

∞ BANDITI!!! ∞

Contea della Rosa, Regno del Norwold, 1049 PI

Le carovane di mercanti, pellegrini ed anche semplici cittadini sono vessati nel loro viaggio verso la Contea della Rosa da un gruppo di perfidi banditi, che non esitano a massacrarli o peggio. La Contessa Tasha, ormai decisa a debellare la minaccia, ha deciso di riunire un gruppo piccolo, ma efficace, di persone pronte a tutto, per porre fine alla terribile minaccia!

Per una sera (o forse due) potrai essere proprio tu una di quelle persone:

ΡΥΤΗΑΝ ΒΑΤΤΙΦΕΡΡΟ

Nano Guerriero

ΗΑΙΓΟΝ ΟΙΥΦΣΣΟΝ

Umano Chierico di Aegyrr

ΤΗΑΛΑΝΙΑ ΤΙ ΡΗΘΟΝΑΙ

Elfa Maga

ΜΟΟΝΙΕ ΣΚΑΡΛΕΤΤ

Mezzelfa Ladra

Avventura D&D 3.5 by Stryker ©2009 KOFN

Ambientazione: Mystara, Regno del Norwold, Contea della Rosa (1049 PI)

La mappa e l'estratto dell'Atlante del Norwold secondo la cronologia dei Cavalieri del Norwold, indispensabili per giocare al meglio, sono scaricabili sul sito www.kofn.net.

Avventura in due serate per PG pregenerati di 6° livello. Per ulteriori informazioni vedi il regolamento.

REGOLAMENTO

“*Banditi!!!*”, avventura in due serate ideata da Stryker, ha come ambientazione il continente di Mystara, in particolare si svolge nel Regno del Norwold secondo il calendario dei Cavalieri del Norwold, nell'anno 1049 PI.

Il Torneo si disputa in 2 serate:

1° serata – le squadre iscritte devono cercare di portare a termine la prima parte dell'avventura denominata ‘*Caccia ai banditi*’.

La durata dell'avventura è di 3 ore e mezza circa più mezz'ora iniziale per leggere la scheda ed un estratto dell'Atlante del Norwold.

I Personaggi sono di 6° livello, predefiniti dagli organizzatori; all'interno di ciascun gruppo possono essere scelti dai giocatori.

Al termine della sessione di gioco, verrà premiata la MIGLIOR SQUADRA in base al totale dei px realizzati dai giocatori + i px assegnati alla squadra durante il gioco (vedi Schema di valutazione torneo). Verranno inoltre indicati i quattro giocatori che affronteranno la sera successiva la seconda parte dell'avventura. I quattro finalisti saranno i migliori interpreti dei PG, uno per classe (miglior monaco, chierico, ladro, mago).

2° serata – la squadra composta dai quattro finalisti gioca la seconda parte dell'avventura iniziata la sera precedente, denominata ‘*Caccia ai mandanti*’, della durata di 4 ore circa.

I giocatori devono conservare la scheda usata precedentemente, azzerando i px totalizzati.

Al termine della serata verranno premiati tutti i finalisti con premi a scalare dal 4° al 1° posto, in base allo Schema di valutazione del torneo.



Schema di Valutazione Tornei

"I CAVALIERI DEL NORWOLD - KNIGHTS OF NORWOLD"

Valutazione Giocatore

Ogni giocatore può totalizzare fino ad un massimo di 10.000 PX, suddivisi in quattro categorie:

10%	Allineamento	1000 PX
30%	Interpretazione (Classe, Razza e Background)	3000 PX
40%	Svolgimento Avventura	4000 PX
20%	Completamento Avventura	2000 PX

1) Allineamento

<i>Mediocre</i> (non segue minimamente l'allineamento del Personaggio)	250 PX
<i>Discreta</i> (segue solo a volte l'allineamento del personaggio)	500 PX
<i>Fedele</i> (segue quasi sempre l'allineamento del personaggio)	750 PX
<i>Perfetto</i> (segue sempre l'allineamento del personaggio anche quando può nuocere al giocatore)	1000 PX

2) Interpretazione (Classe, Razza e Background)

<i>Mediocre Interpretazione</i> (disturba il gioco e non partecipa)	500 PX
<i>Discreta Interpretazione</i> (interpretazione abulica e poco incisiva)	1000 PX
<i>Buona Interpretazione</i> (interpretazione convincente e buona conoscenza background)	2000 PX
<i>Ottima Interpretazione</i> (interpretazione ottima e ottima conoscenza del personaggio)	3000 PX

3) Svolgimento Avventura

Comprende i PX ottenibili nel corso dell'avventura (es. buone intuizioni, mostri o PNG sconfitti).

4) Completamento avventura (prima parte)

% compl.	PX di avventura
50%	1000 PX
75%	2000 PX
90%	3000 PX
100%	4000 PX

Se un PG muore durante l'avventura, si assegnano a quest'ultimo i px di completamento avventura ottenuti sino a quel momento, per difetto.

Valutazione Squadra

La valutazione della squadra è data dalla sommatoria dei punteggi dei giocatori cui vanno aggiunti i Px di squadra ottenuti nel corso dell'avventura.

TABELLA DI VALUTAZIONE PER DUNGEON MASTER

	Ruthan (guerriero nano)	Halgon (chierico umano)	Moonie (ladra mezzelfa)	Thalania (maga elfa)
Allineamento				
Interpretazione (classe razza e background)				
Svolgimento avventura				
Completamento Avventura				
Ettin				
Lupi				
Briganti 1° incontro				
Briganti 2° incontro				
Gigante delle rocce				
TOTALE				

Background dei PG:

RUTHAN BATTIFERRO

Ruthan è un Membro del Clan Battiferro, uno dei più rinomati nell'ambito della costruzione di armi ed armature. Taciturno e riservato, a volte quasi antipatico, segue il codice d'onore dei nani con particolare fervore, soprattutto per onorare la memoria del fratello minore Kothur, da anni scomparso senza lasciare alcuna traccia. Si è offerto volontario per indagare sulle scorrerie dei briganti in seno al suo clan, che lo ha raccomandato alla Contessa Tasha.

Il segreto di Ruthan: Ruthan conosce fin troppo bene le armi che utilizzano i pochi briganti uccisi: sono provenienti dalle mani di un Battiferro. L'opera sembrerebbe quella di Kothur. Poiché il fratello aveva abbandonato il Clan in seguito a forti dissidi sulle tradizioni, la paura di Ruthan è che il fratello sia prigioniero dei banditi.

HALGON OLUFSSON

Halgon è chierico di Aegyr, originario di Oceansend. Pur essendo uno dei chierici più promettenti del culto del mare, è stato da poco inviato in fretta e furia a ricoprire la carica di sacerdote di Aegyr a Selgath, frazione di Rosehold, la capitale della Contea della Rosa. Pacato e diplomatico, da a volte l'impressione di essere leggermente paranoico.

Il segreto di Halgon: Halgon è stato spedito a Selgath in punizione, per aver "ostacolato" un nobile ignoto nel suo tentativo di "nascondere" un misfatto. Halgon ritiene la punizione ingiusta, la sua paranoia deriva principalmente dall'aver portato via di nascosto alcuni volumi in codice legati al misfatto, che conserva gelosamente.

THALANIA TI' RHONAI

Thalania è la figlia del nobile elfo Vatharin Ti' Rhonai, rispettato membro della comunità elfica del Norwold, in quanto portavoce del clan Ti'Rhonai al Castello Indistruttibile (1041 PI). Thalania non fa mistero delle sue nobili origini e non ci mette niente a farlo pesare. Dotata di arguzia ed umorismo ma anche di un'estrema arroganza, afferma di esser stata raccomandata per questa missione dal Maestro della scuola di magia in persona.

Il segreto di Thalania: In realtà l'esser stata spedita da Thyatia al Castello Indistruttibile è una punizione, in quanto l'utilizzo dello "charme" come incantesimo di seduzione non è contemplato dal regolamento interno della scuola. Thalania ha evitato l'espulsione grazie al fatto di essere una nobile, ma non la sospensione dalla scuola. L'elfa è quindi alla ricerca di un modo per rientrare nelle grazie del Maestro e soprattutto di NON farlo sapere al padre.

MOONIE SCARLETT

Moonie è un'avvenente mezzelfa proveniente, come molti della sua classe, da Landfall. Ha imparato il mestiere di "maestra di serrature" più che altro per sostenere la madre, gravemente malata. Molto riservata ma anche molto pratica, non si fa problemi nell'accettare denaro di varie fonti, proprio per il suo disperato bisogno. Si trova ad eseguire questa missione grazie ai suoi canali di informazione privati (Gilda dei ladri).

