



Manobre oscure

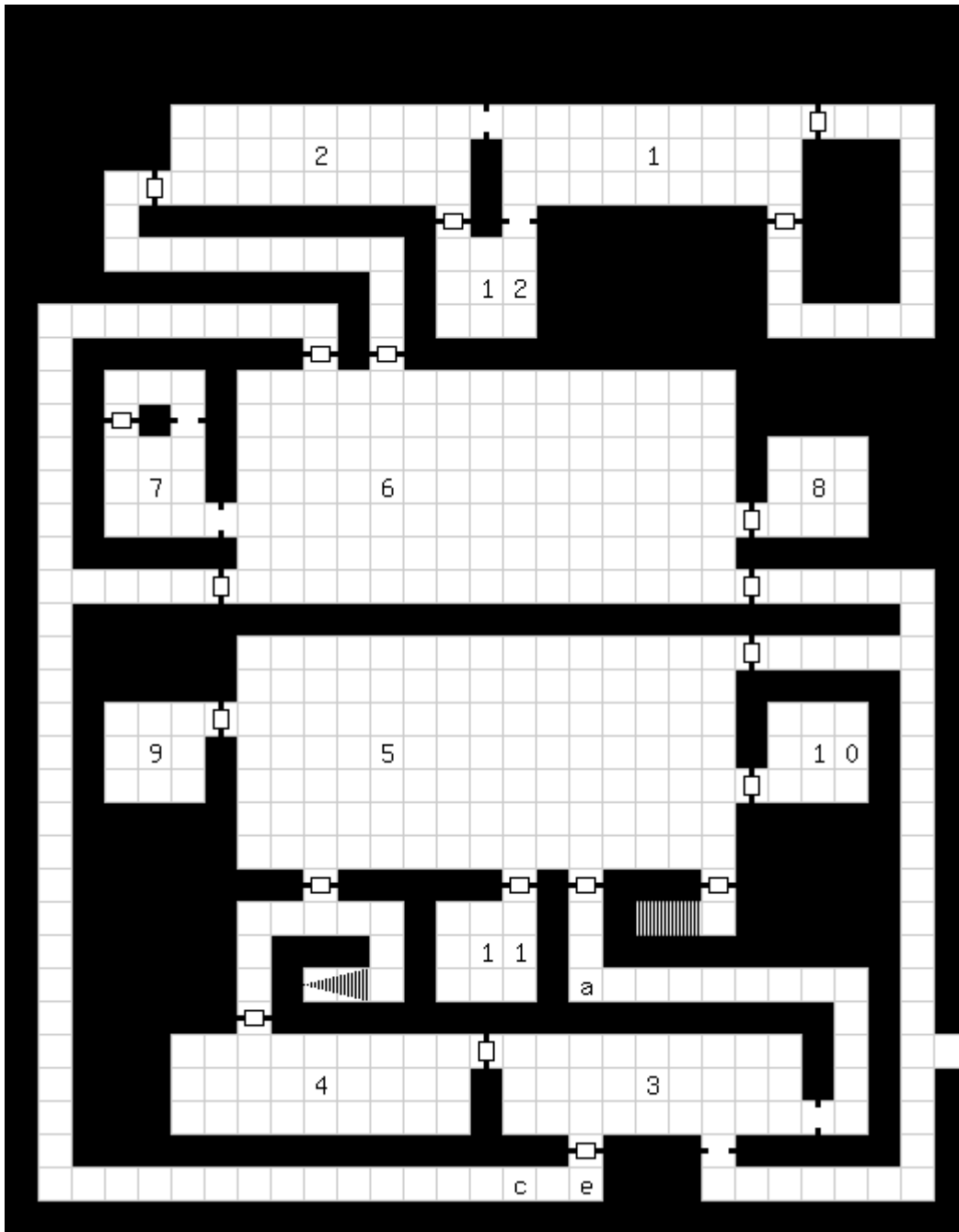
Avventura Pathfinder by Ivaldi Mirko "Stryker"

PG reclutati ad un buon prezzo per ripulire un palazzo in rovina acquistato da un mercante, tal Stoke Brikinson, uno dei più facoltosi mercanti di *(posto dove sono i PG)*. Tira fuori fino a 400 MO a persona, anticipandone fino a 100. Il palazzo è situato nelle terre selvagge a Nord, ci vanno almeno 7 giorni ad arrivarci. Stoke chiederà, come prova dell'avventura disinfezione, un particolare stemma presente nella torre, riconoscibilissimo perché rappresenta un orso, un cavallo, un falco ed una scimmia d'oro in campo rosso mentre accerchiano un albero stilizzato dai frutti viola. Lo stemma apparterebbe ad un'antenata della madre di Stoke. Ai PG viene garantito il diritto di saccheggio su tutto il resto che possano trovare.

