

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura Livello Base

La Società Velata

di David Cook

Traduzione: Stefano Mattioli



Specularum. Tre fazioni in lotta, un assassinio. Torenescu, Radu o Vorloi - Chi è il responsabile?



La Società Velata

Preparare l'Avventura	2
Le Famiglie di Specularum	4
Il Festival di Lucor	5
Sotto il Pavimento	7
L'Indagine	10
Rivolta	11
Impiego	14
Ulteriori Indagini	16
L'Inseguimento	17
Le Sale dei Velati	18
Dopo l'Avventura	20
Nuovi Mostri: Fiore-Sirena	22
Personaggi Pre-Generati	23

Crediti

Editoria: Anne C. Gray

Progetto Grafico: Ruth Hoyer

Grafica Copertina: Steve Chappell

Grafica Interna: Jim Roslof

Traduzione: Stefano Mattioli

Dungeons & Dragons, D&D, Mystara ed il logo TSR sono marchi registrati di proprietà di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.

Prefazione

La luce dell'alba si insinua attraverso la finestra ad illuminare l'uomo il quale, cupo, siede sulla sedia. Catha Radu, fratello di Anton Radu (il capo della Società Velata), sta pensando. "Oggi è il giorno," dice a sé stesso. "Oggi è il giorno per far muovere il mio piano," Cartha sorride.

Sotto la finestra della torre, gli abitanti della città si svegliano lentamente. Oggi è il Festival di Lucor. Le massaie aprono gli scuri al mattino. I pescivendoli e i venditori ambulanti incoraggiano con i loro richiami. Attori e giocolieri riempiono le strade, alzandosi dai loro giacigli di paglia nelle stalle.

Lungo una strada polverosa alcuni chilometri fuori dalla città, un piccolo gruppo si desta anch'esso. Alcuni si sgranchiscono le ossa anchilosate, indolenzite da una notte sull'erba umida. Altri puliscono le proprie armi ed armature. Con poco trambusto, disfano il loro accampamento e si mettono sulla strada ancora una volta. L'eccitazione fremente fra loro, perché oggi raggiungeranno la città di Specularum-la patria della loro nuova fortuna!

La Società Velata è un'avventura ambientata nella città di Specularum. Personaggi verranno coinvolti nelle lotte di potere per la città.

La Società Velata comprende delle strutture in carta che introdurranno un elemento tridimensionale nella tua campagna. Ritaglia e costruisci le strutture che si trovano al centro del modulo. I giocatori potranno così vedere come appare la città e dove avvengono gli eventi.

Prima di svolgere il primo incontro, leggi questa introduzione e l'incontro con attenzione. Non è necessario leggere l'intero modulo prima di iniziare a giocare. L'avventura dura diverse notti; leggi solo quelle parti che vorrai svolgere in una sessione.

Specularum

L'ambientazione di questa avventura è la Città di Specularum (mostrata nella mappa).

Specularum, la capitale del Granducato di Karameikos, è la città più importante dell'area. Specularum ed il Granducato sono governati dal Duca Stefano Karameikos III. Specularum è al casa del Duca, ed il centro di commercio del suo ducato. Nella città e nei dintorni vivono circa 5.000 persone. Ci sono agricoltori, artigiani, marinai e mercanti.

La città è accessibile mediante un porto. Il porto è protetto dal mare da due lunghe frangiacque. Un grande fiume a est della città permette alle navi di portare i carichi nell'entroterra verso le altre città del ducato.

Il duca ha protetto la sua città dagli attacchi ergendo una cinta muraria. Lungo le mura sono distribuite 24 torri. Il suo castello si trova su una collina scoscesa che domina l'entrata del porto. Nella città il Duca mantiene 500 soldati pronti per qualsiasi emergenza. Il Duca ha inoltre una truppa d'élite, la Guardia Elfica, che intraprende missioni speciali e a volte funge da sua guardia del corpo. L'intera Guardia Elfica spesso pattuglia le terre boschive settentrionali.

Proprio a sud della città c'è la residenza privata del Duca, gestita da un leale cugino. Questo terreno ha sempre boschi e giardini ben tenuti. E' circondato dal un basso (4,5 metri) muro.

Il Duca usa questa residenza come palazzo estivo e riserva di caccia. Chiunque venga trovato su questo terreno viene trattato come un bracconiere.

I poveri lavoratori e i ladri insignificanti vivono proprio al di là delle mura cittadine. Lavorano nelle campagne periferiche e nel Feudo di Marilenev, una tenuta che circonda la città.

C'è una mappa delle strade della città nell'interno della copertina. Questa mappa mostra solo poche edifici specifici. Usa questa mappa quando i personaggi si muovono nella città. Siccome le strade sono strette, fangose e affollate, il movimento dei personaggi sarà lo stesso di quello in un dungeon.

Gli incontri sono legati a strade specifiche. Mentre l'avventura prosegue, potresti voler annotare le informazioni sulla mappa-la posizione di una locanda o il nome di un armaiolo. La città ha tutti i servizi standard dei quali i personaggi necessitano; piazza i negozi dei servizi dove desideri.

La città è affollata, rumorosa, un luogo poco igienico. E' come le città medievali della Germania in Italia. Leggere materiale riguardo queste città fornirà informazioni utili nel descrivere Specularum.

Le strade sono molto strette, contorte e buie. Non c'è sistema fognario, eccetto per degli scolli al centro delle strade. Maiali, pollame, oche e capre non sono insolite nelle sezioni più povere della città.

Molti edifici hanno uno o due piani. Sono fatti di mattoni argilla secca o di fango e canniccio, costruite su un'intelaiatura di legno. Pochi edifici sono costruiti in pietra o in mattoni. Molti negozi sono al piano terra, mentre l'abitazione del proprietario si trova al primo piano.

L'acqua viene raccolta attraverso pozzi pubblici, oppure dal fiume quando la marea defluisce.

Criminalità e bande sono comuni. Le bande si radunano vicino alle mura della città e nelle squallide sezioni a tarda notte.

Svolgere un'Avventura in Città

Molte delle tue avventure si sono svolte nei dungeon. Quest'avventura è molto differente-l'azione ha luogo nella città. I giocatori spesso ti sorprenderanno con le loro decisioni ed azioni. Come diventano coinvolti negli eventi di quest'avventura, i loro personaggi andranno in luoghi e faranno cose che non sono spiegate qui.

Permetti ai personaggi di visitare luoghi non mostrati nelle mappe. Lascia che i giocatori si annotino il nome dei luoghi, la sua locazione e qualsiasi fatto importante al riguardo. Se i personaggi ritornano in quel luogo, lascia che il giocatore ti ricordi l'importante dettaglio. Ciò renderà il tuo lavoro più facile e incoraggerà i giocatori a fare attenzione e ricordare i dettagli.

I personaggi avranno modo di interagire con i PNG che sono dettagliati in quest'avventura. Niente panico! Divertiti con il tuo compito di DM - prendi il ruolo dei PNG e interpretali come un attore. Dai a queste persone un carattere e delle emozioni. Dai ai giocatori ragione di ricordare i PNG. Ancora, se il PNG è importante, lascia che il giocatore si annoti fatti al suo riguardo-dove può trovarlo, che aspetto ha e cosa conosce.

Strutture di Carta

n.d.t: Nell'avventura originale veniva fornito al centro del modulo del materiale per costruire delle strutture di carta tridimensionali che fungevano da edifici con cui costruire le scene. In questa traduzione queste strutture di carta sono mancanti, ma le mappe fornite sono sufficienti a descrivere le scene. Se il DM lo desidera può costruire degli edifici tridimensionali per rimpiazzare quelli del modulo.

Incontri

Questa avventura è divisa in una serie di incontri separati. Tutti gli incontri, quando collegati assieme e svolti in ordine, fanno l'avventura completa. Gli incontri diversi che in altre avventura D&D®. In questi incontri, sarà facile che i giocatori non agiscano sempre come un gruppo. Alcuni dei personaggi potrebbero allearsi con una famiglia, mentre altri potrebbero associarsi ad un'altra. Se ciò accade, i personaggi potrebbero ritrovarsi in conflitto l'uno con l'altro. Ciò è possibile; comunque, non forzare i giocatori in situazioni dove rischierebbero di uccidersi l'un l'altro. Permettigli di sfuggire a tali situazioni, ma non renderlo facile.

Alcuni incontri hanno luogo nelle strade della città. Le mappe fornite nell'avventura mostrano come disporre o disegnare gli edifici per formare le scene.

