cos 14, Int 10, Sag 11, Car 14;

Atletica +4, Cavalcare +11, Conoscenze (storia) +3, Conoscenze (militari) +5, Diplomazia +5, Percepire Intenzioni +6;

Attacco Completo: 2 attacchi con il tuo spadone a Combattività +11/+6 (+12/+7 quando combatti contro un nemico di Durenor), danno 1d10+3, critico 19-20/x2;

Classe Armatura 17;

Resistenza 57;

TS: Tempra +7, Riflessi +2, Volontà +1;

Bonus di Iniziativa +2.

Hai un movimento base di 6 m.

Puoi scegliere, all'inizio di ogni round, di sottrarre un numero (al massimo 7) dai tuoi tiri per colpire; se i tuoi colpi vanno ugualmente a segno, aggiungi quel numero ai danni che infliggi.

### Equipaggiamento

Uniforme dei Cavalieri della Montagna Bianca (Speciale), Corpetto di Piastre (Armatura), Scudo Pesante (Scudo), Spadone (Arma), Zaino, 2 Pasti (Zaino), Otre (Zaino), Acciarino e pietra focaia (Zaino), Sacco a Pelo (Zaino), Torcia (Zaino), Borsa con 205 Corone d'Oro.

## Ganon

Sei un Cavaliere della Montagna Bianca, il più alto ordine di cavalleria del Regno di Durenor. Durenor e Sommerlund sono due regni da sempre alleati, ed oggi sei qui a Sommerlund come inviato del tuo paese. Pochi giorni fa, il vostro esercito è giunto, dopo una infernale traversata via nave, alle coste di Sommerlund, che era stato assalito da un'orda di creature delle Tenebre guidate dall'Arcisignore delle Tenebre Zagarna. In segno di perpetua amicizia, Durenor custodisce per Sommerlund un artefatto divino, la Spada del Sole, l'arma donata dal dio Ramas per combattere contro le forze delle Tenebre, con la quale fu ucciso in un'antica e sanguinosissima battaglia - anche allora, combattuta dalle forze congiunte di Sommerlund e Durenor - il precedente Arcisignore delle Tenebre, Vashna. In questa ora buia, è giunto a Durenor un giovane di Sommerlund, Lupo Solitario, ultimo superstite del glorioso ordine dei monaci Ramas, sterminati da Zagarna. Egli recava con sé il Sigillo di Hammerdal, ed era venuto a reclamare la Spada del Sole e l'aiuto del vostro paese. Ora la guerra è finita, Zagarna è stato ridotto in cenere, e tu e tuo fratello Dorier avete ricevuto l'onore di scortare la lama divina in una parata che ridia speranza alla distrutta Sommerlund, prima di riportarla a Durenor, suggellando nuovamente l'eterna amicizia tra i due paesi.

### Statistiche di gioco:

*Cavaliere della Montagna Bianca, 7° livello*

For 17, Des 12, Cos 14, Int 8, Sag 10, Car 13;

Atletica -3, Cavalcare +12, Concentrazione +3, Conoscenze (nobiltà e regalità) +4, Diplomazia +1, Percepire Intenzioni +11;

Attacco Completo: 2 attacchi con il tuo spadone a Combattività +11/+6 (+12/+7 quando combatti contro un nemico di Durenor), danno 1d10+3, critico 19-20/x2;

Classe Armatura 18;

Resistenza 57;

TS: Tempra +7, Riflessi +3, Volontà +2;

Bonus di Iniziativa +1.

Hai un movimento base di 6 m.

Puoi scegliere, all'inizio di ogni round, di sottrarre un numero (al massimo 7) dai tuoi tiri per colpire; se i tuoi colpi vanno ugualmente a segno, aggiungi quel numero ai danni che infliggi.

### Equipaggiamento

Uniforme dei Cavalieri della Montagna Bianca (Speciale), Corpetto di Piastre (Armatura), Scudo Pesante (Scudo), Spadone (Arma), Zaino, 2 Pasti (Zaino), Otre (Zaino), Acciarino e pietra focaia (Zaino), Sacco a Pelo (Zaino), Torcia (Zaino), Borsa con 205 Corone d'Oro.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ('Wizards'). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) 'Contributors' means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) 'Derivative Material' means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) 'Distribute' means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) 'Open Game Content' means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) 'Product Identity' means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) 'Trademark' means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) 'Use', 'Used' or 'Using' means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) 'You' or 'Your' means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity

used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorised version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Lupo Solitario, il Gioco di Ruolo è (C) 2004 Mongoose Publishing sotto licenza di Joe Dever e loghi, personaggi, nomi e simili collegati sono marchi registrati di Mongoose Publishing sotto licenza di Joe Dever a meno che non sia indicato diversamente. Tutti i diritti riservati. Mongoose Publishing Ltd Authorised User. Editori Folli srl Licenziatario per l'Italia.

"All'inseguimento della Spada del Sole!", Copyright 2004 Federica Ugliano