

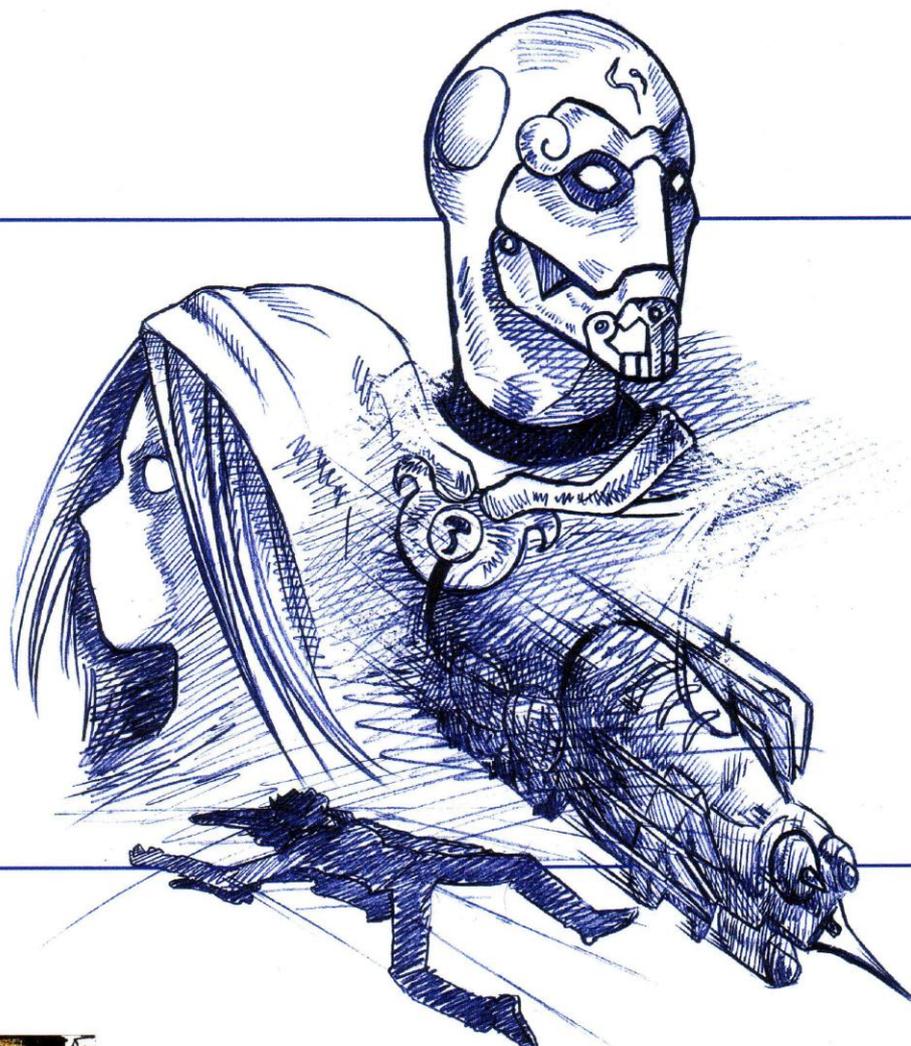


in collaborazione con 25 edition

PRESENTA

ASSASSINIO SUL TRENO FOLGORE

Avventura introduttiva all'Ambientazione Eberron



Lucca Comics & Games, 29 ottobre - 1 novembre 2005

Cap. 1: La partenza

Timing: 20 m

La luce autunnale ha da poco schiarito il mattino e la stazione del Treno Folgore di Fairhaven è illuminata ancora dalle luci delle lampade a luce perenne che la notte rischiarano alcune parti della città. Nella stazione, su uno dei binari, si trova già, pronto a partire, il treno. Meraviglia fra le meraviglie del Kborvaire, il Treno Folgore rappresenta una delle più perfette creazioni ad oggi esistenti. Nato quando ancora Galifar era un regno e non un pretesto per rivendicazioni e lotte, ancora oggi trasporta chi se lo può permettere fra le Cinque Nazioni, a Zilargo e fra le terre dei nani, a Mror Holds.

Ciascuno dei personaggi sta partendo da Fairhaven, capitale dell'Aundair, per raggiungere Sharn, capitale del Breland, per propri motivi personali (Cfr. Appendice 1: I personaggi e le loro storie).

Il viaggio inizia a Fairhaven, presso la stazione del Treno Folgore della capitale dell'Aundair. La stazione è un luogo poco frequentato, dove tuttavia le poche persone si muovono rapidamente da un binario all'altro, e dall'atrio della stazione alla città. Il treno parte al mattino presto, ma alla stazione già sono presenti alcuni passeggeri. Fra i binari, come in ogni parte della stazione, la gente cammina affannosamente, dando un quadro generale di caos e fretta. Il treno che parte alla volta di Sharn si trova già sul binario in partenza, e ciascuno dei personaggi, dopo esserci salito, raggiungerà lo scompartimento che gli è stato assegnato.

Il treno, al suo interno come al suo esterno, comunica un senso di magia e meraviglia. Pulito e ed evidentemente ben mantenuto, il treno è formato da diversi vagoni, ciascuno suddiviso in scompartimenti. Un corridoio laterale permette di raggiungere ogni scompartimento. I passeggeri viaggiano su sedie imbottite, di velluto verde, e gli scompartimenti, lunghi circa sette metri e larghi tre, sono ampi e ben areati. Il treno non è rumoroso, e si muove dando l'impressione di planare sul terreno. I materiali che costituiscono le pareti dei vagoni danno l'impressione di essere solidi e leggeri allo stesso tempo.

La prima parte dell'avventura è utile per permettere ai personaggi di fare conoscenza. In base al comportamento che ciascuno avrà nei confronti degli altri in questa prima fase per ogni personaggio sarà più o meno ostico convincere gli altri passeggeri della propria innocenza nella fase successiva dell'avventura, quando sarà scoperto il cadavere del messo di Casa Cannith. Ogni sei ore circa passerà un controllore a farsi mostrare i documenti e a controllare che nel treno tutto proceda bene.

Oltre ai Pg sono presenti sul treno molti altri passeggeri (cfr. Appendice 2: I passeggeri del treno) In particolare, nello scompartimento a cui sono stati assegnati i pg sono presenti:

- Un Banchiere Kundarak, in viaggio verso la capitale del Breland per conto della propria Casata, che tenderà a capire come mai i personaggi si vogliono recare a Sharn, fiutando l'occasione di fare affari con loro. Durante il viaggio legge la *Cronaca di Korramberg*.
- Un Adepto di Aureon, in viaggio verso Sharn per raggiungere il tempio del Sovereign Host della città, dove frequenterà un seminario di formazione. Il personaggio premerà chiaramente affinché, scoperto il cadavere, si scopra anche l'assassino, in nome della Giustizia. L'Adepto salirà sul treno a Flamekeep.
- Un Chierico del Sangue di Vol, che si sta recando a Sharn per creare proseliti nella capitale del Breland.

Ovviamente, oltre a loro, è presente il messo di Jorlanna d'Cannith, che sta portando con sé il messaggio diretto al Barone Merrix d'Cannith. Il messo non viaggia in incognito, per evitare di dover dare spiegazioni qualora, a causa di alcuni controlli, fosse scoperto che viaggia con un'altra identità. D'altra parte la missione di cui è stato incaricato è nota solamente ai più stretti collaboratori di Jorlanna, e non dovrebbe correre pericolo. Porta quindi con sé la propria carta identificativa, che, al momento

della scoperta del cadavere, dovrebbe permettere di capire ai tutti i Pg non si tratta di un omicidio di poco conto.

Al pari della vittima viaggia sul treno l'assassino prezzolato da Krovan d'Cannith, un artificiere pronto ad uccidere, alla migliore occasione, il messo di Jorlanna. L'assassino di trova nello scompartimento che precede quello in cui si trovano i Pg.

Insieme a lui si trovano:

- Un mezzorco Tharashk, taciturno, di ritorno da una missione a Q'Barra, diretto a Sharn per riferire dell'esito della missione stessa al suo datore di lavoro. Il mezzorco porta con sé quattro dragonshard recuperati a Q'Barra, su cui non ha pagato le tasse di esportazione. Ha scelto di viaggiare in treno per evitare i controlli delle frontiere, ma non sarà tranquillo sino a che non avrà raggiunto Sharn.
- Un hobgoblin, diplomatico di Darguun, che ha deciso di visitare le Cinque Nazioni, e per farlo ha deciso di utilizzare il Treno Folgore.