Incontri Casuali

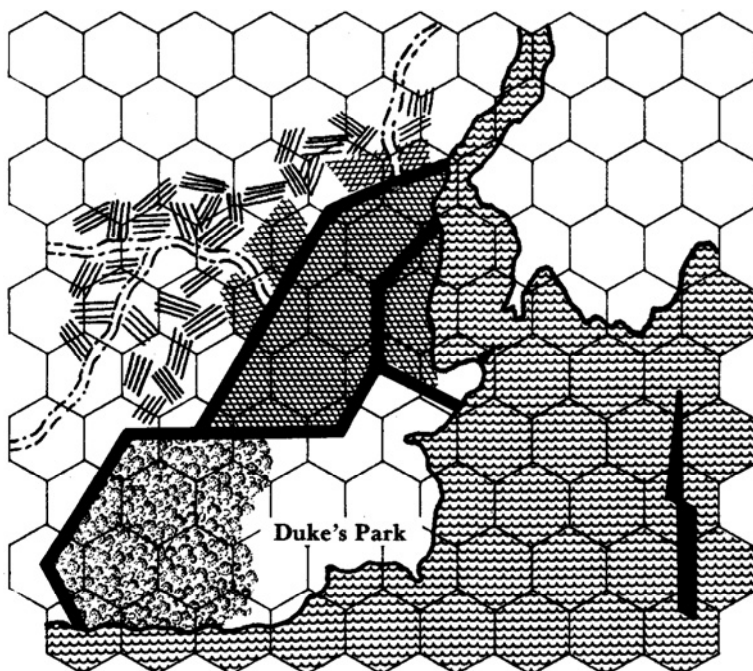
Non ci sono incontri casuali in quest'avventura. Se i personaggi necessitano di trovare una comune persona povera (un monello di strada, un mendicante, un mercante, ecc.), non avranno gran problemi. Se vogliono trovare una persona inusuale (un chierico, un guerriero, un mago, un nobile, ecc.), dovranno andare in un posto dove tali persone possono essere trovate (un tempio, per esempio) o passare del tempo o spendere denaro visitando locande, mercati e taverne facendo domande. Se i personaggi vogliono trovare o parlare con una persona particolarmente potente o importante, le loro probabilità sono quasi inesistenti a meno che non abbiano ragioni o informazioni importanti.

La città ha diverse chiese, molte dei quali di chierici legali. Ci sono poche chiese Neutrali, ma non seguite da molte persone. Ci sono perfino chiese Caotiche; queste sono molto segrete e non rendono nota la loro esistenza in nessun modo. Se i personaggi necessitano di cure o aiuto simile, possono ottenere tali servizi se il loro chierico va in una delle sue chiese. Naturalmente, ai personaggi verrà richiesto un qualche tipo di offerta (qualsiasi cosa dai fiori agli oggetti magici) e potrebbe essere richiesto di svolgere qualche servizio per la chiesa.

Nota: I PNG elencati come Umani Comuni hanno una penalità di -1 al tiro per colpire e di -1 al tiro-salvezza. Hanno i tiri-salvezza di un Guerriero di 1° livello.

I personaggi si curano di 1 pf per ogni giorno di riposo. Il riposo si intende senza combattimenti, senza uso di magia o il muoversi solo all'interno della locanda (piano terra, primo piano, ecc.).

Mappa 1 SPECULARUM



Specularum



Boschi



Campi

1 esagono = 800 m

Le Famiglie di Specularum

Tre famiglie sono coinvolte nella lotta per il potere in Specularum. Ogni fazione è identificata dal nome della famiglia.



Radu

All'età di 63, ancora molto vitale, Anton Radu controlla la sua famiglia e la sua organizzazione con mano ferrea, ma nascosta. E' assistito da suo fratello Cartha, i suoi figli Zweis e Antonito e i loro figli Theodosius, Emil, e Pieter.

Sono anche i capi della Società Velata, che usa il terrore ed il crimine contro tutti i suoi nemici. Solo alcuni membri della società conoscono la vera identità dei propri capi.

La famiglia Radu ha molti contatti nella zona dei negozi e del mercato della città. Il loro forte controllo sui quartieri che si affacciano sull'acqua e delle mura di Specularum influenzano grandemente gli affari della costruzione di navi e dell'import/export. I Radu tentano di ottenere il controllo dell'istituzione dei prestiti di denaro e degli affari della città in modo da poter dettare dei termini al Duca.



Torenescu

Una volta potente fazione al controllo degli affari quotidiani della città, la famiglia Torenescu è stata indebolita dalla morte della sua guida, Christoph Torenescu. L'attuale capo famiglia è suo figlio Aleksander, un giovane di 26 anni. A causa della giovane età di Aleksander e dei bisticci interni (specialmente fra Aleksander e suo zio, Boris), la famiglia Torenescu ha perso potere e seguaci.

La famiglia vuole ritornare alla sua gloria precedente. I Torenescu hanno ancora grande influenza politica e un discreto

controllo su "La Collina," il quartiere nobile della città. Altri che parteggiano per i Torenescu sono Lady Magda, Yaros (uno dei Consiglieri Privati del Duca) e "Lord" Dmitrios (il Principe dei Mendicanti)



Vorloi

Considerata dalle altre fazioni una famiglia arricchita, i Vorloi hanno rifiutato di adattarsi allo stampo politico. La fazione è apertamente controllata dal barone Vorloi. Attingendo dalle proprie risorse come un principe mercante di successo, il Barone Vorloi mantiene una flotta di navi mercantili a dispetto della famiglia Radu. Resiste a tutti i loro tentativi di controllar i suoi affari (o gli affari di coloro che parteggiano con lui). Nemmeno i Torenescu sono gran che contenti dei Vorloi, da quando il barone si rifiutò di allearsi con essi semplicemente perché i Torenescu rappresentano la nobiltà.

Vorloi preferisce che lui e coloro che si alleano con lui vengano lasciati in pace. E' stato in grado di mantenere la sua indipendenza mediante la sua influenza sulla cerchia militare attorno al Duca. Spera di ottenere più potere e di spremere importanti concessioni commerciali dal Duca. Per raggiungere i suoi obiettivi, cerca di evitare conflitti aperti e mettere a tacere qualsiasi cattiva notizia che possa raggiungere il Duca. Evitare il generarsi di qualsiasi problema impedisce alle altre famiglie di ottenere favori dal Duca.

Gli altri membri della fazione dei Vorloi comprendono la figlia del Barone Marianna, Mikel (il Comandante delle Guardie Phorsis) e l'Ammiraglio Hyraskos. Ha anche un figlio, Grygori. Sfortunatamente, il ragazzo è di mente semplice ed un completo cretino, con gran disgusto del padre.

Anton Radu si sporse in avanti, appoggiando le sue braccia ossute sul tavolo. Guardò attentamente gli altri – Zweis, Antonito e Cartha – cercando di indovinare i loro dubbi nascosti. “E’ vero che Lady Magda sarà al festival?”

“Sì, padre,” dice in fretta Zweis. “Guiderà la Parata delle Vergini fin dal suo castello.”

“I membri sono stati informati. Tutto sarà pronto,” Brontola pacato Cartha.

“Ed i nostri amici, Antonito, sospettano qualcosa?”

“Il rapporto delle mie spie lo conferma, Padre. Nessuno sospetta.”

Antonito abbassa velocemente lo sguardo dagli occhi del padre.

“Molto bene. Allora al Festival di Lucor, Procederemo.”

Entrare a Specularum

La **Mappa 2** mostra come disporre o disegnare gli edifici per questo incontro. Sistema la scena come mostrato, senza, per ora, posizionare i personaggi.

Questo incontro ambienterà i giocatori con la città e come le cose devono essere svolte qui. Incoraggia inoltre i giocatori ad allearsi con differenti fazioni per la lotta al potere. Permetti ai giocatori di fare domande e di apprendere riguardo ciò che li circonda mentre giocano. Tieniti pronto a rispondere a domande comuni: C’è una locanda nei paraggi? Quanto costa? Che ora è?

All’interno della Città

I personaggi entrano in città per la prima volta. I giocatori dovrebbero posizionare i loro segnalini al di fuori dei cancelli cittadini.

Il cancello è aperto. Alcuni soldati armati di lancia poltriscono vicino all’entrata. Indossano un tabarro rosso e blu con l’effigie di una nave sul davanti. Al di là del cancello c’è una stretta strada fangosa. E’ ingolfata di persone. Gran parte indossano i loro vestiti migliori e molti indossano vestiti riccamente colorati. Giocolieri e mangiatori di fuoco sono sparsi fra la folla. Il rumore prodotto dai fischi, i tamburi, i canti e il chiacchierio contento rende il normale parlare impossibile.

