



DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO

TORNEO A SQUADRE DI DUNGEONS & DRAGONS 5° ED.
AVVENTURA INVESTIGATIVA PER 4-6 GIOCATORI



CON IL PATROCINIO DI:



CITTÀ DI CHIVASSO



Carissimo Dungeon Master,

“Dove le profezie sbagliano” è un’avventura per Dungeons&Dragons 5° edizione che nasce dalla collaborazione tra due storiche associazioni italiane, i Revelsh Blind Beholders A.P.S. e il Gruppo Chimera.

Il Gruppo Chimera è un’associazione che ha come scopo la promozione del gioco di ruolo come occasione di incontro e divertimento. Nel corso di vent’anni di attività hanno coinvolto migliaia di giocatori di tutta Italia in iniziative di grande successo, proponendo tornei ed eventi dimostrativi all’interno delle principali rassegne ludiche nazionali.

Anche i Revelsh Blind Beholders A.P.S. sono un’associazione con i medesimi scopi e con esperienze simili nell’ambito dei Giochi di Ruolo. Con una sede a Chivasso e punto di riferimento per giocatori da tutta la provincia di Torino, gli RBB sono stati per anni una componente attiva del Campionato Nazionale di Giochi di Ruolo, arrivando a proporre la finale del 2010.

Queste due associazioni hanno unito le forze per proporre un’avventura che siamo sicuri sarà in grado di regalare avvincenti sessioni di gioco sia a giocatori appassionati, sia a chi si avvicina per la prima volta a Dungeons & Dragons.

“Dove le profezie sbagliano” è stata presentata per la prima volta come avventura da torneo nel giugno del 2022 in Chivasso, Torino e Susa. È stata progettata per un **gruppo di personaggi di livello 5-6 di allineamento non malvagio**, per essere giocata in **quattro ore** e, in un arco di tempo così breve, fornire al Dungeon Master criteri sufficienti a valutare una squadra.

In questa versione abbiamo scelto di non apportare sostanziali modifiche al testo: puoi giocare l’avventura come l’ha giocata chi ha partecipato al torneo, usando i PG prefatti allegati o creandoli con le regole di creazione dei PG che trovi sul sito del Gruppo Chimera (www.gruppochimera.it, sezione “materiali”), mantenendo un ritmo serrato e tenendo conto che lo scontro finale può portare alla morte dei PG se non sono abbastanza abili e capaci; oppure giocarla su più sessioni, dilatando i tempi e lasciando che i giocatori esplorino con calma l’intera avventura nel suo dipanarsi.

L’avventura non perde di mordente nel caso sia giocata con un diverso numero di PG o con livelli più alti (fino all’8° livello), può essere facilmente adattata alla maggior parte delle campagne casalinghe e può dare spunti per ulteriori avventure nel regno di SpadaScudo.

Per qualsiasi necessità, puoi contattarci attraverso i nostri siti internet.

Buon gioco e buon divertimento.



INTRODUZIONE

La città di TorreCatena è un enigma, ma di quelli che affascinano e intrigano.

Effervescente di eventi e spettacoli, ricca di arte e scienza, piena di gente d'ogni razza e cultura, eppure divisa in gruppi, gilde, ghetti, che si guardano con diffidenza e supponenza.

Ricco porto fluviale, capitale della Contea omonima, sede di grandi templi e prestigiose scuole di magia, eppure città di frontiera, fortezza sul margine delle Terre Selvagge, sotto costante minaccia di essere attaccata dai mostri.

Aperta a ogni tipo di commercio, eppure diffidente verso gli stranieri.

Sotto la speciale protezione degli Dèi della Luce, eppure devota a mille divinità.

Governata dal Consiglio Regio dominato con pugno saldo dal famoso eroe Conte di Ferro, eppure guidata da un Consiglio delle Gilde formalmente senza potere, di fatto arbitro della vita cittadina.

L'ultimo enigma riguarda direttamente voi: malgrado siate arrivati in città da pochi giorni, malgrado siate stranieri, anzi, semplici viandanti, un messo del Consiglio vi ha comunicato che, vista la fama delle vostre imprese, a buon diritto fate parte della Gilda degli Avventurieri e che pertanto potete partecipare al Consiglio delle Gilde.

Così, eccovi qui: nella Sala del Consiglio, piena di gente e di rumore, in attesa che la riunione inizi. Capitani di nave, banchieri e ricconi in abiti stravaganti discutono tra loro sotto il gonfalone della Gilda dei Mercanti; maghi e studiosi dialogano o leggono antiche pergamene sotto lo stendardo della Gilda della Sapienza; bardi, giocolieri e danzatrici chiacchierano sotto il vessillo della Gilda delle Arti; un campionario di persone di ogni razza e mezza-razza discute a piccoli gruppi sotto l'emblema della Gilda degli Stranieri; e poi ci siete voi, la Gilda degli Avventurieri, ovvero due gruppi ben distinti, ciascuno per conto suo.

State pensando se è il caso di andare a presentarvi agli altri, quando sul podio sale un vecchio avvolto in una ricca veste da arcimago di colore viola: Gantanar ManoStella, il presidente del Consiglio delle Gilde. L'incedere è lento e il volto è coperto di rughe, ma gli occhi azzurri sono vivi e magnetici, e la sua sola presenza impone il silenzio all'assemblea.

"Salute a voi, ciascuno cittadino, straniero o viandante, ma tutti gildani di TorreCatena. Torno ora dal Consiglio Regio con gravi notizie. Gravi e inaspettate: è imminente una grande invasione, come non se ne vedevano da un quarto di secolo"

"Impossibile!" si sente dire da più parti, poi il capo della Gilda della Sapienza dà voce a quello che tutti di cittadini stavano pensando "La Profezia dice che la prossima invasione sarà tra oltre mezzo secolo!"

"Evidentemente, la Profezia è sbagliata..." risponde mesto Gantanar, sembrando ancora più vecchio e curvo.

VINCOLO DI BACKGROUND

Gli avventurieri sono di allineamento qualsiasi ma NON MALVAGIO. Inoltre non risiedono stabilmente in TorreCatena e non conoscono nessuno in città, tuttavia sono comunque interessati a volerla difendere.

REGNO DI SPADASCUDO

Il regno di SpadaScudo è guidato da Sire Iskandol III, un sovrano benvoluto, che non sarà ricordato per grandi imprese, ma che ha dedicato le sue energie a rafforzare l'economia e sostenere lo sviluppo della navigazione.

Il cuore del regno è la florida regione di SpadaScudo, che comprende anche il porto commerciale di PaceTempesta e la città marinara di Porto Felice, nodo cruciale delle rotte oceaniche.

La contea di RocciaMartello ha una popolazione per lo più di nani e protegge le frontiere occidentali, mentre la contea di TorreCatena sorveglia l'altipiano nel punto in cui esso degrada verso le Terre Selvagge.

Il Regno di BoscoTeschio è un regno elfico alleato, che controlla i boschi e le giungle del Grande Verde.



NOTIZIE FRESCHE

La città è ancora in lutto ufficiale per la morte della Contessa Kandara TorreCatena che dieci giorni fa è stata avvelenata con un veleno elfico.

La comunità elfica nega con forza ogni coinvolgimento, ma cresce la diffidenza nei confronti delle razze disumane.

É arrivata in città dama Marion CampoCavallo, generale del regno, alla testa di uno squadrone di Cavalieri di SpadaScudo.

Ha assunto la carica di Rappresentante del Re nel Consiglio Regio e ha preso dimora nell'antico palazzo dei CampoCavallo, nel Quartiere dei Nobili.

Tra un mese esatto ci sarà il 26° anniversario della vittoria sull'Orda di Sangue, quando il Conte di Ferro respinse l'ultima Grande Invasione e vennero profetizzati cento anni di pace.

In occasione del prossimo capodanno astrale l'Accademia delle Stelle organizzerà di nuovo i Giochi Magici per la selezione di docenti e allievi anziani. Mancavano da tre anni, e la popolazione è entusiasta di poter assistere di nuovo a queste dimostrazioni di potere arcano.

Quartiere del Mercato

Bancarelle e bazar; magazzini ed empori; locande e luoghi di svago, tra cui il Teatro Danzante “Balla che ti passa”, sede della Gilda delle Arti; moli e banchine; banche e case di contrattazione, tra cui la Torre degli Scambi, sede della Gilda dei Mercanti;... Qui si trovano anche la maggior parte delle abitazioni dei mercanti e degli artigiani.

Posto al centro della città, attorno al porto fluviale sul fiume Illiacque, è il quartiere più vivace, pieno di gente a ogni ora del giorno e della notte.

Quartiere dei Nobili

Si sviluppa sulla collina a nord della città. Qui ogni Antica Famiglia ha posto la propria dimora, gareggiando su chi costruiva il palazzo-fortezza più sontuoso e ben munito.

Le strade tortuose del quartiere si arrampicano tra muraglie, barbacani, torri e porte fortificate, oltre cui si intravedono parchi silenziosi e grandi palazzi di marmo.

Quartiere degli Dèi

È circondato da un alto muro continuo in pietra bianca, con un unico accesso monumentale, sorvegliato da guardie sacre. Può entrare solo chi è vestito in maniera dignitosa e lascia all'ingresso ogni cavalcatura, arma od oggetto magico pericoloso.

Al suo interno vi sono i templi delle principali divinità non malvagie. I più grandi sono il Tempio Verde della divinità elfica Rillifane Rallathil e il Tempio della Luce, consacrato a Torm, dio del coraggio, Tyr, dio della giustizia e Ilmater, dio della sopportazione. Accanto al Tempio c'è anche un Monastero, sede dell'ordine militare-cavalleresco dei Templari della Luce, e un Repositorio Sacro in cui è custodito tutto ciò che deve essere tenuto al sicuro sotto la protezione della Luce.

Quartiere degli Stranieri

Il quartiere è cinto da un muro con due porte, una verso l'interno e l'altra verso l'esterno della città, che vengono chiuse di notte. Al suo interno, ogni razza ha abitazioni nel suo stile: case arboree elfiche, cubi di pietra nanici, torri in barocco gnomico,...

Qui risiede l'ambasciatore elfico del Regno di BoscoTeschio, Lu'lviel'iticalli, e nella Lukka-Torre ha sede la Gilda degli Stranieri.

Quartiere dell'Accademia

Nelle sue case all'ombra del Muro abitano studenti, studiosi e la maggior parte della gente comune della città. In esso sorge il grande complesso dell'Accademia delle Stelle, in cui ha sede la Gilda della Sapienza, e il Palazzo delle Gilde, residenza dell'arcimago a riposo Gantanar ManoStella e luogo di riunione del Consiglio delle Gilde.

Fortezze della città

Oltre ai suoi quartieri fortificati, la città è difesa da grandi fortezze squadrate e mura alte e possenti. Nella parte rivolta verso le Terre Selvagge le difese si articolano in una muraglia colossale che sbarra completamente il bordo dell'altipiano, chiamato semplicemente “il Muro”, e una enorme fortezza (la Fortezza di TorreCatena) che è dimora del Conte, caserma dei Cavalieri del Muro e dei cavalca-grifone Esploratori del Cielo, prigione e sede del Consiglio Regio. Nella Fortezza della Milizia hanno invece sede gli uffici dell'amministrazione e la milizia cittadina.

INTRODUZIONE

Cittadini: gli umani residenti in città e i mezzi-umani il cui genitore umano era cittadino.

Stranieri: tutti i residenti di razze non-umane e i mezzi-umani il cui genitore umano non era cittadino: per legge, sono tenuti a prendere alloggio nel Quartiere degli Stranieri.

Chi non è residente è considerato un Viandante o un Avventuriero se fa parte di un gruppo che va all'avventura.



GOVERNO DELLA CITTÀ

La città è governata da un Consiglio Regio formato da:

- ◆ il Conte Baldovin TorreCatena detto "il Conte di Ferro"
- ◆ il Lumen Primus Tal, l'Alto Chierico dei Templari della Luce
- ◆ il Presidente del Consiglio delle Gilde Gantanar ManoStella
- ◆ il comandante della milizia cittadina Torgan FogliaFreccia
- ◆ l'ambasciatore di BoscoTeschio Lu'lviel'iticalli
- ◆ eventualmente, un Rappresentate del Re se presente in città

Il Consiglio delle Gilde è stato creato per volontà dell'arcimago a riposo Gantanar ManoStella, e si riunisce sotto la sua presidenza. È formato dalle cinque Gilde della città:

- ◆ la Gilde dei Mercanti, guidata da mercante di stoffe Dastan SetaArgento
- ◆ la Gilde degli Stranieri, guidata dallo gnomo incantatore Luk Lukkerdust
- ◆ la Gilde delle Arti, guidata dalla danzatrice Mika CuoreAmore
- ◆ la Gilde della Sapienza, guidata dallo storico Pardion LibroArcano
- ◆ la Gilde degli Avventurieri, senza una guida ufficiale.

« COSA È SUCCESSO »

251 II	Baldovin TorreCatena, il Conte di Ferro, respinge l'Orda di Sangue. Viene profetizzato che passeranno cento anni e più prima che un orco riesca di nuovo a radunare sotto di sé le tribù orchesche e tentare un nuovo assalto.	26 anni fa
254 III	Gantanar ManoStella, arcimago di grande potere, si stabilisce in città e ne fa un centro di cultura e di studi magici, radunati attorno all'Accademia delle Stelle. Inoltre, si adopera per creare un Consiglio delle Gilde, per far collaborare tra loro le principali anime della città, e in questo modo assicura tre lustri di pace e prosperità.	22 anni fa
269 VIII	Baldon TorreCatena, figlio primogenito di Baldovin sposa Tinu'lval'illi, la figlia mezz'elfa del re di BoscoTeschio: si tratta di un matrimonio diplomatico per rafforzare l'alleanza tra umani ed elfi. Tuttavia, nel corso dei festeggiamenti nuziali Baldon TorreCatena muore avvelenato da VerdeMorte per un banale incidente , e la sposa si suicida sul feretro del marito, come da tradizioni elfiche. Il Conte di Ferro, scosso, accetta le scuse elfiche, ma si convince che il figlio sia stato assassinato ed è divorato dai sospetti: è stato un emissario del Regno di SpadaScudo che non voleva il rafforzamento della Contea a lui sottomessa? Una famiglia avversaria? Un complotto elfico?	7 anni fa
271	Gantanar ManoStella, ormai vecchio, contrae una forma grave di artrite magica alle mani che ne limita i movimenti: in breve tempo, diventa incapace di lanciare qualsiasi incantesimo con componente somatica. Ogni tentativo di trovare una cura fallisce, dato che si tratta di una malattia degenerativa dovuta all'età, e dopo un po' la sua condizione diventa nota a tutti. Tuttavia, come forma di rispetto, nessun mago della città lo sfida per sottrargli la carica di arcimago a capo dell'Accademia delle Stelle.	5 anni fa
272 III	Mordan SpiraDolore, malvagio necromante, scopritore del rituale di animazione dei Non-Vivi™ (Zombie senzienti e a lenta decomposizione, che tuttavia rapidamente soccombono a una fame ultraterrana, diventando potenti creature demoniache), fugge dalla capitale covando vendetta verso il Regno di SpadaScudo. È determinato a distruggerlo, e per farlo decide di ricorrere agli orchi, nemici secolari del regno. Con i suoi poteri pensa di poter radunare una grande Orda, ma perché l'invasione abbia successo bisogna prima indebolire la formidabile contea di TorreCatena. Lungo il viaggio verso la Contea si accompagna con un giovane mago, Hush NotteManto, e al momento opportuno lo uccide e ne ruba l'identità (conservando il cadavere come scheletro animato).	4 anni fa
272 V	Dopo aver studiato per un po' la situazione, il Necromante sfida a duello Gantanar e lo sconfigge . Umiliato, il vecchio mago si ritira a vita privata, mentre Mordan, nei panni di Hush Nottemanto, ne prende il posto. Il nuovo arcimago dà feste sontuose, organizza spettacoli magici, partecipa a tutti gli eventi mondani, si mostra sempre gioviale e in breve tempo diventa il beniamino della città. I salotti dei nobili se lo contendono, la sua turbinosa vita sentimentale alimenta mille pettegolezzi, i suoi abiti eccentrici fanno moda. Allo stesso tempo però si impegna a disfare tutto il buon lavoro fatto da Gantanar: porta il Consiglio delle Gilde allo scioglimento allorché ne rifiuta la presidenza e trascura l'Accademia delle Stelle, concedendo la libera docenza anche a maghi incapaci o indegni, e lasciando nascere congreghe magiche in lotta tra loro. Senza il Consiglio delle Gilde il Conte fatica a tenere sotto controllo le attività illegali, e quando i Templari della Luce denunciano la crescente corruzione, Hush li fa oggetto di motteggi e di satira, screditandoli.	4 anni fa
273	Ottenuta la fiducia delle antiche famiglie della città, Hush inizia con molta cautela a far passare l'idea che la necromanzia non sia niente di male, checché ne pensino quei bacchettoni dei Templari della Luce. Ottiene la gratitudine di molti offrendo un servizio chiamato "Ultimo Addio": nel caso di morti improvvise, rianima il caro estinto in un Non-Vivo, permettendogli di passare qualche ultima ora con i suoi cari e salutarli in maniera appropriata (e poi eliminandolo quando la fame inizia a manifestarsi).	3 anni fa

273	<p>Inoltre, lancia la moda dei Gattini Perenni, gattini rianimati come Non-Vivi, che restano sempre cuccioli, non sporcano e obbediscono al padrone (purché sfamati a gattini vivi ogni giorno e ritirati dal mercato prima che trascendano in dèmoni).</p> <p>In questo periodo il Necromante si lega alla mezz'elfa Odelia RosaFerro, assassina, ladra e prostituta della Gilda della Luna, che salva da una condanna a morte testimoniando a suo favore in processo. La comune psicopatologia fa nascere tra i due un forte amore, tanto che lui la mette a parte dei suoi piani e lei si offre con entusiasmo di collaborare. Quando l'Alto Chierico della Luce censura i costumi licenziosi del Necromante, questi per provocazione si fida con l'ex-prostituta tramite un rituale di "Patto per la Vita".</p>	3 anni fa
274 III	<p>Hush decide di raccogliere i frutti di quanto ha seminato.</p> <p>Si autodenuncia in forma anonima e orchestra le cose in modo che i Templari della Luce irrompano mentre sta eseguendo un "Ultimo Addio" per i BrillaGemma, l'antica famiglia più autorevole della città. Li fa attaccare dal caro estinto e si dà alla fuga, tramite un piano accuratamente preparato.</p> <p>Si rifugia nel suo palazzo, dà fuoco a tutto e raggiunge le fogne tramite un pendente della sua collana del Passapareti, lasciando nei sotterranei il cadavere carbonizzato del vero Hush NotteManto, abbigliato e agghindato come lui. I Templari per sicurezza effettuano delle divinazioni, e le domande "Hush NotteManto è morto?" e "Queste sono le sue ossa?" danno risultato positivo, convincendoli che il Necromante sia morto.</p>	2 anni fa
274 IV	<p>I Templari della Luce scatenano una crociata, passando al setaccio la città, raccogliendo denunce di avvenuti rituali necromantici (i rituali di "Ultimo Addio" eseguiti nei mesi precedenti), trovando i Gattini Perenni e ingaggiando furiose battaglie con i Non-Vivi lasciati da Mordan nelle fogne per coprirsi la ritirata, subendo diverse perdite.</p> <p>A quel punto Odelia RosaFerro assassina il Lumen Primus del tempo, facendo credere che sia stata la Gilda della Luna e usando un veleno elfico (ottenuto da foglie di VerdeMorte) e i Templari della Luce si fanno ancora più radicali. Chiedono e ottengono l'appoggio del Conte, e scatenano un attacco a fondo a ogni forma di illegalità: la Gilda della Luna viene chiusa, i suoi membri braccati e catturati. Le prigioni si riempiono dei maggiorenni delle antiche famiglie (tra cui anche il Capitano della Milizia del tempo, che era stato nominato successore del Conte di Ferro), di criminali e di semplici sospettati.</p> <p>Viene promulgato il Bando della Verdemorte: agli elfi presenti in città viene intimato di consegnare ogni riserva di VerdeMorte, chiudendola nei sotterranei del Tempio della Luce. La cosa genera tensioni perché si tratta di un'erba che gli Elfi usano (in piccole dosi) per tisane e rituali tribali, e d'altro canto la loro poca collaborazione li rende sospetti agli occhi degli umani.</p>	2 anni fa
274 VIII	<p>Seguono lunghe settimane di processi davanti alla Luce, in cui i giudici Templari si mostrano inflessibili: i maggiorenni dei BrillaGemma e i capi della Gilda della Luna sono condannati a morte, gli altri vengono sottoposti a pesanti riti di penitenza o forti multe.</p>	2 anni fa
274 X	<p>La crociata infine ha termine, lasciando una città disorientata e stremata.</p> <p>Gantanar torna sulla scena pubblica e si dà da fare per portare pace e lenire le ferite: viene creata una nuova Gilda delle Arti, che comprende tutte le attività "lecite" della Gilda della Luna, si convoca di nuovo un Consiglio delle Gilde, e la sua opera di mediazione progressivamente dà i suoi frutti.</p> <p>Intanto, Mordan da alcuni mesi si è inoltrato nelle Terre Selvagge, ha raggiunto gli orchi e, agendo nell'ombra, ha rianimato il capo Urgh l'Avventato come Non-Vivo e lo sta usando per sottomettere le altre tribù. Si tiene in contatto con Odelia RosaFerro tramite l'amuleto del Patto per la Vita e insieme decidono di lasciare calmare le acque prima del colpo finale.</p>	2 anni fa
276 I	<p>Quando Urgh, ora conosciuto come "l'Inarrestabile", sta per essere acclamato OrcoKhan, Odelia entra in azione.</p> <p>Scartato Gantanar, che teme protetto da chissà quali magie, si concentra su Baldovin TorreCatena: usando i pendenti della collana del Passapareti lasciatale da Mordan entra ed esce dal Tempio della Luce, rubando la VerdeMorte lì conservata e usa il veleno per cercare di uccidere il Conte. L'attentato fallisce, perché è la contessa Kandara TorreCatena a bere dalla coppa del marito e a morire, ma la cosa va comunque a loro vantaggio, perché il Conte precipita in una lucida follia paranoide. Il Lumen Primus Tal, sconvolto dall'evento, si ritira in meditazione lasciando tutto nelle mani del Lumen Secundus.</p>	ora
276 II	<p>Arriva la notizia che un'Orda si è radunata sotto la guida di un nuovo OrcoKhan ed è in marcia per attaccare la Contea di TorreCatena e tutto il regno di SpadaScudo. Dal momento che è contraria alla profezia, Baldovin reputa la notizia inattendibile e, sprofondato nella sua ossessione, non fa nulla per preparare la città e continua a cercare l'assassino.</p>	ora

COSA STA SUCCEDENDO

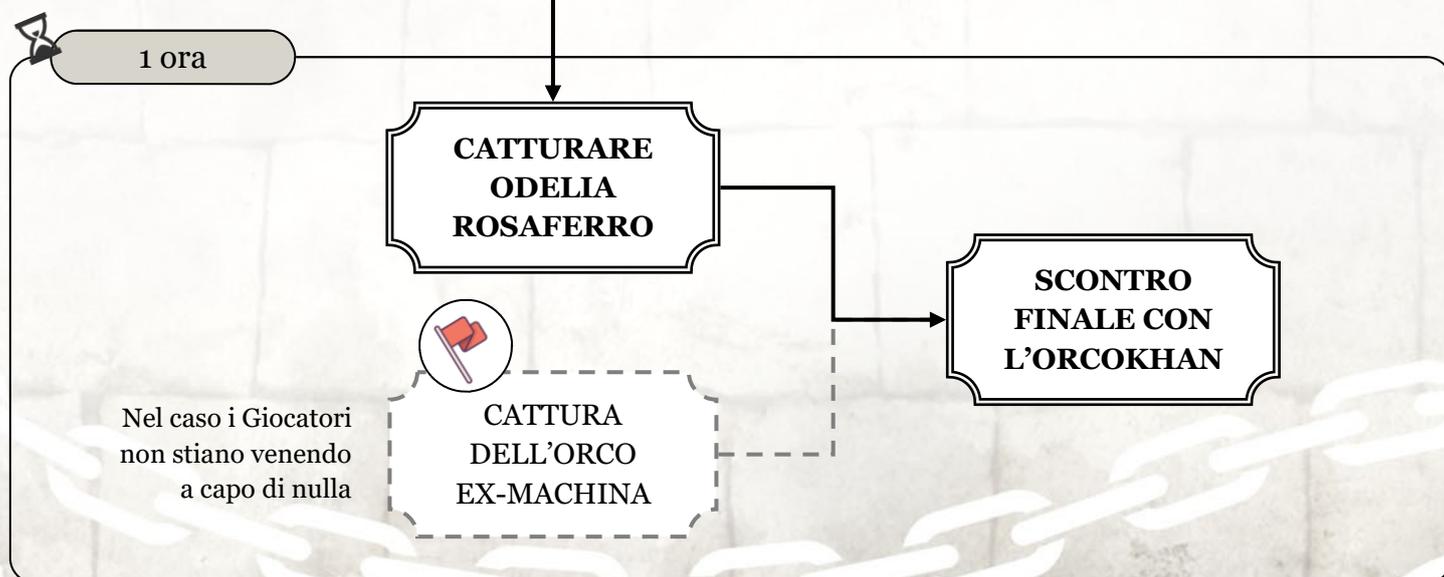
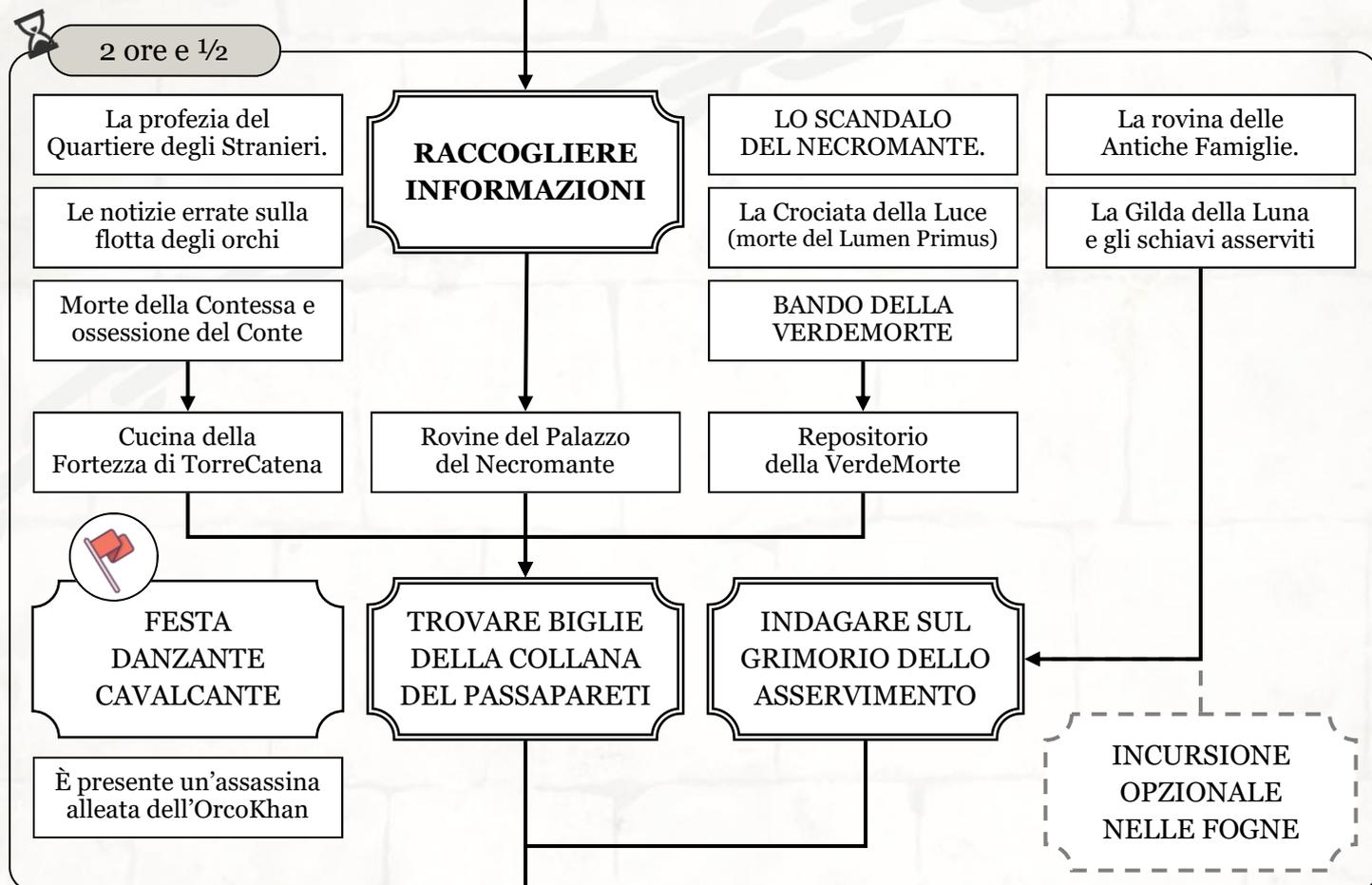
anno
276

25 I	<p>Muore Kandara TorreCatena, contessa moglie del Conte di Ferro Il Lumen Primus Tal non riesce a salvarla. Si appura che è stato usato veleno elfico di VerdeMorte.</p>	10 g fa
26 I	<p>L'ambasciatore elfico Lu'lviel'iticalli è convocato, sospetto di essere coinvolto e messo agli arresti. La sua abitazione viene frugata e si trovano alcune dosi di VerdeMorte (che lui teneva come farmaco per i suoi malanni)</p>	9 g fa
27 I	<p>Malgrado le prove contro di lui, l'ambasciatore continua a negare ogni coinvolgimento. Il Conte di Ferro cerca di farlo parlare con le cattive, ma si fa prendere la mano e lo uccide. Lumen Primus Tal ne è scioccato e si ritira in preghiera e meditazione, chiedendo consiglio e aiuto alla Luce, ma è troppo sconvolto per avere risposta. Il Conte di Ferro, più seccato che turbato, fa lanciare sul cadavere un incantesimo di incorruttibilità e nasconde la notizia della morte. Nel contempo, sguinzaglia i Cavalieri del Muro affinché facciano perquisizioni a tappeto e cerchino l'assassino, incurante del fatto che ai Capitani (e a qualsiasi persona di buon senso) sembri un'impresa impossibile e un inutile spreco di risorse.</p>	8 g fa
28 I	<p>Una delegazione di elfi che protesta per l'arresto dell'ambasciatore e per le perquisizioni viene cacciata in malo modo. Iniziando a pensare che l'aria in città si sia fatta pesante, molti caricano le loro cose su di un carro e alla spicciolata tornano al Regno di BoscoTeschio.</p>	7 g fa
1 II	<p>Degli Esploratori del Cielo (ranger su grifoni) avvistano una grande Orda di orchi radunata sotto la guida di un OrcoKhan, che sta marciando sulla città. Danno l'allarme e mandano un messo veloce per SpadaScudo. Il Conte di Ferro considera la notizia inattendibile e mette in punizione gli Esploratori, ma non può far nulla per fermare il messo che ormai è partito.</p>	3 g fa
3 II	<p>Viene chiesta una profezia al Tempio Verde e il responso dice che "Quando saranno passati tre giorni non ci sarà più nessuno Straniero vivo nel Quartiere degli Stranieri". Tutti i non-umani iniziano ad abbandonare la città, svuotando rapidamente il quartiere.</p>	2 g fa
4 II	<p>Procedendo a tappe forzate giunge in città il Generale Marion CampoCavallo, con una piccola avanguardia di Cavalieri di SpadaScudo e, in qualità di Rappresentante del Re, convoca un Consiglio Regio. La profezia che aveva fatto fare prima di partire l'aveva già messa in allarme, ma ora ha la conferma che la situazione è deteriorata: l'ambasciatore degli alleati elfi è assente, il Conte di Ferro è ostile e non collaborativo, i Templari della Luce sono guardinghi e passivi, la popolazione è disorientata, nessun preparativo è stato avviato. È evidente che prima di organizzare la difesa della città, bisogna risolvere la situazione. Dà ordine agli squadroni di SpadaScudo di attestarsi fuori dalla Contea e organizza una trappola per catturare chi sta seminando il caos in città.</p>	1 g fa
5 II	<p>La mattina dopo Gantanar convoca il Consiglio delle Gilde per riferire la terribile notizia.</p>	ora

QUI INIZIA L'AVVENTURA



SCHEMA DELL'AVVENTURA



Tempistiche da Torneo, da rispettare se si intende far durare la sessione 4 ore in tutto



1 - IL CONSIGLIO DELLE GILDE

La notizia dell'imminente invasione ha gettato nel caos l'assemblea. I rappresentanti delle gilde si guardano increduli e sgomenti, parlando gli uni sugli altri.

Gantanar suona un campanellino d'argento, e a fatica torna il silenzio e la calma.

Saggezza (Intuizione) CD 10:
tutti, nessuno escluso, sono sorpresi e preoccupati dalla notizia.



Percezione Passiva CD 14 oppure
Saggezza (Percezione) CD 12:
Gantanar fatica a tenere in mano il campanellino: le sue mani sono rigide, contratte e tremano incontrollate.



Saggezza (Medicina) CD 16
(la CD è alta perché i PG sono distanti):
si tratta di artrite magica, una malattia incurabile e invalidante.



“Purtroppo la notizia è certa e confermata dalle divinazioni. L’Orda è stata avvistata dagli Esploratori del Cielo e seguita con incantesimi “Scrutare”, prima che gli sciamani orchi li bloccassero. Marciano rapidi e ci si aspetta che le avanguardie giungano alla città entro una settimana, forse meno”

Qui dai spazio per le eventuali domande dei PG.
Altrimenti sarà il capo della Gilda dei Mercanti a chiedere **“Quanti sono?”**

“Non voglio nascondervi nulla: la situazione è grave. Gli Orchi sono almeno 10.000, con cavalcalupi, mezzi-draghi, giganti e viverne. La più grande Orda dai tempi di Krilian SalvaCorona. E per contro, le nostre difese sono deboli. I Templari della Luce e i Cavalieri del Muro come sempre difenderanno la città, ma la milizia cittadina è ridotta ai minimi termini e dalla capitale hanno mandato un giovane generale, dama Marion CampoCavallo, e una sola compagnia di Cavalieri di SpadaScudo...”

“Una sola compagnia? Mille uomini?!? Vent’anni fa erano cinque volte tanti!” commenta allarmato uno studioso della Gilda della Sapienza.

“C’è di peggio: gli elfi di BoscoTeschio non siedono a Consiglio e non manderanno nessun guerriero a combattere al nostro fianco”

“Mi avrebbe stupito il contrario, visto che il loro ambasciatore è nelle celle del Conte!” dice un mezz’elfo della Gilda degli Stranieri.

“Sia come sia, al momento questo è tutto quello che TorreCatena può schierare sul Muro. Ecco perché è importante che le Gilde e la popolazione diano il loro aiuto, e io sono sicuro che voi tutti farete tutto il possibile per la salvezza della città e del Regno”

È un’informazione pressoché inutile, ma nel caso lo chiedano, Krilian SalvaCorona è un leggendario re di SpadaScudo che salvò il regno da molti nemici due secoli prima.

Da un rapido conto i difensori sono meno di 2.500:

- 700 Cavalieri del Muro
- 1000 Cavalieri di SpadaScudo
- 250 Templari della Luce
- 500 Miliziani

1.1 - LA POSIZIONE DELLE GILDE

I discorsi dei capi delle Gilde devono essere adattati per tener conto di quanto eventualmente affermano i PG. Se i PG si mettono a discutere con una Gilda e l’interazione inizia ad andare per le lunghe, il capo taglia corto: ci sarà tempo di parlarne in privato, alla fine del Consiglio.

Se i PG discutono con gli altri avventurieri su chi debba parlare per la loro gilda, Valdon PassaMare dice loro che di solito la Gilda degli Avventurieri non ha un capo e che se vogliono dire qualcosa, sono liberi di farlo, ma parlano solo per loro stessi.

Di norma gli interventi delle gilde si succedono nell’ordine seguente, eventualmente intervallati da interazioni dei PG.



Il primo a parlare è il capo della **Gilda dei Mercanti**, Dastan SetaArgento.

Un uomo avvolto in stoffe preziose e con dieci giri di catene d'oro al collo prende la parola.

“La Gilda dei Mercanti ha sempre fatto quanto era in suo potere per il bene della città...”

“...e dei suoi commerci” dice un giullare.

“...e anche questa volta non si tirerà indietro. La nostra Gilda ha messo da parte risorse negli anni di prosperità, e le userà per attrezzare le difese del Muro e comprare armi per la Milizia, sperando che il numero di coloro che dovranno usarle torni ad essere quello di tre anni fa”

Spazio per interventi dei PG.



Come secondo interviene il capo della **Gilda degli Stranieri**, lo gnomo Luk Lukkerdust.

Appena il mercante si è seduto balza in piedi uno gnomo, evidentemente il capo della Gilda degli Stranieri.

“È bello che questa città ogni tanto si ricordi di noi. Non ci lascia uscire dal nostro quartiere nelle ore notturne, ma ci permette di andare a morire sulle mura ogni volta che vogliamo. Non ci consente di diventare funzionari cittadini, ma ci concede di diventare cadaveri infilzati sulle picche degli Orchi.

Non chiede il nostro parere quando ci sono decisioni da prendere, ma chiede il nostro aiuto quando le decisioni sono state prese. Ebbene, sono lieto di dichiarare davanti a questo eccelso Consiglio che ogni teurgo mistico, ogni fromboliere arcano, ogni cavaliere di draghi, ogni cucciolo assassino presente nella nostra gilda combatterà con gioia in prima linea. Purtroppo, mi duole ammettere che non c'è nessuno tra noi che appartiene a queste categorie, quindi la Gilda degli Stranieri non prenderà parte alla difesa della città ed evacuerà il proprio quartiere”

Il suo annuncio viene accolto con un coro di commenti risentiti, appelli a ripensarci, e insulti. A fatica il campanello di Gantanar riesce a riportare il silenzio.

Spazio per interventi dei PG.



Il terzo intervento è della **Gilda delle Arti**, rappresentata da Mika CuoreAmore.

Una donna fasciata in un costume da danzatrice prende la parola per la Gilda delle Arti.

“Spiace vedere che chi può combattere fugge o pensa di farlo. Se noi fossimo dei guerrieri, avremmo già messo le nostre spade al servizio della milizia cittadina, e senza dubbio i pochi di noi che sanno combattere lo faranno. Purtroppo le arti di molti di noi non servono in battaglia...”

“Beh, potremmo cercare di farli morire dal ridere” dice un giullare.

“O suonare terribili ballate naniche finché non ci implorano di smettere” dice un bardo, suonando alcuni accordi dissonanti sul suo liuto.

continua dietro >

“Oppure voi danzatrici potreste andare dagli orchi e...”