Nel caso in cui i personaggi non inizino a parlare

Si faccia iniziare la discussione da un PNG. La discussione potrà vertere su qualsiasi argomento.

Un'idea potrebbe essere il commento a qualche articolo delle *Cronache di Korramberg* o al *Sharn Inquisitive*.

Cap 2: Il viaggio

Timing: 40 minuti

Il treno folgore, viaggiando alla velocità di 30 miglia all'ora, dovrebbe impiegare circa 40 ore a raggiungere Sharn. Comprensivo della sosta nella stazione di Flamekeep il viaggio durerà circa due giorni. Dopo circa un giorno di viaggio il treno raggiungerà la capitale di Thrane, e si fermerà per la notte, otto ore. A Thrane la stazione apparirà molto meno trafficata rispetto a quello di Fairhaven, e nella stazione saranno presenti i simboli del Culto della Fiamma d'Argento. Proprio in questa stazione salirà sul treno l'adepto di Aureon. Il treno ripartirà da Flamekeep la mattina seguente.

Box: Il piano dell'assassino

Il piano dell'assassino è di colpire il messo mentre il treno è in movimento. Farlo prima di arrivare a Flamekeep risulterebbe tuttavia difficile, dal momento che nella capitale di Thrane sicuramente si trovano degli uomini di Jorlanna. Più sicuro è attendere che il treno riparta e si inoltri nei territori in cui l'influenza della fazione di Jorlanna è minore. Da Flamekeep a Sharn avverrà pertanto l'omicidio. L'artificiere incaricato di eliminare il messo di Jorlanna ha intenzione di utilizzare un homunculus da lui stesso creato.

Il costruito, con le mani impregnate di un potente veleno (l'Estratto di Loto Nero (Contatto, Tempra CD 20, 3d6 Cos & 3d6 Cos), si introdurrà nello scompartimento in cui si trova la vittima, mentre il treno sta attraversando una galleria, Con il favore del buio e grazie ai suoi movimenti rapidi e precisi, l'homunculus avrà tempo e modo di raggiungere il vagone, uccidere il messo con il veleno, ed uscire dallo scompartimento.

Una volta compiuto il proprio compito, l'artificiere fuggirà dal treno. Per farlo si servirà di un anello di porta dimensionale 1v/gg. Quindi, una volta sopra i vagoni, utilizzerà un incantesimo di *levitazione* (anello, infuso con Spell storing item al mattino) per sollevarsi dal treno, lasciandolo scorrere sotto di sé ed allontanare.

L'arteficiere, tuttavia, non si è reso conto che l'anello di levitazione, essenziale per fuggire, gli è stato sottratto, proprio da un Pg (la cangiante Rin), mentre salivano sul treno.
Non appena si renderà conto della cosa, infuriato, deciderà di non abbandonare il treno e tentare di dileguarsi una volta raggiunta la stazione di Sharn. Utilizzerà dunque l'anello per tentare di fuggire prima di essere giunto a destinazione solamente se si renderà conto che le cose si stanno mettendo male.

Furtive Filcher avanzato

(Costrutto minuscolo, 2 DV, GS circa 1)

Fo 8 De 19 Co - In 12 Sa 10 Ca 7

Hp: 2d10 (11 pf)

CA: 16 (+2 Ta, +4 De)

In: +4

Attacco: Morso +7 (1d4-1) -> Contatto +7

T/R/V: +0/+7/+0

Bab/Lottare: +1/-8

Mov: 15 m (10 caselle)

Qualità/Capacità speciali: Scurovisione 18 m, Visione crepuscolare, Trattati dei costrutti

Talenti: Arma preferita (morso)

Abilità: Nascondersi +16, Muoversi +8, Rapidità di mano +8

-- Con "Grazia del Gatto" (+4 De) lanciato sopra:

Fo 8 De 23 Co - In 12 Sa 10 Ca 7

Hp: 2d10 (11 pf) CA: 18 (+2 Ta, +6 De) In: +6

Attacco: Morso +9 (1d4-1) -> Contatto +9

T/R/V: +0/+9/+0 Bab/Lottare: +1/-8 Mov: 15 m (10 caselle)

Qualità/Capacità speciali: Scurovisione 18 m, Visione crepuscolare, Trattati dei costrutti

Talenti: Arma preferita (morso)

Abilità: Nascondersi +18, Muoversi +10, Rapidità di mano +10

L'omicidio avviene quando mancano poche ore di viaggio per raggiungere Sharn. Al passaggio di una galleria scatterà il piano dell'assassino. L'homunculus, uscito dallo zaino non appena lo avrà sentito depositarsi per terra, raggiungerà lo scompartimento della vittima. Toccata la vittima con le mani avvelenate si dileguerà rapidamente nel round successivo, per nascondersi in un grosso cesto adibito a pattumiera, proprio vicino allo scompartimento.

Tutti i presenti sentiranno un piccolo scossone del treno e, subito dopo, un urlo di dolore. Il messo di Jorlanna d'Cannith (fallito il tiro salvezza sulla tempra), piegandosi in avanti per il dolore lancinante ed urlato con l'ultimo fiato che gli rimaneva, si riversa davanti al posto in cui era seduto. Pochi istanti dopo il treno folgora esce dalla galleria. E tutti possono scoprire cosa è accaduto. Qualcuno è morto.

Dopo qualche istante giungerà il capotreno, scortato dai controllori e da alcune guardie del treno (Combattenti di 2 livello). Scoperto il cadavere sosterrà che l'assassino si trova certamente nei due scompartimenti del vagone, e che sarà la giustizia di Sharn, dal momento che l'assassinio è avvenuto nel territorio del Breland, a giudicare la faccenda. Lui si limiterà ad assicurarsi che nessun passeggero possa lasciare il treno, ponendo il vagone sotto sequestro. Non vorrà sentire ragioni, e porrà sei guardie a bloccare le due uscite del vagone.

A questo punto sta ai pg muoversi per primi. Il comportamento dei png varierà a secondo di come si evolverà la situazione. In linea generale:

- Il nano di Casa Kundarak cercherà di non immischiarsi nella faccenda, conscio che non avrà problemi ad uscirne pulito una volta giunto a Sharn. Se accusato si mostrerà fortemente indignato, e, dopo aver dichiarato che i nani non sono esseri infidi che uccidono la gente nel buio, inizierà a borbottare ogni volta che il suo accusatore parlerà.
- Il chierico del Sangue di Vol, che probabilmente sarà sospettato, apparirà il meno turbato dalla morte del messo. Farneticherà sul valore della morte e sul potere del sangue. Se accusato reagirà con disdegno, sostenendo che un uomo di fede non uccide nel buio, ma dinanzi agli occhi di tutti (i chierici del sangue di Vol sono schietti e sinceri come una Birra Moretti, almeno prima di pugnarti alle spalle).
- L'adepto di Aureon cercherà subito di spronare tutti i presenti affinché il colpevole sia smascherato. Se accusato di aver commesso l'omicidio sgranerà gli occhi allibito da simili accuse, e risponderà domanda dopo domanda per scagionarsi.
- Il mezzorco di Casa Tharashk rimarrà sulle sue, preoccupato che la vicenda, che non desta in lui alcuna emozione, possa fare scoprire che porta con sé un carico scottante. Si opporrà vivamente alla perquisizione di qualunque zaino e, se accusato, sosterrà che la testa della vittima, se fosse stato lui ad ucciderla, ora sarebbe appesa fuori dal treno.
- L'hobgoblin del Darguun cercherà attivamente di smascherare l'assassino. Essere stato d'aiuto nel risolvere il caso potrebbe infatti essergli molto utile una volta arrivato a Sharn. Se accusato di essere l'assassino si discolperà, motivando la sua innocenza.
- L'artificiere cercherà di mantenere un basso profilo. Aiuterà i personaggi senza mettersi troppo in mostra e cercando di depistarli, e risponderà alle domande che gli porranno, dicendo che lui è rimasto nello scompartimento sino a che ha sentito l'urlo, come anche gli altri possono testimoniare. Sosterrà che si trova sul treno per raggiungere Sharn per andare a fare dei lavori per conto di alcuni facoltosi.