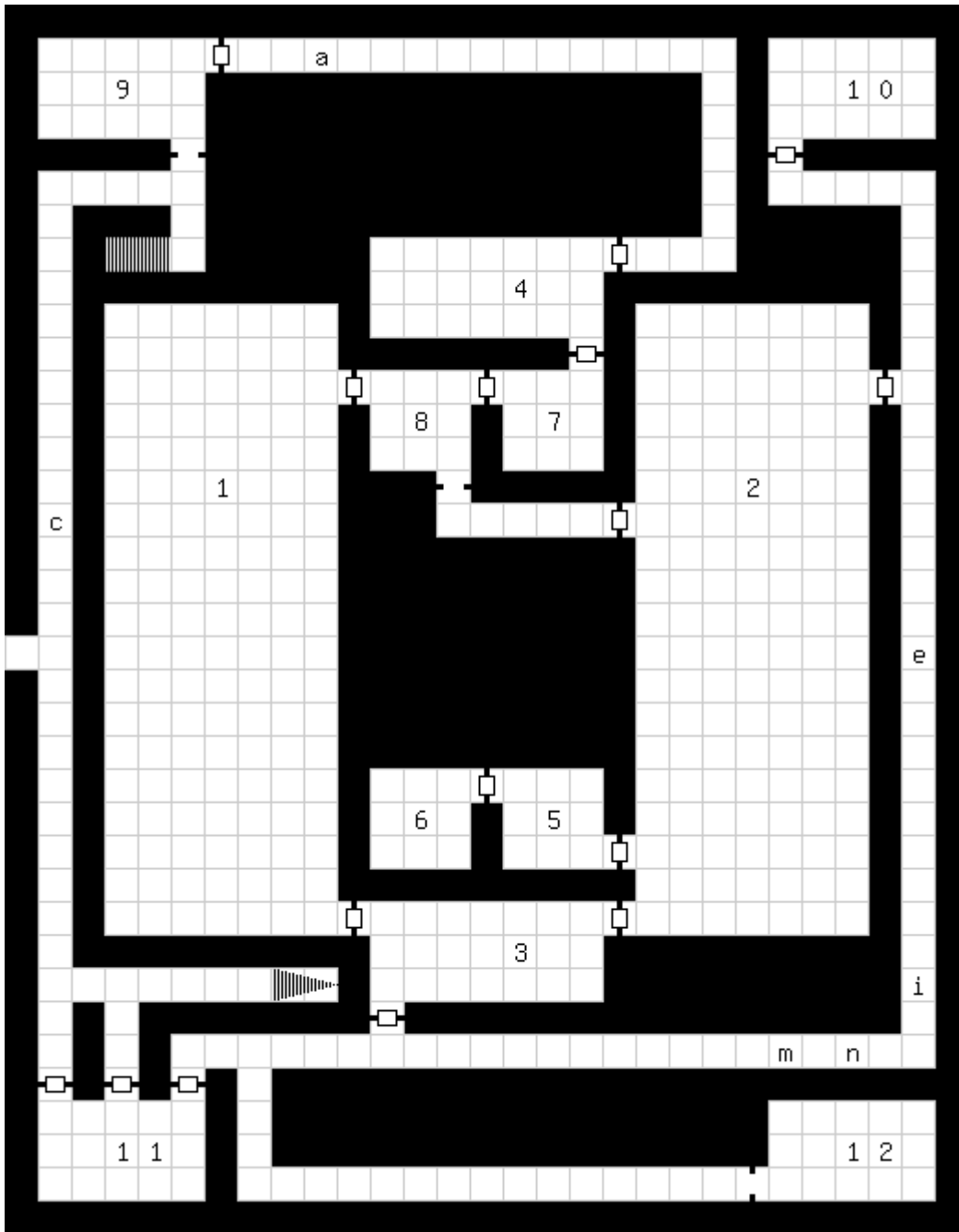
Viaggio

1. Piove, fa freddo e c'è fango. viaggio tranquillo di giorno, di notte attaccati da branco di lupi affamati (4 lupi normali, 2 lupi crudeli di cui uno albino). Tenteranno sempre di sbilanciare e mordere a terra.
2. Meteo sfavorevole. PG attaccati di giorno da banda di bugbear (3 normali, capo +1lvl gr (attacco poderoso, mazza perfetta) + sciamano +1lvl ora che cura).
3. Meteo sempre peggiore, area di terreno difficile. PG incontreranno un viandante in senso opposto, non rilascia info preziose. Di notte centauri (2) di pattuglia. All'inizio diffidenti, se ben blanditi, non attaccano
4. Tempo infame; a metà giornata "casa del viandante", locanda solitaria gestita da Procuste. 2 MO a testa di pernottamento e cibo (PG affaticati), cibo ricco e sostanzioso (polenta e fricasea di maiale) (guarire 20/conoscenza natura 18 fegato non suino). random 1 PG tentativo di cattura per tortura. Procuste Grr4/ldr3 PF70 CA 18, pugnale, se può si nasconde).