“Fermi! Volete entrare a Specularum?” grida una guardia all’interno del cancello. “Il dazio è di 8 ma, per ognuno di voi. Tutti le armi tranne i pugnali devono essere avvolte in stracci. Le armi non avvolte verranno multate. L’assassinio mediante un’arma non avvolta è punito con la confisca dei beni o la morte. Interferire con gli uomini del Duca comporta la prigionia. L’attività sovversiva è molto piacevole-vi assicura un giorno di lenta tortura e poi verrai trascinato e imprigionato. Quindi divertitevi.”

La guardia appare piuttosto annoiata. Cerca di guardare il festival di sottocchi mentre i personaggi gli parlano. Recita il suo discorso a memoria, diventando interessato solo quando comincia a parlare delle punizioni inflitte a causa dei crimini.

La guardia raccoglie il dazio dai personaggi (3 ma delle 8 finiscono nelle sue tasche). Controlla tutte le armi per vedere se sono assicurate. Lega le spade con stringhe e avvolge le lance e simili con stracci. Ci vuole un intero round ai personaggi

per rimuovere i legacci dalle loro armi. Dopo aver assicurato le armi, la guardia ha vissuto qui per tutta la vita e può rispondere a molte delle domande postegli riguardo la città e cosa sta succedendo.

Al di là del cancello turbinava una folla di persone. Il fango schizzava qua e là lasciando macchie sugli stivali della folla. La gente si affannava per ottenere un posto da cui si vedano gli acrobati, tiratori di coltelli, orsi danzanti e menestrelli. L’odore di fogna, carne alla griglia, pane, sudore e vino si mischiavano in uno strano odore inoffensivo.

All’improvviso la folla si fa da parte lungo la strada. La musica scema e cambia nel suono di campane e canto. Diversi uomini portano statue che sembrano fluttuare al di sopra delle teste della folla. Segue una sedia a portantina, posta sulle spalle di chierici.

“Arriva la processione!” grida un giovanotto.

La Processione di Lucor avanza verso il cancello. La processione è una celebrazione religiosa in onore di un leggendario chierico locale di nome Lucor. Si snoda attraverso le strade della città fino al porto, dove la statua di Lucor viene varata a galleggiare sul mare. Ogni anno, guida la processione una donna di notevole rango e importanza. Quest’anno è Lady Magda ad avere questo onore, un membro della fazione dei Torenescu.

Il festival è di grande importanza. Questo fatto ben si adatta al piano dei Radu – se il festival ha dei problemi, problemi che appaiono causati dai sostenitori dei Torenescu, i Torenescu cadranno in disgrazia.

La processione si ferma. Qualcosa sta accadendo alla sua testa. Tre uomini stanno discutendo. Un mormorio generale si sparge fra la folla, mentre la gente si muove sul retro della processione. Due uomini, uno piccolo, grassoccio e butterato, l’altro alto e snello, stanno discutendo con il capo portatore della portantina.

Arrabbiato, quello piccolo, grassoccio e butterato dice al capo portatore, “Stupido testa pelata, voi Torenescu pensate che la strada sia vostra? C’è spazio per tutti noi, anche senza le vostre abitudini scimmiesche!”

Il capo portatore agita in modo sprezzante una verga contro la faccia dell’uomo basso. “Levati dal corso della Processione di Lucor, feccia Radu!”

L’uomo alto e snello, sputa contro la statua di Lucor e dice, “Quel vecchio cretino? Non farmi ridere!”

Il capo portatore colpisce l’uomo alto, mandandolo a terra fra la sporcizia. L’uomo basso si tende, pronto ad affondare.

Se i personaggi agiscono, possono evitare la violenza. Se favoriscono i due uomini, i Radu cercheranno di seguirli. Se parteggiano con il portatore, verranno visti dai sostenitori dei Torenescu. Storie dell’incidente circoleranno per la città. Se i personaggi continuano a guardare senza coinvolgersi, due uomini in livrea verde interromperanno la disputa e pacificheranno le due parti. Questi uomini sono servitori dei Vorloi.

Dopo questa scena, i personaggi possono apprendere di più riguardo le famiglie chiedendo a chiunque si trovi nei

Il Festival di Lucor

paraggi. Alcuni risponderanno in modo neutro, mentre altri supporteranno con fervore una fazione o l'altra. Quando l'incidente sarà terminato, la processione si muoverà.

Trovare una Stanza

Quando i personaggi decidono di trovarsi una stanza (ricordaglielo domandandogli dove hanno intenzione di dormire), troveranno tutte le locande molto affollate. Ovunque chiedono, solo una stanza è disponibile, un piccolo buco che non può ospitare più di 3 persone. Se vogliono, possono avere la stanza per 1 mo a notte per persone. Avvisa che gli altri personaggi potranno avere una stanza alla locanda dall'altra parte della strada. Ci sono stanze per tutti, ma significa che diversi personaggi dovranno dormire in un'altra locanda. Se i personaggi rifiutano di prendere una stanza, dovranno passare la notte nel fango delle strade.

Quando i personaggi pagano per le loro stanze, avvisa uno dei personaggi che gli manca un po' del suo denaro. E' stavo derubato. Non dovrebbe mancare molto denaro, solo quel tanto che basta per ricordare ai personaggi di stare attenti.

Durante la sera, accadrà uno degli eventi seguenti ad ogni personaggio o gruppo di personaggi. Se possibile, non far accadere lo stesso evento a tutti i personaggi. Il primo evento dovrebbe essere utilizzato per guerrieri e personaggi dall'aspetto robusto, il secondo per i ladri o un personaggio che si trova all'esterno della locanda.

Primo Evento

Leggi quanto segue ad un personaggio dall'aspetto robusto mentre si rilassa all'interno della locanda.

I cittadini hanno in fine rallentato le loro celebrazioni del festival, sebbene ci siano voluti parecchio tempo, cibo e bevande forti. Dalle vicinanze in questa fumosa sala comune proviene una forte voce alticcia.

Un uomo sfregiato addita. "Hey voi, là! Serve lavoro? Qui, sedete e bevete. Ho bisogno di uomini forti. Teosius è il mio nome. Sembrate coraggiosi. Vi va di guadagnare del denaro?"

Teosius spiega che sta cercando persone fidate per svolgere occasionali compiti in sua vece. Nessuna delle missioni comporta nulla di illegale, ma potrebbero esserci dei pericoli. Farà molta pressione affinché i personaggi firmino l'accordo. Se lo fanno, come segno di buona fede, Teosius darà ad ogni personaggio che acconsente 3 mo. Si metterà in contatto con loro quando necessario. (Teosius cercherà di contattare i personaggi nella sezione "Ingaggio".)

Teosius lavora per i Torenescu e così farà qualsiasi personaggio che lavori per lui. Se i personaggi chiedono del suo conto, apprenderanno che Teosius è un rispettato scultore di opere in legno e artigiano della città. E' risaputo che svolga una gran quantità di lavoro per i nobili della città, e si vocifera che abbia un bel gruzzolo di denaro da parte.

Secondo Evento

Leggi quanto segue a un ladro o a un personaggio che si trovi fuori dalla locanda.

Fuori dalla locanda, un uomo vi passa accanto. Cammina sbandando a causa dell'ubriachezza. Sorride e annuisce con la testa. All'improvviso, tre uomini incappucciati escono dalle ombre e l'ubriaco si volta. Nessuno degli uomini porta armi visibili.

"Allora, nuovo in città, eh?" chiede l'uomo ubriaco, che ora appare piuttosto sobrio. "Sembra tu abbia bisogno di qualche lavoretto. Ora, abbiamo un po' di cose che devono essere fatte e ci sembri piuttosto in gamba. Sono sicuro che ti andrà di aiutarci. Risiedi qui?" chiede, indicando la locanda. "Sarebbe davvero una buona idea se non ti allontani per un po'. Ci vedremo domani notte. Ecco, prendi," dice, Ti getta un piccolo borsello.

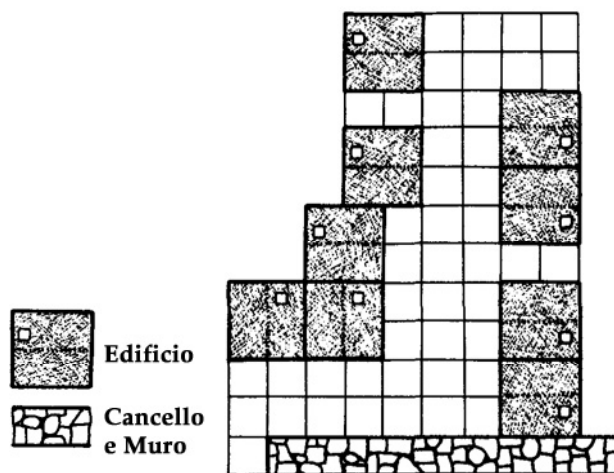
Con questo, gli uomini scivolano di nuovo nell'ombra e corrono via. Il borsello contiene 20 mo.