“No, non potremmo. Non siamo quel tipo di danzatrici. Quello che tutti noi potremo fare è cercare di tener alto il morale della città e tenere le orecchie aperte se giungono notizie utili. Non è molto, ma è quello che possiamo offrire”

Spazio per interventi dei PG.



Il quarto e ultimo intervento è della Gilda della Sapienza, il cui capo è Pardion LibroArcano.

Un uomo alto e magro, con una tunica da studioso si alza per la Gilda della Sapienza. Quando parla, soppesa ogni frase.

“Prima di decidere bisognerebbe meditare a lungo sulle terribili notizie che sono giunte e su tutto quello che è stato detto in questo Consiglio... Tuttavia, se agire in modo affrettato potrebbe essere poco saggio, non agire sarebbe sicuramente stolto... Come per la Gilda delle Arti, chi di noi sa combattere combatterà. I docenti e gli studenti anziani dell'Accademia delle Stelle, per quanto pochi rispetto ai giorni felici della tua presidenza, esimio Gantanar ManoStella, presteranno servizio magico sulle mura. Tuttavia, chi non può combattere lascerà la città, portando al sicuro nell'Accademia di SpadaScudo i libri rari, le reliquie e le meraviglie magiche più importanti”

“Ma certo, andiamocene tutti. Mettiamo sulle porte un bel cartello ‘affittasi’ in lingua orchesca e trasferiamoci dall'altra parte del continente o al di là del mare. Quando TorreCatena cadrà e l'Orda dilagherà nelle pianure, quanto impiegheranno i Sette Regni a cadere, uno dopo l'altro?” sbotta un mercante in una cotta di maglia argentata.

“E se invece restiamo qui a farci ammazzare cosa cambia? Anche Sua Maestà Iskandol III di SpadaScudo l'ha capito, e infatti ha mandato una sola compagnia di cavalieri, giusto perché non si dica che non onora i patti. Sa che TorreCatena cadrà, e vuole conservare truppe per difendere la capitale”

“BASTA COSÌ” grida Gantanar, sovrastando le voci di tutti. “Non ci sono profezie di sconfitta, e in sette giorni tutto può cambiare. Ci sono molti modi di combattere, e se alcuni sembrano battaglie senza speranza, altri promettono possibilità di successo. Ciascuno faccia quanto pensa di poter fare, ma tutti tengano alta la speranza”

“E ora andate, il Consiglio è sciolto. Come di consueto, chiedo però alla Gilda degli Avventurieri di fermarsi ancora un momento, ho alcune cose di cui discutere personalmente con loro...”



1.2 - LA GILDA DEGLI AVVENTURIERI

Oltre ai PG c'è un altro gruppo di avventurieri, la "Compagnia del Rovio Fiorito"

- ◆ Valdón PassaMare, ranger umano, portavoce del gruppo
- ◆ Grunt RocciaMartello, barbaro nano
- ◆ Xania Trippletrop, ladra gnoma
- ◆ Landamar TestaCoda, druido mezz'orco

Mentre l'arcimago accompagna i rappresentanti delle gilde fuori dall'arena, viene verso di voi un umano in armatura di cuoio, con un pizzetto curato e un sorriso affabile.

"Piacere di fare la vostra conoscenza: io sono Valdón PassaMare e noi siamo la Compagnia del Rovio Fiorito: Grunt, Landamar e Xania. Indovinate chi è il fiore... ah ah ah" dice, girandosi a guardare i compagni: un nano muscoloso con due asce da battaglia, pieno di tatuaggi e cicatrici, un mezz'orco irsuto e coperto di pelli e ninnoli naturali e una gnoma di straordinaria bellezza, abbigliata in abiti da esploratore in un assurdo colore rosso fuoco.

"Brutta faccenda, eh? Noi siamo appena arrivati in città: progettavamo di riposarci un po' prima di tornare all'avventura, e ci capita un'Invasione tra capo e collo..."

"Voi vi fermate a dare una mano o ve ne andate? Non sareste i primi: almeno altri tre gruppi di avventurieri se ne sono andati all'alba, appena hanno annusato puzza di bruciato... E alcuni non avevano neanche tutti i torti: nella nostra locanda c'era un gruppo di mezz'orchi, vista l'aria che tira, se restavano, rischiavano di vedere l'Invasione dal fondo di una prigione..."

Perché? Che aria tira?

"Eh, siamo qui da poco, ma è evidente che, tra una cosa e l'altra, in città c'è parecchia diffidenza nei confronti dei non-umani... Voi non siete stati fermati dalle guardie mentre venivate qui? Noi tre volte: Landamar dà nell'occhio..."

Eventuali commenti

"Tra l'altro, voi sapete di cosa ci voglia parlare Gantanar?"

*"Stelle e scintille! Lo so io!" dice la gnoma
"È un arcimago, vorrà darci una quest! Lo fanno sempre!"*

"Beh, nessun arcimago ci aveva mai dato una quest, per noi sarebbe una novità..."

C'è tempo solo per un eventuale veloce scambio di battute, poi arriva Gantanar.

Eventuali commenti



1.3 - A COLLOQUIO CON GANTANAR

1.3.1 - DECIDERE COSA FARE

*L'arcimago viene verso di voi.
Più che camminare, sembra fluttuare.
"Ah, eccovi qui. Scusate l'attesa.
Mani da stringere, cuori da riscaldare... Venite,
andiamo nella Sala degli Eroi... Perché voi siete
Eroi, giusto?"*

Qualsiasi risposta.

*Entrate in una grande sala circolare alle cui
pareti si alternano scaffali ingombri di tomi e
rotoli di pergamena, e vecchi arazzi di antichi
eroi. Al centro, domina un tavolo rotondo
coperto di mappe e cartine, circondato da alti
scranni.*

*L'arcimago si ferma vicino al tavolo e vi fa
segno di sedervi.*

*"Le guerre le vincono i condottieri o gli eroi.
Come avrete sentito, i condottieri mancano, e
allora **non resta che confidare negli eroi.**
Temo che ormai sia tutto sulle vostre spalle..."*

Sospira.

*"Vedete, già solo cinque anni fa, me ne sarei
occupato io. Non ho mai capito perché alcuni
arcimaghi vadano in giro a dare quest a giovani
avventurieri invece che risolvere il problema in
prima persona. Ma ora sono troppo vecchio e la
mia magia è troppo debole. Per qualsiasi cosa
dipendo da un paio di servitori invisibili, e per
muovermi devo stare appollaiato su questo disco
levitante. E poi, avete visto le mie mani?"*

*Tende verso di voi le mani rigide e contratte,
squassate da un tremito continuo.*

"Ormai posso lanciare solo più incantesimi con componente verbale"

Scuote la testa, sconsolato

*"Io posso mettere a vostra disposizione le mie
risorse, poche o tante che siano, ma tutto il
lavoro sul campo dovrete farlo voi"*

Lascia tempo per far emergere idee e assecondale.
Poi Gantanar spinge nella direzione della soluzione
cui ha pensato lui.

*"Ci sono due cose che è urgente fare: un gruppo
dovrebbe indagare in città, perché ho motivo di
credere che siano all'opera degli agenti
dell'OrcoKhan, e catturarli ci aiuterebbe a
fronteggiare meglio la minaccia; un altro
gruppo dovrebbe invece andare nelle Terre
Selvagge a spiare l'Orda"*

*"Noi facciamo la seconda cosa!" dice la
gnoma, balzando in piedi sulla sedia
"Conosciamo bene le Terre Selvagge e ci
muoviamo meglio nella natura che in città".*

*"Decidete voi, per me è lo stesso" dice Gantanar,
sorridente all'entusiasmo della gnoma.*

I PG sono invitati a dire la loro, ma la Compagnia del
Rovo Fiorito ha ragione: i PG sono da più tempo in
città e hanno maggiori abilità sociali. Valdon non si
fa problemi ad ammettere di non essere in grado di
condurre indagini:

*"Se dovessimo indagare in città, non saprei da
dove cominciare. Qui non ci sono tracce da
seguire né animali da interrogare. E i miei
compagni non sono messi meglio di me..."*

Senza contare che se i PG non restano in città,
l'avventura va a rotoli...

INFO PER IL DM: INCANTESIMI DI GANTANAR

Gantanar è di 15° livello (!) e tra tutti gli incantesimi
che conosceva, può ancora lanciare i seguenti:

Cantrip - Luce

1° (4) - Caduta Morbida

2° (3) - Cecità / Sordità, Oscurità, Passo Velato (che
usa per spostarsi dal letto al disco levitante e
viceversa), Scassinare, Sfocatura, **Suggestione**

3° (3) - Linguaggi

4° (4) - Porta Dimensionale

5° (2) - **Contattare Altri Piani**, Costrizione

6° (1) - Danza Irresistibile di Otto, Suggestione di
massa

7° (1) - **Teletrasporto**

8° (1) - Parola del potere: Stordire

In grassetto sono indicati gli incantesimi di cui
Gantanar eventualmente mette al corrente i PG:

[cfr. "1.3.2.2 - Domande sulle risorse...", p.16]

TROUBLESHOOTING: se i PG insistono, alla fine ottengono di poter partire loro per le Terre Selvagge. Dopo un giorno di viaggio, vengono raggiunti da un incantesimo "Inviare" in cui Gantanar li avvisa che la Compagnia del Rovio Fiorito è morta e chiede loro di tornare urgentemente (mentre indagavano nelle fogne erano caduti in un'imboscata di Odelia RosaFerro. I loro cadaveri presentano ferite con segni di avvelenamento da VerdeMorte)

"D'accordo, vi spiego meglio cosa dovrete fare"

"Lo sappiamo, qualche anno fa abbiamo già agito come esploratori per un esercito: raccogliere informazioni, cercare punti deboli, provare a rallentarli e, se ne abbiamo l'occasione, eliminare l'OrcoKhan. Basterebbe questo a fermare l'Invasione"

*"Senza dubbio, ma un OrcoKhan è difeso dai migliori guerrieri e sciamani orchi, per non parlare dei worg, che fiutano qualsiasi cosa a un miglio di distanza. Non c'è furtività o invisibilità che tenga: nessuno può sperare di avvicinarsi abbastanza da ucciderlo. A meno che non si usi una potente magia. Tra i pochi incantesimi che ancora riesco a lanciare c'è Teletrasporto: **se riuscite a osservare accuratamente qualcosa di unico e strettamente legato all'OrcoKhan su cui io possa focalizzarmi, posso far arrivare una squadra di otto eroi dritto nella sua tenda**"*

"Qualcosa? Che genere di qualcosa?"

"Un suo tatuaggio iniziatico, un amuleto, un'arma particolare... cose di questo tipo. Qualcosa di unico e riconoscibile, che solo lui ha"

"D'accordo, partiremo subito"

Un giocatore precisino potrebbero far notare che in effetti l'incantesimo di Teletrasporto non funziona in questo modo, perché si focalizza su un luogo e non su un oggetto. Gantanar non l'ha specificato, ma conosce una variante dell'incantesimo, da lui sviluppata, che invece funziona proprio così come ha detto.

Un altro giocatore precisino potrebbe segnalare che l'OrcoKhan potrebbe essere in una zona protetta dal teletrasporto.

Gantanar risponde che l'incantesimo "Santuario Privato" è in effetti solo di 4° livello, ma è un incantesimo da scuola di magia, non qualcosa che possa conoscere uno stregone o un selvaggio mago orco. E in ogni caso, se trovano il focus per fare il Teletrasporto, un tentativo tanto vale farlo...

*"Voi invece dovrete **indagare in città**. Come forse saprete, dieci giorni fa è morta la Contessa Kandara TorreCatena. C'è chi pensa sia un omicidio politico o un complotto elfico, ma non ha senso: da un lato, chi è interessato alla successione avrebbe dovuto colpire il Conte, non la Contessa che non ha alcun potere; e dall'altro lato, se fossero stati gli elfi non sarebbero stati così stupidi da usare un veleno che li indica come colpevoli! L'unica cosa sicura è che la città è stata indebolita, e gli unici che ne hanno tratto vantaggio sono gli orchi. Senza contare che... non so... forse sto diventando paranoico come il Conte di Ferro, ma la situazione della città mi sembra troppo deteriorata per essere solo frutto di una serie di sfortunati eventi... **Se c'è qualcosa di malvagio all'opera dev'essere trovato e fermato!**"*

1.3.2 - PARLARE CON GANTANAR

1.3.2.1 - PROPORRE ALTRI PIANI

Andiamo tutti a spiare gli orchi: sedici occhi vedono meglio di quattro!

"Raccogliere informazioni è importante, ma altrettanto importante è che qualcuno resti a vegliare sulla città, perché se la situazione precipita, le informazioni diventano del tutto inutili"

Cerchiamo di rafforzare la città!

Arnuoliamo truppe! Assoldiamo mercenari!

"Certo, se avessimo più tempo, potremmo cercare di rafforzare le difese: ricucire i rapporti con gli elfi di BoscoTeschio, ottenere più truppe da SpadaScudo, riorganizzare la milizia, cercare nuovi alleati,... Ma anche così, ormai sarebbe comunque una battaglia in salita. Ora come ora, se i difensori raddoppiassero, gli Orchi sarebbero il doppio di loro..."

**1.3.2.2
DOMANDE SULLE RISORSE DISPONIBILI
E SU EVENTUALI RICOMPENSE**

Qual è la nostra ricompensa?

“Qual è la ricompensa degli eroi? La Gloria Immortale, naturalmente. E l’Orgoglio dei Giusti, sapendo che è grazie alle proprie azioni se il mondo resta un bel posto in cui vivere. E anche la Gratitudine di un’intera città, e i mille doni che essa procura in denaro, favori, amori. Ci sono persone che cercano queste cose per tutta la vita e le ottengono quando son troppo vecchi per goderle...”

Non basta...

“Capisco, siete dei tradizionalisti, volete una quest alla vecchia maniera. Guarda cosa mi tocca fare... alla mia età poi...”

Nobili Avventurieri, vi affido un’importante Missione, una perigliosa Cerca, che sarà ben ricompensata: entro il tramonto del quinto giorno a partire da oggi, la Compagnia che avrà svelato le trame oscure di chi minaccia TorreCatena e liberato la città dagli agenti del male che complottano contro la pace e il bene, riceverà per i suoi membri il titolo di Eroi di TorreCatena e cinque volte mille monete d’oro zecchino. Che Dèi benevoli vi accompagnino e vi diano il successo!...

uff... Fatto... Soddisfatti?”

Hai degli oggetti magici?

Pergamene? Armi magiche?

“Senza offesa, ma ho sempre trovato richieste di questo tipo molto... inopportune. Voi cosa direste se qualcuno venisse a chiedervi il vostro diario personale? La vostra fidanzata? Le vostre mutande? Senza contare che molte cose le ho donate ai colleghi o vendute quando mi sono dovuto ritirare dall’insegnamento”

Sospira

“Diciamo che se avrete bisogno di qualcosa di particolare per qualche motivo specifico, cercherò di procurarmelo in qualche modo, d’accordo?”

Ci fai copiare dal tuo libro degli incantesimi?

“Quando ancora insegnavo, era una cosa che permettevo soltanto agli studenti anziani che avevano completato i Trentun Impossibili Prodiggi di Magia. Potrei fare un’eccezione per voi, ma solo se mi date una buona ragione: siete sicuri che copiare incantesimi sia il modo migliore per usare il poco tempo che abbiamo?”

In pratica i PG hanno possibilità di avere accesso a qualsiasi incantesimo del manuale base che siano in grado di lanciare. Esattamente come avevano in fase di creazione del personaggio...

Quali altre risorse hai a disposizione?

“Malgrado quel che è successo, in città ho ancora molti contatti, molte amicizie. Ricordatemi di darvi dei medaglioni del Consiglio: non hanno un vero potere, ma aprono molte porte...”

“Oltre a questo, padroneggio ancora alcuni incantesimi che non uso volentieri, ma che potrebbero essere utili in condizioni particolari. Uno è l’incantesimo ‘Suggestione’, nel caso ci sia qualcuno che volete interrogare. L’altro è l’incantesimo ‘Contattare altri piani’. Un tempo lo usavo sovente, perché tra tutte le divinazioni è quella che ho sempre trovato più accurata. Permette di porre 5 domande e avere risposte del tipo ‘sì’, ‘no’, ‘forse’. Poi una volta ha risposto un’entità fatta di follia...” rabbrivisce, perdendosi nel ricordo sgradevole.

“Son quasi morto, e ho delirato per mezza giornata. Ogni tanto ho ancora gli incubi... Da allora non l’ho più usato. Probabilmente nella nostra situazione potrebbe essere utile, ma non intendo usarlo se non è indispensabile, perché alla mia età corro seri rischi di morire, e senza di me, niente Consiglio delle Gilde e niente teletrasporto”

1.3.2.3 - DOMANDE SUL CONSIGLIO REGIO

Di tutti coloro che hanno preso parte al Consiglio Regio, Gantanar è quello da cui è più semplice avere un resoconto di cosa è successo (gli altri due che potrebbero essere utili in tale senso sono il generale Marion CampoCavallo se convinta a collaborare [p.59] e il capo della milizia Torgan FogliaFreccia, che racconterà i fatti dal suo punto di vista [p.52])

“Il Consiglio Regio è stato... difficile. La Rappresentante del Re continuava a chiedere seccata come fosse possibile che i preparativi fossero così indietro e le forze così scarse. Ha strapazzato il povero Torgan FogliaFreccia, il comandante della milizia, che non ne poteva nulla. E quando ha provato a fare lo stesso con il Conte di Ferro, Baldovin, che già era di umore nero, è esploso e gliene ha dette di tutti i colori. Che non aveva il diritto di giudicare, perché lei per prima aveva portato una manciata di Cavalieri. Che i suoi consigli poteva tenersele, visto che lui affrontava invasioni da prima che lei nascesse. Che non importava che fosse il Rappresentante del Re, se offendeva di nuovo lui o un suo ufficiale, la sfidava a duello...

Mai successa una cosa simile. Per un momento ho temuto che lei lo facesse arrestare per oltraggio, o lui l'ammazzasse lì, su due piedi. Invece dopo un momento il Conte se n'è andato sbattendo la porta e lei ha sciolto la seduta, dicendo che se le cose stavano così era inutile continuare”

1.3.2.4 - DOMANDE SU ALTRE QUESTIONI

Gantanar potrebbe parlare di qualsiasi argomento come persona informata dei fatti (e se lo contattano dal secondo giorno in poi, spiegherà ai PG tutto quello che ancora non hanno capito), ma purtroppo si stanca facilmente. Una volta che ha preso accordi con i PG e ha dato le informazioni di base che servono loro per mettersi a indagare, pone termine al colloquio.

Mentre il colloquio procede, vi rendete conto che Gantanar accusa sempre più la stanchezza. Fatica a tenersi dritto, gli occhi si fanno velati, la testa ciiondola.

Poi si riscuote: “Perdonatemi, giovani Eroi, è stata una giornata troppo pesante per un vecchio come me. Le cose più importanti ce le siamo dette, so che ci sarebbero ancora molte cose di cui vorreste parlare, ma devo ritirarmi per riposare”

NOTA BENE: in particolare, Gantanar sarebbe una fonte privilegiata ed esaustiva per quanto riguarda lo scandalo del Necromante, se non fosse che il dolore che prova a ricordare tali eventi gli impedisce di parlarne. Se i PG fanno domande sulla sua sconfitta per mano di Hush NotteManto o sullo Scandalo del Necromante, lui va in crisi.

“Hush il Maledetto! Un necromante nella mia città! Sotto il mio naso!...” La sua voce pian piano si riduce a un mormorio mentre si perde in ricordi dolorosi. Quando infine si riscuote, sembra più curvo e tremante, e vi guarda con sguardo appannato, senza più badare a voi.

“Devo andare... non ho più le forze...” dice con un filo di voce e poi si avvia lentamente verso le sue stanze.

1.3.3 - ULTIME RACCOMANDAZIONI

1.3.3.1 - Bandiera rossa

“Per qualsiasi cosa di cui potreste avere bisogno, mi trovate qui alla Torre delle Gilde. E ogni tanto, date un’occhiata al pennone della torre: se ho qualche nuova informazione che potrebbe interessarvi, esporrò una bandiera rossa”

1.3.3.2 - Medaglioni del Consiglio delle Gilde

“Ah, quasi dimenticavo: prima di andare, prendete questi medaglioni”

Un servitore invisibile apre un baule, e ne trae medaglioni in argento con il simbolo del Consiglio delle Gilde, uno per ciascuno di voi.

“Indicano che state lavorando per il Consiglio. Intendiamoci: non fateci troppo affidamento, non vi daranno nessuna vera autorità, però forse avrete un’accoglienza un po’ più benevola da parte dei gildani o delle autorità cittadine”

Saggezza (Percezione) CD 12:

i medaglioni sono frutto di finissima metallurgia. Valgono 10 mo l’uno.



2 - INDAGARE IN CITTÀ

Quando i PG escono dalla Palazzo delle Gilde è metà mattinata.

2.0 - RACCOGLIERE INFORMAZIONI

2.0.1 - MENZIONARE LO SCANDALO DEL NECROMANTE E LA VERDEMORTE

Nel corso della prima ora di gioco, i Giocatori dovrebbero venire a conoscenza dello **scandalo del Necromante** e che esiste il veleno **VerdeMorte** (due informazioni chiave per comprendere meglio l'avventura). Chiunque siano i PNG con cui i PG scelgono di interagire, cerca di far cenno a questi argomenti, inserendoli in modo armonico nella conversazione. Se poi si riesce anche a menzionare il **bando della VerdeMorte**, meglio.

Esempio 1

Se i PG indagano sul perché l'ambasciatore elfico è stato arrestato (e con lui molti altri elfi) o sulle modalità dell'omicidio della Contessa, il PNG arriva a parlare della VerdeMorte.

La Contessa Kandara TorreCatena è stata uccisa con letale veleno elfico ottenuto da foglie di VerdeMorte, una pianta così terribile che è stata bandita dalla città subito dopo lo Scandalo del Necromante.

Esempio 2

Se i PG si interrogano sui motivi per cui la situazione è così deteriorata o si interessano alla situazione politica della città, il PNG fa cenno allo Scandalo del Necromante.

“Lo Scandalo del Necromante è stato un disastro per la città. La rovina delle Antiche Famiglie, il bando della VerdeMorte che ha creato tensioni con gli elfi, l'irrigidimento dei Templari: tutto affonda le sue radici in quel terribile evento e nella Crociata della Luce che ne è seguita”

oppure

“Gli Dèi sono in collera con noi! Proprio ora che la città si stava riavendo dopo lo Scandalo del Necromante, arriva una grande invasione!”

Sta poi ai giocatori cogliere questi accenni e approfondire gli argomenti.

2.0.2 - APPROFONDIRE IL DISCORSO SULLA VERDEMORTE

Parlando della VerdeMorte è possibile scoprire che:

- ◆ da essa si distilla un veleno che uccide in mezzo minuto: se non si è pronti, non si fa neanche in tempo a prendere un antidoto o a fare un incantesimo anti-veleno!
- ◆ è una pianta sacra per gli elfi;
- ◆ è stata messa al bando dopo lo Scandalo del Necromante, perché l'aveva usata un assassino della Gilda della Luna per eliminare il Lumen Primus Jol, capo dei Templari all'epoca;
- ◆ il suo possesso è illegale e può portare all'arresto;
- ◆ l'unica scorta di VerdeMorte legalmente presente in città è custodita dai Templari nell'inviolabile repositorio sacro del Tempio della Luce, ed essi la mettono a disposizione dei sacerdoti elfici in modiche quantità nell'imminenza delle celebrazioni elfiche.

Questa è un'informazione fondamentale, perché permette di scoprire la sottrazione dei panetti di VerdeMorte dal repositorio sacro ed eventualmente trovare la biglia di passapareti usata per entrare in esso (v. dopo).

Informazioni più dettagliate possono essere ottenute solo parlando con erboristi o elfi (nel Quartiere degli Stranieri o al Tempio di Rillifane). In questo caso si può venire a sapere che:

- ◆ è usata in molte cerimonie elfiche, perché è un'erba sacra al dio Rillifane Rallathil;
- ◆ in modiche quantità rafforza il corpo, tonifica i muscoli, regolarizza l'intestino, combatte la carie e dona un piacevole sapore ai cibi;
- ◆ molti elfi anziani hanno bisogno di dosi settimanali di VerdeMorte per restare in salute;
- ◆ i Cavalieri del Muro hanno fatto perquisizioni cercando foglie di VerdeMorte con incantesimi “Localizza oggetti” e hanno trovato le scorte personali degli elfi anziani: questo ha portato a molti arresti;
- ◆ anche l'ambasciatore aveva in casa foglie di VerdeMorte [cfr. 2.3.1 - “Parlare con gli Elfi”]
- ◆ per distillare una dose di veleno letale è necessario avere due panetti di VerdeMorte (ovvero assai più delle poche foglie presenti nel Quartiere degli Stranieri) e conoscere i complessi procedimenti alchemici necessari.

2.0.3 - APPROFONDIRE IL DISCORSO SULLO SCANDALO DEL NECROMANTE

Parlando dello Scandalo del Necromante vengono presentate le sue sfaccettature:

L'arcimago Hush NotteManto, che aveva preso il posto di Gantanar dopo averlo sconfitto in duello magico, è risultato essere un necromante. Lo scandalo è stato immenso: molte antiche famiglie erano coinvolte in pratiche oscure e c'erano non-morti ovunque. I Templari della Luce si sono lanciati in una vera propria Crociata, specie dopo che la Gilda della Luna ha fatto assassinare il Lumen Primus Jol. Il Necromante era morto tra le fiamme del suo palazzo ma c'erano volute settimane per purificare la città e poi erano stati chiamati a giudizio e condannati metà dei notabili della città, senza fare sconti a nessuno.

2.0.3.1 - INDAGARE SULLA ROVINA DELLE ANTICHE FAMIGLIE

La famiglia BrillaGemma aveva fatto risvegliare come non-morto la defunta matriarca, e i Templari della Luce li hanno colti sul fatto. Nei giorni seguenti si è scoperto che molte famiglie avevano fatto eseguire rituali oscuri o che avevano come animaletti da compagnia dei cuccioli non-morti! Altri non-morti erano poi stati trovati nelle fogne, e i Templari della Luce avevano subito pesanti perdite combattendo gli abomini.

Informazioni approfondite si possono avere dal Lumen Secundus al Tempio della Luce o da Luthan BrillaGemma, nel Quartiere dei Nobili.

- ◆ Emerge la stranezza della denuncia anonima
- ◆ Diventa chiaro perché la Milizia cittadina è così indebolita

2.0.3.2 - INDAGARE SULLA DISCIOLTA GILDA DELLA LUNA

Ufficialmente, era la gilda di bardi, acrobati e danzatrici, come l'attuale Gilda delle Arti; in realtà ladri, assassini, lenoni e contrabbandieri. Quando si era scoperto che collaborava con il Necromante, che faceva uso di schiavi asserviti con la magia e che aveva fatto assassinare il Lumen Primus Jol, era stata chiusa e i Templari della Luce avevano dato la caccia ai membri della gilda e ne avevano giustiziato i capi.

Informazioni approfondite si possono avere dal Lumen Secundus al Tempio della Luce o da Mika CuoreAmore nella Locanda "Balla che ti Passa".

- ◆ Lumen Primus Jol era stato ucciso anche lui con la VerdeMorte.
- ◆ C'è una stranezza: assassinare il Lumen Primus era stata una mossa suicida, perché aveva scatenato contro la Gilda la furia dei Templari della Luce.
- ◆ Schiavi asserviti: chi era in debito con la Gilda veniva marchiato con un grande tatuaggio magico univoco, che impediva ogni fuga, perché permetteva al Capo Gilda, tramite un grimorio con una copia di ciascun tatuaggio, di trovarlo ovunque.
- ◆ È teoricamente possibile risalire al fatto che il grimorio è conservato nel Repositorio Sacro del Tempio della Luce, ma questa informazione è nota a pochi e deve essere data solo a seguito di un'ottima investigazione dei PG, perché rende molto più rapido e semplice risolvere l'avventura.

2.0.3.3 - INDAGARE SULLA FIGURA DEL NECROMANTE

Come Arcimago non era un gran che: aveva portato il Consiglio delle Gilde allo scioglimento e aveva trascurato l'Accademia delle Stelle, ma le sue feste e la sua allegria lo avevano reso il beniamino della città, conteso da tutti i salotti dei nobili e da tutte le dame. Per dare un'idea di che tipo fosse: la sua condotta libertina aveva attirato su di lui la condanna dell'Alto Sacerdote della Luce, e lui per tutta risposta si era fidanzato con una prostituta della Gilda della Luna! Scoprire che era un necromante per molti è stato un fulmine a ciel sereno.

Informazioni approfondite si possono avere dal Lumen Secundus al Tempio della Luce o da Mika CuoreAmore nella Locanda "Balla che ti Passa".

- ◆ La fidanzata del Necromante si chiamava Odelia RosaFerro, una schiava della Gilda, asservita con rituali magici
- ◆ La morte del Necromante nel suo palazzo era stata accuratamente investigata e confermata tramite divinazioni di alto livello (l'incantesimo "Comunione con la Luce").

2.0.4 - ALTRE INFORMAZIONI

Ci sono molti altri argomenti che i giocatori potrebbero voler indagare, ma che sono meno utili per l'avanzamento dell'avventura.

2.0.4.1 - CERCARE INFORMAZIONI SULLA SITUAZIONE MILITARE.

Perché la milizia è molto indebolita?

[cfr. "2.0.3.1 - La rovina delle antiche famiglie", p.19]

Perché è arrivata una sola compagnia di cavalieri di SpadaScudo?

Secondo gli accordi, Spadascudo può mandare quante compagnie vuole, anche solo una. Le interpretazioni sono varie:

- ◆ È una mossa per mettere in difficoltà il Conte;
- ◆ Spadascudo ritiene la città indifendibile e non vuole che cavalieri muoiano per nulla;
- ◆ Sono un'avanguardia di molte altre compagnie.

2.0.4.2 - CERCARE INFORMAZIONI SULLA SITUAZIONE POLITICA.

In città ci sono tensioni tra la Contea di TorreCatena (retta dal Conte di Ferro) e il Regno di SpadaScudo (rappresentato dal generale CampoCavallo), e le risposte che i PG avranno dipendono dalle simpatie politiche dell'interlocutore.



Chi sta con i TorreCatena scusa il Conte di Ferro per il suo comportamento ("La VerdeMorte gli ha portato via anni fa il figlio Baldon, e ora la moglie Kandara. È ovvio che sia turbato") ed è scettico nei confronti di una generale che dà feste danzanti e sembra più una dama di corte che una condottiera ("Marion CampoCavallo sarà anche un'ottima ballerina, niente da dire, ma se i generali ballano, chi guida le truppe in battaglia?").



Chi sta con SpadaScudo è critico nei confronti del Conte, sottolineando come sia diventato paranoico ("Chi chiede udienza in un modo o nell'altro finisce in cella") e stia sprecando risorse per dare la caccia alle ombre, e prova a difendere l'indifendibile, suggerendo che Marion CampoCavallo stia dando feste danzanti per tirare su il morale della città (eh, sì, una cosa proprio necessaria e opportuna...)

2.0.4.3 - CERCARE INFORMAZIONI SUGLI ELFI DI BOSCO TESCHIO

I PG avranno molteplici conferme che fino a pochi giorni fa il Regno di BoscoTeschio era uno degli alleati più leali e fidati di TorreCatena e SpadaScudo, e che l'alleanza era tanto salda da essere sopravvissuta anche all'avvelenamento del figlio del Conte.

Informazioni sulla morte del figlio del Conte?

Sette anni fa il figlio del Conte, Baldon TorreCatena, ha sposato Tinu'val'illi, la figlia del re di BoscoTeschio. Durante il banchetto nuziale è rimasto intossicato ed è morto. Tutti avevano pensato a un omicidio, ma un'inchiesta ha confermato che si era trattato di un incidente. Gli elfi usano dosi minime di VerdeMorte come tonico e per speziare i cibi: Baldon ha mangiato troppo, oppure era sensibile al veleno... in ogni caso, è andato a dormire e non si è più svegliato. È stata una tragedia tanto per il Conte quanto per gli elfi, visto che poi la giovane sposa si è immolata sulla pira del marito.

Ora, dopo la morte della Contessa e l'evidenza che gli elfi continuano a usare il veleno VerdeMorte (aggirando il bando), la situazione si è molto deteriorata.



Alcuni PNG saranno a favore degli elfi, e cercheranno di difenderli, anche in virtù dei precedenti forti rapporti di amicizia.



Altri avranno un atteggiamento xenofobo e suprematista umano.

COME GESTIRE LE PROVE SOCIALI

Affinché un semplice tiro di dado non rovini una buona prova di gioco di ruolo, le prove delle abilità di Carisma (Persuasione, Raggiare, Intimidire) hanno VANTAGGIO se i Giocatori elaborano buoni argomenti e/o li espongono in maniera brillante. In maniera analoga, pessime idee espresse senza far gioco di ruolo danno SVANTAGGIO alla prova.

2.0.5 - IL MONDO DELLA MALAVITA

I giocatori potrebbero pensare di integrare le informazioni “ufficiali” che hanno ricevuto dalle autorità cittadine e da Gantanar cercando di contattare il sottobosco criminale della città per farsi dire come stanno “davvero” le cose.

È un approccio ragionevole, soprattutto se è favorito dal background dei PG o dalle loro capacità speciali, ma che rischia di far perdere tempo senza produrre grandi risultati, perché dopo la Crociata della Luce tutti i maggiori criminali sono stati giustiziati o hanno lasciato la città, e i pesci piccoli che sono rimasti tengono un profilo molto basso.

Fai emergere chiaramente questa cosa, in modo che i giocatori possano cercare informazioni più utili altrove, ma usa comunque i contatti con i malviventi per far passare le informazioni fondamentali indicate in precedenza [cfr. 2.0.1 - Menzionare lo scandalo del necromante e la VerdeMorte, p.18]

Tutti costoro possono essere trovati all'interno del Quartiere del Mercato.

Mendicanti

Sono pochissimi, perché i Templari della Luce hanno usato le ricchezze raccolte al termine dei processi contro le antiche famiglie della città per attrezzare mense per i poveri e ospizi per gli invalidi. Uno dei pochi è Taro QuattroRuote, un uomo senza gambe, che gira su di un carrettino e che si è rifiutato di lasciare il Quartiere del Mercato, considerandolo la sua casa.

Borseggiatori

Agiscono da soli, ciascun per sé, e si comportano in modo guardingo e sospettoso. Dopo la fine fatta dalla Gilda della Luna nessuno ha più avuto il coraggio di creare una Gilda per le attività illegali.

Uno tra i ladruncoli più attivi è Rob CassaChiave, fratello minore di Bor, il ladro rinchiuso nelle celle del Conte [cfr. p.32]

Contrabbandieri

Alcuni mercanti privi di scrupoli arrotondano i loro guadagni importando liquori e prodotti elfici senza pagare il dazio dovuto. Rispetto ad altre attività illegali, questa attività è più diffusa perché è considerata meno grave, è colpita con pene lievi e non è stata toccata dalla Crociata della Luce.

Però nessun contrabbandiere importa VerdeMorte: i rischi sono troppo grandi, dato che il Bando della VerdeMorte implica che i carichi in ingresso siano controllati con un incantesimo “Localizza Oggetto”. Uno dei contrabbandieri più famigerati è Istan BorsaPiena, specializzato in erbe elfiche oniriche e allucinogene. Una volta ha provato a portare in città un po' di VerdeMorte, e si è preso una multa tale che gli è passata la voglia.

Alchimisti specializzati in veleni

La maggior parte degli alchimisti sanno sintetizzare veleni, ma vista l'aria che tira, nessuno sarà disposto ad ammetterlo. E comunque, nessuno di loro sa distillare la VerdeMorte: chi lo sapeva fare o è stato giustiziato al termine della Crociata della Luce o è tornato a BoscoTeschio (ovviamente Odelia fa eccezione e non è nota a nessuno).

Un'alchimista che si espone più di altri nel difendere la categoria è Vania'laiv'illa, che si batte per la scarcerazione dell'amico erborista Danda'lval'dalli [cfr. p.32]. Lei può anche spiegare in dettaglio che ci vogliono grandi quantità di VerdeMorte per distillare una singola dose di veleno.

2.0.6 - PARLARE CON GENTE QUALSIASI

Se poi i PG vogliono semplicemente parlare con gente qualsiasi in giro per la città, puoi consultare due diverse tabelle:

- ◆ nella pagina seguente [p.22], una tabella su come i principali PNG vengono percepiti dalla gente;
- ◆ a [p.57] una tabella “CONVERSARE CON GENTE QUALSIASI” sui temi del momento, da un punto di vista ottimista o pessimista, a seconda dell'interlocutore (nel dubbio, tira un dado: pari=ottimisti; dispari=pessimisti).

Queste tabelle sono anche riportate insieme nella Appendice B [pp.78-79]

Arcimago
Gantanar
ManoStella

“Sarà anche vecchio e debole, ma è pur sempre un’Arcimago. Chi pensava che la brutta vicenda di Hush NotteManto e dello Scandalo del Necromante ne avesse piegato lo spirito si è dovuto ricredere: è un sollievo che sia tornato a presiedere il Consiglio delle Gilde e mettere la sua mente acuta al servizio della città”

Baldovin
TorreCatena
“Conte di Ferro”

“Conoscete la profezia? TorreCatena non cadrà finché un TorreCatena reggerà il Muro. Che piaccia o no, è lui il nostro Eroe, e la difesa della città dipende da lui: per questo tutti sperano che si riprenda presto e torni alla guida delle nostre forze. La salvezza del regno dipende da questo!”

Generale
Marion
CampoCavallo

“Spiace dirlo, ma per il momento non ha dato gran prova di sé: ha portato una sola compagnia di Cavalieri di SpadaScudo, un gesto quasi simbolico, e poi si è chiusa nel suo palazzo senza darsi da fare per preparare le difese. Dicono sia carina, ma un generale non deve essere carino, deve essere abile in battaglia!”

Ambasciatore
degli Elfi
Lu’lviel’iticalli

“È il simbolo vivente del legame tra elfi e umani. Ha ricoperto il suo incarico fin dal primo giorno dell’alleanza tra BoscoTeschio e SpadaScudo, oltre centocinquant’anni fa, e ha sposato una donna umana, da cui ha avuto una figlia, Bea. Ma proprio per questo il fatto che sia stato incarcerato getta ombre scure sui rapporti tra umani ed elfi”

Morte della
Contessa
Kandara

“La contessa è morta, ed è morta avvelenata con VerdeMorte. Ma queste sono le sole due cose certe di tutta questa misteriosa vicenda. Circolano voci di ogni tipo: che abbia bevuto da una coppa maledetta, che sia stata uccisa da un assassino invisibile nel cuore delle sue stanze, che il vero bersaglio fosse il Conte,... Chissà cosa c’è di vero...”

Capi delle
Gilde

Dastan SetaArgento: un ottimo mercante, ma come capogilda ha lasciato molti scontenti, perché tende a fare gli interessi della città solo quando coincidono con i propri...

Luk Lukkerdust: è arrivato da poco in città, ma si è subito ritagliato un suo spazio grazie alla sua grinta e alla sua lingua tagliente. Dal prossimo anno scolastico sarà docente di illusioni nell’Accademia delle Stelle.