La scena del delitto contiene alcuni indizi utili per smascherare l'assassino:

Indizi

Macchia sui pantaloni

C'è una macchia sul fondo dei pantaloni della vittima. Si tratta di una macchia di estratto di loto nero causata dall'homunculus. Il veleno è un unguento vischioso e nero. Conoscenze natura o artigianato alchimia (CD 15) possono permettere di capire di che veleno si tratti.

Macchia sull'esterno dello scompartimento

L'homunculus si è appoggiato all'esterno dello scompartimento mentre andava via, a causa dello scossone del treno. La macchia è in basso e per vederla si deve superare una prova di osservare con CD 15.

Informazioni dell'Hobgoblin

L'hobgoblin potrebbe dire, se i pg lo chiedono esplicitamente, che ha visto l'artificiere prendere lo zaino prima della galleria. In effetti nello zaino era contenuto l'homunculus. L'artificiere gli aveva precedentemente spiegato che, non appena lo zaino avesse posato terra, avrebbe dovuto uscire e compiere il delitto. L'artificiere, non avendo scurovisione, ha dovuto tuttavia prendere lo zaino prima di entrare in galleria.

Lo zaino vuoto

Lo zaino ora è vuoto, cosa che potrebbe stupire i pg. Perché viaggiare con un zaino palesemente vuoto? L'hobgoblin, sempre se interpellato esplicitamente, dichiarerà che lo zaino sembrava decisamente più pieno prima della galleria.

La finestra aperta

L'artificiere ha gettato fuori dalla finestra il contenitore con il veleno, per eliminare le prove. Le finestre del treno, dovrebbero restare chiuse durante il tragitto.

Tracce nello zaino

Qualora i personaggi guardino dentro lo zaino, vedranno le medesime macchie che hanno visto fuori lo scompartimento. La boccetta del veleno è stata buttata fuori dal finestrino, che infatti è aperto, ma l'homunculus, con le mani imbrattate di veleno per compiere l'omicidio, uscendo dallo zaino lo ha sporcato leggermente all'interno.

Ci sono inoltre dei motivi, più o meno validi per sospettare di alcuni passeggeri.

Motivi per sospettare di altri:

- Il mezzorco e il nano sostengono di non aver visto nulla mentre attraversavano la galleria, pur avendo scurovisione.
- C'è un chierico del sangue di Vol. Vuoi che non sia lui il cattivone di turno? I pg sanno che si tratta di un chierico del sangue di Vol perché ha cercato di fare proseliti e ha avuto un battibecco acceso con l'adepto di Auereon.
- Il mezzorco si oppone ardentemente alla perquisizione degli zaini, anche degli altri, perché nel suo zaino ci sono dei dragonshard per cui non sono state pagate le tasse di esportazione.

Oltre a tutto ciò si devono aggiungere altri motivi di possibile sospetto maturati durante il viaggio, in base a come si sono rapportati fra loro i pg e i png.

Cap. 3 L'arrivo

Timing: 30 minuti

Nel momento in cui l'assassino si sentirà messo alle strette deciderà di fuggire. Per farlo utilizzerà l'anello di porta dimensionale, prendendo, verosimilmente, tutti di sorpresa.

Nel caso in cui qualche personaggio abbia azioni preparate su di lui, ovviamente le potrà fare. Tuttavia difficilmente riuscirà a fermarlo.

Tutti i presenti potranno rendersi facilmente conto che qualcuno è comparso sul tetto qualche istante dopo la scomparsa dell'artificiere. Un tonfo sordo sul tetto ne sottolineerà la presenza.

L'artificiere non potendosi teletrasportare fuori dal treno in movimento, essendo difficile esseri certi delle destinazioni avendo come riferimento un oggetto in movimento come il treno, ha deciso di salire sul treno, per prendere tempo e riorganizzare le idee.

C'è un altro sistema per salire sul treno. Si tratta di alcune scalette di servizio che si trovano poco lontano da ogni finestrino degli scompartimenti. Si tratta di scalette utilizzate per la manutenzione del treno. Raggiungere la scaletta passando dal finestrino richiede una prova di acrobazia con CD 10. Salire sul tetto passando dalla scaletta richiede una prova di scalare, con CD 10 (a causa del movimento del treno). Nel caso in cui un personaggio fallisca la prova non cadrà dal treno a meno di aver fallito con 1. Dei Png presenti, a meno che i personaggi siano riusciti ad ottenere la fiducia di altri, deciderà di salire solamente Ocrum, l'adepto della Sacra Fiamma.

Ambiente di battaglia

Il tetto del vagone è largo circa 7-8 caselle da 1.5 m di lato, per un totale di circa 10.5-12 m di larghezza. In lunghezza, sarà molto di più. Se il Treno Folgore viaggia fra i 46 e i 75 km/h, sopra il tetto ci sarà un vento *molto forte*. Questo significa che le creature di taglia Media rischiano di non potersi muovere, mentre quelle di taglia Piccola di essere sbattute a terra prona. E' possibile negare entrambi gli effetti con un TS Tempra CD 15 riuscito (MDM pag. 95). Korlanas si muoverà il meno possibile (nonostante abbia un discreto +7 su Tempra), aspettando che i PG arrivino da lui, bersagliandoli con *Dardo incantato* e simili.

Il treno è in movimento pertanto per correre o caricare, potrebbe essere necessaria una prova di Equilibrio con CD 10 per non cadere prona durante l'azione. Se i giocatori sono particolarmente abili e vogliono provare sfide davvero impegnative, Korlanas si è spostato oltre la distanza massima di singolo movimento del più veloce dei PG (quindi è oltre 9 m dalla scaletta, rendendo impossibile attaccarlo in un singolo round).

Korlanas Seizan,

Umano Artefice 4/Combattente 1

Fo 8 De 14 Co 12 In 13 Sa 10 Ca 16

Hp: 4d6+1d8+5 (22 pf)

CA: 16 (+2 De, +4 Giaco di maglia in mithral)

In: +2

Attacchi: Spada corta +1 +7 (1d6 19-20x2)

T/R/V: +5/+3/+4

Bab/Lottare: +4/+3

Mov: 9 m (6 caselle)

Capacità: Conoscenze dell'Artefice +5, Creazione di oggetti, Scoprire trappole, Creare omuncolo

Talenti bonus: *Scrivere pergamene, Mescere pozioni, Creare oggetti meravigliosi, Exceptional Artisan*

Talenti: Abilità focalizzata (utilizzare oggetti magici), Vocazione magica, Arma preferita

Abilità: Artigianato (scultura) +8, Conoscenze (arcano) +8, Concentrazione +9, Sapienza magica +12, Raggiungere +6, Scalare +3, Valutare +2

Utilizzare oggetti magici (normale) +7 (gradi) +3 (Ca) +5 (Talenti) = +15

Utilizzare oggetti magici (pergamene) +7 (gradi) +3 (Ca) +5 (Talenti) +2 (sinergia con Sapienza magica) +2 (Bonus dell'Artigiano) = +19

(Infusioni al giorno: 4/2 – CD 11+livello, può scegliere tutte quelle della lista di 1° e 2° livello)

Oggetti:

1x Pergamena di *Dardo Incantato 5° livello* (1d4+1 a tre bersagli distanti non più di 9 m l'uno dall'altro, oppure 2d4+2 e 1d4+1, oppure 3d4+3 a uno solo) -> **richiede almeno 2 sul d20 Utilizzare oggetti magici**

2x Pergamena di *Dardo Incantato 3° livello* (1d4+1 a due bersagli distanti non più di 9 m l'uno dall'altro, oppure 2d4+2 a uno solo)

2x Pergamena di *Polvere luccicante* (Volontà CD 13 o acceca per 3 round)

1x Pergamena di *Blocca persona* (da Chierico, Volontà CD 13 o *Paralizzza* un umanoide)

1x Pozione di *Cura ferite moderate* (cura 2d8+3 pf)

Anello di *dimensional leap* 1v/gg -> che usa per portarsi sul tetto del treno

Amuleto di Dissimulare (oggetto attivato ad uso, effetto continuo, aura di *illusione* debole, prezzo 12.000 MO, a lui è costato 6.000 MO) -> Le divinazioni su di lui lo fanno apparire come un pezzo di ferro: non malvagio, non buono, non mente, ecc. ecc. a meno che l'incantatore non superi un TS Volontà con CD 13

Il combattimento

Una volta salito sul tetto, Korlanas si prepara allo scontro. Il suo scopo è eliminare i suoi immediati inseguitori per avere il tempo di lanciare *Spell storing item* (magia che richiede un minuto), ottenendo almeno 23 in una prova di Utilizzare oggetti magici, e poter così emulare *Caduta lenta* per scendere dal treno in corsa (oppure ottenere 26 per *levitazione*).