Il segreto di Moonie: La vita di Moonie è stata abbastanza grama: figlia di un elfo (che si faceva chiamare Aathrinv'Niarhoti) ed un'umana (Ayleen), il padre ha abbandonato la piccina all'età di un anno, sostenendo con la madre (e di fonte alla figlia), che "non ho tempo di veder crescere una bastarda mezzosangue e neppure di sopprimerla, non ne vale la pena". Questa frase le ha generato un odio profondo verso gli uomini e gli elfi in particolare.

NB: I PERSONAGGI SI CONOSCONO SOLO DA POCHE GIORNI



1° PARTE – CACCIA AI BANDITI



Vi trovate nella Contea della Rosa, Regno del Norwold, anno 1049 PI (post-incoronazione del primo imperatore di Thyatis, calendario thyatiano). La Contea della Rosa, situata nel Ducato di Thyatia, è famosa soprattutto per il muro che la circonda completamente, muro che si narra essere comparso all'improvviso e dalla fama di essere indistruttibile.

L'avventura inizia con i PG a corte della contessa Tasha, dopo essere arrivati alla contea della Rosa ognuno con i propri mezzi, convocati lì immediatamente dopo il loro arrivo:



Entrate, accompagnati dalla guardia personale della contessa, al cospetto di Tasha, avvenente donna bionda sulla trentina. La contessa indossa una tunica di lino bianca con ricamata sul busto una rosa rossa, ma il particolare che più salta all'occhio è una maestosa spada con l'elsa a croce (una claymore) appoggiata con noncuranza allo scranno. Un bimbetto di un anno circa gioca con una spada di legno, poi corre con fare amichevole verso la guardia personale, gridando "zio Brath, zio Brath". Tasha congeda la sua guardia, che porta con sé il bimbo, e poi si rivolge a voi:

- Miei cari avventurieri, benvenuti alla mia modesta corte! Vengo subito al dunque: un paio di mesi orsono, un gruppo di banditi ha iniziato a spadroneggiare poco fuori Talman, piccola città portuale sul confine della mia Contea. I rapporti che ho ricevuto sono tutti piuttosto concordi: questi maledetti bastardi (e qui si interrompe momentaneamente), dicevo, questi detestabili individui si sono presi il disturbo di depredare e massacrare tutti i viandanti in arrivo ed in partenza dalla contea. Non si fanno scrupoli ad uccidere, torturare e quant'altro. Bene, la mia richiesta è molto semplice: fermate gli attacchi! Tra l'altro sembrano molto ben organizzati, probabilmente hanno un capo (od un gruppo di capi) che li organizza abbastanza facilmente. Se scoprite chi è il caporione, non fatevi remore, la sua taglia è di 5000 MO morto o morto! Più, naturalmente, 500 MO ciascuno per il lavoro di pulizia! Ah, ovviamente tutto quello che i briganti hanno raccolto e che non sia riconducibile ad un preciso proprietario, sarà di diritto vostro!

La contessa aspetterà eventuali commenti o richieste; le uniche informazioni che darà saranno le date (da due mesi che spadroneggiano), l'area in cui questi operano (nella foresta oltre Talman). I PG a questo punto potranno partire. I fondi messi a disposizione non sono mercanteggiabili.



- Inutile dire che vi chiedo la massima attenzione fossero solo semplici banditi se ne sarebbe occupata la milizia cittadina, ma in questo caso ha avuto poco effetto. Inoltre vi chiedo di non mettere a repentaglio eventuali innocenti o quant'altro: non usate esche, insomma.

Tasha prenderà poi una cartina della contea, segnando poi con una penna intinta nell'inchiostro rosso una città sul confine dei suoi possedimenti: **Talman**.



Partite rapidamente, potrete fermarvi per la notte alla stazione di posta, vi

Commentato [MI1]: 100 PX a chi sospetta una talpa e lo farà presente; comunque Tasha affermerà che qualche sospetto ce l'ha anche lei; 50 PX se il sospetto non viene palesato

Commentato [MI2]: 100 PX a chi farà una conoscenza locale (CD 18) nessuna informazione utile.

porterà via un paio di giorni. Vi fornirà di un lasciapassare, che vi permetterà di usufruire gratuitamente della stazione di posta di Roldan. Giunti a Talman, alloggerete nella Caserma, anche qui basterà mostrare il lasciapassare al Capitano della Milizia, Daevon Ruthis. Buon viaggio ed in bocca al drago!!!

Detto questo, la contessa fornirà ai PG la mappa ed il lasciapassare, con tutte le istruzioni sul cambio dei cavalli alla stazione di posta.

Il viaggio verso la stazione di posta di Roldan è piuttosto veloce, ma i PG dovranno fermarsi per la notte, durante la quale non succederà nulla; giunti alla stazione di posta i PG potranno prendere cavalli freschi e risparmiare tempo; potranno anche rifocillarsi per un paio d'ore (non di più). Potranno, volendo, chiedere informazioni, che a seconda del tiro potranno venire a conoscenza di diversi fatti:

Tiro R.I.	Info ottenuta
14	<i>Sono stati assaltati mercanti e pellegrini</i>
15	<i>Orribili mutilazioni hanno sconvolto le povere vittime dei briganti</i>
16	<i>I banditi assaltano principalmente la gente in uscita da Talman</i>
17	<i>Le armi che utilizzano i banditi sono straordinariamente ben fatte</i>
18	<i>Qualcuno ha sentito che un nano guida gli assalti dei banditi</i>

Il viaggio verso Talman sarà abbastanza rapido, ma i PG dovranno essere molto all'erta (dichiarare Ascoltare/Osservare) (CD di ambedue 15) per non essere colti di sorpresa da un Ettin a caccia di cavalli, e che insegue i PG per far colazione a base di carne equina.



Gigante Grande
DV 10d8+20 (70 PF)
Iniziativa +3
Temp +9, Rifl +2 Vol +5
CA 15 contatto 8 Sprovvista 15
AM CM
AB/lotta +12/+12
Attacco: (2) "clave" (2d6+6); **masso 2d8 a distanza***
Attacco completo : (2) "clave" (2d6+6)
* solo nel primo round, mira ai cavalli, ne tira 2 (uno per mano)
PX 1800

L'Ettin cercherà di far fuori almeno un cavallo (Prova di Cavalcare con CD 20 a chi è colpito), poi attaccherà i PG a randellate con un tronco di castagno per mano. Questo ettin non indossa corazze di sorta, preferendo un attacco a distanza. L'ettin porta con sé una sacca sporca e lurida oltre ogni dire, al cui interno si trovano, oltre a frammenti mezzi masticati di qualcosa di qualcosa di origine biologica, anche una collana mezza ammaccata in argento (Valutare, 20MO).

I cavalli sono cavalli leggeri, che come sentono l'odore dell'ettin, cercheranno di fuggire (Cavalcare, CD 12). Sono poco robusti (CA 13, 8 PF). Se malauguratamente un cavallo o più venissero uccisi, i PG perderanno un ulteriore giorno di viaggio, **ininfluente a livello di avventura**. Nel caso che i PG scendano da cavallo, i cavalli fuggiranno nel bosco, ma saranno facilmente rintracciabili.

Tentare la fuga è possibile, ma poiché le velocità dei cavalli e quelle dell'Ettin sono le stesse, i PG devono essere molto bravi a guidare i cavalli (Cavalcare, CD 20); chi fallisce di poco (risultato del tiro compreso tra 15 e 19) viene raggiunto alle spalle dall'Ettin in mischia, chi fallisce di molto (tiro minore di 14) invece si trova col cavallo che incespica, spezzandosi una zampa e tirandolo giù a terra (prova di Acrobazia a CD 20 per non subire 1d6 di danno da caduta). In questo caso ci sarà COMUNQUE l'Ettin pronto coi due pali di castagno.

Commentato [MI3]: -500 PX squadra se non si fanno turni di guardia.

Commentato [MI4]: -100 PX se i PG perdono tempo o se non cambiano i cavalli.

Commentato [MI5]: -100 PX al giocatore che non lo fa

Commentato [MI6]: D' ora in avanti da intendersi come PX squadra

Commentato [MI7]: -500 PX di squadra.

La fuga deve riuscire a **TUTTI** i PG; se si riesce nella fuga facendo saltare la colazione al mostro, si guadagnano 1800 PX

Alla fine del viaggio i PG arriveranno in vista di Talman

Commentato [MI8]: -200 PX ad ogni giocatore che abbandona i compagni che non fuggono



Talman è una piccola città sul confine della Contea, a ridosso del Muro indistruttibile che, di fatto, ingloba il perimetro della città non compreso dalla costa; le porte sono aperte, com'è lecito attendersi in tempo di pace, ma le guardie sono estremamente attente e vigili.