Mika CuoreAmore: onesta e generosa, nonché brava ballerina e cantante. Pensate che faceva parte dell’infame Gilda della Luna, e ne è uscita pulita, senza che i Templari della Luce abbiano trovato nulla di cui accusarla.

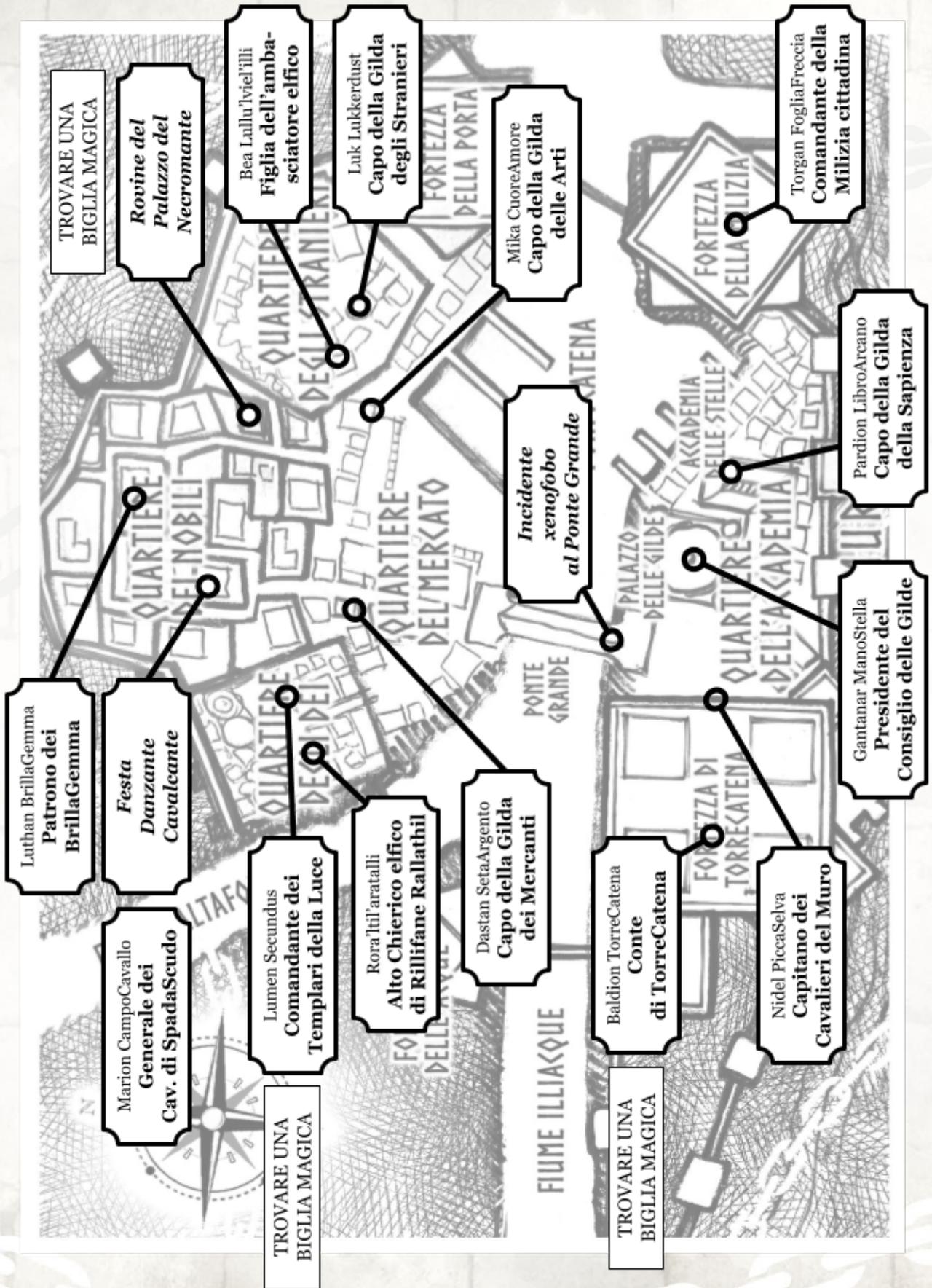
Pardion LibroArcano: è un docente dell’Accademia delle Stelle, pedante e noioso come un fungo soporifero. Sarebbe potuto diventare Arcimago, ma non ha mai fatto la mossa di scendere in duello per reclamare la carica.

Templari
della Luce

“Come ci ricordano un giorno sì e l’altro pure, dobbiamo essere loro grati, perché hanno versato il loro sangue per liberare la città dal Necromante e dai suoi non-morti. Vero. Ma poi hanno applicato la giustizia di Tyr in maniera troppo dura, portando la città alla rovina!”

Lumen
Primus
Tal

“Il capo dei Templari è un grande campione della Luce, ma è diventato Lumen Primus troppo giovane, quando il suo predecessore è morto nel bel mezzo della Crociata della Luce contro il Necromante. Sovente esita o ha dei dubbi e allora si ritira in preghiera, a volte per settimane intere!”



2.1 - IL PONTE COPERTO

Come accennato nell'introduzione e nei primi colloqui, in città sta montando un'ondata di ostilità e discriminazione razziale nei confronti di elfi, tiefling, dragonidi, mezz'elfi e mezz'orchi.

I PG ne avranno un assaggio la prima volta che attraversano il ponte coperto sul fiume Illiacque (un passaggio obbligato per andare dal Quartiere del Muro agli altri Quartieri): la scena li riguarderà direttamente se nel gruppo ci sono PG di tali razze, altrimenti passando si troveranno ad assistere a un gruppo di viandanti mezz'orchi fermati e portati alla Fortezza.

L'incontro si svolge in un clima ostile: la pattuglia è sospettosa e maldisposta, e dialoga con toni bruschi e scortesivi

L'accesso al ponte è sorvegliato da una pattuglia di Cavalieri del Muro: un mago da guerra in abiti grigi e tre Cavalieri in armatura completa, con la celata dell'elmo abbassata. Quando vi vedono arrivare, si spostano per bloccare il passaggio.

"Alt, orecchie a punta!" grida il capo-pattuglia "Deponete le armi a terra! Anche bastoni e bacchette! Ora! Nessun movimento brusco! Armi a terra e indietreggiate di tre passi!"

Due cavalieri puntano delle corte picche contro chi di voi non è umano, mentre il terzo vi tiene tutti sotto tiro con una balestra.

"Siete Stranieri o Avventurieri? Uno per volta, dichiarate la vostra fede religiosa e la vostra devozione a TorreCatena. Inizia tu, orecchie-a-punta"

"Da dove venite? Dove avete alloggio? Quali sono i vostri affari in città?"

Normalmente il dialogo proseguirebbe con i PG portati alla Fortezza del Muro per accertamenti ed eventualmente il loro arresto se si mostrano non collaborativi. Tuttavia, mostrare i medaglioni del Consiglio delle Gilde basta a superare il posto di blocco. Le guardie si fanno da parte e vi lasciano passare, ma continuano a guardare con ostilità ogni elemento disumano del gruppo.

2.2 - LA FORTEZZA DI TORRECATENA

I PG potrebbero venire qui:

- ◆ per indagare sulla morte della Contessa;
- ◆ per indagare sull'imprigionamento dell'ambasciatore elfico e di molti della sua razza;
- ◆ per parlare con i Cavalieri del Muro o con il Conte;
- ◆ per vedere in prima persona lo stato delle difese.
- ◆ per visitare le prigioni e parlare con i prigionieri o con l'ambasciatore elfico

La città di TorreCatena è sul confine delle Terre Selvagge, distesa a occupare interamente l'unico grande varco dei Monti Catena, nel punto di confluenza tra il fiume Illiacque e il SaltaFonte, dove l'Illiacque diventa navigabile. Ciclopiche mura naniche con profondi fossati sbarrano il passaggio, e tutto il sistema difensivo si incardina sulla enorme e inespugnabile Fortezza di TorreCatena, che è al contempo dimora del Conte, caserma dei Cavalieri del Muro e degli Esploratori del Cielo, sede del governo cittadino e prigione.

2.2.1 - LE GUARDIE ALLE PORTE

La Fortezza ha un unico ingresso, protetto da una serie di torri e barbacani.

Sei Cavalieri del Muro fanno la guardia alle prime porte, al di là delle quali si vede una fila di persone in abiti civili che si snoda attraverso il primo cortile, fino all'ingresso dei locali della guardia. Più oltre, altri Cavalieri sorvegliano la seconda porta, che è chiusa e che si apre solo alla bisogna.

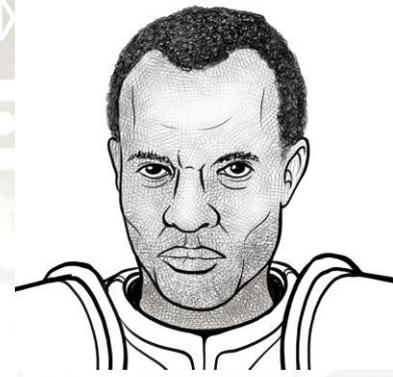
Il medaglione del Consiglio delle Gilde permette loro di saltare la fila e farsi portare direttamente dal Capitano.

Se però vogliono chiacchierare, la gente in fila parla volentieri (la fila avanza lentamente, e ci vuole circa un'ora prima di essere ammessi alla presenza del Capitano).

Alcuni (pochi) sono lì per arruolarsi nella milizia, altri vogliono chiedere udienza al Conte oppure parlare con i loro cari che sono stati arrestati.

La guardia vi scorta fino ai locali interni, sotto le occhiate di puro odio di coloro cui state passando davanti

Entrate in una sala spoglia, al fondo della quale c'è una scrivania ingombra di carte dietro cui siede un Capitano dei Cavalieri del Muro dall'aria stanca. Le uniche decorazioni appese alle pareti sono un ritratto del Conte di Ferro, uno stendardo blu e una stele scolpita con la regola dei Cavalieri.



NIDEL PICCASELVA

Stringato e professionale.

Disponibile: se può aiutare, lo fa.



Lo stendardo è quello della quinta squadra dei Cavalieri del Muro, cui appartiene il Capitano.

Osservare la stele: HANDOUT



NOTA PER IL DM: la Profezia dei TorreCatena recita "TorreCatena non cadrà fintanto che un TorreCatena reggerà il Muro". Il Muro cui si riferisce non sono le mura della città ma questa regola, che il Conte di Ferro in effetti sta tradendo.

Dopo avervi studiato un momento, l'ufficiale si alza in piedi, sistema l'armatura e dice: "Benvenuti, sono il Capitano PiccaSelva. Siete qui per arruolarvi nella milizia?"

2.2.1.1 - PARLARE CON IL CAPITANO

Il Capitano è consapevole che c'è una lunga fila di gente che attende il suo turno, e quindi se i PG iniziano un fuoco di fila di domande, risponde rapidamente alle prime tre questioni e poi taglia corto: non ha tempo per le chiacchiere, c'è una lunga fila di persone che attendono il loro turno, se continuano a chiacchierare rischiano una rivolta...

SITUAZIONE BELLICA

Qual è la situazione bellica?

Conferma quanto detto da Gantanar

"Sì, le notizie son vere: è in arrivo una grande Orda, proprio ora che la Milizia è l'ombra di se stessa. Che ne direste di arruolarvi?"

Perché la Milizia è indebolita?

"Per lunga tradizione, il grosso della Milizia è formato da soldati ingaggiati della antiche famiglie della città, ma dopo lo Scandalo del Necromante molte famiglie sono andate in rovina e possono permettersi solo poche truppe, male equipaggiate"

Possiamo parlare con chi ha avvistato l'Orda?

Su domanda diretta, Nidel può farli parlare con Alastar NubeMartello, capitano dei grifonieri, che conferma vicinanza, grandezza e potenza dell'Orda in arrivo:

"Sono almeno dieci tribù, forse di più, con cavalcalupi, ogee, giganti e un intero stormo di cavalcaviverne. Fin qui abbiamo limitato le perdite, volando alti e superandoli in agilità, ma quando saranno a TorreCatena poverà sangue di grifone..."

Dieci tribù sono almeno 10.000 orchi, ma potrebbero essere anche 12-15.000!
Gantanar si è tenuto basso!

SITUAZIONE POLITICA

Qual è la situazione politica?

“La situazione politica è delicata, perché il Conte non ha più eredi di sangue, da quando è morto suo figlio Baldon, e non ha ancora trovato nessuno degno di diventare suo erede designato. O meglio, uno lo aveva trovato, ma è rimasto coinvolto nello Scandalo del Necromante, e ha dovuto disconoscerlo. Quindi, se l’attentato contro il Conte avesse avuto successo, si sarebbe aperta una crisi di successione. A chi avrebbe giovato? Ci sono molte possibili risposte, e nessuna piace al Conte, o a noi”

Cosa sta facendo il Conte?

“Il Conte è concentrato a cercare l’assassino della Contessa Kandara e i mandanti”

Non dovrebbe dedicarsi a preparare le difese?

“Il Conte ritiene che al momento ci siano altre priorità. E forse non ha tutti i torti: che senso ha preparare le difese, se il nemico è già dentro, è già tra noi?”

Cosa ne pensa del generale CampoCavallo?

“Non l’ho mai incontrata, ma le malelingue dicono che è una giovane nobildonna che gioca a fare il generale, senza averne né il carattere né il fisico. Che Torm ce la mandi buona!”

L’ASSASSINIO DELLA CONTESSA KANDARA

Su questo ha informazioni complete.

“La Contessa Kandara è morta al posto del Conte, perché ha bevuto per sbaglio dalla coppa del marito, che era stata avvelenata con VerdeMorte, un potente veleno elfico. Come il sicario abbia fatto a introdursi nella Fortezza e ad avvelenare la coppa senza farsi scoprire è un enigma che nessuno è ancora riuscito a risolvere”

Perché l’ambasciatore degli elfi è stato arrestato?

“In casa sua sono state trovate foglie di VerdeMorte, il veleno che è stato usato per uccidere la povera Contessa. Bastava quello per farlo imprigionare, perché dopo lo Scandalo del Necromante la VerdeMorte è stata bandita; ma a parte questo, era ovvio che fosse coinvolto. Così, il Conte l’ha fatto rinchiudere in attesa che si decidesse a collaborare”

Perché altri elfi sono stati arrestati?

“I nostri maghi hanno passato al setaccio il Quartiere degli Stranieri usando incantesimi per localizzare le foglie di VerdeMorte: le hanno trovate e hanno legittimamente arrestato i proprietari che avevano violato il Bando della VerdeMorte. Non penserete mica che gli arresti siano stati fatti a caso?!?”

2.2.1.2 - ARRUOLARSI NELLA MILIZIA

“Ottimo! Ne sono lieto! Spada, freccia o magia, qualsiasi cosa avete da offrire al Muro sarà ben accetta e ben ricompensata. La milizia è volontaria, ma offre vitto e alloggio e un premio in oro o in bottino a battaglia vinta” Fruga in un cassetto e prende un medaglione in terracotta con il simbolo di TorreCatena per ciascuno di voi. “Presentatevi con questo alla Fortezza della Milizia: lì vi faranno l’accoglienza, vi daranno la vostra assegnazione, l’alloggio, tutto quanto,... Che Torm vi benedica!”

2.2.1.3 - CHIEDERE UDIENZA AL CONTE

“Ah... eh... Purtroppo il Conte Baldovin né oggi né domani darà udienza. Come comandante militare di TorreCatena, tutta l’organizzazione della difesa pesa sulle sue sole spalle... non sono giorni facili. Tornate dopodomani, ma non garantisco niente...”

Se insistono per vederlo subito:

Carisma (Persuasione, Raggirare o Intimidire) CD 16 con modificatori da -2 a +2 in base agli argomenti usati e VANTAGGIO se fanno leva sul medaglione del Consiglio delle Gilde.



FALLIMENTO

“Voglio venirvi incontro. Se mi date i vostri nomi e il motivo per cui volete parlargli, cercheremo di fissare un incontro e vi manderemo a chiamare...”

Se i PG accettano, scrive coscienziosamente tutto su di un foglio intestato, chiude con il suo sigillo personale e il timbro di TorreCatena e mette il foglio in una pila piuttosto alta di altre richieste, dove rimarrà fino a fine avventura.

Se i PG notano la cosa, spiegherà che al tramonto un attendente del Conte verrà a ritirare le richieste di udienza e le passerà al vaglio. Un altro modo per dire “le brucerà nel camino”.

SUCCESSO

Si gratta la nuca, pensieroso, poi abbassa la voce e sporgendosi verso di voi dice: “Sentite, io potrei farvi annunciare al Conte, e lui probabilmente sarebbe anche d’accordo ad incontrarvi, ma dubito che la cosa andrebbe a finire bene. Cercate di capire, il Conte è profondamente turbato per la morte della povera Contessa e vede ovunque complotti e cospirazioni. La maggior parte di quelli che han chiesto udienza, alla fine, per un motivo o per l’altro, son finiti nelle prigioni appesi per i polsi. Quando prenderemo l’assassino della Contessa le cose miglioreranno, ma fino ad allora è meglio se vi tenete alla larga dal Conte...”

Se, malgrado questo avvertimento, continuano a insistere, il Capitano si arrende e fissa un incontro. [cfr. “2.2.2 - A colloquio con il Conte di Ferro”]

2.2.1.4 - CHIEDERE DI PARLARE CON I PRIGIONIERI / CON L’AMBASCIATORE

“Nessuno può parlare con i prigionieri. Ordine del Conte, discorso chiuso”

Se i PG insistono puntando su Persuasione, Raggiungere o Intimidire per cercare di ottenere il permesso, qualunque sia il risultato delle loro prove lui prova a dissuaderli.

“L’unico modo per poter parlare con i prigionieri è ottenere l’autorizzazione del Conte, e l’unico modo per ottenere la sua autorizzazione è parlando con lui. Io potrei farvi annunciare al Conte, e lui probabilmente accetterebbe di incontrarvi, ma scommetto un mese di paga che alla fine vi ritrovereste in prigione anche voi. Agli occhi del Conte, chi chiede di parlare con un nemico di TorreCatena è probabilmente un nemico anche lui...”

Se, malgrado questo avvertimento, continuano a insistere, il Capitano si arrende e fissa un incontro con il Conte.

[cfr. “2.2.2 - A colloquio con il Conte di Ferro”]

2.2.2 - A COLLOQUIO CON IL CONTE DI FERRO

In condizioni normali, i PG arrivano a parlare con il Conte di Ferro perché hanno chiesto udienza per tramite del capitano PiccaSelva, malgrado le sue riserve.

Dopo una breve attesa, un attendente porta la notizia che il Conte Baldovin TorreCatena è disposto a darvi immediata udienza.

Come condizione preliminare vi chiedono ovviamente di consegnare armi, libri magici e strumenti arcani o sacri, che verranno custoditi in una sala sicura del secondo posto di guardia, con la garanzia che saranno sorvegliati a vista e nessuno li toccherà.

I Cavalieri chiedono di consegnare qualsiasi cosa sia o sembri un’arma o un oggetto arcano, compresi bastioni, bacchette o accessori che abbiano un aspetto evidentemente magico, minaccioso o sospetto. Lasciano loro i medaglioni del Consiglio delle Gilde.

PG paranoici potrebbero fare difficoltà, ma è una misura di puro buon senso. Anzi, se non fossero stati presentati dal Consiglio delle Gilde li avrebbero anche perquisiti a fondo, mentre invece possono tenere con loro armi e oggetti nascosti.

Una decina di Cavalieri del Muro vi scortano all’interno della Fortezza, attraverso un labirinto di lunghi corridoi e porte rinforzate, fino alla sala delle udienze.

Il salone è scandito da alti pilastri a base quadrata, tra cui risaltano grandi statue in pietra bianca, e, dall’altro capo della sala, due troni su di una pedana di marmo.

Su di uno è seduto, in armatura completa, il Conte di Ferro, con l’elmo appoggiato a terra e una enorme spada sguainata davanti a sé. Tiene per mano il cadavere della Contessa, accasciato sul trono a fianco.

Percezione Passiva CD 12:

dietro al trono ci sono quattro uomini, immobili e in silenzio: due Cavalieri del Muro, un Templare della Luce in armatura bianca e un mago militare in vesti grigie.



Avendo a che fare con un paranoico, se i PG lasciano che sia il Conte a condurre il colloquio si mettono su di un binario che alla fine li fa finire in prigione.

OSSERVARE LE STATUE

Saggezza (Percezione) CD 10:

sono statue grandi due volte un uomo, un po' grezze ma imponenti.



Se vogliono avere qualche possibilità, devono intervenire, proponendo altri argomenti. Ma anche in questo caso, ci sono ampie possibilità di non riuscire ad evitare la cella. **L'unica vera via d'uscita (almeno temporanea) è offrirsi di indagare sulla morte della moglie**, visto che è l'unica cosa che sta a cuore al Conte.

Intelligenza (Storia) CD 12:

rappresentano i principali Conti di TorreCatena (tra cui anche un giovane Baldovin), nonché alcuni leggendari eroi della regione.



Si noti che anche ~~se~~ essere fortunelli ai dadi non basta: abilità come Carisma (Persuasione o Raggirare) implicano che l'interlocutore stia a sentire le tue argomentazioni, mentre il Conte sente solo quello che gli dice la sua ossessione

OSSERVARE LA CONTESSA

Saggezza (Percezione) CD 12:

è una donna anziana, con i capelli bianchi e il volto affilato, rigato dal sangue colato dagli occhi e dal naso, con indosso una ricca veste color avorio, macchiata di sangue rappreso sul petto. Ha due monete d'oro sugli occhi.



Saggezza (Medicina) CD 12:

l'abbondante sanguinamento delle mucose e degli occhi è uno dei sintomi di avvelenamento da VerdeMorte. Il pallore e la rigidità, mostrano chiaramente che è morta, ma non sentite odori sgradevoli e non vedete segni di decomposizione, anche se da quanto vi hanno detto dovrebbe essere morta da 10 giorni.



DRITTO AL PUNTO...

Il Conte solleva lo sguardo, scrutandovi. Ha un colorito grigiastro, i capelli bianchi unti, incollati alla fronte, una barba mal rasata e due profonde occhiaie.

"Siete qui per uccidermi?" dice con voce roca.

Intelligenza (Arcano o Religione) CD 12:

su di lei è stato lanciato un incantesimo "Riposo Inviolato".



Sì → **IN PRIGIONE!**

Non è bene fare ironia con il Conte, perché la sua ironia è morta con la moglie.

Se invece provano a spiegare cosa sono venuti a fare, il Conte li lascia parlare per un momento e poi li interrompe a metà di una frase.

OSSERVARE IL CONTE

Saggezza (Percezione) CD 10:

è evidentemente trasandato ed esausto.



Intelligenza (Storia) CD 12:

la spada che impugna è la famosa spada dei TorreCatena chiamata MietiNemici.



"Peccato. Mi piacerebbe avere dei nemici che mi affrontano a viso aperto e si fanno ammazzare..."

MALEDETTA POLITICA!

Si alza in piedi, brandendo la grande spada e sollevandola senza sforzo.

“E invece si nascondono, strisciano nell’ombra, sfuggono... anzi, peggio, camminano per le vie della tua città, ti siedono accanto, ti sorridono mentre ti pugnolano al cuore... Sapete come si chiama questo?”

Qualsiasi risposta va bene.

*“Si chiama **politica**. Ed è un mostro che non si può uccidere...”*

AL DIAVOLO LA GLORIA!

Si passa una mano sulla faccia e fa qualche passo incerto, fino a trovarsi davanti alla sua statua.

“Il grande condottiero Baldwin, Conte di TorreCatena, uccisore di orchi, scudo del regno, amico degli elfi, benedetto dalla Luce, eccetera eccetera eccetera...”

All’improvviso, con un possente colpo di spada spacca in due la grande scultura.

*“**Darei tutti i miei titoli e tutta la mia gloria pur di mettere le mani sullo assassino e il suo mandante. I suoi mandanti. Voi sapete chi sono?**”*

No.

“Nessuno sa chi sono. Nessuno sa mai niente”

Sì.

“Tutti hanno il loro colpevole. Tutti cercano di manipolarmi”

NON CI SONO RISPOSTE GIUSTE

*“Io lo so. A poco a poco, ho capito. **Sono tutti interessati alla successione**, tutti intorno a me come corvi attorno a un cadavere. Dovevo nominare un erede tra questi indegni buffoni, e visto che non l’ho fatto, hanno cercato di uccidermi per nominare chi volevano. E hanno ucciso Kandara. Incapaci vermi senza onore”*
Scuote la testa

*“Forse dovrei dare la carica al primo Viandante che passa... **Qualcuno di voi vuole diventare Conte di TorreCatena?**”*

Sì

*“Vedete come è facile farvi buttare la maschera? **La vostra sete di potere vi tradisce**. Siete dei burattini, come tutti gli altri. Mi chiedo chi tiri i vostri fili, ma questo avremo modo di scoprirlo i prossimi giorni.*

*Guardie, a me!” → **IN PRIGIONE!***

No.

*“Siete saggi. O scaltri. Ma io sono più scaltro di voi. Credevate che non l’avrei capito? **Vi ha mandato qui Gantanar per spiarmi**. Pensa che io sia impazzito... vi sembra forse pazzo?”*

Qualsiasi risposta.

“Il pazzo era quello che si fidava degli elfi, che si circondava di nemici vestiti da amici. Ora sono lucido come non lo sono mai stato. Gantanar dovrà fare a meno delle sue spie.

*Guardie, a me!” → **IN PRIGIONE!***

**2.2.2.1 -
PARLARE DELLA MORTE DELLA MOGLIE**

Si gira a guardare il cadavere della moglie “È un rompicapo senza soluzione. Qui, nel cuore della più sorvegliata fortezza del Regno, sono riusciti ad avvelenare la mia coppa. Ci sono magie a ogni porta, guardie ovunque, e nessuno ha visto nulla, nessuno ha sentito nulla. O l’assassino è il Dio degli inganni in persona, oppure è un vasto complotto, di cui non abbiamo trovato neanche un congiurato. Ma li troveremo, a costo di usare le torture orchesche per farli confessare!”

Offrirsi di indagare

“Pensate di poter vedere più di quello che hanno visto cento occhi? O che le vostre divinazioni valgano più di quelle della Luce? Tuttavia... perché no? Venite, stupiteci con la vostra intelligenza sovraumana. Se non altro, in questo modo diventerà chiaro chi siete davvero e cosa davvero volete...”. Il Conte fa un cenno alle sue guardie e poi ordina loro di condurvi alle cucine.

[cfr. “2.2.3 - Le cucine”, p.31]

2.2.2.2 - PARLARE DEGLI ORCHI E DELL'ORDA IN ARRIVO

“Gli Orchi, sì. Voi li avete visti? Io no. A chi dovremmo credere? A degli sbarbatelli che appena vedono una tribù la chiamano Orda? Oppure alle profezie della Luce? Dovevano passare cento anni, prima della prossima invasione. Ne sono passati venticinque. La Luce si è sbagliata?” Ride, amaramente.

“Mi piacerebbe ci fosse un’Orda. Spazzerebbe via tutta la loro politica. Quando sei in cima al Muro a falciare orchi, è tutto più semplice: si tratta di uccidere o morire, niente altro. Gli Orchi sono un nemico che si può combattere, e che non può vincere, perché la profezia della mia famiglia dice che TorreCatena non cadrà finché un TorreCatena reggerà il Muro. E io sono qui a reggerlo”

Le profezie sbagliano...

“Certo, le profezie non si avverano, i saggi sono stolti e la verità è falsa... ma se le profezie sbagliano, TorreCatena è condannata, e chi lo pensa è un traditore, esattamente come voi.

*Guardie, a me!” → **IN PRIGIONE!***

2.2.2.3 - PARLARE DI MARION CAMPOCAVALLO E DI SPADASCUDO

“A SpadaScudo probabilmente pensano che se chiami ‘acqua’ la sabbia, la puoi bere. Che se un ‘gatto’ lo chiami ‘cavallo’, lo puoi cavalcare. E se chiami ‘generale’ una ‘bambina viziata’, lei può comandare le truppe in battaglia. La prima volta che vedrà un orco, se la farà addosso e tornerà da mamma piangendo” Scuote la testa

“Ma in realtà, lei non vedrà nessun orco, vero? Gli orchi se li sono inventati loro, per i loro giochi politici. Lei non sembra un generale, perché non è un generale. Non serve un generale per quello che è venuta a fare qui... Lei è...”

Si ferma a metà della frase e vi fissa con gli occhi a fessura.

“Vi ha mandato lei, vero? Vi ha mandato qui sperando che mi tradissi, che le dessi un motivo per accusarmi di alto tradimento, vero? La vostra missione è fallita, spie di CampoCavallo.

*Guardie, a me!” → **IN PRIGIONE!***

2.2.2.4 - PARLARE DEGLI ELFI

“Gli elfi, già... i nostri cari amici e fedeli alleati... come abbiamo potuto essere così ciechi da fidarci di loro? Selvaggi che venerano una pianta velenosa. Contorti come i loro nomi impronunciabili. Avrei dovuto cacciarli dalla città quando hanno ucciso mio figlio. Bruciare il loro quartiere. E invece ho continuato a fidarmi, e loro hanno mandato un assassino elfico a finire il lavoro”

E l'ambasciatore?

“Lui era il peggiore di tutti loro: un cocciuto testardo, pronto anche a morire pur di proteggere l'assassino. Non volevo morisse, ma la Luce ha deciso diversamente...”

Improvvisamente si blocca e vi guarda con gli occhi stretti a fessura.

*“Siete soddisfatti? Era questo che Gantanar voleva sapere? Un segreto di Stato che nessuno deve conoscere. E che nessuno conoscerà. Guardie, a me!” → **IN PRIGIONE!***

2.2.2.5 - SE I PG FANNO RESISTENZA

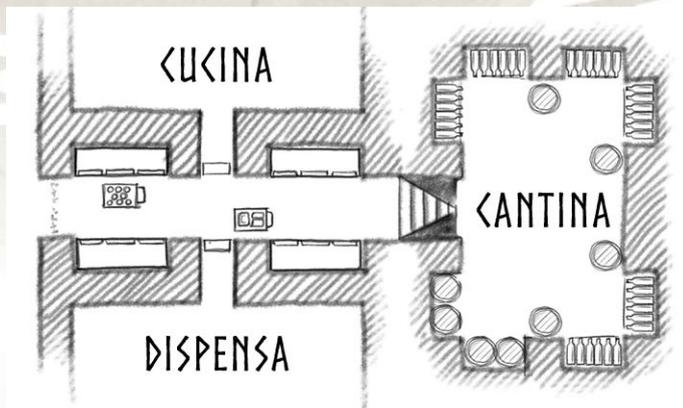
Si spera che i PG non facciano resistenza, visto che sono disarmati e sepolti nel cuore della Fortezza. Se invece ci vogliono provare lo stesso, si trovano a dover lottare contro Cavalieri in numero doppio di loro (e poi triplo, e poi quadruplo, finché non capiscono l'antifona), il mago marziale neutralizza le magie più efficaci con un bel controincantesimo, e il Conte si butta nella mischia. Bontà sua, infligge danno non-letale, ma essendo un guerriero di 385° livello possiamo considerare che colpisca sempre e superi tutti i TS cui è sottoposto.

Inoltre, se fanno resistenza, il Conte trova in questo conferma di aver visto giusto.

2.2.3 - LE CUCINE (INVESTIGARE SULLA MORTE DELLA CONTESSA)

Cosa è successo:

l'assassina è entrata nelle cucine grazie a un pendente della sua collana del Passapareti, si è nascosta nelle ombre sopra un armadio e ha atteso che la coppa fosse incustodita per versarci dentro il veleno. Quindi è uscita utilizzando un altro pendente della collana. In questo modo non ha fatto scattare allarmi e glifi di protezione.



I servitori del Conte lavorano su turni di 3 giorni. Prendono servizio subito dopo che i Glifi di interdizione sono stati rinnovati, e viene loro comunicata la parola d'ordine solo per la zona in cui lavorano. Nei tre giorni successivi non lasciano mai la loro zona, tanto meno la Fortezza.

Vi scortano fino alle stanze private del Conte. Nel percorso vi fanno notare gli Allarmi e i Glifi di Interdizione, che scattano quando passa qualcuno che non è un Cavaliere del Muro o che non conosce la parola d'ordine. Quindi vi portano nella cucina.

Un capitano dei Cavalieri riassume gli eventi.

“Gli inservienti hanno messo posate, piatti e coppe su quel carrello, poi il maestro di coppa Yoll MelaCrema è sceso a prendere il vino nella cantina, qui sotto, ha riempito le coppe, le ha assaggiate tutte, senza trovare nulla di strano, ha portato la bottiglia in dispensa, e poi ha spinto il carrello oltre quella porta, in sala da pranzo. Lì c'era di passaggio la Contessa, che ha bevuto un sorso dalla coppa più vicina a lei, la coppa del Conte, e quel sorso è bastato a ucciderla. Quando il Lumen Primus è arrivato di corsa dalla cappella della Fortezza, era già morta.

Il veleno non era nella bottiglia e non era nelle altre coppe; inoltre messer MelaCrema è stato interrogato in molti modi, anche tramite la magia, ed è stato trovato del tutto innocente. Quindi, il veleno deve essere stato versato nella coppa nel breve momento in cui il maestro di coppa era in dispensa, da un assassino che non poteva essere entrato e che nessuno ha visto. Diteci voi, nobili eroi, chi è stato, e come ha fatto...”

Saggezza (Intuizione) CD 12:

il capitano (Markal ArcoFante) è frustrato da non aver trovato nemmeno lontanamente una soluzione, ed è urtato dal fatto che voi pensiate di poter fare meglio di loro.



CERCARE INDIZI

Investigare il carrello, la dispensa, la bottiglia, i locali della cucina porta esattamente alle stesse conclusioni cui sono giunti i Cavalieri. La stessa cosa avviene interrogando i servitori che erano di servizio quel giorno (alcuni, come Farlana LatteMiele, dovranno essere prelevati dalle prigioni, e saranno un po' patiti [cfr. p.33]).

Investigare la coppa del Conte conferma che è stata avvelenata con una grande dose di VerdeMorte. Il veleno non poteva essere nella coppa prima che venisse versato il vino, perché una dose così abbondante si sarebbe notata, anche se fosse stata invisibile.

Cercare dove un intruso si sarebbe potuto nascondere

Intelligenza (Investigare) CD 14:

nel corridoio grandi armadi a muro che arrivano quasi fino al soffitto. La loro parte superiore è impolverata, tranne una.
(Dove l'assassina si è nascosta)



Cercare nella cantina

Intelligenza (Investigare) CD 12:

sotto le cucine c'è una cantina, che si trova al livello della rete fognaria della città. Non c'è nulla di strano, a parte una biglia rotta di finissimo cristallo, ai piedi di un muro.



Dalla parte opposta del muro ci sono le fogne, e lì può essere trovata la biglia, usata per entrare.

2.2.4 - VISITARE LA PRIGIONE

I PG potrebbero voler cercare di entrare nelle prigioni, per parlare con l'ambasciatore elfico o con altri sospettati. Dissuadili: è una cosa molto difficile, perché le prigioni sono nelle profondità della Fortezza di TorreCatena, senza finestre che si affacciano sull'esterno. Se proprio vogliono provarci, devono:

- 1) **Entrare nella Fortezza:** se si escludono feritoie e finestre con grate, in cui entrare tramite l'incantesimo "Ridurre", l'unico accesso sono le porte principali, ovvero tre distinti posti di guardia con portoni e saracinesche chiuse, di cui quello in mezzo è protetto da un incantesimo Allarme (tarato sui non-Cavalieri del Muro) e quello in fondo da un incantesimo "Glifo di Interdizione" collegato a un incantesimo "Bloccapersona". Se riescono a eludere le difese magiche, devono ancora distrarre le guardie ed effettuare 3 prove di Destrezza (Furtività) CD 18.
- 2) **Muoversi nelle prigioni:** una volta dentro non è difficile raggiungere le prigioni, ma arrivati lì la situazione torna a farsi complicata. Si tratta di una griglia formata da posti di guardia collegati da corridoi, sui quali si aprono le celle. Ogni posto di guardia ha un carceriere con tutte e solo le chiavi della zona sotto il suo controllo. Muoversi nelle prigioni vuol quindi dire percorrere corridoi su corridoi, ciascuno chiuso all'inizio e alla fine da porte che vengono aperte e subito richiuse da guardie sempre diverse, che chiedono un documento di transito rilasciato dal Carceriere Capo e si aspettano che gli estranei siano accompagnati da Cavalieri del Muro.
- 3) L'ambasciatore è tenuto in isolamento nella parte più profonda delle prigioni, con un incantesimo "Allarme" e tre Cavalieri del Muro a guardia. Hanno l'ordine di lasciar passare solo e soltanto il Conte di Ferro: chiunque altro si presenti, anche se con eventuali lasciapassare o salvacondotti, verrà automaticamente considerato ostile.

L'alternativa è lasciarsi catturare, magari dopo un illuminante colloquio con il Conte di Ferro, ma in questo caso finiscono incatenati in una cella senza finestre, chiusa da una porta di ferro rinforzato.

[cfr. "2.2.5 - Finire in prigione", p.33]

2.2.4.1 - PARLARE CON I PRIGIONIERI

Se i PG riescono a muoversi nelle prigioni, con un po' di ricerca possono riuscire a trovare una specifica categoria di prigionieri. Altrimenti, tira un 1d10:

- 1-2 - criminali comuni (Bor CassaChiave)
- 3-6 - elfi (Danda'lval'dalli)
- 7-10 - servitori di palazzo (Farlana LatteMiele)

Bor CassaChiave,

ladro d'appartamenti, ex-membro della Gilda della Luna, è stato messo in carcere perché una perquisizione ha trovato refurtiva in casa sua. Naturalmente si professa innocente vittima del sistema e dei pregiudizi delle guardie, e cerca di farsi liberare dai PG, pronto a promettere qualsiasi cosa vogliano farsi promettere.

È un uomo di mezza età, con il torso coperto di tatuaggi.

"Sono innocente, non ho fatto nulla. Mi hanno messo dentro solo perché sono stato un ladro-schiavo della Gilda della Luna. Io rigo dritto, ma appena vedono i tatuaggi mi buttano in cella per qualche settimana!"

Saggezza (Intuizione) CD 14

per accorgersi che mente sulla sua innocenza.



Può dare informazioni approfondite su:

- ◆ Gilda della Luna e di come sia lieto che sia stata sciolta nella Crociata della Luce
- ◆ Schiavi Asserviti (lui ha sulla schiena un tatuaggio di asservimento)

Intelligenza (Arcano) CD 15:

si tratta di un circolo di focalizzazione univoco. Chi ha l'immagine del tatuaggio (e lui conferma che il Capo Gilda aveva un librone con tutti i tatuaggi di tutti gli schiavi) può eseguire un incantesimo "Localizza oggetto", "Scrutare" o "Teletrasporto" con estrema precisione.



Danda'lval'dalli,

erborista. È stato arrestato perché nella sua bottega è stata trovata qualche foglia di VerdeMorte. La sua linea difensiva è che non era a conoscenza della sua presenza, certo.