A seconda del numero di round a disposizione può prepararsi più o meno bene. In linea di massima avrà comunque *almeno* due round a disposizione.

1° round: *Resistenza dell'orso* (+4 Cos, i pf aumentano a 32)

2° round: *Skill enhancement* (infusione di Eberon che rende uno a caso degli oggetti che indossa – ad esempio il suo giaco di maglia – un oggetto magico che gli conferisce un bonus di +4 alle prove di Utilizzare oggetti magici)

A questo punto prepara un'azione, e quando i PG sono saliti sul tetto del treno li colpisce con una delle Pergamene di *Polvere luccicante* (in un round di sorpresa, prima che tirino l'iniziativa). Riesce automaticamente a usarla, il minimo che può ottenere con una prova di Utilizzare oggetti magici è 24 (facendo 1 su 1d20).

Korlanas (sotto l'effetto di Resistenza dell'orso)

Fo 8 De 14 Co 12 (16) In 13 Sa 10 Ca 16

Hp: 4d6+1d8+5 (32 pf)

CA: 16 (+2 De, +4 Giaco di maglia in mithral)

In: +2

Attacchi: Spada corta +1 +7 (1d6 19-20x2)

T/R/V: +7/+3/+4

Bab/Lottare: +4/+3

Mov: 9 m (6 caselle)

Capacità: Conoscenze dell'Artefice +5, Creazione di oggetti, Scoprire trappole, Creare omuncolo

Talenti bonus: *Scrivere pergamene, Mescere pozioni, Creare oggetti meravigliosi, Exceptional Artisan*

Talenti: Abilità focalizzata (utilizzare oggetti magici), Vocazione magica, Arma preferita

Abilità: Artigianato (scultura) +8, Conoscenze (arcano) +8, Concentrazione +11, Sapienza magica +12,

Raggiare +6, Scalare +3, Valutare +2

Utilizzare oggetti magici (normale) +7 (gradi) +3 (Ca) +5 (Talenti) +4 (oggetto) = +19

Utilizzare oggetti magici (pergamene) +7 (gradi) +3 (Ca) +5 (Talenti) +2 (sinergia con Sapienza magica) +2 (Bonus dell'Artigiano) +4 (oggetto) = +23

Se invece i personaggi sono 5 o 6, il buon Korlanas può usare proficuamente altri round per potenziarsi.

3° round: *Scudo della fede* (+2 alla CA) -> porta la sua CA a 18

4° round: *Forza del toro* (+4 Fo) -> arriva a Fo 12, quando colpisce fa 1d6+2 invece di 1d6

Inoltre, ai suoi oggetti viene aggiunta una Pergamena di *Evoca Mostri II*, con la quale richiamerà un Lupo Immondo (statistiche qui sotto) a scontro appena iniziato. L'evocazione dura solo 3 round.

Lupo Immondo

Fo 13 De 15 Co 15 In 3 Sa 12 Ca 6

Hp: 2d8+4 (13 pf) CA: 14 (+2 De, +2 N) In: +2

Attacchi: Morso +3 in mischia (1d6+1)

T/R/V: +5/+5/+1 Bab/Lottare: +1/+2 Mov: 15 m (10 caselle)

Attacchi speciali: *Punire il bene* (attacco in mischia normale, +2 ai danni, 1v/gg), Sbilanciare +1

Qualità speciali: Visione crepuscolare, Scurovisione 18 m, Resistenza fuoco e freddo 5, Resistenza Incantesimi 7, Olfatto acuto
Talent: Arma focalizzata (morso), Seguire tracce (bonus)
Abilità: Ascoltare +3, Muoversi silenziosamente +3, Nascondersi +2, Osservare +3, Sopravvivenza +1 (+5)

Strategia di Korlanas:

4 avversari: Per prima cosa, utilizza la pergamena di *Polvere luccicante*, per confondere e stordire i suoi avversari. Se rimangono accecati in 3, li attaccherà in mischia (con un +2 al colpire perché loro non lo possono vedere), se no tenterà un *Blocca persona* su uno di quelli non ciechi, oppure userà di nuovo *Polvere luccicante*. Se ci sono 2 accecati, userà invece la pergamena di *Dardo incantato* su tre bersagli (oppure 2 dardi contro un combattente, e uno contro un altro). In qualsiasi momento si trovi intorno ai 5 punti ferita (ma diciamo sotto i 10), utilizzerà la pozione di *Cura ferite*.

Contro il Warforged può anche usare *Inflettere danni leggeri* (1d8+4 danni, con un attacco di contatto riuscito +5)

5-6 avversari: Come sopra, ma – dopo *Polvere luccicante* – evocherà il Lupo Immondo per dargli man forte. Per il resto, utilizza esattamente la stessa strategia.

Korlanas combatterà sino alla morte. Sa che non ha altre alternative se non uccidere i personaggi, per poi trovare il modo di fuggire dal treno. Ormai è palese che l'assassino è lui. E a Sharn lo attenderebbe solamente la giustizia sommaria, o, peggio, la giustizia di Casa Cannith.

Il treno, durante tutto lo scontro, non si fermerà mai. Vari paesaggi si alterneranno, dalla campagna sino ai sobborghi di Sharn, a fare da contorno all'epico duello fra i personaggi e l'assassino.

Lo scontro terminerà proprio mentre Sharn si sta profilando, con il suo skyline inconfondibile.

Se i personaggi riescono ad uccidere o immobilizzare l'assassino

Sharn, con le sue guglie e le sue torri inconfondibili, si profila davanti a Voi. Il treno decelera gradualmente, mentre Vi rendete conto che lentamente è calata l'ombra. Mentre ancora Vi state riprendendo dallo scontro, e il Vostro respiro inizia ad essere nuovamente regolare, capite che il sole non è tramontato. Ma è stato inghiottito dietro le costruzioni, che vi fanno comprendere di essere giunti nella capitale del Breland. Il cielo ha lasciato lo spazio a piattaforme che fluttuano sulle Vostre teste, e al di sotto del grande viadotto che il treno sta percorrendo la città si sviluppa fin dove il Vostro sguardo si perde. Sharn Vi sta accogliendo, abbracciando il Vostro arrivo. Ora, giunti qui, persino il Treno Folgore non sembra che una delle tante meraviglie che l'ingegno umano e la forza dirompente della magia possono creare. Ma tutto questo non ha importanza adesso. Ora volete scendere dal treno. Perché il Vostro primo giorno da eroi sta per iniziare.

Se i personaggi non riescono ad uccidere l'assassino

Nel momento in cui Sharn si profilerà all'orizzonte l'artificiere, capito che non ha più speranza di fuggire, si ucciderà, per non cadere nelle mani di Casa Cannith.

Se i personaggi muoiono tutti nello scontro

Una tragedia di dimensioni ragguardevoli. Sarà per la prossima volta.

APPENDICE 1: I PERSONAGGI E LE LORO STORIE

- **Glaive, Warforged guerriero**

Il tuo primi ricordi sono una sensazione di calore costante e la percezione dell'oscurità, interrotte da una folata di vento gelido e da una luce abbagliante. Tu non lo sapevi ancora, ma stavi uscendo da una Forgia di Creazione, l'artefatto magico che consente di dare vita a quelli della tua razza. Eri confuso, non sapevi chi eri né cosa dovevi fare. Al tuo fianco c'erano alcuni simili a te, ed altre creature più piccole e fragili: costoro ti dissero di seguirlo, perché erano gli Istruttori, anche se poi li avresti conosciuti come Umani. Umani di Casata Cannith.

I Cannith ti insegnarono qual'era il tuo scopo: combattere. Combattere nell'Ultima Guerra, la guerra più grande che mai fosse stata iniziata, la guerra che avrebbe posto fine a tutte le altre, per conto di Aundair, la più grande delle Cinque nazioni. Ti insegnarono a seguire gli ordini, a serrare le fila, ad odiare i nemici, a impugnare le armi. L'arma che usavi meglio di tutte, meglio di tutti, era il Glaive, così ti venne dato questo nome.