5. Tempo che migliora, sempre freddo. PG si prenderanno una frana, spavento ma nulla di pericoloso. notte tranquilla

6. Non piove più. area brulla e rocciosa. Giorno noioso, notte PG attaccati da Ettin (utilizza due mazze pesanti grandi (2d6 danno base). Questo Ettin è ammalato (-4 Des, -2CA) di artrite contagiosa (CD 17, incubazione 1 giorno, 1 danno DES, 3 TS passati di fila per guarire, 1 punto DES recuperato alla settimana)
7. PG al palazzo in tardo pomeriggio



Piano Terra



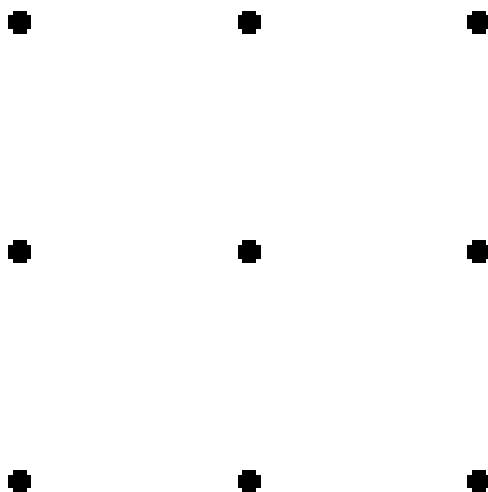
Primo piano

Lo stemma si trova nella stanza 6 del secondo piano, in uno scrigno chiuso e trappolato

grosso modo nel palazzo si trovano:

- 7 gnoll comuni, 1 gnoll capo (+3 lvl ranger, umani nemico razziale), 1 gnoll sciamano + 3 lvl ora + 2 ienodonti (iene crudeli), girano tutti al primo piano.
- sciame di pipistrelli
- piano superiore con manticora. I Gnoll tendono a servirla, sfruttandola come sentinella

Tra i due piani, una porta sigillata magicamente con enigma (in comune!)

