

il



presenta

L'Aquila e il Drago

2014



Avventura per
Dungeons & Dragons
4^{ed.} e Pathfinder

**JOLLY
JOKER**

per informazioni: www.gruppochimera.it

**Giochi
Uniti**

Presentazione

Caro Dungeon Master / Caro Giocatore,
l'avventura "L'aquila e il drago" è stata pensata per essere giocata in torneo in una intensa sessione di gioco di 4 ore piene. Può essere giocata con stesso spirito, come avventura autoconclusiva a sé stante, oppure adattata a una campagna ormai avviata. Nel primo caso, i Giocatori potranno crearsi i PG secondo il regolamento da torneo del Gruppo Chimera oppure utilizzare i PG Prefatti (entrambi possono essere trovati nella sezione "materiali" del sito www.gruppochimera.it) e una volta letta l'introduzione tuffarsi direttamente nel vivo dell'azione magari provando a completare l'avventura nel minor tempo possibile, come in una vera partita da torneo.

Nel secondo caso, sarà compito del Dungeon Master fare gli aggiustamenti necessari a collegare i Personaggi della sua campagna all'avventura, trovando un motivo per cui essi prendono parte ai giochi politici di Albadia ed eventualmente dando loro un ruolo importante anche negli sviluppi diplomatici successivi all'avventura.

Se l'avventura ti piacerà, potresti voler partecipare ai nostri eventi da giocatore (controlla il sito www.gruppochimera.it o chiedi di essere iscritto alla newsletter), o magari aiutarci a crearne di nuove entrando anche tu nel Gruppo Chimera.

(per informazioni: info@gruppochimera.it)

Buon gioco

Il Gruppo Chimera.

**Se vuoi affrontare quest'avventura
come Giocatore, non leggere oltre!
Anzi, non sfogliarla neanche!**

In questa avventura ci sono molti colpi di scena e diverse informazioni che i Personaggi devono guadagnarsi in gioco: conoscendo in anticipo gli eventi perderesti ogni sorpresa e tutto il divertimento. Andresti a vedere un film di cui ti hanno raccontato la trama e il finale?

L'Aquila e il Drago

PLAY 2014 – 5-6 aprile 2014 - Modena

Sistema di gioco: D&D 4°ed, Pathfinder

4-6 giocatori, 5-6 livello

Combattimenti (scontri ed enigmi)	★★
Esplorazione (indagine e raccolta indizi)	★★★
Interazione con PNG (diplomazia e dialogo)	★★★★★
Complessità nel padroneggiare l'avventura da parte del DM	★★★

Il matrimonio fra la Shen-Shen del Dragonato di Xi e il Principe di Occania è un'occasione unica per portare la pace in Albadia. In qualità di nuovi Primi Difensori di Occania, anche voi parteciperete alla cerimonia per assicurarvi che tutto si svolga come si deve. D'altronde, con le guardie di palazzo presenti, le potenti difese magiche utilizzate e la presenza dei Primi Difensori del regno, niente può andare storto... giusto?

Genere:
spionaggio, investigativo, diplomatico.

In quest'avventura:
una razza esotica e misteriosa con cui interagire; una complessa matassa diplomatica da dipanare; grande libertà di azione dei PG e loro centralità nel decidere i destini del regno.

Note sul testo:
la versione caricata è quella utilizzata nel torneo: per far sì che le squadre potessero finire in 4 ore di gioco ci sono vari suggerimenti al DM su come tenere il ritmo di gioco alto, e sono previsti alcuni “deux-ex-machina” per spingere i Giocatori verso la conclusione, quando si avvicina lo scadere del tempo. Possono essere gestiti in maniera più blanda o direttamente ignorati.
Questa avventura è molto ricca di contenuti: con poca fatica è possibile fare in modo che duri più sessioni, inserendo scontri aggiuntivi ed estendendo l'esplorazione di alcune locations. Per contro, l'ambientazione è legata a un regno con caratteristiche geografiche e culturali molto specifiche: adattarlo a una campagna casalinga richiede un po' più di lavoro da parte del DM.
Inoltre, l'avventura ha grande impatto sul destino del regno e della regione, portando a conseguenze di lunga durata e legando i PG ad esso.

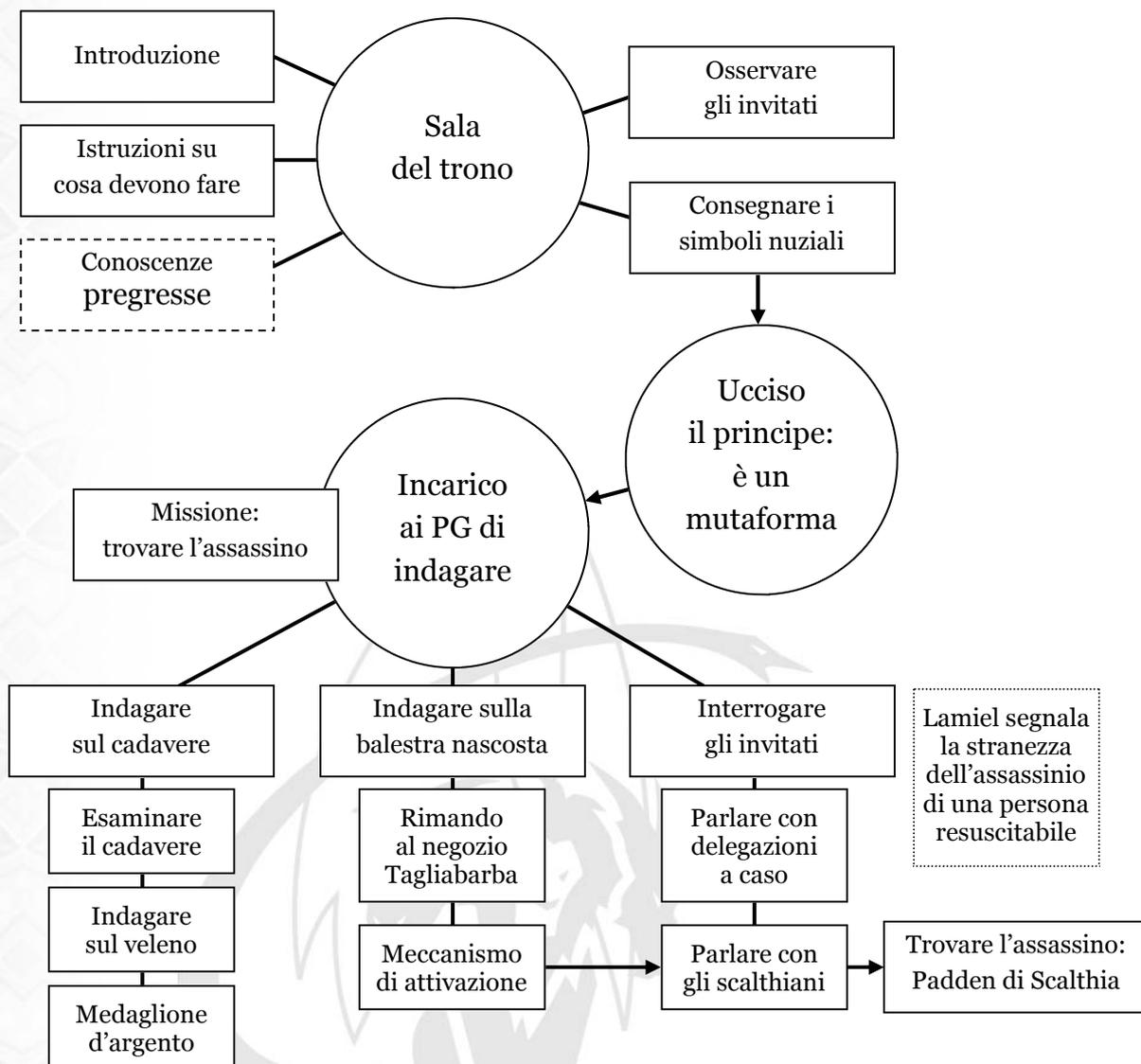
Sinossi	4
Schema dell'avventura	4-5
0 - INTRODUZIONE	6-13
1 - LA CERIMONIA DI MATRIMONIO	
1.0 - Conoscenze pregresse	14-15
1.1 - Tutto sotto controllo	16-20
1.2 - Uhm... no, forse non è tutto sotto controllo...	20-21
1.3 - Incarico agli Eroi	21-22
2 - INDAGINI SULL'OMICIDIO	
2.1 - Il cadavere del mutaforme	22-23
2.2 - La balestra nascosta	24
2.3 - Interrogare i presenti	25-28
2.4 - Conclusione delle indagini	29-31
3 - INDAGINI A PALAZZO	
3.0 - Raccogliere informazioni a palazzo	31
3.1 - Esaminare la stanza del principe	32-33
3.2 - Parlare in privato con Lamiel	33-35
3.3 - Parlare in privato con le delegazioni	
3.3.1 - Galladia: Daley Slawsyne	36-37
3.3.2 - Scalthia: Lord Bethad Ma Findláich	38
3.4 - Avvalersi dei servigi dell'arcimago Vaugan	39-42
3.6 - Parlare con le guardie della notte precedente	43
3.7 - Colloqui poco significativi	43
4 - INDAGINI IN CITTÀ	
4.1 - Il negozio di trappole	45-47
4.2 - L'informatore solerte	48
4.3 - Il monastero della Regina Corvo	49-52
5 - L'ACCAMPAMENTO DEL DRAGONATO	
5.1 - Entrare nell'accampamento	53-54
5.2 - L'indisponente Gran Cerimoniere	54
5.3 - A colloquio con la Shen-Shen	55-58
6 - L'AMANTE DEL PRINCIPE	
6.1 - Trovare Leonor	58
6.2 - Parlare con Leonor	59-60
7 - SULLE TRACCE DEL PRINCIPE	
7.1 - Cercare al porto di Challengate	61
7.2 - La locanda del Boletto Stridente	62-64
7.3 - Inseguimento nelle fogne	65-68
7.4 - Incontro con i Coboldi	69-70
7.5 - Liberare il principe	71-72
8 - LA SITUAZIONE PRECIPITA	
8.1 - Tornare a palazzo	73
8.2 - La Shen-Shen catturata	73-80
9 - EPILOGO	81
Appendice 1 - Scontri	82-91
Credits	92

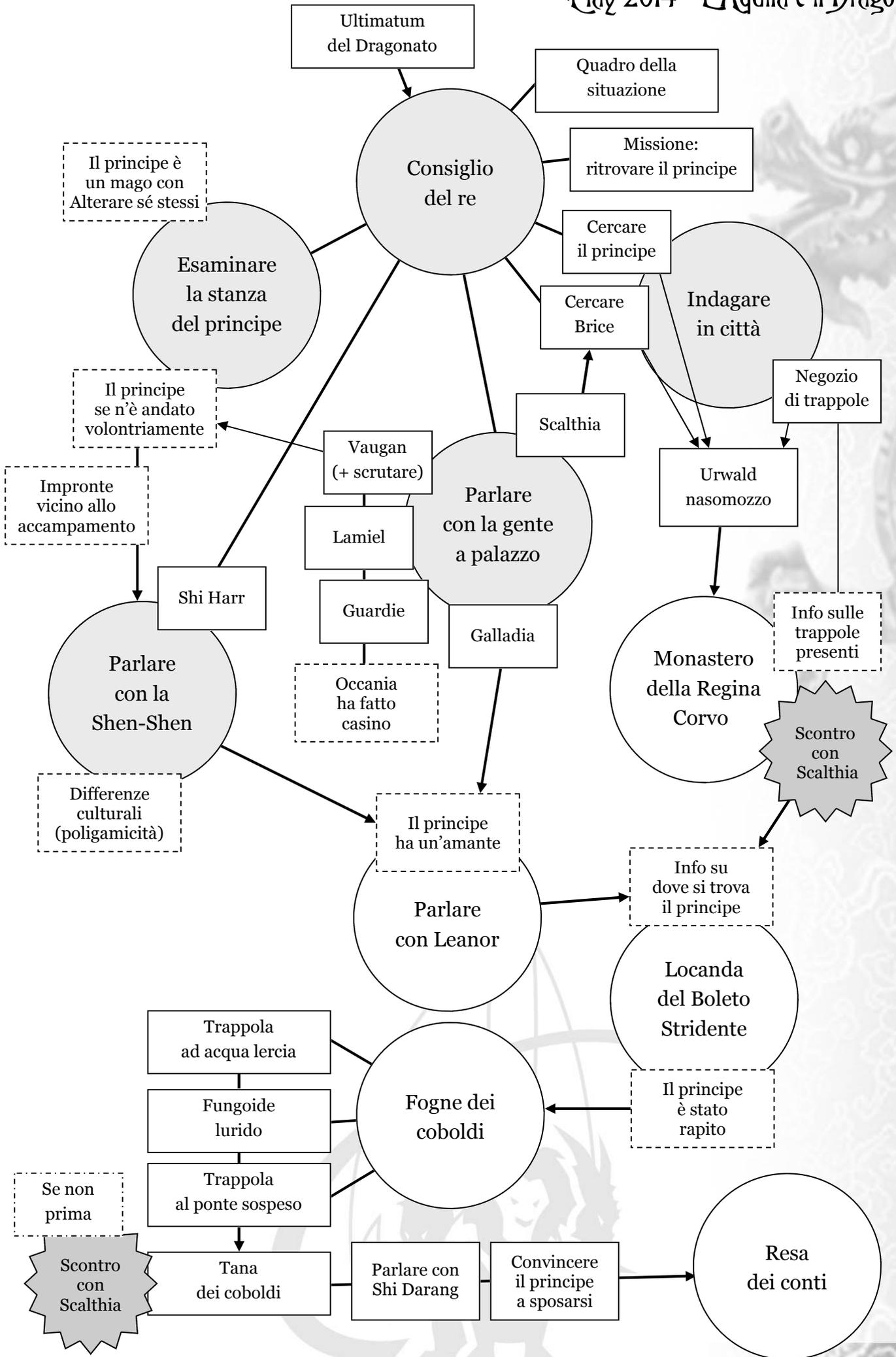
Sinossi

Il regno di Occania, di cui i PG sono eroi, entra in contatto con il potente Dragonato di Xi. I colloqui diplomatici portano a un accordo matrimoniale tra una nipote del sovrano del Dragonato e il figlio del re di Occania. Il giorno del matrimonio però il principe viene ucciso, e nel morire si trasforma in un mutaforme! I PG sono chiamati a indagare, ma molti sono gli enigmi: chi ha organizzato l'assassinio? Chi ha sostituito il principe con un mutaforme? E che fine ha fatto il vero principe?

I PG possono indagare a palazzo, scoprendo che il principe è fuggito dal matrimonio e che il mutaforme è stato messo dallo stesso re per evitare scandali; possono parlare con la sposa, scoprendo che altri sono interessati al matrimonio e che ci sono una serie di questioni culturali non dette che potrebbero creare problemi; possono cercare il principe in città, evitando le trappole messe sul loro cammino da chi vuole evitare il matrimonio, scoprire che nel frattempo è stato rapito da coboldi e liberarlo.

Ma basterà questo per portare la pace?





Introduzione all'avventura

Ambientazione

L'avventura si svolge su di una grossa isola, detta Albadia, divisa in una molteplicità di regni, principati e marche che -dopo alcuni secoli di lotta- ha visto affermarsi tre regni di pari forza (Occania, Galladia e Scalthia), con cultura simile, ma con delle specificità orgogliosamente difese. Dall'altra parte di un braccio di mare c'è un vasto continente diviso in una serie di regni di cultura e livello magico-tecnologico simile, ma molto più frammentati, abitata da popoli che gli isolani considerano come cugini più rozzi e chiassosi.

Sono regni fantasy classici, di magia medio-bassa (di norma fino al 3° livello di incantesimo, con alcuni arcimaghi e gran sacerdoti che lanciano di 4°), multirazziali ma a maggioranza umana, multireligiosi ma a preponderanza buona-neutrale, in cui le razze mostruose sono ammesse soltanto come schiavi.

La divinità con più fedeli è Pelor.

In Pathfinder ha i seguenti tratti:

Pelor è la divinità del sole. È rappresentato come un uomo anziano, vestito di bianco, con una lunga chioma selvaggia e con una barba dorata. Pelor è ritenuto il creatore di molte cose buone, e spesso si erge a sostenitore di bisognosi e avversario del male. È la divinità comunemente adorata dagli umani, e i suoi chierici sono i benvenuti ovunque essi si rechino.

Dominii: Bene, Forza, Guarigione e Sole

I regni insulari hanno raggiunto una traballante pace grazie alle recenti mosse politiche di Magwire di Challenor, sovrano di Occania. Magwire ha dato in sposa sua figlia Neowen ad Aergol Slawsyne, re di Galladia, che era rimasto vedovo, prospettando una possibile unione dei due regni tramite un futuro matrimonio fra suo figlio Gaheris (erede al trono) e la figlia di primo matrimonio del re di Galladia, Dahey Slawsyne. Questa temporanea alleanza ha bloccato le ambizioni di Scalthia, che ovviamente non può combattere contemporaneamente contro gli altri due potentati.

L'interesse di Galladia nel primo matrimonio, sta in un possibile cavillo: per la legge di Occania, solo i figli maschi ereditano il trono; ma in Galladia, anche le femmine fanno parte della linea di successione. Stante la situazione attuale, se qualcosa dovesse succedere a Gaheris, l'erede designato, e Magwire dovesse morire senza figli maschi, Aergol Slawsyne potrebbe accampare diritti sul trono di Occania usando la legge di Galladia, in quanto sposato alla parente più prossima di Magwire, sua figlia Neowen. Questa parte è assolutamente irrilevante per l'avventura, e probabilmente non salterà mai fuori, a meno che i PG non insistano ad interrogare i Galladiani.

Al momento, i regni competono nello sfarzo delle rispettive corti e nelle imprese che compiono i propri eroi. I PG sono tra questi: eroi di Occania, di belle speranze ma famosi più per il fatto che tra di loro c'è un membro della famiglia reale piuttosto che per le imprese compiute.

Antefatto

L'ATTACCO DEI DRAGHI

Un brutto giorno, giunge notizia di un attacco di draghi a sud, sulle coste del braccio di mare. Sembra una normale emergenza mostruosa ma i gruppi di eroi che vengono mandati ad affrontare i mostri vengono uno dopo l'altro massacrati, finché il re manda gli stessi Primi Difensori del Regno -e anche loro vengono annientati.

Viene allora dato l'allarme generale, si mobilita l'esercito, lo stesso re marcia contro il nemico, ma poi c'è una svolta inattesa: gli isolani si rendono conto che i draghi non sono i mostri razziatori che si pensava, ma le cavalcature di una legione volante di un Dragonato che ha assoggettato tutte le terre del continente, mentre i draconici capiscono che le bande di barbari che li attaccavano erano in realtà parte di un regno grande e civilizzato.

CONTATTI DIPLOMATICI

Vengono avviati circospetti rapporti diplomatici, che procedono sorprendentemente bene: malgrado la sua evidente forza, il Dragonato non ha un approccio aggressivo, e propone invece un matrimonio dinastico per legare a sé il regno di Occania come regno federato autonomo, cui dare il mandato di sottomettere gli altri Regni dell'Isola.

L'unico figlio del re, Gaheris di Challenor, rompe il fidanzamento con una erede al trono di Galladia, e viene promesso sposo a una Shen-Shen (i.e. nipote dell'Divino Prediletto dei Draghi, l'imperatore del Dragonato), Wu Tzu Chung-Ho Daiwung, e -di fronte all'insistenza del Dragonato per concludere la cosa velocemente- contro ogni tradizione si decide di celebrare il matrimonio entro una settimana.

La Shen-Shen arriva con gran seguito, viverne, padiglioni e pinzillacchere, e subito emergono delle tensioni culturali: sia l'Occania che il Dragonato sono civili e raffinati, ma mentre il Regno è high fantasy classico occidentale, il Dragonato è di stile cinese-weird, e la cosa causa molte incomprensioni. Gli isolani trovano orribili i tratti draconici dei Dragoniani (non sono veri draconici, quanto piuttosto sangue misto: quelli di sangue più puro possono avere zone con scaglie, accenno di corna, denti appuntiti o occhi da rettile, ma nessun vero tratto draconico), disdicevole il loro forte legame con i draghi, repellente la loro usanza di mangiare carne e pesce crudo (sushi), incomprensibili i loro usi, e presto cominciano a girare voci incontrollate sulla loro disumana crudeltà e barbarie; i Dragoniani trovano detestabile il fatto che gli isolani tengono in schiavitù i coboldi, stucchevole la loro etichetta vacua, repellente la loro usanza di mangiare uova e latte (per il quale hanno una grave forma di intolleranza), incomprensibili i loro usi, e presto cominciano a girare voci incontrollate sulla loro disumana barbarie e crudeltà.

IL MATRIMONIO

L'avventura vera e propria inizia il giorno del matrimonio.

Vista la moria di eroi, i PG si ritrovano ad essere gli eroi di più alto rango che possono essere presenti alla capitale, e pertanto vengono nominati alla bisogna "Primi Difensori del Regno" e hanno l'incarico di assistere alla cerimonia. Di fatto è una carica pro forma, ma di grande prestigio.

Durante la lunga e contorta cerimonia nuziale (mediazione tra le usanze nuziali delle due culture), il principe viene però assassinato, e nel morire, torna alla sua forma originaria e dimostra di essere un mutaforme.

Il re grida al complotto: qualcuno ha rapito il principe e ha messo al suo posto un mutaforma!

La Shen-Shen però, oltraggiata, non sente ragioni: si ritira nei suoi quartieri e dichiara che se entro la successiva alba non saranno fornite adeguate scuse e spiegazioni, e non sarà possibile concludere positivamente il matrimonio, il Dragonato attaccherà in forze e devasterà l'Occania (la fazione guerrafondaia prende il sopravvento sulle tendenze pacifiste della Shen-Shen). I PG, in qualità di Difensori del Regno, dovranno cercare il bandolo della matassa e recuperare il Principe Perduto.

Cosa è successo?

A corte si intrecciano diversi intrighi, portati avanti da altrettante fazioni.

Ci sono gli **emissari del Regno di Scalthia**, il più irrequieto dei regni di Albadia, che cercano di far fallire il matrimonio e/o proporsi come nuovo alleato del Dragonato.

Ci sono emissari dell'**ala più bellicosa del Dragonato**: generali che non apprezzano la politica matrimoniale portata avanti dagli ultimi Dragonar illuminati e vorrebbero conquistare tout-court il regno, per farne un proprio feudo (ecco perché la Shen-shen aveva fretta di concludere il matrimonio: per sopire subito le voci dei guerrafondai, mettendoli davanti al fatto compiuto); l'amante ufficiale della Shen-Shen, che non vuole essere relegato al rango di secondo marito ed essendo militare otterrebbe più potere da un'invasione che da una politica di matrimonio; il gran cerimoniere coboldo della Shen-Shen, che vuole che il regno sia assoggettato e non confederato, in modo da poter imporre anche lì la legge dragoniana e liberare i loro cugini coboldi, perseguitati ovunque.

C'è il **fratello del Re**, che è secondo in linea di successione ed è pronto a cogliere qualsiasi occasione gli si presenti.

Play 2014 - L'Aquila e il Drago

In mezzo a questi intrighi, si trovava quell'anima semplice e naif del principe, il quale era molto titubante riguardo al matrimonio:

1. da tempo fantasticava di rinunciare al regno e andare all'avventura come mago errante: il matrimonio significa dover rinunciare definitivamente a questo sogno;
2. non è per nulla interessato alla Shen-Shen, perché molto innamorato di Leanor, una guardia reale;
3. Brice, nei panni di serva galladiana, ha fatto del suo meglio per descrivere la Shen-Shen come un mostro perverso, crudele e disumano, e -una volta resosi conto delle paure e dei pregiudizi del promesso sposo- il gran cerimoniere della Shen-Shen ci ha messo del suo per confermare il tutto.

Il principe si è quindi consigliato con il fratello del Re, che lo ha oziosamente incoraggiato a seguire il suo sogno -cosa che lo avrebbe lasciato unico ufficiale successore al trono di Occania. Non che ci sperasse molto, data la tempra del principe, ma non si può mai sapere...

In un sussulto di improvviso coraggio, il principe ha deciso quindi di fuggire da palazzo nottetempo, alla vigilia del matrimonio e cercando di convincere la sua amante a venire con lui: di fronte al suo tentennare, ha dichiarato che la aspetterà per tre giorni al porto e poi partirà senza di lei, tié.

Gli emissari di Scalthia, che tenevano d'occhio il principe con la magia, si sono preparati ad approfittare della defezione dello sposo per proporre un proprio candidato.

Quando però il re la notte stessa ha scoperto che il principe era sparito, ha capito che i destini del regno erano appesi a un filo. Non potendo rimandare la cerimonia (il Dragonato aveva categoricamente detto che il matrimonio doveva celebrarsi nel giorno prestabilito) e temendo lo scandalo che poteva sorgere se fosse venuto fuori che non era stato un rapimento, ma una fuga dal matrimonio, ha mandato un gruppo di cavalieri del re sulle tracce del promesso sposo, sperando di riuscire a recuperarlo in tempo per rimmetterlo al suo posto, e quando all'alba i cavalieri non sono tornati, ha messo al posto del principe il Mutaforme di corte.

Scalthia a quel punto ha organizzato l'assassinio del finto-principe per smascherare l'inganno ordito dal re, coinvolgendo Padden, un ignaro membro del suo stesso seguito (per sviare i sospetti e gridare al complotto ai propri danni) tramite un finto rapimento (la moglie rapita è in realtà una spia di Scalthia che si è auto-rapita, sacrificando il marito sull'altare della ragion di Stato).

Il gruppo di cavalieri del re non è tornato, il mutaforme è stato ucciso e il re si è trovato in guai grossi -dai quali intende però uscire con qualsiasi mezzo, legale o illegale.

I PG per prima cosa devono indagare sull'omicidio (chi lo ha commesso? perché?) e devono assicurare alla giustizia il sicario, potendo nel contempo notare delle stranezze (chi ha commissionato l'omicidio sapeva che il principe era stato sostituito da un mutaforme e voleva fare scandalo; il principe forse non è stato rapito, ma se n'è andato per conto suo;...) e dei primi indizi da cui partire per cercare il principe sparito.

Poi dovranno condurre le ricerche del principe, potendo liberamente concentrarsi su diverse linee d'indagine: v. schema a pag. 5



Introduzione per i giocatori

“Di guardia a un porticato! Capisco la Sala del Trono, capisco il Tempio Maggiore, ma un porticato? Tra un po' metteranno una guardia a ogni fioriera del palazzo!”

“Sì, e poi metteranno una guardia a guardia di ogni guardia!”

“Ah, ma quello l'hanno già fatto. Chi è di turno alla Sala del Trono e alle Porte è in coppia con uno di *loro*...”

“Davvero?”

“Sì, ero tra quelli del primo turno. Mi è toccato uno spilungone simpatico come un gargoyle. Ha aperto bocca solo per dire che non parlava la mia lingua. E poi ha passato il suo tempo a scrutare la sala, sempre sul chi vive, come se da un momento all'altro dovesse irrompere un'orda di baatezu! Voglio dire... con tutte le precauzioni che hanno preso, magiche e non, cosa pensano possa succedere?”

“Non mi piace... sai come dice il proverbio: ‘chi vive d'inganni vede inganni ovunque’. E poi, ‘sto fatto che sono imparentati con i draghi... i draghi sono bestie infide. A proposito, è vero che *loro* hanno la pelle a scaglie?”

“Mah, quelli che ho visto io non sono davvero uomini-rettile: hanno solo qualche traccia di scaglie sulle braccia o sul viso... certo, la pelle viola rende subito chiaro che non sono umani. E poi, c'è il loro “gran ciambellano”...”

“E' davvero un coboldo?”

“Coboldo dalla testa ai piedi. Laccato di rosso, rivestito di seta, carico di gioielli, ma comunque un coboldo. L'ho visto bene perché ha passato molto tempo nella Sala del Trono a discutere con l'arcimago Vaugan dei dettagli del matrimonio e delle protezioni magiche”

“Da non crederci... fino a ieri pagavamo cinque scudi d'argento per ogni testa di coboldo consegnata a palazzo... o li usavamo come schiavi... e ora ci troviamo quei mostri scagliuti come alleati. Mi chiedo cos'altro ci aspetta...”

“Non so... ho parlato con le ragazze nelle cucine: stanno impazzendo per preparare il pranzo di matrimonio seguendo le puntigliose direttive della sposa. E le uova no, e il latte nemmeno... di sicuro il principe avrà a che fare con un bel caratterino di moglie”

“Basta che non ci facciano mangiare carne o pesce crudo, come fanno loro. Mi viene da vomitare anche solo a pensarci...”

“Io comunque sono fiducioso. Anche se lei è la nipote del loro sovrano e ha alle spalle tutta la forza del dragonato, una volta sposata dovrà imparare a stare al suo posto. E' il re che governa, non la regina. Se il nostro principe ha anche solo metà della tempra del nostro sire, saprà tenerle testa”

“Speriamo. Un conto è stato abituarsi alle brutte barbe degli Scalthiani, o alle orecchie a punta dei Galladiani... ma questi sono dei barbari!”

“Guarda, poteva andare peggio. Se fosse scoppiata una guerra tra noi e loro, non so davvero come sarebbe andata a finire...”

“Il nostro esercito è il più forte di tutta Albadia, e il nostro re non è mai stato sconfitto in battaglia!”

“Perché ha scelto bene le battaglie da combattere. Questi hanno i Draghi dalla loro: ti ricordi cosa è successo ai Difensori del Regno, quando ancora pensavamo fossero semplici mostri? Pwoossh! Ridotti in cenere. Chissà quanti uomini ci sarebbe costato vincere contro gli Scagliformi. No: per quanto vecchio e irascibile, Re Magwire sa il fatto suo. Con questa alleanza, Occania avrà la forza militare per tenere in riga Scalthia e Galladia, e finalmente unificare Albadia.”

“Speriamo...”

“Perché sei così dubbioso? Cos'è che non convince?”

“Non lo so, una sensazione... non ti sembra strano che abbiano chiesto di celebrare il matrimonio entro una settimana, non un giorno di più? Che fretta c'era?”

“Boh, va a sapere. Sono strani, fanno cose strane... sempre che non sia stato il nostro sire a chiederlo: in fin dei conti prima si celebra il matrimonio, meno tempo hanno Scalthia e Galladia per architettare qualcosa...”

“Di sicuro se il matrimonio dovesse andare incontro a qualche problema, l'intera Occania si troverebbe in guai seri...”

“Il più grande arcimago di Albadia e il più devoto sacerdote di Pelor hanno usato tutte le loro arti magiche per proteggere il palazzo e la cerimonia; ci sono davvero guardie ovunque; e nessuno vuole scontentare il vecchio Magwire, col rischio di perdere la testa. Cosa vuoi che vada storto? Senza contare che per domani avranno già nominato i nuovi Difensori del Regno...”

“Ah, non l'hai saputo? Sono già stati scelti. E sicuramente per merito, senza alcun dubbio: sono il cugino del principe e i suoi compagni!”

“Beh, allora sì che mi sento al sicuro! Ma perché proprio loro?”

“I precedenti Difensori del Regno sono cenere: tra gli avventurieri rimasti, erano i più conosciuti, o così si dice... certo, le parentele altolocate aiutano sempre. Al posto giusto nel momento giusto... che caso fortunato, vero?”

“Comunque, io resto della mia idea: il matrimonio cambierà la storia del nostro regno”

“Oh, questo è certo. Ma la cambierà in meglio?”



Albadia - ambientazione



Albadia

Una grande isola vicina alle coste del continente di Meridial. E' abitata in maggioranza da umani, con nutrite minoranze di umanoidi, e un numero relativamente piccolo di umanoidi mostruosi, che vivono ai margini dei regni, nelle zone selvagge. Politicamente, Albadia è divisa in tre grandi nazioni (Occania, Scalthia e Galladia), più un numero considerevole di piccoli potentati. Dopo centinaia di anni di guerre, intervallati da tregue, l'isola vive un periodo di fragile pace: Occania e Galladia hanno stipulato una tenue alleanza quando Aergol Slawsyne, re di Galladia, ha sposato in seconde nozze Neowen, la figlia di re Magwire di Occania.

Dragonato di Xi



Il misterioso Dragonato di Xi era del tutto sconosciuto agli Albadiani, prima di qualche mese fa, quando un'armata proveniente da Est ha conquistato uno dopo l'altro i regni del continente di Meridial per poi sbarcare sulle coste di Occania.

A capo dell'armata c'è la **Shen-Shen**, nipote dell'Imperatore-Drago. Dopo i primi contatti bellicosi con Occania, la diplomazia ha lavorato da entrambe le parti, arrivando ad una soluzione di compromesso: la Shen-Shen è ora promessa sposa al Principe Gaheris di Challenor, erede al trono di Occania.

Occania

Il regno più potente delle terre di Albadia. La famiglia del re **Magwire di Challenor** è al potere da oltre 500 anni.

I commerci di Occania sono prosperi, le sue istituzioni sono rispettate, il suo esercito è bene addestrato. La stabilità politica di Occania deriva anche da uno dei suoi tesori magici, l'Altare dei Re: un artefatto benedetto di Pelor, che è in grado di riportare in vita un membro della famiglia reale morto per cause non naturali.



Scalthia

Una nazione che confina con Occania e Galladia. E' probabilmente il secondo regno più possente dopo Occania. Gli uomini Scalthiani amano farsi crescere lunghe barbe.

Il Reggente di Scalthia è **Bethad Ma Findláich**, ma il vero potere risiede in un concilio di famiglie nobili, che possono eleggere o sfiduciare il Reggente tramite votazione... cosa che accade piuttosto spesso.



Galladia

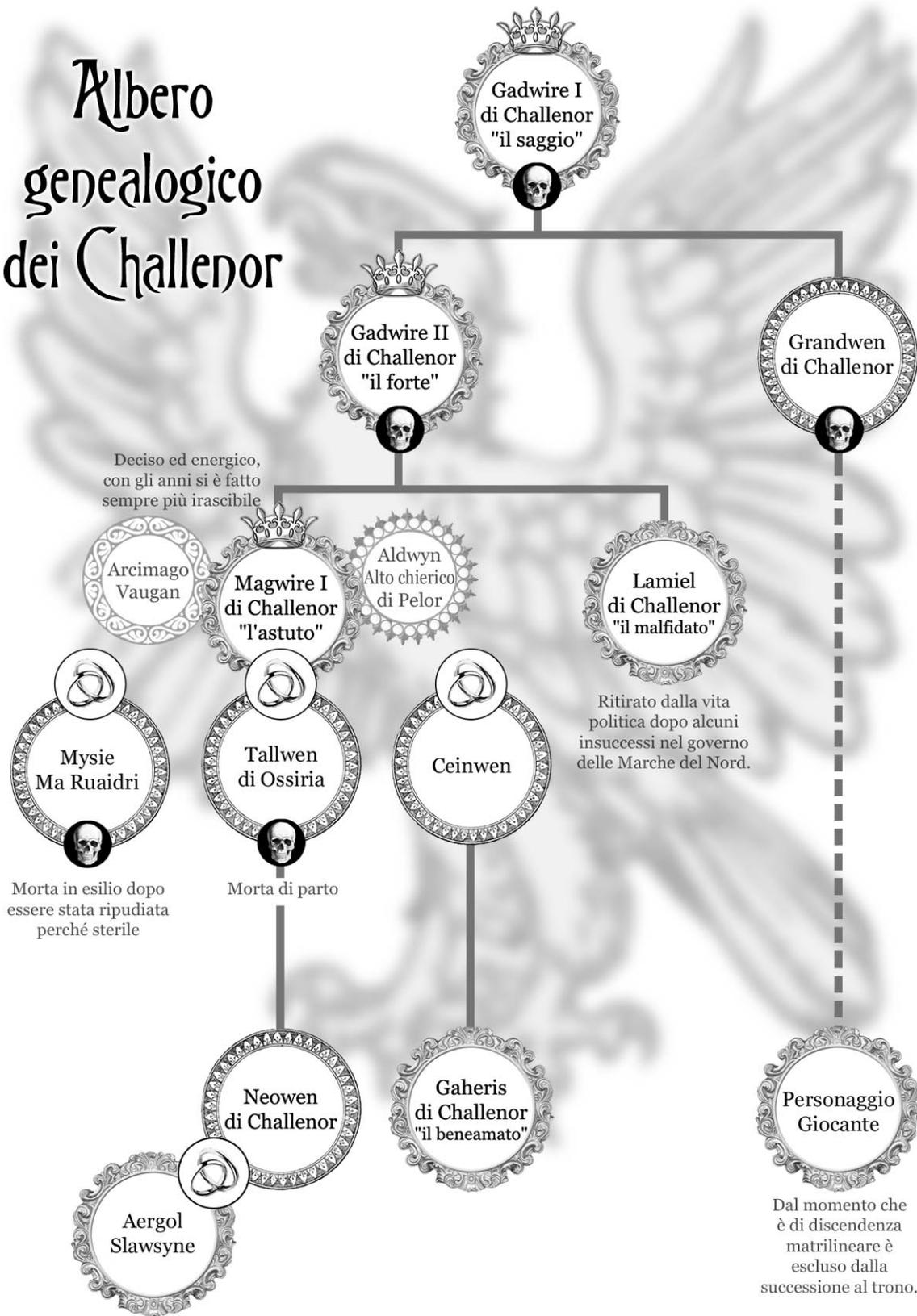
Il terzo regno come importanza, dopo Occania e Scalthia. E' meno popolato degli altri due, ed è noto per essere ricoperto di boschi e foreste.

I Galladiani sono solitamente alti e magri: moltissimi fra di loro hanno i capelli rossi e le orecchie lievemente a punta, cosa che alimenta dicerie sul loro sangue fatato.

La monarchia di Galladia è ereditaria, ma -a differenza di Occania- anche le figlie femmine possono ereditare il titolo. L'attuale re è **Aergol Slawsyne**.



Albero genealogico dei Challenor



1 - La cerimonia di matrimonio

1.0 - Conoscenze pregresse

Prima di iniziare l'avventura vera e propria, controlla le schede dei PG: se qualcuno ha almeno modificatore totale +12 nelle conoscenze corrispondenti, dagli le informazioni aggiuntive relative al quel tipo di conoscenza.

Queste stesse informazioni possono anche essere ottenute in un punto qualsiasi dell'avventura, allorché i PG si interrogano attivamente su tali questioni, superando una CD 20.

CONOSCENZE (STORIA, LOCALI, NOBILTA') / STORIA

Situazione politica:

Occania è al momento il regno più potente di Albadia perché ha potuto da un lato contare sulla divisione e litigiosità dei clan Scalthiani, dall'altro sull'appoggio di Aergol Slawsyne, re di Galladia, che da quando ha sposato Neowen, la figlia del re di Occania, è un alleato fedele e leale. Si dice che dietro questa alleanza ci siano però stati scontri molto duri tra agenti di Occania e la **Confraternita Nera** (una rete di spie e assassini che, malgrado il governo neghi la sua stessa esistenza, agisce per conto del Rappresentante di Scalthia).

Situazione militare:

L'esercito degli **Occaniani** è il più potente e agguerrito, anche se non abbastanza da sconfiggere le forze congiunte degli altri due regni. Si basa su un forte nerbo di Cavalieri del Re, cavalieri pesanti direttamente legati al re da vincoli di fedeltà; e una Milizia del Regno, fanteria popolare chiamata alle armi in caso di necessità. Può inoltre contrare su Vaugan il Saggio, il più potente arcimago di Albadia, e Aldwyn di Pelor, il più grande sacerdote di Pelor della sua epoca.

I **Galladiani** invece preferiscono ricorrere a tattiche di imboscata e combattono in formazioni più libere, sfruttando abbondantemente i poteri magici innati che alcuni di loro hanno per creare scompiglio nelle file nemiche, grazie soprattutto ad illusioni e charme. Il loro tipico stile di combattimento prevede armature leggere e combattimento con due armi

Gli **Scalthiani** invece mandano in prima linea fanti corazzati, supportati dai cantori arcani e da arcieri dalle linee arretrate.

CONOSCENZE (ARCANE) / ARCANO

Ogni regno ha degli oggetti magici di grande potere, molti dei quali forgiati da Agramon l'Incantatore, che circa 5 secoli fa era quasi riuscito a conquistare tutta Albadia, prima di essere sconfitto dagli eserciti uniti di Occania e Scalthia.

Occania ha l'Altare dei Re, in grado di riportare in vita i membri della famiglia reale; la Lente della Verità, in grado di svelare ogni illusione e travestimento; e l'Amuleto delle Nebbie, che rende chi lo indossa non rintracciabile tramite magie di divinazione.

Scalthia ha il Sacco Senza Fondo, una borsa in grado di stipare apparentemente infinite quantità di oggetti rimanendo senza peso.

Galladia ha la Sfera di Agramon, in grado di mostrare a chi la utilizza luoghi e persone distanti.

RACCOGLIERE INFORMAZIONI / BASSIFONDI

Su quello che sta succedendo:

è difficile ottenere un quadro coerente, perché tutti si sentono in dovere di dire la loro sul matrimonio, il Dragonato, il futuro del regno e tutto quanto. Il risultato è che si rincorrono ipotesi di ogni genere, nella maggior parte dei casi costruite sul nulla.

C'è chi vede nel matrimonio un grave sbaglio, un pericolo, l'inizio della fine di Occania, e chi lo considera una benedizione di Pelor, un'opportunità politica ed economica unica, l'inizio di una nuova età dell'oro.

In maniera analoga, la Shen-Shen viene descritta come bellissima oppure mostruosa; timida e riservata o crudele e subdola; succube della volontà del re o manipolatrice della famiglia reale.

Sul Dragonato, in merito al quale si ricorrono voci incontrollate:

- ◆ Mangiano la carne e il pesce crudi! (vero)
- ◆ Disprezzano i cibi tipici di Occania (i.e. uova e latte)! (vero)
- ◆ Divorano i loro nemici uccisi! (falso)
- ◆ Usano i draghi come cavalcatura! (~vero)
- ◆ Si accoppiano con i loro draghi! (falso)
- ◆ Usano strani incantesimi presi da manuali mai visti prima! (vero)
- ◆ Trattano i coboldi come loro fratelli (vero)
- ◆ e permettono che rubino e uccidano come vogliono! (falso)
- ◆ Non credono in Pelor, ma adorano i Draghi come dei! (vero)
- ◆ eccetera...

INFORMAZIONI SU COME E' STATA PROTETTA LA CERIMONIA

- ◆ Guardie ovunque, che viaggiano sempre in coppia, una del Dragonato e una di Occania
- ◆ Perquisizione di tutti gli invitati prima di essere ammessi alla cerimonia
- ◆ Uso estensivo di incantesimi di divinazione e individuazione per smascherare malintenzionati nascosti, invisibili, occultati con la magia,...
- ◆ Uso della Lente della Verità (che rivela illusioni e travestimenti) sugli sposi, le delegazioni, la stanza del trono e lo staff della cerimonia
- ◆ Sacerdoti e maghi pronti a intervenire per neutralizzare minacce magiche e veleni
- ◆ Come estrema ratio è disponibile l'Altare dei Re per resuscitare i membri reali nel remoto caso che qualcuno riesca effettivamente a portare a termine un omicidio.



1.1 - Tutto sotto controllo

1.1.1 - Istruzioni per gli Eroi

Tutto il palazzo reale è parato a festa.

Il drago rosso del dragonato di Xi e l'aquila azzurra del regno di Occania sono visibili ovunque, sempre affiancati, su bandiere, stendardi e gonfaloni. Coppie di guardie, una del dragonato e una del regno, sorvegliano in alta uniforme il percorso lungo il quale si snoderà il corteo nuziale, dal cortile interno alla Sala del Trono, dove si terrà la cerimonia, da lì al Tempio Maggiore, per la benedizione divina, e infine alla balconata della Città Alta, per presentare i novelli sposi alla popolazione.

Un inserviente di palazzo vi raggiunge nel cortile interno, portando una spada in un ricco fodero ingioiellato e un grosso e splendido fiore adorno di lacci e nastri.

*“Eccomi. Scusate, gli **schiaivi coboldi** sono isterici, per fargli fare la cosa più semplice ci vuole la pazienza di Pelor. Comunque, ormai ci siamo. Ricapitoliamo. Nel corteo nuziale, voi sarete tra i primi, subito dietro le bandiere, nel gruppo delle guardie d'onore. Quando entriamo nella Sala del Trono, loro si dispongono ai lati, mentre voi come tradizione attraversate tutta la sala e vi allineate lungo la parete di fondo, tra i seggi di Occania e quelli del dragonato, e restate lì in piedi, in attesa. I regali sposi salutano i partecipanti e poi vengono da voi. Fate l'inchino, quindi [rivolgendosi al cugino del principe] lei porge al principe reale la **Spada del Regno** e dopo -mi raccomando, dopo- un altro di voi porge il **Giglio-Drago** alla Shen-Shen. Se volete potete dire due parole di augurio... ma potete anche restare in silenzio. Anzi, meglio se restate in silenzio. Per il resto, cercate di avere un aspetto marziale, sorridete e fate quello che fanno gli altri. Tutto chiaro?”*

INSERVIENTE

Conoscenza (Locale)/Bassifondi CD 15

E' Rudling di Warth, uno dei tanti servi di palazzo che stanno lavorando duramente per far svolgere senza intoppi la cerimonia. Il cugino del principe lo conosce di vista. E' un uomo fidato.

GUARDIE A COPPIE

Percezione CD 10

Sono davvero delle strane coppie. Le guardie di Occania, sia uomini che donne, sono solidi e massicci cavalieri reali in lucide armature complete, lo scudo con l'emblema dell'aquila assicurato alla schiena, l'elmo sotto braccio; le guardie del dragonato di Xi sono invece alti e slanciati guerrieri dalla pelle violacea, in armature di scaglie laccate di rosso, con elmi aperti, a forma di testa di drago. I cavalieri portano le tradizionali spade lunghe di Occania, mentre gli scagliiformi hanno ciascuno un'arma esotica di forma e dimensione diversa.

COBOLDI ISTERICI?

“A palazzo lavorano un po' di schiaivi coboldi, per i lavori di fatica più semplici: portar legna, andare a prender acqua al pozzo,...

Con il matrimonio imminente sentono il clima di festa e sono sovraeccitati: bisogna lavorare di frusta per far fare loro qualsiasi cosa”

C'è qualche pericolo? Possono far danni?