Dopo pochi mesi eri già pronto per combattere. Marciasti verso il fronte di Karnath, dove mancavano le forze. Una sera, arrivarono notizie di un contingente nemico che marciava nella vostra direzione. Gli ordini giunsero in fretta: tu e il tuo Glaive sareste stati in prima fila.

Quella notte, trascorsa nell'attesa della tua prima battaglia, fu lunga. Nei tuoi pensieri si alternavano immagini di vittoria, mentre ricordavi i complimenti dei tuoi istruttori quando i tuoi colpi andavano a segno, e di sconfitta e distruzione, mentre ti tornavano in mente i campi di battaglia incontrati i giorni precedenti, ancora pieni dei corpi inerti degli umani e dei tuoi simili. Non sapevi dare un nome ai sentimenti che provavi, perché questo non te lo avevano insegnato, ma ti sentivi fremere nonostante non facesse freddo e stringevi la tua arma cambiando impugnatura di continuo.

L'alba giunse e tu eri pronto, tenevi la tua posizione. Osservasti il sole salire in cielo, lentamente, troppo lentamente, mentre i nemici non arrivavano. Poi, vedesti qualcuno: ma era un solo uomo, a cavallo, che correva all'impazzata. Aveva le vostre insegne, e urlava che doveva vedere il generale. In prima fila, udisti il dialogo tra i due. Un cataclisma inaudito, di origine magica, aveva investito Cyre, una delle Cinque Nazioni in guerra. Nessuno voleva rischiare che si ripetesse, e le ostilità erano cessate. Il messaggero sosteneva che i negoziati fossero già iniziati, e si ostinò a farlo capire all'ostinato generale... "Signore, la guerra è finita".

Tu sei Glaive il Warforged, e la tua guerra è finita prima di iniziare.

Dopo la notizia del trattato di pace, venisti rimandato dai tuoi creatori ad Aundair, in attesa dei nuovi ordini. Con la fine della guerra, un importante trattato fu promulgato, il Trattato di Thronehold, in cui si affermava che la tua razza doveva essere considerata libera, e non più al servizio dei rispettivi eserciti. Gli umani si ripresero il tuo Glaive, e ti dissero che potevi fare ciò che volevi. C'era solo un problema: tu non sapevi cosa volevi fare. E come te, molti altri della tua razza. L'esercito non aveva bisogno di te, dopotutto la guerra era finita.

Nonostante non avessi necessità di mangiare né dormire, avevi tuttavia bisogno di uno scopo. Sapevi però fare ben poco oltre a combattere, e anche se te la cavavi nel lavorare il legno la gente non si fidava della tua razza, creata per combattere. Tanto che, alla fine, la nazione Aundair concesse a tutti i Warforged un viaggio gratuito sul Treno Folgore, il treno magico, verso qualsiasi destinazione volessero, pur di levarseli di torno. Tu hai accettato: a Sharn, la Città delle Torri a Sud, hai sentito dire ci sia un'opportunità per tutti. E tu questa opportunità vuoi coglierla, anche se ancora non sai ancora bene cosa potrai fare.

Sebbene la tua mente lavori bene come quella di qualsiasi adulto, hai vissuto poche esperienze essendo al mondo solo da cinque anni, ed hai avuto poco a che fare con le altre persone: non conosci il significato di molte cose o parole, anche comuni, come “salato” o “danzare”, se non ci hai avuto a che fare. Il tuo atteggiamento fa sì che agli occhi degli altri tu possa apparire a seconda dei casi ingenuo o minaccioso, nonostante tu sia fondamentalmente solo curioso: in fondo, hai un cuore buono e sei contento se puoi seguire ordini sensati... se solo qualcuno ti sapesse dire con chiarezza, adesso, chi è il nemico.

- **Gmootropin “Gmoot” d’Sivis**

Tu sei Gmootropin, gnomo incantatore correntemente al servizio della tua casata, i Sivis.

Le casate Dragonmarked sono un’insieme di famiglie i cui membri, ormai da secoli, manifestano i Marchi del Drago, tatuaggi dotati di poteri arcani che compaiono per magia sul corpo di alcuni degli appartenenti a determinate razze.

Le casate, che sono 13, hanno utilizzato i propri poteri magici per accumulare ricchezza e potere, ed operano in tutto il Khorvaire (il continente in cui ti trovi) come associazioni mercantili completamente neutrali. Neutrali a tal punto da esserlo rimaste anche durante l’Ultima Guerra, il conflitto durato quasi un secolo e terminato un paio di anni fa, che pure ha coinvolto quasi tutto il Khorvaire. Ma la tua casata aveva un ulteriore motivo per rimanere neutrale.

I Sivis sono la casata della razza gnomica, razza che ha fatto proprio della neutralità, della professionalità e della cultura i propri punti di forza. La razza Gnomica, che ha la propria nazione in Zilargo, presenta un sorprendente numero di alchimisti, incantatori, giuristi ed eruditi. Sebbene non sia ancora chiaro a nessuno come i Dragonmark siano comparsi, appare quasi naturale che siano proprio gli gnomi ad avere il Marchio della Scrittura, che garantisce ai fortunati che lo posseggono poteri magici riguardanti la scrittura e la comunicazione.

Tu sei uno di questi fortunati.

Ma non solo. Sei anche un mago, ed anche uno dannatamente abile, perfino per uno gnomo.

Nonostante tu sia ancora relativamente giovane, 97 anni, ricopri una posizione importante presso la tua casata, qualcosa di estremamente raro. Già, raro: perché la società degli gnomi sembra statica, calma e tradizionalista. Ma la verità è un'altra.

Gli gnomi sono, per loro stessa natura, affascinati dal mistero, dall’inganno e dall’intrigo. E sotto la facciata tranquilla mille intrighi plasmano Zilargo: il potere e l’influenza, privilegi che tutti gli gnomi tengono molto in considerazione, sono determinati da astuti complotti, piani sottili e schermaglie sotterranee. Non per nulla gli gnomi posseggono i servizi segreti più efficiente del continente.

Tali disfide non sono necessariamente sanguinose o crudeli: semplicemente, tra gli gnomi l’acume e la sottigliezza sono considerate le qualità più importanti, e l’intrigo è un metodo come un altro di assicurarsi che chi occupa posizioni importanti sia abile, determinato e sempre pronto. Gli gnomi accettano di buon grado questo sistema, che peraltro sembra funzionare.

Tu, per esempio, a Zilargo rendi più che bene: sei astuto e percettivo, ed anche se sei onesto ed odi la violenza sai come difenderti e sai che sei in gamba: i giochi di potere ti stimolano, perché li hai sempre visti, per l’appunto, come giochi. Pur senza colpire sporco, solo difendendoti, se i giunto ad ottenere una posizione abbastanza importante, cosa che ritieni non sia fuori luogo, per te.

Al momento, sei uno dei responsabili per i Sivis del controllo delle linee di Pietre Parlanti, oggetti magici che consentono la comunicazione da un capo all’altro delle Cinque Nazioni, e sei di ritorno da un viaggio a Fairhaven dove hai controllato un nuovo insediamento della casata.

Per te, l’inganno e il raggio sono concetti naturali, magari non sempre necessari o auspicabili ma sicuramente presenti nella tua ed in ogni altra società: fondamentalmente tuttavia sei onesto, solo ti

piace tirarti fuori dalle situazioni difficili usando adeguatamente il cervello e tratti gli altri con la stessa moneta con cui loro trattano te. Ami una sfida intellettuale ed una buona conversazione, mentre non sopporti gli sciocchi e, dall'altro lato, chi usa la propria intelligenza per ferire o danneggiare gli altri. Una delle cose che ti danno più piacere è risolvere misteri ed enigmi, per il puro piacere di scoprire cose che qualcuno ha interesse a nascondere.

- **Saren Neskus di Thrane**

La guerra è finalmente finita.

Tu sei Saren Neskus di Thrane (una delle Cinque Nazioni che hanno partecipato all'Ultima Guerra) e nel corso degli ultimi anni hai visto tanti, troppi tuoi amici e confratelli morire in battaglia. E non sei nemmeno un soldato. Sei un sacerdote. Sei un chierico devoto alla Fiamma d'Argento, la religione principale di Thrane e una delle maggiori in tutto il continente. La tua religione, a differenza di molte altre, non crede in dei che camminano sulla terra o che vivono in cielo, dotati di virtù e vizi tipici degli esseri mortali: la Fiamma ti distolga dal farlo! Quelle sono solo personificazioni e idealizzazioni dei desideri e delle attività delle persone. Né adori i morti viventi e cerchi in tale blasfemia la vita dopo la morte, come predica la blasfema religione del Sangue di Vol.