I PG giungeranno a Talman in tarda serata, per entrare basterà identificarsi (il lasciarsi passare è facoltativo). Per pernottare i PG potranno venir accolti alla caserma; se cercano una locanda, scopriranno che all'ora tarda in cui sono arrivati ci sono solo due locande aperte:

1. **Al Fiasco d'oro:** locanda di lusso, si trova nel centro della città. Il pernottamento costa 10 MO (singola) o 5 (camerine), mentre il cibo (di ottima qualità) costa 4 MO a testa. La serata sarà allietata (è bene che i PG facciano un'offerta) dal bardo Kostar, che si dedicherà a canti di terre lontane. Ampio salone rivestito di legno e stucco, pavimenti coperti di tappeti degli Emirati, la locanda soddisfa qualsiasi voglia di lusso, persino nelle stanze, dove ogni letto è a baldacchino e con le cortine di lino. Qui si può venire a sapere che l'economia di Talman è a rischio, in quanto le carovane di mercanti si stanno muovendo su vie alternative alla città, tagliando fuori così la città dal commercio, oltre alle informazioni già conosciute (vedi la stazione di posta)
2. **La locanda di Drog Dentenero:** La locanda si trova nei bassifondi di Talman e altro non è che una bettola lurida e maltenuta a ridosso del Muro Indistruttibile, proprio sulla strada che porta alla caserma. L'ingresso della bettola non ha neppure una porta, ma solo un sacco sporco e fetido. Il locale è piccolo, con solo 6 tavoli scompagnati ricavati probabilmente da scarti di lavorazione del legno, mentre il bancone è un unico blocco di arenaria storto e fuori squadra. C'è un caminetto dove brucia immondizia, spandendo ulteriore fetore nell'ambiente già stantio, ai piedi del caminetto uno gnomo ubriaco dorme (o è svenuto) nel suo stesso vomito. Ci sono due uomini seduti al tavolo più lontano dallo gnomo, che stanno guardando con aria sconsolata la brodaglia di fronte a loro. L'oste, **Drog Dentenero**, è un mezzorco estremamente obeso e sporco con denti marci e ciuffi di pelo ceruminoso che gli escono dalle orecchie; non sembra accorgersi di avere i radi capelli brulicanti di pidocchi (visibili ad occhio nudo) e forse qualche cimice. Indossa solo un grembiule a fiori che in origine doveva essere stato azzurro, ma che sembra quasi una corazza dalla sporcizia accumulata. All'ingresso dei PG sembra che stia pulendo una ciotola di terracotta con uno straccio che di tanto in tanto si infila sotto l'ascella pezzata mentre serve agli uomini una specie di birra. Se i PG lo osservano (CD10) mentre passa accanto al caminetto, vedranno che racconterà un topo morto e lo butterà senza troppe cerimonie nel pentolone strautto dove cuoce la brodaglia. Tutti i PG dovranno fare un TS su tempra (CD 11) per non vomitare di fronte allo spettacolo. (gli unici altri avventori vomiteranno comunque e se ne andranno schifati). Drog si limiterà a grugnire frasi in orchesco (*altri clienti altro denaro, ho fame, voglio bere* ed altre amenità senza senso), a grattarsi i pidocchi (Osservare CD12: Drog se li mangia, comprese le piattole) ed a servire ai PG le specialità della casa: brodaglia indefinita (chi la prova deve fare un TS Tempra a CD 10 per non vomitare), birra rancida e vino adulterato (entrambi fanno "solo" schifo). L'unica sostanza commestibile è l'idromele. Tutto costa 1 MR, come per dire che la qualità ha un prezzo. Nessuna informazione utile o altro può provenire da Drog. Pernottare costa 1 MA, nel retrobottega della locanda, che funziona anche da latrina a pavimento aperto e da deposito spazzatura, oltre che da cucina. I PG (Osservare CD 25) potrebbero vedere una massiccia porta di legno ricoperta da rifiuti, che è la sala segreta di Drog.

Commentato [MI9]: Basta un Raccogliere informazioni (il tiro è influente, in questo caso)

Commentato [MI10]: Non sarà possibile raccogliere nessuna informazione. Vedi dopo.

Se i PG decideranno di dirigersi direttamente alla caserma, noteranno lo stesso la locanda di Drog, soprattutto dal puzzo acido di birra rancida e dal sacco sulla porta (utilizzare solo la descrizione dell'esterno), assieme ad un negozio (chiuso) di un fabbro ed alla bottega (chiusa) di un conciatore, anche questa con un intenso odore penetrante di concia. La locanda di Drog servirà ancora successivamente



La Caserma si trova a ridosso del Muro Indistruttibile, di fianco al ruscello che attraversa Talman e che serve in maniera adeguata sia la forgia che la conceria presenti lungo la stessa strada dove si trova l'edificio militare.

Una volta **pernotato**, con tranquillità in caserma i PG faranno conoscenza col Capitano Daevon Ruthis, un uomo sulla quarantina, ben piantato e con una cicatrice lungo la guancia:



Buongiorno a tutti voi. Ho letto i vostri documenti e, se devo essere sincero, non sono molto felice del vostro arrivo. Sembra quasi che la contessa ed il Capitano delle Guardie non abbiano più fiducia nel sottoscritto, e se devo essere onesto, dopo anni di onorato servizio, questa cosa mi dà parecchio fastidio! Tuttavia, non siete qui per portar rogne, a quanto ho capito. Bene, se proprio devo, farò in modo di non ostacolarvi.

I PG potranno fare tutte le domande che vogliono, Daevon risponderà sempre con tono insofferente ma fermo. Oltre alle notizie che già si sanno, I PG verranno anche a sapere che:

1. I banditi sono sempre sufficientemente organizzati e tatticamente ben addestrati
2. C'è sicuramente almeno un praticante arcano
3. La violenza con cui si accaniscono sulle vittime è terribile
4. Le vittime non sembrano null'altro che informi ammassi di carne maciullata
5. le armi dei banditi non hanno alcun marchio, come se fossero state forgiate **cosm**
6. Nessun bandito è stato catturato vivo durante alcuni scontri con la milizia.
7. Le armi dei briganti sono di foggia **nanesca**
8. I corpi dei banditi sono stati seppelliti in una fossa comune, e non sono originari della zona.
9. Le merci che i banditi hanno tendenzialmente razziate sono soprattutto cibo e materie prime

Daevon fornirà ai PG la zona, a nord est di Talman oltre le mura, dove gli attacchi hanno avuto la massima concentrazione; la milizia non riesce a tenere a bada i banditi sia perché la zona è vasta, sia perché le colline sono estremamente ricche di boschi e vallette dove è facile nascondersi. In più non ha abbastanza uomini da dover effettuare una battuta di caccia, senza lasciare sguarnita la città.

Una volta congedati, i PG potranno partire per cacciare i banditi. Se vogliono fare acquisti, il mercato è aperto, ma la merce è più che altro cibo, attrezzi agricoli e da pesca, più la bottega di un erborista (set curativi: +3 PF per applicazione, ci sono 10 dosi in tutto, ad un costo di 2 MO per dose) e del fabbro, dove i PG, se lo Osservano (nessuna CD), potranno vedere che marcia le armi che forgia e ripara. Il costo di altre attrezzature comuni è quello del manuale del giocatore (pag. 115 in avanti). I **cavalli** costano 100 MO ciascuno. Gli equini sono cavalli leggeri, inadatti al combattimento.

I PG potranno seguire due diverse linee di approccio:

1. Tendere un'esca: I PG potranno sia pagare, convincere o raggirare qualcuno che faccia da esca per i banditi, oppure far loro da esca per i banditi diffondendo la voce di un pellegrinaggio, carovana o quant'altro. I banditi ignoreranno qualsiasi

Commentato [MI11]: Se un qualsiasi PG decide di farsi un giro notturno, verrà convinto a tornare dentro dalle guardie.

Commentato [MI12]: 100 PX a chi chiede di vedere le vittime; gli verranno forniti gli atti dell'indagine, ma senza trovarci sopra nulla di particolare

Commentato [MI13]: 100 PX a chi lo chiede, +100 ulteriori se si sospetta il fabbro in combutta coi briganti

Commentato [MI14]: Solo Ruthan può scoprirlo, se chiede di vedere le armi dei banditi; +100 PX

Commentato [MI15]: Facoltativi: nessun bonus o penalità se i PG li adopereranno

Commentato [MI16]: -1000 PX: Tasha è stata esplicita

Commentato [MI17]: In questo caso, +200PX

esca esterna, attaccando i PG di sorpresa (vedi dopo), mentre se faranno da esca, i PG verranno attaccati, ma non di sorpresa (vedi dopo)

2. Cercare i banditi: Si tratta di cercar tracce, segni e quant'altro, esplorando le terre intorno a Talman; i PG dovranno tenere un basso profilo (tentare attività furtive, nei limiti del possibile a seconda del PG). Verranno comunque attaccati, ma la sorpresa in questo caso dipenderà dal comportamento dei PG in seconda sede.