“Io sono un erborista. Qui è stato usato un veleno vegetale. È ovvio che sia colpa mia. Ovvio! Con lo stesso criterio, se qualcuno morirà pugnato, immagino che arresteranno tutti gli armaioli della città”

Può dare informazioni approfondite su:

- ◆ VerdeMorte, cos'è e perché è importante per gli elfi
- ◆ dove viene conservata (repositorio sacro del Tempio della Luce)
- ◆ quanta ce ne vuole per distillare il veleno (2 panetti erboristici, 200 gr)

Farlana LatteMiele

assistente cuoca. È in prigione perché, temendo di dimenticarla, si era scritta la parola di comando dell'incantesimo “Allarme” di quel giorno, e ora sospettano che abbia usato quel foglietto per far entrare l'assassino. Per farla parlare è stata picchiata: ha un occhio nero, il labbro spaccato, ed è appesa alla parete per i polsi.

“Pietà, nobili signori, pietà! Non ho fatto nulla di male! Lo giuro sulla Luce!”

“Non ho detto a nessuno la parola di comando. L'ho scritta solo per me, per non dimenticarla. Era nella mia tasca più profonda, dove non poteva essere rubata. E se l'avessi data all'assassino, ce l'avrebbe avuta lui, no?”

Domande sull'assassinio: conferma la ricostruzione data dagli inquirenti.

Ma allora come ha fatto a entrare l'assassino?

“Non lo so! Magari con la magia! Non lo so! Io non ho visto nessuno!”

2.2.4.2 - PARLARE CON L'AMBASCIATORE DEGLI ELFI

È un po' difficile, visto che è morto. Questo spiega anche perché rifugge a qualsiasi tentativo di stabilire una comunicazione magica (“Animale messaggero” o “Inviare”)

L'ambasciatore è disteso a terra, al centro della cella completamente vuota, avvolto in un lenzuolo e con due monete di rame sugli occhi. Sembrirebbe morto...

Intelligenza (Arcano o Religione) CD 12: è sotto l'effetto di un incantesimo “Riposo Inviolato”.



Saggezza (Medicina) CD 14: sul corpo ci sono numerosi lividi e tumefazioni, probabilmente è morto perché il cuore ha ceduto mentre era sottoposto a un violento pestaggio. Sembra morto da poche ore.



Un incantesimo “Parlare con i morti” non dà esito perché l'ambasciatore è già stato sottoposto ad uno negli ultimi dieci giorni (7 giorni fa).

2.2.5 - FINIRE IN PRIGIONE

Non è difficile, basta farsi catturare più o meno volontariamente, magari perché si è andati a parlare con il Conte di Ferro e si è scoperto che non si può ragionare con un paranoico.

I PG vengono messi in ceppi e incatenati al muro. Chi ha mostrato poteri magici, ha anche una maschera in ferro con un bavaglio.

1) LIBERARSI

Destrezza (Acrobazia) CD 16
o Forza (Atletica) CD 18
per liberarsi dalle catene.



2) USCIRE DALLA CELLA

Destrezza (Arnesi da scasso) CD 16 (ma devono averli nascosti addosso) per aprire la porta in ferro rinforzato.

Forza (Atletica) CD 16 o infliggere 20 danni per sfondare la porta in legno duro rinforzato.



3) AFFRONTARE DISARMATI 1000 CAVALIERI

Un gruppo di Cavalieri del Muro doppio rispetto al numero di PG li ha sentiti: interviene e li imprigiona nuovamente.

Lascia che i PG prendano consapevolezza di essere fregati, poi interviene Gantanar.

Improvvisamente, la cella si riempie di luce arcana. Davanti a voi compare Gantanar.

Barcolla appoggiandosi pesantemente al muro, poi mormora alcune parole e i ceppi che vi imprigionano si aprono magicamente.

Sorride e vi fa segno di avvicinarvi "Pronti? Usciamo di qui!" La luce arcana riempie di nuovo la cella, e quando si spegne siete nello studio dell'arcimago.

Intelligenza (Arcano) CD 16:

ha usato prima un incantesimo "Teletrasporto" focalizzato sul medaglione del Consiglio delle Gilde, poi un incantesimo "Scassinare", poi un secondo incantesimo "Teletrasporto" focalizzato sul suo studio. Tutti incantesimi che hanno sola componente verbale.



"Non guardatemi così. Tecnicamente non è una fuga di prigionie: quando ho chiesto vostre notizie, mi è stato detto che eravate ospiti del Conte, e gli ospiti possono lasciare la casa del loro anfitrione, no? E sfruttando qualche buona amicizia sono anche riuscito a recuperare il vostro equipaggiamento, lo trovate in quella cassa laggiù. In ogni caso, però, da adesso in poi vi invito a non dare nell'occhio"

Oltre a usare il teletrasporto, Gantanar ha fatto leva su alcune vecchie amicizie che ha tra i Capitani dei Cavalieri del Muro per recuperare la roba dei PG.

Qualcuno potrebbe trovare strano il fatto che, dopo essere stati buttati in carcere, ora possano tornare a girare liberamente per la città. Il fatto è che pochi Cavalieri del Muro sono al corrente del loro arresto (di fatto, solo quelli direttamente coinvolti, che però sono di servizio nella Fortezza, non nelle strade) e dal canto suo il Conte di Ferro si è praticamente già dimenticato di loro.

2.3 - IL QUARTIERE DEGLI STRANIERI

I PG potrebbero venire qui:

- ◆ per parlare con gli Elfi
- ◆ per cercare informazioni sull'ambasciatore elfico
- ◆ per parlare con il capo della Gilda degli Stranieri, Luk Lukkerdust

Il quartiere è l'unico luogo in cui gli stranieri (ovvero tutti i non umani e mezz'umani non cittadini) sono obbligati a risiedere. Di fatto, è un ghetto, ma con limitazioni piuttosto blande: devono solo ritirarsi al suo interno dalla campana della Notte alla campana dell'Ultima Guardia.

Il Quartiere degli Stranieri è una zona della città chiusa dietro mura continue, con due sole porte, una che dà all'esterno e una che dà sul Quartiere del Mercato. Al suo interno lo stile architettonico delle case rivela l'appartenenza razziale dei loro abitanti: il Quartiere degli Elfi è un insieme di case di legno addossate a grandi alberi; il Quartiere dei Nani è un gruppo di massicci parallelepipedi in pietra; il resto è un guazzabuglio di colline erbose halfling, palazzi in barocco gnomico, tende mezz'orche, torri, capanne e dimore magiche.

Rispetto al resto della città, è molto più tranquillo e silenzioso: c'è poca gente in giro, ma davanti ad alcune case ci sono carri carichi di roba.

Saggezza (Percezione) CD 12:

molte case sembrano sbarrate, con le imposte inchiodate e gli arredi esterni (targhe, fioriere, sedie e panche,...) rimossi.



Osservare i carri:

gli occupanti della casa fanno avanti e indietro caricando mobili e casse sul carro. Sembra stiano traslocando.

Se vogliono parlare con qualcuno, vengono intercettati da Bea Lullu'lviel'illi, figlia mezz'elfa dell'ambasciatore elfico e attuale capo della comunità elfica.



2.3.1 - PARLARE CON GLI ELFI

“Vi ha mandato Gantamar? Mi spiace, lui è sempre stato un buon amico degli elfi, ma ditegli che gli elfi non faranno nulla per questa città finché l'ambasciatore e tutti gli altri elfi ingiustamente imprigionati non saranno rilasciati”

BEA LULLU'LVIEL'ILLI

Determinata, un bel caratterino.
Toni da attivista per i diritti elfici.



C'erano tensioni tra TorreCatena e BoscoTeschio?

Quali erano i loro rapporti?

“I rapporti tra la Contea e il Regno Verde erano ottimi, basati su una secolare amicizia e rinsaldati dalla tragica morte del figlio del Conte e della figlia del Re Verde. Ma ora state facendo di tutto per tagliare questi legami!”

Tragica morte del figlio del Conte?

“Sette anni fa Baldon TorreCatena aveva sposato Tinu'lval'illi, la figlia del Re Verde, ma nel corso dei festeggiamenti lui era morto intossicato, e lei si era buttata sulla sua pira funebre. Una tragedia terribile”

DOMANDE SULLA VERDE MORTE

Chi potrebbe avere foglie di VerdeMorte?

“Dopo il vostro odioso e assurdo Bando della VerdeMorte, nessuno a parte i Templari”

Proprio nessuno?

“Forse c'è chi ha qualche foglia di VerdeMorte per uso personale. Non vorrete togliere ai nostri anziani i loro farmaci?”

Chi potrebbe saper distillare la VerdeMorte?

“Solo un erborista esperto, con attrezzatura adatta e con almeno due panetti di VerdeMorte”

DOMANDE SULL'ESODO DAL QUARTIERE

“Questa era la nostra casa, e partiamo con la morte nel cuore, ma anche se non ci fosse la profezia di Rillifane, nessun elfo o mezz'elfo resterebbe qui. Dopo gli insulti, le perquisizioni, gli arresti, questa città non è più sicura per noi”

Perquisizioni?

“I Cavalieri del Muro entrano dove vogliono e mettono tutto a soqquadro finché non trovano una scusa per trascinare in prigione il padrone di casa. Non hanno rispetto per niente e per nessuno: hanno fatto irruzione nel convitto dei monaci elfi, calpestando le sacre aiuole, e hanno frugato le terme fin dentro gli spogliatoi...”

In realtà, sta omettendo di dire che le perquisizioni non sono fatte a caso: i Cavalieri hanno battuto il quartiere con “Localizza oggetti”, cercando tracce di VerdeMorte, e le hanno trovate visto che alcuni tenevano foglie per uso personale, in spregio del bando.

DOMANDE SULLA PROFEZIA DI RILLIFANE

“Ogni settimana, la Gilda degli Stranieri chiede una profezia al Tempio Verde, per sapere cosa aspettarsi. Questa volta la profezia è stata molto precisa, e molto preoccupante: entro tre giorni non ci sarà più nessuno Straniero vivo nel Quartiere degli Stranieri. Le profezie di Rillifane non sbagliano mai, e quindi tutti stanno lasciando il Quartiere”

Intelligenza (Religione) CD 12:

Rillifane Rallathil è la divinità boschiva degli Elfi, e in particolare di BoscoTeschio.



Si tratta di una tipica profezia che si auto-avvera.

Se anche i PG si impegnano a non far partire la gente, per cercare di coinvolgere gli Stranieri il generale CampoCavallo emana un decreto in cui dichiara che tutti gli abitanti di TorreCatena sono ora riconosciuti cittadini, e quindi non esistono più Stranieri: profezia soddisfatta!

Lo stesso avviene nell'euforia dei festeggiamenti dopo l'eventuale vittoria dei PG contro l'OrcoKhan.

2.3.2 - PARLARE CON IL CAPO DELLA GILDA DEGLI STRANIERI



LUK LUKKERDUST

Ironico e sarcastico. Cerca sempre la battuta o il commento tagliente.



Luk Lukkerdust è nella sua Lukkatorre in barocco gnomico: sta preparandosi anche lui a lasciare la città, come tutti gli Stranieri, ma non ha problemi a prendersi una pausa per parlare con i PG.

Una gnoma su zeppe da quindici pollici, con una livrea che è praticamente un bikini in colori sgargianti, vi accoglie e vi fa strada attraverso la torre. Nelle stanze che attraversate, gnome con la stessa livrea stanno svuotando la mobilia mettendo tutto in grandi casse di legno. Luk Lukkerdust vi riceve in un salotto svuotato, in cui sono restate solo un gruppo di poltrone con imbottitura in seta arcobaleno.

*“Benvenuti, carissimi! Benvenuti! Cosa posso **non** fare per voi?”*

È diventato capo della Gilda degli Stranieri l'anno scorso e non era in città all'epoca dello Scandalo del Necromante, quindi non ha molto da dire su questi argomenti. L'interazione con lui può però servire a segnalare l'esistenza degli schiaivi asserviti della Gilda della Luna.

Mentre parlate, arriva un'altra gnoma in livrea, con dell'acqua all'aroma di fiori. A differenza delle altre, questa ha una corta mantellina di seta, sotto cui si intravede un grande e strano tatuaggio circolare a tutta schiena.

DOMANDE SUL TATUAGGIO DI ASSERVIMENTO

“Ah, Mirilla Smirka... la mia collaboratrice più dolce e fidata...” La fa venire e le fa mostrare la schiena “Era una schiava del piacere della Gilda della Luna e questo tatuaggio magico era la sua catena. Quando la Gilda è stata sciolta e dispersa, all'epoca dello Scandalo del Necromante, Mirilla è stata liberata, e io l'ho accolta nella mia casa. Lei si vergogna del tatuaggio, ma è la città che dovrebbe vergognarsi di aver tollerato per anni questo asservimento magico”

Intelligenza (Arcano) CD 14:

sono stati usati inchiostri magici, con un effetto simile come concetto a “Sigillo del mago”, ma permanente e indelebile.



Al suo interno ci sono rune con il nome della gnoma, legati a concetti come “divertimento”.

Potrebbe essere un'assassina? No.

Come funziona il tatuaggio magico?

“É fatto con inchiostri magici, che non possono essere cancellati. Ogni schiavo aveva un suo personale disegno, che era riportato su di un grimorio custodito dal capo della Gilda. Tramite esso qualsiasi incantesimo di localizzazione, scrutamento e divinazione poteva individuare lo schiavo a colpo sicuro”

Che fine ha fatto il registro dei tatuaggi?

“Se ne sono occupati i Templari della Luce, quando hanno arraffato tutti i beni della Gilda della Luna. Chiedete a loro”

Cos'è una schiava del piacere?

“Davvero ve lo devo spiegare? Oppure volete solo vedere quali e quante sfumature di rosso può assumere una gnoma imbarazzata? Danzava per i clienti della gilda, ma la sua danza di solito terminava in camera da letto... ci siamo capiti...”

RICHIESTA DI COINVOLGERE GLI STRANIERI

Carisma (Persuasione, Raggirare, Intimidire) CD 16:

“Straordinario! Mi chiedo quanti gradi abbiate in <abilità usata>. Avete fatto tutto da soli o vi siete pompati con la magia? Fossi in voi, proverei ad andare dall’OrcoKhan e convincerlo a tornare indietro lasciando alla città un regalo”



SUCCESSO

“No, sul serio...” scuote la testa “Ah, come sono caduto in basso. Io, il grande Luk Lukkerdust che parla sul serio. Se mi vedesse mio padre, mi tramuterebbe in rana ridarola. Comunque... sul serio, anche volendo non potrei fare nulla. Sapete della profezia, no? L’Alto Chierico di Rillifane ha predetto che entro tre giorni non ci sarà più nessuno Straniero vivo nel Quartiere. Molti di noi, me compreso, hanno deciso che preferiscono non esserci perché altrove, piuttosto che non esserci perché morti. E comunque, se anche io restassi cosa potrei fare? Uno spettacolo sulle mura, in modo che gli orchi non si annoino mentre invadono la città?”

Se fanno dei buoni tiri e gli propongono qualcosa di sensato, alla fine potrebbe anche accettare di restare in città, ma comunque si libera dei suoi averi (perdendo lo status di Straniero e diventando Avventuriero) e prende alloggio in una locanda.

Se trovano un modo per aggirare la profezia (per esempio facendo votare al Consiglio delle Gilde un cambio di nome, in modo che gli “Stranieri” ora vengano chiamati “Stimati Ospiti”), l’esodo si arresta, e i non-umani possono essere coinvolti nella difesa della città.



2.4 - IL QUARTIERE DEGLI DEI

I PG potrebbero venire qui:

- ◆ per avere informazioni sullo Scandalo del Necromante e la Crociata della Luce;
- ◆ per parlare con il Lumen Primus e/o i Templari;
- ◆ per vedere dove è conservata la VerdeMorte;
- ◆ per vedere i resti del Necromante;
- ◆ per ottenere servizi sacri (incantesimi divini e profezie);
- ◆ per visitare il Tempio Verde degli elfi.

Il Quartiere degli Dèi sorge dirimpetto alla Fortezza di TorreCatena, sull’altra sponda del fiume Illiacque. È circondato da un muro continuo in pietra bianca, intervallato da torri su cui spiccano i simboli delle diverse divinità. L’unico accesso è una porta monumentale sorvegliata da Templari della Luce e guardie sacre di altre divinità: fermano chi vuole entrare, prendono in consegna cavalcature, armi e oggetti magici pericolosi, perquisiscono chi ha un’aria sospetta e danno un tabarro grigio a chi non è vestito in maniera dignitosa.

Le regole di accesso (disarmati e con abbigliamento dignitoso) non ammettono eccezioni.

- 1) ogni cavalcatura o creatura di compagnia di taglia media o superiore è fatta alloggiare nelle vicine stalle. Se è un animale pericoloso, ci sono delle gabbie, la cui chiave viene data ai PG. Pagando un esoso sovrapprezzo (1 mo) è possibile avere servizi come strigliatura, biada e pedicure;
- 2) viene chiesto di consegnare tutte le armi e gli oggetti magici da combattimento. Vengono messi in cassette di legno con su un pittogramma identificativo, una cui copia scolpita in legno viene data ai PG come tagliando per il ritiro. Se si tratta di oggetti di valore, la cassa viene a sua volta chiusa in una delle tante casseforti a muro dei locali di guardaroba, e la chiave viene data ai PG. Se i PG hanno remore religiose, culturali o sanitarie, alle porte sono disponibili repliche in legno a noleggio per poche monete di rame. Per esempio: chierici il cui simbolo sacro è una spada possono noleggiare una spada di legno, e vecchietti che devono proprio appoggiarsi a un bastone, possono sostituire il loro Bastone della Grande Stregoneria con un bastone in legno da passeggio.

- 3) se qualche PG è poco vestito (spalle, pancia e/o gambe scoperte) viene invitato a coprirsi; nel caso sono disponibili a noleggio dei tabarri con i simboli e i colori delle principali divinità buone (o grigi nel caso di divinità troppo particolari).
- 4) fatto questo, tutti i visitatori vengono scrutati con un incantesimo "Individuazione del magico" e quelli sospetti (chi ha borse o vestiti in cui potrebbe nascondere armi od oggetti proibiti) vengono perquisiti.

Oltre a questo, ci sono poi anche tre Glifi di Interdizione, rinnovati giornalmente:

- ◆ se passa qualcuno di invisibile, lancia una "aura evanescente", facendolo apparire;
- ◆ se passa un non-morto, esplosione come runa esplosiva da fulmine;
- ◆ se passa qualcuno che ha con sé un'arma non in legno, lancia un "bloccapersona"

Chi viene colto in flagrante è passibile di arresto ed eventualmente anche di punizioni sacre. I PG possono però cavarsela con una ramanzina, se fanno una buona prova di Carisma (Persuasione o Raggiare) CD 14 e/o fanno valere il loro medaglione della Gilda degli Avventurieri.

Oltre la porta, un viale bordato da grandi statue di divinità e semidei conduce fino a una piazza su cui si affacciano tutti i templi del Quartiere, che gareggiano tra loro per sfarzo e ricchezza. I due principali, ai due lati opposti della piazza, sono il grande Tempio della Luce, candido e splendente, e il Tempio Verde, costruito tra i tronchi di enormi alberi.

Il Tempio della Luce è dedicato agli dèi umani legali e neutrali buoni e, in particolare, è venerata la triade legale buona formata da

- ◆ Torm, dio del coraggio e del sacrificio,
- ◆ Tyr, dio della giustizia,
- ◆ Ilmater, dio della sopportazione.

Il Tempio Verde è invece dedicato agli Dèi della natura, in particolare Rillifane Rallathil, ma anche Mielikki, dea della foresta.

Oltre a questi, c'è:

- ◆ una torre in barocco gnomico dedicata a Garl Glittergold;
- ◆ un cubone di pietra dedicato agli Dèi nanici, in particolare Moradin;
- ◆ un padiglione dedicato agli Dèi della conoscenza, come Mystra, dea della magia, Deneir, dio della scrittura e Oghma, dio della conoscenza;
- ◆ giardini pensili dedicati agli Dèi dell'arte e della gioia, come Liira, dea della gioia, Milil, dio del canto e della poesia, Suna, dea dell'amore e della bellezza, e Tymora, dea della buona sorte;
- ◆ vari tempietti minori di singole divinità, e tra cui uno per ciascuna divinità strana dei PG.

2.4.1 - VISITARE IL TEMPIO DELLA LUCE

Il Tempio della Luce è un grande palazzo che da solo occupa un terzo del Quartiere degli Dèi. Oltre a una grande cattedrale che si affaccia sulla piazza centrale c'è poi il monastero dei Templari della Luce, la scuola sacra dei novizi, un ospizio per poveri, malati e orfani, e la Torre della Luce, che è cimitero degli eroi e sancta sanctorum del Tempio.

Il Tempio della Luce ha una grande facciata monumentale in pietra bianca ricoperta di bassorilievi e statue a rappresentare le vittorie della Luce sulle Tenebre. Attraverso tre portali si accede ad altrettante navate, ciascuna delle quali termina con una grande statua, rispettivamente di Torm, Tyr e Ilmater. L'alta volta a botte è completamente coperta di fiamme perenni, che illuminano a giorno il tempio.

Nel tempio ci sono una decina di chierici e accoliti, che stanno pregando o meditando, e una decina di fedeli, per lo più raccolti attorno all'altare di Ilmater. Il culto di Torm e Tyr è stato molto ridimensionato dal risentimento generato dalla Crociata della Luce. Se i PG vogliono parlare con qualcuno, un accolito va a chiamare il Lumen Secundus.

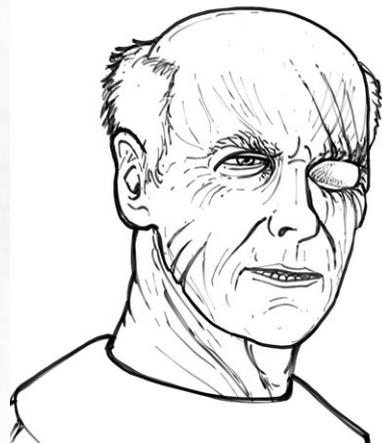
"Sono il Lumen Secundus Kol. Chiedete, e avrete risposta"

Vorremmo parlare con il Lumen Primus

"Anch'io. Ma il Lumen Primus si è ritirato in preghiera e non deve essere disturbato. Dite a me"

Quando finirà di pregare? Perché sta pregando?

“Il Lumen Primus non ha potuto impedire la morte della Contessa. Da allora si è ritirato in digiuno e preghiera. Tornerà tra noi solo quando Tyr lo avrà illuminato”.



LUMEN SECUNDUS KOL

Laconico e diretto. Non bisogna usare due parole laddove se ne può usare una sola.

Non si sbilancia sulle questioni politico-militari (non giudica l'operato né del Conte di Ferro né del generale CampoCavallo) o razziali (non ha pregiudizi contro gli elfi, ma neanche a favore), ma può fornire informazioni approfondite sulla crisi di due anni prima, perché lui era presente (fu allora che perse un occhio, combattendo contro un Gattino Perenne).

LO SCANDALO DEL NECROMANTE E LA CROCIATA DELLA LUCE

Cosa ha dato origine allo scandalo?

“In seguito a una lettera anonima, abbiamo colto in flagrante la famiglia BrillaGemma mentre faceva rianimare come dèmone non-morto la matriarca Luthelia, morta da poco, e indagando abbiamo scoperto che molte altre famiglie nobili avevano fatto riti oscuri”

Perché è stata proclamata una Crociata della Luce?

“Da un giorno all'altro scoprimmo che il Necromante aveva messo dèmoni non-morti in ogni famiglia, presentandoli come “gattini perenni” a quei folli che li avevano accettati, aveva disseminato le fogne di abomini e aveva portato dalla sua parte la Gilda della Luna. La Crociata della Luce che ne è seguita è stata durissima, e nelle settimane successive un terzo dei Templari è morto combattendo, compreso il Lumen Primus Jol, che Torm l'abbia in gloria”

Che cos'è un dèmone non-morto?

Che cos'è un Gattino Perenne?

“Non-morti che sulle prime sembrano simili a com'erano da vivi, ma che presto soccombono a una fame ultraterrana, diventando dèmoni incarnati”

LA GILDA DELLA LUNA

Quali crimini aveva commesso la Gilda della Luna?

“In combutta con il Necromante aveva mandato una sua assassina a eliminare il Lumen Primus Jol, e utilizzava oscure magie di asservimento”

Come è morto il Lumen Primus Jol?

“È stato colpito da un dardo avvelenato con VerdeMorte, scagliato da una assassina della Gilda della Luna”

Siete sicuri fosse della Gilda della Luna?

“Alcuni confratelli hanno visto un tatuaggio dell'asservimento sulla schiena dell'assassina, e in ogni caso il capo-gilda Kol SpaccaVele, morto negli scontri e interrogato con un incantesimo ‘Parlare con i morti’, ha confermato che l'assassina faceva parte della Gilda della Luna”

Che fine ha fatto l'assassina?

“L'abbiamo inseguita, ma nei pressi della Locanda della Luna ha fatto perdere le sue tracce”

LE CIRCOSTANZE

DELLA MORTE DEL NECROMANTE

Come è morto?

“Il suo palazzo è andato a fuoco ed egli è rimasto intrappolato nel suo laboratorio, che era pieno di sostanze infiammabili. Che sia un incidente o un suicidio, comunque è morto”

Siete sicuri che sia morto?

“Sì, abbiamo trovato i suoi resti carbonizzati nel laboratorio del suo palazzo e l'incantesimo “Comunione con Tyr” ha tolto ogni dubbio.

Hush NotteManto è morto? Sì.

Quelle sono le ossa di Hush NotteManto? Sì.

Hush NotteManto è un non-morto? No.

Esistono altri Hush NotteManto al mondo? No.

Non ci sono dubbi. Se volete vedere le sue ossa, sono esposte nel repositorio sacro, tra i trofei della Luce”

In effetti quelle sono le ossa di Hush Nottemanto, ma il necromante si chiamava Morden SpiraDolore, e quello era solo un povero mago a cui aveva rubato l'identità.

Una domanda del tipo "Hush Nottemanto era un necromante?" oppure "Queste sono le ossa del necromante" rivela l'inganno.

IL GIUDIZIO DI TYR

Com'è stato amministrato il Giudizio di Tyr?

"I capi della Gilda della Luna, colpevoli di mille crimini, e i Patroni delle antiche famiglie che si sono dimostrati impenitenti sono stati giustiziati con il fuoco purificatore. Per gli altri la Luce ha chiesto solo pentimento ed espiatione. A tutti sono stati offerti percorsi di preghiera e servizio, ma i più hanno scelto di espiare facendo la carità al Tempio e ai poveri. E ora che sono in miseria, danno la colpa a noi"

Per la cronaca, i capi della Gilda della Luna erano Jakko DadoFortuna, Tallara OcchiGemma (catturati e giustiziati) e Kol SpaccaVele (morto combattendo).

Cosa è stato fatto con la carità?

"Nessuno più soffre la fame in TorreCatena, e in ogni città della regione sono sorti ospizi della Luce e nuovi monasteri. E il tesoro del Tempio della Luce ancora trabocca d'oro"

L'ASSERVIMENTO MAGICO

Cos'è l'asservimento magico?

Cosa sono i tatuaggi dell'asservimento?

"Chi faceva un torto alla Gilda della Luna poteva scegliere tra la morte e l'asservimento. Chi diventava schiavo riceveva un tatuaggio magico incancellabile sulla schiena, il cui disegno univoco era conservato in un Grimorio dell'Asservimento. Tramite esso era possibile rintracciare lo schiavo ovunque: in questo modo, nessuno poteva scappare ed era costretto ad obbedire, rubando, assassinando o prostituendosi per la Gilda".

Che fine ha fatto il Grimorio dell'Asservimento?

"È conservato al sicuro nel repository sacro del Tempio, come tutti gli oggetti della Gilda che non è stato possibile vendere o distruggere perché troppo pericolosi o malvagi"

LA CUSTODIA DELLA VERDE MORTE NEL REPOSITORY SACRO

Dove è conservata la VerdeMorte?

"Nel Repository Sacro, sotto stretta sorveglianza. So cosa state pensando, ma abbiamo controllato, è tutto a posto. Se però non vi fidate, posso portarvi a vedere"

2.4.2 - VISITARE IL REPOSITORY SACRO DEL TEMPIO DELLA LUCE

Al centro del complesso dedicato agli Dèi della Luce c'è una torre a spirale che termina con un grande falò di fuoco perenne. Ogni nuovo chierico che prende i voti deve infatti aggiungere un suo incantesimo "Fiamma perenne" alle altre. Sulla sua superficie esterna ci sono nicchie che ospitano le urne cinerarie di tutti gli eroi e i martiri della Luce (ovvero ogni devoto morto negli ultimi 300 anni) all'interno c'è invece il Tesoro del Tempio, il Repository Sacro in cui vengono conservate in sicurezza reliquie, tesori e oggetti pericolosi.

Se i PG chiedono di accedere ad esso, sarà loro concesso in quanto emissari del Consiglio delle Gilde e sotto stretta sorveglianza.

Per accedere al Repository Sacro vi viene chiesto di lasciare ogni vostro equipaggiamento all'ingresso, di fare abluzioni in acqua santa e di cambiarvi indossando una tunica benedetta. Quindi venite fatti entrare in una Zona di Verità, e vi viene chiesto di giurare che non siete lì per sottrarre nulla e che non avete intenzioni malvagie.

PG che vogliono provare a resistere all'incantesimo "Zona di Verità" (e successivamente all'incantesimo "Individuazione dei pensieri"), devono superare un Tiro Salvezza (Saggezza) CD 16.

Subito dopo, venite scrutati con incantesimi di individuazione.

Intelligenza (Arcano) CD 14:

stanno usando individuazione del magico, dei pensieri e del male



Infine, venite condotti uno per volta attraverso un corridoio monumentale.

A intervalli regolari ci sono 3 Glifi di Interdizione.

Intelligenza (Indagare) CD 16 per notarli. Quindi, per sapere di che tipo sono bisogna lanciare un incantesimo "Identificare": si trattano di rune esplosive che infliggono ciascuno 6d8 danni, contro creature invisibili, non-morti ed esterni malvagi.



A seconda di cosa vogliono vedere, vengono portati nel posto relativo.

2.4.2.1 - DEPOSITO DELLA VERDEMORTE

Due guardie sorvegliano un cancello d'argento attraverso cui si vede una stanza circolare immacolata, al cui centro c'è un basamento di pietra con sopra pacchetti ordinati di foglie essiccate di VerdeMorte. Il pavimento è coperto da uno strato uniforme di sabbia bianca, perfettamente lisciata.

La guardia è stata ininterrotta e nessuno ha notato nulla di strano; nessuno ha aperto la porta, che è protetta da un Allarme e da un Glifo di Interdizione la cui parola di passaggio è nota solo al Lumen Secundus.

Malgrado ciò, quando si è saputo che il veleno usato contro la Contessa era VerdeMorte, il Lumen Secundus è entrato, ha controllato che tutto fosse a posto, e poi è uscito lisciando la sabbia. Se i PG vogliono, non ha problemi a lasciare che anche loro controllino (non si sa mai).

Intelligenza (Indagare) CD 12:

È molto difficile da notare, ma la sabbia non è stata spianata solo nella parte su cui era passato il Lumen Secundus per andare a controllare, ma anche nella parte posteriore della stanza, dove in teoria non è passato nessuno da settimane...



Inoltre, alcuni dei panetti di VerdeMorte a ben guardare sono di colore leggermente più scuro: aperti, mostrano che le foglie dell'erba velenosa sono state sostituite da erbe comuni.

In aggiunta, se superano Intelligenza (Investigare) CD 14 o se si concentrano in particolare sulla zona vicino al muro:



A terra, nella sabbia vicino al muro, c'è una biglia di finissimo cristallo, rotta.

Dalla parte opposta del muro ci sono le fogne, e lì può essere trovata un'altra biglia, usata per entrare.

Cfr. 3.3.0.1 - Biglie magiche, p.63

Le singole informazioni (panetti sostituiti, sabbia calpestata e spianata di nuovo, biglia vicino al muro) possono essere ottenute anche con prove di Saggezza (Percezione) CD 14 se i PG esaminano ciascuno di questi elementi.



2.4.2.2 - RESTI CARBONIZZATI DI NOTTEMANTO

In una teca provvisoria, messa nel bel mezzo dell'ingresso della Torre della Luce, in modo che tutti la vedano entrando, c'è lo scheletro carbonizzato di Hush Nottemanto, un cumulo disordinato di ossa annerite e disseccate.

Saggezza (Medicina) CD 14:

lo stato delle ossa è compatibile con l'esposizione a un forte incendio, che ha consumato la carne e i vestiti, ma è stato arrestato prima che arrivasse a incenerire anche le ossa.



Non ci sono elementi oggettivi per riconoscere il Necromante dalle sole ossa: la sua dentatura era normale e non aveva fratture o malformazioni ossee. Ci sono elementi indiziari, come per esempio brandelli di vestiti carbonizzati e anelli semi-fusi alle dita che corrispondono con quello che indossava l'ultima volta che è stato visto, ma ovviamente non si tratta di prove decisive. Quello che taglia la testa al toro è la divinazione "Comunione con la Luce" che ha confermato che Hush NotteManto è morto e che quello è il suo cadavere.

Intelligenza (Investigare) CD 14:

gli anelli sono tutti normali, in oro e argento, mentre di solito i maghi più potenti fanno ampio uso di anelli magici.



Anche i Templari avevano notato la cosa, ma avevano pensato che fosse la dimostrazione di come il Necromante fosse tutta apparenza e poca sostanza. In fin dei conti, le profezie non sbagliano!

I resti sono troppo consumati per incantesimi come “Parlare con i morti”, e i vari incantesimi di individuazione di questo e di quello non danno nessun esito. L’unica divinazione davvero efficace è un secondo incantesimo di “Comunione con la Luce” (vedi incantesimo Comunione) che può essere ottenuto con ottime motivazioni e/o una prova di Carisma (Persuasione) CD 16, a patto che vengano poste le domande corrette.

“Hush NotteManto era il Necromante?”

“Il Necromante è morto?”

“Queste sono le ossa del Necromante?”

e altre varianti sul tema, tutte con risposta negativa. Una volta che avranno capito che il Necromante non è davvero morto, potranno utilizzare le domande successive dell’incantesimo per porre le questioni che desiderano (è possibile porre fino a 3 domande in tutto).

2.4.2.3 - I TESORI DELLA GILDA DELLA LUNA

Quando la Gilda della Luna è stata sciolta, i tesori trovati nella sua sede o in possesso dei suoi membri sono stati presi in custodia dal Tempio della Luce. Gli oggetti malvagi o blasfemi sono stati distrutti; armi e oggetti magici utili sono stati ceduti all’armeria dei Cavalieri del Muro; il resto è stato venduto e il ricavato versato nel Tesoro del Tempio. Sono però restati alcuni oggetti molto particolari che non possono essere distrutti e che sono troppo pericolosi per essere lasciati in circolazione.

Tra questi ci sono:

- ◆ una spada magica che contiene l’anima di un demone, che non si vuole distruggere per non liberare il suo ospite;
- ◆ un simbolo di Vecna, che è risultato impossibile da distruggere;
- ◆ il Grimorio dell’Asservimento (che è quello che davvero interessa i PG) grazie a cui i capi della Gilda potevano individuare a colpo sicuro gli schiavi fuggitivi, ovunque andassero e qualsiasi cosa facessero. Non è stato distrutto perché si teme che i possessori del corrispondente tatuaggio magico possano subire conseguenze.

Il tomo è in realtà un faldone non rilegato, tenuto insieme da una copertina di metallo nero decorato con falci di luna e catene intrecciate. Contiene una cinquantina di pagine di cuoio morbido dal colore chiaro, scritte con inchiostro rosso.

Intelligenza (Natura) CD 12

o Saggezza (Medicina) CD 12:

si tratta di pelle umana, e le scritte non sono tracciate sulla superficie ma tatuate. L’inchiostro però non è sangue, ma semplice inchiostro rosso da tatuaggio.



Ogni pagina è dominata da un tatuaggio circolare largo due spanne, che riporta un intricato ghirigoro ricco di dettagli e intrecci. Una serie di scritte sono poste a commento, riportando il nome di chi è diventato schiavo della Gilda, il motivo per cui è stato asservito, e le mansioni cui è stato assegnato. A volte altre scritte, in inchiostro nero, aggiungono dettagli e commenti: sovente registrano la morte o il cambio di proprietario dello schiavo.

I motivi dell’asservimento sono vari: debiti non pagati, missioni fallite, errori costati cari alla Gilda, commutazione di una pena di morte per tradimento od oltraggio al capo,...

Le mansioni sono invece solo tre: assassino, ladro o danzatore (che vuol dire prostituta o gigolò). Molti sono segnati per più di un ruolo, ma pochi li ricoprono tutti e tre.

Intelligenza (Arcano) CD 14:

ciascun simbolo circolare è fatto in modo da essere univoco e da non potersi confondere con altri tatuaggi. Contiene rune arcane con il nome e la specialità di ciascuno schiavo. Un mago potrebbe facilmente usarli per focalizzare incantesimi di individuazione e di scrutamento.



Con una prova di Intelligenza (Indagare) CD 16 è possibile trovare tatuaggi specifici come quello dell’assistente di Luk Lukkerdust [cfr. 2.3.2, p.36], quello di Bor CassaChiave [p.32] oppure quello di Odelia RosaFerro.



La mezz'elfa Odelia RosaFerro è diventata schiava per debiti, fallimento di un furto e tentativo di fuga dalla città. È una delle poche ad avere tutte e tre le mansioni: danzatrice, ladra e assassina. In inchiostro nero è scritto che il 15 quintomese 273 è stata ceduta definitivamente e a vita all'arcimago Hush NotteManto.

Tramite il simbolo è possibile focalizzare su di lei incantesimi come “Scrutare”, “Chiaroveggenza”, “Localizzare persone” o addirittura un incantesimo di Teletrasporto di Gantanar.

Cfr. 3.3.0.2 - Tatuaggio magico, p.63

2.4.3 - CHIEDERE SERVIZI SACRI

PROFEZIA DIVINA

Ogni tempio è in grado di eseguire un rituale “Profezia Sbagliata Divina” che permette di avere indicazioni sul futuro del tutto inintelligibili. Più il chierico è di alto livello, più la profezia è articolata e complessa, e magari può persino dare qualche indizio (fuorviante). Una particolarità è che se viene chiesta un'altra profezia sullo stesso generico argomento prima di 2 settimane, anche se la si chiede ad altri sacerdoti o invocando altre divinità, la risposta è la stessa.

Alcuni saggi poco apprezzati teorizzano che il rituale non contatti davvero il dio cui sembra riferirsi, ma una divinità trickster, che si diverte molto a fornire responsi fallaci.

Se lanciata come incantesimo di 1° livello, la profezia è sempre “Forse che sì, forse che no”.

Come 2° livello “Ventura e sventura”

Come 3° livello “Se chi deve fare farà, allora ciò che deve accadere accadrà”

Per questo il rituale viene sempre lanciato almeno come incantesimo di 4° livello, e la profezia più ambita è quella degli Alti Sacerdoti, che possono arrivare a lanciarla come incantesimo di 6° livello.