Gli uomini sono membri della Società Velata dei Radu. Se attaccati, scappano immediatamente. Tuttavia, al Società Velata tratterà d'ora in poi i personaggi come nemici. Se i personaggi chiedono riguardo a questi uomini, i PNG rispondono evasivamente. Alla gente non piace parlare degli uomini incappucciati. Se chiedono al locandiere, egli spiega di svolgere affari tranquilli e che gli piace l'idea di mantenerli tali. Non crea problemi e nessuno gli crea problemi.

Se i personaggi cercano di andare dalle autorità, non gli sarà d'aiuto. I funzionari della città spediranno i personaggi in uffici differenti – il magistrato li invierà dal guardiano, il guardiano al conestabile, il conestabile all'ufficiale giudiziario, l'ufficiale giudiziario al magistrato, ecc. I PG non troveranno aiuto – non per paura, ma a causa della burocrazia, la protezione e la corruzione. Nessuno dei funzionari è malvagio.

Dopo aver incontrato i membri della Società Velata, i personaggi verranno tenuti d'occhio dal locandiere, i mercanti e i membri della Società. Se un giocatore desiderano determinare se il gruppo è osservato, fategli tirare 1d6 e aggiungi il bonus di Saggezza. Noterà qualcuno che lo osserva con un risultato di 5 o più. I personaggi possono cercare di far perdere le tracce, ma non sapranno se hanno avuto successo oppure no. Non avranno mai successo.

Mappa 2 IL FESTIVAL DI LUCOR



Zweis guarda nervosamente gli altri attorno al tavolo. Antonito si studia distrattamente le unghie. Anton, curvo su accanto ad essa, con una candela che tremola attraverso le carte. "Zweis sembra un po' a disagio," pensa Cartha. "Bene."

"Allora, non ha funzionato come pensavate," dice Anton, fissando un'occhiata tagliente a Zweis. "Un misero piano e non ha funzionato. Che dobbiamo fare ora?"

"Fare una dichiarazione," dice Antonito, sorridendo. "Un pugnale nella notte insegnerà molto ai quei pacificatori dei Vorloi. I membri sono impazienti. Vogliono agire, niente più indugi."

Anton lo guarda calmo, "E presumo che li guiderai tu? Dobbiamo essere cauti. Non ci saranno altri errori. Cartha, cosa dici?"

"Non possiamo agire fintanto che i Vorloi sono fra i piedi. Usa la dimostrazione di Antonito per occuparsi di loro."

"No, non possiamo," dice infine Anton. "E' troppo presto. Non c'è altro da dire. Buona notte, fate attenzione." Anton si alza e porge un braccio tremolante verso Zweis. Il giovane uomo lo prende e tutti e due si dirigono fuori dalla stanza.

"Bene, dove pensi di agire?" chiede Cartha. "Io comincerei dal mercante Fortunato, Antonito."

Antonito guarda la porta chiusa. "Concordo. Quando dovrà essere fatto?"

Alla Locanda

Se i personaggi si radunano in una locanda il mattino seguente, leggi quanto segue. Se il gruppo non si raduna in un luogo, leggi quanto segue a tutti i gruppi.

E' giorno alla locanda. Un gatto insegue qualcosa in un angolo della stanza. La figlia del locandiere pulisce i resti della cena della scorsa notte dal pavimento. Dal retro proviene il rumore di piatti e lo sciacquo dell'acqua. Un viaggiatore russo forte in un angolo. All'improvviso, la porta si apre e una donna anziana si guarda attorno con apprensione.

"Per favore, qualche gentile signore, venga presto ad aiutarmi!" prega, in preda al panico. SI guarda attorno sperando che qualcuno gli risponda. "Oh salvatemi! Ci sono i demoni nella mia casa, lo so!" Li sento durante la notte, parlare fra loro. Vogliono prendermi. Per favore!" dice, cadendo in ginocchio.

Il locandiere accorre, si inginocchia accanto all'anziana signora e cerca di confortarla.

"Buonasposa Thanot," dice, apparendo preoccupato, "cosa state facendo? Sedetevi meglio." SI gira dicendo, "Qualcuno può aiutare questa povera anziana signora? Qualcuno potrebbe guardare nella sua cantina in cerca del problema?"

Se il gruppo non ignora la donna isterica, ella si affida a loro, raccontando la storia. Qualcosa, giura, si trova nella sua cantina. Può sentirlo muoversi – a volte durante il giorno, ma più spesso durante la notte. Le cose sono spostate e il cibo sparisce. Qualche minuto fa è stato il peggio. Questa volta ha udito delle voci e la stavano chiamando. Implora l'aiuto del gruppo. Dietro di lei, il locandiere fa vedere 1 mo.

Se il gruppo ancora si rifiuta di aiutare, il locandiere porterà i personaggi da parte. "Vi cacerò in strada, cani senza cuore, e

vi additerò come debitori a tutte le locande della città, se non calmate i nervi di questa anziana signora! Non crediate che la mia gilda non vi possa rendere miserabili."

L'anziana donna conduce i personaggi a casa sua a pochi metri dalla locanda. C'è una botola nel retro della cucina, dietro il forno ricoperto di mattoni. Si rifiuta di proseguire oltre.

1. Sotto un Giardino

Un'ampia caverna di terra è coperta di melma che arriva alle caviglie. La stanza è sostenuta da un incrocio di travi e assi sul soffitto. Grandi bolle di fango fuoriescono dalle crepe. Attraverso la stanza, tre piccoli uomini nudi spalano alla luce di una debole lanterna. Tre orrende creature in armatura li guardano lavorare.

Se i personaggi entrano nella stanza, uno dei lavoratori lascia cadere la sua pala e corre verso i personaggi. Gli hobgoblin gridano oscene maledizioni verso i personaggi e caricano.

Hobgoblin (3): CA 6; DV 1+1; pf 7 ognuno; THAC0 18; N° ATT. 1 arma; F 1d8; MV 27 (9) m; TS G1; ML 8; AM C; PX 15 ognuno.

Ogni hobgoblin ha con sé 5 ma. Se i personaggi sconfiggono gli hobgoblin, gli uomini nudi correranno gettandosi ai piedi dei personaggi ringraziandoli profusamente. Gli uomini furono catturati quasi un anno fa e hanno scavato tunnel sotto la città sin da allora. Gli uomini nudi non combattono, ma non lasciano i personaggi finché il gruppo non torna di nuovo in superficie.

2. Cantina di Fortunato

Un pannello di legno sottile ricopre una cantina appena illuminata. L'aria è secca e odora di carne. Prosciutti e salsicce pendono dalle travi. Al centro della cantina, due uomini incappucciati sono occupati a scavare il pavimento. Un grande fagotto giace lì vicino.

"Dai su," dice un uomo. "Credo sia fonda abbastanza. Seppelliamolo e andiamocene."

"No," dice il secondo. "Voglio sia più profonda. Nessuno deve trovarlo tranne noi."

Se gli uomini non vengono disturbati, scavano un po' di più e depositano il fagotto nella buca. Riempiono poi la buca con la terra, spostano alcuni oggetti sopra il posto e poi lasciano la cantina. Se i giocatori si rivelano, i due uomini tentano di fuggire. Nel fagotto c'è il corpo di una giovane donna, assassinata di recente. Vedi "L'Indagine," per informazioni riguardo la donna e la casa di sopra.

Gli uomini intimano i personaggi di rilasciarli, se catturati. Altrimenti, dicono, i membri della Società Velata gli faranno del male. I personaggi Legali non dovrebbero permettere che questi uomini vengano assassinati. Dovranno riportare gli assassini indietro o subire un cambio di allineamento in Caotico. Se un personaggio è al 1° livello quando questo accade, gli ci

Sotto il Pavimento

vorranno 3 volte i Punti Esperienza normalmente necessari per raggiungere il 2° livello.

Uomo, ladro di 3° livello (2): CA 7; L1; pf 8, 7; THAC0 19; N° ATT. 1 arma; F 1d8; MV 36 (12) m; TS L3; ML 6, 10 durante interrogatorio; AM C; PX 50 ognuno.

Abilità da ladro: SS 25%, ST 20%, RT 20%, SP 89%, MS 30%, NO 20%, SV 30% SR 40% (1-3)

3. Gruppo di Esplorazione di Coboldi

Questa caverna scavata è fiocamente illuminata da torce. Dalla caverna provengono i suoni di diverse creature. Nel mezzo della stanza c'è un gruppo di coboldi indaffarati a piazzare una trave di supporto in legno. Uno si gira verso di voi e comincia a mostrare esitazione. La trave scivola di pochi centimetri e una piccola grandinata di terriccio cade nella stanza ed addosso ai coboldi.