Il viaggio durerà esattamente tre giorni.

50%



La foresta che attornia il muro indistruttibile è rigogliosa e molto fitta, quasi come se fosse una sorta di riva della natura contro una costruzione artificiale; sulla muraglia che circonda tutta la contea ci sono a tratti, abbarbicate tenacemente, piante di edera e vitalba, mentre qua e là fanno capolino cespugli di more ancora acerbe. La brezza è fresca ma ampiamente sopportabile e la foresta risuona dei vari richiami degli uccelli

Al primo giorno i PG potranno cercar tracce, segni di lotta o altro (anche qui cumulativo):

Tiro cercare	Cosa si trova
18	Segni di lotta in direzione sud ovest

Se i PG seguiranno la via del sud ovest, troveranno rapidamente i resti di un cavallo mezzo spolpato, probabilmente dai lupi, se si dirigeranno, in seguito, verso nord est, saranno sulla strada giusta.

I PG possono trovare qualche vaga traccia accanto ad un canale dove scorre un ruscello piuttosto basso in direzione nord est, dove c'è un lembo di stoffa rimasto su un ramo. (CD 25); questo lembo lo si trova comunque dopo un'ora di tempo di gioco (15 minuti di tempo reale), dopo aver richiesto una prova di osservare (lo scopre chi fa il tiro maggiore)

Il resto della giornata passerà tranquillo. La notte sarà funestata da un gruppo di lupi affamati che attaccherà all'improvviso, ululando di fame repressa, i PG (al terzo turno di guardia); (NB: gli ululati sveglieranno i PG dormienti al secondo round di combattimento). I lupi sono 6:



Lupo

Animale medio
 DV2d8+4 (11 PF)
 Iniziativa +2
 Temp +5, Rifl +5 Vol +1
 CA 14 contatto 12 Sprovvista 12
 AM N
 AB/lotta +1/+2
 Attacco: (1) morso +3 (1d6+3)
 Attacco completo Morso +3 in mischia (1d6+3)
 Sbilancia senza attacchi di opportunità
 PX 1800

Il combattimento sarà leggermente più difficile, in quanto i lupi tenderanno di sbilanciare chiunque (prova contrapposta contro il lupo, Des o For a seconda della migliore; il lupo ha +1), penalizzando il PG a terra con un -4 di classe armatura (e -6 al tiro per la concentrazione).

Per contro, i lupi sono piuttosto magri, il che giustifica i pochi PF che hanno a disposizione.

NB: se i PG si preparano ad un eventuale attacco lupino, accendendo un fuoco o altro, i lupi NON attaccheranno, permettendo una notte più tranquilla ai PG.

In viaggio - 2° giorno

Commentato [MI18]: +100 PX a chi fa fasciare gli zoccoli dei cavalli, anche se non servirà a molto

Commentato [MI19]: +200 PX a chi verrà in mente di "travestirsi" da cespuglio o similari, purché ne descriva bene le caratteristiche, altrimenti nessun bonus

Commentato [MI20]: In ogni caso, far sapere almeno la prima cosa

Commentato [MI21]: +100 PX a chi sospetterà i lupi e si preparerà al loro arrivo.

Commentato [MI22]: +50 PX a chi capisce che i banditi sono passati nel ruscello per far perdere le loro tracce

Commentato [MI23]: -1000 PX alla squadra che non fa turni di guardia

Commentato [MI24]: -100 PX a chi fa il turno se non sveglia i compagni nel sentire ululati

Commentato [MI25]: PX squadra

Commentato [MI26]: 1800 PX di squadra, per non penalizzare chi eventualmente non combatte



Il secondo giorno di esplorazione della foresta inizia all'insegna del temporale: verso la prima meta della mattinata comincia a piovere; grossi goccioloni cadono dalle foglie dei pini e delle querce, mentre un forte odore di terra bagnata vi circonda. Il fango risucchia gli stivali e gli zoccoli dei cavalli (se li avete), mentre gli uccelli cantano felici, del tutto ignari della pioggia.

Qualsiasi attività di cercare non darà esiti positivi (nessun PG e un ranger), tranne che per un gruppo di piante tagliate di fresco (questi si vedranno indipendentemente dal risultato del tiro: ovviamente se nessuno cerca, non verranno visti).



*Intorno al mezzogiorno il temporale smette, permettendo ai PG di vedere, all'ingresso di una vallata stretta tra due monti, uno straordinario arcobaleno sopra alla foschia del dopo-pioggia. Un **silenzio** quasi reverenziale ammantava tutta la scena, mentre un venticello deciso sembra quasi voler portar via le gocce rimaste sulle foglie e sulle felci*

Questo è il punto per una bella imboscata, tesa proprio dai briganti a cui i PG danno la caccia (o almeno una parte di questi). Sono importantissime, in questo caso, due prove di **Ascoltare ed Osservare** (come le precedenti, anche i risultati di queste tabelle sono cumulativi):

Osservare	Ascoltare	Risultato Oss.	Risultato Asc.
19	19	<i>Felce mossa controvento</i>	<i>Fruscio anomalo in direzione nord</i>
20	20	<i>Un mantello che sventola</i>	<i>Rumore di balestra caricata</i>

E' un'imboscata!!!

A questo punto i banditi attaccheranno, una volta che i PG si dirigeranno verso l'ingresso della vallata. Se i PG non si saranno accorti dell'imboscata, verranno attaccati di sorpresa ed al round successivo perderanno pure l'iniziativa. In caso contrario, i PG avranno diritto al tiro iniziativa (ed evitare i furtivi).

I banditi sono 5, 2 armati di balestre, 1 armato di accetta, uno armato di pugnale (stregone) ed uno armato di ascia da battaglia (capoccia):



Bandito con balestra

Umano Medio
Ladro 4° (16 PF)
Iniziativa +4
Temp +2, Rifl +8 Vol +1
CA 17 contatto 14 Sprovvista 13
AM CM
AB/lotta +7/0
Attacco: (1) balestra (1d6) pugnale (1d4)
Attacco completo balestra (1d6) pugnale (1d4)
Furtivo +2d6; Schivare prodigioso
PX 900 ciascuno



Umano Medio
Ladro 3° Guerriero 1° (18 PF)

Commentato [MI27]: +200 PX a chi sospetta qui un'imboscata prima ancora di effettuare qualsiasi prova (gli uccelli in silenzio).

Commentato [MI28]: +100 PX a chi lo fa per primi (un solo bonus)

<p>Bandito con accetta</p>	<p>Iniziativa +4 Temp +5, Rifl +6 Vol +1 CA 17 contatto 14 Sprovvista 13 AM CM AB/lotta +8/+3 Attacco: (1) accetta (1d6+3) Attacco completo accetta (1d6+3) Furtivo +2d6; PX 900 ciascuno</p>
 <p>Capoccia</p>	<p>Umano Medio Ladro 3° Guerriero 3°(26 PF) Iniziativa +4 Temp +7 Rifl +7 Vol +2 CA 17 contatto 14 Sprovvista 13 AM CM AB/lotta +11/+3 Attacco: (1) ascia da battaglia (1d8+4) Attacco completo accetta (1d8+4) Furtivo +2d6; PX 1800</p>
 <p>Bandito stregone</p>	<p>Umano Medio Stregone 4° (12 PF) Iniziativa +2 Temp +2, Rifl +3 Vol +5 CA 12 contatto 12 Sprovvista 10 AM CM AB/lotta +2/0 Attacco: (1) pugnale (1d4) Attacco completo pugnale (1d4) Incantesimi 6/6/3 (CD 12/13/14): <i>fiotto acido, luci danzanti, suono fantasma, resistenza, lampo raggio di gelo; dardo incantato, armatura magica, disco levitante; freccia acida di Melf</i> PX 900</p>

I banditi combatteranno cercando di far fuori i PG, ma se si ritroveranno a malpartito (meno del 50% dei PF totali, oppure la meta dei banditi fuori combattimento) fuggiranno via. Il combattimento non durerà più di 6 round, passati quelli i banditi fuggiranno comunque. Se i PG vengono inseguiti, verranno dissuasi da un paio di nubi maleodoranti lasciate dai banditi (incantesimo); addosso ai cadaveri non si trova nulla di particolarmente utile (al massimo 30 MA in tutto); le armi sono molto ben tenute, armi che Ruthan riconosca come di fattura nanesca. Se i PG decideranno (e riusciranno) a far prigioniero un brigante, dopo attenta opera di **Diplomazia** (CD 25), di **Intimidazione** (CD 25) o di eventuale **tortura** (il brigante rivelerà quello che sa, in questo caso) i PG verranno a sapere l'ubicazione corretta del campo base dei briganti. Il prigioniero può poi essere ucciso, legato e lasciato lì, **portato con i PG per un processo oppure liberato**. Nel caso che i PG facciano piazza pulita, se i cadaveri verranno perquisiti potranno trovare addosso ad un brigante un pezzo di pergamena con, a grandi linee, l'ubicazione del campo base.