“Scherzate? Stiamo parlando di coboldi! E comunque sono incatenati e sotto stretta sorveglianza”

OGGETTI CONSEGNATI LORO

N.B.: sia la Spada che il Giglio sono “puliti”: niente veleni, incantamenti, scomparti nascosti,...

Non sono niente di diverso da ciò che sono.

Spada del Regno - Osservare Automatico

Si tratta di una spada ingioiellata nuova di zecca, con su incisi i simboli del regno e del dragonato, ma è solo simbolica: la lama è spuntata e senza filo.

Valutare CD 15: varrà almeno 2.000 monete d'oro!

Giglio-Drago - Conoscenza (Natura) CD 20

E' un esemplare molto grande e molto bello di Giglio-Drago, un fiore raro che cresce sulle coste meridionali di Albadia. A parte essere molto decorativo, non risulta avere alcun uso erboristico, culinario o medicinale significativo, almeno in Albadia.

OSSERVARE IL CORTILE INTERNO

Niente da segnalare. Ci sono un gran numero di guardie e inservienti del regno e del dragonato che stanno approntando gli ultimi preparativi, ma le porte intorno sono chiuse e non si nota nulla di particolare

CHIEDERE ULTERIORI SPIEGAZIONI

Rudling risponde in maniera cortese ma sbrigativa: ritiene che il compito dei PG sia così semplice che anche un bambino potrebbe capire cosa deve fare e farlo senza problemi, e inoltre ha fretta di andare a controllare e organizzare altre parti del cerimoniale -cosa che dirà se i PG vogliono trattenerlo a lungo. Intuizione CD 10: tutto vero.

Perché prima al principe e poi alla principessa?

“Siamo in Occania, è la Shen-Shen che viene a sposare il principe, e quindi è il principe che ha l’iniziativa e il primato nella celebrazione”.

Cosa significano i simboli?

“La Spada rappresenta la capacità del principe di difendere la sua sposa e il suo popolo. Il Giglio-Drago è un qualche simbolo draconide di purezza e forza”.

Shen-Shen?!?

“E’ il titolo ufficiale della regale sposa, ma non chiedetemi cosa significhi perché non lo so. Se dovete rivolgervi ad essa chiamatela eccellentissima Shen-Shen... ma tanto non dovete rivolgervi ad essa. Meglio non creare incidenti diplomatici, giusto?”

Dobbiamo parlare o no?

“No, magari quella che a voi sembra una frase innocente per la Shen-Shen è un insulto mortale... meglio di no”.

Fare quello che fanno gli altri?!? Che vuol dire?

“Consegnati i doni rituali, il vostro ruolo nella cerimonia è finito. D'accordo, dovrete anche vegliare e garantire la sicurezza degli sposi, ma a quello in realtà pensano le guardie e gli agenti del re, quindi non preoccupatevi. Quando applaudono applaudite anche voi, quando ridono ridete anche voi, quando lasciano la sala per andare al Tempio Maggiore, andate anche voi. Niente di difficile, no?”

Com'è composto il corteo?

“Aprono le bandiere di Occania, del dragonato e dei regni ospiti; poi ci siete voi, un gruppo di guerrieri scelti del dragonato e alcuni cavalieri della guardia reale; poi viene il baldacchino con gli sposi; quindi i membri della corte di Occania, il seguito della Shen-Shen e le delegazioni degli altri regni”

Che precauzioni sono state prese?

Davvero è tutto sotto controllo?

“Ci sono guardie ovunque, i più potenti maghi e chierici del reame e del dragonato hanno usato potenti magie per proteggere e sorvegliare il palazzo e la cerimonia, e sono pronti ad affrontare qualsiasi situazione possa presentarsi... cosa può andar male?”

Se i PG insistono, fai riferimento alla descrizione puntuale delle contromisure prese (1.0 - Conoscenze pregresse, pag. 15), e in particolare sottolinea che in estrema istanza c'è sempre l'Altare dei Re in grado di resuscitare il principe.

1.1.2 - La sala del trono

*Il cortile interno si fa più animato, mentre va formandosi il **corteo nuziale**, piuttosto piccolo per gli standard dei matrimoni reali. I rappresentanti dei vari regni sono solo quattro o cinque per delegazione, e il resto sono guardie e soldati scelti, che si dispongono rapidamente. Per ultimi arrivano gli sposi, che prendono posto sotto il baldacchino.*

***Lui** indossa un elaborato abito azzurro di velluto e seta con un lungo mantello, e ha sul capo una versione in argento della corona di Occania. Sembra un po' nervoso, ma ha un gran sorriso radioso stampato sul volto.*

***Lei** ha invece un abito bianco che fa contrasto con la sua pelle di un delicato color viola. Ha una foggia esotica e piuttosto audace, che le lascia scoperte spalle e braccia segnate da tatuaggi. I capelli corvini sono raccolti in una elaborata acconciatura e tenuti in posizione da grosse bacchette d'oro. Sorride a fior di labbra, con aria distaccata.*

Le campane del Tempio Maggiore iniziano a suonare a distesa, festose, e ad esse si uniscono rapidamente tutte le campane della capitale. Le grandi porte della sala vengono aperte e il corteo nuziale fa il suo ingresso, in uno sventolare di bandiere.

Play 2014 - L'Aquila e il Drago

La sala è decorata con ghirlande bicolori, rosse e azzurre, e due enormi stendardi del regno e del dragonato pendono dalle pareti laterali. Al centro è stata eretta una **piccola pedana** su cui si svolgerà la cerimonia vera e propria, e altre quattro sono state montate ai quattro angoli della sala, ciascuna con un trono e alcuni seggi, per i sovrani e i loro seguito.

Consegna loro la MAPPA DELLA STANZA.



Ci si aspetta che i PG attraversino la sala e si dispongano lungo la parete in fondo.

OSSERVARE CON ATTENZIONE LA SALA

Percezione CD 20

Non c'è nulla che attiri la loro attenzione o spicchi in maniera particolare. Tutto sembra a posto, tutto sotto controllo.

La sala è trapezoidale, con grandi finestre chiuse con vetrate istoriate a rappresentare una battaglia vinta da Occania.

Le pedane sono in legno massiccio, realizzate apposta per la cerimonia.

La composizione delle delegazioni è la seguente:

Occania	Dragonato di Xi	Galladia	Scalthia
Re Magwire di Challenor	Shen-Shen Wu Tzu Chung-Ho Daiwung	Lord Aergol Slawsyne	Lord Bethad Ma Findláich
Regina Ceinwen	Capitano delle guardie Zheng Tzu Nam-Gi Daiwu	Figlia del re Daley Slawsyne	Mago di corte Vernoche
Fratello del re Lamiel di Challenor	Gran Cerimoniere Shi Harr'kakh Gueng-Hu Daiwu	Mago di corte Vahey	Cerimoniere di corte Padden
Mago di corte Vaugan		Guardie gemelle Finnagan e Ollagan	Guardia del corpo Morwan
Alto Chierico Aldwyn			

I troni sono in legno dorato e velluto, ciascuno sormontato dal simbolo della casata corrispondente (aquila per Occania, drago per Xi, unicorno per Galladia e orso per Scalthia).

Mentre raggiungete il vostro posto un banditore batte il suo bastone per terra e grida "Salute agli sposi! Lunga vita a sua Altezza Reale, il principe ereditario del regno di Occania, Gaheris di Challenor! E lunga vita alla sua sposa, l'eccellentissima Shen-Shen del Dragonato di Xi, Wu Tzu Chung-Ho Daiwung!"

A quel punto, i membri del corteo si fanno avanti a piccoli gruppi, si inchinano davanti alla coppia e poi si dirigono alle loro zone.

I primi sono i reali di Occania, il re Magwire con la regina Ceinwen, tradizionalmente un passo indietro rispetto al marito, seguiti da Lamiel, il fratello del re, da Vaugan, il mago di corte, e da Aldwyn, alto chierico di Pelor.

Quindi è il turno del seguito della Shen-Shen, un coboldo con le scaglie laccate di rosso, avvolto in ricche vesti, e un qualche generale alto e aggraziato, con indosso un'armatura di scaglie dorata e un elmo dalle lunghe corna di drago ritorte. Una guerriero di Xi particolarmente muscoloso porta una grande statua di un drago in ossidiana, che va a porre sul trono del dragonato.

Poi seguono le delegazioni di Scalthia e di Galladia, ciascuna guidata dal rispettivo lord, accompagnato dal proprio mago, da qualche membro della corte e da una o due guardie scelte, nelle uniformi tipiche di ciascun regno.

OSSERVARE LE DELEGAZIONI

Chiedi ai giocatori se si guardano attorno in generale, oppure se soffermano la loro attenzione su di una delle delegazioni in particolare.

Nel secondo caso, dai a ciascun giocatore la descrizione della sola fazione che osserva con cura.

→ HANDOUT "DELEGAZIONI"

In generale

Percezione CD 15 o Intuizione CD 15

Le guardie del regno e del dragonato sono impeccabili: silenziose, attente, marziali. Stanno svolgendo al meglio il loro compito, probabilmente anche stimolate dal voler fare bella figura davanti al compagno che è stato affiancato a loro.

Gli altri si dividono in due gruppi: quelli che seguono la cerimonia con cortesia più o meno sincera e tengono gli occhi sugli sposi, e quelli - soprattutto guardie scelte e alcuni dei maghi di corte - che si guardano attorno sorvegliando la sala.

Occania

Percezione CD 18 e/o Intuizione CD 18

Il re è comodamente seduto sul trono e segue la cerimonia con un'espressione solenne, mentre alla sua destra c'è il seggio del principe, lasciato libero, e un altro seggio su cui è stravaccato il fratello del re, che segue la cerimonia con aria sorniona, giocherellando con i suoi anelli; invece alla sinistra del re, in posizione un po' più arretrata, come tradizione, siede la regina: tiene gli occhi bassi e solo ogni tanto li alza per seguire la cerimonia.

Il mago e il chierico sono in piedi, a fianco della pedana, e il loro sguardo fa la spola tra la coppia di sposi e il pubblico, tenendo tutto sotto controllo anche tramite incantesimi.

Il mago è il più nervoso dei due.

Dragonato di Xi

Percezione CD 18 e/o Intuizione CD 15

Il trono è occupato dalla statua del Sommo Drago Imperiale, simbolo del potere del sovrano del dragonato. Ai suoi lati ci sono due seggi, uno per la Shen-Shen e uno occupato dal guerriero in armatura dorata. Ha un'espressione corrucciata e una mano poggiata sull'impugnatura di una strana arma esotica, simile a una frusta, che porta alla cintura; non stacca per un istante gli occhi dalla sposa. Al suo fianco c'è il gran cerimoniere coboldo, immobile in piedi, le mani sepolte nelle maniche della sua ricca tunica: anche lui segue la cerimonia con estrema attenzione ed espressione imperscrutabile, facendo guizzare continuamente la lingua biforcuta tra i denti.

Scalthia

Percezione CD 18 e/o Intuizione CD 15

Il Lord siede sul trono sorridendo, ma ogni tanto scambia qualche commento a bassa voce con il mago di corte, seduto sul seggio alla sua destra, e in quelle occasioni il sorriso si fa meno sincero. In un caso, devono persino soffocare una risata, cercando di camuffarla da colpo di tosse e ottenendo molti sguardi di rimprovero, cui rispondono con un sorriso più ampio.

La guardia scelta è in piedi dietro il trono, a tener d'occhio i dragoniani, mentre il cerimoniere di corte non è seduto sul suo seggio alla sinistra del Lord, ma è in piedi vicino al bordo della pedana, a osservare attentamente la cerimonia a braccia conserte.

Galladia

Percezione CD 15 e/o Intuizione CD 15

Il lord di Galladia segue con grande interesse la cerimonia, tenendo una mano sulla spalla della figlia seduta alla sua destra, la quale è scura in volto e sta cercando di stritolare un ventaglio che ha in mano. Alla sinistra siede il mago di corte, che tiene gli occhi fissi su di voi con espressione severa, mentre le guardie, evidentemente due gemelli, sono posizionate dietro il trono e sono concentrate sul tenere d'occhio le altre guardie della sala.

1.1.3 - Consegna dei simboli nuziali

Come previsto dal cerimoniale, gli sposi attraversano la sala venendo da voi. La Shen-Shen non è un passo indietro, come previsto per le dame accompagnate da un cavaliere, ma cammina al fianco del principe.

“Salute a voi, Primi Difensori del Regno!” dice il principe.

“Salute a voi, Scudo e Spada di Occania!” fa eco la Shen-Shen.

“Diamo inizio a questa celebrazione affidandoci alla vostra protezione!” continua il principe Gaheris, completando la formula rituale.

Vi guarda come se si aspettasse una risposta...

Teoricamente i PG non sono tenuti a dire nulla, anzi, hanno il mandato di non dire nulla, ma è evidente che il principe si aspetta qualche risposta. Valuta le loro reazioni nel punteggio di interpretazione (N.B. questo non significa che debbano per forza parlare: se da background è molto più opportuno che stiano zitti, e fanno emergere il conflitto tra il dover parlare e il non volere, va ugualmente bene)

“Primi Difensori, i più fedeli tra servi reali, avete per noi i Doni Nuziali?” recita poi il principe. Nel dire questo protende le mani per ricevere la Spada, e lo stesso fa, contemporaneamente, la Shen-Shen.

Qui i PG possono scegliere.

DANNO PRIMA LA SPADA E POI IL GIGLIO

Il principe accetta la spada con un inchino, mentre la Shen-Shen vi guarda un po' interdetta. Poi serra la mascella e nei suoi occhi leggete un profondo disappunto; dura solo un istante, poi il viso torna rilassato e improntato a un lieve sorriso, però da quel momento c'è molta più freddezza nei suoi occhi e nei suoi modi, e quando prende il Giglio-Drago che le offrite risponde con un inchino quasi impercettibile.

DANNO INSIEME SPADA E GIGLIO

(o addirittura danno prima il giglio)

Entrambe gli sposi accettano i loro doni con un profondo inchino, ma il principe getta occhiate in tralice alla Shen-Shen e sembra interdetto.

Il suo sorriso si fa molto più freddo.

Alla vostra destra sentite distintamente un “Cosa combinano quegli idioti?” mormorato dal re di Occania a voce troppo alta.

1.2 - Uhm... no, forse non è tutto sotto controllo...

Gli sposi raggiungono poi la pedana centrale, ben visibili da tutti, mettendosi uno di fronte all'altro.

“Io, principe Gaheris di Challenor, erede di Occania e figlio del Supremo Sire di Albadia, ho visto la bellezza nei tuoi occhi, la grazia nella tua mano e l'onore nella tua casata, e ho scelto di fare di te la mia legittima consorte. Ricevi la Spada del Regno, simbolo della forza che sarà al tuo servizio, della protezione che da oggi ti sarà accordata, dell'onore che...”

Poi, all'improvviso, si sente uno scatto metallico e un quadrello di balestra si pianta nella schiena del principe, la cui voce si spegne in un gorgoglio.

Tutte le guardie della sala scattano all'unisono, mettendosi protezione dei notabili loro assegnati. Alla vostra sinistra il comandante in armatura dorata scatta in avanti, imitato dal coboldo e da una decina di guardie del Dragonato: afferra la principessa che era rimasta immobile, attonita, e la trascina al riparo, senza tanti complimenti, facendole scudo con il suo corpo. Contemporaneamente, da destra l'alto chierico si lancia verso il principe riverso, iniziando a salmodiare un incantesimo di cura, seguito dalle guardie reali, ma poi si arrestano sgomenti: i lineamenti del principe cambiano e a tutti diventa chiaro che era un mutaforme, che la morte ha ricondotto alla sua forma originale!

Pausa drammatica. Ohhhh, colpo di scena!

Chiedi se i PG fanno qualcosa, risolvi subito le azioni che implicano lo stare dove sono (“guardo da dove è partito il colpo”, “c'è qualcuno che si comporta in maniera sospetta?”,...), quindi procedi con l'intervento del re (v. dopo) e solo dopo risolvi le azioni che richiedono spostamento (“vado a controllare il cadavere”, “mi avvicino alla Shen-Shen”)

GUARDARE IL CADAVERE - Automatico

Il mutaforme è riverso. Il quadrello di balestra è piantato in profondità e la ferita sembra sfrigolare.

Per esaminare il cadavere devono avvicinarsi, v. dopo.

GUARDARE DA DOVE E' PARTITO IL DARDO -
Percezione CD 20

A giudicare dall'inclinazione del dardo, è stato scagliato dall'alto, ma sulla parete subito alle spalle del falso principe non c'è nulla a parte il grande stendardo di Occania.

A ben guardare è però visibile un foro nel tessuto pesante: il quadrello è stato scagliato da dietro lo stendardo!

Per esaminare lo stendardo devono avvicinarsi, v. dopo.

GUARDARSI ATTORNO

Quando tutti hanno scelto le loro azioni chiedi a chi si sta guardando attorno se vuole dare un'occhiata generale alla sala, oppure concentrarsi su una delegazione.

Se a udire ciò qualche altro PG cambia idea e vuole anche lui osservare un gruppo, niente da fare: doveva pensarci prima.

La sala è nel caos.

Tutte le guardie hanno estratto le armi e si guardano attorno, cercando di capire da dove arrivi il pericolo. Gli altri partecipanti sono pietrificati dalla paura, si rifugiano dietro gli scranni e i troni oppure gridano la loro rabbia o il loro stupore.

"Tradimento!"; "Guardie, a me!"; "Cosa significa questo?!"; "Chi è stato?"...

Occania

La regina è svenuta sul suo scranno, sorretta e protetta da una paio di guardie. Il mago si nasconde la faccia tra le mani, affranto, mentre l'alto chierico si è avvicinato al cadavere, ma una volta lì sembra timoroso di toccarlo, incerto sul da farsi. Il fratello del re è in punta di piedi che fissa il mutaforme a occhi sgranati. Il re si sta alzando lentamente in piedi, paonazzo.

Dragonato di Xi

La delegazione si è ritirata nel suo angolo e da tutta la sala i guerrieri del dragonato stanno lasciando il loro posto per venire a formare un muro di scudi. La principessa si è rifugiata davanti al trono, a protezione della statua del drago e davanti a lei si sono messi il gran cerimoniere coboldo e il capitano della guardia. A giudicare dalla loro postura, tutti e tre sono pronti a lanciare un incantesimo se ce ne fosse la necessità.

Scalthia

Il lord scalthiano è fuori di sé dell'ira e sta urlando "Cosa significa questo? Pretendo spiegazioni!" all'indirizzo del re di Occania, mentre la sua guardia personale e il suo mago di corte cercano senza successo di portarlo al riparo. Il maestro di cerimonie si è invece rifugiato dietro al trono, accucciandosi e facendosi piccolo piccolo.

Galladia

La figlia del lord di Galladia è svenuta, ed è assistita dal padre e dal mago di corte, che non badano ad altro che a lei, mentre le guardie personali si sono disposte a protezione, guardandosi attorno con occhi feroci.

1.3 - Incarico agli Eroi

Alla vostra destra, il re di Occania si erge in tutta la sua statura e ruggisce: "Fermi tutti! Che nessuno lasci la stanza!"

A tali parole, le guardie alle porte si affrettano a chiudere i battenti della sala del trono, schierandosi a protezione.

"E' stato compiuto un assassinio, qui -QUI!!!- nel cuore stesso del regno!"

Ma prima ancora che contro di noi, è un affronto alla pace e alla giustizia, e il fatto poi che a morire non sia stato il principe ereditario ma un mutaforme non rende il crimine meno grave, soltanto più diabolico e misterioso!

Ebbene, chiunque sia stato non ha fatto bene i suoi conti!

Il regno di Occania non avrà pace finché il principe non sarà ritrovato e i colpevoli portati davanti al boia, e le indagini inizieranno subito! SUBITO!

Arcimago Vaugan, a te affidiamo..."

L'Alto Chierico guarda il re sorpreso e poi gli mormora qualche parola all'orecchio. Questi si gira accigliato verso di voi, sbuffa e poi riprende a parlare:

"Come dicevamo, l'Arcimago Vaugan assisterà i Primi Difensori che, come tradizione, svolgeranno le indagini. Avvicinatevi alle nostre maestà..."

Intuizione CD 15: no, il re non è contento della cosa. Non si era capito?

“Avremmo preferito diversamente, ma gli eventi hanno messo la salvezza del Regno nelle vostre mani” Alza di nuovo la voce in modo che sentano tutti “Noi vi assegniamo l’incarico di trovare il colpevole di questo assassinio, smascherare i congiurati che l’hanno richiesto e reso possibile, ritrovare il principe, in modo che sia possibile celebrare il matrimonio. Riuscite nel compito affidatovi e avrete tutta la nostra gratitudine; fallite e né il vostro sangue reale, né la vostra fama di eroi vi salveranno dalla nostra ira!”

Il re li guarda tutti negli occhi, minaccioso, per accertarsi che abbiano capito.

Qui i PG hanno spazio per qualche commento, affermazione, domanda. Tuttavia, non dar loro troppo spazio e procedi oltre, chiarendo bene cosa ci si aspetta da loro (che trovino l’assassino) e quali risorse hanno a disposizione.

“Ora per prima cosa, trovate l’assassino. Trovate chi ha materialmente ucciso il mutaforma. Deve essere ancora in questa stanza. Dobbiamo dimostrare a tutti, e in particolare al Dragonato, che nessuno può attaccare il regno di Occania e farla franca. Poi potrete concentrarvi sul recuperare il principe sparito.

Come incaricati delle indagini ricordate che potrete interrogare chiunque vogliate e che avrete a vostra disposizione tutte le risorse del regno.

E ora iniziate le indagini: che Pelor possa per una volta concedervi l’astuzia necessaria”

Indicazioni per il DM:

tutta questa parte deve durare non più di **mezz’ora**, perché altrimenti toglie tempo alle investigazioni che seguiranno. Bisogna quindi cercare di evitare che i PG si perdano subito in elucubrazioni campate per aria, facendoli concentrare sul compito che è stato dato loro.

Per esempio: non ha senso farsi le paranoie sul re, avvatarsi in dietrologie doppie carpiate e intestardirsi a cercare di capire cosa c’è dietro il tutto: il loro compito è trovare l’assassino, per il resto c’è tempo dopo.

Devi quindi usare i PNG presenti (a cominciare dal re e dall’arcimago) per spingerli ad essere efficaci, facendo attenzione a non forzarli troppo affinché non si sentano frustrati. Sì, tutt’altro che facile, ma chi ha detto che fare il DM sia una cosa facile?...

Di base, cerca di dar loro piccole spinte se si stanno perdendo, ma se si incaponiscono a perder tempo, lasciali fare, e poi intervieni con il deux-ex-machina “a Padden cedono i nervi”.

2 - Indagini sull’omicidio

2.1 - Il cadavere del mutaforma

Il mutaforme è stato lasciato lì dov’è caduto, con un po’ di guardie attorno che non sanno bene cosa fare e l’alto sacerdote Aldwyn inginocchiato al suo fianco, che osserva la ferita senza toccare il corpo.

“Non c’è niente da fare, è del tutto morto. Vado a vedere se la regina ha bisogno dell’aiuto di Pelor”

Per altre domande, vedi la sezione "Cosa risponde la fazione di Occania".

2.1.1 - Esaminare il cadavere del mutaforma

Guarire CD 15

Il mutaforme è un esemplare anziano, in salute e ben nutrito. Non indossa nulla che non siano gli abiti nuziali del principe e non ha segni particolari sul corpo. Al collo però ha un medaglione di argento con una gemma opaca e spezzata al centro.

Se già non l’hanno notato, dall’angolazione con cui il dardo si è piantato, possono risalire al punto di partenza e notare il buco nello stendardo.

Conoscenze (Locali) CD 13 / Natura CD 15

In Albadia i mutaforme sono mostri molto rari. Quelli che non si sono piegati alla ragion di stato, diventando spie o agenti del re, sono stati sterminati senza quartiere.

Guarire CD 15

Il mutaforme è morto sia perché il quadrello si è piantato a fondo nella sua schiena, sia perché il dardo era avvelenato con un qualche tipo di veleno acido ad azione ne rapida. La ferita sta ancora sfrigolando ed emette un forte odore di zolfo.

Conoscenze (Natura) / Natura CD 20

Il veleno è di una varietà estremamente inusuale, chiamata "Sangue di Drago": è ottenuto a partire da erbe rare e -come suggerisce il nome- sangue di drago verde adulto.

2.1.2 - Indagare sul veleno

Se indagano sul veleno, possono seguire due piste principali:

SOSPETTARE DEI DRAGONIANI

per l'ovvio motivo che hanno a che fare con i draghi. Questa pista non conduce a nulla: negano recisamente e con sdegno ogni accusa, sia perché per loro il sangue dei draghi è sacro e non concepiscono neanche l'idea che possa essere usato per farne un veleno; e comunque, non vi sono draghi verdi nel Dragonato, ma solo draghi imperiali.

FARE RICERCHE SUI

DRAGHI VERDI IN ALBADIA

Parlandone con Vaugan, consultando la biblioteca di palazzo o facendo una prova di Conoscenze (Storia) / Storia CD 20 possono così scoprire che l'ultimo drago verde è stato ucciso tre secoli prima, nelle Marche del Nord. Questo potrebbe far sospettare di Lamiel, il fratello del Re che ha governato quella regione per qualche anno, prima di esserne estromesso con infamia. Lamiel avrà però buon gioco a far notare che a quell'epoca la marca non faceva ancora parte di Occania e quindi il sangue di quel drago -posto che fosse stato raccolto- poteva essere finito nelle mani di chiunque, anche di Galladia o Scalthia.

2.1.3 - Indagare sul medaglione

(Parlare con i morti)

Chiedendo in giro, più o meno a chiunque, oppure

Artigianato (gioielleria) CD 15,

Conoscenze (Storia) / Storia CD 20,

Conoscenze locali/Bassifondi CD 25:

l'oggetto è un gioiello in stile antico di fattura occaniana

Tuttavia, non è possibile risalire all'artigiano che l'ha prodotto, perché si tratta di un oggetto minore dei tempi antichi, non così famoso da poter essere ricondotto a una famiglia nobile particolare.

Percezione/Valutare CD 15:

la pietra preziosa (che un tempo era un'ametista) è stata consumata e non vale più nulla, il suo castone in argento vale 10 monete d'oro.

Sapienza Magica / Arcano CD 20

oppure

chiedere direttamente a Vaugan o Aldwyn:

il medaglione si attiva quando la forza vitale della creatura che lo porta svanisce e neutralizza i tentativi di manipolare con la magia l'anima o il cadavere.

I.e.: non è possibile rianimarlo come non-morto, e neanche farlo oggetto di un incantesimo di Parlare con i Morti. Per creare questo medaglione, è necessario saper lanciare i rituali di *Parlare con i morti*, *Animare i morti* e *Riposo gentile*.

Religione CD 15:

sul medaglione ci sono dei soli, simboli di Pelor, la magia legata al medaglione è clericale, riconducibile a Pelor

PARLARE CON I MORTI

L'arcimago conosce perfettamente l'effetto del medaglione, dato che lui stesso lo aveva dato anni addietro al mutaforme in modo che non potesse essere manipolato magicamente da morto per tradire Occania, e l'alto chierico ha invece capito da solo quale fosse l'effetto.

Se i PG propongono di usare un *Parlare con i morti* verranno dissuasi, dato che è evidente che non funzionerà.

[4ª EDIZIONE]

I PG non possono avere nel loro libro dei rituali *Parlare con i morti* dato che è di 6° livello. Il chierico di corte ne ha UNA pergamena e non ha problemi a metterla a disposizione dei PG, ma ovviamente non per interrogare il mutaforme, visto che il suo effetto sarebbe negato dal medaglione.

2.2 - La balestra nascosta

Lo stendardo di Occania da cui sembra esser provenuto il dardo di balestra si trova contro la parete laterale tra la zona di Occania e quella di Scalthia. E' uno stendardo di stoffa pesante, azzurro con l'aquila simbolo del regno, lungo quasi 5 metri, che va dal soffitto fino a due metri e mezzo dal pavimento.

Lo strappo si trova a sei metri da terra

Controllando lo stendardo, scostandolo dal muro e/ o facendolo ammainare

Lo stendardo è staccato di 10 centimetri dal muro. Anche solo guardando dietro di esso, con un po' di attenzione è possibile notare un cordino grigio che pende dall'alto. La sua estremità, chiusa in un nodo decorativo, si trova a circa 3 metri di altezza.

Nel caso si interessino alla cosa, segnala che il cordino era abbastanza difficile da scorgere, ma che -sapendo dove guardare- poteva essere visto da chiunque fosse vicino al muro.

Il filo scende da una nicchia a circa 6 metri di altezza, completamente coperta dallo stendardo, una delle tante nicchie per statue che decorano le pareti della sala. Da sotto non è possibile scorgere cosa vi sia nella nicchia.

Scalare (basta pensarci, o uso di mezzi variamente magici: scalata del ragno, levitazione,...)

Al posto della statua, nella nicchia è stata inserita una intelaiatura metallica con ingranaggi e cavi, cui è stata assicurata una grande balestra d'acciaio, ora scattata. Il filo grigio che scende lungo il muro dietro lo stendardo è collegato al meccanismo di scatto della balestra.

2.2.1 - Esaminare la balestra

Conoscenze (Ingegneria) / Manolesta CD 15

Si tratta di un capolavoro di meccanica, eseguito da un mastro trappoliere, un fabbro artigiano di grande bravura e precisione, probabilmente nano. L'intelaiatura serve per regolare con precisione il puntamento, e la balestra è realizzata apposta per avere altissima potenza pur occupando poco spazio.

Percezione CD 20

Nel calcio della balestra è incisa l'aquila di Occania. C'era probabilmente anche una targhetta con il nome del costruttore, ma è stata rimossa.

Conoscenze (Locali) / Bassifondi CD 20 o chiedere in giro permetterà di supporre che sia un prodotto del laboratorio artigianale "Tagliabarba e figli" che ha sede proprio nella capitale, vicino al porto. Che si sappia, è l'unico laboratorio in Occania in grado di produrre qualcosa di così raffinato e complesso.

2.2.2 - Controllare chi poteva arrivare al cordino

La questione fondamentale, che dovrebbe essere immediatamente chiara ai PG è: qualcuno ha tirato il cordino, facendo scattare la balestra; ma come ha fatto, visto che il cordino è a 3 metri da terra?

Varie ipotesi possono essere rapidamente scartate: saltare (troppo alto e troppo evidente); levitare invisibili (per arrivare al filo bisognerebbe spostare lo stendardo e il movimento sarebbe stato notato);...

La soluzione corretta è che sia stato usato l'incantesimo mano magica, ma allora, in base al raggio e alle limitazioni dell'incantesimo, deve essere stato qualcuno della delegazione di Occania o di Scalthia.

2.3 - Interrogare i presenti

Di norma i PG dovrebbero -mappa alla mano- individuare negli scalthiani i principali sospettati, tra di loro notare **Padden** (che sembra il più scosso) e interrogarlo fino a farlo crollare e ammettere che è stato lui l'autore materiale dell'assassinio.

A margine di questa sequenza di eventi c'è poi l'**intervento di Lamiel**, che mette una pulce nelle orecchie dei PG, da giocarsi o perché loro vanno a parlargli nel corso dell'investigazione oppure -come è più probabile- alla fine, quando Lamiel si affianca a loro per scambiare qualche parola mentre escono.

2.3.0 - Uso degli incantesimi per interrogare

I PG possono liberamente usare incantesimi 'aggressivi' (charme, suggestione,...) per interrogare i sospetti: se fanno effetto (controllare l'esito del TS o dell'attacco su Volontà) è come se i PG avessero ottenuto un successo pieno in prove di Diplomazia o Raggiare.

Naturalmente, chi li vede usare simili metodi brutali e/o la vittima una volta riavutasi dell'effetto dell'incantesimo potrà magari anche comprendere le alte motivazioni (in fin dei conti si tratta dalla salvezza del regno...) ma il suo atteggiamento nei confronti dei PG peggiorerà di un grado.

	TS Vol.
Re Magwire	+10
Regina Ceinwen	+4
Arcimago Vaugan	+7
Alto Chierico Aldwyn	+10
Lamiel	+6
Lord scalthiano	+6
Lord galladiano	+9
Daley	+4
Maghi di corte	+6
Guardie in generale	+4/+5
Shen-Shen	+13
Shi Harr	+7
Zheng Tzu	+8

Speciale per [PATHFINDER]: Zona di Verità

Visto che si tratta di interrogare persone, sembra una scelta obbligata e proficua: purtroppo, contro persone in grado di superare il Tiro Salvezza è quasi inutile, perché non è possibile sapere se hanno passato il Tiro Salvezza e sono in grado di mentire, oppure no.

Normalmente, un incantatore sa se la vittima di un proprio incantesimo con bersaglio ha superato oppure no il TS: tuttavia questo non si applica nel caso di incantesimi ad effetto e ad area (MdG p.228). L'incantatore può solo supporre che PNG di basso livello falliscano praticamente sempre: laddove la possibilità di riuscita si avvicina al 50%, l'incantesimo diventa inefficace, e potenzialmente pericoloso.

Se i PG propongono questa soluzione, l'Alto Chierico Aldwyn interverrà per dissuaderli.

"Questo incantesimo può andar bene per interrogare contadini e uomini del borgo, non per gente di nobile stirpe. La loro volontà è abbastanza forte da riuscire a resistere all'incantesimo, e allora non si avrà mai la certezza che siano davvero tenuti a dire il vero".

In [4ª EDIZIONE] il corrispondente rituale RIVELA BUGIE è di 6° livello, non accessibile ai PG.

2.3.1 - Parlare con gli Scalthiani

PARLARE CON IL LORD

Se i PG scelgono di interrogare la delegazione scalthiana, il lord risponde per primo.

"Siamo a vostra disposizione, Primi Difensori di Occania. Non abbiamo nulla da nascondere e non è tra noi che troverete l'assassino. Tutti qui dentro stanno pensando che siamo stati noi, visti i lunghi anni di guerra che hanno opposto i nostri regni, ma non è così che agisce Scalthia. Noi non agiamo nell'ombra, e siamo stati i primi a dare il nostro consenso a questo matrimonio, riconoscendo la sua necessità.

Chiedetevi piuttosto chi potrebbe trarre giovamento da questa morte... il Dragonato ora potrà legittimamente attaccare tutta Albadia e tentare di sottometterla non come regno federato ma come provincia conquistata... e Lamiel di Challenor è ora primo in linea di successione. Sempre che il motivo non sia vendetta... per esempio, per la rottura del fidanzamento che ha dovuto patire Daley Slawsyne di Galladia..."

Intuizione CD 20:

i suoi toni sdegnati sono un po' sopra le righe: crede in quello che dice ma sta simulando più orgoglio ferito di quanto realmente provi.

Play 2014 - L'Aquila e il Drago

Avete visto qualcosa? Notato delle stranezze?

"No, eravamo tutti concentrati a seguire la cerimonia".

Perché ridevate, durante la cerimonia?

"Questo è un LIETO evento, no? Comunque, se proprio volete saperlo, avevo visto una guardia scaglifforme con un tatuaggio di un serpente attorno al collo che sembrava il segno di un'impiccagione. L'ho detto al mio mago di corte e ne abbiamo riso. Una cosa un po' sciocca, ma del tutto innocente"

Intuizione CD 20: falso

"D'accordo, in realtà avevamo notato una certa... uhm... diversità... tra il principe e la Shen-shen, e stavamo parlando di questo. Ammetto sia stato un po' irrispettoso, ma la mancanza di rispetto non ha mai ucciso nessuno!"

PARLARE CON PADDEN

Il maestro di cerimonia di Scalthia è in seconda fila, pallido in viso. Continua a passarsi le mani sudate sulla tunica per asciugarle.

"P... Padden di Scalthia al vostro servizio... Scu... scusate, Primi Difensori di Occania, sono sconvolto da quanto è successo... sono una persona sensibile, e la violenza e la m... morte mi turbano grandemente..."

[NdR: Povero Padden... è pure diventato balbuziente... mi fa proprio pena...]

Intuizione CD 10:

sembra in effetti molto scosso, sudato e nervoso.

Effettua altre prove di Intuizione CD 15 quando i PG chiedono cose su cui è costretto a mentire.

Perché eri così attento alla cerimonia?

(molto nervoso, pesa con attenzione le parole)

"Il mio signore mi ha dato l'incarico di assistere alla cerimonia per controllare che tutto fosse a p... posto... cioè, che il rito si svolgesse senza errori di f... forma..."

Dà un'occhiata in tralice al lord di Scalthia, che lo sta guardando severo "... v... voglio dire, per testimoniare che tutto si era svolto secondo i c... canoni e poter annunciare a tutta Albadia che il matrimonio era effettivamente v... valido..."

"Già, proprio così" conferma il signore di Scalthia, tornando a sorridere.

Sei un mago? (molto nervoso, sta minimizzando)

"Ehm... in gioventù ho praticato un po' di m... magia... ma ormai non ne faccio più uso..."

"Non fare il modesto!" interloquisce il mago di corte di Scalthia "Eri uno dei miei allievi migliori. Peccato che poi tu abbia scelto la carriera diplomatica"

"T... troppo buono" risponde facendo un mezzo inchino, pallido in volto.

Da qui potevi vedere il cordino...? (Mente)

"Q... quale cordino?" chiede. E poi getta un'occhiata verso lo stendardo.

Sei stato tu a tirare quel cordino? (Mente)

"Non c... capisco... ovviamente no, è... è troppo in alto e sono troppo lon... lontano... non vorrete i... insinuare che sia stato io!"

Hai usato un incantesimo! (Mente)

"No, ma c... cosa dite? Per lanciare un incantesimo bisogna fare grandi g... gesti, gridare parole di p... potere... mano del mago non è qualcosa che possa essere lanciata così come si schioccano le d... dita... se lo avessi fatto, qualcuno se ne sarebbe ac... accorto!"

"In realtà bastano pochi gesti e qualche parola... e tu hai tenuto tutto il tempo le mani nelle maniche della tua veste, e continuavi a borbottare qualcosa tra te e te..." dice il mago scalthiano, guardandolo con crescente sospetto. "Avevo freddo alle m... mani. E stavo ripetendo le formule della c... cerimonia, per controllare che le dicessero g... giuste"

Il lord di Scalthia si fa avanti rosso in viso, e lo afferra per il bavero.

"Sei stato tu?! Sei stato davvero tu?!? Rispondi! Ti ordino di rispondere!!!"

A quel punto Padden crolla.

Scoppia a piangere e dice "Non volevo, g... giuro che non volevo... mi hanno c... costretto!"

Il lord lo colpisce al volto con un manrovescio e lo butta a terra. Padden rimane dove è caduto, senza provare a rialzarsi, singhiozzando.

"Prendete questo scarto d'uomo che ha disonorato Scalthia e portatelo dal boia, non voglio mai più vedere la sua faccia! E se c'è qualcosa che Scalthia può fare per aiutarvi nelle indagini, ditelo e sarà fatto"

Intuizione CD 20:

è davvero seccato, ma sta un po' esagerando, probabilmente per prendere le distanze dal suo sottoposto che si è rivelato un assassino.

Perché hai ucciso lo sposo?

"Non sapevo... non volevo... mi hanno costretto a f... farlo..."

Chi ti ha costretto?

"Non lo so... ieri sera, aspettavo che tornasse Brice, mia m... moglie... e invece è venuto nella mia stanza un uomo incappucciato e m... mascherato... mi ha mostrato mia moglie tramite un incantesimo di s... Scrutare... era in catene, f... ferita... mi ha detto che se non facevo quello che volevano l'avrebbero u... uccisa, e lo stesso se avessi parlato con qualcuno. Ha detto che mi avrebbero sorvegliato con in... incantesimi... non potevo fare nulla... ho detto che mia moglie era m... malata, e sono venuto alla cerimonia..."

Lo conoscevi? Hai notato qualcosa che potesse identificarlo? Lo sapresti riconoscere?

"Aveva tatuaggi a forma di s... spire di s... serpente sulle mani... le ha tenute ben in v... vista per tutto il tempo... e parlava comune si... sibilando, un po' come i d... draconidi..."

Si tratta di un depistaggio, e lo stesso Padden si dichiarerà poco convinto se chiederanno il suo parere. D'altro canto, seguire questa traccia non conduce a nulla: i dragonidi negano ogni coinvolgimento, affermando che è chiaramente una messa in scena, perché nessuno nel Dragonato si tatua le mani -e anche andando a controllare, in effetti nessuno le ha tatuate.

Sei sicuro fosse uno Scrutare e non un'illusione?

"Sì, sono un i...incantatore, ho riconosciuto l'i... incantesimo... e in ogni caso mia m... moglie è davvero sparita..."

Cosa ti hanno chiesto?

"Mi hanno detto di usare m... mano magica per t... tirare il filo dietro lo stendardo... non sapevo cosa sarebbe s... successo... anche se avevo intuito che sarebbe stato t... terribile..."

Sul finire dell'interrogatorio, Padden si butta ai piedi dei PG e dice:

*"Lo so che sarò condannato a m... morte... è giusto... ma mia m... moglie... **Brice non c'entra... vi prego, salvatela!**"*

2.3.2 - Parlare con Occania

IL RE MAGWIRE DI CHALLENOR

"Immagino vogliate dimostrare alle altre delegazioni che avete preso a cuore le indagini e che le svolgerete senza favoritismi e senza guardare in faccia nessuno. Bravi, bella pensata. Però adesso andate a cercare il colpevole dove è più probabile sia: nessuno in Occania può aver architettato un simile crimine perché non avrebbe niente da guadagnare e tutto da perdere".

LA REGINA CEINWEN

"Io... vi prego, trovate mio figlio... sento che è ancora in città... ritrovatelo e riportatelo qui sano e salvo"

"Bah... potete anche riportarlo morto, fatto a pezzi o tramutato in rana... abbiamo tutto quel che serve per rimmetterlo in sesto e sposarlo alla Shen-Shen"

La regina si ritrae inorridita al pensiero, ma il re non vi bada e taglia corto.

"Ora, invece che continuare a abusare della nostra pazienza, andate a interrogare qualcuno che potrebbe davvero essere colpevole"

IL FRATELLO DEL RE LAMIEL

"Ben fatto, ben fatto davvero! Ammiro il modo in cui state conducendo questa indagine. Che piglio! Che solerzia! Non esagerate, o il re penserà che potreste ambire al trono, chiudervi in una torre e buttar via la chiave, come è successo a me..."

*Io però mi chiedo: ma **perché mai qualcuno avrebbe dovuto architettare l'assassinio di una persona che non poteva essere assassinata?** Forse è una domanda oziosa, ma pensateci: se al posto del mutaforme ci fosse stato il mio amato nipote, a quest'ora sarebbe già stato resuscitato sull'Altare dei Re e il matrimonio sarebbe già bell'e finito, no?"*

Se approfondiscono il discorso, vedi "Parlare con Lamiel di Challenor"

L'ALTO CHIERICO ALDWYN

Non ha nulla da segnalare, ma promette che pregherà Pelor affinché salvi Occania.

Play 2014 - L'Aquila e il Drago

L'ARCIMAGO VAUGAN

Nota bene: l'arcimago sembra stanco e provato. Interrogato in merito, dirà che ha dormito poco per star dietro ai preparativi per il matrimonio [VERO].

"Non riesco a capacitarci come tutto ciò possa essere successo... abbiamo controllato la sala con incantesimi di individuazione per magia e invisibilità, oltre che con la Lente della Verità, che rivela illusioni e camuffamenti. Sono sicuro che non più tardi di ieri pomeriggio tutto era a posto, l'accesso alla sala era presidiato da venti guardie e io stesso ho messo incantesimi di Allarme sull'ingresso e sulle finestre. Come sono riusciti a eludere la nostra sorveglianza?"

2.3.3 - Parlare con Galladia

PARLARE CON LORD AERGOL SLAWSYNE

"Noi siamo leali alleati di Occania, e non abbiamo niente a che fare con tutto ciò. D'altro canto, il dardo è partito dalla parte opposta della stanza, come potrebbe dipendere a noi? Piuttosto, concentratevi su Scalthia: sono un stirpe di traditori e cospiratori, sempre a tramare nell'ombra. Scommetterei il mio miglior cavallo che sono stati loro a organizzare tutto quanto, solo per mettere Occania in difficoltà!"

Come mai hai accettato l'annullamento del fidanzamento?

"L'amore per mia moglie Neowen, figlia di re Magwire, mi impedisce di provare rancore verso la famiglia di Challenor.

Oltretutto, pochi giorni fa ha appena dato alla luce il mio primo figlio maschio, Vailean... figlio che è anche il nipote di Magwire. Annullare il fidanzamento fa parte del grande gioco della politica, in cui Magwire è particolarmente abile... mi inchino di fronte alla sua mossa, e rispetto le regole."

Intuizione CD 15:

sembra sincero, ma sta omettendo qualcosa.

Conoscenze (Storia/Locali) / Storia CD 20:

in effetti, per la legge di Galladia anche le figlie femmine entrano nella linea di successione, contrariamente alla legge di Occania che tramanda il trono solo ai figli maschi. Qualora succedesse qualcosa a Gaheris, e Magwire morisse senza eredi, per la legge di Occania il successore sarebbe Lamiel; ma per la legge di Galladia, sarebbe Neowen e Aergol avrebbe argomenti per reclamare il trono di Occania.

PARLARE CON LA FIGLIA, DAHEY SLAWSYNE

Provavi rancore nei confronti del principe?

"Con l'annullamento del nostro fidanzamento, il principe Gaheris è per me un perfetto estraneo. Non provo più nulla per lui, neanche odio: come si potrebbe volere la morte di una persona che non si odia? Ma quand'anche fosse, nelle mie vene scorre sangue elfico: per me ogni vita è sacra e non potrei mai neanche pensare alla possibilità di assassinare una creatura vivente"

Intuizione CD 20:

non è vero che non prova più nulla per il principe, è vero che rifugge l'idea di ricorrere a un assassino.

Se cercano di approfondire già qui il discorso, la principessa fa notare che non è né il momento né il luogo per parlare di cose simili e che sarà disponibile a parlarne nei suoi alloggi dopo.

PARLARE CON IL MAGO

Perché ci fissavi, durante la cerimonia?