Le leggende dicono che lanciata come incantesimo di 9° dia risultati utili e accurati, ma attualmente non esiste nessun chierico del regno capace di lanciare incantesimi sacri di quel livello.

ALTRE DIVINAZIONI

Identificare - utile per capire l'origine delle perle della Collana del PassaPareti o il Medaglione del Patto per la Vita di Odelia.

Chiaroveggenza e Scrutare - per osservare Odelia RosaFerro prima di cercare di catturarla. Osservare l'OrcoKhan è impossibile (è in una zona di Anti-individuazione). I chierici della Luce si rifiutano categoricamente di usarli per spiare il Conte o Miriam CampoCavallo.

Conoscenza delle Leggende - la leggenda dice che degli Eroi che usano potere magico per incantesimi a caso difficilmente riusciranno a vincere il torneo, soprattutto se esistono divinazioni dello stesso livello ma molto più efficaci, come Comunione.

Divinazione - una domanda su di uno specifico obiettivo entro 7 giorni.

Scegliere una delle risposte seguenti:

“Se non accadrà il meglio, accadrà il peggio: l'astuzia ingannerà solo le persone sbagliate, l'orgoglio ucciderà chi non deve morire e gli orchi varcheranno le porte senza neanche doverle aprire”

“Il Nemico è maschio e femmina. È morto, ma non è morto. È un orco ma non è un orco. È vicino e lontano, nel tempo e nello spazio”

“Chi cerca luce non guarda a ciò che è grande, a ciò che appare, a ciò che tutti guardano, ma cerca ciò che è piccolo, ciò che è nascosto, ciò che nessuno cerca”

Se nessuna va bene chiedi aiuto a un altro DM, oppure, se ti senti ispirato, improvvisa, tenendoti però sul vago: la Divinazione non deve fornire la soluzione dell'avventura!

Comunione con la Luce (cfr. Comunione) - questa divinazione permette di porre 3 domande, cui viene risposto con un sì o con un no. Possono lanciarla solo da pergamena, e ne hanno solo più una. La useranno solo per ottimi motivi (per esempio, ci sono validi sospetti che il Necromante non sia davvero morto).

Parlare con i morti - è molto meno utile di quanto sembri: tutte le persone già morte a inizio avventura (la Contessa, l'ambasciatore elfico,...) sono già state sottoposte a questo incantesimo e quindi passeranno ancora almeno 5 giorni prima che si possa riprovare. In maniera analoga, non si possono interrogare né i resti del Necromante né quelli delle persone giustiziate due anni prima, perché sono rimaste solo ossa, che non possono essere interrogate. L'unica eccezione è nel caso di Odelia RosaFerro, se i PG non la catturano ma la uccidono.

Localizza oggetto - utile per localizzare Odelia RosaFerro se conoscono la collana del PassaPareti che lei indossa o il suo tatuaggio magico della Gilda della Notte. [cfr. "3.3.0.3 - Usare un incantesimo localizza oggetti", p.64]

Non serve per localizzare la VerdeMorte, perché i maghi da guerra dei Templari della Luce sono giorni che battono la città cercandola e hanno trovato tutta quella che può essere trovata.

Localizza creatura - inutile: non hanno familiarità con nessuno dei PNG che potrebbero voler localizzare.

2.4.4 - VISITARE IL TEMPIO VERDE

Il tempio degli elfi è gestito da Rora'til'aratalli, Alto Chierico di Rillifane Rallathil e da tre chierici minori. Malgrado la comunità elfica stia evacuando la città, loro restano al loro posto, per proteggere il tempio e celebrare i sacri riti.

La loro posizione è esattamente la stessa della figlia dell'ambasciatore elfico.

[cfr. "2.3.1 - Parlare con gli elfi", p.33].

Possono fornire risposte informate sulla situazione degli elfi e sulla VerdeMorte.

Sono sinceri e anche la profezia che sta vuotando il Quartiere degli Stranieri è stata fatta senza malizia, come conseguenza enigmatica di un incantesimo "Profezia Sbagliata di Rillifane" (v. sopra).

2.4.5 - ALTRI TEMPLI

Tutti gli altri templi hanno chierici di basso livello (massimo 3°) e non hanno informazioni approfondite da dare.

2.5 - IL QUARTIERE DEI NOBILI

I PG potrebbero venire qui:

- ◆ per parlare con le famiglie nobili coinvolte nello Scandalo del Necromante
- ◆ per visitare il distrutto palazzo del Necromante
- ◆ per incontrare il generale Marion CampoCavallo [cfr. "2.5.2 - Palazzo CampoCavallo", p.45]

Il Quartiere dei Nobili è formato da palazzi fortificati abbarbicati su di una collina che domina il mercato e il porto, dalla parte opposta della città rispetto al Muro, collegati tra loro da un labirinto di strette vie chiuse tra alte muraglie.

La tradizione vuole che le antiche famiglie partecipino in prima linea alla difesa della città, e con il tempo questa tradizione è stata presa alla lettera e ogni famiglia ha fortificato il proprio palazzo di famiglia con cinte murarie multiple, fossati e torri.

2.5.1 - PALAZZO BRILLAGEMMA

I PG potrebbero voler visitare la famiglia BrillaGemma perché era una delle più in vista ed è stata quella che è stata travolta dallo scandalo del necromante.

Palazzo BrillaGemma sorge al centro del Quartiere Nobile, sulla cima della collina. Due soldati con un tabarro giallo sorvegliano la prima porta, scolpita a forma di testa di leone.

Margon ScavaSasso e Roddoh PicchiaPietra sono due minatori di una delle miniere BrillaGemma che sono stati chiamati a svolgere la mansione di guardie. Erano ben contenti del cambio, visto che si tratta di un lavoro molto meno faticoso, ma, ora che sanno che dovranno difendere la città e il palazzo da un'orda di orchi, sono preoccupati. Sono fedeli alla città e alla famiglia, e sono pronti a fare il loro dovere, ma sono anche acutamente consci del fatto che come soldati valgono poco.

Se i PG chiedono di parlare con qualcuno della famiglia, non fanno domande e li lasciano passare.

Mentre uno resta alla porta, l'altro vi scorta dentro. Ci sono tre grandi cinte murarie, con tre porte fortificate: dopo quella a forma di testa di leone, ce n'è una a testa di capra e una a testa di drago. Non incontrate altre guardie e tutte le porte sono bloccate aperte, e sembrano piuttosto trascurate.

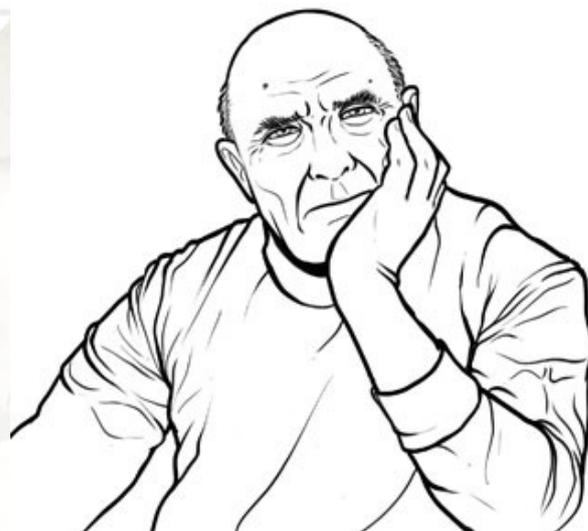
Arrivati all'ingresso del palazzo, la guardia vi affida a un uomo anziano con una livrea gialla, che si presenta come il Maestro di Palazzo e che vi accompagna all'interno.

Si tratta di Ambrose LavaCorona, antico servitore dei BrillaGemma, che per lealtà ha accettato di restare al servizio della famiglia anche ora che è decaduta, ma che rimpiange i tempi in cui dirigeva centinaia di servi e garzoni.

Il grande salone di rappresentanza è spoglio: la mobilia ridotta all'essenziale, le pareti nude, le finestre chiuse da pannelli di carta oleata che lasciano filtrare poca luce. Il Maestro vi conduce a un gruppo di poltroncine malconce raccolte davanti a un caminetto e vi lascia per andare ad annunciarvi al Patrono.

Nel palazzo, tutto testimonia una grande ricchezza passata che ha lasciato il posto alla miseria. Ogni oggetto pregiato e ogni materiale prezioso (vetrate di alabastro, tende di velluto, lampadari di cristallo, mobilia in legni pregiati,...) è stato venduto per assolvere alle donazioni di carità richieste dal Tempio della Luce.

Il Maestro di Palazzo torna dopo un po', batte al suolo un bastione cerimoniale di semplice legno e proclama: "Sua magnificenza, il Patrono Luthan BrillaGemma, della famiglia BrillaGemma!" Dopo questo annuncio entra un uomo di mezza età, magro e grigiastro, vestito in abiti da nobile che hanno visto tempi migliori. "Benvenuti nella mia dimora, messeri. Vi manda il Tempio della Luce?"



LUTHAN BRILLAGEMMA

Cauto e controllato.

Rassegnato al suo destino, per evitare guai ostenta contrizione e sottomissione alla Luce.

Il Patrono non vuole fare nulla che gli provochi altri guai: ne ha già avuti abbastanza. Di base risponderà ribadendo la sua sottomissione alla Luce e di essere profondamente pentito di quello che è successo. Sta ben attento a restare neutrale sia sulle questioni razziali che su quelle politiche.

Ad esempio, se gli chiedono cosa è successo, risponde con la formula prevista:

Sospira e poi tutto d'un fiato recita una formula che evidentemente sa a memoria.

"Il mio defunto padre ha chiesto a Hush il Maledetto di usare la necromanzia per rianimare come abominio la mia defunta madre, offendendo la Luce e la Giustizia. Tutti i membri della famiglia sapevano e hanno acconsentito, e per questo noi tutti siamo stati giustamente puniti"

Perché l'avete fatto?

"L'Oscurità, la superbia e la stoltezza hanno accecato il nostro intendimento. Non ci sono scusanti per il nostro crimine"

Una prova di Carisma (Intimidire) è inutile (è già intimidito...).



Invece, con una prova di Carisma (Persuasione o Raggirare) CD 14 è possibile avere da lui una risposta sincera.



In questo caso, parlerà dello Scandalo del Necromante e della Crociata della Luce dal suo punto di vista, potendo spiegare nel dettaglio cosa è successo

LA NECROMANZIA DIFFUSA TRA LE FAMIGLIE NOBILI

Perché avete rianimato la matrona Luthelia?

“Hush lo chiamava il rito dell’Ultimo Addio: per un’ora rianimava il morto mantenendo i suoi ricordi e la sua personalità. Matrona Luthelia era morta all’improvviso, il suo rituale ci avrebbe permesso di salutarla in modo adeguato prima del commiato definitivo. Altre famiglie l’avevano fatto prima di noi, non ci sembrava di far nulla di male. E invece è stata la nostra rovina”

Quali famiglie sono state coinvolte?

“Praticamente tutti: noi, i CavalDonato, i LucidaOro,... Chi non ha praticato il rito dell’Ultimo Addio, aveva in casa i Gattini Perenni. Si sono salvate solo le famiglie minori, quelle che risiedevano fuori città, come i CampoCavallo e quelle così scaltre da annusare l’aria e abbandonare la barca prima che affondasse, come i SetaArgento”

Cosa sono i gattini perenni?!?

“Erano come normali gattini, carini e giocherelloni, ma che non sporcavano e obbedivano a ogni comando. Hush mandava i suoi uomini a nutrirli e accudirli, e dopo qualche mese li sostituiva. Erano diventati una moda tra le antiche famiglie. Anche noi ne prendemmo uno, e mal ce ne incorse”

Perché?

“Quando Hush fu dichiarato nemico della Luce, i gattini divennero dèmoni, che attaccarono e divorarono i loro padroni. Mio fratello Borian e i suoi tre figli vennero massacrati, prima che i Templari della Luce intervenissero ad abatterlo. E anche loro persero due uomini prima di riuscirci”

Come vi hanno scoperto? Chi ha fatto la spia?

“Più in alto sali, più nemici ti fai. Qualcuno ha pensato di colpirci con una denuncia anonima, senza rendersi conto di cosa stava scatenando. Il pensiero che la nostra caduta abbia travolto anche coloro che l’hanno procurata era una delle poche cose che hanno dato sollievo al nostro Patrono, prima che fosse giustiziato”

Chi sapeva del vostro rituale?

“I servi più fidati, che forse fidati non erano. I membri della famiglia. Alcuni vecchi amici della Matrona Luthelia. Il Necromante, naturalmente. Ma qualsiasi famiglia avrebbe potuto avere una spia a palazzo. All’epoca era una pratica comune impicciarsi degli affari altrui...”

IL PROCESSO CONTRO LA FAMIGLIA E LE PUNIZIONI SUBITE

Chi è stato coinvolto? Con quali accuse?

“Il Patrono Thorian e il Primogenito Thorol, colpevoli conclamati, corrotti dalle Tenebre e impenitenti, e per questo giustiziati. Io, le mie due sorelle e i nostri figli maggiorenni, colpevoli di accondiscendenza, macchiati dalle Tenebre ma pentiti, e per questo affidati alla correzione della Luce”

In che cosa consiste la correzione della Luce?

“Ci sono state offerte due possibilità di redenzione: tramite le opere o la carità. Le mie sorelle hanno scelto le opere, e passeranno dieci anni in monastero. Io ho scelto la carità, ovvero dare al Tempio della Luce metà delle nostre ricchezze. Ancora non sapevo che per mantenere le miniere avrei dovuto ridurmi in miseria”

Perché in miseria?

“Noi BrillaGemma siamo mercanti di pietre preziose. Alcune proprietà, come le miniere e le botteghe di taglio, le abbiamo dovute mantenere per restare in attività, e altre, come per esempio questo Palazzo, non siamo riusciti a venderle. Per arrivare alla cifra stabilita dal Tempio abbiamo dovuto liberarci di tutto ciò che di prezioso avessimo, e ora quel che guadagniamo basta a malapena a ripagare le spese di estrazione. Avete visto queste ridicole livree gialle? Un tempo i nostri servitori vestivano di seta intessuta d’oro!”

2.5.2 - PALAZZO CAMPOCAVALLO

Nel palazzo del generale Marion CampoCavallo al mattino - primo pomeriggio si dorme, mentre nel tardo pomeriggio - sera si danza.

Se i PG chiedono udienza e la festa è in corso, vengono fatti entrare, a patto che si procurino un abito adatto (e anche imbucarsi è facilissimo). Altrimenti, viene loro detto che il generale sta dormendo, e viene dato loro un invito per la festa della sera.

[cfr. “3.1 - Festa danzante cavalcante”, p.54]

2.5.3 - PALAZZO DEL NECROMANTE

Il palazzo del Necromante è una macchia nera alle pendici del Quartiere Nobile. Di quello che doveva essere un palazzo non grande ma elegante restano solo ruderi e colonne annerite in mezzo a un parco infestato dai rovi.

Il palazzo era stato acquistato da Hush NotteManto da una famiglia minore che si era trasferita presso la capitale SpadaScudo, e da lui abbellito e ingrandito. A suo tempo aveva suscitato scalpore il fatto che non avesse in nessun modo curato le difese (sostenendo che le sue magie valevano più di tutte le soldataglie che avrebbe potuto schierare in battaglia) e che ci fossero oltre dieci camere da letto in stili diversi.

Le rovine, ora cintate da corde bianche con i sigilli di Torm, Tyr e Ilmater, sono state consumate da un furioso incendio e accuratamente frugate dai Templari della Luce. L'unico locale che è in qualche misura ancora accessibile è proprio il laboratorio sotterraneo, ma solo perché i Templari hanno rimosso le macerie crollate, aprendo una via.

È una solida stanza rettangolare, con spesse mura che facevano parte delle fondamenta del palazzo. Ci sono due tavoli da lavoro in pietra, circondati da resti di metallo fuso che un tempo dovevano essere attrezzature alchemiche; lungo una parete si intravedono tracce di una grande scaffalatura ridotta in cenere, ai cui piedi si accumulano cocci di vetro anneriti di ampolle e fiaschi, precipitati a terra quando gli scaffali hanno ceduto. Tutto è coperto da uno strato di fuliggine e cenere.

Individuazione del Magico:
non ci sono aure magiche di nessun tipo.

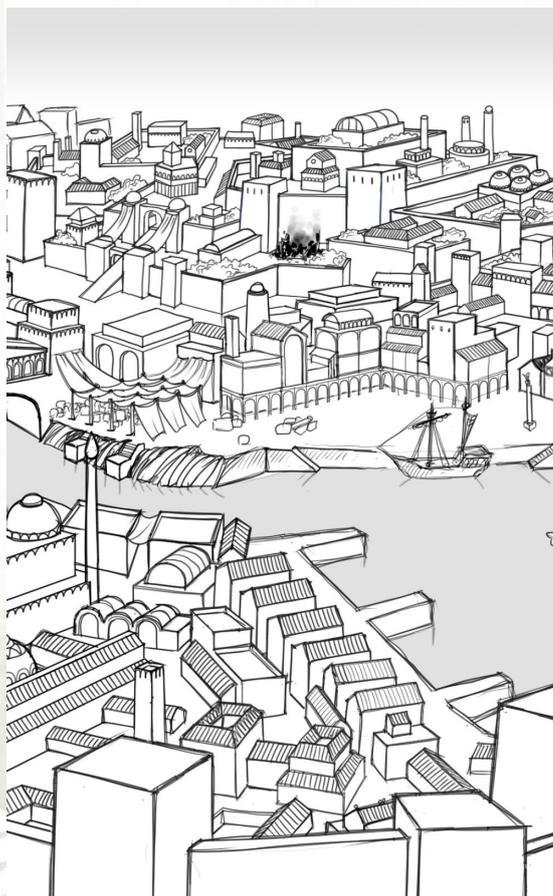
Intelligenza (Arcano) CD 12:
la maggior parte delle ampolle sono del tipo che si usa per conservare in sicurezza il fuoco alchemico. Ce ne dovevano essere oltre cento, e questo spiega sicuramente il furioso incendio.

Questa però è una stranezza: cosa se ne faceva un Necromante di così tanto fuoco alchemico?

Saggezza (Percezione) CD 14:
la parete opposta rispetto a quella con la scaffalatura è un muro perimetrale molto spesso (3 metri), ma dietro di esso passano i condotti delle fognie del quartiere nobile.

Intelligenza (Investigare) CD 16 con VANTAGGIO se dedicano tempo alla ricerca: ai piedi della parete opposta rispetto a quella con gli scaffali, c'è in terra una biglia di finissimo cristallo, rotta e annerita.

Cfr. 3.3.0.1 - Biglie magiche, p.63



2.6 - IL QUARTIERE DEL MERCATO

2.6.1 - PARLARE CON IL CAPO DELLA GILDA DEI MERCANTI

Se vogliono parlare con Dastan SetaArgento, lo possono trovare al **Quartiere del Mercato, nella Torre degli Scambi**.



DASTAN SETAARGENTO

Supponente e pieno di sé. È convinto che il denaro risolva ogni problema, ed è sconcertato che questa volta non sia così.

Il cortile della Torre è ingombro di casse di armi, fasci di frecce e barili di olio incendiario. Dastan SetaArgento è in una vicina sala riunioni, circondato da mercanti e assistenti, intento a stilare liste di materiali, valutare preventivi e dettare messaggi.

“Ah, gli Eroi di Gantanar... siete venuti anche voi a dirci come dovremmo spendere il nostro denaro?”

Da quando si è sparsa la voce che la Gilda dei Mercanti aveva dei soldi da parte, molti si sono fatti avanti, cercando di aggiudicarsene una fetta:

- ◆ Skas SpaccaDraghi, condottiero della compagnia mercenaria degli SpaccaDraghi ha contrattato un ingaggio, cercando di ottenere un congruo anticipo e sparire con i soldi; i mercanti hanno mangiato la foglia e non se n'è fatto nulla;
- ◆ Martin PescaPesce, capitano di nave, ha proposto di usare i soldi per radunare una squadra navale ed evacuare via fiume tutti coloro che non erano in grado di combattere, ma si è poi appurato che non c'erano abbastanza navi;
- ◆ Krilla Triggertink, gnoma inventrice, ha provato a vendere ai mercanti un Lanciasassi Automatico di sua invenzione, ma la dimostrazione è andata disastrosamente male;
- ◆ tre casse di spade lunghe acquistate a caro prezzo si sono rivelate essere spade di recupero, di scarsa qualità e in alcuni casi mezze arrugginite, costringendo i mercanti a un braccio di ferro per recuperare i soldi spesi.

Il risultato è che ora i mercanti sono molto più diffidenti verso chi si presenta da loro.

I PG possono vincere questa diffidenza con una prova di Carisma (Persuasione, Inganno o Intimidire) CD 10, possono avere da Dastan e dai mercanti informazioni sullo Scandalo del Necromante, la Crociata della Luce e soprattutto la rovina delle Antiche Famiglie.

Dastan SetaArgento in particolare ritiene che i Templari della Luce siano stati troppo rigidi e severi: ai suoi occhi è evidente che la responsabilità non è tanto delle Antiche Famiglie quanto del Necromante che le ha ingannate. Inoltre, è ben consapevole che la sua famiglia non è rimasta coinvolta solo per alcune circostanze fortunate:

“Al termine del processo, il Giudice della Luce ci ha lodato per non esserci lasciati corrompere dal Necromante, e ha detto che eravamo stati benedetti da Tyr, dio della giustizia. Ve lo dico in confidenza: io mi sono sentito benedetto da Tymora, dea della buona sorte. Mia figlia mi aveva chiesto un gattino perenne, e io non l'avevo voluto prendere solo perché non mi piace seguire le mode del momento. Avesse insistito un po' di più forse anche noi ora saremmo morti o chiusi in monastero...”

Per informazioni sui gattini perenni e sulle vicende delle Antiche Famiglie

[cfr. “2.5.1 - Palazzo BrillaGemma”, p.44]

2.6.2 - PARLARE CON IL CAPO DELLA GILDA DELLE ARTI

Mika CuoreAmore è la proprietaria del **Teatro Danzante “Balla che ti passa”**: un salone in cui si beve, si balla e si assiste a spettacoli di vario genere.

Nel corso della giornata (quando è più probabile che i PG vengano in visita), non c'è nessun avventore:



La sala da ballo è grande ed elegante, ma è praticamente deserta. Il palco della musica, la pista da ballo e i tavolini attorno a essa sono vuoti, e l'unico cliente è un uomo in abiti da viaggiatore che chiacchiera con il barista al bancone del bar.

Mika CuoreAmore è seduta a un tavolino laterale e sta facendo un solitario con tarocchi arcani. Quando vi vede, si alza e vi viene incontro con un ampio sorriso.

A sera c'è un po' più di movimento, ma poca cosa: l'imminente invasione ha fatto passare ai più la voglia di ballare, e tra quelli che hanno ancora voglia di divertirsi, molti sono alla festa dei CampoCavallo. [cfr. “3.1 - Festa danzante cavalcante”, p.54].

La sala da ballo è grande ed elegante, illuminata da quattro globi di cristallo in cui arde l'incantesimo “fiamma perenne”.

Mika CuoreAmore sta cantando una canzone allegra, accompagnata da tre menestrelli. Sulla pista una mezza dozzina di coppie, per più avanti negli anni, ballano al ritmo della musica, mentre un'altra decina di persone sono sedute ai tavolini attorno.

Poco dopo il vostro ingresso, Mika termina la sua esibizione, riscuote gli applausi del pubblico, e poi, mentre i menestrelli suonano per conto loro, viene verso di voi con un ampio sorriso.

MIKA CUOREAMORE

Cordiale e passionale. Parla aggettivando molto e dando colore a ciò che dice.

È una pettegola, ma per motivi professionali.



“Salve! Voi siete gli avventurieri di Gantanar, giusto? Siete qui per svago o per lavoro?”

“In ogni caso, posso offrirvi qualcosa da bere? Offre la casa!”

Il bar offre varie tisane di erbe, due tipologie di birra (chiara e scura), dell'ottimo vino locale e una scelta di liquori tra cui Spirito dei Nani e VerdeNettare (un distillato elfico di BoscoTeschio)

Se i PG dichiarano di essere lì per svago, torna ad esibirsi e dedica loro una canzone (la ballata comica “Orco Mondo”, che parla di un gruppo di avventurieri che trova e sconfigge orchi nei posti più strani: in cantina, in bagno, a letto,...); li invita in pista e balla una danza scatenata con il più aitante di loro (senza badare che sia maschio o femmina); quindi li conduce a un tavolo per fare quattro chiacchiere.

“Venite, mettiamoci in un posto appartato in cui poter parlare con calma” dice, conducendovi a un tavolo laterale.

Su quel tavolo stava facendo un solitario con tarocchi arcani. Sono giocati scoperti gli arcani maggiori “La Morte”, “La Torre”, “L'appeso”, come sulla copertina dell'avventura. Se le chiedono se è una cartomante, lei ammette di farlo come dilettante, e interpreta le carte in questo modo:

“La Morte e la Torre indicano entrambe un cambiamento radicale; l'Appeso, una prova da superare per raggiungere un obiettivo positivo. I tarocchi ci stanno dicendo che la città dovrà affrontare una grave prova, un pericolo terribile, ma se saprà resistere, tutto si risolverà per il meglio. Che ve ne pare? Sembro quasi una vera cartomante... ah ah ah”

Mika è a totale disposizione dei PG ed è pronta a rispondere a qualsiasi loro domanda.

Può dare informazioni approfondite sullo Scandalo del Necromante (e in particolare sui pettegolezzi che circolavano) e sulla Gilda della Luna.

“Io ho iniziato a fare la danzatrice nella Gilda della Luna, e presto ho iniziato a ricevere pressioni per fare ben altro che danzare. A posteriori, posso dire che se non ci fosse stata la Crociata della Luce, in un modo o nell’altro mi avrebbero trasformato in una schiava del piacere della Gilda”

Il problema è che su altri argomenti, se non sa cosa rispondere, si affida a pettegolezzi e cose che è venuta a sapere per sentito dire.

PETTEGOLEZZI SUL NECROMANTE

Cosa ne pensi del Necromante?

Sei a conoscenza di pettegolezzi sul Necromante?

“Un Necromante uno lo pensa nero, cupo, circondato da cadaveri. Invece Hush il Magnifico era solare, gioviale, con la battuta pronta. Eccentrico, ma in senso buono, sempre pronto a stupire e a incantare. Sapeva farsi amare, e tutti lo amavano. Quando ho scoperto che era un necromante, non volevo crederci”

Conosci qualcuna che sia stata sua amante?

“Beh, sì... ce l’avete davanti. Ma credo che metà delle fanciulle della città siano passate per il suo letto. Che dire... era bello e affascinante, ti avvolgeva in una rete di attenzioni, regali e lusinghe assolutamente irresistibile. E io non avevo nessuna intenzione di resistergli. Però sapevo che non sarebbe durata, e infatti dopo poco si è stancato di me, per mettersi con quella Odelia della Gilda della Luna”

Chi era la sua amante ufficiale?

“A un certo punto, le sue avventure galanti erano così tante che persino i bardi avevano perso il conto. A quel punto l’Alto Chierico aveva perso la pazienza e lo aveva richiamato, dicendo che un Arcimago doveva essere un esempio di moralità e non cambiar compagna sei volte alla settimana. E lui in tutta risposta si era preso come compagna Odelia RosaFerro,

una prostituta della Gilda della Luna, e aveva stretto con lei un Patto per la Vita! All’Alto Chierico stava per venire un colpo. Io non lo credo, ma alcuni pensano che lo scandalo che lo ha travolto sia stato un complotto dei Templari per levarlo di mezzo”

Parlaci di più di questa Odelia RosaFerro.

“A modo suo, è stata una storia romantica che ha ispirato molte ballate. Lei era una schiava del piacere della Gilda della Luna, anche se all’epoca non si sapeva nulla dell’asservimento magico. Era stata accusata di omicidio, e Hush, con la faccia tosta che lo contraddistingueva, si era fatto avanti e l’aveva scagionata affermando che al momento dell’omicidio era a letto con lui. Poi, dopo la condanna dell’Alto Chierico, si è fidanzato con lei in forma ufficiale, arrivando addirittura a suggellare un Patto per la Vita. Immaginate lo scandalo: una prostituta come compagna di un Arcimago!”

Cos’è un patto per la vita?

“É una forma di matrimonio laico. I due innamorati si scambiano promesse di fedeltà eterna, e spezzano un sigillo incantato, tenendone ciascuno una metà, a simboleggiare il loro legame”

Cos’è il sigillo incantato?

“Un oggetto d’arte unico, in materiali preziosi, su cui sono iscritti i nomi e i simboli vitali dei due innamorati. Alcuni dicono che le due metà restino magicamente legate tra loro, e tramite di esse i due innamorati possano restare in contatto spirituale tra loro”

Che fine ha fatto Odelia RosaFerro?

“Non lo so. I Templari della Luce l’hanno cercata per farla testimoniare, ma non l’hanno trovata. Alcuni dicono che è morta nel rogo del palazzo del Necromante, altri che è andata altrove a rifarsi una vita come tanti altri schiavi della Gilda liberati. Di sicuro per lei la città non era più un luogo ospitale”

CI SONO DELLE NOVITÀ?

Se lasciano passare almeno mezza giornata (i.e. non vanno da lei al mattino del primo giorno) lei ha avuto tempo di raccogliere qualche notizia in giro.

“Molte delle voci che circolano sono figlie di odio e paura: che gli elfi siano d'accordo con gli orchi per attaccare il regno; che l'Orco Khan sia non solo un grande condottiero ma anche uno stregone oscuro, o un mezzo-drago vampiro, oppure direttamente un dèmone; che i Templari della Luce tengono nascosta una profezia che dice che la città sarà conquistata e distrutta;... cose così. Però c'è una voce che circola nel mercato e che viene riferita da più fonti, secondo cui gli orchi non stanno puntando sulla città ma abbiano una flotta ai margini delle paludi di FangoFondo pronta a portarli fino a PaceTempesta. Da un lato vuol dire che TorreCatena non è immediatamente minacciata, dall'altro vuol dire che il regno è in pericolo...”

Saggezza (Intuizione) CD 12,

Intelligenza (Storia) CD 14:

è una notizia strana, perché storicamente gli Orchi delle Terre Selvagge non amano l'acqua e credono che chi muore annegato non vada nelle Sale del Massacro dopo la morte. Inoltre, quante navi ci vogliono per imbarcare diecimila orchi? Chi le ha costruite? Chi è il pazzo che le mette a disposizione di un'orda di mostri?



Quali sono le fonti?

“Sapete come funziona, le voci non hanno una madre, nascono dall'aria stessa. Però questa mi è stata riferita da gildani che lavorano al mercato in posti diversi e a contatto con persone diverse, e tutte dicevano la stessa cosa, più o meno con gli stessi dettagli”

2.7 - PARLARE CON ALTRI NOTABILI

2.7.1 - PARLARE CON IL COMANDANTE DELLA MILIZIA

Torgan FogliaFreccia passa le sue giornate alla **Fortezza della Milizia**, sommerso da impegni organizzativi e zavorrato dalla sensazione che non serviranno a nulla.

La Fortezza della Milizia è in fermento, con squadre di soldati che vanno e che vengono e il cortile interno occupato da reclute che si allenano.

Un attendente vi accompagna fino alla Sala della Guerra. Alle pareti, grandi mappe mostrano i territori attorno alla città, mentre su di un tavolo in mezzo alla stanza c'è una mappa dettagliata della città. Accanto ad essa, un Torgan dall'aria stanca, in armatura da campo e con la barba mal rasata, sta cercando di disporre le poche truppe disponibili su di un muro troppo lungo da difendere.

“Vi manda Gantanar? Spero abbiate buone notizie...”



TORGAN FOGLIAFRECCIA

Scoraggiato e fatalista. È pronto a morire facendo il suo dovere, ma non possono anche pretendere che ne sia contento!



SITUAZIONE POLITICA

Torgan è seccato sia nei confronti del Conte (che è tutto preso dal dare la caccia all'assassino e ha scaricato tutta la responsabilità della difesa della città sulle sue spalle), sia, quando si scopre che sta dando feste danzanti, nei confronti di Marion CampoCavallo.

Il Conte Baldovin TorreCatena

“Ora che il Conte è... distratto... io mi sento come un asino cui hanno detto che ora tocca a lui portare in battaglia il Cavaliere, perché il destriero è a caccia di conigli...”

Il generale Marion Campocavallo

“Cosa penso della rappresentante del re? Mi piacerebbe ogni tanto far cambio: io do grandi feste danzanti, e lei viene a organizzare le difese...”

Com'è andato il Consiglio Regio?

“Visto che il generale CampoCavallo stava per ammazzare me in quanto unico responsabile di tutto ciò che non andava in città; che il Conte di Ferro esasperato stava per ammazzare lei; e che a Gantanar stava venendo un colpo a vedere quel che succedeva... direi bene: siamo ancora tutti vivi...”

Cosa sa dell'assassinio della Contessa?

“È avvenuto per sbaglio, il vero bersaglio era il Conte. Ma è un vero mistero come abbiano fatto: se neanche il cuore della Fortezza è sicuro, nulla lo è...”

“Io prego tutti i giorni la Luce che l'assassino venga trovato, e il Conte di Ferro venga a occuparsi delle difese. Abbiamo bisogno della sua esperienza”

Corre voce che gli Orchi arriveranno via nave

“Ho sentito anch'io questa voce. Avrei trovato più credibile se mi avessero detto che agli orchi erano spuntate le ali e che sarebbero arrivati in volo... Hanno il terrore dell'acqua e poi da un giorno all'altro mettono insieme una flotta per andare in giro per il mondo? Non ha senso...”

SITUAZIONE MILITARE

Condizioni della milizia?

“Pochi, male armati e demoralizzati. Si fa quel che si può, ma, come diceva mio nonno, non puoi fare un arrosto cuocendo rape”

Come mai?

“Se chiedete al generale CampoCavallo, vi dirà che è tutta colpa mia, e di chi altri? Non conta nulla che le famiglie nobili che fornivano il grosso della milizia siano in miseria o che metà della popolazione non pensi a combattere ma a scappare perché crede che la città sia spacciata: è sempre colpa del comandante...”

Male armati?

“Dieci anni fa, durante una battaglia simulata, la milizia cittadina stava per sconfiggere i Cavalieri del Muro, e solo l'intervento del Conte di Ferro ha risolto la situazione e dato loro la vittoria. All'epoca i soldati dei BrillaGemma erano tutti in armatura di piastre completa e i loro ufficiali brandivano spade fiammeggianti; ora schierano tre dozzine di minatori travestiti da soldati con armature di recupero!”

Demoralizzati?

“È chiaro a tutti che le nostre difese sono deboli. Aggiungiamo le voci disfattiste messe in giro da chi vuole convincersi che non è un codardo se scappa via; aggiungiamo che l'atteggiamento del Conte di Ferro non aiuta: il risultato è che le reclute sono la metà di quelle che ci si poteva attendere”



2.7.2 - PARLARE CON IL CAPO DELLA GILDA DELLA SAPIENZA

Pardion LibroArcano torna subito **all'Accademia delle Stelle** e inizia a organizzare il trasporto degli oggetti rari. Se i PG si recano lì e chiedono di lui, vengono portati alla biblioteca.

La biblioteca dell'Accademia delle Stelle è una grande sala dominata da enormi scaffalature di mogano, che si elevano su tre piani, collegate da passerelle e da pedane levitanti che permettono di scendere e salire.

Pardion LibroArcano va avanti e indietro organizzando il lavoro degli assistenti, stilando elenchi e firmando bolle di trasferimento.

“Ah, grazie, nobili eroi, per l'aiuto che state dando al grande Gantanar. Anche nella sua più avanzata vecchiaia, lui resta comunque il migliore di tutti noi, e merita tutto l'aiuto che possiamo dargli. Ci sono novità? Posso fare qualcosa per voi?”



PARDION LIBROARCANO

Riflessivo e ponderato nel parlare, molto attento alla forma e alle buone maniere. Non apprezza né il Conte né il generale, ma stravede per Gantanar.

Pardion può dare risposte erudite sugli eventi degli ultimi anni, ma sempre da un punto di vista storico: non si fa domande sugli aspetti sociali, culturali o politici.

Ad esempio:

- ◆ può parlare del Bando della VerdeMorte, ma non sa come venga distillata o perché per gli elfi sia così importante;
- ◆ conosce in dettaglio gli eventi che hanno portato alla morte del figlio del Conte, ma non è in grado di darne un'interpretazione politica o speculare su cosa sia davvero successo;
- ◆ sa tutto dello Scandalo del Necromante, ma non conosce i pettegolezzi che circondavano Hush NotteManto;
- ◆ non sa che la generale CampoCavallo sta dando feste danzanti

In particolare, ha seguito con grande partecipazione e dolore la caduta di Gantanar e l'ascesa di Hush NotteManto.

Cosa sa dello scandalo del Necromante?

“Per molti il fatto che l'amato e osannato Arcimago NotteManto fosse un Necromante è stato uno shock: non per me. Io già sapevo che era un'anima nera, per come aveva gestito l'Accademia delle Stelle: aveva trascurato l'insegnamento, concesso la libera docenza a maghi indegni, lasciato nascere congreghe magiche in lotta tra loro, fatto scappare gli allievi e i docenti migliori. Una vera rovina, prima ancora di rivelarsi un Necromante”

Come ha fatto a ottenere la guida dell'Accademia?

“Tutti sapevano che Gantanar era malato, ma per rispetto nessuno l'aveva sfidato: l'ha fatto Hush NotteManto, che all'epoca era un mago da poco giunto in città. Gantanar sembrava potesse vincere, lo ha tenuto a bada a lungo e la sua superiorità magica era evidente: tuttavia, quando avrebbe potuto non ha sferrato il colpo di grazia, e alla fine è stato Hush a vincere”

Se vanno da lui con le biglie magiche trovate in giro per la città, può identificarle con gli stessi tempi e modalità di Gantanar.

[cfr. “3.3.0.1 - Biglie magiche”, p.63]

3 - EVENTI OPINABILI

3.1 - FESTA DANZANTE CAVALCANTE

Questo evento fornisce informazioni sul contesto e spinge i PG a indagare nella direzione giusta, ma è meno immediatamente utile di altre location, perché non dà diretto accesso a chiavi risolutive dell'avventura.

QUANDO AVVIENE:

- ◆ se i PG vogliono contattare il generale CampoCavallo
- ◆ se dopo un'ora di gioco i PG sono persi e non sanno assolutamente cosa fare. In questo secondo caso, noteranno che sulla cima della Torre delle Gilde sventola la bandiera rossa, segno che Gantanar ha informazioni da condividere con loro.

3.1.1 - TORNARE DA GANTANAR

“Ah, ecco i nostri... non vi avevo chiesto come volevate essere chiamati... Eroi? Investigatori? Agenti della Luce?... Comunque... avete scoperto qualcosa?”

Ehm... veramente sei tu che hai messo la bandiera.