Nel caso che i PG non scoprano l'ubicazione del campo base, l'avventura termina qui, con la differenza di dover ancora combattere con un gigante delle colline!

	<p>Gigante grande DV 12 d8 +48 (110 PF)</p>
---	---

Commentato [MI29]: + 200 PX per l'idea.

Commentato [MI30]: +100 PX alla maga se fa charme. Se il bandito farà da guida, portando i PG al campo base, al primo incontro con gli altri banditi verrà ucciso.

Commentato [MI31]: -200 PX se a proporlo è il nano, -100 PX se a proporlo è la maga od il chierico

Commentato [MI32]: +100 PX se a proporlo è il nano, +50 PX se a proporlo è la maga od il chierico

Commentato [MI33]: -1000 PX alla squadra (equivalenti anche a -250 PX a giocatore): se succede, si troveranno un bandito in più da fronteggiare dopo)

Commentato [MI34]: -500 PX alla squadra che non perquisisce i cadaveri, in quanto potrebbero avere utili informazioni

Gigante delle colline

Iniziativa -1
Temp +12, Rifl +3 Vol +4
CA 20 contatto 8 Sprovvista 20
AM CM
AB/lotta +9/+20
Attacco: (1) **Randello (2d8+10)**
Attacco completo **Randello (2d8 +10)**
Non scaglia rocce, in quanto nel bosco non riesce a lanciarle
Non ha nulla di valore, solo spazzatura
PX 2700

Commentato [MI35]: I PX sono in questo caso INFERIORI alla quantità che i giocatori incasserebbero combattendo i banditi durante il resto dell'avventura

75%

In viaggio - 3° giorno: il Campo Base dei Banditi

NB: se i PG incapperanno per caso nel campo base, non descrivere il campo base



Alcune tende di pelle sono ben mimetizzate in mezzo ad una radura malamente disboscata di circa 12 metri di diametro. All'estremo nord est della radura c'è una tenda più grossa e più ben fatta, con all'esterno una fucina sulla quale sta lavorando alacremente un nano. Il campo ferve di attività di addestramento: contate almeno 10 banditi, che si stanno allenando in gruppi di 6. Ai bordi del campo vedete la zona pattugliata da alcune sentinelle.

Inutile dire che l'approccio furtivo è il migliore, specialmente se facendo fuori le sentinelle in silenzio: ce ne sono 4 in tutto. I PG hanno a disposizione, se uccidono le sentinelle, un totale di 18 round (percorsi delle sentinelle), ma ogni sentinella va uccisa in un massimo di 3 round, prima che dia l'allarme. L'allarme scatta anche se i PG sfiorano il tetto di 18 round, se fanno troppo rumore o troppa scena. Una volta fatte fuori le sentinelle i PG verranno comunque scoperti appena entrati nel campo (sfera della chiaraudienza/chiaroveggenza incentrata in una seconda linea dietro le sentinelle), ma avranno automaticamente l'iniziativa.

Ovviamente l'allarme scatta anche se i PG arriveranno a testa bassa o trovando per caso il campo base.

Nel caso che qualcuno tenti un approccio furtivo nel mezzo della battaglia verso la tenda, verrà comunque scoperto, ma senza nessuna penalità.

Al combattimento il nano non parteciperà, ma si rifugerà rapidamente nella sua tenda.

I briganti sono così ripartiti:

4 Sentinelle	->	Banditi con balestra
2 Briganti con accetta	->	Banditi con accetta
2 Malviventi attaccano a distanza	->	Banditi con balestra

I rimasti dall'imboscata tesa ai PG

Per primi attaccheranno (gli altri prepareranno le armi) quelli armati in mischia più lo stregone; in seguito attaccheranno anche i banditi a distanza. Il combattimento non ha limiti di durata, questa volta.

90%

Al termine del combattimento i PG avranno tempo 1 round, dopodiché vedranno uscire un nano dalla tenda. Il nano altro non è che Ruthan Battiferro, il quale osserverà con odio i PG e poi afferrerà una bacchetta e la spezzerà, sparendo alla vista dei PG

Commentato [MI36]: Se Ruthan lo Osserva, con CD 15, lo troverà vagamente familiare.

Commentato [MI37]: +50 PX a chi memorizza il percorso delle sentinelle

Commentato [MI38]: +100 PX per l'idea

Commentato [MI39]: Diventano 22 se i PG perdono un po' di tempo a memorizzare la ronda

Commentato [MI40]: - 50 PX; un esempio può essere una palla di fuoco

Commentato [MI41]: Uno charme sulla sentinella riuscito permetterà di ignorarla. Anche questa verrà uccisa nel combattimento

Commentato [MI42]: +50 PX per l'idea.

Frugando poi nelle varie tende, i PG potranno vedere che nella tenda grande c'è un fascio di pergamene che hanno appena iniziato a bruciare: sono alcuni documenti!

Solo un paio si possono ancora salvare. Una di queste è parzialmente bruciata ma integra, dell'altra ne è rimasto solo un pezzo ma chiaramente leggibile. La prima pergamena può essere riparata (incantesimo Riparare), nel tal caso apparirà nuova

NB: Se i PG del tavolo non sono riusciti a decifrare la pergamena, non importa. Verrà eventualmente spiegata in seconda serata ai finalisti se del tavolo c'è qualcuno che si qualifica. Nel malaugurato caso che nessun giocatore riesca a capire l'importanza della pergamena bruciata, in seconda parte si potrà spiegare ai finalisti l'importanza della pergamena (decifrandola come Master) in seconda serata

Fine



2° PARTE - CACCIA AI MANDANTI

La seconda parte inizia con i PG di fronte a due scelte:

- Cercare informazioni sui mandanti dei briganti, secondo quanto visto sulla pergamena
- Denunciare alle autorità competenti ciò che è stato trovato sulla pergamena

Il viaggio di ritorno (non dimentichiamo che i PG si trovano ancora nell'accampamento dei banditi) sarà senza problemi, eccetto la seconda notte in cui il PG di turno sentirà qualche rumore in più, ma nulla di particolarmente preoccupante. Se i PG opteranno per far presente alle autorità locali ciò che hanno trovato, dovranno recarsi a Talman, al cospetto di Daevon Ruthis, che li riceverà abbastanza presto:



Ah, eccovi qua. Vedo che siete tornati. Ditemi che cosa c'è di così tanto importante, fate in fretta, così potrete tornare alle mie mansioni!

I PG potranno informare in qualsiasi modo Daevon di quello che è successo. Daevon si mostrerà visibilmente perplesso.



Bu, che Thor mi sia testimone! Non avrei scommesso una moneta di rame contro un sacchetto di sabbia che ce l'avreste fatta! Mi secca ammetterlo, ma siete stati migliori della Milizia! Devo ringraziarvi, anche a nome della cittadinanza. Per ora, a quanto ho capito, avete tolto i denti al serpente. Mancano solo i mandanti. Bene, visto che siete stati così in gamba, potreste finire il lavoro, avrete carta bianca per quanto riguarda le indagini: voglio che il mandante (o i mandanti) facciano la fine che meritano, uccideteli. A termine del lavoro (e con le adeguate prove, non voglio sulla mia e sulle vostre coscienze anime innocenti) vi fornirò una nota da presentare alla Contessa Tasha. Sarà molto più adatta di me a darvi adeguata mercede.

Qualunque siano le richieste dei PG riguardo alle informazioni, Daevon non saprà nient'altro, ma proporrà ai PG di dirigersi verso il porto di Talman, dove qualcuno che saprà qualcosa si può trovare.



Il porto di Talman è particolarmente affollato, con carri di stoccafisso, acciughe ed altro ad andare avanti e indietro per le tre vie. La gente corre abbastanza

Commentato [MI43]: +100 PX per l'idea.

Commentato [MI44]: Per tenere alta la suspense, tirare comunque qualche dado a caso...

Commentato [MI45]: +100 PX a chi farà un percepire intenzioni (CD10). Daevon è sincero.