Invece, la forza che adori tu è viva e immortale, reale e concreta: la Fiamma d'Argento è l'insieme delle anime di tutti i valorosi e dei giusti che in vita loro hanno combattuto e si sono impegnati per il bene del loro prossimo. Essa fu creata, come recitano le Narrazioni della Fiamma, dal sacrificio della paladina Tira Miron e di un Couatl, uno dei maestosi serpenti piumati, sette secoli fa. La Fiamma illumina le vie dei suoi fedeli, perché essi possano combattere il male che striscia nel buio. In questi ideali tu hai sempre creduto e credi ancora, ma nel seguirli hai vissuto molti dubbi.

La Chiesa della Fiamma d'Argento ha ministri illuminati, che però sono pur sempre esseri umani: essi vivono nel loro tempo, ed a volte sono costretti a fare scelte difficili. L'Epurazione, ad esempio, la crociata indetta contro i licantropi oltre un secolo e mezzo fa: la licantropia, oggi praticamente debellata, era davvero una piaga da combattere, perché infettava i corpi e le anime delle persone, mutandole in mostri. Però ci furono errori: all'inizio vennero colpiti anche i Morfici, una razza di semi-umani bestiali, discendenti dei Mannari ma che poi si riconobbero completamente liberi dalla maledizione. Inoltre, anche tra i veri licantropi c'era sicuramente qualche anima buona, forte abbastanza da combattere la maledizione: qual'era la cosa giusta da fare? La chiesa ha scelto di andare avanti, ed oggi i licantropi non esistono più: era la cosa giusta da fare, ma il peso del rimorso per il sacrificio degli innocenti non è scomparso con loro.

Anche durante l'Ultima Guerra la chiesa è dovuta venire a patti, fare compromessi col mondo: durante essa Thrane, retta dalla Fiamma d'Argento, decise che governando sulle altre nazioni avrebbe potuto convertirle. Così, nella guerra la Chiesa, credendo di operare per il bene, impiegò i suoi fedeli contro le altre nazioni, come soldati. Tu eri tra questi.

Un idealista, ti arruolasti nell'esercito, otto anni fa. La fede è un dono raro, e coloro in grado di usare poteri clericali sono rari ad Eberon. Tu, un chierico, eri grandemente rispettato. Salvasti molte vite dei tuoi commilitoni, ma ne vedesti morire un numero ben più grande, e a volte uccidesti persino. E man mano che il tempo passava, ti rendevi conto di quanto fosse stupida la guerra, combattuta non contro i demoni e i mostri nemici della Chiesa, ma contro altri persone come te, che solo non riconoscevano la Fiamma d'Argento. E' stato un giorno di gioia per te quando la guerra è finita, perché si poteva ricominciare.

L'Ultima Guerra è stata una ferita aperta nelle Cinque Nazioni del Khorvaire, una ferita ancora aperta che spesso fa male. Non è più tempo di combattere, ma di curare: non più solo i corpi, ma anche le anime della gente. Non sarai più un soldato, ma un predicatore votato a portare l'annuncio della Fiamma presso coloro che un tempo erano tuoi nemici.

E' la scelta giusta. A Sharn potrai portare la luce della tua fede a chi è in difficoltà, e potrai combattere il male impedendo che attecchisca alla radice, convincendo la gente della necessità di una vita virtuosa e al servizio della Fiamma d'Argento.

Hai ancora addosso la tua armatura e la tua fida arma; sei stato un guerriero, e sai che se le circostanze lo richiedessero dovresti ancora difendere quello in cui credi, il bene e la giustizia, anche combattendo, ma preghi la Fiamma di non doverlo fare mai più.

Sei un idealista che ha imparato la durezza della vita e la difficoltà di fare scelte. E' tuo dovere aiutare gli altri, indicare qual è la cosa giusta da fare e riparare i torti che vedi, ma preferisci farlo con le parole, non con le armi.

- **Gyorai S'Zall**

Il giovane messaggero di Casata Orien, tramando non solo per l'aria notturna, si fece largo tra il fitto sottobosco delle Distese di Eldeen, chiedendosi perché, in nome degli dei, quel tipo di compiti toccassero sempre a lui.

Come se non bastasse doversi recare in piena notte in una foresta abitata, per bene che andasse, da bestie feroci, non gli era stato detto neppure il luogo preciso in cui recarsi: il destinatario "avrebbe pensato lui a trovare te".

Un'assurdità ovviamente, ma chi gliel'aveva commissionato era un suo superiore, un pezzo grosso che, vista la fretta con cui era montato sul Treno Folgore per Sharn forse non aveva proprio il tempo di spiegarsi. Comprensibile, ma come fa uno a...

Il flusso di pensieri del messaggero venne interrotto da un ruggito, mentre una forma più scura della notte senza lune balzava giù da un albero direttamente su di lui, buttandolo a terra... l'essere lo teneva fermo, e il ragazzo con un brivido di terrore poteva vedere le enormi e acuminatae zanne chiudersi ed aprirsi, mentre la bestia si apprestava a...

"Cosa vuoi da me?" preferì con voce profonda il suo assalitore.

"Sono solo un messaggero, signore, un messaggero degli Orien! Sto cercando Gyorai, signore, la sua casa dovrebbe essere qui..."

"Io sono Gyorai, umano, e questa è la mia casa" rispose l'altro indicando la foresta. Il messaggero vide che aveva braccia e mani umane, che terminavano con corti artigli.

Poi la creatura sembrò riflettere un po', i lineamenti bestiali contratti in un'espressione pensosa. "Hai detto Orien? Conosco Mallen d'Orien, è un mio amico". Il ragazzo ebbe un fremito di sollievo. "Sì, porto un suo messaggio proprio per voi!". L'essere sembrò calmarsi, lo lasciò andare, e il suo corpo mutò diventando meno bestiale e più umano. Specie le zanne, si ritirarono, lasciando lo Shifter, perché di questo si trattava, al suo aspetto originale: una creatura con lineamenti in parte umani ed in parte ferini.

Il messaggero tirò un sospiro di sollievo. "Se volete che vi legga il messaggio, io..."

"Mi hai preso per stupido?" gli ringhiò contro l'altro, strappandogli di mano la pergamena.

"Che il diavolo mi porti se accetto ancora lavoretti 'semplici e ben pagati a scatola chiusa...' pensò il messaggero.

Tu sei Gyorai lo Shifter. La tua razza, composta dall'incrocio tra Licantropi ed esseri umani, vive isolata nelle zone rurali di Eberron, dove caccia e si muove libera ed al riparo da occhi indiscreti. La tua gente non chiede molto, solo di essere lasciata in pace per conto suo, ma anche questo sembra essere troppo per i cosiddetti "civilizzati". Un secolo e mezzo fa, ad esempio, la tua gente venne coinvolta nella crociata indetta dalla Chiesa della Fiamma d'Argento, una religione degli uomini di città, contro i Licantropi. La tua razza aveva ormai ben poco a che fare con loro, non sentiva particolari legami con i licantropi più di quanto ne sentisse per gli umani, ma la vostra capacità di mutare forma (da voi chiamata "shifting") e il vostro aspetto sono bastati perché, nella prima fase della crociata, veniste coinvolti in numerosi... "incidenti", più o meno accidentali, nonostante alla fine foste dichiarati "on pericolosi" e quindi lasciati in pace.

La tua razza è ora ancora più sospettosa che in passato, e tu non fai eccezione: non avresti alcuna intenzione di vivere a contatto con gli umani. Ma Mallen d'Orien è un'eccezione. Quest'uomo lo consideri un amico ed un fratello da quando ti ha salvato la vita due anni fa aiutandoti a combattere contro un pipistrello Orrido, una delle creature create secoli fa da druidi disperati.

Mallen è un amico, e sembra che abbia problemi urgenti a Sharn. Ovviamente lo devi aiutare, ma non ti entusiasma l'idea di andare nell'affollata Città delle Torri, meno che meno di farlo con il Treno Folgore, la carrozza magica degli Orien... ma l'amicizia è sacra.