“Ah, sì, certo, la bandiera... ho chiesto un incontro con il generale CampoCavallo, per cercare di capire come mai fosse arrivata con una sola compagnia, e per tutta risposta ho ricevuto un po' di inviti per la sua festa di stasera. In tutta franchezza, io speravo in qualcosa di un po' più discreto, perché per aiutare la città a uscire da questa crisi, io devo mantenermi al di sopra delle parti. Mi chiedo se voi non foste interessati a partecipare e raccogliere informazioni al posto mio...”

Il suo ragionamento è chiaro e corretto: partecipare a una festa del generale sarebbe visto da alcuni come un'approvazione delle azioni del generale, uno schierarsi a suo favore.

Possiamo vedere gli inviti?

HANDOUT: “INVITI ALLA FESTA”



Un Grande Abito è un abito elegante nobile, ma alla fin fine i PG non hanno niente da dimostrare a nessuno, quindi va bene più o meno qualsiasi cosa. Se chiedono a Gantanar, l'arcimago fornirà loro degli abiti assolutamente fuori moda, che susciteranno commenti pungenti; se chiedono alla Gilda delle Arti avranno invece abiti di scena, eleganti ma piuttosto scostumati. Il fatto che sia indicato “Senz'armi, magie e uniformi” vuol dire che non si può venire in armatura o armati (fisicamente o magicamente). Invece, cosa sia un cavallo da ballo è un mistero. Un cavallo che sa fare dressage?!?

Tra l'altro, ci sono notizie?

“Nessuna di significative. La Gilda dei Mercanti sta cercando di arruolare mercenari; gli eroi in missione nelle Terre Selvagge non hanno ancora dato notizia di sé; la Gilda delle Arti ha raccolto voci tutte da confermare; no, niente di significativo”

3.1.2 - ARRIVO A PALAZZO CAMPOCAVALLO

Palazzo CampoCavallo non è molto in alto sulla collina del Quartiere Nobiliare, ma occupa un'ampia superficie. Quello che negli altri palazzi è parco o giardino, qui è uno spiazzo erboso su cui si aprono lunghe file di stalle e fienili e che è in parte occupato da grandi tende militari con le insegne di SpadaScudo.

Un maggiordomo di palazzo alto e muscoloso quanto un mezz'orco, fasciato in una livrea verde che gli va un po' stretta, vi accoglie all'ingresso. Controlla distrattamente i vostri inviti e segna i vostri nomi su di un grande registro.

Se i PG non hanno un cavallo da ballo:

“Se non mi sbaglio, Lorsignori hanno bisogno di un cavallo da ballo, è corretto?”

Alcuni valletti portano dei bastoni con su una testa di cavallo in stoffa colorata, come quelli che i bambini usano per giocare.

A parte il colore sono tutti uguali tra loro, fatti in serie e senza particolari decorazioni: solo un bottone di legno per gli occhi e spaghi colorati per la criniera.

3.1.3 - FESTA DANZANTE CAVALCANTE

Nel grande salone del palazzo, illuminato da lampadari di cristallo, ci sono centinaia di invitati in abito elegante, tra cui si muovono discreti valletti in livrea verde, portando vassoi con calici di vino o tartine assortite.

Molti sono ai lati della sala, che chiacchierano o si ristorano, mentre al centro ci sono una quindicina di coppie che danzano, facendo volteggiare i loro cavalli da ballo.

La maggioranza delle persone in sala sono effettivamente invitati che sono lì per divertirsi, senza secondi fini: mercanti, nobili, chierici (ma non chierici della Luce, che non sono venuti), maghi dell'Accademia di livello medio-alto, funzionari cittadini,...

Tra di essi ci sono però vari **ufficiali di SpadaScudo**, a cui Marion ha dato l'incarico di tenere sotto controllo gli invitati e raccogliere informazioni.

Ci sono inoltre alcuni **Cavalieri del Muro sotto mentite spoglie** che si sono introdotti nella festa per ragioni simmetriche e contrarie: spiare i CampoCavallo e indagare sulle intenzioni del generale.

3.1.3.1 - CERCARE IL GENERALE

Chiedere informazioni:

“Il generale ha piacere di intrattenersi con i suoi ospiti in una saletta privata. Sono sicuro che entro la fine della serata dedicherà del tempo anche a voi”

In effetti, con Saggezza (Percezione) CD 14 è possibile rendersi conto che il generale non è presente nel salone. Ci torna di quando in quando, per chiacchierare con gli ospiti e poi si apparta con loro in una stanza privata.

[cfr. “3.1.4 - Colloquio privato con il generale”, p.58]



3.1.3.2 - OSSERVARE LA FESTA

Osservare gli invitati

Saggezza (Percezione) CD 12

Gli invitati sono per lo più umani. Indossano abiti sfarzosi, di ogni tipo e foggia: gonne a campana o di seta fasciante; giacche con la coda o farsetti pieni di sbuffi e merletti; colletti inamidati o scollature abissali; stivali lucidi o scarpette di velluto. Alcuni portano su di sé simboli della loro identità: vesti da mago, simboli sacri da chierico, spille con stemmi nobiliari, cappelli da mercante,...

Non ci sono facce conosciute, e non vedete da nessuna parte la padrona di casa.



Osservare le dinamiche sociali

Saggezza (Intuizione) CD 12:

C'è chi si sta godendo la festa, ma molti sembrano un po' a disagio: gente concentrata nel cercare di imparare i passi del ballo, persone che si guardano attorno spaesati, dame che stanno cercando di capire come far andare d'accordo il cavallo da ballo con la loro gonna a campana...



C'è qualcuno che si comporta stranamente?

Saggezza (Intuizione) CD 14:

Almeno una decina di uomini e donne fanno finta di partecipare alla festa, ma in realtà tengono sotto controllo la sala, all'erta. Come corporatura e postura vi danno l'impressione di essere soldati.

Oltre a costoro, ci sono poi due o tre altri che invece si segnalano perché cercano di mostrarsi disinvolti, ma sono molto nervosi. Continuano ad aggiustarsi gli abiti, come se non fossero abituati a indossare abiti eleganti, chiacchierano e ridono troppo, e, malgrado siano piuttosto impacciati, ballano molto, cambiando spesso partner.



3.1.3.3 - PER PARLARE CON QUALCUNO SI DEVE BALLARE IL BALLO DEL CAVALLO

Se i PG provano a fare conversazione, si troveranno invitati a ballare il ballo del cavallo.

I PG devono avere avuto la saggezza di venire con abiti adatti (il cavallo da ballo deve essere tenuto tra le gambe, cosa impossibile se si indossano vesti da mago o gonne troppo ingombranti; alcuni degli invitati hanno raccolto la gonna in vita o hanno tagliato uno spacco sul davanti, ma stanno raccogliendo commenti scandalizzati) e devono fare i giusti passi e i movimenti.

Per riuscire a ballarlo in maniera almeno dignitosa è necessaria una prova:

Carisma (Intrattenere) CD 14.

Destrezza (Acrobazia) CD 14.



Se rifiutano o non riescono a fare una buona performance, la maggior parte della conversazione verterà su come si balla il ballo del cavallo, e oltre a ciò i PG avranno SVANTAGGIO nelle prove di Carisma.

Se i PG scelgono a caso l'interlocutore, tira 1d6:

- 1-2 invitati normali OTTIMISTI
- 3 invitati normali PESSIMISTI
- 4-5 Cavalieri di SpadaScudo.
- 6 Cavalieri del Muro in incognito.

PG che hanno notato la presenza dei due gruppi possono scegliere con chi parlare.

CAVALIERI DI SPADASCUDO

Cercano di portare l'assassino ad attaccare il generale, cadendo nella loro trappola. Per questo parlano come gente qualsiasi con tono OTTIMISTA, ma poi buttano lì commenti come:

“Eh, Marion CampoCavallo è abile come ballerina tanto quanto lo è come generale, ma è troppo fiduciosa. Partecipa alla festa senza scorta e senza difese: se qualcuno volesse ucciderla, non farebbe nessuna fatica a farlo”

Oppure:

“Non ditelo in giro, ma l'assassina elfica ha le ore contate. Il generale sta facendo eseguire un rituale magico che la smaschererà e la farà catturare”

CAVALIERI DI TORRECATENA IN INCOGNITO

Cercano prove che il generale stia cercando di tradire TorreCatena o comunque sia ostile al Conte. Per questo parlano come gente qualsiasi con tono PESSIMISTA, e poi buttano lì commenti come:

“Il Conte di Ferro è stato un grande eroe, ma il tempo passa per tutti. Alcuni pensano che sarebbe ora che si facesse da parte, ma chi potrebbe prendere il suo posto?”

Oppure:

“Alcuni dicono che il generale sia qui per deporre il Conte di Ferro e prendere il controllo di TorreCatena. Vi sembra possibile?”



TABELLA "CONVERSARE CON GENTE QUALSIASI"

OTTIMISTI

PESSIMISTI

L'invasione	<i>"TorreCatena ha sempre resistito, resisterà anche questa volta. Uno dei nostri cavalieri vale come cento selvaggi Pelleverde!"</i>	<i>"La città è condannata. Loro sono troppi, e noi troppo pochi. Io resto solo perché se devo morire preferisco farlo combattendo"</i>
Conte di Ferro	<i>"La morte della moglie è stato un brutto colpo, l'ha buttato a terra, ma si rialzerà presto. È questo che fanno gli eroi..."</i>	<i>"Il Conte è stato un grande eroe, ma ormai è vecchio. Dovrebbe cedere il comando a qualcuno più giovane e capace, ma non lo farà mai"</i>
Generale	<i>"Dama CampoCavallo sta dando grandi feste perché vuole tener alto il morale della città, e la Luce sa quanto ce n'è bisogno!"</i>	<i>"SpadaScudo ha mandato un pugno di uomini perché sa che TorreCatena è destinata a cadere, e vuole tenere le forze a difesa della capitale"</i>
Scandalo del Necromante	<i>"Una pagina terribile della storia della città, ma una pagina che è stata voltata. Il male è stato sradicato, ora si deve procedere oltre"</i>	<i>"Questa città è marcia, e lo scandalo del Necromante è stata l'ennesima conferma. Davvero credete che la Gilda delle Arti sia molto diversa dalla Gilda della Luna?"</i>
Crociata della Luce	<i>"Il male era ben radicato, e solo chi non voleva vederlo non lo vedeva. Dobbiamo essere grati alla Luce per aver ripulito la città"</i>	<i>"La Crociata della Luce ha tagliato via le parti marce e cauterizzato le ferite, ma il paziente sta morendo lo stesso"</i>
Elfi e VerdeMorte	<i>"Non bisogna far di tutt'erba un fascio. Gli elfi sono brave persone, sono nostri alleati: bisogna colpire gli assassini, non gli elfi in quanto tali"</i>	<i>"È inutile che fingano sdegno, è evidente che gli elfi sono coinvolti. Sapete che stanno lasciando in massa il loro Quartiere? Non vi pare sospetto?"</i>
Gantanar	<i>"L'Arcimago sarà vecchio e mal messo, ma resta una delle menti più acute di tutto il regno. Se c'è un modo per uscire da questa crisi, lui lo troverà"</i>	<i>"Quando Gantanar è stato sconfitto e umiliato da Hush NotteManto avrebbe dovuto capire l'antifona e ritirarsi per sempre. E invece eccolo di nuovo sulla scena. Cosa pensa di fare nelle condizioni in cui è?"</i>

3.1.4 - COLLOQUIO PRIVATO CON IL GENERALE

Il generale Marion CampoCavallo passa gran parte della festa in un salottino vicino alla sala da ballo, dove si apparta con ospiti sempre diversi.

Se i PG provano ad avvicinarsi, scoprono che il salotto è chiuso e piantonato da due servitori in livrea (cavalieri di SpadaScudo in incognito), che con cortese fermezza bloccano l'accesso a chiunque. Tuttavia, non devono attendere a lungo, dopo un momento il generale rivolge le sue attenzioni ai PG.

Il generale CampoCavallo, fasciata in un elegante vestito di seta verde che le lascia scoperta la schiena, entra nel salone da una porta laterale, saluta gli ospiti con cui si era intrattenuta, quindi, dopo essersi consultata con il maestro di cerimonie, viene dritta verso di voi.

“Grazie di aver accettato il mio invito, spero che la festa sia di vostro gradimento“

A prescindere da come i PG si sono presentati (avventurieri, eroi, emissari di Gantanar, nobili o cavalli parlanti), lei li tratta comunque con cortesia e fa un po' di conversazione di convenienza.

“Avete già provato il ballo del cavallo?“

“Come avete trovato le tartine di orsogufo?“

Qualsiasi argomento serio viene trattato in maniera evasiva. Poi li invita nel salottino, e su questo insiste molto: dopo tutto, non vorranno mica andare contro le tradizioni dei CampoCavallo e offendere l'anfitrione, no?

“Seguitemi, come da tradizioni della famiglia CampoCavallo ho un piccolo dono per ciascuno di voi“

Vi conduce in un salotto verde illuminato da un grande lampadario a fuoco perenne. Poltroncine e divani sono stati disposti lungo le pareti per fare spazio a un grande tavolo, su cui sono disposti un centinaio di fagottini. Oltre alla porta da cui siete entrati, che viene chiusa alle vostre spalle da due inservienti, ci sono altre due porte chiuse sui lati più lontani della stanza, e due finestre schermate da pesanti tende di velluto verde.

Non c'è nessun altro oltre a voi e al generale.



Il salotto è una trappola per l'assassina: il generale è protetto da un incantesimo “Pelle di Pietra” e “Protezione dai veleni”, nella stanza ci sono due maghi invisibili pronti a intervenire, e dietro le porte ai lati della sala ci sono due squadre di 6 Cavalieri in assetto da guerra. Se qualcuno attacca il generale, la trappola scatta. Purtroppo, l'assassina ha deciso che non c'è motivo di uccidere un generale che organizza feste invece che preparare le difese, e quindi la trappola non sta funzionando.

Saggezza (Percezione) CD 25:

sentite un debole fruscio alla vostra destra, ma non vedete niente che possa averlo prodotto.



Nota per il DM: ci sono almeno due persone invisibili, immobili lungo la parete ai loro fianchi.

“Attendete un attimo qui” dice il vostro ospite raggiungendo i fagotti e iniziando a cercare tra di essi quelli giusti. Vi dà le spalle, senza badare minimamente a voi.

Saggezza (Intuizione) CD 16:

per quanto cerchi di sembrare rilassata, la schiena è contratta, come se si aspettasse da un momento all'altro di essere colpita.



TABELLA "PARLARE CON IL GENERALE CAMPOCAVALLO"

NON COLLABORATIVA

COLLABORATIVA

Cerchi di farti ammazzare?	<i>Ma cosa dite?!? Gli inviti sono selezionati, a nessuno è concesso portare armi e comunque chi potrebbe tentare qualcosa nel cuore stesso del mio palazzo?!?"</i>	<i>"Spero che qualcuno ci provi. Avremmo un problema in meno di cui occuparci"</i>
A cosa serve l'amuleto?	<i>"San Equo Cavalcante è caro alla Luce, con la sua intercessione magari la città avrà maggiore forza, determinazione e fortuna"</i>	<i>"Volete la verità? A nulla. In guerra pregare dèi e semidei serve solo se sei un grande chierico, i cui incantesimi vincono da soli le battaglie. È uno stratagemma per restare da soli con l'assassino e fargli gettare la maschera"</i>
Perché la festa?	<i>"La mia matrona diceva sempre che una festa è il modo migliore per conoscere i cuori di chi ti è accanto"</i>	<i>"Prima di venire ho chiesto una profezia (cfr. p.58): non è molto chiara, ma una cosa è certa: c'è un'assassina in città, e ha un ruolo centrale. La festa serve a farla uscire allo scoperto"</i>
Una sola compagnia?	<i>"Non temete, mille Cavalieri di SpadaScudo valgono diecimila orchi"</i>	<i>"I Cavalieri non catturano assassini, non fanno rinsavire i pazzi, non rinsaldano i legami tra i concittadini. Nella situazione attuale, una compagnia o dieci non fa nessuna differenza..."</i>
Sono troppi pochi!	<i>"Mettete in dubbio la saggezza del re di SpadaScudo? Non temete, la città sarà difesa al meglio delle sue possibilità"</i>	
Preparativi delle difese?	<i>"Ah, questo dovete chiederlo al Conte di Ferro. Sempre che abbia del tempo da dedicarvi..."</i>	<i>"Se i nemici sono già dentro le mura, nessun preparativo sarà mai abbastanza"</i>
Consiglio del Re	<i>"Che brutto argomento! Politica, morte e denaro son le tre cose di cui non bisognerebbe mai parlare a una festa..."</i>	<i>"Beh, sicuramente è servito a farmi capire quale fosse la situazione: niente di pronto e nessuno al comando"</i>
Il Conte	<i>"Tutti dicono che è un grande eroe e un grande condottiero, e io devo credere loro sulla parola, dato che non l'ho ancora visto in azione..."</i>	<i>"Il salone è pieno di spie del Conte che cercano conferme alla sua paranoia. Fin da bambina, l'ho sempre ammirato, ma quell'eroe ora non è più tra noi"</i>
Necromante Crociata Gantanar	<i>"Son ferite chiuse da poco, che han lasciato brutte cicatrici. Ma i miei uomini dicono che per i veri soldati, le cicatrici sono altrettante medaglie. Chissà se vale anche per le città"</i>	<i>"Il mio istinto mi dice che non sono eventi avvenuti per caso. Qualcuno ha indebolito la città distruggendo quelli che erano i suoi punti di forza: i nobili, il Conte, i Templari della Luce, gli elfi l'Accademia delle Stelle,... E quel qualcuno è ancora tra noi. Anche la profezia che ho fatto fare prima di venire qui lo conferma" (cfr. p.58)</i>
Assassino	<i>"Visto tutto l'impegno che il Conte di TorreCatena ci sta mettendo, mi stupisce che non l'abbiano ancora catturata"</i>	
Elfi	<i>"È un momento turbolento, spero che quando le acque si saranno calmate, ci sarà modo di ricucire strappi e ferite"</i>	

Dopo aver armeggiato per un po', torna verso di voi, dando a ciascuno un sacchettino di stoffa verde. Contiene un amuleto in argento di un uomo a cavallo.

"Questo è san Equo Cavalcante, il protettore della nostra famiglia. Non è niente di che, me ne rendo conto, ma per noi significa molto, e forse la sua protezione potrà essere utile in questi giorni turbolenti"

Questo è il momento per fare chiacchiere serie. Di norma, lei dà risposte false, nascondendo i suoi piani e i suoi pensieri.

Una prova di Saggezza (Intuizione) CD 14 permette di rendersene conto.



Se i PG le danno motivi per fidarsi di loro (non bastano i medaglioni del Consiglio delle Gilde, bisogna condividere con lei informazioni importanti, mostrare di aver capito la situazione della città, essere critici nei confronti del Conte di Ferro,...) e superano una prova di Carisma (Persuasione o Inganno) CD 14, diventa collaborativa e spiega loro il suo piano.



[cfr. Tabella della pagina precedente]

La prova può essere ripetuta fino a tre volte, se i PG portano nuovi elementi o argomenti per spingerla a fidarsi di loro.

Se il generale diventa collaborativo, condividerà con loro la sua profezia:

L'inganno sarà svelato.

L'assassina aprirà la via.

Il Capo sarà abbattuto.

La morte vedrà la luce.

Si tratta ovviamente di una profezia doppia, impossibile da decifrare:

- ◆ sarà svelato l'inganno del Necromante, o quello del generale?
- ◆ E quando? In tempo o troppo tardi?
- ◆ L'assassina apre la via perché uccide la moglie del Conte? O perché farà entrare gli orchi con la collana del Passapareti?
- ◆ Il Capo è l'OrcoKhan? O il Conte?
- ◆ La morte vedrà la Luce e sarà da lei spazzata via? O verrà allo scoperto nei panni del Necromante?

Il generale si è accorta del fatto che è una profezia sibillina, ma comunque ne ha tratto alcune indicazioni: c'è un inganno in atto, e un'assassina sta agendo. Due elementi molto preoccupanti da cui è necessario partire.

3.2 - IL PRIGIONIERO ORCO

ORCO EX-MACHINA - QUANDO AVVIENE:

Se dopo 3 ore di gioco i PG sono in alto mare ed è chiaro che senza un aiuto non riusciranno a finire l'avventura entro 4 ore.

Ad esempio:

- ◆ non hanno trovato neanche una biglia magica della collana del Passapareti;
- ◆ si sono fissati su di una loro idea che non porta a nulla ("Il traditore è Gantanar!").

L'orco ex-machina non va usato con leggerezza: di fatto, adottandolo stai decidendo che la squadra non potrà ambire al podio.

Cosa è successo?

Urgon figlio di Urgh ha scoperto che il padre è un non-morto, e questo disonora lui e tutta la famiglia. Secondo le leggi orchesche, l'unica cosa che potrebbe rimettere le cose a posto sarebbe un duello in cui lui uccida il padre, ma Urgon sa che nella situazione attuale non avrebbe nessuna speranza di vincere. Ha quindi deciso di lasciare l'Orda e andare a cercare una qualche arma magica in grado di distruggere i non-morti. Quello che però ha ottenuto è di essere catturato dalla Compagnia del Rovio Fiorito. Resosi conto che era un orco importante, ma non riuscendo a cavargli di bocca nulla, Valdon ha deciso di tornare in città e portarlo da Gantanar in segreto, visto che teme (a ragione) che consegnarlo al Conte o ai Templari porti alla sua immediata messa a morte senza ottenerne nulla.

Urgon è furioso e avvilito: visto che è ormai impossibile salvare l'onore del clan, vuole almeno cercare una morte eroica che gli permetta di arrivare alle Sale del Massacro.

Lui è però una via d'accesso diretta all'OrcoKhan, perché -se convinto- è in grado di mostrare un marchio a fuoco ottenuto con il pomolo dello spadone del clan che Urgh porta sempre con sé, e dare quindi a Gantanar un focus per il suo teletrasporto.

3.2.1 - IL PRIGIONIERO INCATENATO

Sulla Torre delle Gilde sventola una bandiera rossa. Gantanar ha notizie per voi.

E se i PG non si schiodano, Xania li viene a cercare

Quando arrivate alla torre, vi accoglie Xania Trippletrop, della Compagnia del Rovio Fiorito. "Ah, vi aspettavamo. Grandi novità..." Si blocca, guarda la strada nelle due direzioni e poi con un bisbiglio dice "Novità segrete, venite dentro..." Facendo la misteriosa vi conduce fino allo studio di Gantanar.

Qui oltre a Gantanar e agli altri componenti della Compagnia, c'è un enorme orco, legato con molti giri di catene e dei grandi ceppi ai piedi.

"Grazie per essere venuti subito" dice Gantanar "i vostri colleghi della Compagnia del Rovio Fiorito ci hanno portato un ospite importante, niente meno che un campione della tribù dell'OrcoKhan. È una preziosa fonte di informazioni, o almeno lo sarebbe, se non fosse che se ne sta zitto e non collabora in alcun modo"

I presenti hanno già provato a farlo parlare: Xania ha cercato di raggirarlo; Grunt ha cercato di intimidirlo; Gantanar ha usato uno dei suoi incantesimi "Suggestione". Tutti hanno fallito.

I PG devono trovare un modo per farlo uscire dal suo mutismo, ma non riusciranno a renderlo automaticamente collaborativo, perché lui non teme nulla e ha un unico obiettivo: morire di morte eroica. Solo quando faranno leva su questo aspetto potranno ottenere qualcosa.



Asseconda qualsiasi buona idea dei PG, ma in generale sono richieste prove di Carisma (Persuasione o Inganno) CD 14 o Carisma (Intimidire) CD 18 (più difficile perché la società orchesca si basa su intimidire e resistere a intimidazione, e su questo fa perno il suo senso dell'onore, cui non intende venir meno).



CONVINTO A PARLARE MA NON COLLABORATIVO

Qualsiasi risposta ruota attorno a un solo concetto: vuole una morte eroica, possibilmente un bel duello, ma si accontenta anche di essere torturato a morte.

Esempio:

Chi sei?

"Io sono Puppa, figlio di Puppamelo!"

<Minacce>

"Se vuoi sapere qualcosa dovrai torturarmi. Ma non hai il coraggio vero? Coniglio parlante! Fatina dei fiori! Tigre sdentata!"

<richieste>

"Vuoi risposte? Vincimi sul campo di sangue e giuro su Grumsh che ti dirò ciò che vuoi sapere"

3.2.2 - COMBATTIMENTO

La sala del Consiglio delle Gilde è costruita in modo da poter essere trasformata in un campo dell'onore, un'arena circolare in cui duellare. I servitori invisibili di Gantanar liberano il centro della sala e srotolano grandi tappeti di canapa grezza, macchiati in più punti, formando una zona circolare con un diametro di 15 metri, in cui combattere.

I PG devono scegliere un campione che affronti Urgan, mentre tutti gli altri (compresi Gantanar e la Compagnia del Rovio Fiorito) sorvegliano le uscite, pronti a intervenire nel caso l'orco cerchi di scappare.

Teoricamente il duello è al primo sangue, ma Urgan intende combattere fino alla morte, e se manda a o pf il suo avversario, si butta poi contro il PG più vicino, finché non lo abbattono.

In questo caso, potranno ancora interrogarlo usando l'incantesimo "Parlare con i morti": avranno diritto a 5 risposte tratte da quelle della pagina seguente, adattate per renderle criptiche.

URGON IL MALMOSTOSO

Umanoide Medio (orco), LM

Classe Armatura **16** (mezza armatura)

Punti Ferita **70** (8d8+32)

Velocità **9** metri (6 quadretti)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	9 (-1)	14 (+2)	6 (-2)

Abilità: Intimidire +5, Percezione+2

Sensi : scurovisione (18 metri),

Percezione passiva 12

Sguardo di Shargaas: l'oscurità magica non impedisce la sua scurovisione.

Linguaggi: Comune, Orchesco

Sfida 4 (1.100 PX)

Aggressività:

come azione bonus, Urgon si può muovere fino ad una distanza pari alla sua velocità verso una creatura a lui ostile che è in grado di vedere.

Avventato:

una volta per turno, Urgon può ottenere VANTAGGIO ai suoi TxC, ma anche i TxC contro di lui ottengono parimenti VANTAGGIO.

AZIONI

Multiattacco

Urgh compie due attacchi con l'ascia bipenne.

Ascia Bipenne, Attacco con arma in mischia:

+7 TxC, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpito: **12** (1d12 + 5) danni taglienti.

REAZIONE (1 volta per turno)

Furia sfrenata:

Quando viene colpito da un attacco in mischia, Urgon può compiere in risposta un attacco in mischia con VANTAGGIO con la sua arma contro chi lo ha colpito.

URGON SCATENATO

In alternativa, se l'interrogatorio va per le lunghe o i PG non intendono in nessun caso concedergli un duello, Urgon rompe le catene e combatte usando i ceppi che gli hanno messo ai piedi come armi (capoeira orchesca)!

REAZIONE (1 volta per turno)

Furia scatenata:

Quando viene colpito da un attacco in mischia, Urgon può in risposta muoversi di 3 metri ed effettuare due attacchi in mischia con vantaggio con la sua arma contro due avversari diversi.

Piedi incatenati, Att. arma improv. in mischia:

+7 TxC, portata 3 metri, un bersaglio.

Colpito: **8** (1d6 + 5) danni contundenti.

3.2.3 - PARLARE CON LUI

SE È DIVENTATO COLLABORATIVO (O MORTO)

Se riescono a piegare la sua volontà o hanno la meglio su di lui in combattimento, diventa collaborativo.

Chi sei? Cheffai? N'dovvai?

"Io sono Urgon, primo figlio dell'OrcoKhan Urgh l'Inarrestabile. Mio padre ha disonorato se stesso e il clan, io ho lasciato l'Orda Nera"

Perché?

"Urgh l'Avventato è ora Urgh l'Inarrestabile. Ha stretto patti con uno Stregone Nero. Lui lo ha reso un abominio non-morto"

"Urgh era un grande guerriero, ma con più ferite che vittorie. Ora è invincibile, nessuno può tenergli testa"

Chi è lo stregone nero?

"Ha una maschera sul volto, ma è umano. È diventato primo stregone per diritto di sangue, ha reso Urgh imbattibile, ha creato l'Orda Nera che vi travolgerà"

C'è un infiltrato in città? Avete un agente in città?

"Lo Stregone Nero dice che davanti all'Orda non c'è una battaglia, ma un dolce massacro, perché le porte si apriranno al nostro arrivo. Credo che ci sia. Non so chi sia"

È vero che c'è una flotta per traghettare l'Orda?

"Follia! Nessun guerriero sfida le grandi acque. Nessun guerriero vuole restare per sempre fuori dalle sale del massacro!"

Conosci un qualcosa di univoco che ci permetta di individuarlo per un teletrasporto?

(ehm... detto in maniera comprensibile per Urgon)

"Questo è stato fatto durante la mia iniziazione, con il fondo dello spadone del clan" Mostra un marchio a fuoco, con un simbolo intricato e ben definito "Solo lo spadone ha questo sigillo, e Urgh lo ha sempre con sé"

Il sigillo da cui è ottenuto il tatuaggio è univoco e permette di teletrasportarsi in presenza di Urgh l'Inarrestabile.

3.3 - INCASTRARE L'ASSASSINA

La migliore soluzione dell'avventura passa dal localizzare Odelia RosaFerro, l'assassina che sta seminando scompiglio in città e preparando l'invasione orchesca.

3.3.1 - TROVARE UN MODO DI LOCALIZZARLA

Questo può essere fatto in due modi:

- ◆ Scoprire che è una schiava della Gilda (alcuni riferiscono che il Necromante si era fidanzato ufficialmente con una schiava della Gilda)
 1. procurarsi il Grimorio dell'Asservimento al Tempio della Luce
 2. individuarla
- ◆ Trovare i pendenti della collana del passapareti nelle cucine della Fortezza, nel Repositorio della VerdeMorte nel Tempio della Luce o nelle rovine del Palazzo del Necromante
 1. identificarle per ciò che sono
 2. risalire all'oggetto da cui provengono
 3. individuarla

3.3.1.1 - BIGLIE MAGICHE

Esaminare la biglia di vetro

Era una sfera di finissimo cristallo, grossa come una noce, coperta di minute rune arcane, che è stata rotta sbattendola contro il muro.

Intelligenza (Arcano) CD 14

oppure un incantesimo "Identificare": la fattura e la forma testimoniano che si tratta di una parte di un oggetto magico, probabilmente un pendente di una qualche collana magica.



Le biglie sono troppo danneggiate e incomplete perché si possa lanciare un incantesimo "localizza oggetti" focalizzato su una biglia uguale ma intera (e quindi localizzare chi ha la collana da cui tale biglia proviene) o usare l'incantesimo "Riparare".

Tuttavia, una **ricerca approfondita da parte di Gantanar o di Pardion LibroArcano** potrebbe dare risultati utili. Se questa possibilità non viene in mente ai Giocatori, può venir suggerita da qualsiasi PNG abbia assistito al rinvenimento della biglia.

In effetti sia Gantanar che Pardion sono in grado di svolgere la ricerca, nello stesso tempo e con le stesse modalità.

"Interessante... si tratta di un pendente di una collana magica. Vedete queste rune? Servivano a contenere un incantesimo che è stata rilasciato quando la biglia è stata infranta. Solo uno studio approfondito potrebbe dirci quale incantesimo... ma vale la pena fare un tentativo, perché se riuscissimo a capire di che collana si tratta, avremmo gli elementi per cercare di localizzarla, sperando che chi l'ha usata l'abbia ancora con sé"

Quando tempo ci vorrà?

1 biglia	Almeno un giorno
2 biglie	Entro domattina
3 biglie	Entro stasera
4+ biglie	Un'ora, non di più

Se le biglie sono meno di 3, il mago consiglierà di usare il tempo di attesa per cercarne altre.

"Forse il possessore della collana ha usato altri pendenti da altre parti. Se riuscite a trovare altre biglie, potremmo accorciare i tempi..."

LA RICERCA È COMPLETATA

Quando il Gantanar o Pardion avranno finito la ricerca, i PG saranno convocati alla sede del Consiglio delle Gilde con una bandiera rossa.

"Il pendente che avete trovato faceva parte di una Collana del Passapareti, un oggetto magico che pensavamo fosse nel tesoro dell'Accademia e che invece deve essere stato sottratto da Hush Nottemanto mentre era Arcimago. Su questo libro c'è una descrizione accurata della collana e una sua immagine: quando basta poterla trovare con un incantesimo Localizza oggetti"

3.3.1.2 - TATUAGGIO MAGICO

Il tatuaggio magico non richiede alcuna ulteriore ricerca: può da subito essere utilizzato come focus di un incantesimo "Localizza oggetti".

TROUBLESHOOTING: se una squadra è troppo rapida e trova il tatuaggio magico entro 1 ora e mezza di gioco, Odelia RosaFerro non si trova nel mercato, ma nelle fogne, costringendo i PG a uno scontro aggiuntivo
[cfr. “appendice D - Scontro nelle fogne”, p.81-83]

3.3.0.3 - USARE UN INCANTESIMO LOCALIZZA OGGETTI

I PG possono procurarsi un incantesimo “Localizza oggetti” in vari modi:

- ◆ ovviamente avendo in gruppo un utilizzatore di magia capace di lanciare tale incantesimo;
- ◆ se no, possono chiedere al Tempio della Luce (cfr. “2.4.3 - Ottenere servizi magici”, p.44): verrà loro data una pergamena con quell’incantesimo.
- ◆ Gantanar dà ai PG una bacchetta di “Localizza oggetto” con 3 cariche rimaste.

L’incantesimo ha un raggio di 300 metri: con un po’ di studio del terreno e muovendosi con rapidità è possibile coprire un intero quartiere con un singolo uso dell’incantesimo. Se i PG lo usano nel Quartiere del Mercato (come consigliano tutti coloro con cui ne parlano, adducendo come motivo che è il luogo in cui è più facile nascondersi, mescolandosi con la folla), l’incantesimo punterà su di una anziana venditrice di fichi secchi.

3.3.1 - LA VENDITRICE DI FICHI SECCHI

Odelia ha assunto le sembianze di una povera vecchia che vende fichi secchi nel Quartiere del Mercato. Si è sbiancata i capelli con un estratto di erbe, è sempre avvolta in molti strati di stracci e abiti logori che nascondono le sue forme e procede a piccoli passi, appoggiandosi a un bastone e portando un grande vassoio di vimini sulla testa, pieno di fichi secchi.

Gira per il Mercato in lungo e in largo, cambiando ogni giorno zona in modo casuale, in modo da potersi assentare per svolgere missioni per conto del Necromante (chi non la vede pensa che sia in un’altra parte di mercato, e non sa che non è da nessuna parte) e che sia difficile rintracciarla se uno la cerca (nessuno sa dire con certezza dove sarà quel giorno). Con astuzia e circospezione sta spargendo zizzania e scoraggiando i difensori, ed è lei che ha messo in giro la voce che gli orchi abbiano una flotta.



L’incantesimo punta decisamente verso una vecchia che vende fichi secchi, avanzando claudicante attraverso la folla con un grande vassoio di vimini con la sua merce in equilibrio sulla testa.

Quando i PG la avvicinano, chiedi a ciascuno dove si mette, in particolare segnando se si posiziona vicino o lontano da lei.

Sulle prima prova a negare tutto, affermando che ci deve essere un errore: lei è solo una povera vecchina tanto sfortunata, che non sa nulla di tatuaggi e/o collane magiche.

Se insistono, mostra un tatuaggio sul polso o una collana di bigiotteria, suggerendo che possano essersi confusi con esso (céрто).

Se però vogliono bloccarla, perquisirla o portarla altrove, cerca di divincolarsi e fuggire.

1) NUBE FUMOGENA

Fai tirare l’iniziativa ai PG.

Odelia agisce a iniziativa 24: come azione bonus scaglia a terra un’ampolla che rilascia una nube di vapori velenosi in un raggio di 3 metri.

Tutti coloro che hanno dichiarato di essersi messi vicino a lei devono effettuare un TS Costituzione CD 13 contro veleno o diventare incapacitati, vomitando e torcendosi per il dolore.

2) RAPIDA FUGA

Odelia a questo punto si libera degli abiti da vecchia ed effettua uno “Scatto”, allontanandosi di 18 metri.

Chi ha superato il TS ed è vicino a lei può usare la sua reazione per effettuare un **attacco di opportunità** (lei non usa “Disimpegno”, perché ha usato l’azione bonus per la Nube fumogena).



Tutti i PG possono poi usare l'azione del round per bersagliarla con **armi a distanza** o **incantesimi**.

Ricordati che:

- ◆ grazie a "Schivata prodigiosa", il primo attacco che la colpisce fa solo metà danno;
- ◆ grazie a "Retaggio fatato" ha **VANTAGGIO** ai TS per non essere "Affascinata" (ad esempio, contro l'effetto di "Trama ipnotica");
- ◆ grazie a "Elusione", gli effetti che chiedono di effettuare un TS Destrezza fanno metà danno, nessuno se supera il TS;
- ◆ sta correndo tra la gente del mercato: ogni effetto ad area colpisce anche 2 sfortunati cittadini (ciascuno dei quali ha CA 10, 3 punti ferita e fallisce automaticamente qualsiasi TS che debba effettuare).

3) PRENDERE UN OSTAGGIO

Se non l'hanno fermata nel 1° round, già a partire dal 2° round lo scenario cambia completamente, perché Odelia si rende conto che non ha reali speranze di fuggire: i PG danno l'impressione di essere ossi duri, e i Cavalieri del Muro che sorvegliano il Mercato hanno notato il trambusto e stanno muovendosi anche loro per chiuderle ogni via d'uscita.

L'assassina decide quindi di prendere un ostaggio (Juba Vendifortuna, un mercante di amuleti), puntandogli al collo un pugnale avvelenato e minacciando di ucciderlo se non si allontanano e le lasciano raggiungere le porte cittadine.

I PG devono gestire la situazione, tenendo conto che lei ha preparato l'azione "se qualcuno mi attacca, lo uccido".

ODELIA ROSAFERRO

Umanoide Medio (Mezz'elfa), NM

Classe Armatura **16** (cuoio rinforzato)

Punti Ferita **44** (8d8+8)

Velocità **9** metri (6 quadretti)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)
	TS +7		TS +5		

Abilità: Acrobazia +7, Atletica +3, Furtività +10, Inganno +8, Percezione+3, Rapidità di mano +7
Percezione passiva 13
Linguaggi: Comune, Elfico, Orchesco + gergo dei ladri
Sfida 5 (1.800 PX)

Azione scaltra: nel suo turno può usare l'Azione Bonus per effettuare un'azione *Disimpegno*, *Nascondersi* o *Scatto*.

Elusione: se sottoposta a un effetto con TS Des per dimezzare i danni, non subisce alcun danno se supera il TS, e solo metà danni se lo fallisce.

Attacco furtivo (1/turno): fa 14 (4d6) danni in più quando colpisce un bersaglio rispetto cui ha VANTAGGIO.

Retaggio fatato: VANTAGGIO ai TS contro ammalimento, e la magia non può addormentarla.

AZIONI

Multiattacco

Odelia compie due attacchi con il pugnale.