"Ad eccezione degli scagliiformi, tutti i partecipanti alla cerimonia sono persone note dell'alta nobiltà di Albadia. Tutti tranne voi. Pensavo che se potevano nascere problemi, sarebbero nati da voi, quindi ero pronto a intervenire. A posteriori, è del tutto evidente che mi sbagliavo..."

2.3.4 - Parlare con il Dragonato

Se parlano con il dragonato, sarà il Maestro di Cerimonia coboldo a rispondere. Solo se insistono potranno parlare direttamente con la principessa.

Si noti che tutti hanno una perfetta padronanza del comune, perché sono tutti dotati di un medaglione di "Comprensione dei linguaggi", anche se il coboldo sibila la S per semplice conformazione della bocca.

GRAN CERIMONIERE SHI HARR

"Volete interrogare anche noi? Capisco. E' una dimostrazione di forza per gli occhi dei vostri alleati, ssì? Non pensate davvero che noi possiamo c'entrare con tutto questo, ssì?"

"Spiegateci... come avremmo potuto organizzare tutto questo? In pochi giorni, nel pieno del vostro territorio, sotto il vostro continuo controllo... capite che ci sopravvalutate, ssì? E poi... spiegateci: perché avremmo dovuto farlo? Ricordate che siamo stati noi a proporre il matrimonio, ssì? Capite che se avessimo voluto attaccarvi, l'avremmo fatto subito, ssì?"

2.4 - Conclusione delle indagini

Draco-ex-machina: a Padden cedono i nervi.

Se i PG brancolano nel buio, non sanno che pesci prendere, si dilungano in gioco di ruolo autoreferenziale come un criceto alla ruota, allo scadere della mezz'ora prevista (45 min dall'inizio del torneo), a Padden cedono i nervi: tenta la fuga e di fatto si auto-denuncia.

Nel momento in cui i PG riescono a individuare il diretto responsabile dell'assassinio, il re di Occania riprende la parola.

"Ecco come agisce il regno di Occania! Il responsabile diretto di questo delitto è stato subito trovato, e ora toccherà ai mandanti. Ritroveremo il principe scomparso, il matrimonio potrà concludersi e tutta questa congiura si sarà dimostrata vana e vuota!"

Percezione CD 15

Tutti ascoltano le parole del re. Tra i dragonidi però il capitano delle guardie si è portato alle spalle della Shen-Shen e le sta parlando fitto fitto a un orecchio. Lei mantiene un'espressione imperscrutabile di cortese ascolto delle parole del re, ma ogni tanto gli risponde con cenni impercettibili di assenso o diniego.

2.4.1 - Exeunt

EXIT DRAGONATO

Tutti nella sala si inchinano.

Poi, la Shen-Shen prende la parola.

"Il Dragonato di Xi confida che tutto avvenga come ha detto il sire di Occania. Ma se lo sposo non sarà trovato entro la prossima alba, gli accordi saranno nulli e il Dragonato di Xi agirà secondo la legge del Drago del Sud. Fino ad allora, la mia presenza a palazzo è inutile: resterò nel mio accampamento e là darò udienza e attenderò che lo sposo sia ritrovato. Così ho detto, così sarà"

"Non abbia timore, il principe sarà ritrovato entro il tempo concesso..." inizia a dire il re, ma la Shen-Shen, dopo aver fatto un rigido inchino alla moda di Xi, si sta già avviando verso l'uscita, scortata dai suoi due accompagnatori e da un doppio anello di guardie dragoniane. Il re resta un attimo interdetto, corruga la fronte e poi fa cenno di aprire le porte.

Cercare di parlare con la Shen-Shen non dà risultati. Il coboldo risponde sarcastico.

"La Sshen-Sshen ha detto che darà udienza all'accampamento. Voi capite la vostra lingua, ssi?"

EXEUNT GALLADIA ET SCALTHIA

"Anche noi saremo nei nostri quartieri, ma restiamo a disposizione di Occania, pronti a collaborare in qualsiasi modo riterrete opportuno" dice il lord di Scalthia, per poi uscire anche lui, seguito da Galladia.

EXIT LAMIEL

Se Lamiel non ha ancora **messo la pulce nell'orecchio dei PG** (perché hanno cercato di assassinare qualcuno che non poteva essere assassinato?) lo farà adesso prendendoli da parte, sotto lo sguardo sospettoso e corrucciato del re. Altrimenti, anche lui esce di scena.

"Beh, di sicuro questo è fin d'ora un matrimonio che sarà ricordato negli annali per tutti i secoli a venire... troppe emozioni mi hanno però profondamente turbato: mi ritiro anche io nei miei alloggi a riflettere e meditare. Non credo possiate aver bisogno, perché sicuramente i Primi Difensori sapranno sbrogliare questo garbuglio, ma nel caso mi trovate lì".

2.4.2 - Consiglio del re

"La Regina è congedata. I Primi Difensori e il Consiglio del re invece si fermino. Dobbiamo pianificare le prossime mosse"

Senza proferire parola la regina si alza, si rivolge un'occhiata colma di tristezza, fa un inchino e se ne va scortata da una decina di guardie.

Intuizione CD 20:

la regina spera vivamente che possiate ritrovare suo figlio.

E' ovviamente tradizione che le mogli, fossero anche regine, non si occupino di affari di stato.

COSA CI SI ASPETTA DAI PG

Il re, il mago di corte e l'alto chierico siedono sui loro scranni, mentre voi venite lasciati in piedi davanti a loro.

*"Signori, il regno è in pericolo come non lo è stato mai. Se il matrimonio non avverrà, i draghi lo invaderanno e lo distruggeranno. La Shen-Shen è stata molto chiara: abbiamo meno di un giorno per **ritrovare il principe**.*

[continua dietro]

Play 2014 - L'Aquila e il Drago

Vivo o morto, intero o a pezzi, sano o impazzito, qualsiasi cosa gli abbiano fatto abbiamo i mezzi per rimetterlo in sesto e resuscitarlo; l'importante è ritrovarlo, ed è compito vostro.

*In quanto principe di Occania, ha un **tatuaggio magico** a forma di aquila in corrispondenza del cuore, che vi permetterà di riconoscerlo anche se sfigurato o mutato magicamente, perché non può essere cancellato neanche con la magia”*

Spazio per eventuali interventi da parte dei PG.

Il tatuaggio magico è stato realizzato dal predecessore di Vaugan, con un rituale specifico concepito apposta per Occania durante l'età precedente in cui i regni avevano accesso a magie di grande potere. Oltre a permettere di riconoscere il principe, consente anche di localizzarlo con maggiore precisione (in [4ª EDIZIONE] di fatto è ciò che consente di localizzarlo tout court).

IL PRINCIPE E' SPARITO STANOTTE

"Il principe è sparito nella notte dalla sua stanza. Ieri sera, prima che si ritirassero per la notte, i due sposi e le loro stanze erano stati esaminati con la Lente della Verità, che svela illusioni e camuffamenti: se in quel momento fosse già stato sostituito dal mutaforme lo avremmo scoperto.

Inoltre, per precauzione il porto è stato chiuso già stamane, e le porte della città sono accuratamente sorvegliate. Crediamo che il principe sia ancora in città”.

Perché la Lente della Verità non è stata usata stamattina, invece che ieri sera?

“Ieri sera è stato fatto un ultimo controllo del percorso nuziale, di tutte le stanze, degli sposi e delle delegazioni, in modo da avere ancora tutta la notte se c'erano problemi da risolvere. Per fare tutto in una volta sola, abbiamo anche usato la Lente della Verità e così non era più disponibile stamattina, visto che tra un uso e l'altro è necessario attendere almeno 8 ore. Ammetto che, con il senno di poi, sarebbe stato meglio esaminare gli sposi stamattina. Ma chi poteva immaginare una cosa simile?”

Intuizione CD 15, Vaugan è in grave imbarazzo.

E' una spiegazione un po' debole perché quella vera (avrebbero usato la Lente anche al mattino, se non fosse che il mutaforme ce l'hanno messo loro e non volevano che fosse smascherato)

Il re tuttavia regge il sacco e si mostra molto più comprensivo di quello che è il suo solito.

“Quel che è fatto, è fatto. L'importante ora è non fare più errori da qui in poi!”

E' possibile ispezionare la stanza?

"Ci aspettiamo che lo facciate, ed è a vostra disposizione. Abbiamo già mandato delle guardie a piantonarla, per impedire a tutti di entrare ed evitare che i servi di palazzo possano cancellare qualche traccia o indizio"

C'erano delle guardie? E' possibile parlare con loro?

"La porta della stanza del principe era piantonata da due guardie reali, e altre guardie erano di ronda per il palazzo, ma interrogarle è una perdita di tempo: stamattina all'alba è stata fatta una riunione in cui sono stati raccolti i loro rapporti, e nessuna ha segnalato nulla di strano o anormale"

Se comunque intendono interrogarle, v. sezione 3.6, pag. 43

Perché proporre alla Shen-Shen qualcun altro?

Il re diventa tutto rosso in volto e vi grida contro "ANCHE SOLO PENSARE UNA COSA SIMILE E' ALTO TRADIMENTO! RINGRAZIATE DI ESSERE I PRIMI DIFENSORI! SE NON FACESSE CATTIVA IMPRESSIONE PRESSO IL DRAGONATO, VI AVREMMO FATTO SPICCARE LA TESTA DAL COLLO! PREFERIAMO ESSERE DIVORATI DA UN DRAGO, PIUTTOSTO CHE CEDERE A UN INDEGNO USURPATORE! E ORA ANDATEVENE DALLA NOSTRA PRESENZA! TROVATE IL PRINCIPE O MORITE NEL TENTATIVO!"

CONCLUSIONE

"Basta. La vostra missione vi attende, mentre noi dovremo occuparci del Regno. Nelle prossime ore saremo molto occupati a cercare una via d'uscita nel caso la situazione volgesse al peggio. Non vogliamo essere disturbati: per qualsiasi cosa fate riferimento all'arcimago Vaugan"

"Se avrete bisogno di me o della mia magia, mi trovate in laboratorio" dice il mago "Ho

[PATHFINDER] delle pergamene di scrutare [4ª EDI.] degli incantesimi di localizzazione che proverò a usare per localizzare il principe, anche se non ci spero molto: chi ha architettato tutto questo avrà preso delle precauzioni. Tuttavia, se vengo a conoscenza di qualcosa di utile vi manderò a chiamare... "

Intuizione CD 20:

è piuttosto a disagio e sta nascondendo qualcosa.

In effetti, di Scrutare ne ha già lanciati uno la notte, non appena avevano scoperto che il principe era sparito, fallendo. Ora vuole riprovare, per capire se era un caso o c'era qualcosa di ben più grave all'opera.

Di suo, il mago non li contatterà, visto che gli scrutare non hanno avuto effetto. Se sono invece i PG a cercarlo, v. 3.4, da pag. 39

L'alto chierico resta invece al fianco del re.

3 - Indagini a palazzo

Timing:
massimo tre quarti d'ora

3.0 - Raccogliere informazioni a palazzo

Se i PG decidono di fare domande fra la servitù di palazzo effettua una prova di Diplomazia (Raccogliere Informazioni) / Bassifondi CD 10. Tale prova richiede circa 1 ora di tempo di gioco.

Dai uno dei seguenti pettegolezzi, +1 ogni 4 punti di margine di successo. Non andare nell'ordine ma privilegia le informazioni su cui i PG stanno indagando (i.e. se hanno mostrato interesse per Galladia, dai loro informazioni su Galladia) e quelle che a loro mancano ancora.

- ◆ la **principessa Daley Slawsyne** è profondamente offesa dalla rottura del fidanzamento con il principe Gaheris e qualcuno l'ha sentita dire che si meritava di esserci lui al posto del mutaforme;
- ◆ ora che il principe è sparito e **Lamiel** è diventato il primo in ordine di successione, molti si aspettano che il re lo faccia decapitare per evitare che possa salire al trono: deve solo accusarlo di alto tradimento, e le scuse per farlo sicuramente non mancano;
- ◆ già prima il **re era di cattivo umore** per l'atteggiamento poco collaborativo del principe, ora, dopo quel che è successo, è furioso, e quindi se possibile è meglio girare alla larga: quando è furioso iniziano a rotolare le teste... ;
- ◆ il fatto che il principe sia sparito senza che nessuno se ne accorgesse è davvero un grave smacco per l'**arcimago Vaugan**, che si vantava di saper sempre tutto quello che succede a palazzo;
- ◆ da quel che si dice, molti vogliono **andare a parlare alla Shen-Shen**, e fin dal mattino servitori e lacché sono andati con discrezione dal palazzo all'accampamento draconide, portando fiori e messaggi.

Se i PG chiedono di interrogare espressamente le guardie che erano in servizio davanti alla stanza del principe. v. 3.6, pag. 43

3.1 - Esaminare la stanza del principe

3.1.1 - Perquisire la stanza

Entrate nella stanza del principe e notate subito che è in gran disordine. La guardia che vi accompagna vi conferma che è già stato controllato dai cavalieri del re.

Le pareti sono coperte con una tappezzeria beige cui sono appesi trofei di animali (per lo più cervi e cinghiali), il soffitto a cassettoni è decorato con scene di caccia e ai quattro angoli spiccano quattro aquile marmoree.

A destra, sotto una grande finestra, c'è una scrivania ingombra di libri e carte, a sinistra un letto a baldacchino, mentre le altre pareti sono completamente occupate da un armadio e una grande libreria piena zeppa di volumi”.

Chiedi su cosa si concentrano.

Se vogliono genericamente esaminare tutto devono impiegare almeno un'ora e mezza.

ESAMINARE LA SCRIVANIA

Ci sono fogli bianchi, penna e calamaio e soprattutto diverse mappe delle terre al di là del Mare aperte sul tavolo.

ESAMINARE L'ARMADIO - Percezione CD 15

Per quanto potete capirne, sembra non manchi nulla, se non i vestiti da nobile di alto lignaggio che aveva quando è andato a letto

Li ha poi cambiati con alcuni altri presi in casa dell'amante.

ESAMINARE LA LIBRERIA

Ci sono molti trattati di strategia, arte del governo, economia e politica, ma anche libri su imprese di eroi, racconti di viaggi ed esplorazioni, litografie di maghi famosi,...

Percezione CD 20

i libri più usati e vissuti sono proprio questi ultimi, su eroi e avventure.

ESAMINARE LA FINESTRA

La finestra è socchiusa.

Si apre sul fianco del palazzo rivolto all'esterno e dà su di uno strapiombo di almeno 50 metri. Il cornicione sopra e sotto la finestra è dotato di spuntoni affilati per impedire la scalata del muro da ogni lato.

ESAMINARE IL LETTO

Il letto non è stato usato, e la vestaglia da notte è ancora appoggiata a una sponda.

Percezione CD 15

sotto il letto c'è uno scomparto segreto, vuoto. Dai segni del cuoio sul legno potete supporre che contenesse un libro e qualche piccolo oggetto. Negli angoli è rimasta qualche traccia di polvere argentata.

[PATHFINDER] Sapienza Magica CD 15

sono resti di componenti per incantesimi, in particolare alcuni capelli bianchi, che possono essere usati per “Alterare se stesso”

[4ª EDIZIONE] Arcano CD 15

è polvere di residuum.

3.1.2 - Trarre conclusioni

COME E' USCITO?

L'alloggio ha una sola porta, cui erano di picchetto quattro cavalieri del regno.

L'ipotesi che hanno fatto le guardie, che non sapevano delle sue capacità magiche è che sia stato rapito da qualcuno volante, che tuttavia ha saputo nascondere bene la sua presenza (e quindi ad esempio non può essere stato un drago), anche tenuto conto del fatto che le guardie sopra le mura erano di ronda.

In realtà si è semplicemente buttato giù e ha usato un incantesimo caduta morbida...

CONTROLLARE ALL'ESTERNO

SOTTO LA FINESTRA

Controllando ai piedi della torre, trovate delle impronte nella terra, come se qualcuno fosse atterrato dopo un salto e poi se ne fosse andato.

Passano accanto all'accampamento dei Draconidi e sembrano puntare verso la città, ma quando arrivano sulla strada reale non è più possibile seguirle perché è troppo trafficata e il fondo è troppo duro.

Dall'accampamento le sentinelle draconidi vi tengono d'occhio.

Questa linea d'indagine non ha sbocchi significativi perché il principe non ha lasciato tracce e si è mosso ammantato da un incantesimo di invisibilità.

Però devono comunque emergere due cose:

1. mentre sono lì, **vedono gli scalthiani che stanno andando alla Shen-Shen;**
2. **il principe è in città:** è andato in quella direzione, e non ha preso una cavalcatura, unico modo sensato per allontanarsi rapidamente;

Da questa scena i PG dovrebbero essere indirizzati su altre linee d'indagine:

- ◆ passano vicino all'accampamento draconide e vedono gli scalthiani che vanno dalla Shen-Shen, quindi potrebbero decidere di andare a parlare con lei → 5, pag. 53 e sgg.
- ◆ vanno in città e quindi potrebbero passare al negozio di trappole (→ 4.1, pag 45) oppure essere contattati da Urwald Nasomozzo (→ 4.2, pag 48)
- ◆ possono parlare con Leanor ma solo se già sanno delle sua esistenza (i.e. ne ha parlato loro la principessa di Galladia o la Shen-Shen). In questo caso, la caserma delle guardie è proprio di strada. (→ 6, pag. 58)

3.2 - Parlare in privato con Lamiel

Se i PG vogliono avviare o approfondire i contatti con Lamiel, il fratello re li accoglie volentieri presso le sue stanze, volendo parlare con loro lontano da orecchie indiscrete (cioè il re o i suoi agenti).

Giungete presso le stanze di Lamiel, il fratello del re. Venite accolti da un lacché grande e grosso, con il volto deforme contorto in un ghigno inquietante: deve essere uno degli schiavi gnoll al suo servizio. Ne aveva sentito parlare, ma non li avevate ancora mai visti, dato che non li porta alla occasioni ufficiali. Vi accoglie con un profondo e goffo inchino, poi ridacchiando tra sé e sé vi introduce.

Lamiel è intento a sorseggiare un liquore ambrato in piedi di fronte alla finestra.

“Ben arrivati, accomodatevi pure dove meglio credete” esordisce indicandovi delle eleganti sedie in legno e pelle “Scusate i modi poco eleganti del mio servitore, Grugno. Nonostante l'apparenza è uno schiavo fedele e obbediente -qualità rare. Soprattutto in questo regno. Soprattutto per me.

E' al mio servizio fin dai tempi in cui ero governatore della Marca del Nord, e l'ho portato con me dopo che il re ha deciso che la mia presenza era più importante qui, vicino a lui. O per meglio dire, chiuso a chiave in un castello vicino a lui... Bah, non importa. Grugno, lasciaci soli. E voi, sedete. E' bello ricevere visite, ormai io sono un uomo piuttosto solitario, ma lo sono diventato mio malgrado, se capite cosa intendo...”

“Posso offrirvi un bicchiere di Lacrime di Fuoco? Non credete a quel che dicono di me... Posso garantire che non è avvelenato...”

Conoscenze (Natura) CD 20:

è un liquore piuttosto forte, molto pregiato. Ottimo per nascondere il gusto di un veleno disciolto al suo interno...

Nel corso di tutto il colloquio è necessario superare una prova di Intuizione CD 15 per capire cosa sta davvero pensando, ma in realtà Lamiel sarà sincero: in fondo, non ha nulla da nascondere e sa che una menzogna ha poca presa su chi non si fida di te. I PG noteranno però che calca la mano su ciò che gli permette di mettere in cattiva luce il re.

A questo punto i PG dovrebbero iniziare a tempestarlo di domande.

Se invece i PG sono titubanti e non vogliono sbottonarsi, sarà lui a far domande dirette senza tanti giri di parole.

“Non vorrei essere al posto vostro, tutta questa pressione sulle vostre spalle, il destino del regno nelle vostre mani... Spero vivamente riusciate a soddisfare le aspettative di mio fratello, o la prossima cosa che si aspetterà da voi sarà un comportamento dignitoso davanti al boia... Ma ditemi, come procede la vostra indagine?”

Che impressione si è fatto di tutta la situazione?

E altre domande generiche

“Non so, è come nei giochi dei giullari: sai che c'è il trucco, ma per quanto ti sforzi non lo vedi. Ho la stessa impressione, solo che qui i giullari sono in tanti e tutti fanno giochi diversi... Ah, ci tengo a specificare che non mi sto riferendo a mio fratello, sia chiaro. Dare del giullare al re sarebbe lesa maestà, per carità...”

Comunque, per parlar chiaro, ho come l'impressione che dietro questo matrimonio e questo assassinio ci siano molti più interessi in gioco di quanto sembri... Ad esempio, per tornare alla questione di cui vi parlavo: capite bene che chi ha fatto uccidere colui che doveva esser il principe, in realtà voleva solo smascherare lo scambio di persona... ma allora non c'è solo qualcuno che ha fatto sparire e sostituito il principe con il mutaforme, c'è anche qualcun altro, diverso dal primo, che lo è venuto sapere e l'ha voluto denunciare... però perché non l'ha fatto ufficialmente, alle luce del sole? Perché ricorrere a un assassinio? Cosa si aspetta di ottenere?... ”

Domande riguardo al mutaforme,

"Voglio mettervi a parte di una cosa molto, molto riservata, anche se poi mi prenderete per pazzo. E' questo che si dice di me, no? Che sono instabile, sospettoso, malfidente... Chissà magari hanno ragione. Ma io sono convinto che per lunghi anni un mutaforme mi abbia spiato, mutando di volta in volta aspetto in quello dei miei servitori. Era veramente molto abile, non sono mai riuscito a smascherarlo, e quindi non posso sapere per conto di chi agisse. Chi mai poteva essere interessato a controllarmi? Ebbene, mi era venuta in mente una risposta, ma non posso dirvela, perché sarebbe alto tradimento. Però... se quel mutaforme fosse stato lo stesso che ora è morto? Se così fosse... no, non voglio neanche pensare una cosa simile!"

Rapporti personali con il principe Gaheris:

"Il nostro amato sire è sempre stato molto preoccupato dell'influenza nefasta che io avrei potuto esercitare sul principe ereditario e quindi ha fatto di tutto per limitare al minimo i nostri contatti. Malgrado questo... o forse proprio per questo, chissà... io e mio nipote abbiamo sempre avuto un ottimo rapporto. Mi onora della sua fiducia e di quando in quando è capitato che venisse a chiedere consiglio a me quando voleva parlare... tra uomini, come si dice"

Rapporti tra il principe Gaheris e i genitori:

"Che volete che vi dica, da bambino Gaheris vedeva suo padre come l'eroe che ha donato pace al nostro regno, ma poi crescendo i loro rapporti si sono progressivamente deteriorati... come spesso accade nel periodo dell'adolescenza. A quanto ne so, ultimamente si frequentavano raramente al di fuori delle occasioni di circostanza e quando lo facevano era per litigare... il mio amato fratello tende ad avere poca pazienza con chi ha una volontà diversa dalla sua..."

"Invece, Gaheris ha sempre avuto un rapporto speciale con sua madre la regina, sono sempre stati molto uniti. Ecco, se c'è qualcuno per cui provo davvero pietà in questo momento è lei: credo che la mia povera cognata stia soffrendo veramente molto per la scomparsa del principe, più di chiunque altro"

Ha parlato al principe?

Gaheris si è confidato con lei prima di sparire?

"Qualche giorno fa è venuto da me in un momento di tristezza... Sapete, non ha mai digerito i matrimoni impostogli da suo padre, né quello con la principessa di Galladia, né questo con la Shen-Shen. Mio nipote è giovane e ha un animo intrepido, avrebbe voluto poter viaggiare e vedere il mondo!"

Sfortunatamente il suo destino, come quello di ogni erede al trono, è stato già scritto il giorno della sua nascita e suo padre non ha mai approvato né tanto meno assecondato queste sue... [cambia voce, imitando quella sferzante del re] 'superficiali smanie di avventura'... parole di mio fratello!"

Cosa ti ha detto?

Ti ha detto che voleva fuggire?

"Gaheris negli ultimi tempi mi ha ripetuto più volte che avrebbe desiderato andarsene e rinunciare al trono. Alla sua età chi non desidera di poter fare ciò che si vuole? E, in verità, dirmi quelle cose era piuttosto crudele da parte sua: io sono il secondo in linea di successione, se lui rinunciava a me sicuramente capiterebbe qualche brutto incidente a base di veleno o pugnali nella notte. Il mio amato fratello preferirebbe vedere Grugno sul trono piuttosto che me... Comunque, erano solo parole..."

"Pensate davvero possa non essere stato rapito, ma essere fuggito volontariamente? Sarebbe un atto molto coraggioso e molto stupido! In effetti, pienamente adatto a mio nipote: abbonda di entrambe le qualità. Detto con affetto, naturalmente."

Dove voleva andare? Con chi?

"Non ne ho idea... penso gli bastasse essere lontano da suo padre! Questa è una delle cose che dividevamo. Però non credo che abbia fatto tutto da solo..."

Se i PG chiedono di spiegarsi meglio:

"Mio nipote non è mai andato direttamente contro la volontà di suo padre, almeno non fino a questo punto. Però in questo ultimo periodo era inquieto, alternava momenti di nervosismo a momenti di entusiasmo... insomma un po' come quando si è innamorati" esclama con un sorrisetto.

E di chi si sarebbe innamorato?

“Non ne ho idea! E’ solo una mia intuizione da vecchio zio malizioso. Ma di sicuro non della Shen-Shen: non era tenero nei confronti della sua futura moglie.

Ne parlava come se fosse un mostro, e i casi sono due: o sapeva qualcosa che noi non sappiamo oppure ha dei gusti davvero difficili. Se tutti i mostri fossero così, sarei già partito per le terre selvagge, a cercare di farmi catturare da loro... Certo, se non fossi murato vivo in questi palazzi...”

Vero, ma avete l'impressione che abbia sottolineato la cosa per mettervi una pulce nell'orecchio.

Tu gli hai dato qualche consiglio (sul matrimonio, se fuggire, se affrontare il re...)?

“Cosa volete che gli abbia detto... era nervoso, spaventato dalla situazione, quasi in lacrime... ho imparato da tempo che in quelle condizioni, una persona ascolta solo quello che vuole sentire. Ho parlato senza dire nulla: belle parole, frasi fatte, sei carri di ottimismo vuoto,... Che il matrimonio è una bella avventura; che il coraggio si vede più nell'affrontare la vita che nel combattere un drago; che se davvero non era convinto, doveva parlarne con il re e prendere il drago per le corna...”

Vero, ma sta minimizzando

Se i PG lo accusano di qualcosa in particolare (di aver fatto scappare il principe, di aver avuto parte nell'omicidio del mutaforme, di esser in combutta con chicchesia per far saltare il matrimonio) lui nega sempre giurando e spergiurando fedeltà al regno:

“Ma non dite assurdità! Non metterei mai e poi mai in pericolo il nostro regno facendo una cosa del genere! D'accordo, questo palazzo è la mia prigione, ma è meglio una prigione dorata che una rasa al suolo dai draghi con me dentro!”

La domanda gli ha dato particolarmente fastidio. A causa dei loro forti dissidi probabilmente il re non aspetterebbe che una piccolo sospetto per farlo arrestare e toglierselo dai piedi definitivamente, e lui lo sa bene!

Se i PG gli chiedono cosa intenda fare ora dovranno superare una prova di Diplomazia.

“Qui non c'è mai molto da fare... potrei iniziare a pensare a come occupare il pomeriggio...”

Diplomazia CD 20: Lamiel dichiara che andrà a parlare con la Shen-Shen.

“...e poi... ecco, credo che andrò a parlare con la Shen-Shen. Sinceramente credo che questo sia il momento più critico che il nostro regno abbia mai vissuto... è necessario che ognuno di noi contribuisca affinché l'equivoco con la Shen-Shen venga al più presto chiarito, altrimenti Pelor solo sa come potremmo salvarci dall'ira del Dragonato. Inoltre è molto carina, non credete?” conclude ammiccando.

Diplomazia CD 24: Per dirle cosa?

“Naturalmente per scusarmi da parte del re per quanto stia succedendo e per prendere tempo. E poi, per sondare il terreno... bisogna pensare soluzioni alternative, nel caso malaugurato che il principe non si trovasse. Ebbene in quel caso... voglio dirvelo, anche se il solo pensare questo fa di me un traditore per il re e un sospettato per voi... in quel caso potrei sposare io la Shen-Shen e salvare il regno! Certo, supponendo che il re non mi metta a morte prima. Cosa altamente probabile. E quindi spero davvero che possiate risolvere in fretta questo pasticcio trovando mio nipote: mi raccomando abbiamo piena fiducia in voi!”

Intuizione CD 24:

è un sorriso forzato, probabilmente sta davvero valutando quali possibilità ha di sposare la Shen-Shen.

3.3 - Parlare in privato con le delegazioni

3.3.1 - Galladia: Daley Slawsyne

Le stanze al primo piano appena a destra del grande ingresso ospitano i nobili della delegazione Galladiana, cioè:

- ◆ il re di Galladia Lord Aergol Slawsyne e sua figlia Daley Slawsyne
- ◆ il mago di corte Vahey
- ◆ le guardie del corpo, i gemelli Finnegan e Ollagan

Se i PG desiderano parlare con qualcuno di questi PNG nei momenti successivi alle primissime indagini dopo l'omicidio del mutaforme, essi vengono ricevuti quindi in queste stanze.

La delegazione di Galladia non possiede informazioni particolarmente interessanti, tuttavia torchiando a dovere la principessa i PG possono venire a conoscenza che il principe aveva un amante fra le guardie di palazzo.

Se i PG stanno parlando con la delegazione di Galladia per la prima volta vedi 2.3.3.

Se il dialogo/interrogatorio si approfondisce ulteriormente, la principessa di Galladia, rancorosa e gelosa, cercherà di stare il più possibile abbottonata, infatti le dà fastidio il fatto di essere stata piantata e non ammetterà volentieri che più volte ha spiato il principe grazie alla Sfera di Agramon perché sospettava la tradisse... ecciaveva ragione!!

Venite ricevuti presso gli alloggi dalle due guardie del corpo della delegazione Galladiana, due mezz'elfi praticamente identici tra loro.

Vi conducono da Lord Aergol Slawsyne e sua figlia Daley che vi accolgono in un salottino elegante, dalla tappezzeria verde con motivi floreali e il soffitto a cassettoni. Stendardi con il simbolo di Galladia sono appesi alle pareti.

Lord Aergol vi fa cenno di accomodarvi sui divanetti e si rivolge a voi dicendo "Siamo lieti di ricevervi, Primi Difensori, avete novità? Se possiamo esservi utili non avete che da chiedere..."

Sapete qualcosa del mutaforme?

Nessuno della delegazione ne sa nulla.

"L'orribile creatura che è stata assassinata non era certamente uno dei nostri né tantomeno lavorava per noi, se è questo che intendete".

IL LORD CEDE LA PAROLA A DALEY

Se il discorsi/domande dei PG vertono sul **rapporto fra il principe Gaheris e la principessa** di Galladia, Lord Aergol darà direttamente a lei la parola.

"Su questi argomenti credo che sia meglio risponda direttamente mia figlia, la principessa Daley"

In chi rapporti eri con Gaheris?

"Il nostro periodo di fidanzamento è durato un anno tuttavia ci siamo visti solo in poche occasioni ufficiali... quelle in cui lui non poteva mancare" risponde infastidita.

Eri contenta del vostro fidanzamento?

E il principe?

"Quando mio padre mi disse che il nostro re aveva proposto di unire le nostre casate attraverso il matrimonio fra me e Gaheris ne sono stata più che felice. La prima volta che lo incontrai, durante la festa di compleanno di suo padre, mi aspettavo che anche lui ne fosse compiaciuto, ma mi trattò in modo freddo... sul momento non ci ho dato peso, mi avevano detto che lui era un tipo piuttosto timido" conclude con un'espressione corrucciata, quasi arrabbiata.

Intuizione CD 15:

è sincera, ma vi sembra che la infastidisca molto parlare di Gaheris, fa fatica a parlarne in modo distaccato e vi sembra ancora in qualche modo coinvolta da lui, più per orgoglio ferito che per affetto.

Intuizione CD 20:

Sembra che si trattenga dal dire qualcosa, specie in presenza di suo padre.

PARLARLE IN PRIVATO

Per spingerla a proseguire è necessario parlarle in privato, altrimenti davanti a suo padre non si sbottonerà.

*Dopo qualche attimo di esitazione durante i quali si morde un labbro, prosegue "Con me era timido... con qualcun'altra... era più che disinvolto! Sono sicura che durante il periodo del nostro fidanzamento avesse **un'amichetta con cui se l'intendeva...** di nascosto ovviamente..."*

Chi è questa amichetta/amante?

*“Una guardia di palazzo... alta, bionda, capelli raccolti in una coda... si chiama **Leonor**. Fosse stata un'altra nobildonna lo avrei potuto comprendere ma... una rozza guerriera, che razza di principe può preferire una muscolosa spadaccina dalle mani callose a una fine ed elegante dama del mio rango?!”*

Ma come avete saputo di questa amante?

“Come potete pensare che non prendessi informazioni sul mio futuro marito?” risponde piccata “Ho le mie fonti...” conclude misteriosa.

Intuizione CD 20:

su questo punto sembra un po' restia a parlare.

Diplomazia CD 25

o se la provocano apertamente mettendo in discussione la cosa:

“Ne sono sicura perché li ho visti con la Sfera di Agramon! Volevo capire che tipo fosse il mio futuro marito e per caso l'ho visto insieme a lei... quel fedifrago!” risponde quasi urlando.

Che cos'è la Sfera di Agramon/come funziona?

“Davvero non sapete cos'è? E' uno degli oggetti magici più potenti del leggendario mago Agramon. E' in possesso del nostro regno da generazioni. Con essa si è in grado di vedere luoghi e persone distanti”

Se i PG chiedono di poterla usare:

“La custodiamo gelosamente nel nostro palazzo reale, naturalmente non l'abbiamo portata con noi, è troppo preziosa per essere portata in giro senza le dovute protezioni.

[solo in PATHFINDER]

Tuttavia, ne parlavo giusto poco fa con il nostro mago Vahey, lui pensa che il vostro mago di corte Vaughan possa avere una pergamena per realizzare un rituale che garantisca un effetto simile a quello della nostra sfera”.

Se la accusano di aver mandato una **lettera anonima alla Shen-Shen**:

“E' vero, sono stata io... mio padre mi ha proibito di rivelare pubblicamente l'esistenza dell'amante di Gaheris, ma certe cose è meglio che si sappiano prima che dopo: come pensate che avrebbe potuto reagire il dragonato se avesse scoperto che il principe consorte aveva un'amante?”

Intuizione CD 20:

sta cercando di giustificarsi, ma in realtà il movente è la gelosia

Se insistono su questo.

“Sì, lo ammetto! Non volevo che la Shen-Shen patisse quello che ho patito io! Pensavo che lo avrebbe costretto a lasciare la sua guardia-concubina, ma la mia lettera non è arrivata a destinazione, oppure non le è stato dato il giusto peso!”

Se in risposta i PG le rivelano che nel Dragonato è ammessa la poligamia:

La principessa sgrana gli occhi per lo stupore “No, non posso credere che siano così selvaggi! E' disgustoso! Ma anche in questo caso la futura sovrana non ammetterà che suo marito si sposi con una guardia di basso lignaggio”.

Veramente la Shen-Shen ci ha detto che la cosa non le farebbe né caldo né freddo. Anche lei è sposata con una guardia...

“Basta, vi prego! Mi fate venire il voltastomaco! Come ha potuto Occania accettare di avere simili mostri come alleati? Ora congedatevi, ho bisogno di stare da sola...” conclude con gli occhi quasi in lacrime.

Nel caso i PG accusino lei e/o la sua delegazione di aver preso parte al rapimento/omicidio, loro sdegnati negano e continuano a buttare fango sugli scalthiani.

“Come vi permettete di insultarci accusandoci in questo modo? Ma soprattutto come potete anche solo pensare che noi avremmo potuto ordire tutto questo? Per vendetta per la rottura del fidanzamento? Ma siate seri, cosa ci avremmo guadagnato?! Piuttosto rivolgete le vostre indagini verso gli Scalthiani senza continuare a perdere tempo ulteriore in inutili discussioni con noi. Il Dragonato vuole delle risposte in fretta!”.

3.3.2 - Scalthia:

Lord Bethad Ma Findláich

Le stanze al primo piano appena a sinistra del grande ingresso ospitano i nobili della delegazione Scalthiana, cioè:

- ◆ il re di Scalthia Lord Bethad Ma Findláich
- ◆ il mago di corte Vernoché
- ◆ la guardia del corpo Morwan

Se i PG desiderano parlare con qualcuno di questi PNG nei momenti successivi alle primissime indagini dopo l'omicidio del mutaforme, essi vengono ricevuti quindi in queste stanze.

La delegazione Scalthiana qui presente non è ancora al corrente nei dettagli di quanto abbia fatto o stia facendo il capo delle loro spie (il quale ha fatto uccidere il mutaforme da Padden e impedito ai cavalieri del re di Occania di trovare il principe Gaheris in fuga).

Il capo delle spie non ha voluto rivelare i dettagli del suo piano di sabotaggio del matrimonio ad altri suoi compagni né al suo re, quindi fino a questo momento ha fatto tutto da solo. Dopo l'omicidio del mutaforma, ha approfittato del momento del "consiglio di guerra" per avvicinare Lord Bethad Ma Findláich al quale ha solamente detto di spingere i Primi Difensori del Regno ad indagare sulla scomparsa di Brice -nel caso capitasse l'occasione.

Fidandosi del capo delle sue spie, il re di Scalthia farà quindi pressione sui PG affinché mettano il ritrovamento di Brice in cima alle loro priorità.

Prove di Intuizione dei PG danno tutte lo stesso esito: nessuno degli Scalthiani sta mentendo.

NOTA BENE: se i PG visitano la delegazione Scalthia DOPO essere andati in giro per la città e/o all'accampamento del Dragonato di Xi, non troveranno nessuno, e i servitori comunicheranno loro che il lord ha ottenuto il permesso di uscire per andare a parlare con la Shen-Shen.

In realtà, dopo l'incontro si sono dati alla macchia, eliminando le guardie occaniane di scorta, e stanno tendendo trappole al Monastero della Regina Corvo e/o cercando il principe nelle fogne cittadine.

Venite ricevuti dalla guardia del corpo della delegazione, un uomo dall'espressione severa che vi conduce in una anticamera arredata con armi antiche appese alle pareti, armature da parata agli angoli della stanza e grandi stendardi scalthiani sopra la porta.

Dopo qualche minuto di attesa, Lord Bethad Ma Findláich e il mago Vernoché vi accolgono scusandosi per l'attesa e vi invitano ad accomodarvi intorno al grosso tavolo al centro della stanza.

Lord Bethad vi sembra ancora teso per gli avvenimenti accaduti durante la cerimonia e si rivolge a voi in modo diretto "Per favore non perdiamoci nei convenevoli, Primi Difensori, ditemi: avete novità sulla scomparsa del Principe Gaheris? E sul rapimento della povera Brice?"

Se i PG non hanno ancora scoperto dov'è Brice:

"E allora perché siete qui? Mentre parliamo Brice potrebbe essere in grave pericolo nelle mani di chissà quale marrano! Non perdiamo tempo in chiacchiere! Cercando lei sicuramente troverete le tracce di chi ha usato Padden per uccidere il mutaforma!"

E voi della delegazione di Scalthia perché siete qui e non fate nulla per cercare Brice?

"A causa di quanto ha fatto Padden, il re ha imposto a tutte le delegazioni di restare nei propri alloggi. Il re non si fida di nessuno ora, solo di voi! Non possiamo fare nulla purtroppo per aiutarvi. Però se fossi in voi proverei a chiedere al porto: se qualcuno ha visto qualcosa, di sicuro i mendicanti dei moli lo sapranno."

Quando avete visto Brice l'ultima volta?

"Teri pomeriggio è uscita da sola per andare al mercato giù in città. Nessuno l'ha vista tornare, ma non ci siamo allarmati perché Padden ha detto che si era sentita male. Naturalmente solo ora possiamo dire che non era vero..."

Cosa intendete fare con / per Padden?

"Padden si è macchiato di alto tradimento e dovrà affrontarne le conseguenze previste dalla legge di Occania. Vista la facilità con cui il vostro re taglia le teste, il suo fato è segnato, ma noi possiamo almeno onorarne la memoria salvando sua moglie e trovando chi lo ha manovrato"

Cosa sapete del mutaforme?

"Avevo letto nelle Cronache di Albadia che nei tempi antichi esistevano simili creature, ma non credevo fossero ancora tra noi. E' preoccupante pensare che magari possano essercene altri..."

Chi pensate sia stato?

"Sia il Dragonato, che Galladia, che Lamiel potrebbero avere ordito questa contorta macchinazione per il proprio tornaconto, e far ricadere la colpa su di noi è stata la ciliegina sulla torta. Guardatevi bene da costoro, perché sono sicuro che ognuno cercherà di discolarsi e gettare fango sul nobile nome di Scalthia!"

3.4 - Avvalersi dei servizi del mago Vaughan

L'arcimago Vaughan possiede molte informazioni utili ai PG.

Innanzitutto non riesce a localizzare il principe con i suoi rituali e magie di Scrutare, questo lo porta a sospettare che il principe abbia preso un amuleto magico dal tesoro reale in grado di schermarlo da tali effetti. Siccome la sala del tesoro è protetta da fantasmi di re passati che non lasciano entrare nessuno che non sia di sangue reale, è evidente che lo abbia preso il principe.

Inoltre Vaughan possiede altre informazioni che tendenzialmente preferisce non rivelare spontaneamente. Infatti sa tutto riguardo al mutaforme, era stato proprio lui a convincere il re ad addestrarlo come spia e in questo modo tenere sotto controllo l'infido Lamiel.

Un buon modo per ottenere la sua collaborazione è far leva sul fatto che Vaughan non ha la coscienza a posto: si sente in colpa perché ha addestrato il principe Gaheris alla magia contro la volontà del re e teme che se la notizia venisse a galla il re gli farebbe tagliare la testa. Tuttavia, ammetterà tutto questo solo se pressato dai PG.

Desiderosi di parlare con il mago più potente del regno, percorrete la corte interna del palazzo verso la biblioteca, al di sopra della quale sapete che si trovano gli alloggi dell'arcimago Vaughan.

Quando giungete davanti alla porta e state per bussare, la porta si apre da sola.

Il mago è chino al tavolo da lavoro e vi dà le spalle. Solo dopo un momento esclama: "Entrate pure Primi Difensori, accomodatevi"

Come hai fatto a sapere che eravamo noi? Come hai fatto ad aprire la porta?

No, non ha usato la magia per scrutare le scale: semplicemente, tramite alcuni specchi li ha visti arrivare e ha usato una "mano del mago" per aprire la porta al momento giusto.

"Se vi chiedete come facevo a sapere che eravate voi, beh, probabilmente è perché non mi conoscete abbastanza bene" esclama con certo tono altero.

"Ahimè non ho buone notizie da darvi... ho provato a localizzare il principe con tutti i miei mezzi, ma la mia ricerca magica non ha dato i frutti sperati. Purtroppo non sono riuscito a capire dov'è... e questo è molto strano".

Perché? In cosa consiste la ricerca?

[4ª EDIZIONE]

Tutti gli appartenenti alla famiglia reale maschi e eredi al trono possiedono una runa magica tatuata sul cuore a forma di aquila. Il principe Gaheris, così come anche il nostro sire e Lamiel hanno questo tatuaggio. Tramite un rituale elaborato dal mio predecessore è possibile individuare la posizione delle persone che hanno questo particolare tatuaggio, ovunque essi si trovino sia vivi che morti. Ed è quello che ho cercato di fare poco prima che arrivaste voi. Ma purtroppo non ha funzionato.

[PATHFINDER]

Ho usato i miei incantesimi di Scrutare più efficaci che conosco, ma purtroppo non hanno funzionato.

Cosa può significare?

"Per quello che so, c'è solo un modo in cui si posso evitare l'effetto delle mie capacità di individuazione... e ora ne avremo conferma" esclama il mago che poi sposta lo sguardo su qualcuno dietro di voi.

Un apprendista entra nella stanza, si avvicina a Vaughan e gli sussurra qualcosa nell'orecchio, per poi andarsene.

"Proprio come pensavo, dal tesoro reale manca un amuleto di protezione, chiamato l'Amuleto delle Nebbie. Chi lo indossa viene protetto da qualsiasi effetto di individuazione e localizzazione. Questo spiega tutto..." esclama sconsolato

Intuizione CD 20:

è sincero. Vi sembra molto provato e stanco, ha gli occhi segnati come se non avesse dormito tutta la notte.

3.4.1 - Interrogare Vaugan

DOMANDE SUL MUTAFORMA

Si tiene sul vago e cerca di cambiare discorso

“Una creatura davvero particolare e rara il mutaforma, non ne avevo mai visto uno prima di questo. Si sa talmente poco su di loro... e ora che è morto, dubito che riusciremo a saperne qualcosa di più. E' una pista che non porta da nessuna parte. Ma ditemi, come contate di portare avanti le indagini?”.

Intuizione CD 18:

sembra ansioso di cambiare discorso.

Intuizione CD 25:

sta mentendo, sa molto più di quando voglia ammettere.

Ci sono altri mutaforme?

“Lo escludo categoricamente. La Lente della Verità è in grado di rivelarli ed è stata usata per controllare tutte le persone a palazzo. No, era l'unico”

Come fa ad esserne certo? Almeno un mutaforma vi ha fatto fessi, prima di essere ucciso.

“Quello era un caso particolare, si è sostituito al principe nella notte... ma escludo che altri lo abbiano fatto. Comunque, non appena la Lente della Verità si sarà ricaricata, userò di nuovo il suo potere per controllare tutti”

Intuizione CD 18:

è assolutamente certo di quello che dice

Intuizione CD 25:

la sua certezza deriva dal fatto che sa qualcosa che non vi ha detto.

Perché hanno ucciso il mutaforma?

“Non lo so... forse volevano mettere in imbarazzo Occania, dimostrando che non è in grado di garantire la sicurezza all'interno del regno... Tuttavia, non è poi così importante: concentriamoci piuttosto sul ritrovare quanto prima il principe, per questi dettagli ci sarà tempo di indagare dopo.”

Intuizione CD 20:

sta tagliando corto, l'argomento lo mette a disagio

Intuizione CD 25:

avete l'impressione che sappia perché hanno ucciso il mutaforma ma non voglia dirlo.