Il tunnel che conduce alla stanza crolla in ondate di polvere soffocante. Uno dei coboldi sibila in comune. "Avanti aiutateci, o saremo tutti intrappolati!"

Se i personaggi danno una mano, i coboldi lasceranno andare la trave quando i personaggi si avvicinano. Vincendo il tiro per l'iniziativa i personaggi riusciranno ad afferrare la trave. Se non riescono ad afferrare la trave, il soffitto crolla, causando 1 pf ad ogni PG. I personaggi possono liberarsi dai detriti in 1 round. I coboldi attaccheranno mentre i personaggi non sono in grado di rispondere agli attacchi.

Il crollo dietro i personaggi può essere liberato in 1 turno. Vicino alla trave ci sono diversi attrezzi di tagli piccola (dei coboldi), un sacco di cibo andato a male e un piccolo borsello contenente 5 mo.

Coboldo (10): CA 7; DV ½; pf 2 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 1 arma; F 1d4; MV 27 (9) m; TS UC; ML 6; AM C; PX 5.

4. Fossa dei Rifiuti

Questo piccolo passaggio laterale emana un fetore terribile. Le pareti sono viscide e melmose.

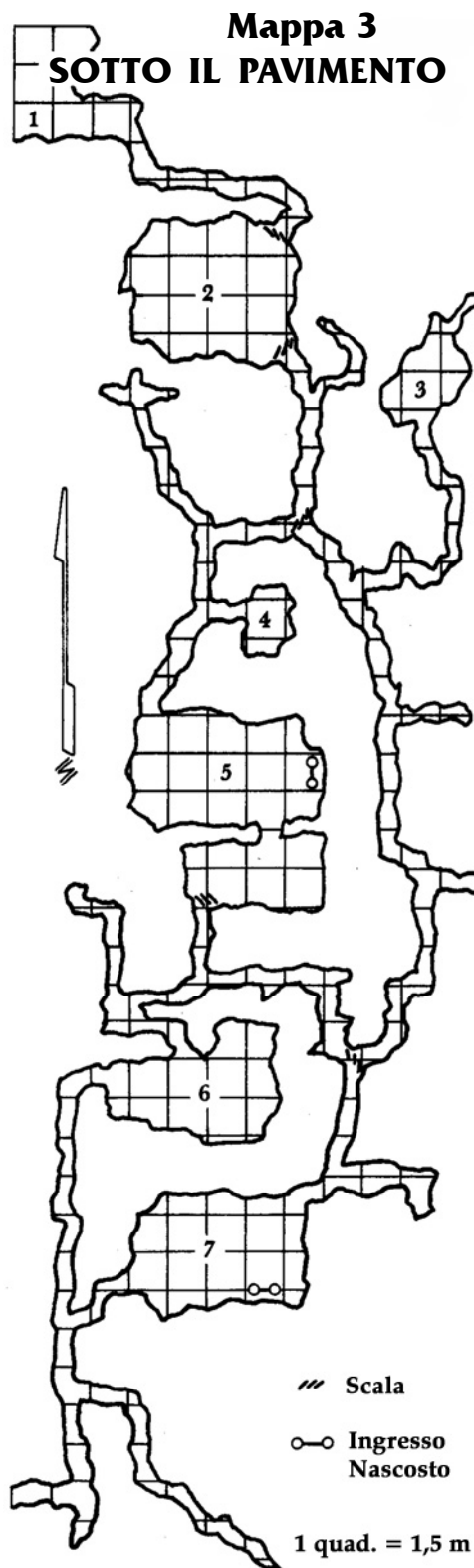
Un improvviso rumore strisciante è seguito da un forte, umido tondo. Un'ondata di fumi solforosi riempiono il passaggio.

I personaggi si ritrovano in un immondezzaio in putrefazione di una locanda fino alle ginocchia. Una vecchia cisterna sopra la stanza è crollata. Ora c'è un buco nel soffitto dove è avvenuto il crollo.

5. La Cantina della Donna di Casa

Al termine della scala c'è una sporca cantina. Sacchi sono impilati contro le pareti e le ragnatele riempiono gli angoli. Un sacco di mele secche si è rovesciato sul pavimento.

Uno squittio e un rumore graffiante proviene dall'angolo sudest.



Se il gruppo si gira a guardare, vedono un grosso ratto correre lungo il muro e sgattaiolare fuori vista. Se i personaggi lo seguono, vedranno un'ombra muoversi nell'angolo sudovest della cantina. Un'attenta ricerca dell'angolo rivela l'ingresso segreto di un piccolo passaggio. I personaggi più alti di un halfling devono muoversi carponi per usare il passaggio.

Un rumore di ciottoli e suoni sussurrati riempiono la stanza, ma apparentemente non si vede nulla che li possa produrre.

Se i personaggi ascoltano con attenzione mentre si muovono, capiranno che il più forte proviene dall'angolo nordovest. Un attento esame rivela un altro piccolo passaggio dietro un sacco di grano. I personaggi più bassi di un halfling devono accucciarsi per usare il passaggio.

6. Il Defunto Insepolto

Questa stanza era apparentemente la cantina di una casa. Ora è ingolfata di detriti, travi bruciate e polvere. Si possono scegliere diversi passaggi attraverso la stanza.

Il suono di risa soffocate echeggiano continuamente per tutta la stanza. Una luce luminescente, dalla vaga forma di una persona, fluttua nella stanza. Passa attraverso le travi. Il suono sembra provenire da essa. La figura passa attraverso le pareti e scompare alla vista.

Se i personaggi cercano fra i detriti, troveranno pezzi di ossa, forse di una persona. Appena le ossa vengono trovate, la luce luminescente e le risa tornano di nuovo. Sia che i personaggi colpiscano la luce oppure no, non gli faranno niente. Nascosto sotto una trave allentata, in una scatola carbonizzata, ci sono 3 pezzi di gioielleria fusi, del valore di 200 mo ognuno.

Un debole suono scivoloso segue un forte schiocco.

Le gambe di tre personaggi (determinati casualmente) vengono afferrate. Fai tirare per la sorpresa. I personaggi afferrati vengono trascinati a terra mentre 3 zombi emergono dal pavimento coperto di detriti.

Zombi (3): CA 8; DV 2; pf 5 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 1 artiglio; F 1d8; MV 18 (6) m; TS G1; ML 12; AM N; PX 20.

Nota: Immune a *sonno* e *charme*; perde sempre l'iniziativa.

7. Cantina di Turano

Lungo il muro sud di questa cantina c'è una grande pila di sporcizia. Vicino l'ingresso del tunnel aperto c'è una *piccola* carriola. E' carica di pale e picconi. Travi di legno sono impilate ordinatamente al centro della stanza. Nell'angolo sudest c'è una scala che conduce ad una botola sul soffitto.

Si ode il suono di legno che gratta contro il legno. Un raggio di luce splende nella stanza da una crepa nel soffitto. Qualcuno sta aprendo la botola.

Un uomo incappucciato scende dalla scala. Non si aspetta di trovare nessuno, ma si accorge dei personaggi non nascosti. Se nota i personaggi, scappa. Se non li nota, prende una pala e risale il tunnel verso la Stanza 2. E' un membro della Società Velata. Sa che i tunnel vengono scavati per entrare nelle case dei loro nemici. Vedi "L'Indagine," per informazioni riguardo l'edificio al di sopra. Porta con sé 20 mo.

Guerriero di 2° livello: CA 5; G2; pf 12; THAC0 19; N° ATT. 1 arma; F 1d8; MV 36 (12) m; TS G2; ML 8; AM C; PX 20.

Se i personaggi scoprono la donna assassinata e fanno rapporto alle autorità, verranno tratti per essere interrogati. I personaggi non avranno difficoltà a provare la loro innocenza se acconsentono di essere esaminati dai chierici del tribunale. Se i personaggi non acconsentono, verranno considerati colpevoli e impiccati entro una settimana.

Se non fanno rapporto dell'omicidio, un servitore dei Vorloi lo scoprirà il giorno stesso. Troverà il tunnel che conduce alle fondamenta della vedova. La vedova racconta riguardo ai personaggi visti a indagare e le loro descrizioni cominceranno a circolare. Se i personaggi non fanno nulla di particolare, vengono arrestati immediatamente. Possono provare la loro innocenza come spiegato prima. Se i personaggi si nascondono, verranno contattati dai membri della Società Velata. Offriranno cibo, riparo e sicurezza in cambio di servizi.