Adesso che sei sul treno magico, l'unico lato positivo è che ti sei liberato da quel pusillanime del messaggero che ti ha portato fino alla stazione. Ma stare chiuso in questa gabbia in movimento, vedere il paesaggio cambiare così in fretta e non sapere esattamente dove sei ti rende... nervoso. Tu sei nato per cacciare, tuttavia devi stare calmo ed attendere. Fa schifo, ma è così che va tra i "civilizzati"...

- **Lathir d'Phiarlan**

Tu sei Lathir d'Phiarlan, giovane e promettente elfo di Casata Phiarlan.

Le casate Dragonmarked sono un'insieme di famiglie i cui membri, ormai da secoli, manifestano i Marchi del Drago, tatuaggi dotati di poteri arcani che compaiono per magia sul corpo di alcuni degli appartenenti a determinate razze.

Le casate, che sono 13, hanno utilizzato i propri poteri magici per accumulare ricchezza e potere, ed operano in tutto il Khorvaire (il continente in cui ti trovi) come associazioni mercantili completamente neutrali. Neutrali a tal punto da esserlo rimaste anche durante l'Ultima Guerra, il conflitto durato quasi un secolo e terminato un paio di anni fa, che pure ha coinvolto quasi tutto il Khorvaire. Ma la tua casata aveva un ulteriore motivo per rimanere neutrale.

I Phiarlan sono attori, artisti e cantastorie, e in quanto tali sono rispettati in tutto il Khorvaire: il loro Marchio dell'Ombra consente loro di manipolare le ombre, manifestando prodigiose illusioni che, assieme alle doti artistiche della casata, rendono i Phiarlan i maestri indiscussi nel campo dell'intrattenimento. D'altronde, essi hanno secoli per padroneggiare le proprie arti, magiche e non, quindi praticamente tutti i Phiarlan sono abili artisti, conosciuti e rispettati un po' ovunque.

Tu non fai eccezione: sei un eccellente musicista, un prestigiatore ed incantatore discreto e una fonte di pettegolezzi con parecchi amici nei posti che contano. I tuoi modi, a un tempo raffinati e conviviali, ti fanno apparire a tuo agio ed appropriato alla situazione in un'infima bettola come alla corte del re. Ma c'è dell'altro.

La casata Phiarlan cela, sotto le proprie attività più visibili, una facciata più oscura. Oltre alle attività artistiche, i Phiarlan sono spie, e vendono le informazioni che la loro vasta rete di contatti (e i loro membri più svegli) forniscono loro a chi può permetterselo.

La parte più interessante della faccenda è che i Phiarlan artisti e quelli ingaggiati in attività di spionaggio non necessariamente sono persone diverse. Anzi, se uno è in grado di farsi apprezzare per le proprie doti, forse chi lo ingaggia sarà più disposto a fargli qualche confidenza... e non si sa forse che i luoghi in cui davvero succedono le cose importanti sono le feste ed i balli organizzati dalla gente che conta?

Tu sei un giovane sveglio, che sta rapidamente guadagnando posizioni nella gerarchia della casata... in entrambi i campi: difatti sei anche una spia, e più di una volta ti è capitato di intrufolarti da qualche parte per sentire cosa succedeva là, come ospite gradito... o meno.

Il tuo Marchio dell'Ombra, che ti consente di creare oscurità magica, ti è d'aiuto per rompere il ghiaccio alle feste e per tirarti fuori dalle situazioni calde.

La tua vita ti piace, ami prenderti dei rischi (purché siano calcolati) e non ti è difficile mantenere occhi e orecchie aperti. La tua personalità, ossia quello che gli altri vedono di te, è affabile, brillante e socievole, e questo non è peraltro distante da ciò che sei veramente: il contatto con la gente ti piace. Basta solo ricordarsi che gli affari sono affari.

E proprio per affari ti trovi sul Treno Folgore, il treno magico che connette le città delle Cinque Nazioni, sulla tratta Fairhaven-Sharn.

Non sai esattamente chi, ma hai sentito delle voci che uno dei viaggiatori, sarebbe un pezzo grosso in incognito; sebbene non sia riuscito a saperne di più, un giretto sulla Lightning Rail è sempre piacevole, tanto più che avevi da fare a Sharn. E se poi riesci ad unire l'utile al dilettevole, rendendo un servizio alla tua famiglia che è sempre interessata a sapere cosa succede in giro...

Non hai uno scopo particolare, solo trarre il massimo vantaggio dalla situazione in cui ti trovi. Che sia solo divertimento o divertimento e lavoro... goditi il viaggio.

- **Relanie 'ir Walais** alias **Rin, Cangiante ladra**

Tu sei Relania 'ir Walais, giovane fanciulla appartenente ad una famiglia nobile numerosa, importante e rispettata. Il tuo portamento maestoso e raffinato ed i tuoi modi signorili sono... Falsi.

Non ti chiami Relania, e di certo non 'ir Walais. Non sei alta, con occhi verdi e capelli biondi, ma di media altezza, con capelli ed occhi grigi, e i tuoi lineamenti non sono marcati, ma quasi evanescenti: sei ancora più giovane di come appari, in effetti nella tua forma naturale appari quasi una ragazzina. Ah, i vestiti li hai rubati ad una vera nobildonna, di cui ti sei finta la serva. E non sei umana.

Il tuo nome è Rin, e sei una Cangiante, una razza derivata dall'unione tra gli umani ed i Doppleganger. Costoro sono creature in grado di assumere pressochè qualsiasi sembianza, ed accade a volte che, per amore o con l'inganno, si uniscano con creature di altre specie. Solo gli umani portano loro figli, e questi figli sono i Cangianti.

Sebbene la razza sia nata in questo modo, ormai la maggior parte dei Cangianti nasce da genitori entrambi Cangianti: la tua razza non è infatti molto ben vista dalle altre, ed è più facile trovare affetto e comprensione tra simili. Questo è il tuo caso: sei nata da una coppia di Cangianti. Avevi l'amore della tua famiglia, non quello degli altri.

I Cangianti non sono accettati a causa della loro capacità di cambiare forma. Sebbene non abili come i loro antenati Doppleganger, i Cangianti riescono ad assumere qualsiasi forma umanoide di dimensioni simili a quelle umane, senza nessuno sforzo, solo concentrandosi una manciata di secondi mentre il loro corpo si modifica rapidamente.

Questa capacità, nonostante la sua indubbia utilità in più di una circostanza, è costata ai Cangianti ha un prezzo caro: la fiducia delle altre razze. Non sono molti a dare fiducia ad uno che potrebbe apparire come te stesso e venire pagato per un importante lavoro al posto tuo, andare a casa tua quando il tuo compagno o compagna è solo... ci siamo capiti.

L'aspetto ironico è che molti tra i Cangianti, rifiutati dagli altri, finiscono per diventare davvero dei criminali: volenti o nolenti, se non trovi chi ti affida un lavoro, in qualche modo bisogna pur mangiare... e così il circolo vizioso continua.

Anche tu hai vissuto tutto questo sulla tua pelle: alla fine, sei diventata una ladruncola, anche se non hai mai rubato più di quello che ti serviva per sopravvivere... (beh, forse qualcosina in più sì, ma davvero poco).

Fondamentalmente, tu sei una persona buona, ed a qualche amico fidato hai rivelato il tuo segreto. Lo fanno in pochi, però: con gli sconosciuti hai sempre trovato più comodo fingerti quello che non sei. Sei tu la prima a non dare fiducia a gente che non te ne dà, ti viene da pensare a volte. Ma poi scrolli le spalle: se sei così, non è colpa tua. Qualcosa dovrai pur fare, per sopravvivere. Con gli altri ti fingi Relania, una ricca nobildonna di Anudair, e mantieni un atteggiamento signorile, da donna dell'alta

società. Non disdegni i pretendenti, specie quelli ricchi... ovviamente spesso li lasci delusi e privi del borsellino.

Stai viaggiando sul Treno Folgore (con documento e biglietti falsi) alla volta di Sharn. Sai che lì ci sono parecchie comunità di Cangianti, e forse potrai unirti a qualcuno di loro... speri in attività anche lecite, ma ormai hai imparato ad accettare quello che la vita ti dà. Se soltanto, però, potessi usare una volta le tue capacità per qualcosa di giusto, qualcosa che ti dia il rispetto degli altri...