Commentato [MI46]: Un Diplomazia fatto qui (CD 25) frutta 10 MO e 50 PX (questi ultimi anche se il tentativo fallisce)

Commentato [MI47]: Con un Percepire intenzioni piuttosto alto (CD20) il PG che lo fa scoprirà che Daevon ha poca voglia di lavorare. +50 PX

rapida, indaffarata in questo o quel commercio, tutto principalmente incentrato sui pesci e sul materiale marinaresco. L'unica persona calma sembra essere un tizio, sulla trentina, che sta osservando scaricare un carro di casse, mentre da un registro che ha in mano sembra depennare.

Qui è necessario un tiro di Raccogliere Informazioni (un tiro singolo per ogni PG), più che altro per scoprire chi è Manfred Gottlieb. Se nessun tiro riesce secondo la tabella sotto, il tizio con il registro si avvicinerà ai PG, presentandosi come Ary Sventeyn e fornirà loro ciò che chiedono, se i PG lo aiuteranno a scaricare le tasse (i maschi) e a verificarne il contenuto (le femmine):

Tiro R.I.	Info ottenuta
16	<i>Manfred Gottlieb è un mastro birraio</i>
17	<i>Il birrificio di Manfred Gottlieb si trova accanto alla caserma della milizia</i>

Commentato [MI48]: - 100 PX a chi rifiuta. I PG devono arrivare a Gottlieb. Se TUTTI rifiutano, ripetere il tiro di raccogliere informazioni

Commentato [MI49]: +100 PX a Moonie se tenta di fregar qualcosa (CD 20, un sacchetto di pietre dure); non verrà comunque scoperta

Ary fornirà la seconda informazione.

Se i PG ottengono solo la prima informazione (potrebbe capitare), dovranno ulteriormente cercare altre informazioni. Se lo Cercano direttamente, potranno arrivare al birrificio di Manfred Gottlieb dopo un adeguato tiro per Cercare:

Tiro cercare	Quando e se trovano il birrificio
Meno di 10	<i>Non lo trovano</i>
Meno di 16	<i>Lo trovano a tarda sera, dopo aver girato tutta la città (PG Affaticati)</i>
17	<i>Lo trovano nel tardo pomeriggio, dopo aver girato mezza città</i>
18	<i>Lo trovano al terzo tentativo, intorno al mezzogiorno</i>
19	<i>Lo trovano al secondo tentativo</i>
20	<i>Lo trovano subito, accanto alla caserma della milizia.</i>

Commentato [MI50]: Inutile ai fini delle meccaniche di gioco, aggiunge solo suspense...

Se i PG, malauguratamente, non trovano neanche adesso il birrificio, dovranno accontentarsi della prima locanda che trovano per pernottare (al Segugio), dove il servizio costerà 2 MO di solo pernottamento, 3 MO se è considerata la cena. Durante la cena, se i PG chiederanno dove diavolo si trovi Manfred, verranno interrotti dall'oste che affermerà di essere un suo cliente (dicendo più o meno dove si trova il birrificio). Il giorno dopo i PG potranno ritentare un tiro di Cercare, sempre sulla tabella precedente, ma con un ulteriore +1 (+2 se l'oste ha detto loro dove si trova).

Quale che sia il sistema con il quale i PG arrivano al birrificio di Manfred Gottlieb, i PG lo troveranno aperto e funzionante



Il birrificio è in evidente funzione, come a dimostrare dai due alambicchi che fumano. Ci sono barili ovunque, straordinariamente ben impilati, mentre un garzone di non più di 12 anni sta spostando a fatica una cesta di trebbie esauste. Come il garzone vi vede, va di corsa a chiamare il suo capo.

I PG aspetteranno pochi minuti, dopodiché arriverà al loro cospetto Manfred.



Manfred Gottlieb è, a prima vista, un mezzelfo pelato, con un paio di mustacchi biondi a manubrio, talmente grasso da sembrare quasi una palla. Si muove a fatica, asciugandosi ogni tanto il sudore dalla fronte con un piccolo asciugamano che porta attorno al collo. Nonostante l'aspetto ben poco marziale, un pugnale d'argento legato ad una gamba ne completa l'opera. Si rivolge a voi con una vocetta stridula ed incostante, starnutendo con affettazione.

I PG avranno diverse strade per ottenere chi sono i mandanti:

- **Diplomazia/Intimidazione:** Manfred è un codardo di prima categoria, non esiterà, se ben convinto, a lasciare tutte le informazioni del caso. Tuttavia, proprio perché sa che la sua vita è appesa ad un filo, se troppo spaventato, chiamerà le guardie che arresteranno i PG.
- **Violenza:** Manfred, al primo attacco che subisce, fuggirà (attacco di opportunità gratuito ai PG), gridando aiuto. Anche qui arriveranno parecchie guardie che arresteranno i PG.
- **Intrufolarsi nel birrificio:** I PG potrebbero anche entrare, nottetempo, nel birrificio, per cercare informazioni adeguate.

Se i PG provano la via delle parole, dovranno (o meglio, chi parla a Manfred dovrà) fare un tiro di Diplomazia o Intimidire. La CD è uguale per ambedue le abilità (23), ma il tiro può essere modificato da diversi fattori presi in considerazione di seguito. NB: i modificatori sono cumulativi, ma solo per la relativa abilità; c'è solo UN tentativo, che se fallito si traduce con la chiamata delle guardie, che hanno la caserma proprio lì vicino.

Azione	Effetto
Corruzione	+ 1 su Diplomazia ogni 200 MO versate
Charme	Nessun effetto (Manfred ha un amuleto anti-charme)
Minaccia di denuncia alle guardie	+ 1 su Intimidire, - 1 su Diplomazia
Mostrare i dati raccolti	+ 1 su Diplomazia
Promessa di non denunciare le malefatte	+2 su Diplomazia
Utilizzare la tecnica "poliziotto buono/ poliziotto cattivo"	+ 1 Intimidire e Diplomazia
Farsi accompagnare dalle guardie	SUCCESSO AUTOMATICO
Spacciarsi per un seguace dei banditi	Prova di Raggiungere a CD 20, se riuscita + 1 a Intimidire e Diplomazia, altrimenti -2 a Intimidire e Diplomazia

Se la prova ha successo, Manfred si metterà a parlare:



Io seguo solo gli ordini. Ho avuto ordini ben precisi da "Ser Havintar". Io non so chi sia. Devo fornire le informazioni a Drog Dentenero, il padrone della locanda qua fuori che è anche un mio cliente del birrificio. Non so altro.

I PG potranno poi decidere se portare di fronte alla giustizia il mastro birraio, se ucciderlo lì o se lasciarlo andare (in quest'ultimo caso, Manfred prenderà l'indomani la prima nave e fuggirà via.)

Nel caso della violenza pura, Manfred fuggirà.

Se i PG tenteranno l'approccio furtivo, troveranno la porta chiusa a chiave (Scassinare, CD 23) e dovranno stare attenti a non farsi vedere ad armeggiare attorno alla porta. (Nascondersi CD 21, Muoversi Silenzio CD 18). Se c'è qualcuno che fa da palo, diminuire le CD di 2.

Inutile dire che si può trovare quello che serve nello scrittoio che si trova nell'ufficio di Manfred; nel birrificio non c'è nulla di interessante. Per entrare nell'ufficio servirà ancora un altro scassinare (la porta, CD 15) ed il cassetto dello scrittoio (CD 18). Sullo scrittoio ci sono vari documenti di consegne e di forniture. Nel cassetto dello scrittoio c'è una pergamena dello stesso materiale della pergamena di Kothur, sulla quale c'è scritto ciò che serve ai PG (pergamena dello scrittoio). È obbligatoria una prova di Nascondersi (CD 18) e Muoversi Silenzio (CD 15) per non essere scoperti. In questo caso, se c'è chi fa da palo, le prove hanno successo automatico.

Se i PG falliscono una qualsiasi prova di furtività, fanno intenzionalmente rumori strani o altro, le guardie arriveranno ed arresteranno i PG.

Commentato [MI51]: -50 PX a chi ha l'idea

Commentato [MI52]: Questa idea è la migliore: +100 PX a chi ha l'idea

Commentato [MI53]: Abbassare tutte le CD di 2 se i PG fanno con qualsiasi scusa un sopralluogo diurno. +50 PX a chi ha l'idea

Commentato [MI54]: -100 PX a chi lo propone di giorno

Commentato [MI55]: Solo la maga, ovviamente: +100 PX

Commentato [MI56]: +100 PX alla ladra se capisce la presenza dell'amuleto e se tenta di impadronirsene (Rapidità di mano CD 20); con un fallimento, Manfred fugge chiamando le guardie

Commentato [MI57]: -100 PX a chi lo fa

Commentato [MI58]: -200 PX se lo propone Ruthan, -100 PX se lo propongono Thalanía e Halgon, nessuna penalità per Moonie

Commentato [MI59]: +100 PX a chi ha l'idea; far tirare comunque la prova.