Insistere: non ce la conti giusta

“Sentite, non posso dirvi perché, ma vi posso garantire che indagare sul mutaforma non porta da nessuna parte.

Fidatevi della mia parola e concentratevi su quello che è davvero importante: dobbiamo ritrovare il principe scomparso!”

Intuizione CD 18: VERO

Non ci fidiamo, spiegati più chiaramente!

Ah sì? E noi andiamo a parlarne con il re!

Non sarà che il mutaforma è di Occania?!?

→ VUOTA IL SACCO

Riferire i sospetti di LAMIEL sul fatto che il mutaforma sia una spia di Occania.

“Lamiel purtroppo non è mai stato una persona affidabile, e non perde occasione per dimostrarlo... anche in questa situazione di crisi continua a cercare di screditare il re. La gelosia lo ha sempre divorato... è risaputo da tutti che vorrebbe esserci lui sul trono al posto di suo fratello. E le sue parole valgono come quelle dei suoi gnoll... forse un po' meno...”

Intuizione CD 18:

è piuttosto imbarazzato, non dice la verità

Intuizione CD 22:

avete la netta impressione che Lamiel abbia colto perfettamente nel segno.

Insistere sull'argomento

→ VUOTA IL SACCO

DOMANDE SUL PRINCIPE

Ma quindi il principe è scappato per conto suo?

“Visto l'esito dello scrutare, sembra proprio di sì. Questo complica la situazione, ma non cambia le nostre priorità: dobbiamo in ogni caso ritrovarlo!”

Perché mai lo avrà fatto?

“Mah, i suoi rapporti con il nostro sire negli ultimi tempi si erano fatti più burrascosi, e non aveva digerito l'imposizione di un matrimonio dinastico così affrettato... Però non credevo che si sarebbe dato alla macchia per una cosa simile, mettendo in pericolo l'intero regno! Mi ha molto deluso!”

Il principe aveva competenze magiche?

“Sì, la sua formazione prevedeva qualche conoscenza in ambito magico, giusto qualche rudimento...”

Intuizione CD 15:

è in imbarazzo e sta cercando di cercando di minimizzare.

Qualche rudimento?

“In effetti, più di qualche rudimento... ecco, vi pregherei di non parlarne al nostro sire, perché anche se non l'aveva espressamente vietato, so che non è una cosa che potrebbe gradire... però devo ammettere che il principe Gaheris era molto portato per la magia e sotto la mia guida ha padroneggiato anche magie avanzate...”

Se i PG chiedono quali magie, ecco un elenco degli incantesimi che conosce:

- I (9) - caduta morbida,
 camuffare se stesso,
 charme su persone,
 immagine silenziosa,
 individuazione delle porte segrete,
 ridurre persone,
 ritirata rapida,
 scudo,
 unto
- II (2) - alterare sé stesso,
 invisibilità

DOMANDE SULLA SHEN-SHEN

“Se volete saperne di più su di lei, perché non andate a trovarla? Ha detto che dà udienza nel suo accampamento, subito fuori dalle mura”

Cosa sai della Shen-Shen?

“Devo ammettere di saperne poco più di quello che sanno tutti. Mi sembra una donna decisa e intelligente, con un forte carattere ma anche tanto buon senso. Nella preparazione della cerimonia è stata molto collaborativa. Ah, e credo che abbia grandi capacità magiche. Non mi stupirebbe se sapesse lanciare incantesimi potenti come la terribile Palla di fuoco!”

DOMANDE SU BRICE

[PATHFINDER]

“Con una descrizione anche sommaria dovrei poter eseguire un incantesimo di scrutamento e vedere dov'è...”

[4^a EDIZIONE]

“La mia magia di localizzazione è legata al tatuaggio magico del principe, non posso trovare nessun'altra persona, e quindi non posso esservi utile nel rintracciare la sposa dell'assassino. Se volete cercarla, dovrete farlo con i mezzi tradizionali. Avete provato a fare qualche domanda al porto? I mendicanti dei moli sanno molte cose su quel che succede in Challengate”

3.4.2 - Vaugan vuota il sacco

Prova ancora a opporre il segreto di stato, con scarsa convinzione.

“Siete più testardi di un orso gufo. D'accordo, sarò franco: tutta la questione della sostituzione del principe e della presenza di un mutaforme alla cerimonia riguarda la sicurezza del Regno e per ordine diretto del re è coperta dal segreto. Quindi, dedicate la vostra testardaggine a cause migliori: indagate sulla scomparsa del principe come vi è stato ordinato e lasciate perdere il resto!”

Insistere o strapazzarlo un po' (prova di Diplomazia CD 22 / Intimidire CD 20 con i consueti modificatori in base agli argomenti e ai modi usati) lo porta a vuotare definitivamente il sacco. Da qui in poi è sempre sincero.

“E' una perdita di tempo, ma se davvero pensate che sia una cosa così importante da chiarire, sì, ammetto che il mutaforme, Merrik, era una spia al servizio di Occania e che è stato messo al posto dello sposo quando abbiamo scoperto che il principe era sparito.

La speranza era di non doverlo far partecipare davvero alla cerimonia: avevamo mandato dei cavalieri sulle tracce del fuggiasco. Poi però è andato tutto storto: i cavalieri non sono tornati, Merrik è stato assassinato ed eccoci qui, a cercare di ritrovare il principe come unica possibilità che abbiamo per salvare il regno”

Perché non l'avete detto subito?

“E' un segreto di stato: Occania non ci farebbe una bella figura se si sapesse che il mutaforme era un nostro uomo. E un segreto è tanto più sicuro quante meno persone lo sanno”

Da quando sapete che il principe è sparito?

Spiegate bene come sono andate le cose!

“Ieri sera il nostro sire ed io siamo tornati a far visita al principe poco dopo che questi era andato a dormire, e abbiamo trovato la stanza vuota. Il regno era in pericolo, così abbiamo subito inviato cinque tra i più grandi cavalieri del re sulle tracce dello scomparso e per prudenza abbiamo convocato Merrik... il mutaforme... mettendolo a impersonare il principe. I cavalieri non sono tornati, Merrik ha dovuto sostituire il principe anche nella cerimonia ed è andato incontro alla morte. Il resto lo sapete”

Play 2014 - L'Aquila e il Drago

Come ha fatto il mutaforme a sostituire il principe?

“Quando la mattina siamo andati a prelevare il principe, è entrato con me invisibile e ha iniziato a impersonarlo”

Il re deve essere informato!

Vogliamo parlarne con il re!

“Il re è perfettamente al corrente di tutto quanto. E' su suo ordine che Merrik ha preso il posto del principe. Fossi in voi non andrei a disturbarlo per una cosa simile”

Se poi insistono → 3.7.2

[solo PATHFINDER]

3.4.3 - Usare l'incantesimo scrutare

“Ho già usato due incantesimi di Scrutare per cercare di localizzare il principe scomparso, ma ho ancora una pergamena a disposizione. Se ritenete che per le indagini sia assolutamente necessario scrutare qualcuno è a vostra disposizione. Tenete però conto che per lanciare l'incantesimo è necessaria un'intera ora”.

Descrizione dell'incantesimo:

tramite esso si è in grado di vedere e sentire creature che possono trovarsi a qualunque distanza. Se il soggetto supera un tiro salvezza su Volontà, il tentativo fallisce. Per semplicità, consideriamo che tutte le persone scrutate da Vaugan falliscano il TS (con l'eccezione di Brice: v. dopo).

Se il TS fallisce, si può vedere e sentire il soggetto e le immediate vicinanze del soggetto (circa 3 metri in tutte le direzioni attorno al soggetto). Se il soggetto si muove, l'incantesimo lo segue. Se il TS ha successo, non si può tentare di scrutare di nuovo lo stesso soggetto per almeno 24 ore.

BRICE

E' possibile scrutarla anche a partire da una descrizione molto sommaria, perché il malus considerevole che questo comporta è compensato dal fatto che si suppone che lei sceglierà di fallire il Tiro Salvezza, visto che vuole essere ritrovata.

In realtà questo è vero solo se i PG la scrutano nella prima parte della giornata (i.e. entro le prime 2 ore di gioco), perché lei passa questo tempo nel monastero della Regina Corvo, facendo finta di essere prigioniera per attirare in trappola eventuali agenti del re sulle sue tracce.

Passato quel tempo, tuttavia, insieme alla sua squadra si mette alla ricerca del principe e quindi, non volendo più essere scrutata, effettua i TS e ha successo in automatico, viste le sue stats e i malus.

Brice è addormentata su di una panca di pietra, avvolta in una pesante coperta lacera e incatenata per un piede alla parete. Il volto è sporco e rigato dalle lacrime, ma non si vedono ferite.

Percezione CD 15:

la parete è umida e con l'intonaco sgretolato; la panca è in pietra nera, decorata con immagini stilizzate di corvi neri.

Vaugan o chiunque altro interpellato in merito potrà supporre che si tratti del Monastero della Regina Corvo che sorge nelle Nuovi Paludi, a ovest del porto.

GALLADIA - PRINCIPESSA DALEY

La principessa, rossa in volto, sta chiedendo al padre perché non può rendere pubblico il fatto che il principe Gaheris aveva come amante Leanor, una delle sue guardie personali!

Di fronte alla sfuriata della figlia, il re di Galladia si mostra calmo e comprensivo, ma non cambia idea, continuando a ripetere che la ragion di stato non lo permette.

Alla fine la principessa se ne va a piangere lacrime di frustrazione nella sua stanza.

SCALTHIANI

Stanno pigramente chiacchierando del più e del meno mentre giocano a dadi.

A un certo punto il lord di Scalthia si lamenta del fatto che siano stati confinati ne loro alloggi, e il mago allora propone di andare dalla Shen-Shen: visto che si era dichiarata pronta a ricevere chiunque desiderasse parlare con lei, Occania non poteva proibir loro di farle visita. E magari poteva essere l'occasione per sondare il terreno e capire se il matrimonio si poteva eventualmente fare non con Occania ma con Scalthia.

SHEN-SHEN

La Shen-shen è tra le braccia del comandante draconide. Sono distesi tra grandi cuscini, avvinghiati tra loro e si stanno baciando con trasporto.

Dopo un momento Vaugan, rosso come un peperone, termina l'incantesimo.

RE - REGINA

Il mago non accetta di scrutarli, per nessuna ragione. Sarebbe alto tradimento.

CAVALIERI SULLE TRACCE DI GAHERIS

L'incantesimo fallisce. Vaugan ha il timore che siano morti, perché lo scrutare individua qualsiasi creatura vivente.

3.6 - Parlare con le guardie in servizio la notte precedente

Avete notato qualcosa di strano durante il vostro turno di guardia?

“No, nulla. Assolutamente nulla. Ci spiace, vorremmo poter essere utili, ma davvero non è successo nulla di nulla”

Non è passato nessuno?

“No, a parte il nostro sire e l'arcimago Vaugan, non è passato nessuno”

Eh?!? Quando?!?

“Poco dopo la campana del riposo, il re e l'arcimago sono venuti in visita alla stanza del principe. Sono restati dentro qualche minuto e poi se ne sono andati”

Il re temeva che il figlio volesse fare qualche pazzia, e aveva chiesto a Vaugan di usare un'incantesimo di Suggerione per convincerlo a sposarsi.

Quando non l'hanno trovato, sono usciti fischiettando e hanno mandato dei cavalieri del re sulle sue tracce. Poi, la mattina sono tornati con il mutaforme invisibile per “svegliare il principe”.

Magari erano dei mutaforme!

“Tutti e due? No, impossibile. E poi, avevano le vesti e gli ornamenti che dovevano avere. No, siamo sicuri che fossero proprio loro. Ma se volete essere sicuri, basta che chiedete conferma all'arcimago Vaugan, no?”

3.7 - Colloqui poco significativi

3.7.1 - Parlare con la regina

La regina è nelle sue stanza, e non viene chiamata in causa, per evitare che i PG perdano troppo tempo. Se però proprio vogliono andarle a parlare, lei non si negherà.

Può fornire informazioni su:

- ◆ i rapporti tesi tra il re Magwire e il principe Gaheris;
- ◆ il fatto che il principe Gaheris avrebbe voluto fare il pompiere l'avventuriero;
- ◆ il sospetto che avesse un'amante, senza però avere alcuna idea su chi possa essere;

In generale, conclude il colloquio mandando i PG dal mago Vaugan, che è il braccio destro del re ed è informato su tutto quello che avviene nel regno

3.7.2 - Parlare con il re

Il re è in riunione con i comandanti militari e l'alto sacerdote di Pelor e ha ordinato di non disturbarlo per nessuna ragione. Per qualsiasi questione, possono far riferimento al mago Vaugan.

Se insistono moltissimissimo, il re esce dalla sala del consiglio del re e li prende a male parole.

Percezione CD 20:

alle sue spalle è possibile vedere una piantina del castello, sulla quale sono disposte decine di pedine gialle, azzurre e bianche che circondano una manciata di pedine verdi.

Il mutaforme lavorava per voi!

“Era uno dei nostri migliori servitori. Quando abbiamo scoperto che il principe era sparito, siamo corsi ai ripari. Purtroppo non ha funzionato. Invece che indagare su questioni di nessuna rilevanza ed eventi a noi già ben noti, trovate il principe, come vi era stato ordinato! E sappiate che non trovarlo sarà considerato alto tradimento!”

Il principe se n'è andato di sua volontà!

Il principe è fuggito perché innamorato!

“Aveste disturbato le Nostre Maestà per una simile sciocchezza? Non ci importa nulla del perché o del percome il principe sia sparito: vogliamo sia ritrovato! Subito! E sappiate che non trovarlo sarà considerato alto tradimento!”

La Shen-Shen è già sposata!

Lameil vuole prendere il posto del principe!

“Cooosa?! Questo è inaccettabile. Avete fatto bene a volerci avvisare. Ce ne occuperemo noi. Voi tornate a cercare il principe: in ogni caso è necessario ritrovarlo”

Cosa state pianificando?

“Da quando in qua i re devono rendere conto delle loro azioni ai loro sudditi? Stiamo preparandoci all'eventualità che voi falliate. Eventualità molto grande, visto il vostro comportamento! E ora andate, prima che decida che dopo tutto non ha senso farvi provare ancora! Andate, e tornate con il principe se non volete essere accusati di alto tradimento!”

Non lo dirà ai PG, ma lui in particolare ha in mente di prendere prigioniera la Shen-Shen e massacrare seguito e viverne, in modo da colpire per primo, decapitare la minaccia più vicina e prendere tempo in vista dell'attacco draconiano

Con la Shen-Shen come ostaggio spera anche di dissuadere il Dragonato dall'attaccare (speranza vana: il Dragonato in quel caso non si ferma finché Occania non diventa un sasso riarso privo di vita).

3.7.2 - Parlare con l'alto chierico Aldwyn

L'alto chierico è a colloquio con il re, che ha chiesto una divinazione sul suo piano di attaccare per primo e prendere prigioniera la Shen-Shen e ha ottenuto il responso che tutto andrà bene per il regno (per il regno, non per lui).

Dal momento che è a consiglio con il re non è possibile parlare con lui: se chiedono che venga fatto uscire il re si oppone, affermando che non devono perdere tempo in cose di nessuna rilevanza. Se insistono, parla con loro ma non ha praticamente nulla di interessante da dir loro.

4 - Indagini in città

Timing:
un'ora, scontri compresi



4.1. - Il negozio di trappole

Il negozio di trappole "Tagliabarba e figli" è una serie di casermoni bassi e massicci, su cui si innalzano le ciminiere di molte fucine e da cui viene il suono ritmico di martelli su incudini. Il negozio vero e proprio è uno stanzone ricolmo di meccanismi in acciaio: lame a scatto, tagliole da minuscole a enormi, balestre e lancia dardi.

Percezione CD 20

o guardando appositamente le balestre:

tra le balestre a scatto c'è anche una copia esatta della balestra usata per l'assassinio.

"Benvenuti, nobili eroi! Tagliabarba Gurdan al vostro servizio! Dite, dite pure. Di qualsiasi trappola abbia bisogno il vostro dungeon, noi ce l'abbiamo!"

Vorremmo vedere qualche balestra

"Abbiamo balestre di tutti i tipi: tradizionali, a ripetizione, autoricaricanti, da serratura, di precisione. Tutte completamente in acciaio trattato anti-ruggine: questa è stata l'intuizione del nostro fondatore: Niente legno per i Tagliabarba!" dice, indicando la frase incisa nella pietra sopra il bancone del negozio.

Vorremmo vedere balestre di precisione

"Eh, dovrete immaginarlo: questo è il prodotto che ci ha reso famosi in tutta Albadia. Meglio un dardo in un occhio, che dieci dardi sullo scudo. Nelle trappole tradizionali, dopo il primo dardo i ladri si sono già tuffati in un punto morto e via, tutto quello che tiri dopo diventa spreco. Con una balestra di precisione, invece, hai l'effetto sorpresa..."

Vogliamo vedere proprio quel modello lì

Cosa ci dite di questo modello?

"E' una spaccacuori: la migliore tra le balestre di precisione. Regolabile sui tre assi, doppio flettente per penetrare anche le armature più resistenti. I ladri non sapranno mai cosa li ha uccisi! Poi naturalmente dovrete accompagnarla con un dardo adeguato. Con un trincia e strappa avvelenato fermate il ladro anche se è un orco delle montagne!"

L'avete fatta voi questa balestra? (mostrando la balestra dell'assassinio)

"Sì, è una spaccacuori, la migliore tra le balestre di precisione. Hanno cancellato marchio e numero di serie, ma non si cancella la qualità Tagliabarba... dove l'avete trovata?"

Vendete anche veleni?

"Certo, abbiamo una licenza reale. Però solo veleni da contatto o gassosi: un pozzo avvelenato non è davvero una trappola, e comunque non è nel nostro stile"

Licenza reale?

"Sì, siamo sottoposti a tutta una serie di regole. Non vendere veleni a cittadini che non siano di Occania; tenerli in un caveau blindato; mettere a disposizione della guardia reale un antidoto;... Ma è giusto così, noi siamo trappolieri, non fornitori della gilda degli assassini"

Vendete anche il veleno Sangue di Drago?

"Eh, quello è il sogno di ogni trappoliere e di ogni assassino. E' il più letale dei veleni, ma ormai è rarissimo. Manca l'ingrediente base, il sangue fresco di drago, e non credo che i nostri nuovi alleati ci permetteranno di fare a fette i loro draghi..."

Chi potrebbe averlo?

"Se ancora ne rimane in giro, sicuramente è nel tesoro di qualche re, a disposizione dei suoi più esperti assassini"

Vi ricordate a chi avete venduto questa balestra? O quando l'avete venduta?

"Possiamo provare a consultare i registri... di solito i dati dei nostri clienti sono tenuti segreti, ma ovviamente per i Primi Difensori del Regno facciamo un'eccezione"

Vi conduce fino al bancone degli acquisti e tira fuori un grosso registro.

"Anche se hanno limato marchio e numero di serie, questa balestra fa parte di un lotto recente. Questa verniciatura nero-fumo abbiamo iniziato a utilizzarla la settimana scorsa al posto del nero-ossidiana che usavamo prima, e la maggior parte sono ancora in magazzino... dunque... sì, ecco: l'abbiamo venduta due giorni fa, come parte di una fornitura completa per dungeon. Quattro sputafuoco, un tranciapolso, due lame a caduta e una balestra spaccacuore con dardi 'trincia e strappa'. Solo i meccanismi, senza installazione. Mi ricordo: una signora galladiana, con lunghi capelli rossi, gran bella donna, ottima cliente, preparata in materia e molto affabile. Ha comprato pagando in monete di vario conio, 2.000 monete d'oro e ha portato via tutto in un grande carro chiuso"

Play 2014 - L'Aquila e il Drago

Ha detto come si chiamava?

"Sì, ma francamente non ricordo. Non siamo tenuti a registrare il nome dei clienti. E probabilmente era un nome falso..."

Dove è andata?

"Ha detto che avrebbe caricato tutto su di una nave e portato in Galladia per attrezzare il dungeon del suo palazzo. Però anche se effettivamente il carro è andato verso il porto occidentale, a questo punto credo che abbia mentito".

INDAGARE SULLA TIPA

GALLADIANA DAI CAPELLI ROSSI

Andare a cercare nella delegazione galladiana (o in una qualsiasi altra) non dà esiti.

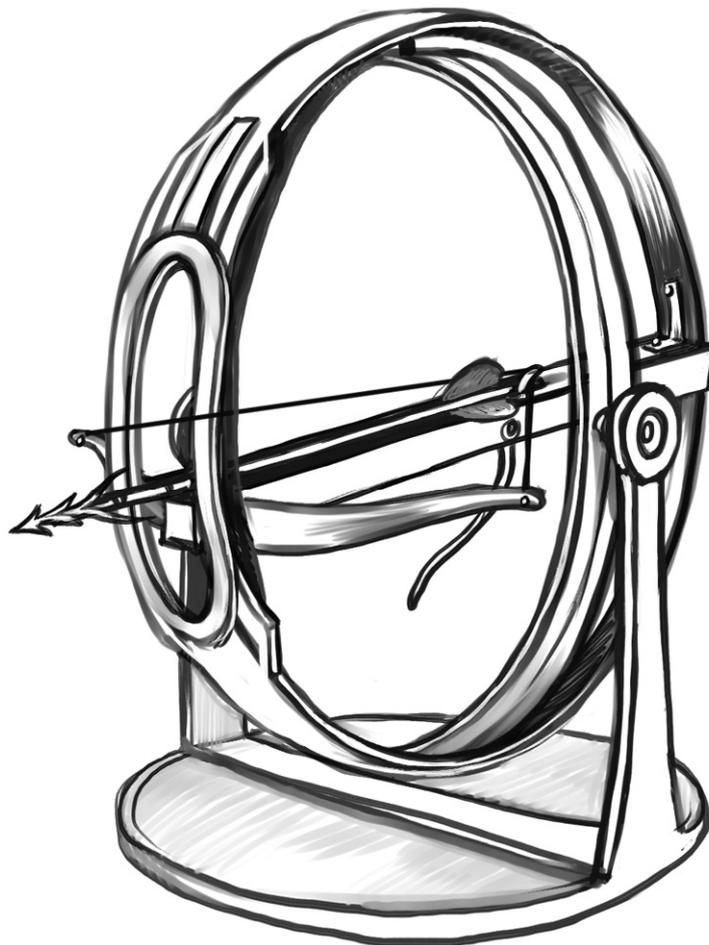
Non ci sono ragazze con i capelli rossi, in nessuna delegazione.

DESCRIZIONE DELLE TRAPPOLE

Sputafuoco: degli iniettori di fuoco alchemico, in grado di emettere una fiammata lunga 3 metri. Hanno carburante per cinque fiammate.

Tranciapolso: una tagliola a scatto con lame a mezzaluna, di solito usata per tagliare il polso di chi ha infilato la mano in un apposito buco al fondo del quale sembra esserci una serratura o una leva per l'apertura di una porta.

Lame a caduta: un set di pesanti lame in acciaio, da sistemare sul soffitto e che cadono per semplice forza di gravità, tagliando chi vi transita sotto.



4.2 - L'informatore solerte

Se cercano informazioni con una prova di Bassifondi / Raccogliere informazioni, oppure se fanno domande su argomenti specifici (qualsiasi: il principe, Brice, il carro nero su cui sono state portate via le trappole dal negozio dei nani,...), o -ancora- se si fanno vedere in giro a curiosare nei loro panni di Primi Difensori, verranno in ogni caso contattati da Urwald Naso-mozzo, mendicante e tagliagole del Porto di Challengate.

Un uomo avvolto in un cencioso mantello con cappuccio vi si avvicina guardandosi attorno con aria circospetta.

"Onorevoli signori! Benedizioni sulla vostra casa! Se le vostre eccellenze vorranno ascoltare questo pover uomo, forse ho delle notizie... notizie di interesse... di grande interesse!"

Percezione CD 15:

l'uomo indossa vestiti di stoffa grezza, piuttosto malandati. Tiene il volto all'ombra del cappuccio, ma aguzzando la vista potete rendervi conto che ha il viso mutilato: gli hanno tagliato il naso.

Chi sei tu?

"Urwald, ma tutti mi chiamano Naso-mozzo. Al vostro servizio, eccellenze" dice, inchinandosi profondamente. Per un attimo tira indietro il cappuccio, mostrando un sorriso sdentato e il terribile spettacolo del suo naso mutilato a cui deve il suo soprannome, per poi nascondere di nuovo il volto in ombra.

Come sai che cerchiamo informazioni?

Come sai cosa può interessarci?

"Eh Eh... la città parla e io ascolto. Mi confida molte cose, cose segrete... e io le tengo per me, beninteso... però per i Difensori del nostro amato regno sono pronto a fare un'eccezione"

Percepire Intenzioni CD 15

ha dei modi esageratamente ossequiosi e adulativi, ma è normale prassi per un mendicante che sta cercando di ottenere la vostra attenzione.

Quali notizie?

"Notizie di grande importanza, che nessun altro oltre a me sa... notizie che mi sono costate molto... ma siamo tutti devoti figli di Occania e siamo pronti a dare molto per il nostro amato regno... giusto?"

Continua a menare il can per l'aia, sottolineando quanto gli sia costata fatica e sudore e aspettandosi un qualche tipo di ricompensa, anche minima. Un Percepire Intenzioni CD 10 lo rende immediatamente chiaro.

Urwald manda i PG all'imboscata senza poter essere smascherato perché in realtà è a sua volta stato raggirato dagli Scalthiani, che hanno fatto arrivare le voci alle sue orecchie senza che lui si accorgesse di essere stato manipolato.

Percepire intenzioni CD 20:

è convinto sia un'informazione importante, ma avere a che fare con personalità di così alto rango come i Primi Difensori lo mette in soggezione e gli fa temere che possano per qualche motivo non apprezzare.

Sai dov'è stato portato il principe?

Sai dove è stata portata Brice?

"Sì, questo pover'uomo pensa di saperlo. Le voci della città dicono che in queste notti c'è stato movimento presso il Monastero della Regina Corvo, vicino alle nuove paludi. Le voci parlano di ombre furtive, di carri e cavalli che vanno e vengono con l'oscurità, di persone legate e incappucciate porta a forza nelle catacombe. Questo pover'uomo non sa altro, ma quello che ha detto gli sembra già piuttosto interessante, no?"

Sei sicuro? Chi te lo ha detto?

"Voci sicure... voci che non sanno di essere udite e che quindi dicono la verità... Voci che in lunghi diversi dicono le stesse cose"

Non ce la conti giusta! Cosa nascondi?

Stai cercando di ingannarci? Dicci la verità!

"Onorevolissimi signori! Non arrabbiatevi con questo pover uomo! Io credo che queste voci siano vere, ma se voi eccellenze pensate che siano deboli e senza sostanza, allora avrete ragione voi. Mi scuso di avervi infastidito, benedizioni su di voi"

4.3 - Il monastero della Regina Corvo

4.3.1 - Le rovine del monastero

Il monastero risale a un'epoca anteriore alla conquista occaniana. Anche se ora la Regina Corvo non è più venerata e il suo culto soppiantato da quello di Pelor, nessuno se la è sentita di sconsacrare l'area (attirando l'ira della dea della morte) e dedicarla ad altri usi. Con il tempo è diventato una rovina abbandonata, ammantata di una sinistra fama: si raccontano storie di fantasmi, spiriti vendicativi e addirittura alcuni credono che la città bassa sia stata alluvionata perché dei ladri avevano profanato le catacombe del monastero e sottratto alcuni monili d'oro.

Molte di queste voci sono state diffuse e ingigantite dagli Scalthiani, che da alcuni anni hanno fatto del Monastero la loro base segreta nel cuore di Occania. Tra queste rovine gli scalthiani tendono una trappola a chi sta indagando sul principe.

Secoli prima era formato da un grande tempio in pietra nera affiancato da lunghi edifici con laboratori, celle per i monaci e giardini coperti, ma ora di tutto questo restano i muri perimetrali, lunghi colonnati in parte abbattuti e macerie delle parti crollate, su cui crescono acacie e rovi. Corvi scolpiti nella pietra di capitelli e fregi vi osservano in silenzio.

Percezione CD 15:

i rovi crescono soprattutto negli edifici, lasciando dei passaggi nelle zone più aperte e battute dal vento marino, tramite i quali è possibile muoversi tra le rovine.

Percezione CD 20:

alcuni dei corvi non sono statue, ma corvi veri, che vi guardano in silenzio, immobili. Ne contate una decina.

Conoscenze (Natura) CD 15:

i corvi sono tranquilli e non ostili, non si alzano in volo ma si limitano ad osservarvi perché si sentono al sicuro.

CERCARE TRACCE INTORNO

Sopravvivenza / Natura CD 20:

ci sono tracce di cavalli portati alla cavezza, che qualcuno ha cercato con grande impegno di cancellare. Salgono dalla città e raggiungono uno spiazzo in mezzo al complesso, restano impastoiati a una colonna spezzata e poi tornano da dove sono venuti.

Sopravvivenza / Natura CD 25:

quelle più recenti sono di una mezza dozzina di cavalli da guerra, e risalgono alla notte scorsa. Ci sono però tracce precedenti, molto meno definite, che indicano che altri cavalli hanno fatto lo stesso percorso nelle settimane o mesi precedenti. In un punto è possibile anche trovare tracce del passaggio di un carro. Oltre alle tracce dalla città allo spiazzo, è possibile trovare anche tracce molto meno definite che vanno dallo spiazzo a una cisterna mezzointerrata in una parte più in rovina del complesso.

Percezione CD 20:

cercando con cura presso la cisterna, è possibile scoprire che sul fondo, sotto uno strato di pietre fatte crollare dall'alto, ci sono i cadaveri di sei cavalli bianchi della guardia reale di Occania, sgozzati e buttati giù.

Sono i cavalli del cavaliere del re giunti qui sulle (false) tracce del principe.

Anche se non cercano tracce, basta addentrarsi tra le rovine per trovare subito l'ingresso delle catacombe.

Conoscenze (Religione):

tutti i templi della Regina Corvo hanno grandi catacombe sotterranee.

Al cento del complesso, in uno spiazzo lastricato da pietre sconnesse ma libero dai rovi, c'è un grande mausoleo: un monolite cubico di basalto nero, sormontato da una enorme statua di un corvo erosa dalle intemperie. Nel monolite si apre una porta ad arco che dà accesso a una scala dai gradini consumati che scende nell'oscurità.

Percezione CD 20:

il mausoleo, vista la sua natura, è in condizioni migliori rispetto alle altre costruzioni. Sui gradini di pietra non ci sono tracce, ma proprio questo è strano: manca il muschio che c'era su tutte le altre superfici e una volta scesi più in basso, c'è molta meno polvere sul pavimento di quanto ci si potrebbe attendere.

Sopravvivenza / Natura CD 25:

qualcuno ha cercato di nascondere tracce di passaggio spazzando accuratamente il pavimento, un lavoro lungo e meticoloso. Non è più possibile capire chi fosse passato o quanti fossero.

EVENTUALI ACCOMPAGNATORI NON ENTRANO

Se i PG si sono portati dietro Urwald fin qui, egli si rifiuta categoricamente di entrare per superstizione e semplice paura. Data la sua condizione di mendicante, non ha nessun problema ad ammetterlo.

Se i PG sono accompagnati da guardie, soldati o gente varia, questi si mettono al loro seguito e vengono tagliati fuori dalla trappola a caduta (v. dopo). Se invece fanno andare avanti loro, non trovano nulla e tornano indietro -piuttosto rapidamente- affermando che è un vicolo cieco.

4.3.2 - Le catacombe della Regina Corvo

Le scale scendono nelle profondità della collina, e danno accesso a un corridoio con volta a botte, largo e alto tre metri, decorato con teschi e corvi stilizzati. Lungo le pareti si aprono nicchie occupate da scheletri avvolti e tenuti insieme da strette bendature.

Fai disporre le miniature dei PG.

Percezione CD 25:

anche qui è possibile rendersi conto di un'opera accurata di cancellazione delle impronte, che tuttavia si nota perché ha lasciato il pavimento meno polveroso di quanto ci si potrebbe aspettare.

Osservare le mummie - Percezione CD 15:

Sono scheletri avvolti in bende secondo un rituale tipico del culto della Regina Corvo. Hanno tutti al collo un medaglione in ferro (arrugginito) a forma di corvo, ma sembrano essere stati spogliati di qualsiasi gioiello od ornamento prezioso.

Religione CD 20:

le mummie sono scheletri di monaci, abati e laici spolpati dai corvi sacri e poi bendati per tenerli in posizione e conservarne le ossa. E' un rituale tipico delle popolazioni che abitavano questa zona prima di essere conquistate di Occania.

Il corridoio procede tortuoso per un centinaio di passi e poi arriva davanti a una porta di legno rinforzata con sbarre arrugginite.

ESAMINARE LA PORTA

Percezione CD 15:

la porta è stata più volte riparata, i cardini e alcune delle sbarre sono state aggiunte recentemente e mascherate con vernice e ruggine posticcia. E' chiusa non con una serratura ma con un meccanismo.

Percezione CD 20:

sopra la porta sono nascoste delle lame a caduta, che si attivano se qualcuno prova a sfondare la porta.

Disattivare trappole CD 20:

è possibile infilare zeppe nel meccanismo, bloccando la caduta delle lame

Se i PG vogliono sfondare la porta, è molto facile (prova di Forza CD 15), ma si attivano le lame a caduta, che infliggono 3d6 danni.

ESAMINARE IL MECCANISMO

Non è possibile scassinare la porta, perché non c'è una vera serratura, quanto piuttosto un meccanismo di bloccaggio.

Percezione CD 18:

A lato della porta, mal nascosto da una pietra smossa, c'è un vano profondo cinquanta centimetri, al fondo del quale c'è una leva che aziona l'apertura della porta.

Percezione CD 23:

nel vano c'è una trappola tranciapolso, una tagliola che si attiva se qualcuno infila un braccio nel vano per tirare la leva.

Se qualcuno infila la mano all'interno senza disattivare la trappola, subisce 2d4 danni e il braccio è bloccato nella trappola, subendo 1d4 danni a round, finché non si supera una prova di Forza CD 15 o Disattivare Trappole CD 15.

Disattivare Trappole CD 20:

la trappola può essere disattivata semplicemente premendo una particolare pietra delle pareti laterali del vano.

4.3.3 - Scontro con gli scalthiani

La porta dà accesso a una grande stanza, che un tempo doveva essere un qualche tipo di cripta funebre, scandita da colonne nere con capitelli a forma di corvo.

Mettere la mappa di combattimento sul tavolo e far posizionare i PG all'ingresso.

Dalla parte opposta della stanza ci sono casse e barili e un lurido giaciglio su cui giace una donna bionda svenuta, avvolta in coperte lacere e incatenata alla parete.

Ovviamente, si tratta di Brice.

Osservare Brice: Percezione CD 15:

Le coperte lacere e sporche l'avvolgono del tutto, lasciando fuori soltanto la testa. Al di là della catena arrugginita collegata alla parete, non riuscite a stabilire se sia legata o ferita. La faccia non presenta segni di maltrattamenti, ma è sporca e rigata dalle lacrime.

Percezione CD 25:

Da alcuni dettagli (ombre, piccoli rumori) avete l'impressione che dietro le colonne più lontane sia acquattato qualcuno.

Percezione CD 30:

Alcune pietre del pavimento sembrano essere state smosse di recente e poi rimesse a posto con cura.

ESAMINARE IL PAVIMENTO

Percezione CD 23

le pietre smosse sono piastre a pressione che attivano delle trappole disposte sulle pareti laterali. In effetti, sapendo dove guardare notate tra le pietre umide e coperte di muschio quelli che potrebbero essere degli ugelli.

Disattivare Trappole CD 23:

individuare facilmente tutte le pietre che è opportuno non calpestare. Inoltre, con una mezz'oretta di lavoro è possibile rimuovere e disattivare le piastre a pressione.

Se qualcuno calpesta le piastre a pressione, attiva i quattro sputafuoco, due per lato, che trasformano in un inferno le prime due caselle della stanza, infiliggendo 6d4 pf (dimezzabili con un TS su Riflessi CD 15).

La trappola può essere attivata quattro volte prima di esaurire le cariche.

LA MESSINSCENA

Per entrare i PG devono aprire la porta, o sfondandola o attivando in qualche maniera il meccanismo di apertura. Entrambe le cose fanno rumore e mettono sul chi vive gli scalthiani, che mettono in scena la loro recita.

La ragazza bionda rinviene, sempre avvolta nelle coperte si mette seduta, sgrana gli occhi e dice "Attenti! E' una trappola!".

Due guerrieri in armatura completa con elmo con visiera abbassata escono da dietro le colonne, disponendosi tra voi e lei. Un'altra figura, ammantata con un pesante mantello nero con cappuccio e con una sciarpa che le nasconde il volto, si avvicina minaccioso alla ragazza "Zitta, cagna scalthiana! E voi, venite avanti con le mani bene in vista o la uccidiamo!"

Esaminare Brice: Percezione CD 15

Sta facendo molta attenzione a tenersi le coperte lacere addosso.

Disponi le miniature sulla mappa da combattimento e fai tirare l'iniziativa.

Gli scalthiani non sono disposti a dialogare.

"Smettetela di blaterare. Non ci interessa quel che avete da dire: siamo noi a condurre il gioco, chiaro? E ora venite avanti!"

Non appena i PG sono tutti nella stanza e a distanza di carica (8 quadretti dai guerrieri) il mago tira una leva nascosta che chiude la porta alle loro spalle, e poi gli scalthiani attaccano.

Hanno preparato l'azione "quando la porta si chiude, carica!", quindi agiscono prima dei PG e la loro iniziativa diventa tale.

**COMBATTIMENTO
CON GLI SCALTHIANI!**



4.3.4 - Interrogare gli scalthiani

FRUGARE LA TRA LORO ROBA

Nella stanza c'erano abbondanti provviste, mappe di Challengegate e di Occania, timbri e sigilli falsificati, 500 monete d'oro in vario conio (tutte di Meridial e di Galladia), scorte di armi e armature (tra cui cinque armature complete da cavalieri del re di Occania, prese ai cadaveri dei cavalieri uccisi), vari vestiti di ricambio e coperte.

Ci sono poi quattro zaini con equipaggiamento da avventuriero e una Borsa conservante (tesoro nazionale di Scalthia) contenente

- ◆ abiti di ogni genere per travestimenti
- ◆ colori per cambiare tonalità della pelle [→ tra cui del viola per sembrare dragoniana, usata per ingannare Padden]
- ◆ parrucche tra cui una rossa [→ quella usata per spacciarsi da galladiana per comprare le trappole]
- ◆ boccette di vari veleni tra cui il veleno Sanguie di Drago [→ usato per uccidere il mutaforme]
- ◆ una statua del re Occan (mitico fondatore di Occania) [→ tolta dalla nicchia in cui era stata messa la balestra di precisione].
- ◆ cibo, frecce, corde,...

Ci sono quindi le prove del fatto che scalthia ha organizzato l'omicidio del mutaforme.

INTERROGARE GLI SCALTHIANI

Nel caso ne abbiano lasciato qualcuno vivo, oppure tramite parlare con i morti.

Accettano sportivamente la sconfitta:

“Siete stati abili, Difensori del Regno, non resta che riconoscere la sconfitta. E' stata una bella lotta ed è meglio cadere dopo aver lottato che chinare la testa al proprio boia!”

Siete voi che avete rapito il principe?

“No, è fuggito di sua volontà. E' bastato descrivergli la sua futura sposa come un mostro crudele e disgustoso, ed è subito scappato per andare a nascondersi.

Dopo re Magwire, Occania avrà un re molto coraggioso e saggio, non c'è che dire.

Invece, in effetti siamo noi che abbiamo ucciso il mutaforme, per denunciare a tutta Albadia l'inganno di Occania”

E allora il principe dov'è?

“Lo cercavamo anche noi. Sapevamo che doveva prendere la nave Vento del sud, che è ancorata nella parte occidentale del porto, ma le nostre spie hanno setacciato tutti i moli e le locande della zona, senza trovare nessuno che corrispondesse alle fattezze del principe”

Già, perché è modificato con alterare sè stessi...

Play 2014 - L'Aquila e il Drago

Ma... e Padden?

“Le ragioni di Stato ci hanno portato a sacrificare un servitore fedele per rendere più solida la nostra copertura. Ma se sapesse che è servito alla gloria di Scalthia, sicuramente sarebbe felice del suo sacrificio”

Brice era davvero sua moglie?

“Sì. L'aveva sposato per avere un motivo per muoversi a corte e nella delegazione ufficiale. Un po' le è spiaciuto dover tradire la sua fiducia perché era un uomo buono, ma la fedeltà a Scalthia viene prima di qualsiasi cosa!”

In realtà, se rivelano la cosa a Padden, lui ci resta male come un cane: in fin dei conti è stato tradito dal suo lord, dal suo mentore (il mago che lo ha addestrato in gioventù) e da sua moglie. Tempo un'ora, e si impicca nella sua cella.

E adesso?

“Anche se avete catturato noi e avete un successo da esibire davanti a re Magwire per evitare che vi tagli la testa, comunque non avete ancora trovato il principe, e non credo che lo troverete mai: ha dimostrato di essere molto bravo a nascondersi. Il destino di Albadia è segnato, ma per quanto ci riguarda, meglio essere conquistati dai draghi che da Occania!”

Sapete qualcosa dei piani di Magwire?

“Il vostro re è conosciuto come Magwire l'astuto, ma in Scalthia è chiamato Magwire il malvagio. Mentre sorride alla Shen-Shen e dichiara piena fiducia nella diplomazia e in voi starà affilando i coltelli del tradimento e dell'inganno”

Sapete qualcosa della Shen-Shen?

E del Dragonato di Xi?

“La legge del Drago del Sud è la legge della conquista e della distruzione. Il fato di Occania è segnato, ma è sempre meglio essere conquistati dai draghi che da Occania!”

“Se anche il matrimonio andrà a buon fine, Occania avrà delle brutte sorprese. La Shen-Shen non ha nessuna intenzione di fare la parte della devota consorte, e trasformerà il principe Gaheris in un suo burattino —sempre che il novello re sopravviva al primo anno di nozze...”



5 - L'accampamento del Dragonato

Timing:
mezz'ora

Come arrivarci:

i PG possono visitare l'accampamento del Dragonato

- ◆ perché hanno intuito che il principe potesse essere sceso dalla finestra della sua stanza e sono andati a controllare ai piedi dello strapiombo direttamente sotto le sue finestre. Lì ci sono effettivamente delle tracce nel terreno, che dopo un momento si perdono ma che comunque passano vicino all'accampamento: se anche è improbabile che il principe sia andato proprio lì, magari qualcuno dei dragonidi ha visto qualcosa...
- ◆ perché -per un motivo qualsiasi- vogliono espressamente parlare con la Shen-Shen. Magari hanno intuito che le differenze culturali possono essere un punto chiave per cercare di risolvere la situazione, magari sono stati incuriositi dalle parole della fanciulla, magari hanno scoperto che un po' di gente sta andando a parlarle e vogliono capire cosa sta succedendo,...

5.1 - Entrare nell'accampamento

L'accampamento del Dragonato è una piccola città di tende multicolori subito fuori dalle porte della città. Attorno ad esso sono stati piantati una cinquantina di grossi pali a intervalli regolari, sui quali sono appollaiati dei piccoli draghi bipedi.

Percezione CD 15

sono incatenati al palo tramite grosse catene, e ai piedi di ogni palo ci sono due o tre inservienti che fanno la guardia, spalano guano oppure danno loro carne cruda, offrendola in cima a lunghi pali. Di quando in quando uno dei draghi cerca di alzarsi in volo, viene trattenuto dalle catene, svola scomposto attorno al palo e poi torna a posarsi. A ben guardare, quattro pali sono vuoti.

Le corrispondenti viverne sono attualmente in volo in alto sulla città, per tenere sotto controllo la situazione.

Conoscenze (Arcane) / Arcano CD 16:

in realtà sono viverne da sella, al momento prive di finimenti e bardatura.

5.1.1 - Parlare con le guardie

E' una cosa non facile, perché da un lato, solo pochi ufficiali sono sotto l'effetto di un incantesimo di Comprensione dei linguaggi, e pochi altri si sono presi la briga di imparare qualche parola di comune albadiano - di solito, per poter dire 'non capisco la tua lingua'; dall'altro, anche superando le barriere linguistiche, sono diffidenti e restii a distrarsi chiacchierando mentre sono in servizio di guardia, quindi risponderanno per monosillabi.

Se ciononostante i PG riescono a superare queste barriere, potranno raccogliere qualche impressione.

Cosa pensate della situazione politico-militare?

"Questa terra che voi chiamate Albadia è bella. Diversa da tutte quelle che avevo visto fin qui... è più verde, più selvaggia... spero davvero che il matrimonio possa essere celebrato, perché mi dispiacerebbe vederla ridotta a desolazione riarsa dai nostri Draghi"

Davvero pensate di poter vincere contro gli eserciti riuniti dei tre regni?

"I vostri regni mi ricordano quelli delle terre oltre il mare, pronti più a combattersi tra di loro che contro un nemico comune. Ma quand'anche fossero uniti, cosa pensate di poter fare contro i Draghi Sovrani e le legioni volanti del Dragonato?"

Ma avete davvero Draghi così grandi e potenti?

"Quelli che vedete qui sono draghi minori; quelli contro cui hanno combattuto i vostri eroi, morendo con onore, erano veri draghi, ma di rango inferiore; i Draghi Sovrani ancora non li avete visti, e pregate di non vederli mai, perché ciascuno di loro riempie il cielo"

Cosa pensate dell'omicidio?

"Strano e contorto, come strane e contorte sono le vostre usanze. Nel Dragonato di Xi nessuno intreccerebbe complotti così complessi, e quand'anche qualcuno lo facesse lo si scoprirebbe ben prima che potesse metterlo in atto. A proposito... ma davvero qualcuno dei vostri sovrani si allea con creature infide e meschine come i mutaforma? Chi lo fa o è malvagio, o è stolto, o tutti e due!"

Perché?

"Non è ovvio? Come ci si può fidare di un mostro in grado di assumere le tue sembianze e prendere il tuo posto? Come si può essere sicuro che non agisca solo per il suo tornaconto?"

Avete visto qualcosa di strano?