Un ultimo avvertimento. Cerca di non cacciarti nei guai sul treno: se succede qualcosa e scoprono che la tua forma non è quella reale, potresti essere sospettata ingiustamente. È considerato che appena salita sul treno non hai potuto fare a meno di "alleggerire" un passeggero (un umano con due borse molto interessanti, che non sei riuscita ad aprire) di un bell'anello, forse non sei partita con il piede giusto.

APPENDICE 2: I PASSEGGERI DEL TRENO

KANEDAR D’KUNDARAK

Legale Neutrale

Nano, Esperto 3

“Vuoi fare un affare, ragazzo? Hai trovato la persona giusta!”

FOR 10 DES 10 COS 13 INT 14 SAG 12 CAR 13
PF 16
CA 10
INIZIATIVA +0

T +2

R +1

V +4

ATTACCHI +1 Spada corta 1d6+0

ABILITA’

Valutare +8

Raggirare +7

Diplomazia +10

Conoscenze Locali +8

Conoscenze Geografia +4

Conoscenze Nobiltà Regalità +8

Percepire Intenzioni +7

Professione (Mercante) +10

Artigianato (gioielli) +8

TALENTI

Negoziatore

Abilità Focalizzata (Professione: Mercante)

RAKAR D’THARASHK

Neutrale Puro

Mezzorco, Ranger 2

“Ne ho viste molte più di te, io. E sono ancora qui”.

FOR 14 DES 12 COS 14 INT 10 SAG 11 CAR 8
PF 13
CA 15 (giaco di maglia)
INIZIATIVA +5

T +5

R +4

V +1

ATTACCHI spada corta a +5 danni 1d6 +2, o 2 spade corte a +3, danni 1d6+2, 1d6+1

Pugnale da lancio 1d4+2 a +3

ABILITA'

Sopravvivenza +5 (+7 per non perdersi)

Conoscenze Geografia +5

Ascoltare +5

Cercare +5

Osservare +5

Utilizzare Corde +5

TALENTI

Seguire tracce

Combattere con due armi

Arma Focalizzata (spada corta)

Nemico Prescelto Animali

OCRAM

Legale neutrale

Umano, Adepto 1 (Aureon)

“Il mio signore Aureon mi concede il potere di conoscere e comprendere. C'è miracolo più grande?”

FOR 10 DES 10 COS 10 INT 14 SAG 13 CAR14

PF 3

CA 10

INIZIATIVA +0

T +0

R +0

V +2

ATTACCHI N/A

ABILITA'

Conoscenze (Storia) +6

Conoscenze (Religioni) +6

Conoscenze (Arcane) +6

Guarigione +6

Diplomazia +6

TALENTI: Abilità Focalizzata Conoscenze (Storia), Scrivere Pergamene

DOMINIO CONOSCENZA

INCANTESIMI

Liv. 0

Leggi Magia (lanciato a livello 2)

Individuazione del Magico (lanciato a livello 2)

Cura ferite Minori

Liv.1

Comando (CD 13)

Comprensione dei Linguaggi (lanciato a livello 2)

(D) Individuazione delle porte Segrete (lanciato a livello 2)

ELEINAD

Legale Malvagio

Umano, Chierico 3 Sanguie di Vol

“Ci sono più cose nascoste ed importanti, su Eberron ed oltre, di quante voi immaginate...”

FOR 10 DES 10 COS 12 INT 13 SAG 14 CAR 14

PF 16

CA 10

INIZIATIVA +0

T +3

R +1

V +5

ATTACCHI pugnale a +2, danno 1d4+0 (ma nel caso usa gli Infilgi Ferite :)

ABILITA'

Conoscenze Religioni +10

Diplomazia +8

Concentrazione +7

Guarigione +4

Raggirare +4

TALENTI Scacciare Migliorato, Abilità Focalizzata conoscenze (Religioni)

DOMINI: Necromanzia, Male

Converte in Infilgi Ferite

Incantesimi Tipici:

LIV 0 (4)

Guida

Individuazione del Magico

Virtù

Individuazione del Veleno

LIV 1 (3+1)

Cura Ferite Leggere

Individuazione dei Non Morti

Deathwatch (lanciato a livello 4)

(D)

? Protezione dal Bene lanciato a livello 4 o quello di Necromanzia

LIV 2 (2+1)

Rintocco di Morte (lanciato a livello 4)

Bloccapersona (CD 14)

(D) Dissacrare (lanciato a livello 4)

KARAK

Hobgoblin, Aristocratico di 1° livello

Umanoide Medio (Goblinoide)

Dadi Vita: 1d8+3+1d4+3 (12pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9m (6 quadretti)

CA: 13 (10 base + 3Des), contatto 13, colto alla sprovvista 10

Attacco base/Lotta: +1/+1

Attacco: Pugnale +1

Attacco completo: Pugnale +1

Spazio/Portata: 1,5m/1,5m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Scurovisione 18m

Tiri Salvezza: Tempra: +5, Riflessi: +3, Volontà: +3

Caratteristiche: For: 10 (+0), Des: 16 (+3), Cos: 16 (+3), Int: 12 (+1), Sag: 12 (+1), Car: 14 (+2)

Abilità: Ascoltare +5, Diplomazia +8, Muoversi silenziosamente +7, Nascondersi +6,

Osservare +5, Percepire intenzioni +7

Talenti: Allerta, Negoziatore

GS: 2

Allineamento: Legale malvagio

KORLANAS SEIZAN

Umano Arteficere 4/Combattente 1

Fo 8 De 14 Co 12 In 13 Sa 10 Ca 16

Hp: 4d6+1d8+5 (22 pf)

CA: 16 (+2 De, +4 Giaco di maglia in mithral)

In: +2

Attacchi: Spada corta +1 +7 (1d6 19-20x2)

T/R/V: +5/+3/+4

Bab/Lottare: +4/+3

Mov: 9 m (6 caselle)

Capacità: Conoscenze dell'Artefice +5, Creazione di oggetti, Scoprire trappole, Creare omuncolo

Talenti bonus: *Scrivere pergamene, Mescere pozioni, Creare oggetti meravigliosi, Exceptional Artisan*

Talenti: Abilità focalizzata (utilizzare oggetti magici), Vocazione magica, Arma preferita

Abilità: Artigianato (scultura) +8, Conoscenze (arcano) +8, Concentrazione +9, Sapienza magica +12,

Raggiare +6, Scalare +3, Valutare +2

Utilizzare oggetti magici (normale) +7 (gradi) +3 (Ca) +5 (Talenti) = +15

Utilizzare oggetti magici (pergamene) +7 (gradi) +3 (Ca) +5 (Talenti) +2 (sinergia con Sapienza magica) +2 (Bonus dell'Artigiano) = +19

(Infusioni al giorno: 4/2 – CD 11+livello, può scegliere tutte quelle della lista di 1° e 2° livello)

Oggetti:

1x Pergamena di *Dardo Incantato 5° livello* (1d4+1 a tre bersagli distanti non più di 9 m l'uno dall'altro, oppure 2d4+2 e 1d4+1, oppure 3d4+3 a uno solo) -> **richiede almeno 2 sul d20 Utilizzare oggetti magici**

2x Pergamena di *Dardo Incantato 3° livello* (1d4+1 a due bersagli distanti non più di 9 m l'uno dall'altro, oppure 2d4+2 a uno solo)

2x Pergamena di *Polvere luccicante* (Volontà CD 13 o acceca per 3 round)
1x Pergamena di *Blocca persona* (da Chierico, Volontà CD 13 o *Paralizzza* un umanoide)
1x Pozione di *Cura ferite moderate* (cura 2d8+3 pf)

Anello di *dimensional leap* 1v/gg -> che usa per portarsi sul tetto del treno
Amuleto di Dissimulare (oggetto attivato ad uso, effetto continuo, aura di *illusione* debole, prezzo 12.000 MO, a lui è costato 6.000 MO) -> Le divinazioni su di lui lo fanno apparire come un pezzo di ferro: non malvagio, non buono, non mente, ecc. ecc. a meno che l'incantatore non superi un TS Volontà con CD 13

CREDITS

Ideazione

Luca “*Ashen Sugar*” Bobbio
Daniele “*Thrain*” Codebò
Filippo “*D.F.*” Pusset
Alberto “*Solkana*” Tonda

Stesura

Daniele “*Thrain*” Codebò
Filippo “*D.F.*” Pusset
Alberto “*Solkana*” Tonda

Disegni

Ennio “*Egoron*” Guglielminetto

Copertina

Mauro “*M.A.O.*” Macchia