La donna assassinata è Lucia Vorloi, una nipote del barone Vorloi. Si dice che abbia rifiutato i corteggiamenti di Stephanos Torenescu, insultandolo in modo rudemente per le sue abitudini pompose e presuntuose. Esaminando il corpo si nota che la donna è stata strangolata alle spalle, probabilmente con una corda o uno spesso legaccio. Non ha altre ferite sul suo corpo. Sotto le unghie c'è qualche capello rosso. Lucia Vorloi è bionda. Stephanos ha i capelli castano chiaro. Sulla guancia destra e sul palmo c'è del sangue rappreso.

Dopo aver provato la loro innocenza, ai personaggi viene ordinato di accompagnare un tribuno (un guerriero di alto livello) alla scena del crimine. Con loro ci sono due importanti chierici della città. Cominceranno con l'andare dalla Casa Vorloi.

Casa Vorloi

Qui vivono un ricco mercante, Fortunato Vorloi e sua figlia Lucia. Fortunato è stato via per mare diverse settimane. La casa ora è vuota. All'interno ci sono segni di violenza – un pugnale e macchie di sangue sul pavimento, piatti in frantumi e mobilia rotta e vestiti strappati.

Diverse gocce di un liquido bruno sono sparse fra le macchie di sangue. Se si assaggia il liquido, risulterà essere un tipo di vino particolarmente forte. Ovviamente risulteranno mancare diversi oggetti di valore (gioielleria, monete, ecc.). Non ci sono tracce alcune.

Se i personaggi esaminano attentamente le macchie di sangue, troveranno una piccola sezione dove le macchie sembrano essere state strofinate via. Potrebbe esserci scritto qualcosa. E' difficile da dire, ma le lettere potrebbero essere BAD..., BAO..., RAD... o RAO... Il messaggio è chiaramente incompleto.

Il pugnale è incrostato di sangue coagulato. In mezzo al sangue rappreso ci sono alcuni fili che sembrano capelli di colore rosso.

Vicino all'ingresso della cantina c'è un anello sigillo della famiglia Torenescu. Una corda di canapa corta macchiata di sangue giace vicino alla botola. Un attento esame da parte di un personaggio in cerca di indizi, rivela piccoli pezzi di pece attaccati ai pioli della scala.

Pensione di Turano

Questa casa è deserta, sebbene qualcuno sia vissuto qui di recente. E' un piccolo edificio sul retro di una casa più grande di proprietà di Turano, il macellaio. Affittò la casa ad un uomo di nome Skevlos, un giovanotto corpulento dai

capelli neri il quale era un fabbro viaggiatore. Skevlos ha lasciato la casa il giorno precedente.

La mobilia della piccola casa comprende soltanto un vecchio letto, una scrivania e una sedia. Tracce di fango sul pavimento conducono ad una botola. Sulla scrivania c'è una bottiglia quasi vuota contenente un forte vino, dolce, di colore bruno. Non c'è etichetta sulla bottiglia, ma vicino al tappo ci sono i resti di un sigillo di cera. Questo sigillo porta chiaramente il marchio del Podere dei Torenescu. Chiunque in città è in grado di identificare il sigillo, anche se il Podere dei Torenescu non è del luogo. Tutti i vini provenienti da lì, sono venduti a poche locande sul fronte acqua. Nella scrivania c'è un cappuccio di cuoio nero. Nel cappuccio si possono trovare ciuffi di capelli rossi.

La botola conduce nella cantina. Attrezzi da scavo, travi e pile di terra coprono il pavimento della cantina. L'ingresso del tunnel è crollato, ma l'ingresso segreto non lo è. In un angolo della stanza c'è un cumulo di bende insanguinate. Infilato fra le travi c'è un rotolo di pergamena, una mappa di quest'area e della città. Diversi edifici sono segnati con una croce. Essi sono: questa casa, la casa di Fortunato, la Locanda Scuotiosa, la casa di Zweis Radu e la pensione del Barone Vorloi. Un'attenta ricerca di questo luogo mostrerà che non esiste nessun altro tunnel di quelli già scoperti dai PG.

Gli Eventi Effettivi

Lucia Fortunato era sola nella casa del padre. A notte tarda, due membri della Società Velata, che agiscono seguendo gli ordini di Antonito, entrarono nella casa attraverso la cantina per uccidere Lucia. Fecero del rumore muovendosi al primo piano, svegliando Lucia. Scese per indagare e scoprì gli uomini. Vedendoli, cercò di fuggire in cerca di aiuto. Gli uomini la catturarono. Lucia riuscì a tagliare uno dei due con un pugnale che indossava. Mentre lottava con lui, l'altro la prese alle spalle e la strangolò con la corda. I due uomini fuggirono in preda al panico, lasciando il corpo senza vita sul pavimento. Antonito, nel sentire il loro rapporto, gli ordinò di tornare nella casa e di sbarazzarsi del corpo.

I due uomini erano stati reclutati nell'area dei pontili della città. Un uomo era un costruttore di navi e ha lasciato deboli tracce di pece sulla scala. I capelli rossi provengono dall'uomo che Lucia ha tagliato.



Cartha guarda rudemente Antonito, che si sedette sorridendo con sicurezza. "Starò bene," pensò Cartha, "fintanto che quell'inutile ratto di un nipote tiene la bocca chiusa. Il piccolo idiota non comprende nemmeno il guaio in cui si trova. Non ho bisogno di preoccuparmi con Zweis per ora."

Cartha guardò mentre Anton si poggia all'indietro sulla sedia. "Mio dio," pensò Cartha, "sta sorridendo. Approva Antonito? Che cos'ha in mente? Bene, meglio che lo scopra." Cartha guardò truccemente Anton e alla fine disse, "Dunque fratello, ci hai chiamato qui. Per favore, spiegaci. Sono molto occupato."

"Sarò da te a tempo debito, Cartha," disse Anton amabilmente. "Prima, vorrei parlare con Antonito."

"Antonito sta ancora sorridendo," pensò Cartha. "Che cos'ha in mente?"

Alla menzione del suo nome, il sorriso di Antonito vacilla un poco. "Ah, ora è preoccupato," decise Cartha. "Bene. Forse il caro fratello lo schiaccerà. Questo mi andrebbe proprio bene."

"Antonito, c'è stato un morto due notti fa. Lo sapevi?" Anton si sporse in avanti.

"Sì, padre, l'ho sentito."

"Ah, l'hai sentito. In effetti, son sicuro che sia così. Sei così un tale stupido da pensare che non l'avrei saputo! Siedi qui solo perché sei mio figlio! Te ne andrai di qui oggi solo perché sei mio figlio! Potresti aver rovinato i nostri piani. Ora dobbiamo sistemare il casino."

Anton si rivolse di nuovo a Cartha. "E tu?" Cartha trasalì, pensando di essere spacciato. "Puoi correggere l'errore del mio figlio testardo?"

"Non sospetta di me. Forse posso convincerlo a fare ciò che mi serve," pensò Cartha.

"Anton, qualcuno potrebbe parlare," disse Cartha. "Devono essere scovati e sistemati. Poi ci sono gli estranei, che fanno domande. Le autorità possiamo soddisfarle, ma gli estranei potrebbero scavare più a fondo. Deve essere evitato. La Società deve rivolgergli attenzione. Lasciaci fare quel che possiamo per creare malcontento verso i Torenescu."

Anton si riappoggiò all'indietro, la tensione lentamente lasciò il suo viso. "Bene," pensò Cartha, "ci sta pensando. Dai, Anton, fai ciò che voglio che tu faccia." Forzò un leggero sorriso. "ora con Zweis e Antonito in vergogna, dipenderai sempre più da me," disse a sé stesso.

"Sì, Cartha." Acconsentì Anton. 2Antonito, cerca di redimerti. Trova gli assassini e sbarazzati di loro. Zweis, alla folla deve essere resa nota la minaccia che i Torenescu rappresentano per la loro sicurezza. Spargi la voce fra loro. Cartha, sistemerai coloro che fanno troppe domande. Non voglio più vedere ficcanaso inquisitori." Anton si alzò e andando lentamente fuori dalla stanza.

Antonito lanciò uno sguardo truce a Cartha, gli occhi colmi del suo odio.

L'Umore nelle Strade

Se i personaggi procedono con la loro indagine, notano un crescendo nell'umore della folla – teste calde parlano liberamente contro le azioni dei famiglia Torenescu. Sono facilmente inclini ad accusare i Torenescu per l'assassinio di Lucia Vorloi. Qualcuno accusa perfino i Torenescu di essere la mente dietro la Società Velata.

Queste teste calde diventano più prepotenti col passare del tempo. Cominciano col parlare con gli amici nelle locande e

taverne, continuando a raccogliere piccoli gruppi di persone. Le loro voci diventano più forti e autorevoli mano a mano che sempre più persone li ascoltano.

Alla fine della giornata, i relatori diventano piuttosto decisi. Non solo collegano i Torenescu con l'assassinio, fomentano pure il malcontento generale verso la nobiltà, che i Torenescu rappresentano.