Commentato [MI60]: Se richiesto direttamente: Daevon non le fornisce. Serve un Diplomazia a CD 21 per farsi accompagnare

Commentato [MI61]: +50 PX a chi ha l'idea.

Commentato [MI62]: Percepire intenzioni CD 10: sincero

Commentato [MI63]: +100 PX per l'idea.

Commentato [MI64]: Al primo attacco, Manfred fuggirà via

Commentato [MI65]: Pessima idea: -100 PX a chi lo fa, -50 a chi si proclama d'accordo

Commentato [MI66]: +100 per l'idea

Commentato [MI67]: Diminuire le CD di 4 se il palo distrae le ronde. +50 PX per l'idea

Commentato [MI68]: -50 PX se non si fa un Cercare/Osservare (uno qualsiasi), anche se in realtà non serve a nulla

Commentato [MI69]: +100 PX se, una volta aperto, si richiude il tutto. LA CD è la stessa

Commentato [MI70]: +50 PX se portato alle autorità.

Commentato [MI71]: -200 PX, è azione furtiva

Se i PG vengono arrestati, verranno portati al cospetto di Daevon Ruthis, il quale non rimarra molto soddisfatto:



-Era il caso di fare tutto 'sto bordello?- Tuona il Capitano della milizia - Non vi ho dato carta bianca per portar casini vari!

Se i PG vengono arrestati PRIMA di aver ottenuto l'informazione riguardo a Drog, Daevon permettera loro di continuare l'indagine, previo pagamento di una cauzione di 500 MO a testa (NON trattabili); se i PG sono pescati DOPO aver l'informazione in mano, Daevon li lascerà andare gratuitamente:



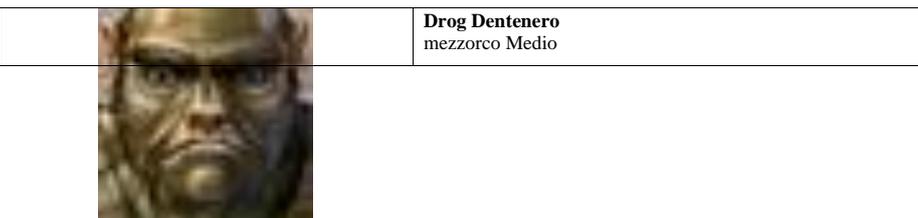
Ah e cosm quello schifo immondo di Drog u un caporione Bene, cosa aspettate? Andate subito a catturarlo! Io non ci metterr piede in quella lurida bettola. Che schifo!

La frase sopra è la stessa che verrà pronunciata nel caso che i PG chiedano rinforzi da parte della milizia o denunciino Manfred. Nessuna guardia ha lo stomaco per entrare nella fetida bettola di Drog.

Quale che sia il metodo di indagine utilizzato fin qui, i PG dovranno entrare da Drog. Eventualmente ridescrivere la locanda (qui riportato):

La locanda si trova nei bassifondi di Talman e altro non è che una bettola lurida e maltenuta a ridosso del Muro Indistruttibile, proprio sulla strada che porta alla caserma. L'ingresso della bettola non ha neppure una porta, ma solo un sacco sporco e fetido. Il locale è piccolo, con solo 6 tavoli scompagnati ricavati probabilmente da scarti di lavorazione del legno, mentre il bancone è un unico blocco di arenaria storto e fuori squadra. C'è un caminetto dove brucia immondizia, spandendo ulteriore fetore nell'ambiente già stantio, ai piedi del caminetto c'è una grossa chiazza scura di indefinibile origine. Al tavolo più lontano dal caminetto si trova un tizio ubriaco perso che sembra dormire (o forse è in coma etilico). L'oste, Drog Dentenero, è un mezzorco estremamente obeso e sporco con denti marci e ciuffi di pelo ceruminoso che gli escono dalle orecchie; non sembra accorgersi di avere i radi capelli brulicanti di pidocchi (visibili ad occhio nudo) e forse qualche cimice. Indossa solo un grembiule a fiori che in origine doveva essere stato azzurro, ma che sembra quasi una corazza dalla sporcizia accumulata. All'ingresso dei PG sembra che stia pulendo una ciotola di terracotta con uno straccio che di tanto in tanto si infila sotto l'ascella pezzata mentre serve agli uomini una specie di birra.. Drog si limiterà a grugnire frasi in orchesco (*altri clienti altro denaro, ho fame,, voglio bere* ed altre amenità senza senso), a grattarsi i pidocchi (Osservare CD12: Drog se li mangia, comprese le piattole) ed a servire ai PG le specialità della casa: brodaglia indefinita (chi la prova deve fare un TS Tempra a CD 10 per non vomitare), birra rancida e vino adulterato (entrambi fanno "solo" schifo). L'unica sostanza commestibile è l'idromele. Pernottare costa 1 MA, nel retrobottega della locanda, che funziona anche da latrina a pavimento aperto e da deposito spazzatura, oltre che da cucina. I PG (Osservare CD 25) potrebbero vedere una massiccia porta di legno ricoperta da rifiuti.

Drog si limiterà a rispondere con qualche grugnito indefinibile ai PG, mentre guarderà con aria lasciva le due femmine del gruppo. Poi biascicherà qualcosa. Qualunque sia l'approccio a Drog dei PG, questi, quando capirà di essere stato tradito/scoperto, si fionderà dietro il bancone per tirar fuori un bel randello pesante di quercia incrostato ed attaccherà i PG andando in Ira:



Commentato [MI72]: Se la maga tenta lo charme, + 100 PX: Daevon ha un + 8 su Volontà. Se TS riuscito, La cauzione per la maga sale a 750 MO

Commentato [MI73]: + 100 PX se si fa un Percepire intenzioni (CD 12: Ostile)

Commentato [MI74]: Se è stata fatta la prova di Percepire Intenzioni, a chi viene in mente di tenersi pronto, attacco di opportunità in più

Drog Dentenero	Brb 9 PF 100, Ira 118 Iniziativa +3 Temp +15 Rifl +8 Vol +3 CA 11, contatto 11 AM CM Att +16/+11 randello pesante danno 1d8+8 critico X 2 , Ira, riduzione del danno 1/- L'ira dura 8 round, dopodichè affaticato (Att 13/8, CA 12, -18 PF)
-----------------------	---

Questo è un combattimento fino alla morte. Come Drog cade a terra i PG potranno perquisirlo, ma come da descrizione, Drog non ha null'altro che il grembiule lurido ed un paio di mutandoni di lana lerci da far spavento. In una tasca del grembiule ci sono 24 MR e 2 MA, l'incasso della giornata. I PG potranno Cercare per tutta la locanda, trovando qualcosa a seconda del tiro:

Tiro cercare	Cosa si trova
12	<i>Una campanella di ottone lucida dietro il bancone</i>
13	<i>Una porta di legno molto ben messa dietro ad alcuni rifiuti</i>
14	<i>Una cassapanca addossata al camino</i>

L'ubriaco nel frattempo sarà fuggito. La campanella, oltre che ad essere curiosamente pulita, se tirata o suonata non funzionerà.

La cassapanca è aperta, senza doppi fondi. Al suo interno si trovano diversi registri manoscritti in un codice incomprensibile. È lo STESSO CODICE che compariva sui documenti che hanno portato alla punizione Halgon (e del quale ne conserva un campione). Ci sarà inoltre, sulla copertina, uno stemma ben conosciuto da Moonie:



Moonie ricorderà che questo stemma era ricamato sulle vesti di suo padre, Aathrinv'Niarhoti, che è anche la stessa scritta che si trova sullo stemma (in elfico, ovviamente). Halgon NON ricorderà il nome del nobile elfo del quale aveva scoperto la mania instancabile di prendere con la forza dei suoi incantesimi le allegre signorine che trovava, motivo del quale si trova in punizione in un paesino sperduto. Quali che siano le reazioni dei PG, questi dovranno poi tentare di aprire la porta di legno.

La porta, una volta esaminata con attenzione, rivela una curiosa serratura, una specie di meccanismo non scassinabile. Qualsiasi tentativo magico di scoprire cosa c'è dietro alla porta NON ha effetto. La porta non è forzabile, in quanto blindata e piombata. I PG hanno 3 tentativi per risolvere l'enigma (ogni tentativo fallito fa perdere al PG 1d4 PF elettrici), dopodichè la porta si apre da sola (probabilmente dall'interno)

Commentato [MI75]: Se Drog viene colpito da uno charme, si fermerà, ma verrà liberato nel combattimento successivo...