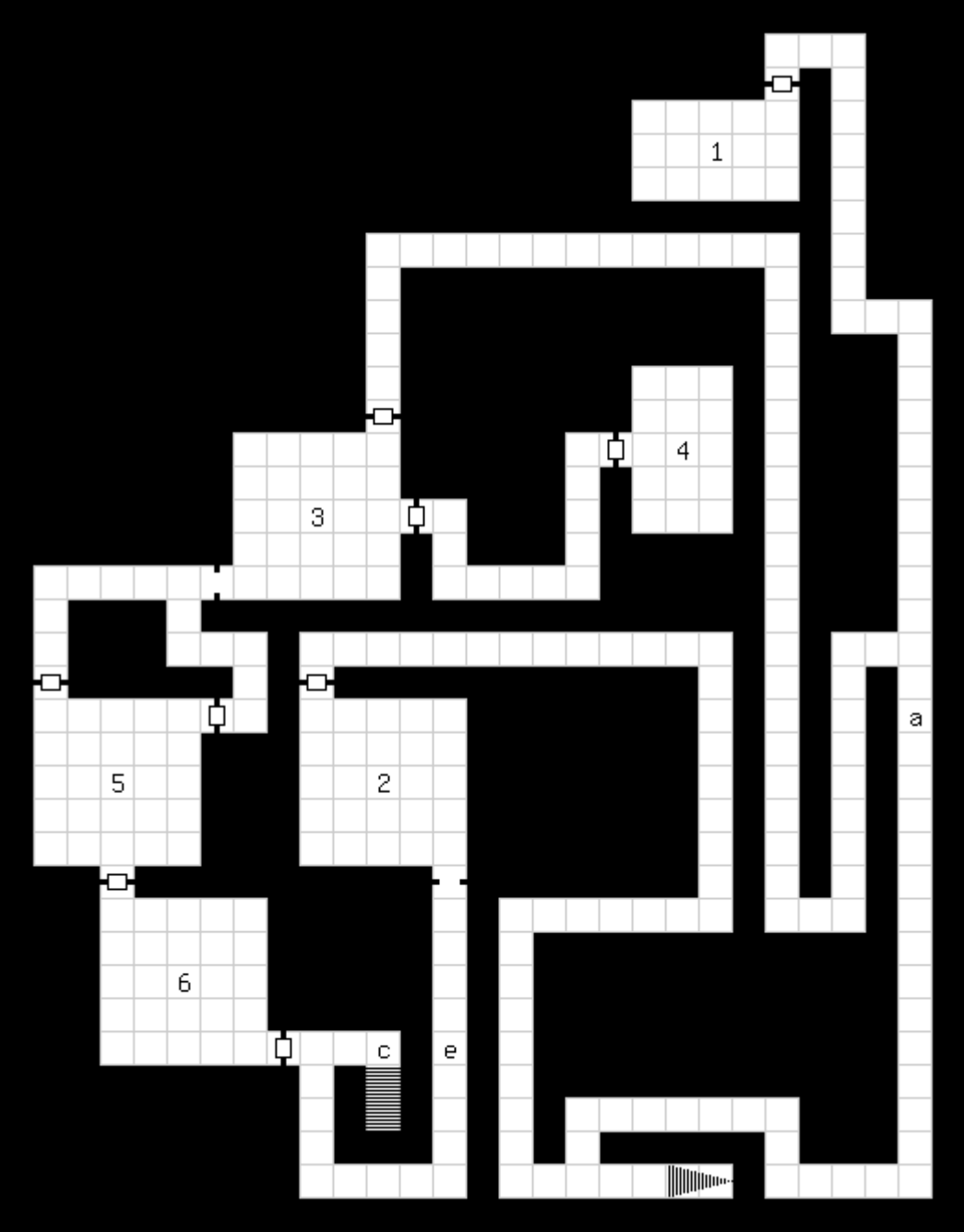


I punti che vedete in figura sono disposti lungo una griglia ortogonale, cioè gli otto punti più esterni giacciono sul perimetro di un quadrato, mentre il restante al centro del quadrato stesso. Il problema consiste nel coprire questi nove punti con quattro segmenti di retta senza mai staccare il dito dal muro.

Viaggio di ritorno più tranquillo (solo banda di 5 hobgoblin al terzo giorno di viaggio), ma come arrivati i PG verranno invitati a cena da Stokes e catturati con lo stratagemma del cibo drogato.

I PG si risveglieranno in una cella, senza nulla addosso se non una tunica stracciata. Stoke riderà loro in faccia, affermando che la taglia sui loro culi è molto alta... e lui la incasserà.

I PG potranno però tentare di uscirne (ce la faranno se trovano un'idea valida, altrimenti ci sarà un deus ex machina)



tutte le porte sono chiuse CD 13 Ci sono 4 guardie che pattugliano (grr 1), la roba dei PG si trova nella stanza 4. qui c'è anche un passaggio segreto su una nicchia con scrigno trappolato (elettrico), con libri mastri strani (evasione fiscale?)

la scala c porta ad una stranissima stanza, tutta coperta di strane spirali. C'è un curioso altare coperto di visceri ed altro (uteri e feti umanoidi). Come i PG entrano, si attiverà un allarme da qualche parte.

L'altra scala dà nell'atrio di Stoke. SE non è scattato l'allarme, ci saranno 3 guardie a difesa che darano a Stoke il tempo di teletrasportarsi via. SE l'allarme è scattato, vi saranno sempre le guardie, ma Stoke è già fuggito.

I PG potranno mantenere più o meno pulita la loro reputazione con i libri mastri e/o l'altare, MA solo in questi casi. Altrimenti, saranno sospettati di "qualcosa" di sbagliato e tenuti in osservazione dalle autorità.