Qualcuno ha chiesto udienza alla Shen-Shen?

Questa parte va aggiornata in base a quello che hanno fatto i PG. Ad esempio, se sono appena arrivati dal colloquio con Lamiel, non è possibile che lui li abbia preceduti di gran lunga, quindi la parte corrispondente va saltata.

"Molti di voi hanno chiesto udienza alla Shen-Shen. Prima il lord del regno minore di... come si chiama... Scalthia. E poi il lord fratello del vostro sovrano"

5.2 - L'indisponente Gran Cerimoniere

I PG vengono lasciati in sala d'aspetto per mezz'ora. Dopo di che due guardie scostano i lembi della tenda e fanno segno ai PG di entrare a cospetto del Gran Cerimoniere.

METTERE A DISAGIO I PG

"Avete già risolto il mistero e ritrovato il principe consorte, ssi? Ci congratuliamo con il Regno di Occania..."

Si suppone che i PG neghino...

"Ah... mi chiedo allora perché volete un colloquio con la Sshen-Sshen invece che indagare sulla scomparsa del principe consorte... sicuri che non sia una perdita di tempo, ssi?"

CI SONO STATI MOLTI VISITATORI

"Non possiamo concedervi molto tempo... tanti vogliono parlare con la Sshen-Sshen, è da stamane che dà udienza senza respiro. Peggio che il Prescelto dai Draghi nel Giorno delle Petizioni... ha fatto colpo sui suoi futuri sudditi, ssi? Dite il vero, anche voi siete qui solo per vedere la sua radiosità, ssi?"

Chi è venuto a colloquio?

Quando? Con che ordine?

Dipende da quando i PG sono andati dalla Shen-Shen. In ogni caso, è sicuramente passata la delegazione di Scalthia, che ha chiesto colloquio mentre i PG erano in riunione con il re e poi Lamiel se i PG vanno a parlar alla Shen-Shen dopo aver svolto le indagini a palazzo.

"Delegazioni di altri regni... Lamiel di Challenor, non sso a che titolo,... e ora voi..."

Quali altri regni?

"Il lord signore di Scalthia..."

Di cosa hanno parlato?

"Non lo sso, ma anche lo ssapessi... nel Dragonato non ssi è ssoliti divulgare di cosa è sstato detto nei colloqui privati... ma ssono ssicuro che sse andate a chiederlo ve lo diranno... ssono vostri alleati, ssi?"

RACCOMANDAZIONI SBALLATE

Intuizione CD 25

tutte balle, sta cercando di mettervi in soggezione.

"Voi ssapete come ci ssi deve comportare a cospetto della Sshen-Sshen, ssi? Lei è discendente del Drago Celesste, nelle ssue vene scorre ssangue divino. Quindi, non parlate sse non ssiate interpellati... non parlare di argomenti ssconvenienti... e non dite cosse che possano farla infuriare... terribile è la furia del drago..."

Quali argomenti sono sconvenienti?

Praticamente tutti...

"Quelli non degni per una Sshen-Sshen, ovviamente... voi non parlate con la vostra regina di qualssiasi argomento, ssi? Niente domande perssonali. Niente ossservazioni ssulla ssua perssona. Niente cosse imbarazzanti. E poi ci ssono altri argomenti delicati, ssi... per esempio, i draghi... voi ssenzasscaglie non ssapete parlare nel giusstto modo dei draghi... o la politica... facile offendere, parlando di politica... o la religione. Meglio evitare quessti argomenti, ssi"

Se i PG chiedono cose specifiche ("Possiamo parlare di xyz?") la risposta è sempre negativa.

"Quessto è un argomento molto delicato. Facile offendere, facile ssbagliare tono..."

Il capitano della guardia in armatura dorata entra nella tenda e dice bruscamente:

"La Shen-Shen è disposta a ricevere i Primi Difensori del Regno di Occania.

Per la sua sicurezza, dovete però lasciare qui ogni vostra arma ed armatura, il dragonato di Xi se ne farà garante e le custodirà con la cura riservata alle Armi del Wuxi Yado On"

Se fanno resistenza...

"Questo è un colloquio di pace. Se non siete disposti a deporre le vostre armi in presenza della Shen-Shen, non siete degni di un colloquio con lei"

5.3 - A colloquio con la Shen-Shen

Il padiglione della Shen-Shen è di stoffa rossa, con il pavimento coperto di tappeti. Agli angoli ardono dei bracieri continuamente alimentati e l'aria all'interno è torrida, tanto che quasi subito iniziate a sudare copiosamente. La Shen-Shen è al centro, su di una pedana sollevata da terra, mollemente adagiata su grandi cuscini, con un bicchiere in mano. Indossa una veste leggera di stoffa rossa, che lascia scoperta la maggior parte del suo corpo. Il comandante della guardia va a porsi ai piedi della pedana, e vi tiene d'occhio con sguardo torvo.

Lei invece vi guarda con un leggero sorriso, senza proferire parola.

Nel cerimoniale del Dragonato è **previsto che siano i PG a presentarsi** —e naturalmente questa è una cosa che il Gran Cerimoniere si è guardato bene dal comunicarlo ai PG.

Se i PG si presentano, ok, altrimenti sarà lei a rompere gli indugi.

"E sia. Immagino vi riteniate di rango troppo alto per pronunciare le parole rituali. Ebbene, lo farò io: sono la Shen-Shen Wu Tzu Chung-Ho Daiwung, e vi chiedo udienza, nobili Primi Difensori del Regno di Occania... anche se ammetto che non so perché lo sto facendo... forse voi potete illuminarmi?"

La sua voce gronda sarcasmo.

Per quanto possa mostrarsi irritata, la Shen-Shen da buona diplomatica suppone che in realtà le incomprensioni siano dovute a differenze culturali, ed è comunque pronta a discutere liberamente di quello di cui i PG vogliono parlare. Da parte sua è curiosa di capire perché la principessa di Galladia le ha riferito dell'amante del principe. Le prove di Intuizione sono praticamente inutili, perché lei è sempre sincera.

"So che il vostro cerimoniale prevede che si stia in piedi davanti ad un sovrano, ma io per voi non lo sono ancora, e comunque non vedo giovamento nel far stare scomodi gli ospiti. Sedete, beviamo insieme. Cosa sono soliti bere i Primi Difensori del Regno di Occania?"

Tutta questa scena ha solo lo scopo di sottolineare le differenze culturali e dare modo ai giocatori di giocare di ruolo. Riuscire a gestire la situazione va a influire sul punteggio di interpretazione.

Una qualsiasi bevanda 'normale'

La Shen-Shen dice qualcosa nel musicale e incomprensibile comune di Xi (nel caso i PG abbiano comprensione dei linguaggi attivo, ha detto "Maestro di camera, abbiamo <bevanda> da offrire agli ospiti?") e dopo un momento entra nella tenda un uomo con i capelli e la barba bianchi, con indosso un lunga ed elaborata tunica rossa, portando un vassoio. A piccoli e rapidi passetti si avvicina e con un profondo inchino porge a ciascuno una tazzina di porcellana, decorata con scene di draghi intrecciati tra loro, con dentro <bevanda>.

Qualsiasi cosa sia, è servita calda (foss'anche acqua o birra). I PG possono berla facendo finta di nulla o far notare che va servita fredda (al che la Shen-Shen chiede stupita 'e come fate a tenerla fredda?')...

Quello che sta bevendo lei.

"Questa è Tisana delle Cento Virtù, tipica del Dragonato di Xi. Non ve l'ho offerta perché i precedenti ospiti non l'hanno gradita, ma se volete provarla ve ne farò servire un tazza"

Come sopra, entra il Maestro di camera che porta una tazzina di un liquido cremisi fumante a coloro che hanno accettato di assaggiare la Tisana.

Ha un forte odore di spezie, ed è molto piccante. Chi la beve deve superare un TS vs. Tempra CD 10 / un attacco vs Tempra a +0 per sopportare il bruciore: chi ce la fa, scopre che dopo il calore della stanza gli sembra molto più sopportabile; chi non ce la fa, riceve uno sguardo accondiscendente da parte della Shen-Shen ("Eh, credo sia una delle poche cose su cui difficilmente troveremo un punto di incontro. Ma d'altro canto, noi troviamo del tutto imbevibile il vostro latte")

DESTINO DEL REGNO

Che cos'è la Legge del Drago del Sud?

Cosa avverrà domani all'alba?

"Il Drago del Nord è saggio e amante della pace. Sotto la sua legge i nemici sono resi amici e il dragonato diffonde l'ordine con gli accordi e la diplomazia. Al contrario il Drago del Sud è crudele e amante della guerra. Sotto la sua legge i nemici sono spazzati via e il dragonato impone il dominio con il terrore e la devastazione. L'autorità del Drago del Nord è grande e la sua voce ascoltata, ma quando non riesce a imporre la sua legge, è il Drago del Sud a prendere il sopravvento. Mi spiace, ma abbiamo poche ore prima che il Dragonato di Xi diventi per voi un nemico implacabile."

Play 2014 - L'Aquila e il Drago

E gli altri Draghi?

"Gli altri Draghi verranno. Il Drago dell'Ovest persegue la conoscenza e il Drago dell'Est persegue la ricchezza, mentre il Drago di Xi cerca l'equilibrio tra i Draghi e garantisce che conoscenza e ricchezza siano al servizio di tutti i sudditi e gli alleati del Dragonato di Xi"

Non c'è niente che si possa fare per impedirlo?

"Niente, tranne celebrare il matrimonio dinastico prima che scadano i tempi concessi al Drago del Nord"

INFORMARSI SUL MATRIMONIO

E se il principe non fosse trovato?

"Se non fosse possibile celebrare il matrimonio, allora prenderà il sopravvento il Drago del Sud e sarebbe la sua legge ad essere applicata"

Il matrimonio può avvenire con qualcun altro?

"Il matrimonio deve avvenire con un legittimo erede al trono di Occania, abbastanza giovane da garantire forza ed energia al Dragonato, e a favore del quale abdicchi il sovrano corrente. In teoria, se re Magwire di Challenor abdicasse a favore di qualcun altro della famiglia reale, questi sarebbe adatto a diventare mio consorte. Tuttavia, per quanto ho potuto conoscerlo non credo che accetterebbe di abdicare a favore di nessun altro che non sia il principe Gaheris. Già convincerlo a fare questo è stato lungo e difficile..."

Il re abdiccherà?!

"Sì, subito dopo la cerimonia nuziale. Avrei preferito prima, ma su questo è stato irremovibile"

Il re ha insistito su questa cosa perché temeva (a ragione, in effetti) che se avesse abdicato a favore del figlio prima del matrimonio, questi -acquisendo pieni poteri- avrebbe potuto fare qualche sciocchezza, come ricusare l'accordo (e far distruggere il regno) oppure abdicare a sua volta a favore di qualcun altro -per esempio lo zio Lamiel.

SULL'ASSASSINIO

L'assassinio potrebbe essere stato organizzato da qualcuno del dragonato?

"Ci sono alcuni che preferirebbero sottomettere Occania secondo la legge del Drago del Sud. E altri che si lamentano per i maltrattamenti riservati ai nostri fratelli coboldi. Tuttavia, nessuno di noi ha le conoscenze e le capacità di organizzare un assassinio intricato e complesso come quello. Escludo ogni coinvolgimento del Dragonato di Xi"

Sicura di non aver idea di chi sia stato?

"Chiunque sia stato, è un nemico giurato di Occania e di Albadia, perché tutto quello che ha ottenuto con l'assassinio è che Albadia sia sull'orlo della totale distruzione"

Totale distruzione? → DESTINO DEL REGNO

COSA INTENDE FARE DOPO

"Immagino che la cosa vi stupisca, ma in Xi ho studiato a lungo diritto, politica ed economia: ho alcune idee su quello che potrebbe essere fatto per la prosperità di Occania e di Albadia.

Per esempio, una rete di strade reali e una lega commerciale tra tutti i regni di Albadia, tanto per cominciare. Poi, ovviamente terrò conto del parere del mio marito occaniano, ma non vedo l'ora di mettermi alla prova come sovrana del vostro regno"

Perché dovrebbe stupirci?

"Ho avuto l'impressione che nel vostro regno da una donna vi aspettiate bellezza e docilità, piuttosto che cultura e intraprendenza... mi sbaglio forse?"

Sovrana del regno?

"Naturalmente. In un matrimonio dinastico il potere è esercitato da chi ha la maggior podestà, e il Dragonato di Xi è senza dubbio più potente del regno di Occania. Tuttavia, sono convinta che un buon sovrano debba tener da conto i suoi reali consorti, e ho sempre dato ascolto ai miei mariti e alle mie mogli"

Di questo avete parlato con il re? Ma il re lo sa?

Credo ci sia un problema...

"Che il più forte detenga il potere è una cosa talmente ovvia... sarebbe come mettersi d'accordo sul fatto che l'acqua bagna e il fuoco brucia. Ma quand'anche fosse necessario un chiarimento, credo che non ci saranno problemi a trovare un accordo... dopo tutto, l'unica altra alternativa è l'annientamento di Albadia, e questo non lo vuole nessuno, no?"

Annientamento? → DESTINO DEL REGNO

Mariti? Mogli? → CURIOSITÀ: AMANTE?

Il principe non vuole governare ma fare l'eroe.

"Questo gli fa onore, e non sarò certo io a tenerlo chiuso a palazzo da annoiarsi. Tanto più che, il Dragonato di Xi ha molti esempi di sovrani-vagabondi che giravano per il loro reame, intervenendo ad aiutare i sudditi ovunque fosse necessario..."

ALTRI SON VENUTI A PARLARLE

Chi è venuto a parlare?

"Molti hanno voluto parlare con me. Suppongo che sia una tradizione della vostra cultura il fatto che i sudditi accorrono a dare consigli ai loro sovrani, giusto?"

Si/No

"Beh, comunque se c'è una cosa che ho imparato in questi anni è che i consigli vanno sempre ascoltati. Anche se non richiedi, anche se interessati, anche se in forma anonima, in ogni caso hanno qualcosa da insegnare, se non su ciò che è meglio fare, almeno sui propri sudditi e consiglieri"

In forma anonima?

"Questa è una cosa curiosa, che francamente non riesco a comprendere bene, e sulla quale vorrei sentire il vostro parere... " --> Curiosità: amante?"

E voi cosa avete imparato?

"Ho imparato che -mi spiace dirlo- ripongono davvero poca fiducia in voi, Primi Difensori, perché molti sono evidentemente convinti che il Principe consorte non sarà ritrovato, e quindi vorrebbero proporre al Dragonato di Xi accordi matrimoniali diversi, nessuno davvero possibile"

Perché?

"Non posso entrare nel dettaglio, visto che erano colloqui privati. Tuttavia chiedevano di prendere in considerazione candidati di altri regni, cosa impossibile per le leggi di Xi che impongono accordi solo con coloro che sono dominanti nei propri territori; oppure proponevano altri possibili eredi al trono di Occania in favore dei quali sire Magwire non accetterebbe mai di abdicare. No, l'unica vera possibilità che Albadia ha per evitare la distruzione è che voi troviate il principe"

Shen-Shen? Cosa significa il titolo Shen-Shen?

"Letteralmente si traduce come 'figlia del secondo fratello del Prescelto del Drago Celeste'. Il vostro Gran Cerimoniere aveva proposto qualcosa come 'regal nipote', ma la traduzione non riflette il fatto che il mio grado di parentela è automaticamente anche una carica politica con grandi responsabilità. Io agisco in nome del Prescelto del Drago Celeste, e in suo nome faccio applicare la legge del Drago del Nord"

CURIOSITA': AMANTE?

"Prima che andiate, ho anche io una questione da sottoporvi. Si tratta di una cosa che non ho capito, e che sospetto sia di nuova conseguenza delle nostre differenze. Questa mattina è stata trovata una lettera anonima, nella quale mi si comunicava che il principe ha come amante una sua guardia personale.

Dato che la questione mi sembrava poco rilevante, volevo parlarne con il principe consorte dopo la cerimonia, ma, visto come sono andate le cose, non ho potuto, quindi lo chiedo a voi: nella vostra cultura cosa intendete di preciso con 'amante'?"

Ah... Eh... Uh... Ehm...

niente / amica fraterna / titolo onorifico...

"Sì? Avevo capito fosse qualcosa come una sposa occasionale, ma non capisco perché comportarsi con lei come marito e moglie e non sposarsi. E' un qualcosa legato all'età? O ad altro? Cioè, capisco se lei fosse stata una serva, magari non aveva piacere di sposare un principe reale per l'eccessivo divario, ma una guerriera... nel dragonato è normale che tra i nobili il primo marito o moglie sia la propria guardia del corpo. Anch'io sono sposata con Zheng Tzu. Un rapporto sponsale rafforza l'intesa e la fiducia reciproca..."

Quindi lei è già sposata!?

"Sì, ho sposato in prime nozze Zoral Aelendall, alta dignitaria del regno sapiente di Valimar. E' rimasta alla capitale a fare le mie veci a corte, ma devo dire che un po' mi manca. E poi ho sposato Zheng Tzu. Nostro figlio è stato ammesso al Monastero del Drago Celeste per diventare un guerriero drago come suo padre"

Sposato una donna? Sposato più persone?

"Nel dragonato di Xi è possibile sposare quanti mariti e mogli si desidera, sia uomini che donne, purché si abbiano le ricchezze per mantenerli e il potere per garantire a ciascuno un ruolo adeguato al rango. A mia cuggina ha più di venti mariti e mogli! Voi no?"

Questo è inaudito! Potrebbe essere un problema.

Non credo che il re la prenderà bene...

"Davvero non capisco perché chi ne ha la possibilità non possa sposare più persone, né perché sia necessario far distinzioni tra uomini e donne, sia di rango che di opportunità.

[continua dietro]

Se però per Occania questa è una cosa inaccettabile, allora temo che un accordo matrimoniale sia impossibile, perché io ho già un marito e una moglie, e non posso né voglio far sì che la realtà sia diversa. Ma allora per Albadia c'è solo la legge del Drago del Sud... "

NOTA LESSICALE

Abbiamo arbitrariamente scelto di utilizzare questa terminologia:

poligamia	possibilità da parte di un uomo di sposare più donne
poligamicità	possibilità da parte di una persona (sia uomo che donna) di sposare più partner.

Gli elementi chiave che dovrebbero emergere da questo colloquio (ovviamente sempre se i PG si impegnano un minimo a far domande e interagire con lei: qui non si regala niente!) sono:

1. se il matrimonio non avviene, Albadia sarà devastata da enormi draghi inarrestabili;
2. gli accordi matrimoniali prevedono l'abdicazione del re in favore del principe;
3. una volta sposata, sarà lei a governare, non il principe, ma lei è comunque una buona governante (ha un approccio saggio e progressista, e vuole il bene dei suoi sudditi);
4. in una lettera anonima le hanno detto che il principe aveva come amante Leonor, una delle sue guardie personali;
5. nella cultura dragoniana vige la poligamicità (poligamia e poliandria), senza distinzione di sesso: ci possono sposare più persone, anche del proprio sesso.

6 - L'amante del principe

**Timing:
un quarto d'ora**

6.1 - Trovare Leonor

Di base, i PG possono parlare con Leonor solo se vanno a colpo sicuro. Infatti, pur facendo parte della guardia personale del principe (insieme a un'altra decina di soldati) non era di guardia al palazzo quando il principe è scomparso, quindi non viene chiamata in causa durante l'investigazione (cfr. 3.6) e d'altro canto ben pochi a corte sanno del suo legame con il principe (che è sempre stato molto circospetto, temendo la collera del re).

I PG vengono indirizzati verso di lei da:

1. la principessa di Galladia Daley, che è al corrente del suo legame con il principe per averli spiati con la Sfera di Agramon. Non ha sollevato pubblicamente uno scandalo in quanto le è stato categoricamente proibito dal padre, ma non si tira indietro a rivelarlo in un colloquio privato;
2. la Shen-Shen, che ha ricevuto una lettera anonima dalla principessa di Galladia, ed è interessata a parlarne con i Primi Difensori se vengono a trovarla.

Leonor è a riposo nella fortezza delle guardie. Se i PG chiedono di lei, vengono indirizzati al campo di addestramento al di fuori della fortezza.

La guardia del re sta combattendo con uno spadone a due mani contro un manichino d'addestramento, provando diverse strategie d'attacco. Indossa una tunica azzurra con l'aquila di Occania sul petto, i capelli biondi raccolti in una coda alta, e capite che si sta allenando già da un po', perché è zuppa di sudore, i capelli incollati alla fronte.

Percezione CD 15:

sta usando uno spadone d'addestramento appesantito con dei pesi e senza filo. La sua armatura e sua spada sono su di una panca di pietra a una certa distanza. Nel campo di addestramento c'è solo lei, anche se dagli spalti della fortezza ci sono un po' di guardie in pausa che chiacchierano e la guardano allenarsi.

Se i PG vogliono valutare il suo livello di abilità osservandola come si allena, possono dedurre che ha un'abilità pari ai guerrieri della loro squadra.

La guardia è concentrata sull'allenamento e si accorge di voi solo quando siete ben all'interno del campo di addestramento. Si ferma, si asciuga il sudore della fronte con una manica e poi si mette sull'attenti, facendo il saluto con la spada.

"Salute a voi, Primi Difensori di Occania. Posso esservi utile?"

6.2 - Parlare con Leonor

6.2.1 - Domande generiche

Risponde in maniera concisa, senza tanti giri di parole, ma dà risposte evasive.

Intuizione CD 15:

è sulle spine, sta nascondendo qualcosa

Quali sono i tuoi rapporti con il principe?

"Ho l'onore di essere una delle sue guardie personali"

Hai visto il principe in questi ultimi giorni?

"Ho svolto alcuni servizi di guardia alle sue stanze nei giorni scorsi. Ieri però ero di guardia al Tempio Maggiore"

Perché lì?

"Si riteneva che l'Altare dei Re dovesse essere protetto con grande cura, più ancora che la Sala del Trono. Forse è stato un errore... "

Ti ha detto qualcosa? Avete parlato di qualcosa?

Hai le sue confidenze?

"Il principe Gaheris è una persona molto affabile, sovente scambia qualche parola con le sue guardie. Tempo atmosferico, notizie di giornata, niente di rilevante"

Ha parlato del voler diventare un avventuriero, dei suoi progetti al di là del mare?

"E' sempre stato molto affascinato dalle storie di eroi e avventurieri. Innocenti fantasie di chi sente il peso del suo ruolo... "

Ha parlato del matrimonio / della Shen-Shen / del fatto che si sentiva minacciato?

"Era comprensibilmente piuttosto teso, ma non è una cosa di cui abbia parlato molto con noi guardie"

Intuizione CD 20: POCO VERO
(con le guardie no, ma con lei sì)

E con te in particolare?

"... con me? Non diversamente dagli altri, perché?"

Intuizione CD 18: FALSO

In che rapporti era con il re?

"Rapporti tesi, temo"

Perché?

"Il nostro sire si aspetta molto dal principe Gaheris, e non sempre è facile soddisfarlo"

6.2.2 - Carte in tavola!

Sei l'amante del principe!

"Cosa? Assolutamente no! Un principe con una guardia. Ah! Chi va dicendo in giro simili assurdità?!?"

Intuizione CD 15:

è sbiancata e sta mentendo.

Confessa!

Diplomazia CD 20 o Raggiare CD 20 o Intimidire CD 20, con modificatori da -5 a +5 a seconda degli argomenti usati.

Argomenti positivi sono tutti quelli supportati da prove o che si appellano al suo onore e alla sua fedeltà a Occania, in particolare se fanno leva sul suo senso di colpa (il regno di Occania, che lei ha giurato di proteggere, è in pericolo a causa del colpo di testa del principe, e quindi -di riflesso- a causa sua).

Non hanno invece presa tentativi di comprarla o di minacciarla: da tempo è scesa a patti con il fatto che amare il principe poteva costarle la testa (ad esempio se il re ne fosse venuto a conoscenza) ed è pronta a morire per lui.

"E' vero. Ammetto che il tra noi c'è un rapporto speciale. Abbiamo cercato di tenerlo nascosto per non incorrere nell'ira del re, ma è un sentimento profondo e puro!"

SE I PG NON INSISTONO E LASCIANO PERDERE Lascia la fortezza delle guardie per andare ad avvertire Gaheris che i Primi Difensori del Regno sono sulle sue tracce e per cercare di convincerlo a ripensarci.

Arrivata al porto, sarà lei a scoprire che il principe è stato rapito dai coboldi e sarà lei a chiedere l'intervento delle guardie (che i PG troveranno quando per altre vie arriveranno alla Locanda del Boleto Stridente) o l'intervento dei PG direttamente, se l'avventura sta per finire e loro stanno ancora girando storditi per il porto senza sapere che pesci pigliare (ma questo deux-ex-machina lo pagheranno con un malus importante in avanzamento).

6.2.3 - Vinta la sua ritrosia

Hai a che fare con la scomparsa del principe?

"No, anzi, ho cercato di dissuaderlo. Poiché il matrimonio era l'unico modo per salvare il regno, ero pronta a farmi da parte. Ma lui ha invece deciso di fuggire per andare all'avventura... quando me lo sono trovato davanti ieri notte, non volevo crederci. L'ho pregato di dimenticarmi, di rinunciare ai suoi propositi e di pensare al bene del regno, ma non ha voluto sentire ragioni. Ha detto che mi avrebbe aspettato per tre giorni e poi sarebbe partito senza di me"

Quando te lo sei trovato davanti?

"Mi ha aspettato vicino all'ingresso della fortezza, mentre rientravo dal mio turno di guardia al Tempio Maggiore"

Cosa vuole fare? Qual è il suo piano?

"Mi ha detto che non aveva intenzione di sposare quel mostro della Shen-Shen -parole sue- e che non voleva essere un re ma un eroe. Vuole andare all'avventura in Meridia, e mi ha chiesto di andare con lui. Talvolta si comporta davvero come un bambino viziato..."

Tu cosa vuoi fare?

"Il mio dovere è nei confronti di Occania, e il mio dovere viene prima dei miei sentimenti!"

Sai dov'è? Dove ti avrebbe aspettato?

"Mi ha detto come raggiungerlo se avessi cambiato idea... Però ora rispondete voi a una mia domanda: quali sono le vostre intenzioni nei confronti del principe Gaheris? Cosa avete intenzione di fare una volta che l'avrete trovato?"

Leonor si sente in colpa a tradire il suo amato, rivelando come rintracciarlo. I PG devono quindi rassicurarla che sta agendo nel suo bene o per il superiore bene di Occania.

Diplomazia CD 20, Raggiurare CD 20 o Intimidire CD 25 a seconda di cosa rispondono i PG.

Se la convincono:

"Mi ha detto che se avessi cambiato idea, dovevo andare al porto, alla Locanda del Boletto Stridente, con una rosa rossa tra i capelli"

Perché una rosa tra i capelli?!?

"Probabilmente ha letto troppi libri fantasy"

ALTRE QUESTIONI

Sai che il dragonato di Xi è poligamista? Il principe può sposare sia la Shen-Shen che te!

"COSA!?! Le usanze di Xi sono davvero strane e contrarie a tutto ciò che noi riteniamo giusto! Io... non so... devo pensarci..."

Diplomazia CD 20 per convincerla.

"In effetti... questo mi permetterebbe di stare al fianco del principe e nello stesso tempo salverebbe il regno... forse è Pelor stesso che ha voluto nella sua benevolenza trovare una via d'uscita a una situazione che sembrava senza redenzione"



7 - Sulle tracce del principe

COSA È SUCCESSO

Quando il principe è sgattaiolato via dal palazzo, il Gran cerimoniere Shi Harr'kakh Gueng-Hu Daiwu (Shi Harr da qui in poi) lo ha notato. Il principe è infatti fuggito dal palazzo invisibile senza sospettare del paranoico coboldo, che possiede un oggetto che gli fa vedere l'invisibile ed è in grado di vedere perfettamente al buio.

Non credendo ai suoi occhi il coboldo (resosi invisibile a sua volta) ha seguito il principe nella sua fuga, venendo a conoscenza della sua amante e soprattutto del suo desiderio di lasciare la città. Questo stato delle cose sarebbe stato perfetto per Shi Harr, che più del matrimonio avrebbe gradito una occupazione del regno per poter dare dignità agli umanoidi in esso presenti, tra cui i suoi simili coboldi, perseguitati e degradati al rango di schiavi, ladri e mendicanti.

Quando il principe è giunto subito prima dell'alba alla taverna dove ha poi trovato alloggio, il coboldo però ha intuito che il principe stesso avrebbe potuto avere ripensamenti o più probabilmente essere trovato dalle guardie del re. Per questo, ha pensato di prenderlo in custodia direttamente (non di ucciderlo, perché, non conoscendo esattamente gli effetti dell'altare magico, temeva che il principe ricomparisse automaticamente su di esso se ucciso). ShiHarr sapeva di non poter nascondere il principe nell'accampamento, dato che sarebbe stato sicuramente scoperto e non sapeva di chi fidarsi per qualcosa di così importante.

Essendo da solo nel realizzare il suo piano in una terra straniera, il coboldo si è allora affidato agli unici alleati a sua disposizione, ossia alcuni dei suoi simili nativi di Occania con cui era venuto in contatto nei giorni precedenti, sfruttando il loro desiderio di rivalsa e la loro furtività. Il coboldo ha fatto rapire il principe, inviando un suo sgherro (Shi'Karr[o], Shi Harr'kakh Darang Daishi, detto Shi-Darang) ad aiutare i coboldi locali con la magia, ed ha dato loro il compito di tenere il Principe imprigionato per alcuni giorni fino a nuovo ordine, senza torcergli un capello. Shi Harr non andrà a trovare i coboldi durante le investigazioni, sapendo che sarebbe troppo rischioso muoversi con molte persone, alcune dotati di magia, sulle tracce di qualsiasi cosa di sospetto. Il coboldo ha un'immagine molto elevata della sua razza ed accomuna i coboldi di Occania ai colti e potenti esemplari dell'Impero; egli ha sopravvalutato le capacità dei suoi simili, i cui maldestri tentativi di tenere segreto il piano del loro capo potranno portare i PG a venirne a conoscenza.

7.1 - Cercare al porto di Challengate

Timing:
un quarto d'ora

Di base, se sono passate meno di 2 ore e mezza di gioco, al porto i PG trovano Nasomozzo che rivela loro dei movimenti sospetti presso il Monastero della Regina Corvo.

Se insistono a restare in zona, comunica loro che cercare alla cieca non porta a nulla:

- ◆ le navi per il sud sono molte, in zone diverse del porto: tutte hanno passeggeri e nessuno corrisponde al nome o alla descrizione del principe;
- ◆ il porto si estende per quasi due chilometri e ci sono troppe sono le locande, taverne e locali vari a da ispezionare con cura.

Per localizzare la locanda giusta in cui si è rifugiato il principe devono aver ottenuto un'informazione per restringere il campo, in uno di questi modi:

- ◆ hanno contattato Leanor, che ha spiegato loro come contattare il principe (entrare nella locanda del Boleto Stridente con una rosa tra i capelli);
- ◆ hanno sconfitto gli Scalthiani nel Monastero della Regina Corvo, e da loro hanno appreso che il principe dovrebbe essere nella parte occidentale del porto, dove l'unica locanda è quella del Boleto Stridente;
- ◆ [sono già passate 3 ore di gioco] passando per il porto hanno una botta di fortuna: vengono richiamati dalla concitazione causata dall'incursione cobolda.

7.2 - La locanda del Boletto Stridente

Cosa è successo alla locanda:

verso l'1 di notte il principe è fuggito dalle sue stanze. Ha raggiunto e parlato con l'amante dall'1 e mezza alle 2, non è riuscito a convincerla ed è quindi mutato il suo aspetto in quello di una vecchietta e ha raggiunto la locanda del Boletto Stridente.

Lì è giunto alle 2 e mezza di notte circa, ha parlato con il locandiere dandogli informazioni sul fatto che sarebbe stato rinchiuso/a in camera la maggior parte del tempo (non ha abbastanza alterare se stesso / cambiare se stesso da durare tutta la giornata); il locandiere non doveva assolutamente rivelare a nessuno che fosse lì, ed avrebbe dovuto portargli solo una donna che avesse portato con sé una rosa rossa. Il principe, esausto, è poi andato a dormire.

Nel frattempo Shi Darang, inviato da Shi Harr, ha incontrato i coboldi ed ha definito il suo piano; i coboldi hanno raggiunto il luogo dove dorme il Principe alle 4 e mezza circa, subito prima dell'alba. Colpito con un incantesimo di sonno, è stato legato e imbavagliato da dormiente, reso inoffensivo prima di potersi muovere e portato di peso nelle fogne.

L'unica locanda della zona occidentale del porto è la Locanda del Boletto Stridente, una costruzione su due piani, affiancata da altri edifici di servizio: stalle, cucine, magazzini, altre camere.

Accanto alla porta ha dei piccoli boleti stridenti che gridano quando varcate la porta.

HANNO ANCORA OLTRE UN'ORA DI GIOCO DA GIOCARE

Fate giocare la scena in cui essi scoprono la sparizione del principe (vedi 7.2.1 - Rendersi conto del rapimento)

MANCA MENO DI UN'ORA ALLA FINE DELL'AVVENTURA

Spediteli avanti a calci in Q: l'investigazione è già stata fatta da alcune guardie di Occania che accompagneranno i PG alle fogne tramite un tapis-roulant rosso teleguidato (vedi 7.2.2 - Rapimento for dummies)

7.2.1 - Rendersi conto del rapimento (investigazione)

Il locandiere, **Zilkalas**, è abituato a farsi i fatti propri ed è stato istruito e pagato profumatamente (100 mo!) dal principe, sotto forma di anziana donna elfa presentatasi come Shirgea, per non riferire il fatto che è ospite nella locanda, a meno che si presentasse alla porta una donna con una rosa tra i capelli. In questo caso doveva invece portarla da lei.

Il locandiere, un mezz'elfo di mezz'età vi viene incontro senza por tempo in mezzo, pulendosi le mani nel grembiule.

SE HANNO LA ROSA TRA I CAPELLI

Se un PG donna o camuffato da donna (è sufficiente un Camuffare/Raggirare CD 15) ha una rosa tra i capelli, il locandiere le si avvicinerà con discrezione.

Il mezz'elfo nota la rosa e con un mezzo sorriso dice "Ah, sei tu... la tua amica ti aspetta, ti porto subito da lei... se vuoi seguirmi..."

E la porta direttamente alla stanza del principe.

ALTRIMENTI

"Primi Difensori di Occania! E' un onore avervi nella mia locanda. In cosa posso servirvi?"

E' venuto qualcuno fatto così e cosà?

Viaggiatori arrivati ieri notte?

Qualcuno di strano?

"Primi Difensori, aiutarvi è tutto quello che vorrei, ma questa è una locanda del porto, gente va, gente viene... e nessuno risponde alla vostra descrizione, mi spiace.

oppure

e la vostra domanda è troppo generica, metà di coloro che sono qui al porto potrebbero essere colui di cui state parlando.

Intuzione CD 15:

è sincero ma non del tutto.

Per fare parlare il locandiere servirà una prova di Diplomazia o Intimidire CD 20 (il locandiere è sensibile a corruzioni per oltre 100 MO e ad argomenti come "il regno è in pericolo" e "ti sfasciamo il locale", che danno bonus alla prova).

"Ora che mi viene in mente... in effetti c'è una persona... non ve ne ho parlato prima perché non corrisponde per nulla a ciò di cui stavamo parlando... però ha pagato oro sonante affinché io non riferissi a nessuno della sua presenza qui... lo rivelo a voi solo perché sono un fedele suddito di Occania, ma capirete il mio imbarazzo... ne va della mia rispettabilità..."

Chi è?

“Un’anziana e minuta elfa dai bianchi capelli, arrivata prima dell’alba. Molto riservata: è restata sempre chiusa nella sua stanza. Sta aspettando un’amica, e a dato istruzioni di portarla da lei quando fosse arrivata...”

Come si chiama?

“Shirgea, miei signori”

Che ovviamente è un anagramma di “Gaheris”. Il principe è proprio un furbone...

Quando è arrivata?

“A notte fonda, prima dell’alba”

Portaci da lei

“Nobili signori, Occania mi chiede un grosso sacrificio, molto grosso. Perderò tutti i clienti quando si saprà che tradisco la loro fiducia in questo modo. Dovrò vendere la locanda e la mia famiglia dovrò trasferirsi direttamente nelle nuove paludi, a chiedere l’elemosina ai coboldi per sopravvivere...”

Continua a piangere e piangere miseria finché i PG non lo consolano / minacciano / offrono ricompense per la perdita che teme di subire.

A quel punto si decide.

“Però... ci sono momenti in cui un mezz’elfo deve sacrificare qualcosa per il bene di tutti. In fondo, la fedeltà a Occania è più importante anche dei propri affari. Venite, vi porto da lei...”

CONTROLLARE LA STANZA DELLA LOCANDA

Salite una scala, fino al primo piano e poi il locandiere vi conduce a una stanza molto piccola, arredata soltanto con un letto, un armadio e un mobile da toeletta con un gran catino d’acqua. Una finestra dà sul vicolo sul retro della locanda. Nell’aria aleggia un odore di rifiuti ed escrementi.

Nella stanza non c’è nessuno.

“Oibò... dov’è andata?” dice il locandiere, sorpreso.

Controllare l’armadio:

ci sono abiti maschili da avventuriero.

Controllare il letto - Percezione CD 20:

Sotto il letto c’è un sacco con razioni a lunga conservazione sufficienti per due settimane e una borsa con un grosso libro e una serie di sacchetti e scatolette.

Il libro è un libro di incantesimi con gli stessi incantesimi di cui ha parlato loro Vaugan, sacchetti e scatolette contengono componenti magiche per incantesimi e un borsello con 50 monete d’oro.

I PG dovrebbero avere l’impressione che se ne sia andato all’improvviso, lasciando lì tutte le cose importanti per lui.

Controllare la finestra:

è socchiusa

(il principe l’aveva tenuta aperta come eventuale via di fuga, ma non si aspettava un’imboscata)

Percezione CD 25:

per terra vicino alla finestra ci sono petali di rosa consumati e anneriti in maniera innaturale

Non sono né seccati né bruciati dal fuoco, quando piuttosto consumati dalla magia.

Natura CD 20:

si tratta di petali di rosa blu, molto rara in Occania e che si dice cresca solo nel lontano oriente. Tipo, nelle regioni dove dovrebbe trovarsi il Dragonato di Xi.

Sapienza magica / Arcano CD 21:

si tratta dei componenti di lancio dell’incantesimo “Sonno”.

(Il braccio destro di Shi Harr è salito fin qui con movimenti del ragno e poi ha lanciato sonno sul principe, permettendo ai coboldi di prenderlo di sorpresa).

Controllare da dove viene l’odoraccio o controllare per terra - Percezione CD 15

Sul pavimento ci sono tracce di melma e acqua fetida ormai asciugata, che vanno dalla finestra al letto e viceversa.

Sopravvivenza/Conoscenza (natura) CD 20:

le tracce sono di coboldo, almeno 4-5 esemplari. A giudicare da quanto la melma si è seccata, risalgono alle primissime ore della mattinata.

CONTROLLARE IL VICOLO SUL RETRO

Percezione CD 15 o automatica, se sanno cosa cercare (le tracce di melma)

Tracce di melma rinsecchita vanno dalla base del muro della locanda fino a un grosso tombino una decina di metri più in là. Altre tracce possono essere trovate sul muro, dalla base fino ad una finestra del primo piano

Ovviamente, la finestra della stanza del principe. Anche in questo caso, una prova di Sopravvivenza / Conoscenza (natura) CD 20 permette di riconoscere impronte di coboldo.

Percezione CD 25:

ai piedi del muro c’è un grosso ragno esotico morto stecchito. Non sembra essere morto in maniera naturale, quanto piuttosto consumato dall’interno

Come se fosse stato consumato dalla magia.

Natura CD 20:

si tratta di un ragno non presente in Occania e tipico delle regioni orientali del mondo, dove si trova il Dragonato di Xi.

Sapienza magica / Arcano CD 21:

si tratta dei componenti di un incantesimo di "Arrampicata del ragno".

Usato dal braccio destro di Shi-Harr per salire fino alla stanza del principe (v. dopo)

IMPORTANTE!

IL LOCANDIERE XENOFOBO

Questo passaggio serve a fare capire il razzismo e disprezzo per i coboldi da parte degli abitanti dell'Impero, aspetto che i PG dovranno tenere in considerazione nel finale. Così, se diventa chiaro che sono stati i coboldi, il locandiere sbatterà.

"Maledetti topi di fogna! Ora ci attaccano nelle nostre stesse case! Non l'avevano mai fatto, prima d'ora... forse si sentono sicuri di farla franca, ora che sono arrivati i loro amici dalla pelle viola. Primi difensori, è vero che tra i notabili del Dragonato c'è un coboldo?"

"Se lo porteranno dietro come mascotte... come un ratto di fogna al guinzaglio. Che poi un ratto di fogna è più carino e affidabile, diciamocelo. Altro che farli schiavi, bisogna ucciderli a vista!"

"Spero proprio che l'alleanza con i pelleviola non porti a cose assurde come concedere diritti occaniani ai coboldi: se potessero girare liberamente ce li troveremmo ovunque, a rompere, rubare e tormentare tutto e tutti!"

7.2.2 - Rapimento for dummies (forzatura)

La locanda è in subbuglio, e ci sono guardie di Occania ovunque.

Un giovane ufficiale si fa avanti "Primi Difensori, la vostra presenza ci onora, ma non c'è più molto da fare. I coboldi hanno ormai portato la loro vittima nelle fogne..."

"Maledetti ratti! Ora vengono a prenderci anche nei nostri letti! Altro che farli schiavi, bisogna ucciderli a vista, checché ne dicano i loro amichetti dalla pelle viola!" commenta il locandiere mezz'elfo.

SE HANNO LA ROSA TRA I CAPELLI

"Ma... siete voi quelli che la mia cliente aspettava? Siete arrivati tardi, è stata rapita dai coboldi"

Nel caso, spiega che la cliente lo aveva pagato bene per mandare da lei chi fosse entrato con una rosa tra i capelli.

Eh?!? Di che diavolo stai parlando?

"Pensavo che foste qui dopo aver sentito parlare del rapimento... scusate. Come possiamo aiutarvi, Primi Difensori?"

Cosa è successo? Coboldi?

"C'è stata un'incursione di coboldi. Si sono introdotti in una stanza e hanno rapito la persona che la occupava, trascinandola nelle fogne..."

"Un'ottima cliente. Se ne stava sempre in camera, non aveva grandi pretese e ha pagato in oro sonante, tutto anticipato. Il pensiero che sia diventata il pasto di quei vermi schifosi mi fa ribollire il sangue!" afferma il mezz'elfo, senza mezze misure.

Chi è stato rapito?

"Ha detto di chiamarsi Shirgea, un'elfa piuttosto anziana ma ancora arzilla... Aveva preso una stanza per attendere un'amica che doveva venire a farle visita" dice il locandiere

"Ecco, questa è l'unica cosa che non quadra: in realtà nella stanza noi abbiamo trovato abiti da nobile e un libro di incantesimi"

Ovviamente sia gli abiti che il libro di incantesimi sono coerenti con quello che i PG sanno in merito (lo stile è quello degli altri abiti del principe visti nell'armadio; il libro è delle dimensioni dell'impronta trovata nel doppio fondo del letto e contiene gli incantesimi di cui ha parlato loro Vaugan,...)

Possiamo esaminare la stanza? Possiamo vedere cosa c'era nella stanza?

"L'abbiamo già rivoltata noi. C'erano solo queste cose, e una traccia di fango putrido che porta al più vicino tombino"

"...e il capitano qui non vuole inseguire quegli scarafaggi nelle fogne. Eppure partendo subito forse potreste trovarla ancora viva..." dice il mezz'elfo.

"No, di sicuro cadremmo in qualche trappola dei coboldi. Io non rischierò i miei uomini, e gli eroi di certo non vorranno abbassarsi a sguazzare nelle fogne..."

Visto che il tempo stringe, spingi i PG verso le fogne: se prima vogliono far altro (interrogare nel dettaglio il locandiere, esaminare loro la stanza, contare i peli del naso del capitano della guardia,...) risolvi sbrigativamente:

“Rivoltate la stanza, ma non trovate nient’altro oltre quello che ha detto il capitano...”,

“Il locandiere non ha problemi a riferire tutto quello che sa, ma non è molto più di quello che vi ha già detto...”

E così via

7.3 - Inseguimento nelle fogne

**Timing
da mezz’ora a un’ora**

7.3.1 - Acqua fetida

(1) INGRESSO

Il tombino dà accesso a un locale di servizio, in cui ci sono scaffali in metallo arrugginito svuotati e mezzo divelti. Un basso passaggio da cui proviene un terribile fetore conduce alle fogne vere e proprie.

Percezione CD 15:

le impronte imboccano il passaggio.