Pugnale avvelenato +2 (mischia):
+9 TxC, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpito: 7 (1d4 + 6) danni taglienti
+ **TS vs. veleno** (v. dopo)

Balestra leggera con quadrelli avvelenati:
+7 TxC, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpito: 8 (1d8 + 4) danni taglienti
+ **TS vs. veleno** (v. dopo)

Veleno applicato alle armi:

TS Cost CD 15 – 13 (3d8) danni (metà danni nel caso il TS abbia successo). Bisogna ripetere il TS alla fine di ogni turno.

Nube fumogena (1/ giorno, come azione bonus)
Odelia crea una **sfera di raggio 3 m** di gas nauseante, centrata su di sé, cui lei è immune. La nube permane nell'area per 1 round e poi si disperde.

Chi è nella nube deve superare un **TS Cost CD 13 contro veleno o diventare incapacitato per 1 round** in preda al dolore. Creature che non respirano o immuni al veleno superano il TS in automatico.

REAZIONE

Schivata prodigiosa: può usare la reazione per dimezzare i danni di un attacco che l'ha colpita, se è in grado di vedere l'attaccante.

Sopraffarla: lei fa in tempo a colpire l'ostaggio e poi soccombe. Juba è morente e avvelenato. Se i PG vogliono provare a salvarlo devono nel primo round curare almeno 1 punto ferita e combattere il veleno, altrimenti il round successivo muore per il danno massiccio inflitto dal veleno.

Convincerla alla resa: prova di Carisma (Inganno, Persuasione o Intimidire) CD 14 con VANTAGGIO se usano buoni argomenti:



- ◆ minacciare di ucciderla facendo in modo che non possa essere rianimata come non-morto;
- ◆ farle capire che non ha scampo (sanno del tatuaggio, non può sfuggir loro);
- ◆ farle credere che il Necromante sia già stato sconfitto.

Se la situazione non si sblocca, alcuni Cavalieri del Muro sopraggiunti nel frattempo rompono gli indugi: la morte di una pericolosa spia vale più della vita di un cittadino innocente.

Attaccano tutti insieme e uccidono Odelia, ma non prima che lei sia riuscita a sgozzare l'ostaggio. Anche in questo caso, i PG hanno un round per cercare di salvare il povero Juba.



3.3.2 - CATTURARE ODELIA (O IL SUO CADAVERE)

Odelia ha con sé:

- ◆ la Collana del Passapareti con ancora 3 pendenti attivi;
- ◆ un pugnale magico +2 con la lama intrisa di veleno SerpeMorte;
- ◆ altri 4 pugnali da lancio, alla nuca, ai fianchi e in uno stivale;
- ◆ un'armatura di cuoio verde completa di stivaletti, guanti e cappuccio
- ◆ biancheria intima di seta nera
- ◆ 8 ampolle con etichette del tipo "Cura ferite", "Antidoto", "Unguento magico",... sono tutti indistintamente veleni più o meno letali;
- ◆ bracciali, collane e cavigliere in oro, per un valore totale di 500 mo;
- ◆ una cintura con scomparti, in cui vi sono 75 mo in vario taglio;
- ◆ un invito per partecipare alla Festa Danzante Cavalcante del generale CampoCavallo;
- ◆ ~~un loto nero, che aggiunge tre mana del colore desiderato;~~
- ◆ ~~una bustina da tè di Innsmouth, che posta in infusione evoca il Grande Cthulhu.~~

Soprattutto, ha al collo (al di sotto dell'armatura) il Medaglione del Patto per la Vita:

È una metà spezzata di un medaglione di squisita fattura, in oro con intarsi in argento e oricalco rosso. Su di esso ci sono simboli astrali e le rune di due nomi, intrecciati tra di loro più volte: Odelia RosaFerro e Mordan SpiraDolore.

Si noti che il nome non è Hush NotteManto, come potrebbero aspettarsi se hanno indagato la storia del Necromante, ma Mordan SpiraDolore, che è la sua vera identità.

Intelligenza (Arcano) CD 14 o incantesimo "Identificare":

ha un effetto analogo a una "Pietra dell'Inviare" nei confronti di chi è in possesso dell'altra metà del medaglione. Il suo effetto oggi è già stato utilizzato, tornerà disponibile domani al tramonto.



Nota: se i PG si chiedono se hanno tempo per un riposo esteso prima di affrontare il Necromante [cfr. "4 - Conclusione", p.68], il fatto che il medaglione torni attivo solo la sera dell'indomani fa supporre di sì.

Intelligenza (Religione) CD 12:

si tratta di un pezzo unico, realizzato apposta per un rituale chiamato Patto per la Vita, in cui due persone legano le loro anime tra loro per l'eternità. Nel corso del rituale il medaglione viene spezzato e ciascuna delle due persone ne conserva una metà.



Chiedere a Gantanar o a un sapiente, oppure Intelligenza (Arcano) CD 14:

sì, l'altra metà del medaglione può essere usata per focalizzare una divinazione o un incantesimo di Teletrasporto.



QUESTO È UN ELEMENTO CENTRALE PER ARRIVARE ALLA CONCLUSIONE

1. si spera che i PG si ricordino che Gantanar sta cercando un focus per effettuare il suo teletrasporto, e che il medaglione è ciò che fa al caso suo;
2. se non si ricordano, Gantanar chiede esplicitamente se con la cattura di Odelia hanno trovato qualcosa per focalizzare il suo teletrasporto;
3. se i PG rispondono "No", sarà Gantanar a notare il medaglione e capirne le potenzialità.

Se le scoprono la schiena, potranno inoltre trovare il grande tatuaggio magico del suo asservimento alla Gilda della Luna, che la indica come ladra, assassina e "danzatrice" (non che a questo punto serva molto...)

LA TRISTE STORIA DI ODELIA ROSAFERRO

Odelia è una mezz'elfa orfana, accolta a 5 anni a Bosco Teschio e avviata ad essere un'erborista, arte in cui dimostra grande abilità. Quando lei ha 16 anni, un giorno una sua consorella sbaglia nel preparare una pozione, uccidendo un Anziano, ma è lei che viene accusata dell'errore ed esiliata.

Furente per l'ingiustizia, pensa di poter aprire un negozio da erborista a TorreCatena, ma viene boicottata tanto dagli elfi (che la isolano, considerandola un'assassina) che dagli umani (che non si fidano di una strega elfa). In difficoltà, si lega alla Gilda della Luna, preparando per loro veleni paralizzanti o narcotici. La sua bellezza e abilità attirano l'attenzione del Capo Gilda Jakko DadoFortuna che la incastra con dei prestiti che lei non riesce a ripagare e la rende una Schiava della Gilda. Sotto la sua malvagia guida, Odelia viene progressivamente resa una ladra, una prostituta e un'assassina, e qualcosa in lei si spezza: inizia a covare un rancore cieco verso tutti e verso tutto e a provare piacere sadico nell'uccidere e nel torturare.

Poi, nel 273 (3 anni fa), Odelia cade in una trappola tesa da altri membri della Gilda, seccati e gelosi per l'evidente predilezione che Jakko prova per lei: viene colta in flagrante dai Cavalieri del Muro e accusata di omicidio. Quando già sta per essere giustiziata, interviene però il Necromante, a quel tempo ancora stimato arcimago della città, che è intrigato dalla luce di follia che vede negli occhi della bella mezz'elfa. La scagiona testimoniando il falso, la ospita nel suo palazzo e in breve i due si innamorano. Lei gli apre il suo cuore, mostrandogli le profondità del suo rancore e chiedendogli di distruggere la Gilda della Luna, e lui risponde che si può fare di meglio e corre il rischio di metterla a parte del suo piano di distruzione del Regno. Odelia approva entusiasticamente e pochi mesi dopo, anche per far infuriare l'Alto Chierico della Luce che aveva chiesto più decoro e ora si trovava un arcimago legato a una ex-prostituta, si scambiano una promessa per la vita.

Quando il Necromante passa all'azione, lei collabora uccidendo il Lumen Primus Jol con la VerdeMorte e facendo cadere la colpa sulla Gilda della Luna, e poi resta in città a monitorare la situazione, seminare zizzania e destabilizzare sempre di più la città.

3.3.3 - INTERROGARE ODELIA (O IL SUO CADAVERE)

Odelia è ostile e non intende in nessun modo collaborare con i PG. Per vincere le sue resistenze devono effettuare una **serie di Prove di Abilità**, ottenendo un numero di successi pari al numero di PG (4-6) prima di 3 fallimenti.

Negli occhi della mezz'elfa arde furia e pazzia. Vi rendete conto che per piegare la sua volontà non basterà qualche minaccia o un po' di diplomazia, ma dovrete impegnarvi tutti e dare fondo a tutte le vostre risorse, collaborando tra di voi.

Lo stesso PG non può effettuare più di una prova per ciascuna abilità, a meno che non cambi in modo significativo modi o argomenti. Per esempio, lo stesso PG può fare due prove di Carisma (Intimidire) se prima ricorre a minacce psicologiche e poi a minacce fisiche.

Carisma (Persuasione) CD 20

Farle capire che il loro piano distruggerà ogni comodità offerta della civiltà come i pasticcini al miele e la musica sinfonica trap; oppure mostrare che il Necromante non la ama davvero.



Carisma (Inganno) CD 14

Farle credere che anche loro lavorano per il Necromante, che il Necromante è stato già sconfitto o che l'ha tradita.



Destrezza (Arnesi da Falsario) CD 12 o

Destrezza (Inganno) CD 16,

Falsificare un documento o creare un oggetto falso a sostegno del loro inganno



Intelligenza (Trucchi per il camuffamento)

CD 12 o Carisma (Inganno) CD 16

Travestirsi da qualcuno in grado di confermare l'inganno di cui sopra.



Carisma (Intimidire) CD 15

Minacciarla di una morte definitiva e irrimediabile o di terribili torture sadiche (ma devono essere proprio terribili).



Incantesimi di ammalimento di livello 0-1 ("Charme") consentono al PG che li lancia di effettuare le prove con VANTAGGIO.

Incantesimi di ammalimento di livello 2+ ("Suggestione") danno un successo automatico.

Dopo ogni prova, dai ai PG chiara percezione che la situazione si sta smuovendo:

Successi

4PG 5PG 6PG

4PG	5PG	6PG	
1°	1°	1°	<i>"È tutto inutile: morirete tutti e nessuno potrà salvarvi!" dice, ma avere l'impressione che la sua sicurezza stia iniziando a incrinarsi.</i>
2°	2° 3°	2° 3°	<i>I suoi modi continuano ad essere beffardi e sfrontati, ma è chiaro che in lei stanno crescendo dubbi e timori.</i>
3°	4°	4° 5°	<i>Ha smesso di sorridere e vi guarda con odio/paura. Ora che la sua sicurezza è infranta, sembra sul punto di crollare.</i>
4°	5°	6°	<i>L'assassina beffarda e sicura di sé non c'è più: ha lasciato il posto a una mezz'elfa disperata e spaventata, che, con riluttanza, si mostra più collaborativa.</i>

Fallimenti

1°	<i>"Io sono la sposa della Morte! Sono pronta a tutto per il mio amato!"</i>
2°	<i>"Infinito odio ed eterno amore hanno reso il mio spirito di adamantio. Non riuscirete a piegarvi!"</i>
3°	<i>Ci avete provato, ma è evidente che non c'è modo di smuoverla dalla sua lucida follia e indurla a collaborare.</i>

FALLIMENTO

Si chiude in un folle mutismo e/o alla prima occasione utile cerca di suicidarsi, certa che il Necromante la resusciterà.

SUCCESSO

Anche se riluttante, Odelia può fornire informazioni complete (e che solo lei ha) su tutto quello che è successo:

Chi sei?

“Odelia RosaFerro, compagna per la vita di Mordan SpiraDolore, il Signore della Morte!”

Chi è Mordan SpiraDolore?

“Neanche voi l'avete capito, vero? Nessuno l'ha capito. Questo è stato il suo capolavoro. Tutti a dare la caccia a Hush NotteManto, convinti di averlo catturato e ucciso... e invece avevano solo catturato le ossa di quel povero mago cui Mordan aveva rubato il nome... Ah ah ah”

Dove sei stata in questi anni?

“Ho vissuto con il mio amato nelle Terre Selvagge. Sono tornata in città sei mesi fa per preparare la sua vittoria!”

Perché hai fatto quello che hai fatto?

“Per tutta la vita elfi e umani mi hanno scacciata, umiliata, tormentata e derisa, fino a rendermi una lama affilata e velenosa. E quella lama ora taglierà loro la gola. Ah ah ah!”

Per informazioni più dettagliate, fai riferimento al box “La triste storia di Odelia RosaFerro”, a pag. 65

Perché il Necromante ha fatto quello che ha fatto?

“Il Regno di SpadaScudo, spaventato dal potere della Necromanzia, lo aveva condannato a morte, e allora lui ha deciso di condannare a morte il Regno. Ah ah ah!”

LO SCANDALO DEL NECROMANTE

Cosa è successo al tempo dello Scandalo?

“Il mio amato è un genio! Pensate sia stato un caso? Era tutto nei suoi piani! Ha indebolito l'Accademia delle Stelle, fomentato divisioni, trascinato nella polvere le Antiche Famiglie della città, decimato i Templari della Luce, e infine l'ha fatta franca dopo aver inscenato al sua morte. Se la città non è più in grado di difendersi e il Regno sta per cadere, lo si deve solo a lui!”

Sei tu che hai ucciso il Lumen Primus Jol?

“Sì, uno dei miei tiri migliori! Quanto bastava per spingere i Templari della Luce contro la Gilda della Luna e avere la mia vendetta contro quel viscido Jakko DadoFortuna che mi aveva asservita e usata “

EVENTI RECENTI

Sei stata tu ad uccidere la Contessa Kandara?

“Sì, ma solo per errore, il primo e unico nella mia lunga carriera di assassina. Il mio bersaglio era il Conte di Ferro. Ma alla fine è andata bene lo stesso, e la città è comunque impreparata e condannata”

Come hai fatto?

“Con la collana del Passapareti posso entrare dove voglio. Ho rubato la VerdeMorte dall'inviolabile repositario sacro del Tempio della Luce, ho distillato il veleno e poi sono entrata dalle cantine nella Fortezza del Muro, evitando tutte le loro guardie e protezioni”

Hai diffuso tu la Profezia degli Stranieri?

“No, han fatto tutto gli idioti che abitano questa città! Creduloni che si affidano alle profezie, quando tutti sanno che le profezie sbagliano!”

Hai diffuso tu la diceria sulla flotta orchesca?

“Sì, certo. È incredibile come la gente sia pronta a credere alle cose più assurde, se danno loro un alibi per scappare dal pericolo”

INCANTESIMO “PARLARE CON I MORTI”

Se Odelia è morta, e i PG usano l'incantesimo “Parlare con i morti”, avranno diritto a 5 risposte dalla lista qui sopra, da rielaborare per renderle criptiche.

4 - CONCLUSIONE

4.1 - ANDARE AD AFFRONTARE L'ORCOKHAN

VERSO LO SCONTRO FINALE

I PG possono riuscire a recuperare un focus di teletrasporto in due modi:

Odelia catturata e perquisita

- > Medaglione del Patto per la Vita
- > Teletrasporto

Urgon catturato e fatto collaborare

- > Tatuaggio del clan
- > Teletrasporto

4.1.1 - LA SQUADRA DI INTERVENTO

Una volta che sanno dove teletrasportarsi, devono decidere come agire

1 - METTERE INSIEME UNA SQUADRA DI INTERVENTO.

Gantanar può teletrasportare **sé stesso e altre 7 persone**.

La scelta che in metagioco è più immediata è quella che ci vadano i PG, e può essere motivata dicendo che sono gli unici eroi immediatamente disponibili (la Compagnia del Rovo Fiorito non è in città o si rifiuta di andare).

Sarebbe però saggio anche coinvolgere dei PNG.

Per ciascuno bisogna far leva sull'argomento giusto, ed effettuare una prova di Carisma (Persuasione) CD 12, con VANTAGGIO se viene fatto del buon gioco di ruolo.



LUMEN PRIMUS TAL

Si va a combattere il Necromante! La prospettiva del riscatto lo fa uscire dal suo ritiro spirituale.

In alternativa (o in aggiunta, se i PG insistono per avere forte sostegno sacro), il Lumen Secundus Kol.

CONTE BALDOVIN TORRECATENA

Può essere coinvolto solo se è stata catturata l'assassina della Contessa. In quel caso, scosso ma rinsavito, si dedica alla difesa della città, e l'attacco al cuore del nemico è una strategia che gli va proprio a genio.

URGON IL MALMOSTOSO

Lui è il primo ad insistere per partecipare allo scontro, in modo da poter lavare l'onta di cui si è macchiata la sua famiglia, ma pretende che sia lui a combattere l'OrcoKhan e a ucciderlo.

GENERALE MARION CAMPOCAVALLO

Un simile attacco le sembra troppo rischioso, ma se lo si presenta come l'unico modo per sperare di vincere, e come un modo per risparmiare la morte dei difensori della città, accetta di fare la sua parte, ed è una grande guerriera pure lei.

LUK LUKKERDUST

Per ottenere il suo aiuto bisogna prima che il Conte di Ferro o il generale CampoCavallo facciamo qualcosa di effettivo per ottenere l'appoggio degli Stranieri:

- ◆ liberare gli elfi dalle prigioni;
- ◆ dare agli Stranieri lo status di Cittadini.

Ci sarebbero anche altri PNG, che però sono più o meno al livello dei PG.

2- DECIDERE UNA STRATEGIA

Nel luogo in cui si teletrasportano, c'è sicuramente l'OrcoKhan, insieme a un po' di guardie e magari al Primo Shamano del clan.

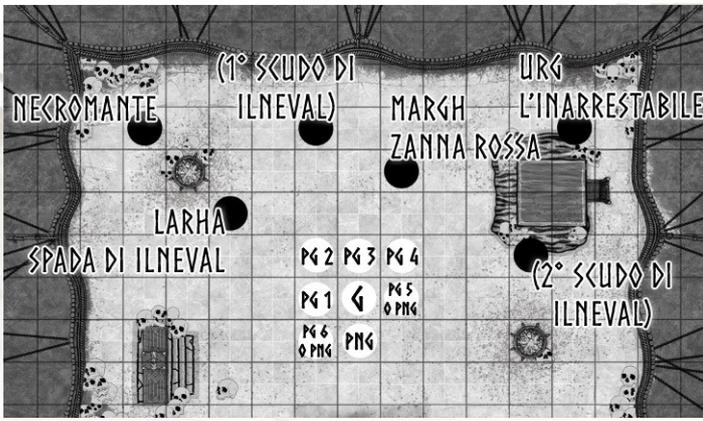
Gantanar dichiara di poter stordire uno dei nemici. Di norma propone il Necromante (se sanno che è presente) altrimenti l'OrcoKhan.

Chiarisce inoltre che i PG perderanno il primo round perché impiegheranno qualche istante a riprendersi dallo spaesamento indotto dal teletrasporto.

Poi devono organizzarsi:

- ◆ Su chi concentrare gli attacchi?
- ◆ Come pomparsi?
- ◆ Come affrontare imprevisti?
- ◆ Come difendere Gantanar?
- ◆ Come coordinarsi per il teletrasporto di ritorno?

Se i PG vogliono, possono effettuare un riposo esteso prima di andare, dato che un giorno in più non dovrebbe fare la differenza e comunque il Necromante non ha motivo per insospettirsi (il prossimo contatto con Odelia è previsto solo l'indomani a sera).



3 - DISPORSI SULLA MAPPA

Fai disporre PG e PNG su di una mappa quadrettata neutra, radunati in una zona di 3 x 3 quadretti, attorno a Gantanar che occupa il centro.

Quindi sistema la mappa dello scontro finale, usando il buco 3 x 3 per calarla sulla squadra, orientandola in modo che i PG siano per lo più rivolti verso l'OrcoKhan e il Necromante, e PNG verso l'ingresso della tenda e il tempio di Sargas.

Gantanar effettua il teletrasporto leggendolo da una pergamena, per conservare lo slot di 8° livello per il ritorno a casa. Un lampo di luce e sono nella tenda dell'OrcoKhan.

4.1.2 - SCONTRO FINALE CONTRO L'ORCOKHAN

Nella Grande Tenda dell'OrcoKhan ci sono:

- ◆ Urgh l'Inarrestabile
- ◆ lo Shamano Nero (a.k.a. il Necromante)
- ◆ due capitani orchi: Margh Zanna Rossa di Shargaas e Larha Spada di Ilneval
- ◆ 5 PG: una guardia orchesca Scudo di Ilneval.
- ◆ 6 PG: due guardie orchesche Scudo di Ilneval

4.1.2.1 - PNG DI TORRECATENA

Se con loro ci sono grandi eroi di TorreCatena, per ciascuno di loro ci sarà un'apposita nemesi con cui confrontarsi in modo che non siano coinvolti nello scontro e non rubino la scena ai PG.

Conte di Ferro

Davate per scontato che la grande tenda dell'OrcoKhan fosse chiusa e di avere del tempo prima che l'Orda si accorgesse di voi. Invece le falde frontali sono sollevate, e molti hanno visto il lampo di arrivo del teletrasporto. Decine di orchi hanno sguainato le armi e stanno ora correndo verso di voi.

"Ci penso io: questo è lavoro per MietiNemici" dice il Conte di Ferro, caricando gli orchi con la sua enorme spada e falciandoli a tre per volta"

Templari della Luce

A quanto pare, la tenda dell'OrcoKhan ospita anche un tempio oscuro di Shargaas. Dopo un momento di sorpresa, tre chierici iniziano a intrecciare le loro voci in un empio incantesimo. "La Luce splende nelle Tenebre" grida il [Templare venuto con voi], e si lancia contro i sacerdoti orchi, invocando il potere di Torm.

Altri guerrieri (Marion CampoCavallo, Urgon il Malmostoso,...)

"Nella tenda si stava svolgendo anche un consiglio di guerra. Un folto gruppo di capotribù vi minaccia da vicino, ma vengono respinti da [PNG] in un angolo della tenda e impegnati in un furioso corpo a corpo.

4.1.2.2 - INIZIATIVA

Fai tirare l'iniziativa ai PG, ma non tirarla per i loro avversari, che invece sono disposti in questo ordine. Il Necromante entra in scena a partire dal 2° turno.

1. Gantanar
2. PG 1 - nome: _____
3. Orco Zanna rossa di Shargaas
4. PG 2 - nome: _____
5. Mordan Spiradolore (a partire dal 2° turno)
6. Orco Khan
7. PG 3 - nome: _____
8. PG 4 - nome: _____
9. Orco Spada di Ilneval
10. eventuale PG5 - nome: _____
11. SOLO in caso di 5 PG : Orco Scudo di Ilneval
12. eventuale PG6 - nome: _____
13. SOLO in caso di 6 PG : Orco Scudo di Ilneval

FINE DELLO SCONTRO

Lo scontro termina quando sono stati **definitivamente uccisi sia il Necromante che l'OrcoKhan** (ricordati che se l'OrcoKhan muore prima del Necromante, questi lo riporta in vita con 1 PF)

ORCOKHAN - URGH L'INARRESTABILE

Non-morto Medio (zombie, orco), CM

Classe Armatura **18** (mezza armatura, bracciali +2)

Punti Ferita **95** (10d8+50)

Velocità **9** metri (6 quadretti)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	9 (-1)	9 (-1)	9 (-1)

Abilità: Intimidire +2, Percezione+2
 Immunità ai danni: veleno
 Immunità alle condizioni: avvelenato, affascinato
 Sensi : scurovisione (18 metri). Percezione passiva 12
 Linguaggi: Abissale, Comune, Orchesco
 Sfida 6 (2.300 px)

Aggressività:

come azione bonus, Urgan si può muovere fino ad una distanza pari alla sua velocità verso una creatura a lui ostile che è in grado di vedere.

Resistenza leggendaria:
 Se Urgh fallisce un TS può decidere invece di avere successo (max 3/ giorno).

Tempra dei non morti:

Ogni volta che i danni subiti riducono i pf di Urgh a zero o meno, lui fa immediatamente un TS Cos CD 5+numero di danni subiti (a meno che il danno non sia di tipo radioso o un danno da un colpo critico). Se ha successo, Urgh rimane a 1 pf.

AZIONI

Multiattacco

Urgh compie due attacchi: uno col suo morso e uno con il suo spadone .

Morso - Attacco con arma in mischia:

+7 **TxC**, portata 1,5 m, un bersaglio.
 Colpito: **8** (1d8 + 4) danni perforanti.

Spadone - Attacco con arma in mischia:

+7 **TxC**, portata 1,5 m, un bersaglio.
 Colpito: **11** (2d6 + 4) danni taglienti.

REAZIONE (1 volta per turno)

Furia sfrenata:

Quando viene colpito da un attacco in mischia, Urgan può compiere in risposta un attacco in mischia con VANTAGGIO con la sua arma contro chi lo ha colpito.

MARGH, ZANNA ROSSA DI SHARGAAS

Umanoide Medio (orco), CM

Classe Armatura **16** (armatura di cuoio magica +1)

Punti Ferita **52** (8d8+16)

Velocità **9** metri (6 quadretti)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Abilità: Intimidire +1, Percezione+2, Furtività +5
 Sensi : scurovisione (18 metri). Percezione passiva 12
 Linguaggi: Comune, Orchesco
 Sfida 3 (700 px)

Azione Astuta:

in tutti i suoi turni, l'orco può usare un'azione bonus per compiere una azione di Scatto (Dash), Disimpegno (Disengage) o Nascondersi (Hide).

Mano di Shargaas:

l'orco infligge due dadi di danno extra quando colpisce un nemico con la sua arma (bonus già incluso nei suoi attacchi)

Assassino:

nel 1° turno, l'orco ha VANTAGGIO nei TxC contro una creatura che non abbia ancora agito. Se l'orco colpisce la creatura, questi attacchi sono automaticamente dei critici.

AZIONI

Multiattacco

Margh compie due attacchi con la Scimitarra o con le Lame Avvelenate.

Scimitarra avvelenata - Attacco in mischia:

+5 **TxC**, portata 1,5 m
 Colpito: **13** (1d6 + 2d6 + 3) danni taglienti
 + Veleno (vedi sotto)

Lame avvelenate di Shargaas - Att. a distanza:

+5 **TxC**, gittata 6/18 m
 Colpito: **10** (1d4 + 2d4 + 3) perforanti
 + Veleno (vedi sotto)

Veleno - TS Cost CD 12 o si diventa "Avvelenati"

A partire dalla fine del turno successivo si ha diritto a un nuovo TS per far terminare questa condizione. Non si può più essere avvelenati con lo stesso veleno per le successive 24 ore.

LARHA, SPADA DI ILNEVAL

Umanoide Medio (orco), CM

Classe Armatura **16** (giacco di maglia, scudo)

Punti Ferita **52** (7d8+21)

Velocità **9** metri (6 quadretti)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	11 (+0)	17 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)
TS Sag +3					

Abilità: Intimidire +4, Percezione+3, Intuizione +3
Sensi : scurovisione (10 metri). Percezione passiva 13
Linguaggi: Comune, Orchesco
Sfida 4 (1.100 PX)

Aggressività:

come azione bonus, Larha si può muovere fino ad una distanza pari alla sua velocità verso una creatura a lui ostile che è in grado di vedere.

Combattente di Ilneval:

l'orco infligge 1 dado di danno extra quando colpisce un nemico con la sua spada lunga (bonus già incluso nei suoi attacchi).

AZIONI

Multiattacco

Larha compie due attacchi in mischia con la sua spada lunga oppure due attacchi a distanza con i suoi giavellotti. Dopo questi attacchi attiva il Comando di Ilneval.

Spada lunga - Attacco con arma in mischia:

+5 TxC, portata 1,5 m

Colpito: **12** (1d8 + 1d8 + 3) danni taglienti,

Giavellotto - Attacco a distanza o in mischia:

+5 TxC, portata 1,5 m oppure gittata 9/36 m.

Colpito: **6** (1d6 + 3) danni perforanti

Comando di Ilneval

Un alleato dell'orco entro 12 metri e che sia in grado di udirlo può compiere immediatamente un attacco con un'arma.

MORDAN SPIRADOLORE - NECROMANTE

Umano Medio (mago 10° liv. necromante), CMM

Classe Armatura **12** (**15** con *Armatura Magica*)

Punti Ferita **52**

Velocità **9** metri (6 quadretti)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)
			TS +8	TS +5	TS +6

Abilità: Arcano +8, Persuasione +6, Inganno +6
Sensi : Percezione passiva 12
Linguaggi: Comune, Orchesco
Sfida 6 (2.300 PX)

Resistenze ai danni (subisce metà danno):

Necrotico, e tutti i danni provenienti da armi non magiche (per Amuleto di Pelle di Pietra)

Resilienza magica

Mordan ha sempre VANTAGGIO sui TS contro incantesimi ed altri effetti magici.

AZIONI

Pugnale - Att. con arma in mischia o a distanza:

+6 TxC, portata 1,5 m oppure gittata 6/18 m.

Colpito: **4** (1d4 +2) perforanti.

Incantesimi

Mordan è un incantatore di 10 liv., su Intelligenza (CD 17, bonus per colpire con incantesimi +9).

Mordan può lanciare *Camuffare Se Stesso* a volontà e ha preparati i seguenti incantesimi:

◆ trucchetti (a volontà):

Luce, Mano magica, **Dardo di fuoco**,

Stretta Folgorante, Prestidigitazione

◆ 1° livello (4 slots):

Dardo incantato, Scudo, (Armatura magica*)

◆ 2° livello (3 slots):

Passo Velato, Immagine Speculare,

Suggestione

◆ 3° livello (3 slots):

Controincantesimo, (Anti-individuazione*),

Animare morti

◆ 4° livello (3 slots):

Inaridire, Allucinazione mortale

◆ 5° livello (2 slots):

Blocca mostri

*Già lanciati su di sé prima del combattimento

Ricordarsi che, se necessario, come reazione può lanciare Controincantesimo o Scudo.

Controllo dei Non-Morti: come azione bonus, Mordan può rianimare una creatura non morta da lui controllata (l'OrcoKhan) portandola a 1 pf.

AZIONI LEGGENDARIE DI MORDAN

Mordan può effettuare fino a **2 azioni** leggendarie, scegliendo tra le opzioni seguenti. Può effettuare una sola delle opzioni alla fine del turno di un'altra creatura. Le recupera alla fine del suo turno.

Trucchetto (costo: **1 azione**): Mordan lancia uno dei suoi trucchetti (evidenziati in grassetto)

Incantesimo (costo: **2 azioni**): Mordan lancia un incantesimo di 1° o 2° livello (evidenziati in grassetto) purché abbia slots ancora disponibili.

ORCO SCUDO DI ILNEVAL

Umanoide Medio (orco), CM

Classe Armatura **16** (armatura di cuoio)

Punti Ferita **35** (5d8+10)

Velocità **9** metri (6 quadretti)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Abilità: Intimidire +1, Percezione+2, Furtività +5
Sensi : scurovisione (18 metri), Percezione passiva 12
Linguaggi: Comune, Orchesco
Sfida 1 (200 PX)

Tattica del branco

L'orco ha VANTAGGIO ai TxC contro una creatura se almeno un altro suo alleato (non incapacitato) si trova entro 1,5 m dalla creatura che vuole attaccare

AZIONI

Multiattacco

L'orco compie due attacchi con la scimitarra o con la balestra.

Spada lunga - Attacco con arma in mischia:

+5 TxC, portata 1,5 m

Colpito: **8** (1d8 + 3) danni taglienti.

Balestra a mano - Attacco a distanza con arma:

+5 TxC, gittata 9/36 m.

Colpito: **6** (1d6 + 3) danni perforanti.

GANTANAR L'ARCIMAGO

Umano Medio, LB

Classe Armatura **16**

Punti Ferita **37** (15d6-30)

Velocità **3** metri (2 quadretti), disco levitante

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	8 (-1)	7 (-2)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)
Tiri salvezza +2			TS +12	TS +9	

Abilità: Arcano +13, Storia +13

Sensi : Percezione passiva 12

Linguaggi:

Comune, Elfico, Nanico, Orchesco, Draconico, Silvano

Resistenza Magica

VANTAGGIO ai TS contro effetti magici

Successo automatico vs. incantesimi necromantici

Resistenza ai Danni (subisce metà danno)

resistenza a tutti i danni derivanti da incantesimi

Sfocatura

chi cerca di colpirlo ha SVANTAGGIO.

AZIONI

Pugnale per ornamento, non riesce a combattere in mischia

Incantesimi

Gantanar è un incantatore di 15° liv., su Intelligenza (CD 20, bonus per colpire con incantesimi +10).

Gantanar ha preparato i seguenti incantesimi:

- ◆ trucchetti (a volontà): *Luce*
- ◆ 1° livello (4 slots): *Caduta morbida*
- ◆ 2° livello (3 slots):
Cecità/Sordità, Oscurità, Passo Velato, Scassinare, (Sfocatura), Suggestione
- ◆ 3° livello (3 slots):
Linguaggi
- ◆ 4° livello (3 slots):
Porta dimensionale
- ◆ 5° livello (2 slots):
Contattare Altri Piani, Costrizione
- ◆ 6° livello (1 slots):
Danza Irresistibile di Otto, Suggestione di Massa
- ◆ 7° livello (1 slots):
Teletrasporto
- ◆ 8° livello (1 slots):
Parola del potere: stordire

OGGETTI MAGICI DI GANTANAR

Veste dell'Arcimago

CA base 15, VANTAGGIO sui TS contro effetti magici, CD magica +2

Anello di protezione maggiore

+2 CA e TS

Anello dei tre desideri

...no, questo no...

Scarabeo di protezione

VANTAGGIO ai TS vs. incantesimi, successo automatico sui TS vs. effetti magici di necromanzia e di non-morti (12 cariche)

STRATEGIA DELLO SCONTRO FINALE

Round 1	Round 2	Round 3	Round 4+
GANTANAR MANOSTELLA			
(A): lancia Parola del potere: Stordire su Mordan. Mordan fallisce il TS.	(A): lancia “Suggestione di massa” su 12 orchi minori che vede fuori dalla tenda, per metterli a guardia: <i>“Non intervenite e tenete lontani tutti da questo scontro rituale”.</i>	(AB): nel caso usa “Passo Velato” per riposizionarsi in una posizione protetta. (A): lancia Suggestione su Mordan, cercando di farlo avvicinare ai PG: <i>“Vieni qui a combattere in mischia, codardo!”.</i> Mordan supera il TS.	(AB): nel caso usa “Passo Velato” per riposizionarsi in una posizione protetta. (A): lancia Suggestione su un orco facendolo smettere di attaccare un PG mal messo: <i>“Questo ormai è quasi morto, attacca quello grande e grosso”.</i>
MARGH, ZANNA ROSSA DI SARGAS			
Non dà mai attacco di opportunità perché usa sempre (AB) per l'azione “Disimpegno”			
(M): si sposta non adiacente a nemici. (A): Assassinio : 2 lame di Shargaas su di un PG che non ha ancora agito. Ha VANTAGGIO e se colpisce fa critico (18 danni per ogni lama) + avvelenamento.	(M): si sposta in mischia con un PG che sta attaccando l'OrcoKhan. (A): attacca in mischia lo stesso PG che attacca l'OrcoKhan, oppure un PG già avvelenato: 2 attacchi a +5 TxC, 13 danni + avvelenamento (TS Cost CD 12)	RICORDATI!	
IL NECROMANTE MORDAN SPIRADOLORE a.k.a. LO SHAMANO NERO			
Stordito. A fine turno riesce nel TS e l'effetto cessa.	(A): lancia “Inaridire” sul PG più minaccioso: 9d8 danni, TS Cost CD17 per dimezzare i danni. (AL): dopo il PG 3 , lancia un “Dardo incantato” con slot di 4°: 2 dardi (2d4+2 danni) su 3 PG. [Fai il bravo: non bersagliare PG a 0 pf!]	(A): lancia “Immagini speculari” ; 3, con CD 12. (AL): dopo il PG 2 , lancia un “Dardo incantato” con slot di 4°: 2 dardi (2d4+2 danni) su 3 PG. [Fai il bravo: non bersagliare PG a 0 pf!]	(A): lancia “Blocca mostri” su un PG che sta attaccando lui o l'OrcoKhan (TS Sag CD17) (AL): dopo il PG 1 , lancia “Stretta folgorante” (+9TxC con VANTAGGIO se il PG indossa armatura, 2d8 danni). Di nuovo dopo PG 2
(R): lancia “Controincantesimo” automatico contro magie potenti dei PG (palla di fuoco, trama ipnotica) RICORDATI! (R): lancia “Scudo” se viene bersagliato (+5 CA) RICORDATI! (AB): “Controllo dei non morti” per riportare in vita l'OrcoKhan con 1 pf se muore.			
ORCOKHAN			
(AB): raggiunge, usando l'abilità “Aggressività” , il PG a lui più vicino. (A): attacca in mischia : 2 attacchi a +7 TxC, 8 danni (morso) e 11 danni (spadone) (R): attacca con VANTAGGIO il primo PG vicino che lo colpisce in mischia RICORDATI!			
SPADA DI ILNEVAL			
(M): si mette a difesa di Mordan (A): attacca in mischia (2 attacchi a +5 TxC, 12 danni) o a distanza (2 attacchi a +5 TxC, 6 danni) e poi usa il Comando di Ilneval sull'OrcoKhan o un altro orco in mischia.			
(SCUDO DI ILNEVAL)			
(M): cercano di posizionarsi vicino a un PG adiacente a un altro orco o a Mordan (A): attaccano in mischia un PG: 2 attacchi a +5 TxC, 8 danni. Se il PG è adiacente a un altro orco o a Mordan hanno VANTAGGIO (Tattica del branco) .			

LEGENDA: (AB): azione bonus
(R): reazione

(A): azione standard
(M): azione di movimento

(AL): azione leggendaria

5 - EPILOGO

3.1 - RITORNO TRIONFALE
(EPILOGO POSITIVO)

Quando sia il Necromante che l'OrcoKhan sono stati eliminati, Gantanar chiama tutti i PG attorno a sé (entro 3 metri) ed effettua il teletrasporto di ritorno a TorreCatena.

Privata dei suoi capi, l'Orda Nera si disgrega, e le varie tribù restano nelle Terre Selvagge a combattere tra di loro per l'egemonia.

Quando la notizia della vostra impresa si diffonde, la popolazione vi porta in trionfo, acclamandovi Eroi di TorreCatena. Vengono proclamati tre giorni di festeggiamenti, e voi vi trovate a passare di banchetto in banchetto, attornati da bambini che vi offrono corone di fiori e disegni delle vostre imprese; bardi che fanno a gara a cantare le vostre gesta; danzatori e danzatrici che si esibiscono per voi; mercanti che vi donano il meglio delle loro merci. Ovunque si balla il ballo del cavallo.

Gli elfi rientrano nel loro Quartiere, e vengono rinnovati gli accordi tra BoscoTeschio e SpadaScudo. L'Accademia delle Stelle mette in scena uno spettacolo magico e pirotecnico come non se ne vedevano da decenni. La Gilda dei Mercanti annuncia che con i soldi messi da parte sarà scolpita una statua a ricordo delle vostre imprese.