Come i personaggi attraversano la piazza del mercato per ritornare alle loro locande prima del calare della sera, leggi quanto segue:

E' tardo pomeriggio. Molte delle bancarelle hanno già chiuso, ma molta gente si trova ancora al mercato. Un oratore è in piedi sul bordo della fontana centrale. La folla si raccoglie intorno a lui.

L'oratore grida, "E vi dico, questi Torenescu sono pericolosi. Gli interessa di voi? Gli interessa della sicurezza dei comuni lavoratori? Chi definisce le tasse? Chi ruba cibo dalle bocche dei vostri bambini per ingrassarsi nel lusso?"

La folla sta diventando inquieta. Diversi uomini urlano frasi di assenso. Alcuni uomini sollevano il pugno e le loro voci crescono in numero. L'oratore attrae sempre più persone – alcune solo curiose e altri in accordo con lui.

L'acciottolio degli zoccoli di cavallo fa voltare la folla.

A circondare il bordo esterno della piazza del mercato ci sono 30 cavalieri del Duca. L'oratore e la folla si azzittiscono. Tre dei cavalieri fanno avanzare i loro cavalli lentamente verso il sobillatore della folla. All'improvviso, un grido rauco irrompe dalla folla e qualcosa volteggia nell'aria. Il cavaliere più avanzato cade a terra, colpito da un sasso.

Permetti ai personaggi di muoversi verso l'estremità della folla, se lo desiderano. Non gli è permesso attraversare l'alinea di cavalieri. Dopo che il cavaliere cade al suolo, c'è un silenzio totale per un secondo. Poi la folla insorge contro i cavalieri. I cavalieri rispondono sguainando le spade e caricando. Appena caricano, la loro linea si spezza e i personaggi possono tentare di scappare.

I popolani raccolgono bastoni, sassi, frutta marcia e coltelli. Inizia di colpo una rivolta brutale. I cavalieri colpiscono la folla, tagliando alla cieca con le sciabole. La gente risponde, mulinando bastoni e scagliando pietre. I cavalli, soverchiati dal peso dei paesani che si accalcano, cadono gridando impauriti. Donne, bambini e uomini scappano in preda al panico dai cavalieri incarica.

Se un personaggio cerca di fuggire senza combattere c'è il 30% di probabilità che un cavaliere lo attacchi. Il personaggio può continuare a muoversi e scappare, anche se viene colpito.

Se il personaggio rimane a combattere, altri due cavalieri arrivano nei due round successivi ad assistere coloro già ingaggiati. Se questi cavalieri vengono sconfitti, i personaggi e la folla non vengono infastiditi da ulteriori cavalieri. Dopo la sconfitta dei cavalieri i personaggi vengono sollevati dai popolani e indicati come eroi della povera gente. Dopo aver sconfitti. I personaggi devono pensare e parlare velocemente per evitare di diventare i capi dei rivoltosi.

Cavaliere: CA 6; DV 1; pf 4 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 1 arma; F 1d8; MV 36 (12) m; TS G1; ML 9; AM L; PX 10.

I cavalli hanno 9 punti-ferita e un movimento di 72 (24) m. Sei individui che lavorino assieme possono tirare giù a terra cavallo e cavaliere.

Fuga

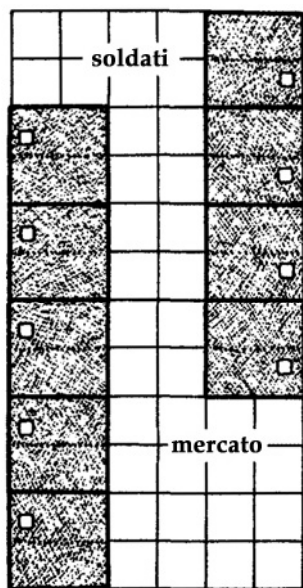
Se i personaggi si liberano dei cavalieri e della rivolta, possono tuffarsi in una qualsiasi delle strade. Tutti gli edifici pubblici (locande, negozi, ecc.) della piazza del mercato sono chiusi e sbarrati. I personaggi vedono l'oratore correre per una via laterale. Non importa in quale strada essi vadano, prepara la scena in accordo col diagramma qui di seguito.

Se i personaggi non seguono l'oratore, incontreranno una linea di 15 soldati con le loro armi lunghe e un ufficiale a mezza via della strada. I soldati avanzano in linea compatta, rivolgendosi verso chiunque cerchi di passare. La stessa cosa accade in tutte le strade che conducono al mercato.

Una giovane donna lascia entrare i personaggi se si dirigono verso una delle porte. Li nasconde fino a che i soldati non saranno passati. Mentre si nascondono, i personaggi sentono rumori di lotta e le grida rauche degli ordini impartiti. L'aria è stantia e fumosa. Diverse ore dopo, Coelina (la giovane donna) dice ai personaggi che la via è libera. Possono tornare di nuovo per le strade senza paura dei soldati. L'area della rivolta è molto calma. Il tenue bagliore di fuochi si intravede nell'area.

Soldato (15): CA 6; DV 1; pf 4 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 1 arma; F 1d10; MV 36 (12) m; TS G1; ML 8; AM L; PX 10 ognuno.

Mappa 4 RIVOLTA



I soldati combattono chiunque cerchi di forzare la loro linea.

Se i personaggi seguono l'oratore, si infila in un piccolo tugurio. A metà strada lungo la via. La porta sbatte dietro di lui. Più distante i personaggi possono vedere i 15 soldati avanzare con le loro armi lunghe (statistiche qui sopra).

La porta è sbarrata, ma due personaggi sono in grado di forzarla. All'interno c'è una stanza spoglia (non serve mappa) con una botola al centro del pavimento. La botola si apre facilmente. Scende giù per 3 metri diventando un passaggio in direzione nordovest. Infondo al passaggio, scompare un piccolo bagliore di luce. Il tunnel si estende per 90 metri prima di terminare in una scala che conduce in alto.

La scala conduce ad una stanza simile a quella d'ingresso. Se i personaggi inseguono velocemente, possono cogliere l'oratore in questa stanza nell'atto di spostare un pesante baule sopra la botola. Se i personaggi cercano di catturarlo, resiste, ma se lo feriscono si arrende immediatamente. Totalmente nel panico, racconterà ai personaggi tutto quello che sa, se chiesto.

E' un membro della Società Velata. Il suo compito era far insorgere problemi nei confronti dei Torenescu facendo dei discorsi contro di loro. Non sa chi guida la Società Velata. La Società Velata si incontra in una camera sotterranea. C'è un ingresso segreto nella Sala dell'Idromele Acqua Chiara vicino alla banchina. Questo è il solo ingresso di cui è a conoscenza. E' sicuro ce ne siano altri.

Ci sono normalmente 20 membri presenti agli incontri a cui lui presiede. Tutti i membri indossano un cappuccio e addobbati con vesti fornite poco prima di entrare. Fornirà i personaggi con uno schizzo della disposizione, ma a loro insaputa lo schizzo non è corretto. Usa la voce 5 della Mappa6 per preparare uno schizzo per i giocatori, ma lascia fuori alcuni dettagli (porte segrete, passaggi, ecc.). Sa che ci sarà un incontro domani sera.

Inoltre, conosce il nome degli assassini di Lucia - Akarios il Carpentiere Navalee Zacharia Boestes. Se domandato, dirà ai personaggi di cercarli alla Sala dell'Idromele Acqua Chiara.

Oratore, ladro di 2° livello: CA 9; L2; pf 6; THAC0 19; N° ATT. 1 arma; F 1d4; MV 36 (12) m; TS L2; ML 6; AM C; PX 25.

Abilità da ladro: SS 20%, ST 15%, RT 15%, SP 88%, MS 25%, NO 15%, SV 25% SR 35% (1-2)

Porta con sé 200 mo, la sua paga come sobillatore di folle.

Guidare la Rivolta

Se i personaggi rimangono con i rivoltosi, i popolani faranno di loro i capi militari della rivolta. Nel combattimento iniziali ei 30 cavalieri sono stati sconfitti. I popolani saccheggiano i loro corpi. I personaggi possono usare i cavalli se lo desiderano.

Nel frattempo, altri popolani raccolgono pietre, scagliano mattoni contro i vicini edifici, e raccolgono legna da ardere. Se i personaggi cercano di imporre ordine alla folla, un brutto ceffo dall'aria truce li sfida. Mulinando la sua sciabola, domanda di combattere con uno dei personaggi. Più i personaggi lo lasciano parlare, più supporto egli ottiene dalla folla.