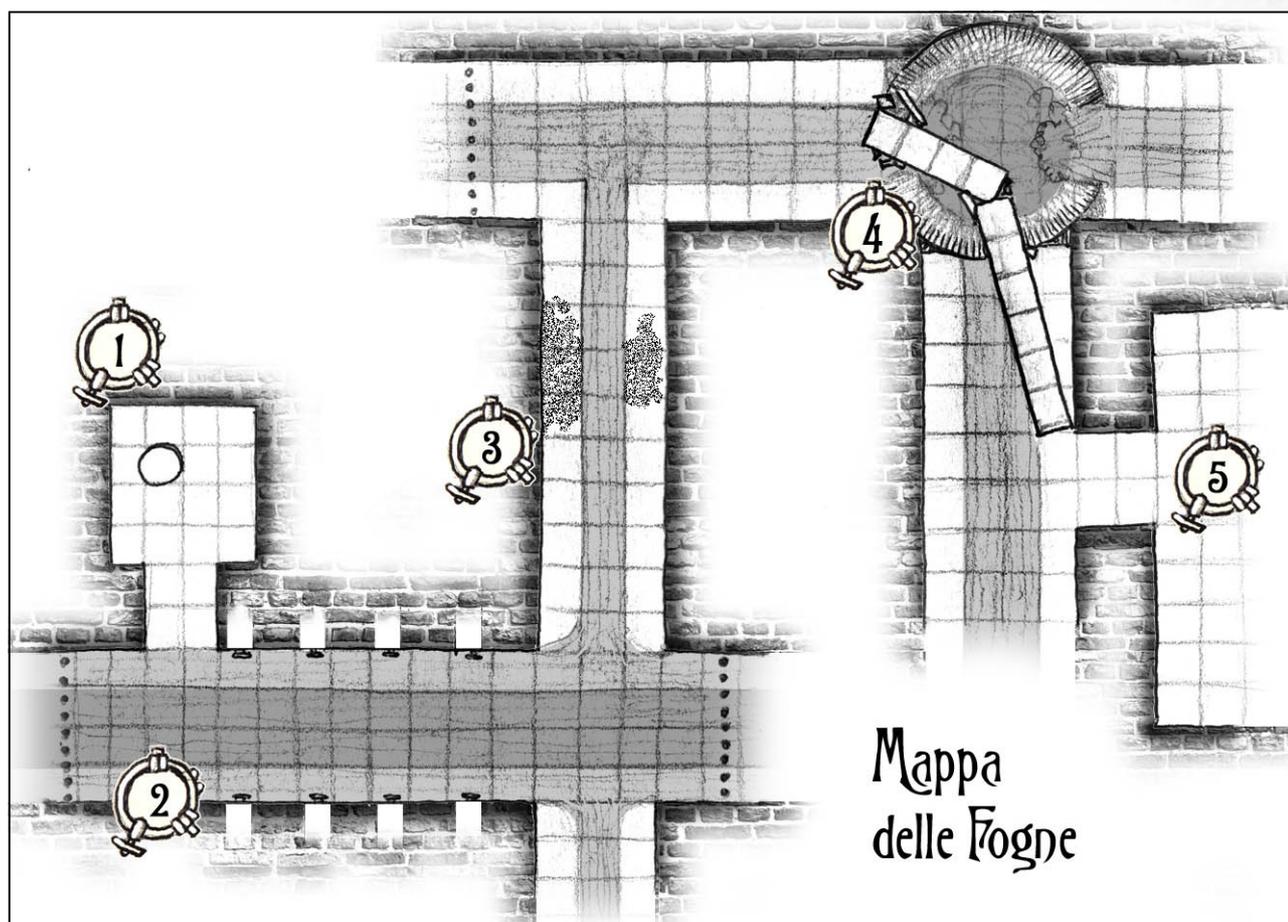
Nota bene: chiedi ai giocatori di specificare qual è il loro ordine di marcia (servirà per l’attivazione delle trappole &C).

(2) ACQUA LERCIA

Il condotto delle fogne è un corridoio in cui scorre limacciosa acqua nera e fetida. A destra termina dopo pochi passi con una grata di ferro, solida e intatta, mentre a sinistra si perde nell’oscurità. A intervalli regolari si aprono in alto dei condotti di scolo chiusi da grate, da cui cola liquame, e in corrispondenza di ciascuno ci sono valvole e meccanismi idraulici di controllo. Al centro del corridoio l’acqua nera deve essere piuttosto profonda, ma a lato c’è una passerella che è stata anch’essa allagata, vista la gran quantità di liquami, ma su cui è possibile muoversi con l’acqua che arriva solo alle caviglie.

C’è molta acqua nera a causa della gran quantità di persone giunte in città per il matrimonio.

Ovviamente, non si trovano più tracce dei coboldi, visto che si sono mossi camminando nei liquami, tuttavia non possono essere andati da nessun’altra parte che avanti. I condotti di scolo sono troppo in alto e protetti da grate.



Play 2014 - L'Aquila e il Drago

OSSERVARE CON CURA MANOVELLE & C

Conoscenze (architettura e ingegneria) /

Conoscenze (Locali) CD 15:

si tratta di meccanismi che servono ad aprire chiuse e regolare il flusso delle acque nere, ben ingrassati e perfettamente funzionanti.

Percezione CD 10:

appeso ad ogni manovella c'è un piccolo feticcio fatto con un teschio di ratto.

Conoscenze (Religioni) / Religione CD 20

Conoscenze (Locali) / Bassifondi CD 25:

sono simboli religiosi coboldi che indicano che quella cosa è tabù e non deve essere toccata.

I coboldi hanno scoperto che girare quelle manovelle può provocare inondazioni e grossi guai, nonché l'arrivo in forza di umani inferociti, e quindi hanno messo quei segnali.

Se i PG provano a girare manovelle, provocheranno un aumento/diminuzione del flusso di liquami dai condotti di scolo in alto.

TROVARE LA TRAPPOLA

Più o meno a metà del corridoio, sotto il pelo dell'acqua nera c'è un filo collegato a un condotto di scolo chiuso. Tirare o pestare il filo fa aprire il condotto, rovesciando nel corridoio ettolitri di liquami.

Percezione CD 25 per accorgersene.

Non è necessario disattivarlo (quando si sa dov'è basta scavalcarlo), ma se lo si vuole fare bisogna superare una prova di Disattivare Congegni / Manolesta CD 20.

Quando i liquami invadono il corridoio, ci sono due effetti:

1. automaticamente i coboldi nella stanza 5 sono allertati della presenza di intrusi e quindi si faranno trovare pronti (v. dopo)
2. i PG devono gestire la cascata d'acqua che dura 2 rounds:

DIAGRAMMA DI FLUSSO DELLA TRAPPOLA

ROUND 1

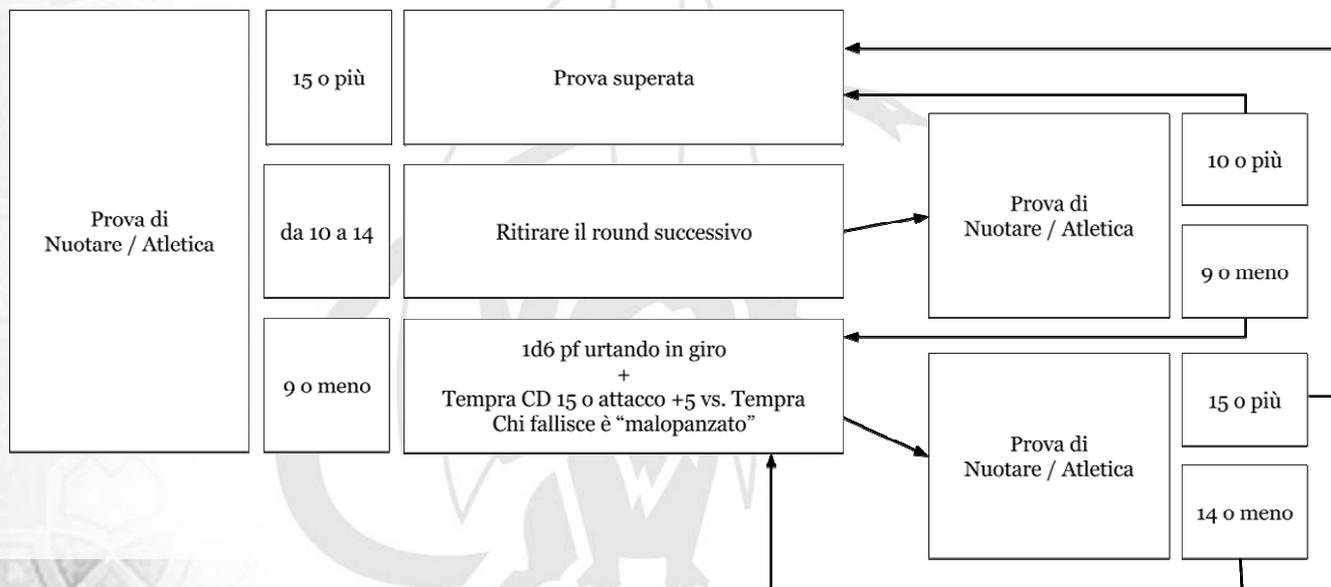
per rimanere a galla è necessaria una prova di Nuotare/Atletica CD 15: se si ottiene questo risultato, la trappola è superata per quel PG; se si ottiene da 10 a 15, occorre ritirare il round successivo; se si ottiene 9 o meno (occhio alle armature pensanti) si viene trascinati sott'acqua: si subiscono 1d6 danni debilitanti per gli urti contro piccoli oggetti contundenti. Inoltre bisogna fare [PATHFINDER] un TS Tempra CD 15 o [4ª EDIZIONE] resistere a un attacco +5 contro TEMPRA: chi fallisce sarà affetto da dolori addominali che lo renderanno Malopanzato per 1 ora (il che significa in termini di gioco per tutto il dungeon attuale e presumibilmente anche nello scontro finale). Qualsiasi effetto che cura malattie cura lo stato Malopanzato (in [4ª EDIZIONE] quindi i PG devono almeno spendere un impulso curativo).

ROUND 2

chi ha fatto 15 o più nel round precedente è a posto; chi ha fatto 10-14 nel round precedente deve fare un'altra prova di Nuotare/Atletica, con 10 o più ci si tiene a galla in qualche modo e poi l'acqua termina, con 9 o meno si va sott'acqua (identico al round precedente, 1d6 danni debilitanti e [PATHFINDER] TS Tempra CD 15 o [4ª EDIZIONE] superare un attacco +5 contro TEMPRA per non essere Malopanzati).

Chi ha fatto 9 o meno il round successivo deve ottenere Nuotare/Atletica 15 o più per tornare a galla. Se ce la fa, nessun problema. Se fa 14 o meno subisce 1d6 danni contundenti (non debilitanti) quando va a sbattere contro la parete opposta, e deve effettuare un altro TS per non essere Malopanzato se non lo era (se lo era già non subisce altre penalità).

Condizione "Malopanzato": il personaggio ha una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, tiri per il danno delle armi, tiri salvezza, prove di abilità, prove di caratteristica e numero di scarpe (quindi le scarpe gli vanno larghe).



WARP TEMPORALE: se il gruppo è molto indietro nell'avventura (**mancano meno di 40 minuti alla fine dell'avventura**) il condotto fognario procede tortuoso per una cinquantina di metri e poi arriva direttamente a "7.3.4 - La tana dei coboldi".

7.3.2 - Muffa assassina

Dopo un centinaio di metri, il corridoio interseca un altro condotto fognario. La via davanti a voi è chiusa da una grata, ma dovete scegliere se procedere a destra, dove il corridoio è più buio, o a sinistra, dove il condotto è illuminato a alcuni tombini a grata.

La scelta giusta è a destra, perché i coboldi preferiscono l'oscurità alla luce. Oltre, a questo, hanno lasciato delle tracce appoggiandosi contro la parete laterale del condotto.

Sopravvivenza / Percezione CD 20

sulla parete del condotto di destra ci sono segni di piccole mani sporche di marciume, dove qualcuno si è appoggiato per mantenere l'equilibrio e non cadere in acqua.

Se i PG malgrado tutto sbagliano strada, fai loro notare che le passerelle sono asciutte ma non c'è traccia del passaggio dei coboldi. Se malgrado questo procedono oltre, ~~troveranno poi una scritta fatta con la cacca sulla parete che dice "Sono andati dall'altra parte, idioti"~~ pazienza.

(3) FUNGOIDE LURIDO

Il corridoio è del tutto analogo a quello da cui siete giunti, ma qui c'è meno acqua nera, e le passerelle sono all'asciutto, permettendovi di procedere più agevolmente.

Sopravvivenza / Percezione CD 20:

è possibile trovare di nuovo le tracce di liquame che stavate seguendo in precedenza. Dopo una trentina di metri, tuttavia, spariscono. Da come sono disposte, sembra si siano tuffati nell'acqua nera e abbiano proceduto a guado.

Percezione CD 20

(con bonus di +4 se si stanno chiedendo perché le tracce si interrompano):

una sezione di un metro e mezzo del condotto, pareti, passerella e parte del soffitto, è coperta da una sottile muffa giallo-brunastra.

Conoscenza (Natura) / Natura CD 20

si tratta di un Fungoide lurido

Fungoide lurido (GS 6)

se disturbata, una sezione di muffa di 1,5 metri quadri espelle una nuvola di spore velenose, che colpisce tutti coloro entro 3 metri dal fungoide ovvero i primi due PG in ordine di marcia. Devono superare un TS Tempra CD 15 o subire la perdita di 1d3 punti di Costituzione. Se si fallisce, bisogna effettuare altri TS Tempra CD 15 nei successivi 5 round per evitare di subire la perdita di ulteriori 1d3 punti di Costituzione ogni round, fintanto che non si supera un TS.

Fuoco distrugge il fungoide lurido (ma i bagliori allertano i coboldi nella loro tana) mentre la luce del sole lo rende dormiente.

Fungoide lurido attaccabrighe

Trappola di 6° livello elite

se disturbata, una sezione di muffa di 1,5 metri quadri espelle una nuvola di spore velenose.

Percezione CD 18:

una sezione di un metro e mezzo del condotto, pareti, passerella e parte del soffitto, è coperta da una sottile muffa giallo-brunastra.

Attivazione

Entrare in una delle caselle occupate dal fungo.

Attacco

Azione di opportunità - esplosione di 2 quadretti.

Bersaglio: creature nell'area

Attacco: +11 contro Tempra

Colpito: 1d10 + 4 danni da veleno + 10 danni continuati da veleno, e il bersaglio è spinto 2 caselle (se possibile, in acqua)

Contromisure

- ◆ Un personaggio può usare del fuoco per distruggere una porzione di 1 quadretto del fungoide lurido ogni round.
- ◆ La luce del sole (o equivalente) inattiva il fungoide rendendolo inoffensivo.

Se qualcuno entra nella casella del fungoide, lui attacca i primi due PG in ordine di marcia. L'unico modo per evitarlo è distruggerlo, oppure passare a nuoto nei liquami. Non è necessaria una prova di nuotare, perché si tocca, ma bisogna effettuare un TS Tempra per non risultare Malopanzato, come sopra.

WARP TEMPORALE: se il gruppo è molto indietro nell'avventura (**mancano meno di 40 minuti alla fine dell'avventura**) il condotto fognario procede per una cinquantina di metri e poi arriva direttamente a "7.3.4 - La tana dei coboldi".

Play 2014 - L'Aquila e il Drago

7.3.3. - Ponte sospeso

(4) IL PONTE SOSPESO

Il condotto si immette in un canale di scolo più grande, dove i liquami scorrono più veloci. Da un lato una grata blocca il passaggio, mentre dall'altra il corridoio procede fino a un pozzo profondo 5 metri in cui scrosciano le acque nere. Una stretta passerella di legno e corde lunga 15 metri scavalca il baratro, portando un altro condotto dalla parte opposta.

OSSERVARE LA PASSERELLA

La passerella è realizzata con detriti e rottami, tenuti insieme da corde e puntelli, ma sembra abbastanza solida e addirittura ha due corrimano di corda per rendere più agevole la traversata.

Sopravvivenza / Percezione CD 15:

le tracce che stavate seguendo imboccano e percorrono la passerella.

Percezione CD 22:

la passerella è ancorata a pietre sporgenti e detriti infissi nei muri, ma anche a rottami incastrati nella parte alta del pozzo, come ad esempio una grande cisterna arrugginita, bucata e ammaccata, ancorata con corde e catene.

Percezione CD 28:

guardando meglio, vi rendete conto che la cisterna sospesa è una trappola: la pesante cisterna è sospesa da un lato con una robusta catena e dall'altro con una precaria corda: toccando anche solo uno dei due corrimano, si sgancia il rottame che, trattenuto solo più dalla catena, prende a oscillare sopra la passerella.

Per evitare di farla scattare basta non tenersi a corrimano. Per disattivarla è necessaria una prova di Disattivare congegni / Manolesta CD 22 (fallire attiva la trappola).

ATTIVARE LA TRAPPOLA

Se i PG affrontano la passerella, segnala casualmente che stanno toccando i corrimano:

Ti avvii sulla passerella, tenendoti ai corrimano e facendo attenzione a dove metti i piedi. Non è scivolosa e sembra reggere bene il tuo peso...

Se in risposta sottolineano che in realtà vogliono procedere senza toccare i corrimano, fai effettuare due prove di Acrobazia CD 15 (un fallimento implica appoggiarsi alle corde per non cadere), altrimenti dopo un momento la trappola scatta.

Il primo (e il secondo, se sono vicini) giocatore sulla passerella subisce un attacco +15 contro CA; se viene colpito, subisce 1d8+5 punti ferita e il rottame rischia di travolgerlo (+15 CMB contro la CMD del giocatore / +15 vs Riflessi); se viene travolto cade nel pozzo, subendo 2d6 danni da caduta + 1d6 danni perforanti, dovuti ai rottami appunti sul fondo del pozzo.

Inoltre, il fragore che produce la trappola attivandosi mette in allerta i coboldi della loro tana.

Chi cade nel pozzo può senza grossa difficoltà raggiungere una passerella laterale relativamente all'asciutto, ma poi deve risalire, con una corda o una prova di Scalare / Atletica CD 15.

EVITARE LA PASSERELLA

CALANDOSI NEL POZZO

Se i PG volessero proprio, potrebbero evitare il ponte del tutto scendendo con una prova di Scalare CD 15 e risalendo dall'altra con la stessa prova. Fate però notare che per fare questo devono attraversare il fondo del pozzo, su cui scroscia la cascata di acqua nera, dovendo superare una prova di Forza / Tenacia CD 18 per arrivare dall'altra parte e un tiro salvezza / attacco su Tempra per non prendersi il Malopanza.

7.3.4 - Tana dei coboldi

(5) MAGAZZINO IN DISUSO

Un tempo questo era un magazzino di materiali per la manutenzione delle fogne: quando il Challaver ha esondato creando le Nuove Paludi, tutta quella zona della città è stata abbandonata, ovviamente insieme alla sua rete fognaria.

E' uno stanzone con molte uscite che danno accesso a diversi condotti fognari. I coboldi l'hanno trasformato nella loro tana, facendosi dei giacigli di stoffa e appendendo alle pareti cianfrusaglie di ogni tipo.

7.4 - Incontro con i Coboldi

7.4.1 - Coboldi colti di sorpresa

Se i PG non hanno allertato i coboldi facendo scattare qualche trappola e si avvicinano facendo una prova di Furtività CD 20 potranno sorprendere i coboldi che -senza accorgersi degli intrusi- stanno discutendo tra di loro in Draconico, per decidere come spartirsi il bottino che otterranno una volta entrati nelle grazie del Dragonato.

Nella stanza ci sono

[PATHFINDER] una mezza dozzina di coboldi

[4ª EDIZIONE] una decina di coboldi

radunati attorno a quello che potrebbe essere il loro capo, un coboldo con le scaglie laccate di blu, un ricco vestito, e l'aria esasperata.

In fondo alla sala, legato, imbavagliato e privo di sensi c'è un uomo che corrisponde alla descrizione del principe Gaheris.

I coboldi stanno discutendo animatamente:

"Shi Harr ha detto che potremo avere libero accesso a tutta la città... Io voglio il diritto di entrare nelle macellerie. Finalmente potrò avere tutte le frattaglie senza rischiare una mannaia sulle dita!" dice uno.

"Sciocco" lo interrompe un altro "Di sicuro avremo servi umani che ci porteranno le frattaglie direttamente qui".

"Mi state facendo venire fame" interviene un terzo "Non potremmo mangiare direttamente l'umano? Almeno un pezzettino?"

"NO! NO!" urla stridulo il coboldo vestito elegantemente "Che il Drago Celeste mi dia la pazienza... vi ho già detto TRENTASEI volte che l'umano non si tocca, almeno fino a domani."

"Ma io ho fame adesso!"

"Per i Cinque Draghi! Inizio a pensare che il Venerabile Shi Harr abbia commesso un errore ad affidarvi questo compito... siete più stupidi delle Viverne! Mettete su un po' di orgoglio coboldo, se tutto va come deve la vostra condizione cambierà rapidamente in meglio. Ma occorre pazienza."

A questo punto i PG potranno decidere come muoversi e che fare. (Questa conversazione dà molte informazioni, ma è proprio da vedersi come un premio per i giocatori più abili nel dungeon).

Se attaccano potranno avere un round di sorpresa

Se vogliono parlare coi coboldi vedi la sezione "Diplomazia" sotto.

7.4.2 - Coboldi pronti a ricevere i PG

Se i PG falliscono la prova di Furtività o se hanno messo in funzione una qualsiasi trappola, i coboldi si prepareranno ad accoglierli: la maggior parte di loro si nasconderà per tentare una imboscata, in primis il loro leader (essere capo ha anche di questi vantaggi), mentre due coboldi tenteranno di intrattenere i PG per attirarli nell'imboscata per effettuare l'imboscata stessa.

Al centro della stanza ci sono due coboldi che stanno chiacchierando tra di loro in uno stentato comune.

"Nessuno potere riuscire a trovare il nostro tessoro!"

"Quale tessoro... ah, quel tessoro... eh già"

"E' nassscosto laggiù, tra le coperte: nessuno lo cercherebbe là"

"Sì, nesssuno"

"Eh, già"

"Proprio un gran tesoro"

"Molto prezioso! Molto moltissimo!"

"Il più ricco che io ho mai vissto"

"Eh sì! Mai vissto uno ssimile"

Eccetera...

I PG con prove di Intuizione (CD 15) o Percezione (CD 20) possono capire che è in atto un'imboscata e qualcuno si sta nascondendo.

Se a questo punto i PG decidono di restare sulla porta e tentare tentare la carta della diplomazia, vedi sotto.

Se si va sullo scontro, vedi

**COMBATTIMENTO
CON I COBOLDI!**

7.4.3 - Parlare con Shi Darang

I PG sono chiaramente meglio armati e preparati dei coboldi: Shi Darang ne è cosciente, e non ha incantesimi che gli permettono di scappare agevolmente. Per questo, specialmente quando verrà lasciato solo dagli altri coboldi, potrebbe essere convinto a parlare con prove di Diplomazia CD 25 o Intimidire CD 23.

Shi Darang difenderà spassionatamente (e in modo veritiero) l'operato di Shi Harr: per lui è ovviamente un eroe, in grado di tutelare i diritti dei coboldi di questa terra. Nel difenderlo, Shi Darang si lascerà sfuggire il suo piano, ossia di attaccare il regno di Occania per poter dare una giusta legge anche ai coboldi (non è esattamente solo per questo, ma ai suoi occhi sì, ed è comunque abbastanza vero per quanto riguarda la motivazione di Shi Harr).

Un atteggiamento ragionevole per convincere Shi Darang a collaborare è la promessa che le istanze del suo popolo verranno prese in considerazione. Avere Dhi Kharr assieme a sé nel finale dell'avventura darà diritto a ottimo bonus diplomatici con il Dragonato.

Da Shi Darang è possibile inoltre ottenere **informazioni aggiuntive** sul Dragonato, (praticamente tutte quelle che si possono avere dalla Shen-Shen).

LA SHEN-SHEN PUO' SPOSARE PIU' MARITI

In che senso sposerà un giurista?!?

"E' la tradizione... I membri della casa del Presscelto dei Draghi oltre ai principi consorti sposano anche un guerriero, un giurista e uno sstregone. Lei è già ssposata con un guerriero, Zheng Tzu, presto dovrà sscegliersi un giurista..."

Più mariti?!?

"Nel nostro glorioso Impero, gli augussti Discendenti del Drago Celesste possono legarssi con quante persone desiderano, uomini o donne. Lei ha ssposato in prime nozze Zoral Aelendall, alta dignitaria del regno ssapiente di Valimar. E poi ha ssposato Zheng Tsu, il capitano delle guardie che la accompagna."

IL RE FARA' CASINO

Quale altra speranza avete?

"Da quel che ho vissto, il nosstro migliore alleato è il vostro re. Non era per nulla convinto di abdicare a favore del principe, scommetto che nel tempo che avete impiegato nella vostra ricerca avrà già cambiato idea!"

Il re abdiccherà?!?

"Ssì, ssubito dopo la cerimonia nuziale, a favore del principe... non pensserete che la Sshen-Sshen ssposi un principe senza corona!"

INFORMAZIONI VARIE

Cos'è esattamente la "Legge del Drago del Sud"?

"Il Drago del Nord è ssaggio e ama la pace. Ssotto la ssua legge i nemici sono resi amici con la diplomazia. Al contrario il Drago del Ssud è crudele e amante della guerra. Ssotto la sua legge i nemici sono ssparzati via... ssssssh... un fato giussto per degli sschiavisti"

Chi è coinvolto nel rapimento del principe?

"Ho fatto tutto io"

Intimidire CD 20

"L'ordine l'ha dato Sshi Harr'Kakh, il Drago Celesste mantenga lucide le ssue sscaglie. Lui ssa cosa è giussto per la nazione cobolda. Ha visto il principe ssappare come una lucertola nella notte, e ha dissposto che fosse tenuto al ssicuro fin dopo i termini della legge del Drago del Nord"

La Shen-Shen lo sa?

"No. Non sarebbe stata d'accordo. Ma tutto quello che abbiamo fatto va comunque anche a ssuo vantaggio... meglio ssudditi fatti sschiavi nella conquista che ssudditi sschiavisti della nazione cobolda..."

Ma quali sono i piani della Shen-Shen?

"Ah, la nostra illuminata ssouvrana ha già idee per aggiornare il vostro retrogrado angolo di mondo. Per essemplio, una rete di sstrade reali e una lega commerciale tra tutti i regni di Albadia, tanto per cominciare. Certo, ssarebbe sstato più facile dopo aver raso tutto al ssuolo e ssparso il ssale ssulle rovine delle vosstre città di sschiavisti... ssssssh"

7.5 - Liberare il principe

7.5.1 - Convincerlo a parole

Il principe Gaheris è disteso sul pavimento in un angolo dello stanzone, legato e imbavagliato.

Se e quando i PG lo liberano...

“Grazie, cugino. Un intervento davvero provvidenziale... Ma non è stato un caso, vero? Eravate sulle mie tracce... Vi ha mandato mio padre?”

Sì, e ora torna a palazzo che devi sposarti!

“Vi ringrazio per avermi liberato, ma se è per riportarmi a palazzo, allora era meglio se mi lasciavate nelle mani dei coboldi! Io non sposerò mai quel mostro della Shen-Shen. Mai! Piuttosto, preferisco morire!”

Brutto idiota, che ti sei messo in testa?

Sposa la tipa e poche storie!

“NO, NO, tre volte NO! No, perché non voglio condividere la vita e il letto con un mostro disumano, barbaro e crudele! No, perché il mio amore è solo per un'altra fanciulla che mi ha rapito il cuore! No, perché sarei un pessimo re, mentre potrei essere un grande eroe!”

LA SHEN-SHEN E' UN MOSTRO!

La Shen-Shen non è un mostro, ma un gran pezzo di figliuola! Molto simpatica.

“Ma non sapete che gli scaglifirmi mangiano carne umana? E che si accoppiano con i loro draghi? Inoltre, mi hanno detto che lei è giunta qui, così lontano da Xi, perché è stata scacciata dal loro imperatore, poiché si era dimostrata crudele e sanguinaria con il suo popolo! No, meglio l'esilio, meglio la morte, piuttosto che restare al fianco di un simile mostro!”

Chi ti ha detto simili stupidaggini?

“Ho avuto modo di scambiare qualche parola con una gentile e ciarliera serva galladiana dai rossi capelli, e poi ne ho avuto conferma dal loro stesso Gran Cerimoniere che di fronte alle mie accuse non ha osato negare la loro verità!”

Ovviamente, la serva era Brice sotto mentite spoglie, mentre il coboldo non ha negato perché gli andava bene che il principe si facesse strane idee...

Diplomazia CD 20 per convincerlo che è una bufala, con bonus di +5 se possono mostrare la parrucca rossa di Brice e/o convincerlo che la servetta galladiana era in realtà una spia di Scalthia.

VOGLIO SPOSARE LA MIA AMATA!

Chi è che ti ha rapito il cuore?

(se i PG non hanno sentito parlare di Leonor)

“Una fanciulla dolce come il sidro, e forte come una spada d'acciaio. Era lei che aspettavo alla locanda, perché speravo che si unisse a me nell'andare all'avventura. Non chiedetemi il suo nome: piuttosto che metterla in pericolo, preferisco morire!”

Ah, sì, Leonor.

“Come fate a conoscere il suo nome? E' un segreto custodito da noi due soli: abbiamo preso ogni precauzione, nessuno poteva sapere del nostro amore!”

Non puoi sposare la Shen-Shen e tenerti Leonor come amante?

“Voi non conoscete la mia amata. Il suo senso dell'onore è di adamathio, la sua fede in Pelor inflessibile. Malgrado tutto l'amore che ci lega, non accetterebbe mai di vivere nel sotterfugio e nell'inganno. E io, d'altro canto, non le chiederei mai una cosa così infamante! No, noi vivremo il nostro amore in pienezza e alla luce del sole, o moriremo per esso!”

Sai che la Shen-Shen è poligamista? Ha già altri mariti e mogli, e non vede niente di male nel fatto che tu sposi sia lei che colei che ami...

“Eh?!? Questo è... inaudito! Io... io... sono senza parole! Sono davvero dei barbari!”

Pensaci, non sarebbe una gran figata?

Un buon modo per salvare capre e cavoli!

“Io... non so, ci devo pensare... devo parlarne anche con la mia amata...”

Diplomazia CD 20 per convincerlo che potrebbe essere un'ottima soluzione.

Se con i PG c'è Leonor in persona, lei lo prenderà a male parole e lo convincerà in automatico ad accettare il matrimonio, con o senza la scappatoia poligamista.

“Quindi tu saresti pronto a sacrificare Occania per il tuo egoismo?! Non è questo l'uomo di cui mi sono innamorata, e personalmente sono pronta a rinunciare al mio amore, anzi alla mia stessa vita, se questo significa salvare Occania! Quindi, se davvero mi ami, ora torna a palazzo, implora il perdono della Shen-Shen e diventa suo marito!”

VOGLIO ESSERE LIBERO!

“Come dice sempre mio padre, se davvero salissi al trono sarei un pessimo sovrano. Ho troppi scrupoli, sono troppo debole, troppo ingenuo... è molto meglio se qualcun altro sposa la Shen-Shen al posto mio. Così io potrò fare quello per cui sento di essere portato: aiutare i deboli e risollevarli gli afflitti!”

Nessun altro a parte te può sposare la Shen-Shen

“Non è vero! C'è mio zio Lamiel, che ha il diritto e la volontà di prendere il mio posto. Ha governato in maniera disastrosa le Marche del Nord, ma ogni uomo merita una seconda possibilità. E se non lui, chiunque altro, te compreso: basta che mio padre abdicchi a suo favore e il gioco è fatto!”

Non abdicherà mai a favore di altri che te!

“Beh, se io non torno, piuttosto che veder Occania distrutta si farà andar bene qualcuno. Non può mica muover guerra al Dragonato, no?”

Stai condannando Occania alla distruzione!!!

“No, mio padre troverà una soluzione. Trova sempre un soluzione!”

Se non torniamo con te, il re ci metterà a morte!!!

“Ditegli che questi coboldi mi hanno mangiato! Riportate a palazzo il mio anello con sigillo come prova della mia morte e un po' di teste di coboldo, e dovrà fare buon viso a cattivo gioco!”

Vorrà dei resti da resuscitare, anche solo un pezzettino. I coboldi non possono essersi mangiati anche le ossa...

“Uhm... in effetti non regge... e allora non tornate. Fate perdere le vostre tracce! Se venite con me al di là del mare, è pieno di posti dove andare all'avventura: mostri da sconfiggere, piani malvagi da sventare! Ah, quella sì che sarebbe vita!”

Diplomazia CD 25 per convincerlo a sacrificarsi per Occania. Se hanno avuto conferma dalla Shen-Shen che lei lo lascerebbe andare all'avventura senza problema, hanno un bonus di +5 alla prova.

Raggirare CD 23 se per convincerlo fanno leva su affermazioni non vere.

Intimidire CD 25 se cercano di spaventarlo con scenari di distruzione e morte.

USARE INCANTESIMI

In [PATHFINDER] al posto delle prove, i PG potrebbero far ricorso a incantesimi come “Charme su persone” o “Suggestione”. Per avere successo, il Principe deve fallire un TS su Volontà a +6 (tira il dado davanti ai giocatori).

Se ciò avviene, è come se avessero superato positivamente le prove di Diplomazia di cui sopra; se riesce nel TS, da quel momento è maldisposto nei loro confronti e ogni prova di Diplomazia o Raggirare nei suoi confronti ha un malus di -4.

7.5.2 - Regolare i conti con Scalthia

Nota bene: Questo scontro viene giocato solo e soltanto se i PG non hanno ancora affrontato gli scalthiani nel Monastero della Regina Corvo.

Quando i PG hanno finito di interrogare il principe e stanno preparandosi a uscire, arrivano gli Scalthiani, determinati a ucciderli.

Lo scontro si svolge sulla mappa di combattimento della tana dei coboldi.

Nel silenzio più assoluto, due uomini in armatura completa escono da un condotto laterale, seguiti da altri due avvolti in mantelli neri. Poi il silenzio magico che li avvolgeva svanisce e sferragliando i quattro si schierano, sguainando le armi.

Disponi i nuovi arrivati sulla mappa da combattimento.

COMBATTIMENTO CON GLI SCALTHIANI!

Nel corso dello scontro, gli Scalthiani si concentrano sui PG ignorando il principe: sono loro i più pericolosi e fintanto che loro sono in vita non ha senso cercare di uccidere il principe (se anche ci riuscissero, i PG poi potrebbero resuscitarlo).

Il principe dal canto suo resta nelle retrovie smaniando di intervenire.

Il primo round lancia un Dardo Incantato che infligge 7 danni all'avversario con più punti ferita, quindi dichiara di aver finito gli incantesimi, non avendo potuto ri-memorizzare.

Il secondo round recupera un pugnale arrugginito dei coboldi, e poi va all'attacco. Non colpisce mai, e d'altro canto viene ignorato dagli scalthiani, ma i PG più tattici potrebbero usarlo per il fiancheggiamento.

8 - La situazione precipita

Timing:
mezz'ora

8.1 - Tornare a palazzo

Si suppone che quando i PG recuperano il principe vogliano tornare a palazzo e sistemare la situazione. Nel caso di soluzioni più fantasiose (i.e. - imbarchiamo il principe su di una nave e costringiamo con la forza il capitano a salpare, combattendo contro tutta la flotta di Occania che ci dà la caccia, mentre alle nostre spalle Occania brucia devastata dai Draghi Celestiali) improvvisa, facciamo tutti il tifo per te.

Ovunque vadano, vengono mandati alla sala del trono, perché lì si sono radunati i PNG più significativi.

Cercare di parlare con il **re**:

a guardia degli appartamenti del re di solito ci sono almeno una decina di cavalieri reali, mentre ora ci sono solo due guardie. Vi comunicano che il re è a colloquio con la Shen-Shen nella sala del trono.

Andare dalla **Shen-Shen** al suo accampamento le guardie dragoniane alle porte comunicano che la Shen-Shen e i suoi consiglieri sono stati convocati a palazzo, nella sala del trono, per un colloquio con il re. Sembrano stupite: avevano capito che la riunione fosse stata convocata perché i loro avevano trovato il principe.

Cercare di parlare con **Vaugan** o **Aldwyn**:

gli apprendisti di magia / gli accoliti del tempio spiegano che i loro maestri sono stati convocati per un'importante riunione nella sala del trono.

Andare a parlare con la **regina**

nessuno ci penserà, ma è una scelta sensata e utile, visto che è l'unico PNG di Occania effettivamente disponibile.

Riceverà i PG con grande urgenza, li ringrazierà se hanno recuperato il figlio, ma poi rivelerà loro che il re, non avendo nessuna fiducia nel loro successo, con l'assistenza dei suoi consiglieri ha teso una trappola alla Shen-Shen nella sala del trono, per giocare il tutto per tutto

Tutti gli altri PNG sono confinati nei loro alloggi e sono all'oscuro di tutto.

8.2 - La Shen-Shen catturata

Cosa è successo:

il re ha convocato la Shen-Shen con la scusa che i Primi Difensori stavano tornando con il principe e bisognava prepararsi a concludere il matrimonio.

Nella Sala del Trono ha offerto alla delegazione del Dragonato un Thé con dentro un potente sonnifero, per il quale gli occaniani avevano preventivamente preso un antidoto. La Shen-Shen ne è caduta vittima, mentre il capitano della guardia ha superato il Tiro Salvezza e il gran cerimoniere non ha bevuto.

A quel punto, Aldwyn e un suo accolito hanno lanciato l'incantesimo "Blocca persone" su capitano della guardia, che ha fallito il Tiro Salvezza, e sul gran cerimoniere, che invece lo ha superato. Contemporaneamente, i cavalieri del re nella stanza hanno assalito le guardie dragoniane di sorpresa, uccidendone alcune.

Il gran cerimoniere, gridando al tradimento, ha lanciato una "Palla di fuoco" che ha incenerito molte guardie e coinvolto nell'esplosione il re e i suoi consiglieri, ma poi il re si è fatto avanti e ha puntato la spada alla gola della Shen-Shen magicamente addormentata.

Ora regna un fragile stallo:

- ◆ il re minaccia di uccidere la Shen-Shen se i Dragoniani non si arrendono subito;
- ◆ il gran cerimoniere minaccia di sterminare tutti nel fuoco delle sue Palle di Fuoco e in prospettiva far radere al suolo Occania se non liberano immediatamente la Shen-Shen.

Chi è nella situazione peggiore è il re, perché la sua minaccia è un bluff: non può permettersi di uccidere lei che nei suoi piani è l'ostaggio che impedirà al Dragonato di radere al suolo Occania (lo farà solo al grido di "muoia Gandalf e tutti i Balrog" se la situazione precipita). Inoltre, il Gran Cerimoniere è furioso per il tradimento ed è convinto che se si arrendono prima uccideranno loro e poi uccideranno lei (se non subito, quando si renderanno conto che ai ricatti il Dragonato di Xi risponde con l'annientamento del nemico), quindi sta prendendo tempo in attesa che il capitano della guardia si liberi dall'incantesimo e possa unirsi a lui in un disperato attacco a testa bassa

8.2.1 - Stallo nella Sala del Trono

Le porte della Sala del Trono sono chiuse e sorvegliate da due cavalieri del re nervosi e pallidi. "Primi Difensori, abbiamo ordine di non far entrare nessuno" dicono, incrociando le loro spade a bloccare il passaggio.

Che sta succedendo?

"Sua maestà il re Magwire è a colloquio con la Shen-Shen..."

Improvvisamente, da dentro la stanza si sentono urla e rumore di metallo contro metallo, e poi il rumore sordo di un'esplosione!

A quel punto, basta una prova Diplomazia / Raggirare / Intimidire CD 10 per convincere le guardie a lasciarli passare. In fin dei conti sono i Primi Difensori del Regno e a quanto pare il regno ha proprio bisogno di essere difeso...

La sala del trono è un campo di battaglia, disseminato di cadaveri di guardie del dragonato e cavalieri di Occania.

Il re è al centro della stanza, in piedi sul corpo disteso della Shen-Shen, la sua spada puntata alla gola della ragazza, affiancato da Vaugan e Aldwyn. Tutti e tre hanno su di sé i segni di molte bruciature.

Di fronte a lui c'è il gran cerimoniere coboldo, schiumante di rabbia e il capitano della guardia del dragonato seduto su di uno scranno, innaturalmente immobile con espressione stupefatta. Attorno, guardie del dragonato e cavalieri di Occania, i pochi sopravvissuti, si fronteggiano con le armi sguainate.

OSSERVARE I CADAVERI

Percezione CD 20, Guarire CD 15:

Le guardie del dragonato sono state uccise a spadate, sovente con colpi alla schiena; i cavalieri di Occania sono stati bruciati da una grande esplosione di fiamme.

Sapienza magica / Arcano CD 20:

Nella stanza è stata lanciata una Palla di Fuoco che ha preso in pieno molte guardie, il re e i suoi consiglieri. Teoricamente avrebbe dovuto anche inglobare la Shen-Shen, ma i segni di bruciature su di lei sono minimi.

OSSERVARE LA SHEN-SHEN

Percezione CD 20

E' addormentata in un sonno profondo e innaturale, ma è ancora viva.

Accanto a lei è caduto a terra un vassoio con un servizio da thé di fattura occaniana, ora in frantumi.

Sapienza magica / Arcano CD 20, Guarire CD 15:

Non è sotto effetto di un incantesimo. Sembra piuttosto effetto di un veleno.

OSSERVARE IL CAPITANO DELLE GUARDIE

Sapienza magica / Arcano CD 17:

E' sotto effetto di un incantesimo "Blocca persone"

"Ah, Primi Difensori, arrivate giusto in tempo. Schieratevi a difesa delle nostre maestà! E voi, per l'ultima volta, arrendetevi o saremo costretti a uccidere la Shen-Shen" dice il re non appena vi vede.

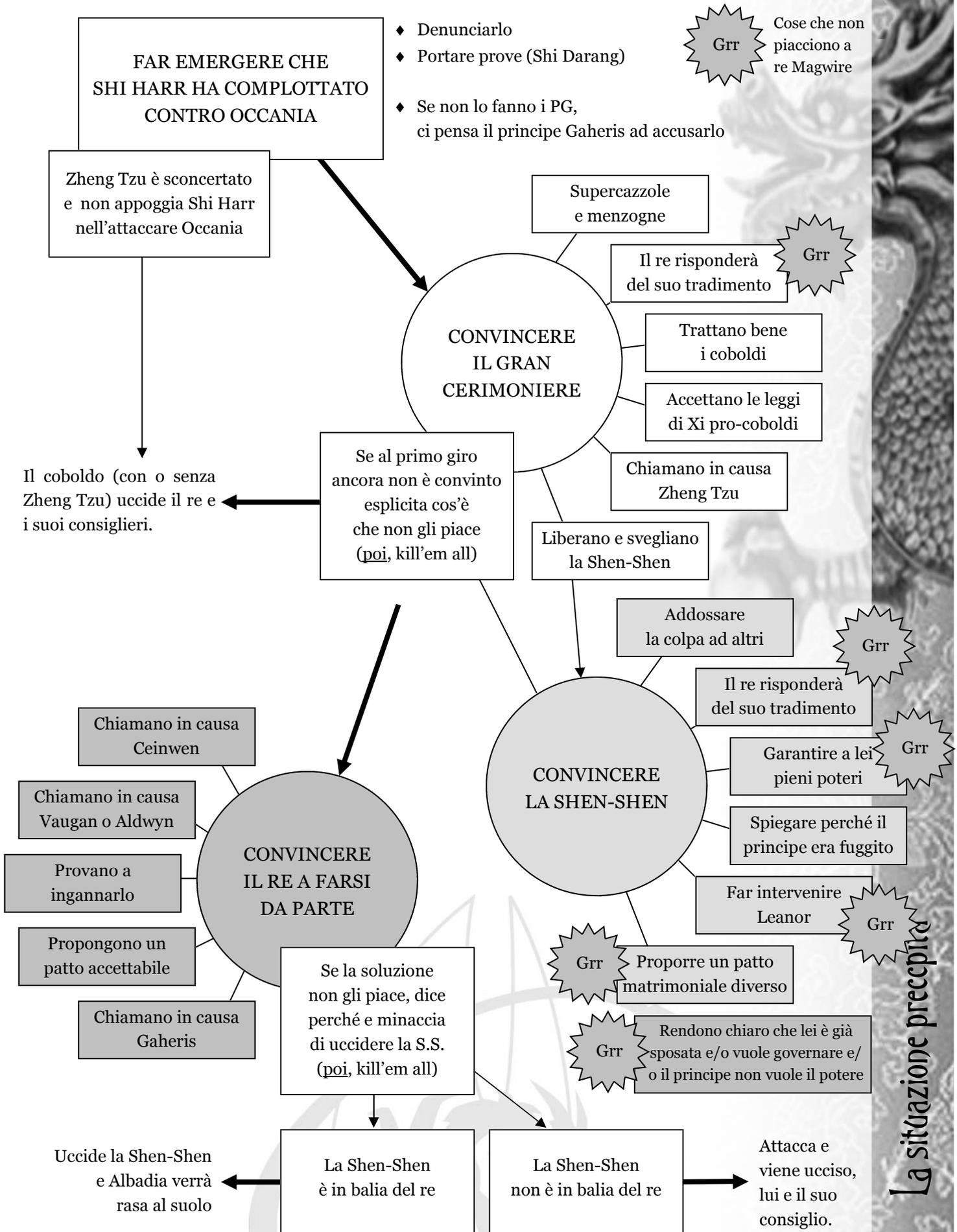
"Ora ci siamo tutti, ssi? Era sstrano non ci fossste... vi siete riservati la parte dell'avvoltoio, ssi?" commenta il coboldo, senza distogliere gli occhi dal re e senza abbassare le mani pronte a lanciare un incantesimo.

Se i PG vogliono evitare che si scateni una guerra di annientamento devono convincere i due protagonisti dello stallo a fare un passo indietro: il re Magwire e il gran cerimoniere Shi Harr.

Nei paragrafi seguenti sono descritti una serie di argomenti e modalità che possono essere usati per convincerli: se i PG portano con successo almeno 3 di quegli argomenti, il PNG in questione si convince e non fa precipitare la situazione.

Cerca però di venire incontro ai PG segnalando quando i vari interlocutori stanno per rompere la tregua ("Notate la mascella del coboldo che si contrae", "gli occhi del re si stringono a fessura, e vi compare una luce di follia") e segnalando a voce cosa non li convince (es.: "Il re si è macchiato di tradimento e dovrà risponderne davanti agli dei e alla giustizia!", "Acconsentirò ad abdicare soltanto se avrò garanzie che il principe Gaheris governerà Occania nella pienezza dei suoi poteri!").

L'armageddone deve scatenarsi solo se i PG davvero non sanno più che pesci prendere o hanno imboccato senza remore una strada senza uscita.



8.2.2 - Convincere il Gran cerimoniere

Il coboldo è indignato per il tradimento, e quindi di base non si fida e accetta solo una resa completa di Occania: completa sottomissione al Dragonato di Xi come provincia conquistata, affidata a un governatore militare (magari il capitano della guardia, in modo da portarlo dalla propria parte), applicazione a Occania della legge di Xi nella sua interezza, messa a morte del re e dei suoi consiglieri per alto tradimento ed esilio del principe.

