

# L'ULTIMA TORCIA



PER ORDINE DEL CIAMBELLANO UDRALVI SI RENDE NOTO ALLA CITTADINANZA CHE

1. Nei pressi dello Studio dell'Alchimista Doldandi sono avvenuti strani incidenti magici. Il famoso barbiere nano Sterbini si è svegliato all'improvviso completamente glabro e senza le sopracciglia. I residenti sono invitati a fare estrema attenzione. Cercansi Avventurieri per risolvere la situazione.
2. Il famoso avventuriero Gelm Fonit ha denunciato Adolfus Vaporidis sostenendo che egli abbia venduto al suo gruppo dell'equipaggiamento difettoso, e che a causa di ciò un suo compagno sia morto in malo modo. Vaporidis cerca qualcuno che faccia luce sull'accaduto e difenda la sua reputazione, in attesa di comparire davanti alla giustizia.
3. **ATTENZIONE!** Un'orrenda creatura è fuggita dall'Arena e si aggira ora per le strade del quartiere. È pericolosa e ha già ucciso due guardie della Baronessa. Chiunque la sistemi riceverà una ricompensa. Se riconsegnata viva a Tolvar Barbabrace, capo dell'Arena, per combattere contro il campione orchesco Decco e i suoi Schiacciatori, frutterà un premio ulteriore.
4. La famiglia del defunto Stregone Abbadicus ha messo all'asta le proprietà dell'estinto, ma tra questi oggetti ve ne sono alcuni piuttosto... pericolosi. La nipote di Abbadicus e sua esecutrice testamentaria, Nuccia, cerca qualcuno disposto a redigere un inventario nella vecchia casa dello Stregone.
5. Dopo il terzo furto di seguito il mercante itinerante Suldas Bardel cerca qualcuno che lo scorti fino a Podulus. Secondo i suoi informatori, la banda di fuorilegge guidata dal Ranger pazzo Uggio lo Scalzo è particolarmente attiva in questo periodo.
6. Fugus Umerani ha bisogno di un gruppo di Avventurieri per bonificare uno dei suoi fienili, dentro cui alcuni Calabroni Giganti hanno fatto il loro nido.

## SOLO IL MALE VEDE NEL BUIO!



Distribuito da

asmodee