Infine, venite convocati dal Consiglio Regio. Vi viene assegnata una medaglia d'oro di Eroi e un premio di 5.000 monete d'oro.

"Tutto è bene quel che finisce bene..." commenta Gantanar "...e a ben vedere, la profezia non si era sbagliata: nessun Orco ha riunito le tribù, abbiamo altri 70 anni di pace davanti a noi..."

3.2 - LA SITUAZIONE PRECIPITA
(EPILOGO NEGATIVO)

QUANDO AVVIENE:

se i PG sono riusciti a confezionare un incredibile *epic fail*, evitando accuratamente di cogliere alcun indizio che possa portarli dall'Orco Khan...

IL CONTE DI FERRO PERDE LA PAZIENZA

Il Conte di Ferro si rende conto che non riusciranno mai a trovare l'assassino, e, per mettere i bastoni tra le ruote ai "politici" che vogliono soppiantarlo, decide di giocarsi la sua carica di Conte in un duello sul Campo dell'Onore.

Fa quindi appendere in tutta la città grandi manifesti in cui invita chiunque voglia diventare Conte a sfidarlo in un combattimento all'ultimo sangue.

IL GENERALE CAMPOCAVALLO
ROMPE GLI INDUGI.

La mossa del Conte è tanto folle quanto illegale (non è il Conte a disporre della sua carica, ma il re di SpadaScudo). Quando Marion CampoCavallo lo viene a sapere, capisce che la situazione sta sfuggendo di mano: fa togliere ai suoi uomini tutti i manifesti di sfida (facendo infuriare il Conte) e si gioca il tutto per tutto in un'ultima trappola. Dichiarata che la mattina dopo al Quartiere degli Dèi farà un rituale che le rivelerà l'identità di chi sta tramando per la distruzione della città.

SCONTRO FINALE AL QUARTIERE DEGLI DEI

Il Conte si convince che sia un modo per toglierlo di mezzo: il rituale addomesticato indicherà lui come traditore, in modo da poterlo deporre. Si reca quindi al Quartiere degli Dèi e sfida a duello il generale CampoCavallo. Lei per tutta risposta lo fa arrestare, ormai convinta che sia lui il problema.

MORTE E DISTRUZIONE

Di fronte a questa ultima umiliazione, il Conte di Ferro dichiara che se il regno di SpadaScudo vuole che lui si tolga di mezzo, lo farà, e si suicida. In quel momento l'assassina interviene, colpendo di sorpresa il generale CampoCavallo e uccidendola.

Gantanar, disperato per la piega che hanno preso gli eventi, decide di tentare il tutto per tutto e usare l'incantesimo "Contattare altri piani", ma gli va male e muore.

Senza più i suoi capi, la città non è in grado di organizzare una difesa, e l'Orda riesce facilmente a conquistare TorreCatena e poi il mondo.

Game over.

Gli storici ancora discutono su quello che successe a TorreCatena nell'anno della Grande Invasione. Non è strano, i documenti storici erano bruciati nel rogo delle biblioteche, e i testimoni diretti erano morti per mano dell'Orda Nera.

Alcuni sostengono che il Conte Baldovin TorreCatena avesse sfidato a duello il generale di SpadaScudo Marion CampoCavallo, e i due si fossero uccisi a vicenda. Altri dicono che il Conte di Ferro si fosse suicidato quando il generale CampoCavallo l'aveva fatto mettere agli arresti, e che quest'ultima fosse poi stata uccisa da un'assassina elfica.

Si dice che in città ci fossero anche degli Eroi, ma se questo è vero, le loro azioni non bastarono a fermare l'Orda Nera.

Quello che è certo è che il giorno della Grande Invasione non vi fu battaglia. Una spia dell'Imperatore Nero aveva aperto un passaggio nel Muro con un sortilegio di PassaPareti, ed l'Orda era dilagata, massacrando tutti gli abitanti di TorreCatena e poi travolgendo le difese dei Sette Regni. L'impero del Necromante e della sua Regina Nera era durato due secoli di dolore e terrore, prima che le forze della Luce riuscissero a sconfiggerlo.



APPENDICE A - NOMI DI PNG CASUALI

NOMI DI STRANIERI

Elfi

- ◆ Vigo'ldal'villi
- ◆ Tu'lval'talilli
- ◆ Siri'lsol'silli

Nani

- ◆ Broon FondiFerro
- ◆ Thal SassoGrosso
- ◆ Danga SplendiGemma

Gnomi

- ◆ Pillo Pinkerpath
- ◆ Zikka Fastrouble
- ◆ Biiro Bangatanga

NOMI DI SOLDATI E CAVALIERI

- ◆ Aaro MazzaMarina
- ◆ Duno TagliaSchinieri
- ◆ Sera SpallaBalestra

NOMI DI TEMPLARI DELLA LUCE

- ◆ Lumen Kai / Mac / Pol

NOMI DI GENTE COMUNE

- ◆ Kuddo NasoCorvo
- ◆ Yana FuocoPannocchia
- ◆ Ulric Piegavento
- ◆ Eska RodiGemma
- ◆ Naian AcquaCheta

APPENDICE B - TABELLE DI INFORMAZIONI

	OTTIMISTI	PESSIMISTI
L'invasione	<i>"TorreCatena ha sempre resistito, resisterà anche questa volta. Uno dei nostri cavalieri vale come cento selvaggi Pelleverde!"</i>	<i>"La città è condannata. Loro sono troppi, e noi troppo pochi. Io resto solo perché se devo morire preferisco farlo combattendo"</i>
Conte di Ferro	<i>"La morte della moglie è stato un brutto colpo, l'ha buttato a terra, ma si rialzerà presto. È questo che fanno gli eroi..."</i>	<i>"Il Conte è stato un grande eroe, ma ormai è vecchio. Dovrebbe cedere il comando a qualcuno più giovane e capace, ma non lo farà mai"</i>
Generale	<i>"Dama CampoCavallo sta dando grandi feste perché vuole tener alto il morale della città, e la Luce sa quanto ce n'è bisogno!"</i>	<i>"SpadaScudo ha mandato un pugno di uomini e un generale da barzelletta perché sa che TorreCatena è destinata a cadere, e vuole tenere le forze a difesa della capitale"</i>
Scandalo del Necromante	<i>"Una pagina terribile della storia della città, ma una pagina che è stata voltata. Il male è stato sradicato, ora si deve procedere oltre"</i>	<i>"Questa città è marcia, e lo scandalo del Necromante è stata l'ennesima conferma. Davvero credete che la Gilda delle Arti sia molto diversa dalla Gilda della Luna?"</i>
Crociata della Luce	<i>"Il male era ben radicato, e solo chi non voleva vederlo non lo vedeva. Dobbiamo essere grati alla Luce per aver ripulito la città"</i>	<i>"La Crociata della Luce ha tagliato via le parti marce e cauterizzato le ferite, ma il paziente sta morendo lo stesso"</i>
Elfi	<i>"Non bisogna far di tutt'erba un fascio. Gli elfi sono brave persone, sono nostri alleati: bisogna colpire gli assassini, non gli elfi in quanto tali"</i>	<i>"È inutile che fingano sdegno, è evidente che gli elfi sono coinvolti. Sapete che stanno lasciando in massa il loro Quartiere? Non vi pare sospetto?"</i>
VerdeMorte	<i>"È strano che dopo il bando della VerdeMorte questo veleno sia di nuovo in circolazione. Spero che la situazione si chiarisca: in fondo, gli elfi sono i primi a non volere che la loro pianta sacra sia usata in questo modo"</i>	<i>"C'è poco da discutere: se una religione venera una pianta velenosa è un culto malvagio, e i culti malvagi sono proibiti in città. Gli elfi se ne facciano una ragione"</i>
Gantanar	<i>"L'Arcimago sarà vecchio e mal messo, ma resta una delle menti più acute di tutto il regno. Se c'è un modo per uscire da questa crisi, lui lo troverà"</i>	<i>"Quando Gantanar è stato sconfitto e umiliato da Hush NotteManto avrebbe dovuto capire l'antifona e ritirarsi per sempre. E invece eccolo di nuovo sulla scena. Cosa pensa di fare nelle condizioni in cui è?"</i>

TABELLA DELLE INFORMAZIONI SUI PNG

Arcimago
Gantanar
ManoStella

“Sarà anche vecchio e debole, ma è pur sempre un’Arcimago. Chi pensava che la brutta vicenda di Hush NotteManto e dello Scandalo del Necromante ne avesse piegato lo spirito si è dovuto ricredere: è un sollievo che sia tornato a presiedere il Consiglio delle Gilde e mettere la sua mente acuta al servizio della città”

Baldovin
TorreCatena
“Conte di Ferro”

“Conoscete la profezia? TorreCatena non cadrà finché un TorreCatena reggerà il Muro. Che piaccia o no, è lui il nostro Eroe, e la difesa della città dipende da lui: per questo tutti sperano che si riprenda presto e torni alla guida delle nostre forze. La salvezza del regno dipende da questo!”

Generale
Marion
CampoCavallo

“Spiace dirlo, ma per il momento non ha dato gran prova di sé: ha portato una sola compagnia di Cavalieri di SpadaScudo, un gesto quasi simbolico, e poi si è chiusa nel suo palazzo senza darsi da fare per preparare le difese. Dicono sia carina, ma un generale non deve essere carino, deve essere abile in battaglia!”

Ambasciatore
degli Elfi
Lu’lviel’iticalli

“È il simbolo vivente del legame tra elfi e umani. Ha ricoperto il suo incarico fin dal primo giorno dell’alleanza tra BoscoTeschio e SpadaScudo, oltre centocinquant’anni fa, e ha sposato una donna umana, da cui ha avuto una figlia, Bea. Ma proprio per questo il fatto che sia stato incarcerato getta ombre scure sui rapporti tra umani ed elfi”

Morte della
Contessa
Kandara

“La contessa è morta, ed è morta avvelenata con VerdeMorte. Ma queste sono le sole due cose certe di tutta questa misteriosa vicenda. Circolano voci di ogni tipo: che abbia bevuto da una coppa maledetta, che sia stata uccisa da un assassino invisibile nel cuore delle sue stanze, che il vero bersaglio fosse il Conte,... Chissà cosa c’è di vero...”

Capi delle
Gilde

Dastan SetaArgento: un ottimo mercante, ma come capogilda ha lasciato molti scontenti, perché tende a fare gli interessi della città solo quando coincidono con i propri...

Luk Lukkerdust: è arrivato da poco in città, ma si è subito ritagliato un suo spazio grazie alla sua grinta e alla sua lingua tagliente. Dal prossimo anno scolastico sarà docente di illusioni nell’Accademia delle Stelle.

Mika CuoreAmore: onesta e generosa, nonché brava ballerina e cantante. Pensate che faceva parte dell’infame Gilda della Luna, e ne è uscita pulita, senza che i Templari della Luce abbiano trovato nulla di cui accusarla.

Pardion LibroArcano: è un docente dell’Accademia delle Stelle, pedante e noioso come un fungo soporifero. Sarebbe potuto diventare Arcimago, ma non ha mai fatto la mossa di scendere in duello per reclamare la carica.

Templari
della Luce

“Come ci ricordano un giorno sì e l’altro pure, dobbiamo essere loro grati, perché hanno versato il loro sangue per liberare la città dal Necromante e dai suoi non-morti. Vero. Ma poi hanno applicato la giustizia di Tyr in maniera troppo dura, portando la città alla rovina!”

Lumen
Primus
Tal

“Il capo dei Templari è un grande campione della Luce, ma è diventato Lumen Primus troppo giovane, quando il suo predecessore è morto nel bel mezzo della Crociata della Luce contro il Necromante. Sovente esita o ha dei dubbi e allora si ritira in preghiera, a volte per settimane intere!”

APPENDICE C - LE PROFEZIE (NON) SBAGLIATE

PROFEZIA DEI CENTO ANNI:

**Passeranno cento e più anni
prima che un orco raduni di nuovo le tribù
e assalti TorreCatena.**

Fatta da: Lumen Primus Jol

Dove: sul Muro di TorreCatena, subito dopo la vittoria sull'Orda di Sanguie

Quando: 26 anni fa.

Non è sbagliata perché non è un orco a radunare le tribù, ma un Necromante umano, che si serve di un orco non-morto.

PROFEZIA DEI TORRECATENA:

**TorreCatena non cadrà
finché un TorreCatena reggerà il Muro.**

Fatta da: un alto chierico di SpadaScudo

Dove: a SpadaScudo, nell'atto di insediamento dei TorreCatena nella nuova Contea creata a sud.

Quando: 135 anni fa.

Se TorreCatena cadrà, sarà perché il Conte di Ferro non sta più reggendo il Muro, inteso come il codice d'onore dei cavalieri, avendo ucciso un innocente.

PROFEZIA VERDE:

**Quando saranno passati due giorni
non ci sarà più nessuno Straniero vivo
nel Quartiere degli Stranieri.**

Fatta da: Rora'til'aratalli, Alto Chierico elfico di Rillifane Rallathil

Dove: nel Tempio Verde nel Quartiere degli Dei.

Quando: ieri.

Vero: o sono andati via tutti, oppure smettono di essere Stranieri perché un decreto regio li equipara a Cittadini.

PROFEZIA DEL GENERALE MARION CAMPOCAVALLO:

**L'inganno sarà svelato.
L'assassina aprirà la via.
Il Capo sarà abbattuto.
La morte vedrà la luce.**

Fatta da: un alto chierico di SpadaScudo

Dove: a SpadaScudo.

Quando: tre giorni fa, subito prima di partire per TorreCatena.

Sarà svelato l'inganno di Marion o di Odelia.

L'assassina aprirà la via ai PG o al Necromante.

L'OrcoKhan o il Conte di Ferro saranno abbattuti.

La morte (il Necromante) vedrà la Luce e sarà annientata, oppure verrà allo scoperto.

APPENDICE D - SCONTRO NELLE FOGNE

In condizioni normali **le fogne sono vuote**. Non ci sono mostri, e l'unica cosa che è possibile trovare in esse sono le biglie magiche rotte subito fuori dal Repositorio Sacro e/o dalle cantine della Fortezza (e anche quelle solo se uno va a cercare a colpo sicuro, aspettandosi di trovarle).

Nel Torneo, questo era uno strumento opzionale nelle mani del DM, da utilizzare nel caso lo stile di gioco della squadra rendesse necessario uno scontro aggiuntivo.

Tu, se giochi l'avventura su più sessioni, puoi usare questo scontro a tua discrezione quando i PG si avventurano nelle fogne, per segnalare che c'è ancora della necromanzia all'opera in città.

Oppure, come finale alternativo, puoi far sì che Odelia non sia nel Mercato [cfr. 3.3.1 - La venditrice di fichi secchi, p.64] ma nel suo covo nelle fogne (la stanza presente nella mappa da combattimento, v. dopo), rendendo più laborioso catturarla.

D.1 - NON-MORTI NELLE FOGNE

Gli ingressi delle fogne sono in corrispondenza degli scarichi sulle rive del fiume. I cunicoli sono al buio, e i PG devono procurarsi una qualche fonte di luce.

Le fogne sono strutture in muratura circolari in cui si riversano gli scarichi della città. Al centro scorrono le acque melmose, mentre ai due lati ci sono dei camminamenti umidi e lerci.

Dopo un po' di cammino, arrivate a una zona più ampia, in cui convergono diversi scarichi.

In questa zona ci sono i non morti che il Necromante ha lasciato per dare man forte alla sua amata Odelia: i mostri fanno la guardia nei pressi del rifugio segreto di costei e attaccano qualunque estraneo si avvicini. Oltre ad essi sul soffitto è presente (ben nascosta) una Melma Necrotica, cioè una melma che è si è formata dall'accumulo di cadaveri e non morti nelle fogne, pronta a cadere sugli ignari PG.

Tutto quello che serve per lo scontro è descritto nelle due pagine seguenti.

D.2 - IL COVO DI ODELIA

Sulla parete delle fogne, incassata nel muro, c'è una porta di servizio a tenuta stagna di ferro arrugginito, con su avvitata una placca che rappresenta una luna crescente.

Intelligenza (Storia) CD 12:

si tratta del simbolo della Gilda della Luna, la gilda disciolta al tempo dello Scandalo del Necromante.



Questo era un rifugio della gilda, sfuggito alle attente ricerche dei Templari perché all'epoca era protetto da un incantesimo "Miraggio Arcano" (!) che attualmente è da tempo esaurito.

D.2.1 - APRIRE LA PORTA

Per aprire la porta è necessaria una prova di Forza (Atletica) CD 14 (in caso di fallimento ci si fa 1d6 danni, ma si può ritentare) o Destrezza (Arnesi da Scasso) CD 12



D.2.2 - ALL'INTERNO DEL COVO

Nel covo è possibile trovare:

- ◆ un letto con lenzuola di seta nera;
- ◆ vari cambi di vestiti da donna: da nobile, da avventuriera, abiti tradizionali elfici,...
- ◆ un po' di cibo, tra cui un barile di fichi secchi;
- ◆ un invito alla Festa Danzante Cavalcante;
- ◆ attrezzature alchemiche e degli appunti scritti in elfico su come distillare il veleno VerdeMorte;
- ◆ un forziere (chiuso) con 400 mo in gemme e gioielli assortiti;
- ◆ una scrivania con su dei fogli su cui qualcuno, dopo molti tentativi, ha distillato un messaggio in 25 parole:

Ti amo ogni giorno di più | conto impaziente i minuti che mancano alla tua venuta | Conte impazzito | Generale imbecille | nessuno prepara le difese | tutto bene

(Era ciò che aveva mandato a Mordan con l'incantesimo "Inviare" del Medaglione del Patto per la Vita).

D.3 - DATI TECNICI DELLO SCONTRO

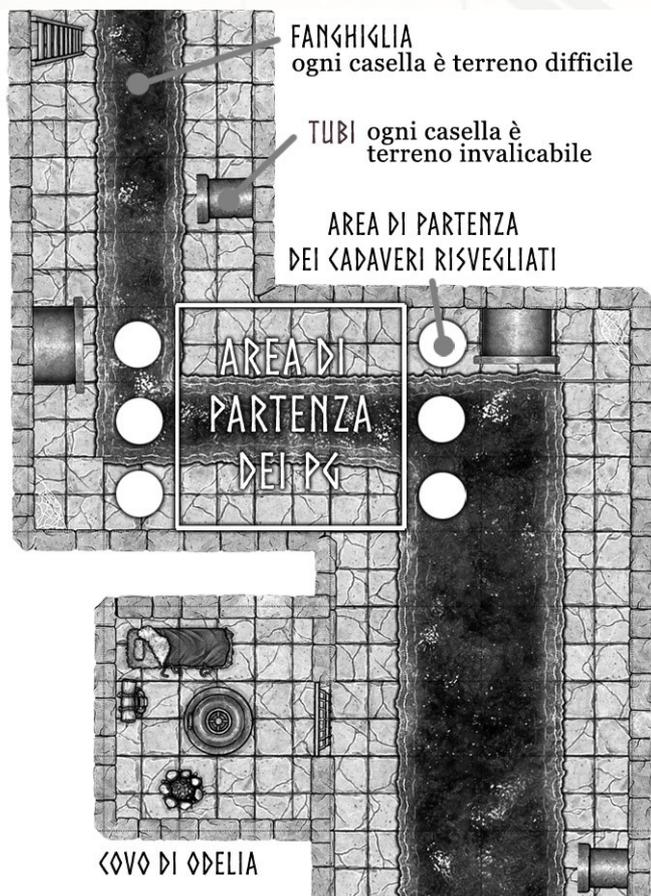
Fai posizionare i PG nella mappa da combattimento, nella zona centrale.

Dalle tubature circostanti improvvisamente escono dei getti di acqua lurida e con essa delle figure gonfie e deformi, metà davanti a voi, metà alla vostre spalle. Sono terribili non-morti!

D.3.1 - INIZIATIVA

Fai tirare l'iniziativa ai PG, ma non tirarla per i loro avversari, che invece sono disposti in questo ordine fra le iniziative dei PG.

1. PG 1 _____
2. PG 2 _____
3. Cadaveri Risvegliati (in n° uguale al n° di PG)
4. PG 3 _____
5. PG 4 _____
6. Melma necrotica (solo una)
7. PG 5 (se presente) _____
8. PG 6 (se presente) _____



CADAVERE RISVEGLIATO

Non-morto Medio, NM

Classe Armatura **10**

Punti Ferita **25** (3d8+12)

Velocità **9** metri (6 quadretti)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	8 (-1)	16 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	6 (-2)

Immunità ai danni: veleno e necrotici

Resistenza ai danni: da armi non magiche

Vulnerabilità ai danni: radioso

Immunità alle condizioni: affascinato, avvelenato, esausto e spaventato.

Sensi : scurovisione (18 metri). Percezione passiva 10

Linguaggi: comprendono brevi comandi di Odella.

Sfida 2 (450 PX)

Odore del sangue:

quando una creatura entro 1,5 m subisce danni, il Cadavere usa la sua reazione per effettuare subito un attacco "Morso", con VANTAGGIO se la creatura è "afferrata".

Fetore:

ogni creatura che inizia il turno entro 1,5 m dal Cadavere deve superare un TS Cos CD 12 o essere "Avvelenato" (ha SVANTAGGIO a TxC e prove di caratteristica) fino all'inizio del suo turno successivo. Se supera il TS, la creatura diventa immune al fetore per 24 ore.

Tempra dei Non-Morti:

Ogni volta che i danni subiti riducono i pf del Cadavere a 0 o meno, lui fa subito un TS Cos CD 5+numero di danni subiti (a meno che il danno non sia di tipo radioso). Se ha successo, rimane a 1 pf.

Focalizzato:

il Cadavere Risvegliato ha VANTAGGIO ai TS contro la capacità "Scacciare non-morti" dei Chierici.

AZIONI

Multiattacco

Il Cadavere compie due attacchi con i suoi artigli

Artigli afferranti - Attacco in mischia:

+5 TxC, portata 1,5 m, un bersaglio

Colpito: **8** (2d6+2) danni perforanti

+ **TS For CD12** per non essere "Afferrato" e Morso con VANTAGGIO (cfr. "Odore del sangue")

Morso - Attacco in mischia:

+5 TxC, portata 1,5 m, 1 bersaglio.

Colpito: **6** (1d8 + 2) danni perforanti

Lanciare fanghiglia

Il Cadavere lancia una palla di fanghiglia putrida in faccia al nemico, con gittata 3 m (2 quadretti).

TS Des CD 11.

Chi fallisce subisce 1d4 danni e ha SVANTAGGIO ai TxC fino alla fine del suo prossimo turno.

MELMA NECROTICA

Melma Grande, NM

Classe Armatura **9**

Punti Ferita **52**

Velocità **9** metri (6 quadretti)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	6 (-2)	18 (+4)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Immunità ai danni: veleno e necrotici

Resistenza ai danni: da armi non magiche

Vulnerabilità ai danni: radioso

Immunità alle condizioni: accecato, affascinato, avvelenato, prono, esausto e spaventato.

Sensi : vista cieca (18 metri). Percezione passiva 10

Linguaggi: nessuno.

Sfida 3 (700 PX)

Amorfa:

può muovere attraverso spazi stretti (2,5 cm) senza subire rallentamenti al movimento né danni.

Apparenza falsata:

quando rimane immobile, è indistinguibile da un muro sporco o una pozza di catrame.

Assorbimento necrotico:

se sta per subire danni necrotici, non li subisce ma anzi recupera un uguale ammontare di PF.

AZIONI

Inglobare

la Melma può muoversi invadendo gli spazi occupati da altre creature (max 2, di taglia media o piccola, adiacenti tra loro). Queste devono superare un **TS Des CD 13 o essere inglobate:** sono "accecate" e "trattenute" e subiscono **10** (3d6) danni necrotici. Se la Melma si sposta, le creature inglobate si muovono con lei.

All'inizio del loro prossimo turno, subiscono **10** (3d6) danni necrotici. Possono usare la loro Azione per fare una **prova Forza (Atletica) CD 13:** chi ha successo non è più né Accecata né Trattenuta e scappa in uno spazio adiacente non occupato dalla Melma.

Tentacolo necrotico - Attacco in mischia:

+6 **TxC**, portata 3 m, un bersaglio NON inglobato
Colpito: **10** (2d6+4) danni contundenti + **3** (1d6) danni necrotici.

D.3.2 - STRATEGIA

CADAVERI RISVEGLIATI

(M): usano il loro movimento per avvicinarsi a un PG e ingaggiarlo in mischia.

(A): nel caso non riescano ad arrivare adiacenti a un PG, usano **Lanciare fanghiglia**; se invece sono in mischia attaccano **2** volte con **Artigli Afferranti**

(R): se colpiscono, ricordarsi di usare **Odore di Sangue**, con VANTAGGIO se oltre ad aver colpito il bersaglio lo hanno anche afferrato).

Questo spende la loro reazione fino all'inizio del loro turno successivo. Non è che mordono a raffica chiunque 25 volte a turno di combattimento... ("Oh, no, mi sono tagliato un dito!" *Gna-gna-gna-gna-gnam!*. "E ora sono un po' morsicato..." *Gna-gna-gna-gna-gnam!* Eccetera...)

Nota: Se un PG chierico usa "Incanalare Divinità: **Scacciare non morti**", il numero di non-morti che non supera il TS è fisso:

2 cadaveri risvegliati per gruppi da 4-5 PG

3 cadaveri risvegliati per gruppi da 6 PG

In questo modo il risultato è uniforme per tutte le squadre e il combattimento più soddisfacente per i giocatori.

MELMA NECROTICA

(M): inizia lo scontro in una tubatura sul soffitto, da dove si lascia cadere su un paio di PG adiacenti fra loro. Se non ci sono PG adiacenti tra loro, sceglie una sola vittima, in posizione centrale.

(A): Usa **Inglobare**.

Dal 2° round:

(M): se ha meno di 2 creature al suo interno, si muove per invadere le caselle di altre creature.

(A): in questo caso, usa di nuovo **Inglobare**. Altrimenti, attacca con **Tentacolo necrotico** un avversario non inglobato a 1 o 2 quadretti: quello che le ha fatto maggior danno, oppure quello più ferito (sente la morte che aleggia su di lui).

D.3.3 - FINE DELLO SCONTRO

Tanto i non-morti quanto la melma combattono fino alla morte.

**Avventura ufficiale da torneo
di Dungeons & Dragons 5° edizione
delle associazioni Gruppo Chimera
e Revelsh Blind Beholders APS**



IDEAZIONE & SVILUPPO

Ennio «Egoron» Guglielmetto

PLAYTEST & INSIGHTS

Antigone «Szass Tam» Barbera
Diego «Galahad» Barbera
Alessandro «Alone» Bena
Federica «Freddi» Bettoja
Cinzia «Ciricinzia» Cappadona
Davide «Kappa» Cappadona
Daniele «Thrain» Codebò
Marco «Mark» Colla
Andrea «Styles» Colucci
Federico «Andrè Duval» Crivellin
Dino «Shardan» Destefano
Marco «Arad» Femia
Marco «Capt. Hann» Gagliolo
Elisa «Turingwethil» Gallinatto
Marco «Linkinzero» Garibaldi
Marco «Pardo» Giardino
Giuseppe «Android» Giudice
Davide «Raiden» Gobbi
Simone «Folle Demiurgo» Gualerzi
Nicola «Minokin» Marchi
Renato «Milo Greenbottle» Mauro
Roberto «Random» Pozzati
Filippo «D.F.» Pusset
Alberto «Sol'Kantar» Tonda
Clara «Leannan» Vironda

ILLUSTRAZIONI & GRAFICA

Ennio «Egoron» Guglielmetto

SEZIONE TECNICA & STATISTICHE DELL'AVVENTURA

Federica «Freddi» Bettoja,
Filippo «D.F.» Pusset,
Alberto «Sol'Kantar» Tonda

BACKGROUND & SCHEDE TECNICHE DEI PG PREFATTI

Antigone «Szass Tam» Barbera
Filippo «D.F.» Pusset

LOGISTICA & MASTER EVENTO

Antigone «Szass Tam» Barbera
Diego «Galahad» Barbera
Alessandro «Alone» Bena
Federica «Freddi» Bettoja
Luca «Ashen Shugar» Bobbio
Cinzia «Ciricinzia» Cappadona
Davide «Kappa» Cappadona
Daniele «Thrain» Codebò
Andrea «Styles» Colucci
Federico «Andrè Duval» Crivellin
Dino «Shardan» Destefano
Elisa «Turingwethil» Gallinatto
Marco «Linkinzero» Garibaldi
Marco «Pardo» Giardino
Giuseppe «Android» Giudice
Davide «Raiden» Gobbi
Simone «Folle Demiurgo» Gualerzi
Ennio «Egoron» Guglielmetto
Nicola «Minokin» Marchi
Renato «Milo Greenbottle» Mauro
Roberto «Random» Pozzati
Filippo «D.F.» Pusset
Alberto «Sol'Kantar» Tonda
Clara «Leannan» Vironda
Gabriele «Wolf» Vissio

Ringraziamo inoltre tutti coloro che, pur non essendo stati citati nei punti precedenti hanno, a diverso titolo, contribuito alla riuscita dell'evento.

Introduzione	2
Cosa è successo	6
Cosa sta succedendo	8
1 - Il Consiglio delle Gilde	10
1.1 - La posizione delle Gilde	10
1.2 - La Gilda degli Avventurieri	13
1.3 - A colloquio con Gantanar	14
2 - Indagare in città	18
2.0 - Raccogliere informazioni	18
2.1 - Il ponte coperto	22
2.2 - La fortezza di TorreCatena	22
2.2.1 - Le guardie alle porte	22
2.2.2 - A colloquio con il Conte di Ferro	25
2.2.3 - Le cucine (investigare sulla morte della Contessa)	29
2.2.4 - Visitare la prigione	30
2.2.5 - Finire in prigione	31
2.3 - Il Quartiere degli Stranieri	32
2.3.1 - Parlare con gli elfi	33
2.3.2 - Parlare con il capo della Gilda degli Stranieri	34
2.4 - Il Quartiere degli Dèi	35
2.4.1 - Visitare il Tempio della Luce	36
2.4.2 - Visitare il repositorio sacro del Tempio della Luce	38
2.4.3 - Chiedere servizi sacri	41
2.4.4 - Visitare il Tempio Verde	42
2.4.5 - Altri templi	42
2.5 - Il Quartiere dei Nobili	42
2.5.1 - Palazzo BrillaGemma	42
2.5.2 - Palazzo CampoCavallo	45
2.5.3 - Palazzo del Necromante	45
2.6 - Il Quartiere del Mercato	46
2.6.1 - Parlare con il capo della Gilda dei Mercanti	46
2.6.2 - Parlare con il capo della Gilda delle Arti	47
2.7 - Parlare con altri notabili	49
2.7.1 - Parlare con il comandante della Milizia	49
2.7.2 - Parlare con il capo della Gilda della Sapienza	51
3 - Eventi opinabili	52
3.1 - Festa danzante a palazzo CampoCavallo	52
3.2 - Il prigioniero orco	58
3.3 - Incastrare l'assassina	61
4 - Conclusione	68
5 - Epilogo	74
Appendice A: Profezie	75
Appendice B: Nomi di PNG casuali	75
Appendice C: Scontro nelle fogne	76




SPADASCUDO

CONTEA DI
ROCCIAMARTELLO

REGNO DI
SPADASCUDO


PORTOFELICE

MARE
BLUCORALLO

BOSCOTESCHIO


PAKETEMPESTA

CONTEA DI
TORRECATENA

TORRECATENA

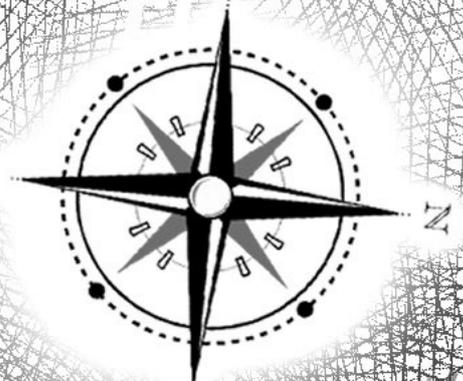
MONTI CATENA
OCCIDENTALI

MONTI CATENA
ORIENTALI

GRANDE
VERDE

TERRE
SELVAGGE

FANGOFONDO



FUME SALTAFONTE

FORTEZZA
DELLE AKQUE

FUME ILLIAKQUE

QUARTIERE
DEGLI DEI

QUARTIERE
DEI NOBILI

QUARTIERE
DEL MERCATO

QUARTIERE
DEGLI STRANIERI

FORTEZZA
DELLA PORTA

PONTE
GRANDE

PORTOKATENA

FORTEZZA DI
TORREKATENA

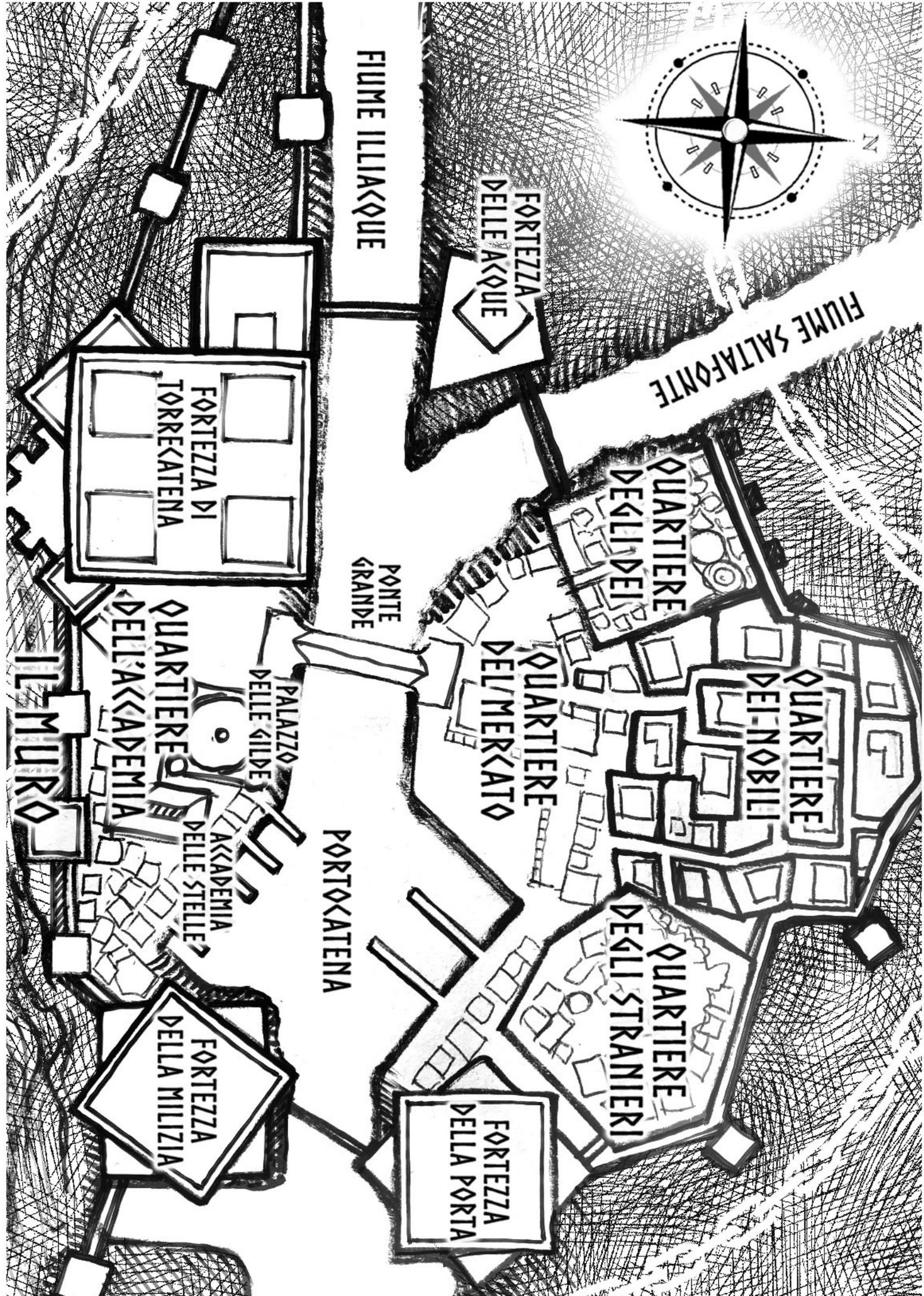
PALAZZO
DELLE GILDE

QUARTIERE
DELL'AKKADEMIA

AKKADEMIA
DELLE STELLE

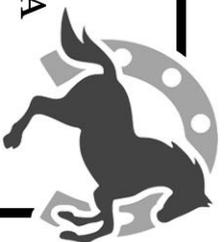
FORTEZZA
DELLA MILIZIA

IL MURO





LA SIGNORIA VOSTRA
È CORDIALMENTE INVITATA
ALLA



Festa D'argento Cavalcante

di Miriam Campo Cavallo

STASERA AL TRAMONTO,
A PALAZZO CAMPOCVALLO.

FESTA IN GRANDE ABITO,
SENZ'ARMI, MAGIE E UNIFORMI

CAVALLO DA BALLO SARÀ DATO
A CHI SPROVVISTO



IL MURO

VALORE E CORAGGIO
NEL VIVERE
COME NEL MORIRE

DEDIZIONE AL MURO
COME ALLA CONTEA,
E ALLA CONTEA
COME AL REGNO

DIFESA DEL DEBOLE
COME DEL FORTE,
DEL POVERO
COME DEL RICCO,
DEL PICCOLO
COME DEL GRANDE.



GANTANAR MANOSTELLA
PRESIDENTE DEL CONSIGLIO DELLE GILDE



DASTAN SETARGENTO
CAPO DELLA GILDA DEI MERCANTI



LUK LUKKERDUST
CAPO DELLA GILDA DEGLI STRANIERI



MIKA CUOREAMORE
CAPO DELLA GILDA DELLE ARTI



PARDION LIBROARCANO
CAPO DELLA GILDA DELLA SAPIENZA



NIDEL PICCASELVA
CAPITANO DEI CAVALIERI DEL MURO



BEA LULLU'LVIEL'ILLI
FIGLIA DELL'AMBASCIATORE ELFICO



TORGAN FOGLIAFRECCIA
COMANDANTE DELLA MILIZIA CITTADINA



LUMEN SEKUNDUS KOL
LUOGOTENENTE DEI TEMPLARI DELLA LUCE



LUTHAN BRILLAGEMMA
PATRIARCA DELLA FAMIGLIA BRILLAGEMMA



BALDOVIN TORRECATENA
"IL CONTE DI FERRO"



MARION CAMPOCAVALLO
GENERALE DEI CAVALIERI DI SPADASCUDO



CAMPIONE ORCHESCO DELL'ORDA NERA



VENDITRICE DI FICHI SECCI



MIRILLA SMIRKA
SERVIRICE DI LUK LUKKERDUST



L'INGANNO SARÀ SVELATO
L'ASSASSINA APRIRÀ LA VIA
IL CAPO SARÀ ABBATTUTO
LA MORTE VEDRÀ LA LUCE

VALDON
PASSAMARE

LANDAMAR
TESTACODA

GRUNT
ROCCIAMARTELLO



XANIA
TRIPPLETROP