1) FAR EMERGERE CHE ANCHE LUI HA TRADITO

La sua posizione è però compromessa dal fatto che ha tramato contro il principe, e i PG dovrebbero a farlo emergere con evidenza:

- ◆ con una prova di Diplomazia CD 30, con bonus fino a +4 se portano prove materiali del coinvolgimento del Dragonato (la testa del coboldo capo, armi o equipaggiamento di Xi in mano ai coboldi,...)
- ◆ in automatico se portano un coboldo vivo a testimoniare

Il Gran Cerimoniere sarà allora in grande imbarazzo, perché di fatto si è macchiato anche lui di tradimento, e sarà più accomodante e disponibile a una soluzione di compromesso (mira solo più a garanzie che Occania non tradisca nuovamente e a una legislazione favorevole ai coboldi).

Inoltre, anche se bloccato, il capitano della guardia sente tutto: sarà scandalizzato dal comportamento del coboldo, che di fatto li mette dalla parte del torto e riconsidererà la gravità del tradimento del re -un conto è se Occania tradisce per pura malvagità, un conto se lo fa in risposta a un tradimento perpetrato ai suoi danni.

2) CONVINCERE IL COBOLDO AD ACCETTARE UNA SOLUZIONE DIPLOMATICA

I PG devono riuscire a **raccogliere almeno 3 dei seguenti elementi a favore.**

Nota bene: alla luce del tradimento di Occania, Shi Harr non si fida di promesse generiche o dichiarazioni d'intenti ma vuole fatti concreti: ciò che viene promesso deve essere immediatamente messo in atto o garantito con ostaggi o gesti unilaterali di fiducia.

- ◆ garantire che **il re risponderà del suo tradimento**, se non con la vita almeno con la perdita totale del potere: abdicazione a favore di un sovrano gradito a Xi ed esilio / prigionia dorata. Ovviamente a quel punto il problema diventa convincere il re ad accettare una cosa simile (v. dopo);
- ◆ evidenziare che **hanno trattato in maniera 'umana' i coboldi**: non li hanno massacrati nelle fogne ma solo catturati o spaventati; e/o trattano con un certo rispetto il braccio destro di Shi Harr, concedendogli perdono o dicendo che comprendono la sua difficile posizione -la cosa è particolarmente efficace se non ha ferite o segni di maltrattamenti;
- ◆ accettare di **introdurre anche in Occania la legislazione di Xi**, possibilmente nella maniera più completa possibile (bandire l'uso di uova come cibo; ammissione di matrimoni poligamici per i nobili; niente schiavitù in generale...), altrimenti almeno nella sua parte favorevole a coboldi e mostri umanoidi. Questa disponibilità deve essere accompagnata da un impegno vincolante: un documento firmato dal sovrano e/o un giuramento sacro su Pelor e/o ostaggi in garanzia;
- ◆ notare che **il capitano della guardia** quando si "sblocca" è piuttosto sconcertato (Intuizione CD 20 per rendersene conto) e cercare di portarlo dalla propria parte: se gli viene chiesto di pronunciarsi, condanna l'azione di Shi Harr, affermando che è tutta farina del suo sacco e che non è così che agisce il Dragonato. Senza il suo appoggio, il Gran Ciambellano sarà molto più remissivo e cauto.
- ◆ **liberare e risvegliare la Shen-Shen**, convincendo il re (v. dopo) a lasciarla libera e somministrandole l'antidoto, custodito da Vaugan. Questa mossa, molto concreta, placa il coboldo, che da quel punto in poi si rimette alle decisioni della Shen-Shen.
- ◆ **ingannare Shi Harr** addossando la colpa ad altri (Scalthia, Galladia,...) e denunciando complotti inventati che hanno portato il re a fare quello che ha fatto perché sviato dalle false informazioni ricevute: richiede una prova di Raggiare CD 30, con modificati a seconda della bontà o meno delle (false) prove portate a sostegno dell'inganno.

3) CONVINCERE LA SHEN-SHEN AD ACCETTARE UNA SOLUZIONE DIPLOMATICA

Se riescono a convincere il re a liberare la Shen-Shen o almeno a risvegliarla con l'antidoto a disposizione di Vaugan (o con un Neutralizza veleno), avranno un interlocutore più autorevole e più ragionevole di Shi Harr.

Ovviamente, la Shen-Shen è comunque infuriata e offesa per essere stata tradita e oltraggiata:

“Avete pochi istanti per convincermi che Occania non merita il fato dei traditori, poi lascerò che la legge del Drago del Sud faccia il suo corso!”

Tuttavia, al di là della sua comprensibile ira, lei ha tutto da perdere in una soluzione militare della situazione, dal momento che il suo obiettivo è proprio mettersi alla prova come governante in pace di Occania.

Anche in questo caso, è necessario **portare almeno 3 elementi a favore** tra i seguenti (4 se la Shen-Shen è stata svegliata ma ancora sotto minaccia da parte del re)

- ◆ **addossare la colpa ad altri** (Scalthia, Shi Harr,...) affermando che il re ha agito in quel modo perché spinto dalla disperazione di vedere il regno che veniva condannato alla distruzione a causa di complotti e inganni in cui lui non aveva nessuna colpa. E' necessaria una prova di Diplomazia CD 25 (o Raggiare CD 30, se tali colpe sono inventate), con bonus o malus in base alla qualità di argomenti e prove portate a sostegno delle proprie tesi;
- ◆ garantire che il **re risponderà del suo tradimento** con la perdita totale del potere e l'immediata abdicazione a favore di un sovrano gradito a Xi ed esilio / prigionia dorata. Ovviamente il problema diventa convincere il re ad accettare una cosa simile (v. dopo);
- ◆ far emergere il fatto che lei non sarà trattata come reale consorte, ma avrà **lei la gestione del potere**. Questo può avvenire o perché lo dichiarano direttamente oppure perché emerge il fatto che il principe vorrebbe fare l'avventuriero in giro per il mondo. A quel punto lei risponde dicendo che lo lascerà libero di andare dove vuole, anzi, ammira molto la sua decisione, segno di un cuore puro, ben diverso da quello di suo padre, mentre invece Magwire protesterà e darà di matto;
- ◆ **spiegare perché il principe era fuggito dal matrimonio**: la Shen-Shen comprende e apprezza più o meno tutte le spiegazioni sincere (è fuggito perché amava un'altra; perché è stato ingannato da Scalthiani e dal Gran Cerimoniere; perché voleva fare l'avventuriero,...). Se invece i PG provano a fare i furbi e dichiarano che non è fuggito di sua volontà ma è stato rapito, il Gran Cerimoniere avrà buon gioco a segnalare che ha visto il principe lasciare la sua stanza da solo e senza costrizione alcuna e che i coboldi l'hanno rapito da una locanda in cui risiedeva non da prigioniero. Questo argomento non avrà quindi presa;
- ◆ far intervenire **Leonor**, che dichiara che è colpa sua se il principe è fuggito, e che è pronta a rinunciare al suo amore e anche a essere messa a morte se questo può servire a placare il Dragonato e salvare Occania. La Shen-Shen ammira molto il coraggio e la dedizione della ragazza, ma rivela che non è necessario nulla di tutto ciò: il Dragonato accetta la poligamicità, lei stessa è già sposata con il capitano della guardia ed è pronta a benedire il matrimonio di Leonor e Gaheris. A questo punto però Magwire darà di matto;
- ◆ **proporre un patto matrimoniale diverso**, con qualcuno non coinvolto negli eventi e quindi teoricamente più affidabile come ad esempio Lamiel, il PG cuggino del re, il re di Galladia o il primo che passa in strada. Questo può essere anche motivato come una rivalsea nei confronti del re: visto che ha tradito, non sarà suo figlio a sposare la Shen-Shen (e il principe Gaheris accetta la cosa di buon grado). Naturalmente Magwire non accetta la cosa, e dà di matto.

8.2.3 - Convincere il re

Il Re si rende benissimo conto che da uno scontro con il Dragonato uscirebbe perdente, e per questo era disposto alla soluzione diplomatica prospettata dalla Shen-Shen. Tuttavia, il principale obiettivo del re è mantenere quanto più possibile per sé, per la casa dei Challenor e per Occania, in quest'ordine: ha acconsentito al matrimonio del figlio (che sa di poter manovrare più o meno a piacere) ma è drasticamente contrario a soluzioni che prevedono il matrimonio con Lamiel (sa infatti che il fratello lo emarginerebbe come o più di quanto lui stesso ha fatto con lui) o -peggio ancora- con altri che non siano dei Challenor.

Vista la situazione degenerare, il re ha tentato il tutto per tutto, sperando di poter dettar legge al dragonato tenendo in ostaggio la Shen-Shen, senza sapere che ciò che lo aspetterebbe è uno scry-and-die di proporzioni (letteralmente) epiche.

Ora che il colpo di mano è andato storto, il re è un cane sciolto: sa che rischia la vita, ora per mano di Shi Harr e dopo su ordine del Dragonato, e che la situazione si sta facendo di minuto in minuto più disperata. Tuttavia, proprio per questo non è disposto a fermarsi davanti a nulla e piuttosto che cedere il potere è pronto a condannare tutta Albadia alla distruzione.

4) CERCARE UN ACCORDO CHE

POSSA ANDAR BENE ANCHE AL RE

L'unico accordo che il re è disposto ad accettare è che si torni a un matrimonio dinastico del figlio con la Shen-Shen, più o meno alla condizioni di prima. Si rende conto che le sue azioni hanno compromesso questa possibilità, ma la sua testa dura gli rende difficile accettare di dover pagare per il suo tradimento: lui è il re, per Pelor!

Deve quindi essere convinto a sottomettersi a una qualche forma di punizione, e anche così ci si può riuscire solo se più simbolica che reale.

Ad esempio, accetta di abdicare prima del matrimonio e non dopo; acconsente a sottomettersi a un giuramento vincolante magico; può persino piegarsi alla reclusione in una prigione dorata (ma solo perché convinto che anche da lì potrebbe influenzare il principe Gaheris).

Per farlo, bisogna **portare almeno 3 elementi a favore** tra i seguenti:

- ◆ chiamare in causa la **regina Ceinwen**, portandola lì. Di fronte alla possibilità che Magwire porti Occania alla distruzione (e contestualmente alla morte del principe), lei lo implorerà in nome del suo amore di mettere da parte il suo orgoglio e agire per il bene del regno, e -contro ogni aspettativa- il re sarà toccato dalle parole della moglie, alla quale sotto sotto vuole bene;
- ◆ chiamare in causa **Vaugan**, che è un consigliere molto ascoltato: l'arcimago agisce per il bene di Occania, prima ancora che per il potere personale del re, ed è spaventato dalla piega che stanno prendendo gli eventi. Se viene invitato a dire la sua, consiglierà al re un passo indietro;
- ◆ chiamare in causa **Aldwyn**: l'alto chierico ha cercato di convincersi che il tradimento ai danni di Xi fosse una cosa giustificabile e accettabile, facendosi forza del risultato della divinazione. Man mano che le cose si fanno sempre più disperate, è preda di sempre maggiori dubbi. Se convinto che il re sta agendo contro il volere di Pelor, consiglierà il re di arrendersi e affidarsi alla misericordia di dio. In particolare, questo risultato può essere ottenuto se lo si persuade a effettuare un incantesimo di individuazione del male sul re -cosa che rivela il suo essere malvagio e toglie ogni dubbio;
- ◆ **provare a ingannarlo**, portandolo ad arrendersi nella convinzione che poi tutto quanto possa essere sistemato in qualche modo. E' necessaria una prova di Raggiare CD 30;
- ◆ **proporre qualcosa di accettabile** per lui: se una delle proposte di cui sopra (di resa formale, mantenendo comunque la vita e un certo margine di manovra) viene dai PG ed è supportata da una prova di Diplomazia CD 25, il re potrebbe in effetti prenderla in considerazione;
- ◆ chiamare in causa il **principe Gaheris**: questa è una mossa rischiosa, perché di suo il principe dirà il contrario di quello che il re vuole sentirsi dire. Se tuttavia convinto o indottrinato a rassicurare il re (in particolare, affermando di aver capito qual è il suo ruolo e di volersene far carico), questi potrebbe essere più favorevole a una resa dignitosa.

Se però i PG non riescono ad essere convincenti, oppure se la situazione gli sfugge di mano (la Shen-Shen è già sposata e/o che vuole governare lei; il principe non vuole davvero governare ma cedere il potere alla sua sposa e/o ad un altro candidato; il fato che lo aspetta è la morte o l'esilio;...) allora dà di matto.

8.2.4 - La situazione sfugge di mano

Se i PG attaccano loro per primi; se non riescono a convincere Shi Harr a non attaccare; se il re dà di matto; allora la soluzione diplomatica può dirsi fallita e la situazione precipita.

Di norma, il Dragonato nuclearizza i notabili di Occania e se i PG sono vicino a loro (si sono schierati a difesa) rischiano di essere ammazzati sul colpo a loro volta.

Poi, se riescono a farsi ascoltare, c'è di nuovo spazio per la diplomazia, resa più semplice da fatto che il re è morto (potrà essere resuscitato, ma in catene e ridotto a più miti consigli).

[IN PATHFINDER]

A) IL DRAGONATO ATTACCA

Il coboldo lancia un Burning Arc sul re (8d6+8, 4d6+4 su Aldwyn, 2d6+2 su Vaugan), mentre il capitano della guardia (se non è sconcertato per l'agire del gran cerimoniere) lancia una Palla di Fuoco (8d6) e lo attacca con la frusta (1d4+12). Il re in risposta uccide la Shen-Shen con un pugnale avvelenato, e poi muore. Vaugan lancia una palla di fuoco sugli scagliiformi e Aldwyn un Evoca mostri III: scoiattoli vorpal.

Shi Harr lancia un Detonate (8d8+8, e lui subisce metà del danno inflitto), mentre il capitano Zheng Tzu attacca con la frusta Aldwyn (1d4+12+5d6 di stretta folgorante e 1d4+12). Entrambe i consiglieri del re (e gli scoiattoli) muoiono.

Si noti che il coboldo è pronto a lanciare Burning Arc anche in risposta (azione preparata) a un qualsiasi attacco o lancio di incantesimo che venga da Occania.

B) IL RE ATTACCA,

LA SHEN-SHEN E' IN SUA BALIA

Il re uccide la Shen-Shen con un colpo di grazia, Shi Harr gli lancia in faccia un Detonate (8d8+8, e lui subisce metà danni) che lo uccide, il capitano della guardia aggiunge una Palla di fuoco sui consiglieri del re (8d6) e poi attacca di frusta il chierico Aldwyn (1d4+12). I due consiglieri del re muoiono a loro volta.

Quindi i dragoniani si girano verso i PG...

C) IL RE ATTACCA,

LA SHEN-SHEN E' LIBERA

Invita tutti ad attaccare, e si lancia contro la Shen-Shen. Prima di arrivare a segno viene arrostito da un Burning Arc (8d6+8, 4d6+4 su Aldwyn, 2d6+2 su Vaugan) e dalla frusta con stretta folgorante (1d4+12+5d6 di stretta folgorante e 1d4+12) e ucciso sul colpo.

Il comportamento dei consiglieri dipende da se e quanto i PG hanno lavorato per convincerli che il re è impazzito / sta agendo contro il bene di Occania. Se gli sono ancora fedeli e attaccano con lui, il round seguente vengono nuclearizzati da una doppia Palla di Fuoco, da 8d6+8d6 danni (+10d6 se anche la Shen-Shen si unisce a loro)

Se i PG hanno preparato un incantesimo "Blocca persone" con attivazione "se il re attacca, lancio Blocca persone su di lui", potranno fermarlo prima che uccida la Shen-Shen (il re non si aspetta che i suoi consiglieri ed eroi cerchino di attaccarlo, quindi ha preparato il suo colpo di grazia in risposta alle azioni degli scagliiformi). Lo stesso dicasi nel caso di un attacco che faccia almeno 30 danni.

In maniera analoga, "Blocca persone" può essere lanciato da Aldwyn se i PG hanno dimostrato in qualche modo che il re è malvagio o che sta agendo contro gli interessi di Occania.

Anche se bloccato, il re sarà comunque incenerito dal coboldo, e dipenderà dai consiglieri (se sono convinti o meno che il re dovesse essere fermato) e dai PG rispondere o meno.

Se il re viene ucciso senza che la situazione diventi un massacro generalizzato, potrà essere resuscitato sull'Altare dei re, ma a quel punto è in catene e costretto da consiglieri e situazione ad accettare qualsiasi compromesso che i PG siano riusciti a mettere in piedi.

Play 2014 - L'Aquila e il Drago

[IN 4ª EDIZIONE]

A) IL DRAGONATO ATTACCA

Il coboldo cerimoniere lancia un Globo di energia sul re (1d10+5 danni da acido), mentre il capitano della guardia (se non è sconcertato per l'agire del gran cerimoniere) lancia il suo soffio del drago (2d6+5 danni da acido) e lo attacca con la sua doppia scimitarra (1d6+5 danni per attacco). Il re in risposta uccide la Shen-Shen con un colpo di grazia, e poi muore. Vaughan lancia una Esplosione tonante sugli scagliformi (+8 vs Tempra, 1d8+4 danni da fuoco) e Aldwyn scaglia un Raggio di luce contro il capitano dragonide (+13 vs Volontà, 3d6 +5 danni radiosi).

Shi Harr lancia il suo soffio del drago su Vaughan, mentre il capitano Zheng Tzu attacca in mischia il chierico Aldwyn. Entrambi i consiglieri del re muoiono.

Si noti che il coboldo cerimoniere è pronto a lanciare Globo di energia anche in risposta (azione preparata) a un qualsiasi attacco o lancio di incantesimo che venga da Occania.

B) IL RE ATTACCA,

LA SHEN-SHEN E' IN SUA BALIA

Il re uccide la Shen-Shen con un colpo di grazia, Shi Harr gli lancia in faccia un Globo di energia che lo uccide, il capitano della guardia aggiunge il suo Soffio del drago sui consiglieri del re e poi attacca in mischia il chierico Aldwyn. I due consiglieri del re muoiono a loro volta.

Quindi i dragoniani si girano verso i PG...

C) IL RE ATTACCA,

LA SHEN-SHEN E' LIBERA

Invita tutti ad attaccare, e si lancia contro la Shen-Shen. Prima di arrivare a segno viene arrostito da un Globo di energia del cerimoniere + Soffio del Drago del capitano dragonide e ucciso sul colpo.

Il comportamento dei consiglieri dipende da se e quanto i PG hanno lavorato per convincerli che il re è impazzito / sta agendo contro il bene di Occania. Se gli sono ancora fedeli e attaccano con lui, vengono nuclearizzati dagli attacchi del coboldo e del capitano Dragonide.

Se i PG hanno preparato un incantesimo o un attacco con attivazione "se il re attacca, uso il potere <TALE> per fermarlo", potranno fermarlo prima che uccida la Shen-Shen (il re non si aspetta che i suoi consiglieri ed eroi cerchino di attaccarlo, quindi ha preparato il suo colpo di grazia in risposta alle azioni degli scagliformi). Lo stesso dicasi nel caso di un attacco che faccia almeno 30 danni.

In maniera analoga, un attacco può essere lanciato dal chierico Aldwyn se i PG hanno dimostrato in qualche modo che il re è malvagio o che sta agendo contro gli interessi di Occania.

Anche se bloccato, il re sarà comunque incenerito dal coboldo, e dipenderà dai consiglieri (se sono convinti o meno che il re dovesse essere fermato) e dai PG rispondere o meno.

Se il re viene ucciso senza che la situazione diventi un massacro generalizzato, potrà essere resuscitato sull'Altare dei re, ma a quel punto è in catene e costretto da consiglieri e situazione ad accettare qualsiasi compromesso che i PG siano riusciti a mettere in piedi.

9 - Epilogo

A) MATRIMONIO CON IL PRINCIPE GAHERIS CON IL CUGGINO CON UNO QUALUNQUE

Nei libri di storia, voi sarete ricordati nei secoli a venire come gli Eroi dell'Alba, coloro che hanno fatto sorgere su Albadia il sole della pace e dell'armonia.

La Shen-Shen si dimosterà infatti un'ottima sovrana, saggia ed equilibrata, capace di rendere Albadia unita, ricca e felice, mentre re Gaheris I sarà libero di andare all'avventura con la sua amata Leanor, e loro gesta di carità e coraggio saranno cantate dai menestrelli in ogni angolo del mondo civilizzato.

B) MATRIMONIO CON LAMIEL

Ciò che avviene poi dimostra che il principe Lamiel non aveva imparato nulla dal suo fallimento nelle Marche del Nord.

Nei secoli a venire, Lamiel sarà ricordato come il Portatore di Discordia, simbolo di ogni tradimento e inganno meschino, giacché cercò di avvelenare e uccidere la Shen-Shen, incitò il popolo alla ribellione, scatenando una terribile guerra civile e in punto di morte uccise il suo stesso figlio avuto dalla Shen-Shen, gettando su di lei un'ombra di tristezza che non si sarebbe più dissolta.

Albadia a quel punto era devastata e ferita, ma nonostante il dolore, la Shen-Shen si dimostrò una sovrana saggia ed equilibrata, capace di rendere Albadia unita, ricca e felice.

C) MATRIMONIO FALLISCE, LA SHEN-SHEN E' VIVA

Vedendo la Shen-Shen e le sue truppe lasciare Occania molti pensano che stia fuggendo. Presto han modo di capire di essersi sbagliati: una settimana dopo giungono cavalieri di sangue e acciaio, a cavallo di grandi draghi.

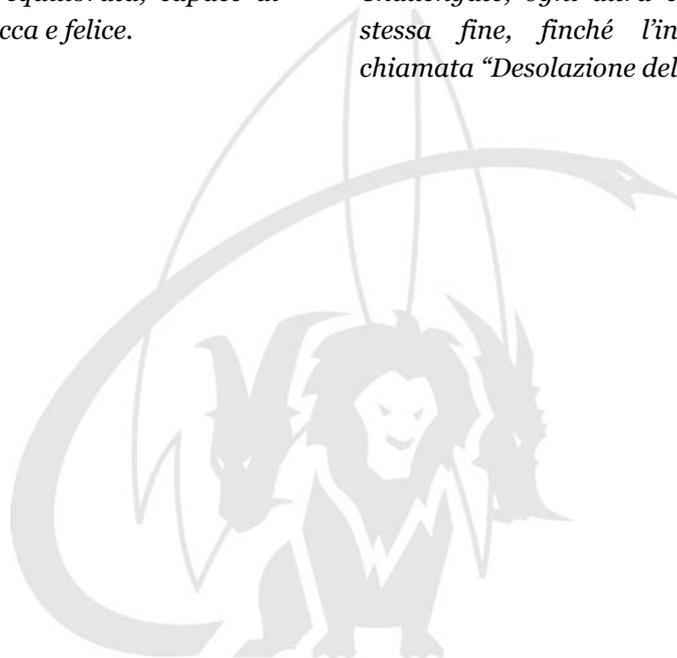
L'esercito di Occania combatte bene e innumerevoli sono le gesta di valore che si compiono nella Guerra dei Draghi, ma tutto è vano. Una dopo l'altra le città e le fortezze cadono, e alla fine anche Challengate è costretta ad arrendersi.

Cadaveri impiccati sono appesi alle mura e i coboldi sono liberi di compiere scorrerie e saccheggi nelle città.

Poi Occania passa sotto la legge di Xi, e scopre che è giusta e saggia, che porta pace e ricchezza. E ora, dopo tanto sangue, molti sono ben contenti di barattare la loro libertà con la prosperità e l'armonia.

D) MORTE DELLA SHEN-SHEN

La Shen-Shen è morta, e con lei ogni speranza per Albadia. La fine ha inizio con la caduta di Challengate. Dal mare giunge un drago-serpente tanto grande da riempire il cielo, seguito da un esercito sterminato di draghi e cavalieri. Nessuno viene risparmiato e la città è distrutta fino alle sue fondamenta, le macerie cosparse di sale, i boschi attorno bruciate e sostituite da una foresta di impalati. E dopo Challengate, ogni altra città di Albadia fa la stessa fine, finché l'intera regione viene chiamata "Desolazione della Shen-Shen"



Appendice I – Scontri

[PATHFINDER]

Coboldo Guerriero

Iniziativa +1

Scurovisione a 18 m.; Percezione +5

Velocità 9 m (6 caselle)

5 pf

CA: 15,
a contatto 12,
alla sprovvista 14

Bab: +1

Sensibili alla luce

Mischia: +1;

TIRI SALVEZZA

Distanza: +3;

Tempra +2

CMB: -1;

Riflessi +1

CMD: 10

Volontà -1

ATTACCHI

Corpo a corpo: lancia +1 = danni 1d6-1 (x3)

Distanza: **fionda +3 = danni 1d3-1**

Coboldo Stregone

Iniziativa +6

Scurovisione a 18 m.; Percezione +2

Velocità 9 m (6 caselle)

22 pf

CA: 14,
a contatto 14,
alla sprovvista 15

Bab: +2

Sensibili alla luce

Mischia: +0;

TIRI SALVEZZA

Distanza: +4;

Tempra +5

CMB: -1

Riflessi +5

CMD: 11

Volontà +6

ATTACCHI

3 incantesimi di primo livello

- Mani brucianti (4d4+4, CD 17)

- Sonno

1 incantesimi di secondo livello

- Arco bruciante (4d6+4, 2d6+2, 1d6+1; CD 18/16)

OGGETTI: Mantello della resistenza +1
Anello di deviazione +1.

[4ª EDIZIONE]

Se i PG falliscono la prova di Furtività o se hanno messo in funzione una qualsiasi trappola, i coboldi si metteranno in **assetto di battaglia**.

“In assetto di battaglia” significa che il coboldo “Lama scaltra” del Dragonato starà accanto al principe Gaheris per fermare qualsiasi PG tenti di liberarlo; la maggior parte degli altri coboldi si nasconderà per tentare una imboscata. In primis il loro leader coboldo sciamano (essere capo ha anche di questi vantaggi) e i due coboldi frombolieri saranno preparati per bersagliare i PG a distanza, mentre i coboldi minion tenteranno di attirarli / distrarli per effettuare l’imboscata stessa. I minion coboldi staranno accanto alla porta, parleranno in uno stentato Comune e cercheranno di convincere i PG ad avanzare (Cfr. 7.4.2)

I PG possono capire che c’è qualcosa sotto con prove di Intuizione (CD 15) e Percezione (CD 20) per capire che è in atto un’imboscata e qualcuno si sta nascondendo.

Durante lo scontro, il coboldo sciamano e i due coboldi frombolieri attaccheranno i PG distanza distribuendo gli attacchi equamente tra i PG, i minion e i coboldi scudo di drago (se presenti) in mischia.

Non appena la metà dei coboldi è morta, i rimanenti scappano codardamente, abbandonando il principe e il coboldo del Dragonato (se vivo) al proprio destino. E’ abbastanza facile catturarne qualcuno per portarlo dal re o per parlare, se si vuole.

Di seguito le statistiche in base al numero dei PG (è uno scontro di categoria facile):

Gruppo da 4 PG (XP 575)

- 4 Coboldi Minion (100 XP)
- 2 Coboldi Frombolieri (200 XP)
- 1 Coboldo Sciamano (150 XP)
- 1 Coboldo Lama scaltra (175 XP)

Gruppo da 5 PG (XP 725)

- 3 Coboldi Minion (100 XP)
- 2 Coboldi Frombolieri (200 XP)
- 1 Coboldo Scudo di drago (125 XP)
- 1 Coboldo Sciamano (150 XP)
- 1 Coboldo Lama scaltra (175 XP)

Gruppo da 6 PG (XP 875)

- 2 Coboldi Minion (50 XP)
- 2 Coboldi Frombolieri (200 XP)
- 2 Coboldi Scudo di drago (300 XP)
- 1 Coboldo Sciamano (150 XP)
- 1 Coboldo Lama Scaltra (175 XP)

Coboldo "Lama scaltra"	livello 4 Appostato
Umanoide naturale piccolo	PX 175
Iniziativa: +10	Sensi: Percezione +3, Scurovisione
PF 42 ;	Sanguinante 21
CA 18 ;	Tempra 12 , Riflessi 16 , Volontà 14
Velocità 6	
(M) Spada corta (standard, a volontà)	
+9 contro CA; 1d6 danni	
(M) Colpi gemelli (standard, a volontà)	
Richiede vantaggio in combattimento	
Il coboldo esegue 2 attacchi con spada corta, Se entrambi colpiscono lo stesso bersaglio il bersaglio subisce 5 danni continuati (TS termina)	
Vantaggio in combattimento	
il coboldo infligge 1d6 danni extra negli attacchi in mischia contro qualsiasi bersaglio su cui abbia vantaggio in combattimento	
Schivata scaltra (interruzione immediata, quando colpito da un attacco in mischia o a distanza, a volontà)	
ridirige l'attacco su un coboldo minion adiacente.	
Scattante (minore, a volontà)	
il coboldo scatta di 1 quadretto.	
Allineamento malvagio Linguaggi Comune e draconico	
Abilità: Acrobazia +11; Furtività +13; Manolesta +13	
For 9 (+1) Des 18 (+6) Cos 12 (+3)	
Int 9 (+1) Sag 12 (+3) Car 14 (+4)	
Equipaggiamento: armatura a scaglie, spada corta.	

Coboldo "Scudo di drago"	livello 2 Soldato
Umanoide naturale piccolo	PX 125
Iniziativa: +4	Sensi: Percezione +2, Scurovisione
PF 36 ;	Sanguinante 18
CA 18 ;	Tempra 14 , Riflessi 13 , Volontà 13
Velocità 5	
(M) Spada corta (standard, a volontà)	
+7 contro CA; 1d6+3 danni e il bersaglio è marchiato fino alla fine del prossimo turno del coboldo.	
Attacco massivo	
il coboldo guadagna un bonus ai tiri per colpire attacco pari a +1 per ogni coboldo alleato adiacente al bersaglio	
Tattica dello scudo di drago (quando un nemico adiacente scatta o il nemico si muove adiacente al coboldo, a volontà)	
il coboldo scatta di 1 quadretto.	
Scattante (minore, a volontà)	
il coboldo scatta di 1 quadretto.	
Allineamento malvagio Linguaggi Comune e draconico	
Abilità: Acrobazia +5; Furtività +7; Manolesta +7	
For 14 (+3) Des 13 (+2) Cos 12 (+2)	
Int 9 (+1) Sag 12 (+3) Car 10 (+1)	
Equipaggiamento: armatura a scaglie, scudo pesante, spada corta.	

Coboldo "Sciamano"	livello 3 Controllore
Umanoide naturale piccolo	PX 150
Iniziativa: +4	Sensi: Percezione +5, Scurovisione
PF 36 ;	Sanguinante 18
CA 17 ;	Tempra 13 , Riflessi 15 , Volontà 15 Velocità 6
(M) Lancia (standard, a volontà)	
+7 contro CA; 1d8 danni	
(D) Globo di energia (standard, a volontà), distanza 10	
+6 contro Riflessi; 1d10 +3 danni da acido.	
(E) Incitare (minore, a incontro), eman. ravv. 10	
I coboldi alleati entro l'emanazione guadagnano 5 pf temporanei e scattano di 1 quadretto..	
(E) Soffio del drago (standard, a incontro), espl. ravv 3	
+6 contro Tempra; 1d10 +3 danni da acido.	
Mancato: metà dei danni.	
Scattante (minore, a volontà)	
il coboldo scatta di 1 quadretto.	
Allineamento malvagio Linguaggi Comune e draconico	
Abilità: Furtività +7; Manolesta +7	
For 9 (+0) Des 16 (+4) Cos 12 (+2)	
Int 9 (+0) Sag 17 (+4) Car 12 (+2)	
Equipaggiamento: armatura di pelle, lancia.	

Coboldo "Fromboliere"	livello 1 Artigliere
Umanoide naturale piccolo	PX 100
Iniziativa: +3	Sensi: Percezione +1, Scurovisione
PF 24 ;	Sanguinante 12
CA 13 ;	Tempra 12 , Riflessi 14 , Volontà 12 Velocità 6
(M) Pugnale (standard, a volontà)	
+5 contro CA; 1d4+3 danni	
(D) Fionda (standard, a volontà), distanza 10/20	
+6 contro Riflessi; 1d6+3 danni	
(D) Colpo immobilizzante (standard, incontro), dist. 10	
+6 contro Riflessi; 1d6 +3 danni e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina)	
Scattante (minore, a volontà)	
il coboldo scatta di 1 quadretto.	
Allineamento malvagio Linguaggi Comune e draconico	
Abilità: Acrobazia +8, Furtività +10; Manolesta +10	
For 9 (+0) Des 16 (+4) Cos 12 (+2)	
Int 9 (+0) Sag 17 (+4) Car 12 (+2)	
Equipaggiamento: armatura di pelle, pugnale, fionda con 20 munizioni.	

Coboldo Vulgaris	livello 1 Gregario
Umanoide naturale piccolo	PX 25
Iniziativa: +3	Sensi: Percezione +1, Scurovisione
PF 1 ;	un attacco mancato non danneggia un gregario.
CA 15 ;	Tempra 11 , Riflessi 13 , Volontà 11 Velocità 6
(M)(D) Giavellotto (standard, a volontà)	
Attacco in mischia: +5 contro CA: 4 danni	
Distanza 10/20: +5 contro CA: 4 danni	
Scattante (minore, a volontà)	
il coboldo scatta di 1 quadretto.	
Allineamento malvagio Linguaggi Comune e draconico	
Abilità: Furtività +4; Manolesta +4	
For 8 (-1) Des 16 (+3) Cos 12 (+1)	
Int 9 (-1) Sag 12 (+1) Car 10 (+0)	
Equipaggiamento: armatura di pelle, scudo piccolo, 3 giavellotti	

Play 2014 - L'Aquila e il Drago

Lord Betham Ma Findlaich

Umano Aristocratico 6

Iniziativa: +6

Velocità: 6 m (4 caselle, ridotta dall'armatura)

45 pf

CA: 24,
a contatto 11,
alla sprovvista 23
26 sulla difensiva

Bab: +4;

Mischia: +7;

Distanza: +6;

CMB: +7;

CMD: 19

TIRI SALVEZZA

Tempra +5

Riflessi +5

Volontà +6

ATTACCHI

Spada lunga

+9 tiro per colpire = 1d8+4 danni

Spada lunga, sulla difensiva

+5 tiro per colpire = 1d8+4 danni

OGGETTI

DEL LORD E DELLA GUARDIA

Scudo +1

Armatura completa

Mantello della resistenza +1

DI BRICE E DEL MAGO DI CORTE

Arco corto +1

Giacco di maglia in mithral +1

Mantello della resistenza +1

Guardia del Corpo

Umano Guerriero [Maestro delle Armature] 4

Iniziativa: +5

Velocità: 6 m (4 caselle, ridotta dall'armatura)

42 pf

CA: 24,
a contatto 11,
alla sprovvista 23
26 sulla difensiva

Bab: +4;

Mischia: +8;

Distanza: +5;

CMB: +8;

CMD: 19

TIRI SALVEZZA

Tempra +8

Riflessi +5

Volontà +4

ATTACCHI

Spada lunga

+10 tiro per colpire = 1d8+6 danni

Spada lunga, sulla difensiva

+6 tiro per colpire = 1d8+6 danni

COMBATTIMENTO

I due guerrieri:

si mettono nella prima linea,
e combattono sulla difensiva.

Brice:

Lancia *Fortuna Eroica di Massa* che dà un "punto eroe" a lui e tutti i suoi sgherri (purché siano tutti entro 9 m l'uno dall'altro); come azione di movimento inizia a cantare (ispirare coraggio, +2); spende il "punto eroe" e ottiene una seconda azione standard, con la quale lancia *Velocità* su tutti round 2+ - FRECCHE! FRECCHE! FRECCHE!

Se il suo Lord dovesse morire e lei fosse a meno di metà dei PF, userà porta dimensionale per togliere il disturbo.

Mago di corte:

round 1 - Se ha un punto eroe (ottenuto dall'altro bardo), lancia *Eroismo* su se stesso e poi attacco completo con tiro rapido; se non ha un punto eroe, lancia *Polvere luccicante*
round 2+ - FRECCHE! FRECCHE! FRECCHE!

Brice, capo delle Spie

Umana Barda 10
 Iniziativa: +6
 Velocità: 9 m (6 caselle)

65 pf

CA: 17,
 a contatto 12,
 alla sprovvista 17

Bab: +7;

Mischia: +6; TIRI SALVEZZA

Distanza: +9; **Tempra +6**

CMB: +6; **Riflessi +6**

CMD: 18 **Volontà +8**

ATTACCHI

Arco corto, entro 9 m, mira mortale
 TxC +10/+5 = danni 1d6+6 (x3)

^ Come sopra, più canto e velocità

TxC +13/+13/+8 = danno 1d6+8 (x3)

Magie conosciute utili in combattimento:

- I (5) (CD 15) cura ferite leggere,
risata incontenibile, unto
- II (5) (CD 16) polvere luccicante
- III (4) (CD 17) velocità
- IV (2) (CD 18) porta dimensionale,
fortuna eroica di massa*

Ispirare terrore:

Nemici entro 9 m dal Bardo sono Scossi (-2 a tutte le prove). E' un effetto di paura che influenza la mente. I nemici sono Scossi finché rimangono entro 9 m dal Bardo.

Ispirare grandezza

Una creatura alleata entro 9 m guadagna 2 DV addizionali (11 pf + 2x Cos), +2 al tiro per colpire (competenza), +1 ai TS su Tempra.

Vernoche, mago di Corte

Umano Bardo 5
 Iniziativa: +8
 Velocità: 9 m (6 caselle)

32 pf

CA: 17,
 a contatto 12,
 alla sprovvista 15

Bab: +3;

Mischia: +2; TIRI SALVEZZA

Distanza: +7; **Tempra +3**

CMB: +2; **Riflessi +9**

CMD: 16 **Volontà +6**

ATTACCHI

Arco corto, entro 9 m, mira mortale
 TxC +5/+5 = danno 1d6+5 (x3)

^ Come sopra + eroismo

TxC +8/+8 = danno 1d6+5 (x3)

Magie conosciute utili in combattimento:

- I (4) (CD 13) charme,
risata incontenibile, unto
- II (3) (CD 14) eroismo, polvere luccicante

Ispirare terrore:

Nemici entro 9 m dal Bardo sono Scossi (-2 a tutte le prove). E' un effetto di paura che influenza la mente. I nemici sono Scossi finché rimangono entro 9 m dal Bardo.

Ispirare grandezza:

Una creatura alleata entro 9 m guadagna 2 DV addizionali (11 pf + 2x Cos), +2 al tiro per colpire (competenza), +1 ai TS su Tempra.

Play 2014 - L'Aquila e il Drago

Gruppo da 4 PG (XP 1000)

Brice - ladro umano
Vernoche - bardo umano
Lord Bethad & Guardia del corpo : 2 x umano guardia

Gruppo da 5 PG (XP 1200)

Brice - ladro umano
Vernoche - bardo umano
Lord & Guardia - 2 x umano guardia
2 x guerriero umano gregario

Gruppo da 6 PG (XP 1500)

Brice - ladro umano
Vernoche - bardo umano
Lord & Guardia - 2 x umano guardia
4x guerriero umano gregario

BRICE

ladra umana livello 8 Appostato d'elite
Umanoide naturale medio PX 700

Iniziativa: **+11** Sensi: Percezione **+3**

PF **180**; Sanguinante **90**

CA **24**; Tempra **23**, Riflessi **24**, Volontà **22**

Bonus tiri salvezza **+2** Punti Azione **1**

Velocità **7**, scalare **4** (scalata del ragno)

(M) Spada corta (standard, a volontà)

+12 contro CA; 1d6+8 danni

(M) Colpo svelto (standard, a volontà)

Brice si muove fino a 2 quadretti ed esegue in attacco basilare in mischia con un +2 bonus al tiro per colpire.

(M) Colpo rischioso (standard, a incontro)

+14 contro Tempra; 1d6 + 10 danni e il bersaglio subisce un malus di -3 alla CA e ai Riflessi fino alla fine del prossimo turno di Brice

(M) Sete di sangue (standard, ricaricabile quando una creatura adiacente diventa sanguinante)

Richiede vantaggio in combattimento.

+12 vs Tempra; 2d12+8 danni, il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina) e Brice riguadagna 45 punti ferita (vedi anche vantaggio in combattimento).

(D) Canzone di dominazione (minore, ricaricabile con 6)

distanza 5, +12 contro Volontà; il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).

Effetto ritardato dopo la fine della dominazione: il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Brice può dominare solo una creatura alla volta.

Vantaggio in combattimento

Brice infligge 2d6 danni extra con i suoi attacchi contro ogni bersaglio su cui gode di vantaggio in combattimento

Recuperare energie (standard, a incontro)

Brice spende un impulso curativo e recupera 45 punti ferita. Inoltre guadagna un bonus di +2 a tutte le difese fino all'inizio del suo prossimo turno.

Allineamento malvagio Linguaggi Comune

Abilità: Acrobazia +15, Atletica +18, Raggiare +13,
Intimidire +13, Furtività +15, Manolesta +15

For 26 (+12) Des 20 (+9) Sag 11 (+4)

Cos 13 (+5) Int 12 (+5) Car 16 (+7)

Equipaggiamento: armatura di cuoio, spada corta.

VERNOCHE

bardo umano livello 4 Controllore (Guida)
Umanoide naturale medio PX 200

Iniziativa: +4 Sensi: Percezione +8
PF 55; Sanguinante 27
CA 18; Tempra 17, Riflessi 15, Volontà 16
vedi "istinto di sopravvivenza"
Velocità 5; vedi "Superiorità tattica scalthiana"

(M) Spada corta (standard, a volontà)
+7 contro CA; 1d6+2 danni

(D) Arco corto (standard, a volontà), distanza 10
+9 contro CA; 1d6+4. Mancato: un alleato adiacente
esegue un attacco base.

Canzone tattica scalthiana (reazione immediata, a
volontà, quando è mancato da un attacco in mischia)
il bardo e fino a 2 alleati entro la sua linea di visuale,
scattano di 1 quadretto.

Istinto di sopravvivenza

il bardo guadagna un bonus di +3 alle difese mentre è
sanguinante.

Allineamento malvagio Linguaggi Comune, elfico
Abilità: Furtività +12, Manolesta +12
For 14 (+4) Des 18 (+6) Sag 13 (+3)
Cos 15 (+4) Int 11 (+2) Car 16 (+5)
Equipaggiamento: cotta di maglia, spada corta.

LORD BETHAD

guardia umana livello 3 Soldato
Umanoide naturale medio PX 150

Iniziativa: +5 Sensi: Percezione +6
PF 47; Sanguinante 23
CA 20; Tempra 16, Riflessi 17, Volontà 14
Velocità 5

(M) Spada lunga (standard, a volontà)
+10 contro CA; 1d8+3 danni e il bersaglio è marchiato
fino alla fine del prossimo turno della guardia

Attacco poderoso (standard, ricaricabile con 5 o 6)
+10 contro CA; 1d10+7 danni, e il bersaglio è prono.

(D) Balestra (standard, a volontà), distanza 15/30
+9 contro CA; 1d8 +2 danni.

Allineamento neutrale Linguaggi Comune
Abilità: Bassifondi +7
For 16 (+4) Des 14 (+3) Sag 11 (+1)
Cos 15 (+3) Int 10 (+1) Car 12 (+2)
Equipaggiamento: cotta di maglia, spada lunga, scudo
medio, balestra con 20 dardi

Guerriero umano livello 7 Gregario
Umanoide naturale medio PX 75

Iniziativa: +7 Sensi: Percezione +5
PF 1; un attacco mancato non danneggia un gregario

CA 21 (23 con il "Soldato della falange")
Tempra 19, Riflessi 17, Volontà 17

Velocità 6

(M) Spada lunga (standard, a volontà)
+9 contro CA; 6 danni

Resistenza Scalthiana (reazione immediata, quando il
guerriero subisce un effetto che può essere terminato
con un tiro salvezza, a incontro)

il guerriero esegue un tiro salvezza contro l'effetto di
trigger.

Soldato della falange

il guerriero guadagna un bonus +2 alla CA finché
almeno un altro guerriero alleato è a lui adiacente.

Allineamento malvagio Linguaggi Comune
Abilità: Atletica +9, Storia +5
For 19 (+7) Des 14 (+5) Sag 14 (+5)
Cos 15 (+5) Int 11 (+3) Car 10 (+3)
Equipaggiamento: cotta di maglia, scudo piccolo, spada
lunga

Re Magwire di Challenor

Umano Aristocratico 10 Iniziativa: +3
Velocità: 6 m (4 caselle, ridotta dall'armatura)

65 pf

CA: 20
a contatto 9

Bab: +7; TIRI SALVEZZA
Mischia: +10; **Tempra +9**
Distanza: +9; **Riflessi +4**
CMB: +7; CMD: 19 **Volontà +10**

ATTACCHI

Spadone a due mani
+12/+7 TxC = 2d6+5 danni (19-20 x2)
con attacco poderoso
+10/+5 TxC = 2d6+11 danni (19-20 x2)

Principe Gaheris di Challenor

Umano Aristocratico 2 / Mago 3 Iniziativa: +5
Velocità: 9 m (6 caselle)

29 pf

CA: 12
a contatto 11

Bab: +2; TIRI SALVEZZA
Mischia: +1; **Tempra +3**
Distanza: +3; **Riflessi +3**
CMB: +1; CMD: 12 **Volontà +6**

ATTACCHI

O Charme su persone (CD 15)
O Unto (CD 15)

Alto chierico Aldwyn

Umano Chierico 7 (Pelor) Iniziativa: +3
Velocità: 6 m (4 caselle, ridotta dall'armatura)

38 pf

CA: 18
a contatto 9

Bab: +5; TIRI SALVEZZA
Mischia: +5; **Tempra +7**
Distanza: +4; **Riflessi +2**
CMB: +5; CMD: 14 **Volontà +10**

ATTACCHI

O Comando (CD 15)
O Riscaldare il metallo (CD 16)
O Blocca persone (CD 16)
O Luce incandescente - 3d8 (CD 17)

Ar cimago Vaugan

Umano Mago 7 Iniziativa: +5
Velocità: 9 m (6 caselle)

38 pf

CA: 12
a contatto 11

Bab: +3; TIRI SALVEZZA
Mischia: +2; **Tempra +5**
Distanza: +4; **Riflessi +4**
CMB: +2; CMD: 13 **Volontà +7**

ATTACCHI

O Blocca persone (CD 19)
O Palla di fuoco - 7d6pf (CD 17)
O Costrizione inferiore (CD 20)
O Riscaldare il metallo (CD 16)
O Blocca persone (CD 16)
O Luce incandescente - 3d8 (CD 17)

Shen-Shen

Wu Tzu Chung-Ho Daiwung

Figlia del Drago Arist.2 / Magus 10 Iniziativa: +5

Velocità: 6 m (4 caselle)

Resistenza 10/fuoco (anello)

66 pf

CA: 18
a contatto 11
alla sprovvista 17

Bab: +8;

TIRI SALVEZZA

Mischia: +11;

Tempra +10

Distanza: +9;

Riflessi +6

CMB: +11; CMD: 22

Volontà +13

ATTACCHI

Frusta scorpione +1

+13/+8 TxC = 1d4+4 danni

Frusta scorpione +1 + attacco poderoso

+ velocità + stretta folgorante

+9/+9/+4 TxC = 1d4+10 +5d6 danni il primo

1d4+10 danni gli altri due

Attacco velocizzato

come azione istantanea rende l'arma velocizzata

Combattimagia

Può lanciare una magia che richiede un'azione standard come parte di un attacco completo (con +2 TxC e prova di Concentrazione).