Commentato [MI76]: Elogio verbale al giocatore che guarderà se c'è il batocchio: assente! Questo punto serve solo come distrazione temporanea.

Commentato [MI77]: +100 PX a chi azzecca l'anagramma

Commentato [MI78]: La stanza segreta di Drog è piombata apposta per evitare incantesimi.

Se i PG **risolvono l'enigma** la porta si apre di scatto, rivelando all'improvviso una figura ormai piuttosto conosciuta: Kothur
Se i PG non risolvono l'enigma, la porta si apre lo stesso.

Commentato [MI79]: 1000 PX per questo, da dividersi con i risolutori



Vatharin , ci sono degli intrusi preparati, adesso guardiamo chi sono!

Nella sala, una stanza cilindrica di 3 metri di diametro totalmente rivestita di piombo, oltre al nano, si trova un mago in veste porpora e capello a cono nero. Il mago avrà appena finito un rituale sopra ad un oggetto, quando si volterà ad affrontare i PG; i PG potranno vedere che questo mago ha al collo un grosso medaglione in argento con sopra uno stemma (identico a quello eventualmente trovato nella cassapanca):

ԺԿԱԽԻՆԱԴԳԽԱԸԹ



Il mago si preparerà a lanciare un incantesimo, quando vedrà Thalanía Restando piuttosto interdetto:



Thalanía??? Che ci fai qui? Non dovresti essere a scuola, a Thyatía? E che razza di individui ti porti appresso? Chi sono?

Il mago ovviamente parlerà solo in elfico, in quanto Խ Vatharin Ti'Rhonai, PADRE di Thalanía. Quale che sia il dialogo eventuale tra padre e figlia, anche Moonie riconoscerà Vatharin come suo padre! Il medaglione, infatti, Խ il dono che la madre di Moonie aveva fatto a Aathrin (o meglio, Vatharin) dopo la nascita di Moonie. Quale che sia la reazione di Moonie, Vatharin la apostroferà cosm:



Mia figlia? Tu vaneggi? Tu sei il frutto bastardo ed impuro del ventre di una lurida vacca, non hai nessun diritto a vivere! Devi essere eliminata!

Dopo questo, Kothur farà la sua proposta:



Ruthan, e anche voi altri siete stati fin troppo in gamba a giungere fin qui. Vi faccio una proposta: anche voi entrate nel nostro gruppo, in questo modo metteremo la

contea a ferro e fuoco, faremo cadere la contessa e ci impotteremo del potere. E poi da lm potremo reclutare nuove persone per strappare l'intero ducato alle mani del Duca. Unitevi alla nostra societa sotto il segno di Loki e vi faremo potenti come non mai!

NB: nel calcolo degli incantesimi al giorno, non sono stati tenuti conto i bonus di caratteristica sugli incantesimi extra, in quanto si considerano gia usati nel misterioso rituale precedente. Vatharin e Kothur combatteranno fino alla morte.

A questo punto ogni PG deve prendere una decisione e cion dove schierarsi:

- Ruthan deve, per questioni di allineamento, schierarsi **CONTRO** il fratello
- Moonie, per questioni di background, deve schierarsi **CONTRO** il padre
- Halgon n libero di schierarsi dove vuole
- Thalania n libera di schierarsi dove vuole

Vatharin non si fara problemi ad attaccare le figlie, nã Kothur il fratello. Non si fara scrupoli ad utilizzare la combinazione Ragnatela - palla di fuoco.

 <p>Kothur Battiferro</p>	<p>Kothur Battiferro Nano Medio Grr5/Ldr4 PF 70 Iniziativa +7 Temp +10 Rifl +9 Vol +3 CA 18, contatto 14 AM NM Att 15 ascia battaglia, 12 pugnale (1d4+4) danno 1d8+6 19-20 critico X 3, Inv: cuoio borchiato +1, ascia battaglia perfetta, scudo+1, pugnale avvelenato, sfera chiaraudienza/chiaroveggenza Estrazione rapida, furtivo +2d6</p>
 <p>Vatharin Ti'Rhonai</p>	<p>Elfo Medio Mago 9° (30 PF) Anmaliatore Iniziativa +3 Temp +5, Rifl +8 Vol +10 CA 17 contatto 14 Sprovvista 14 AM NM AB/lotta +4/0 Attacco: (1) pugnale (1d4+3, + 1d4 elettrici) Attacco completo pugnale (1d4+3+ 1d4 elettrici) Inv: pugnale + 3 elettrico, tunica armatura naturale +2, anello protezione +2</p> <p>Incantesimi 4/4/4/3/2/1 CD 14(16)/15(17)/16(18)/17(19)/18(20)/19: frastornare, luci danzanti, suono fantasma, raggio di gelo; charme su persone, sonno, ipnosi, camuffare sé stesso; tocco di idiozia (2), risata incontentibile di tasha, ragnatela; sonno profondo, blocca persone, palla di fuoco; allucinazione mortale, confusione; cono di freddo.</p>

Se vince la fazione di Vatharin, l'avventura termina qui.

Se vince la fazione fedele a Tasha, l'avventura continua nel finale

I PG possono saccheggiare il cadavere di Vatharin. L'oggetto sul quale stava effettuando un rituale n un grosso cristallo di quarzo, impenetrabile a qualsiasi tentativo di capire che cos'è e come funziona (risulta magico). Oltre a quello, Vatharin possiede anche una

Commentato [MI80]: Non c'è finale, in questo caso...

Commentato [MI81]: +50 PX per un'individuazione del magico

lista di alcuni nomi di persone probabilmente implicate nella cellula eversiva. Va portata a Tasha.



FINALE

I PG dovranno portare prima a Daevon e poi a Tasha (viaggio rapido ed indolore). Tasha accoglierà i PG



Benvenuti Devo innanzitutto farvi i complimenti; in secondo luogo voglio porgervi tutta la mia comprensione, per quello che pur valere, per tutti i problemi, anche famigliari, che avete avuto. Sono molto dispiaciuta di avervi infilato in un qualcosa che, probabilmente, vi avrà rovinato l'esistenza. Non ho parole. Avete meritato la ricompensa, e forse anche qualcosa di più: in quella cassa, oltre al compenso pattuito (5000 MO, più 500 a testa), anche un titolo di proprietà di una miniera di rame nell'estremo nord della contea. Sarà vostra.

Detto questo, oltre ad invitare i PG a corte per il resto della notte, farà arrivare una persona per ogni PG:

- Ruthan: al nano verrà a parlare nientemeno che il Custode del Clan, Durin Battiferro, il quale riaccompagnerà a casa il nano affranto
- Halgon: al chierico verrà offerta la chiesa di Gelbon (il paese della miniera di rame), come ammenda per l'errata punizione
- Thalanìa: all'elfa rimarrà la gestione delle terre del padre, il tutto garantito dalle parole, medesime di Tasha
- Moonie: la mezzelfa verrà visitata nientemeno che da un sacerdote di Forseti, che si premurerà di guarire la madre senza alcun costo.

Inutili dire che ai PG potrebbe rimanere qualche rammarico

Tasha, al giorno dopo, congederà i PG:



Voglio darvi un consiglio, molto spassionato: avete scoperchiato un nido di calabroni, ho paura che i banditi erano solo la punta dell'iceberg. Probabilmente dietro ci saranno gli Alphantiani. State in guardia Non voglio perdere elementi cosm validi!

Kothuro
rendere

addestrare e

mercanti

Talman. A te anche il
compito di recuperare i rimpiazzati. Non

un terzo

del bo

più

Manfred

Gottlieb quando partirà una carovana.

Kothur, ti affido il compito di addestrare e rendere adeguati un gruppo di individui che possano assaltare mercanti e pellegrini diretti entro Talman. A te anche il compito di recuperare i rimpiazzati. Non rivelare nulla a loro, mi fido della tua parola. Come ben sai, a te spetta un terzo del bottino, più tutti gli extra che eventualmente troveranno i tuoi uomini. Ti arriverà un piccione da Manfred Gottlieb quando partirà una carovana.

V T R

gru

possesso

fortunat

ancora poco e presto il nostro

ordine nuovo prenderà

nuovo conte e tu sarai il

Pergamena dello scrittoio di Manfred Gottlieb

Manfred, il tuo nuovo
contatto in città è Drog
Dentenero. Riferisci a lui
quello che vuoi sapere.
Conto sulla tua
discrezione.

V T R

Enigma della porta di Drog Dentengero

1	16	18	9	20	??
---	----	----	---	----	----

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙



Bottone da premere

L'enigma è piuttosto semplice: ad ogni numero corrisponde una lettera dell'alfabeto anglosassone, la porta basta scrivere "APRITI". L'ultima lettera è la I, ed il tasto giusto è il 9 (A=1, B=2, ecc.).