Picchiamagia

Può scaricare una magia che richiede contatto con un attacco dell'arma fatto al massimo bonus.

Concentrazione + 16

O Tocco gelido - 4d6 e il bersaglio può fare solo un'azione di movimento o standard per 1 round

O Immagine speculare

O Palla di fuoco - 15d6 (CD 17)

O Invisibilità superiore

O Neri tentacoli

Shi Harr'kakh Gueng-Hu Daiwu

Coboldo stregone [draconico] 8

Iniziativa: +6

Velocità: 6 m (4 caselle)

Resistenza 5/fuoco.

44 pf

CA: 17
a contatto 14
alla sprovvista 15

Bab: +4;

TIRI SALVEZZA

Mischia: +2;

Tempra +6

Distanza: +6;

Riflessi +6

CMB: +1; CMD: 13

Volontà +7

ATTACCHI

OOOOO Dardo incantato - 4d4+4

OOO Arco bruciante - tre bersagli, 8d6+7, 4d6+4, 2d2+2, CD 18/16

OO Palla di fuoco - 8d6+8 (CD 19)

O Detonare - 8d8+8 entro 4,5 m, metà entro 9 m; chi lancia subisce metà danno senza TS.

Zheng Tzu Nam-Gi Daiwu

Figlio del Drago Magus 8

Iniziativa: +5

Velocità: 6 m (4 caselle)

60 pf

CA: 18
a contatto 11

Bab: +6;

TIRI SALVEZZA

Mischia: +9;

Tempra +8

Distanza: +7;

Riflessi +4

CMB: +9; CMD: 20

Volontà +8

ATTACCHI

Frusta scorpione +3 (+2 di potere)

+13/+8 TxC = 1d4+6 danni

Frusta scorpione +3 + attacco poderoso + stretta folgorante

+8/+8/+3 TxC = 1d4+12+5d6 danni il primo,

1d4+12 danni gli altri due

Combattimagia

Picchiamagia v. Shen Shen

Concentrazione +13

O Immagini speculari

O Sfocatura

O Ragnatela

O Palla di fuoco (12d6 danni, CD 16)

O Tocco del vampiro (4d6)

Play 2014 - L'Aquila e il Drago

RE MAGWIRE DI CHALLENOR

nobile umano livello 4 Controllore

Umanoide naturale medio

Iniziativa: +3 Sensi: Percezione +3

PF 40; Sanguinante 20

CA 18; Tempra 16, Riflessi 16, Volontà 17
vedi anche "Protezione"

Velocità 5

Protezione

il re guadagna un bonus di +2 alle difese quando un alleato è adiacente a lui

(M) Spada lunga (standard, a volontà)

+12 contro CA; 1d8+3 danni

Nominare un campione (standard, a volontà)

Emanazione ravvicinata 10, solo un alleato.

Il bersaglio esegue un attacco basilare come azione gratuita e scatta di un quadretto prima dell'attacco.

Ispirare autorità (standard, a incontro)

Emanazione ravvicinata 10, solo un alleato

Il bersaglio esegue un attacco a volontà o a incontro, o recupera un potere di attacco come azione gratuita.

Esitazione (standard, a incontro)

Emanazione ravvicinata 5, bersaglia solo i nemici
+9 contro Volontà; il bersaglio non può usare un punto azione durante il suo turno.

Allineamento malvagio Linguaggi Comune

Abilità: Diplomazia +10, Intuizione+8, Raggirare +10

For 15 (+4) Des 12 (+3) Sag 12 (+3)

Cos 12 (+3) Int 14 (+4) Car 16 (+5)

Equipaggiamento: spada lunga, giaco di maglia.

Nello scontro finale nella sala del trono, ha solo più 20 danni

ARCIMAGO VAUGAN

magico umano livello 6 Artigliere

Umanoide naturale medio

Iniziativa: +5 Sensi: Percezione +6

PF 54; Sanguinante 27

CA 18; Tempra 14, Riflessi 15, Volontà 16

Velocità 5

(M) Bastone (standard, a volontà)

+5 contro CA; 1d8 danni

(D) Dardo incantato (standard, a volontà) distanza 20

+8 contro Riflessi; 2d4+4 danni da forza

(D) Luci danzanti (standard, incontro), distanza 10

Il mago effettua un attacco contro 3 bersagli differenti
+8 contro Riflessi; 1d6 + 4 danni da tuono.

(E) Esplosione tonante (standard, a incontro)

Esplosione di area 1 entro 10 quadretti

+8 contro Tempra; 1d8 + 4 danni da tuono, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Allineamento neutrale Linguaggi Comune

Abilità: Arcano +12, Diplomazia +9, Intuizione +11

For 10 (+3) Des 14 (+5) Sag 17 (+6)

Cos 12 (+4) Int 18 (+7) Car 12 (+4)

Equipaggiamento: vesti da mago+1, bastone, bacchetta.

ALTO CHIERICO ALDWYN

chierico umano livello 6 Controllore

Umanoide naturale medio

Iniziativa: +7 Sensi: Percezione +8

PF 58; Sanguinante 29

CA 21; Tempra 18, Riflessi 19, Volontà 20

Velocità 5

(M) Verga (standard, a volontà)

+11 contro CA; 1d8+3 danni

(D) Fulmine solare (standard, a volontà) distanza 20

+13 contro CA; 2d8+5 danni radiosi

Raggio di luce (standard, ricaricabile quando un bersaglio passa il tiro salvezza contro questo effetto)

Distanza 20

+13 contro Volontà; 3d6+5 danni radiosi, e il bersaglio subisce 5 danni continuati radiosi e una penalità di -2 a tutte le difese (tiro salvezza termina entrambi).

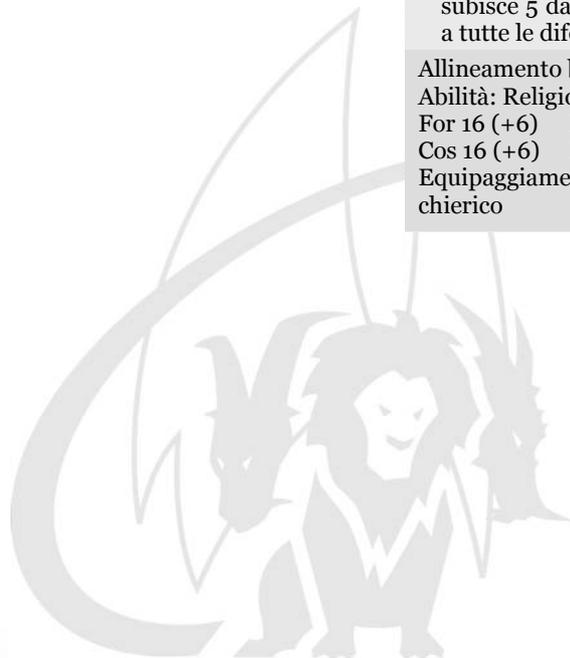
Allineamento buono Linguaggi Comune

Abilità: Religione +15, Diplomazia, +11, Intuizione +15

For 16 (+6) Des 18 (+7) Sag 20 (+10)

Cos 16 (+6) Int 12 (+4) Car 16 (+6)

Equipaggiamento: verga, simbolo sacro di Pelor, vesti da chierico



SHI HARR'KAKH

coboldo cerimoniere livello 8 Artigliere (Guida)

Umanoide naturale piccolo

Iniziativa: **+8** Sensi: Percezione +8, scurovisione

PF **66**; Sanguinante **33**

CA **21**; Tempra **17**, Riflessi **19**, Volontà **19**

Velocità 6

(M) Bastone (standard, a volontà)

+11 contro CA; 1d8 danni

Esplosione di acido (standard, a incontro ricaricabile con 6), esplosione ad area 1 entro 10 quad.

+10 contro Riflessi; 3d6+5 danni da acido + 5 continuati (TS termina)

Suscitare coraggio (minore, a incontro) em. ravv. 10

Gli alleati coboldi e draconici entro l'emanazione guadagnano 5 punti ferita temporanei e scattano di 1 quadretto.

Soffio del drago (standard, incontro, ricaricabile quando diventa sanguinante), esplosione ravvicinata 3

+10 contro Tempra; 1d10+5 danni da acido.

Mancato: danni dimezzati

Scattante (minore, a volontà)

il coboldo scatta di un quadretto.

Allineamento malvagio Linguaggi Comune, draconico

Abilità: Diplomazia +12, Intuizione +14, Raggirare +12

For 9 (+3) Des 16 (+7) Sag 17 (+7)

Cos 12 (+5) Int 9 (+3) Car 12 (+5)

Equipaggiamento: verga, tunica

ZHENG TZU

capitano dragonico livello 13 Schermigliatore

Umanoide naturale medio

Iniziativa: **+13** Sensi: Percezione +13

PF **130**; Sanguinante **65** (v. Furia dragonide)

CA **26**; Tempra **23**, Riflessi **24**, Volontà **21**

Velocità 7

Punto azione 1

(M) Scimitarra (standard, a volontà)

+19 (+20 se sanguinante) contro CA; 1d6+5 (critico 2d6+5)

(M) Doppio attacco di scimitarra (standard, a volontà)

Se il dragonide non esegue una azione di movimento nel suo turno scatta di 1 quadretto e fa un doppio attacco con la sua scimitarra, o viceversa.

(M) Soffio del drago (minore, a incontro, ricaricabile quando diventa sanguinante)

Esplosione ravvicinata 3, +14 contro Riflessi (+15 se sanguinante); 2d6+5 danni da acido

Spirito Impetuoso (reazione immediata quando un nemico lascia un quadretto adiacente a lui, a volontà)

Il dragonide effettua un attacco base contro il nemico, anche se questo ha fatto solo uno scatto.

Furia dragonide (solo quando è sanguinante)

Il dragonide guadagna un +1 ai tiri per colpire.

Passo infiltrante (movimento, ricaricabile dopo che il dragonide attacca due nemici diversi con il suo potere Doppio attacco di scimitarra)

Il dragonide scatta di 3 quadretti.

Allineamento neutrale Linguaggi Comune, draconico

Abilità: Atletica +15, Intimidire +9, Furtività +16

For 18 (+10) Des 21 (+11) Sag 14 (+8)

Cos 17 (+9) Int 10 (+6) Car 12 (+7)

Equipaggiamento: armatura di piastre, scimitarra



Credits

Da un'idea di

EGORON — Ennio Guglielmetto

KHANDRA — Federica Faggiani

GILGAMESH

Sviluppo avventura

KHANDRA — Federica Faggiani

DF — Filippo Pusset

SOLKANAR — Alberto Tonda

FREDDY — Federica Bettoja

ANDRE' DUVAL — Federico Crivellin

EGORON — Ennio Guglielmetto

Sviluppo regolistico D&D Pathfinder

DF — Filippo Pusset

SOLKANAR — Alberto Tonda

Sviluppo regolistico D&D 4°ed.

FREDDY — Federica Bettoja

ANDRE' DUVAL — Federico Crivellin

Personaggi prefatti

DF — Filippo Pusset

SOLKANAR — Alberto Tonda

KHANDRA — Federica Faggiani

FREDDY — Federica Bettoja

CIRICINZIA — Cinza Cappadona

Disegni e impaginazione

EGORON — Ennio Guglielmetto

Playtest

SZASS TAM — Andrea M.A. Barbera

LEANNAN — Clara Vironda

AMICI DEL GRUPPO CHIMERA

RUNE DEL LUPO

Supporto, confronto e assistenza

ASHEN SUGAR — Luca Bobbio

il



presenta

L'Aquila e il Drago

2014



Introduzione
ed Handouts
per i Giocatori

**JOLLY
JOKER**

per informazioni: www.gruppochimera.it

**Giochi
Uniti**

“L’Aquila e il Drago”

“Di guardia a un porticato! Capisco la Sala del Trono, capisco il Tempio Maggiore, ma un porticato? Tra un po’ metteranno una guardia a ogni fioriera del palazzo!”

“Sì, e poi metteranno una guardia a guardia di ogni guardia!”

“Ah, ma quello l’hanno già fatto. Chi è di turno alla Sala del Trono e alle Porte è in coppia con uno di *loro*...”

“Davvero?”

“Sì, ero tra quelli del primo turno. Mi è toccato uno spilungone simpatico come un gargoyle. Ha aperto bocca solo per dire che non parlava la mia lingua. E poi ha passato il suo tempo a scrutare la sala, sempre sul chi vive, come se da un momento all’altro dovesse irrompere un’orda di baatezu! Voglio dire... con tutte le precauzioni che hanno preso, magiche e non, cosa pensano possa succedere?”

“Non mi piace... sai come dice il proverbio: ‘chi vive d’inganni vede inganni ovunque’. E poi, ‘sto fatto che sono imparentati con i draghi... i draghi sono bestie infide. A proposito, è vero che *loro* hanno la pelle a scaglie?”

“Mah, quelli che ho visto io non sono davvero uomini-rettile: hanno solo qualche traccia di scaglie sulle braccia o sul viso... certo, la pelle viola rende subito chiaro che non sono umani. E poi, c’è il loro “gran ciambellano”...”

“E’ davvero un coboldo?”

“Coboldo dalla testa ai piedi. Laccato di rosso, rivestito di seta, carico di gioielli, ma comunque un coboldo. L’ho visto bene perché ha passato molto tempo nella Sala del Trono a discutere con l’arcimago Vaugan dei dettagli del matrimonio e delle protezioni magiche”

“Da non credersi... fino a ieri pagavamo cinque scudi d’argento per ogni testa di coboldo consegnata a palazzo... o li usavamo come schiavi... e ora ci troviamo quei mostri scagliuti come alleati. Mi chiedo cos’altro ci aspetta...”

“Non so... ho parlato con le ragazze nelle cucine: stanno impazzendo per preparare il pranzo di matrimonio seguendo le puntigliose direttive della sposa. E le uova no, e il latte nemmeno... di sicuro il principe avrà a che fare con un bel caratterino di moglie”

“Basta che non ci facciano mangiare carne o pesce crudo, come fanno loro. Mi viene da vomitare anche solo a pensarci...”

“Io comunque sono fiducioso. Anche se lei è la nipote del loro sovrano e ha alle spalle tutta la forza del dragonato, una volta sposata dovrà imparare a stare al suo posto. E’ il re che governa, non la regina. Se il nostro principe ha anche solo metà della tempra del nostro sire, saprà tenerle testa”

“Speriamo. Un conto è stato abituarsi alle brutte barbe degli Scalthiani, o alle orecchie a punta dei Galladiani... ma questi sono dei barbari!”

“L’Aquila e il Drago”

“Guarda, poteva andare peggio. Se fosse scoppiata una guerra tra noi e loro, non so davvero come sarebbe andata a finire...”

“Il nostro esercito è il più forte di tutta Albadia, e il nostro re non è mai stato sconfitto in battaglia!”

“Perché ha scelto bene le battaglie da combattere. Questi hanno i Draghi dalla loro: ti ricordi cosa è successo ai Difensori del Regno, quando ancora pensavamo fossero semplici mostri? Pwoossh! Ridotti in cenere. Chissà quanti uomini ci sarebbe costato vincere contro gli Scagliformi. No: per quanto vecchio e irascibile, Re Magwire sa il fatto suo. Con questa alleanza, Occania avrà la forza militare per tenere in riga Scalthia e Galladia, e finalmente unificare Albadia.”

“Speriamo...”

“Perché sei così dubbioso? Cos’è che non convince?”

“Non lo so, una sensazione... non ti sembra strano che abbiano chiesto di celebrare il matrimonio entro una settimana, non un giorno di più? Che fretta c’era?”

“Boh, va a sapere. Sono strani, fanno cose strane... sempre che non sia stato il nostro sire a chiederlo: in fin dei conti prima si celebra il matrimonio, meno tempo hanno Scalthia e Galladia per architettare qualcosa...”

“Di sicuro se il matrimonio dovesse andare incontro a qualche problema, l’intera Occania si troverebbe in guai seri...”

“Il più grande arcimago di Albadia e il più devoto sacerdote di Pelor hanno usato tutte le loro arti magiche per proteggere il palazzo e la cerimonia; ci sono davvero guardie ovunque; e nessuno vuole scontentare il vecchio Magwire, col rischio di perdere la testa. Cosa vuoi che vada storto? Senza contare che per domani avranno già nominato i nuovi Difensori del Regno...”

“Ah, non l’hai saputo? Sono già stati scelti. E sicuramente per merito, senza alcun dubbio: sono il cugino del principe e i suoi compagni!”

“Beh, allora sì che mi sento al sicuro! Ma perché proprio loro?”

“I precedenti Difensori del Regno sono cenere: tra gli avventurieri rimasti, erano i più conosciuti, o così si dice... certo, le parentele altolocate aiutano sempre. Al posto giusto nel momento giusto... che caso fortunato, vero?”

“Comunque, io resto della mia idea: il matrimonio cambierà la storia del nostro regno”

“Oh, questo è certo. Ma la cambierà in meglio?”

“L'Aquila e il Drago”



Albadia

Una grande isola vicina alle coste del continente di Meridial. E' abitata in maggioranza da umani, con nutrite minoranze di umanoidi, e un numero relativamente piccolo di umanoidi mostruosi, che vivono ai margini dei regni, nelle zone selvagge. Politicamente, Albadia è divisa in tre grandi nazioni (Occania, Scalthia e Galladia), più un numero considerevole di piccoli potentati. Dopo centinaia di anni di guerre, intervallati da tregue, l'isola vive un periodo di fragile pace: Occania e Galladia hanno stipulato una tenue alleanza quando Aergol Slawsyne, re di Galladia, ha sposato in seconde nozze Neowen, la figlia di re Magwire di Occania.



Dragonato di Xi

Il misterioso Dragonato di Xi era del tutto sconosciuto agli Albadiani, prima di qualche mese fa, quando un'armata proveniente da Est ha conquistato uno dopo l'altro i regni del continente di Meridial per poi sbarcare sulle coste di Occania. A capo dell'armata c'è la **Shen-Shen**, nipote dell'Imperatore-Drago. Dopo i primi contatti bellicosi con Occania, la diplomazia ha lavorato da entrambe le parti, arrivando ad una soluzione di compromesso: la Shen-Shen è ora promessa sposa al Principe Gaheris di Challenor, erede al trono di Occania.



Occania

Il regno più potente delle terre di Albadia. La famiglia del re **Magwire di Challenor** è al potere da oltre 500 anni.

I commerci di Occania sono prosperi, le sue istituzioni sono rispettate, il suo esercito è bene addestrato. La stabilità politica di Occania deriva anche da uno dei suoi tesori magici, l'Altare dei Re: un artefatto benedetto di Pelor, che è in grado di riportare in vita un membro della famiglia reale morto per cause non naturali.



Scalthia

Una nazione che confina con Occania e Galladia. E' probabilmente il secondo regno più possente dopo Occania. Gli uomini Scalthiani amano farsi

crescere lunghe barbe.

Il Reggente di Scalthia è **Bethad Ma Findláich**, ma il vero potere risiede in un concilio di famiglie nobili, che possono eleggere o sfiduciare il Reggente tramite votazione... cosa che accade piuttosto spesso.



Galladia

Il terzo regno come importanza, dopo Occania e Scalthia. E' meno popolato degli altri due, ed è noto per essere ricoperto di boschi e foreste.

I Galladiani sono solitamente alti e magri: moltissimi fra di loro hanno i capelli rossi e le orecchie lievemente a punta, cosa che alimenta dicerie sul loro sangue fatato.

La monarchia di Galladia è ereditaria, ma -a differenza di Occania- anche le figlie femmine possono ereditare il titolo. L'attuale re è **Aergol Slawsyne**.

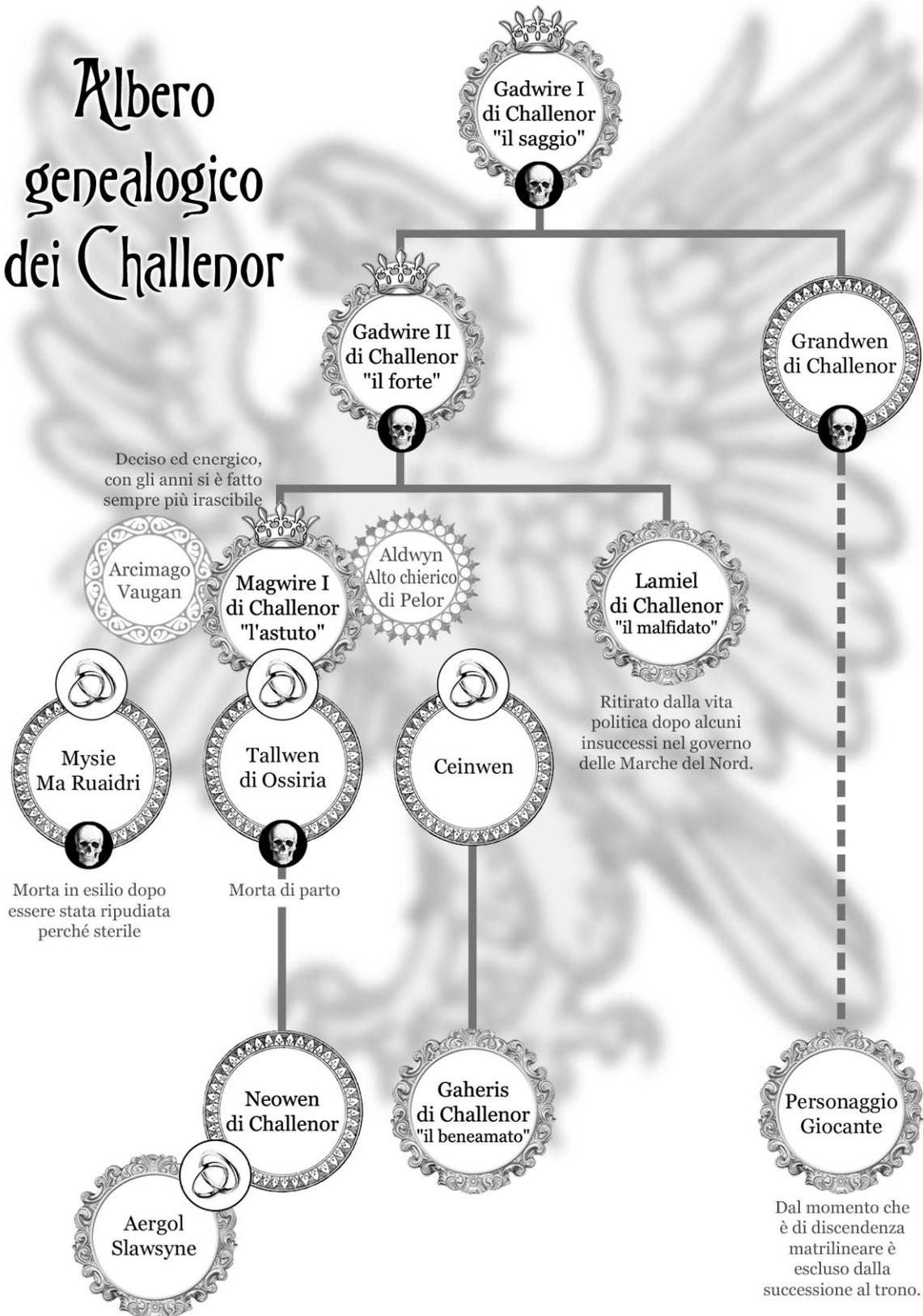
"L'Aquila e il Drago"



Mappa di Albadia

"L'Aquila e il Drago"

Albero genealogico dei Challenor



“L’Aquila e il Drago”

I Personaggi Giocanti sono eroi di Occania, di belle speranze ma famosi più per il fatto che tra di loro c’è un membro di un ramo cadetto della famiglia reale (un cugino per parte di nonna del principe ereditario Gaheris di Challenor: v. albero genealogico) piuttosto che per le imprese compiute.

Vista la moria di eroi dovuta alle ultime vicissitudini, i Personaggi Giocanti sono gli unici rimasti in grado di tornare rapidamente alla capitale e presenziare alla cerimonia nuziale del principe con l’alta dignitaria del Dragonato di Xi: vengono quindi convocati d’urgenza e nominati alla bisogna “Primi Difensori del Regno”.

Questa carica è pro forma ma di grande prestigio. Implica che i Personaggi Giocanti giurino di difendere il Regno di Occania anche a costo della vita. Come conseguenza i Primi Difensori sono ammirati e rispettati: ogni cittadino di Occania è teoricamente a loro disposizione e farà il possibile per aiutarli.

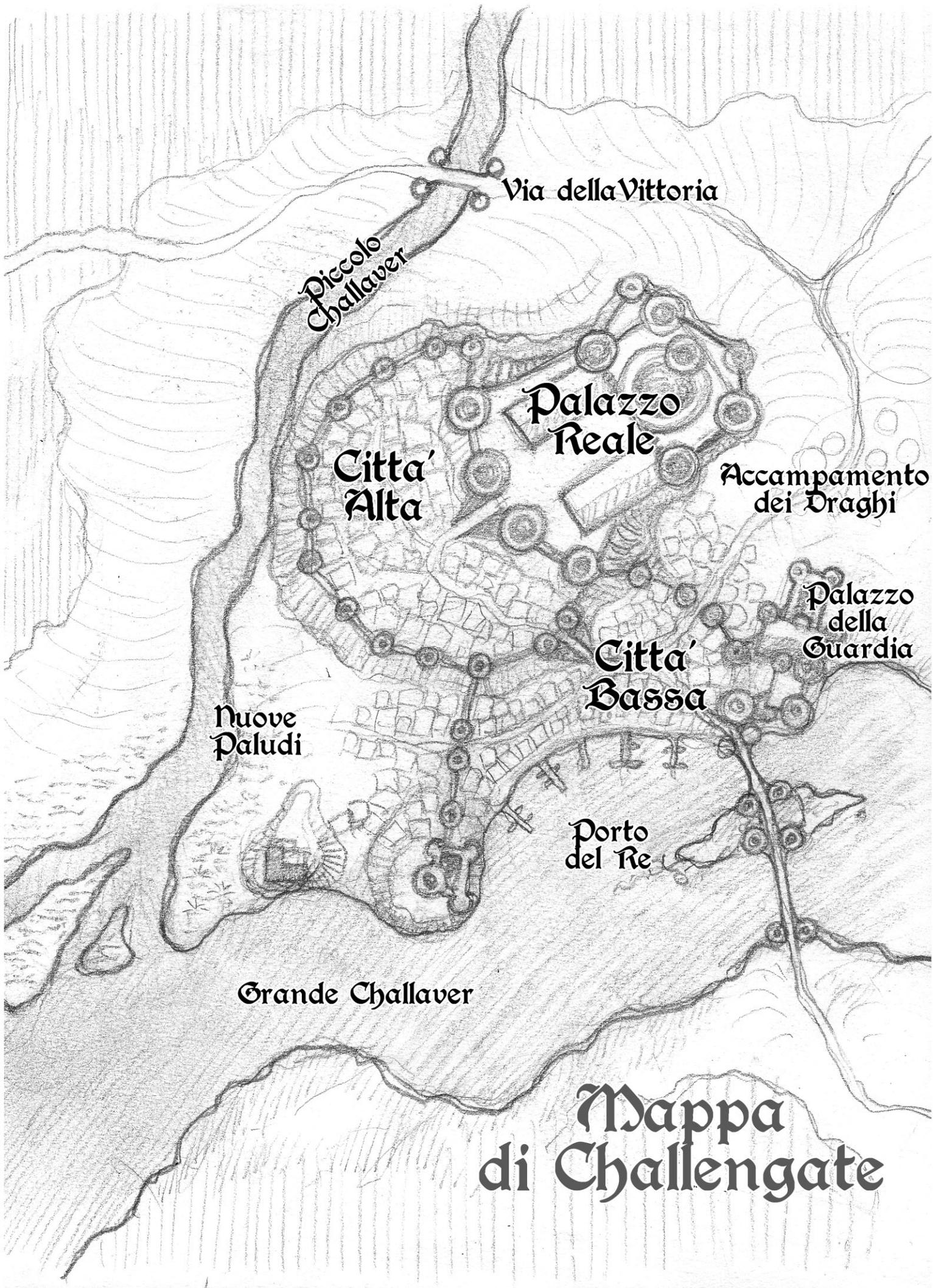
Vincoli:

- ◆ un Personaggio Giocante (indifferentemente maschio o femmina, ma di razza umana, mezz’elfa o mezz’orca) è **cugino/a del principe ereditario Gaheris di Challenor**;
- ◆ **i Personaggi Giocanti sono Difensori del Regno di Occania:** hanno giurato di difenderlo da ogni pericolo anche a costo della vita e almeno la maggioranza di loro ne ha effettivamente a cuore la sorte;
- ◆ (4°ed) nessun Personaggio Giocante può essere di razza dragonide.

Chiarimenti:

- ◆ individui di razze mostruose sono di solito ammessi nel Regno di Occania solo come schiavi, tuttavia le razze che possono essere scelte per i Personaggi Giocanti non sono considerate razze mostruose;
- ◆ dal momento che è di discendenza matrilineare, il cugino del principe è escluso dalla successione al trono.

Vincoli di background



Via della Vittoria

Piccolo
Challaver

Citta'
Alta

Palazzo
Reale

Accampamento
dei Draghi

Palazzo
della
Guardia

Citta'
Bassa

Nuove
Paludi

Porto
del Re

Grande Challaver

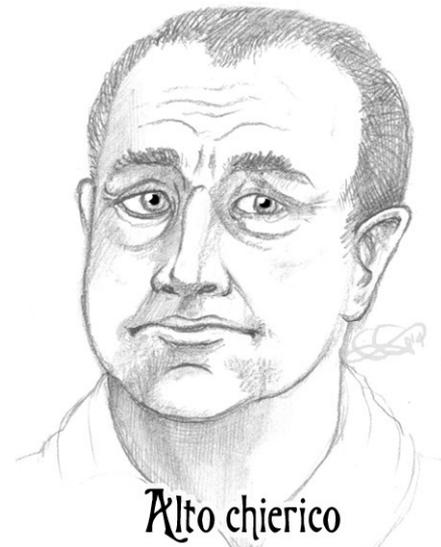
Mappa di Challengate



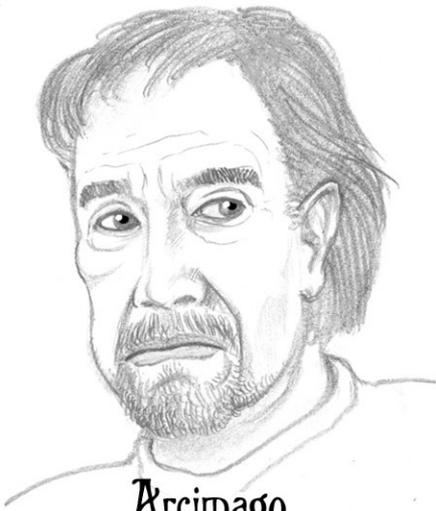
Re Magwire I
di Challenor



Regina Ceinwen



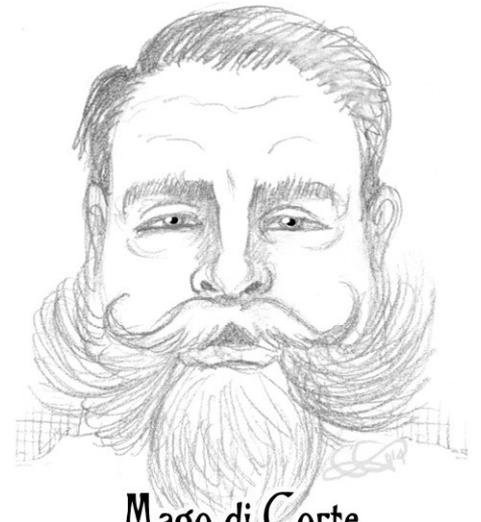
Alto chierico
Aldwyn



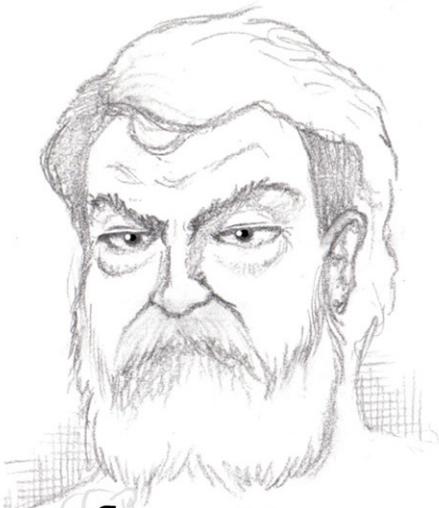
Arcimago
Vaughan



Lord Bethad
Ma Fíndláich



Mago di Corte
Vernoche



Guardia del corpo
Morwan



Cerimoniere di Corte
Ladden



Dama di Corte
Brice



Principe Gaheris
di Challenor



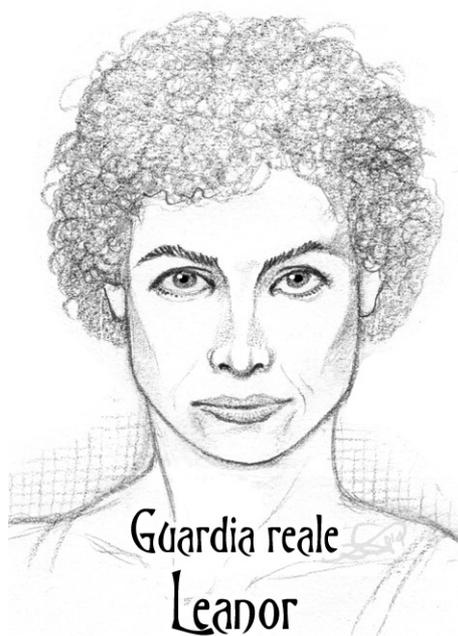
Shen-Shen Wu Tzu
Chung-Ho Daiwung



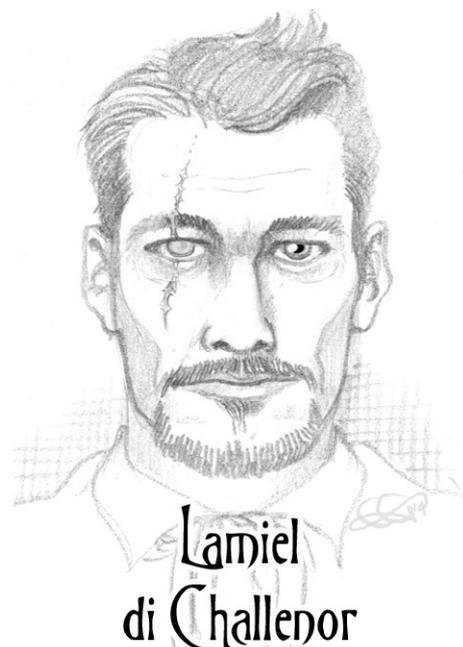
Capitano Zheng Tzu
Nam-Gi Daiwu



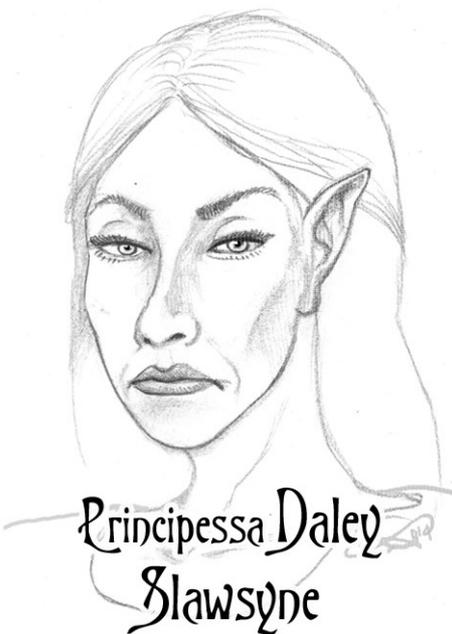
Gran Cerimoniere
Shi Harr'kakh
Gueng-Hu Daiwu



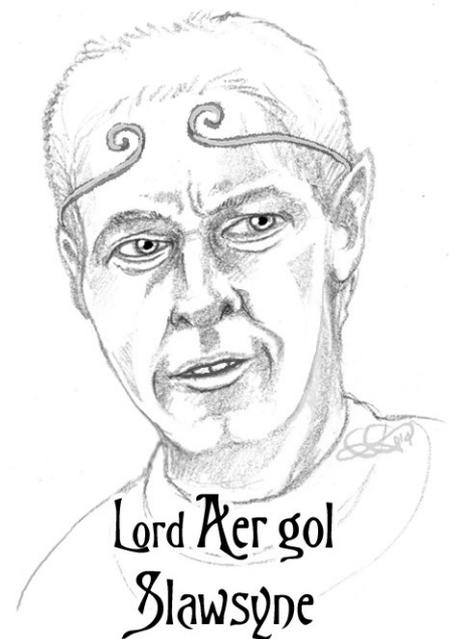
Guardia reale
Leonor



Lamiel
di Challenor



Principessa Daley
Slawsyne



Lord Ker gol
Slawsyne



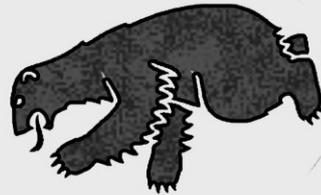
Mago di Corte
Vahey

Sala del Trono



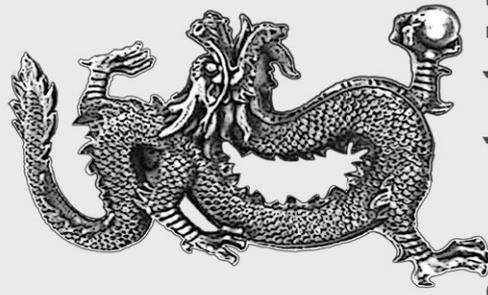
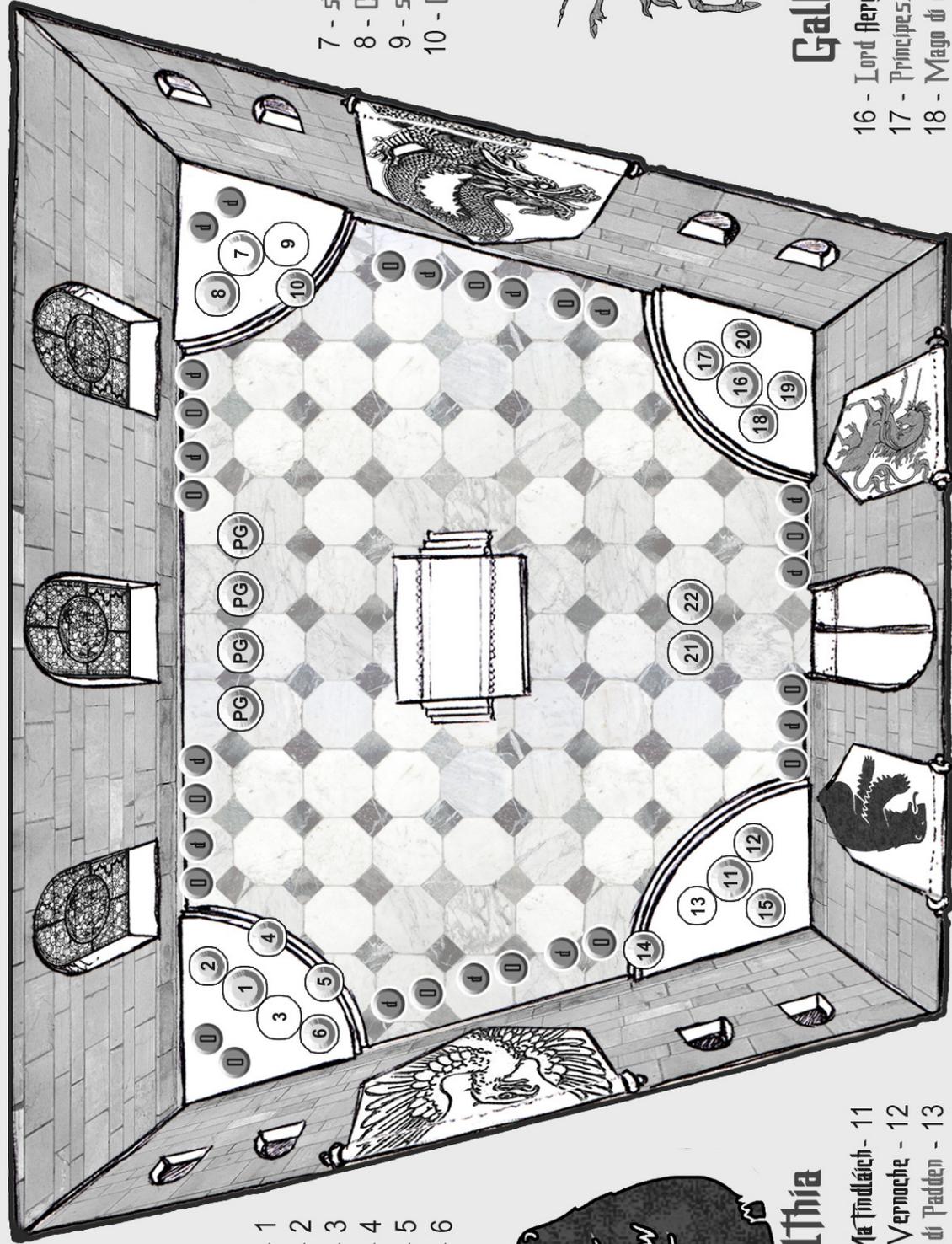
Occania

- Re Maguire di Challenor - 1
- Regina Cemwen - 2
- seggio vuoto per Gaberis - 3
- Arcimago Vaugan - 4
- Alto Chierico Aldwyn - 5
- Lamiel di Challenor - 6



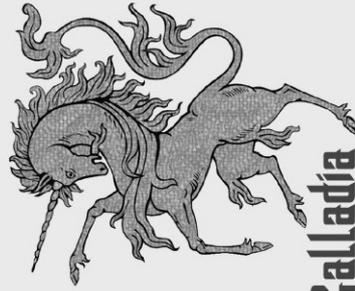
Scalthia

- Lord Bethad Ma Tindlách - 11
- Mago di corte Vernoche - 12
- seggio vuoto di Padden - 13
- Cerimoniere di corte Padden - 14
- Guardia scalthiana Moruan - 15



Dragonato di Xi

- 7 - statua del Drago Celeste
- 8 - Capitano Zheng Tzu Nam-Gi Daiuu
- 9 - seggio vuoto per la Shen-Shen
- 10 - Gran ciambellano Shi Harkak'h Gueng-Hu Daiuu



Galladia

- 16 - Lord Aergol Slawsyne
- 17 - Principessa Daley Slawsyne
- 18 - Mago di corte Vahey
- 19 - Guardia galladiana Finnagan
- 20 - Guardia galladiana Ollagan

- guardia reale di Occania
- guardia del Dragonato di Xi
- Personaggi Giocanti

- 21 - Principe ereditario Gaberis di Challenor
- 22 - Shen-Shen Wu Tzu Chung-Ho Daiuuung

Occania

Il re è comodamente seduto sul trono e segue la cerimonia con un'espressione solenne, mentre alla sua destra c'è il seggio del principe, lasciato libero, e un altro seggio su cui è stravaccato il fratello del re, che segue la cerimonia con aria sorniona, giocherellando con i suoi anelli; invece alla sinistra del re, in posizione un po' più arretrata, come tradizione, siede la regina: tiene gli occhi bassi e solo ogni tanto li alza per seguire la cerimonia.

Il mago e il chierico sono in piedi, a fianco della pedana, e il loro sguardo fa la spola tra la coppia di sposi e il pubblico, tenendo tutto sotto controllo anche tramite incantesimi di individuazione del magico e dell'invisibile. Il mago è il più nervoso dei due.

Scalthia

Il Lord siede sul trono sorridendo, ma ogni tanto scambia qualche commento a bassa voce con il mago di corte, seduto sul seggio alla sua destra, e in quelle occasioni il sorriso si fa meno sincero. In un caso, devono persino soffocare una risata, cercando di camuffarla da colpo di tosse e ottenendo molti sguardi di rimprovero, cui rispondono con un sorriso più ampio.

La guardia scelta è in piedi dietro il trono, a tener d'occhio i dragoniani, mentre il cerimoniere di corte non è seduto sul suo seggio alla sinistra del Lord, ma è in piedi vicino al bordo della pedana, a osservare attentamente la cerimonia a braccia conserte.

Galladia

Il lord di Galladia segue con grande interesse la cerimonia, tenendo una mano sulla spalla della figlia seduta alla sua destra, la quale è scura in volto e sta cercando di stritolare un ventaglio che ha in mano. Alla sinistra siede il mago di corte, che tiene gli occhi fissi su di voi con espressione severa, mentre le guardie, evidentemente due gemelli, sono posizionate dietro il trono e sono concentrate sul tenere d'occhio le altre guardie della sala.

Dragonato di Xi

Il trono è occupato dalla statua del Sommo Drago Imperiale, simbolo del potere del sovrano del dragonato. Ai suoi lati ci sono due seggi, uno per la Shen-Shen e uno occupato dal guerriero in armatura dorata. Ha un'espressione corrucciata e una mano poggiata sull'impugnatura di una strana arma esotica, simile a una frusta, che porta alla cintura; non stacca per un istante gli occhi dalla sposa. Al suo fianco c'è il gran cerimoniere coboldo, immobile in piedi, le mani sepolte nelle maniche della sua ricca tunica: anche lui segue la cerimonia con estrema attenzione ed espressione imperscrutabile, facendo guizzare continuamente la lingua biforcuta tra i denti.