Assassino, ladro di 3° livello: CA 7; L3; pf 14; THAC0 19; N° ATT. 1 arma; F 1d8+2; MV 36 (12) m; TS L3; ML 12; AM C; PX 50.

Abilità da ladro: SS 25%, ST 20%, RT 20%, SP 89%, MS 30%, NO 20%, SV 30% SR 40% (1-3)

Non combatte lealmente, usando qualsiasi sporco trucco possa essergli utile.

Durante il combattimento, la folla comincia ad avviare diversi fuochi nella piazza del mercato e irrompe in qualche edificio della piazza saccheggiandone il contenuto. Se i personaggi sconfiggono l'assassino, saranno in grado di organizzare la folla in qualche modo. Hanno poco tempo.

Quindici round dopo la sconfitta dei cavalieri, 60 soldati armati di armi lunghe arriveranno nella piazza. Hanno ordine di fermare la rivolta catturando o uccidendo coloro che sono coinvolti. I personaggi hanno 100 rivoltosi armati male armati dalla loro parte. Se qualcuno viene catturato (compresi i personaggi), vengono trattati come traditori – lenta tortura da confinamento. Non è piacevole.

Tuttavia, i personaggi hanno la possibilità di combattere a loro modo al di fuori della situazione. Se decidono di attaccare i soldati, non cercare di svolgere l'intero combattimento. Usa invece il sistema seguente:

1. Fai in modo che i personaggi descrivano come vogliono che i popolani attacchino. (Caricare gli uomini a guardia di questa strada; 50 uomini attaccano mentre gli altri proteggono i fianchi ed il retro, ecc.)Fagli scrivere l'ordine in cui ciò accade.

2. Fai eseguire al personaggio col Carisma più alto 1d3 ed aggiungi il bonus del Carisma. Questo è il numero di comandi eseguiti dalle persone.

3. Lascia i personaggi decidere dove posizionarsi. Sul fronte dei ranghi, vengono attaccati da due soldati a testa. Se si mettono sul retro, non vengono attaccati, ma i popolani non combatteranno con efficacia.

4. Fai tirare ai giocatori 2d6 per il controllo del Morale per i popolani. Il Morale dei popolani è 9.

5. Tira 2d6. Se i personaggi combattono sui ranghi frontali, aggiungi 2; altrimenti, sottrai 1. Se i personaggi propongono un piano e i popolani lo seguono interamente, aggiungi 2. Se i popolani seguono solo una parte del piano, aggiungi 1. Se i personaggi non propongono un piano, sottrai 3. Se i popolani falliscono il controllo del Morale, sottrai 2.

Se il risultato modificato è 5 o più, i popolani hanno vinto il combattimento. Non ci sono soldati sopravvissuti e rimangono solo 20 popolani.

Se i popolani perdono il combattimento (un risultato di 4 o meno), i personaggi possono ancora fuggire combattendo. I personaggi devono sconfiggere 10 soldati prima di aprirsi una via di fuga per poter fuggire. Tuttavia, delle descrizioni, sebbene vaghe, vengono sparse per la città dagli strilloni.

Soldato (60): CA 6; DV 1; pf 4 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 1 arma; F 1d10; MV 36 (12) m; TS G1; ML 8; AM L; PX 10 ognuno.

Dopo la Rivolta

Se i personaggi decidono di abbandonare il mercato dopo la sconfitta dei soldati, possono andarsene nella confusione generale. Se vogliono continuare come condottieri, devono fuggire il prima possibile. Ogni turno arriveranno 10 soldati. I personaggi possono reclutare 5 popolani ogni turno, fino ad un totale massimo di 1.000. Non arriveranno più di 400 soldati. Comunque, i personaggi non sono in grado di comandare più di 100 rivoltosi. Gli altri sono fuori controllo, saccheggiando, bruciando edifici e causando molta distruzione. I soldati rimangono organizzati e combattono duramente. Proteggeranno il castello del Duca ad ogni costo. Il Duca ha anche accesso a magia di alto livello.

Descrivi la scena come una confusione generale – palle di fuoco, grida, edifici in fiamme, ecc. Permetti ai giocatori di continuare quanto vogliono, ma rendi chiaro il fatto che a lungo termine non saranno in grado di vincere. Altri rivoltosi sfideranno la loro autorità e i giocatori avranno poco controllo.

Il Duca inizia immediatamente a radunare truppe dalle aree circostanti. Entro il giorno successivo, egli avrà 1.000 uomini pronti per entrare in città. Chiunque stia ancora nella rivolta o anche solo sospettato di appartenervi viene ucciso..

Come si approccia il secondo giorno, le tensioni della rivolta lentamente si stendono. Le tensioni non se ne sono andate, solo nascoste e in attesa di una nuova scintilla. L'atmosfera in della città quella sera è tetra.

Leggi la sezione che segue ai giocatori assoldati da Teosius (della fazione Torenescu) quando ritornano alla loro locanda.

Di ritorno alla locanda, il locandiere vi chiama, "Scusate, ma un gentiluomo ha chiesto di voi quando eravate fuori. Mi ha lasciato un messaggio, vediamo. Uh, dovrete andare a...si doveva andare in un posto e prendere un pacchetto, che sappia io. Alla casa del Senatore Eipistlo, ecco dove dovete prenderlo. Ah, dalla *Mare di Giada*, una nave giù al pontile. E c'era un avvertimento, anche, gentiluomini! Ha detto ci sarà qualcuno che cercherebbe di prendere ciò che trasportate."

I personaggi contattati dalla Società Velata ricevono il seguente messaggio mentre sono fuori per le strade.

Da qualche parte lungo il vicolo proviene il suono di un sibilo ed un sonoro tonfo. Conficcato nella parete vicina c'è un pugnale. Una figura nell'ombra scivola fra la folla e sparisce. Una nota legata al pugnale dice: Trovatevi al Vicolo Vinter questa notte prima del secondo rintocco. Andate al negozio di vini all'angolo. Siate pronti. Non fallite. Il prossimo messaggio sarà più dettagliato.

L'incontro che segue è pensato per i personaggi che si dirigono alla *Mare di Giada*.

Finalmente la *Giada del Mare* è visibile davanti a voi. E' tardi. Il sole è tramontato e la luce del crepuscolo rimasta filtra da un cielo nuvoloso. Le mura e la città si trovano alle vostre spalle. Il marinaio, un anziano uomo avvizzito, non vi guarda amichevolmente.

Schiocca con voce stridula, "Che volete? Chi vi manda qui?"

Che il gruppo risponda onestamente o meno, il suo umore cambia e diventa molto servizievole.

L'anziano uomo zampetta via. In pochi minuti ritorna con un altro uomo. Il marinaio sorride e annuisce.

"Qui c'è il vostro pacchetto, amici! Heehee, divertitevi, zoticoni!"

"Sono Simion Torenescu," dice l'altro uomo. "Sono un uomo di stato. E' importante che io raggiunga la casa del Senatore in segreto. Siccome siete nuovi in città, non attirerete l'attenzione che le sue guardie del corpo attirerebbero. MI aiuterete?"

All'improvviso, un certo numero di uomini dall'aspetto trasandato si avvicinano alla base della passerella. Gli uomini impugnano spade e clave, ma non le sollevano. Un uomo si fa avanti e si inginocchia.

Con un tono leggermente da presa in giro dice, "Oh, Lord Simion, nostro sovrano Principe Dmitrios, Re dei Mendicanti, ci ha inviato come suo solenne giuramento di omaggio ai Torenescu. Prendici al tuo servizio."

Dopo questo, Simion ride di cuore, applaudendo con le mani e battendo il piede. "Ben detto, cani di un mendicante," dice Simion. "E così dovrete unirvi alle mie guardie del corpo!"

Se i personaggi cercano di dissuadere Simion dal prendere con sé questi uomini, egli non li ascolterà. Le statistiche di questi uomini seguono nella sezione **L'Imboscata**.

Il gruppo può consigliare una strada qualsiasi attraverso la città. Simion desidera raggiungere la casa del Senatore il più velocemente possibile. Egli ha una mappa della città. Permetti ai giocatori di vedere la mappa della città stampata all'interno del modulo. Per attraversare le mura sul mare, il gruppo deve prendere una delle tre strade. In ognuna delle strade ci sono spie della Società Velata.

Uomini della Società Velata

Quando i personaggi contattati dalla Società Velata raggiungono Vicolo Vinter, leggi l'incontro che segue.

Vicolo Vinter è un luogo buio e solitario a notte tarda. Il vicolo è stretto e sudicio, come molte delle strade più piccole della città. Piccoli chioschi con tenda e piccoli negozi ad entrambe i lati. L'aria odora pesantemente di lievito e vino. Di fronte, una lanterna risplende al di fuori di un piccolo chiosco. E' il solo luogo aperto. L'insegna sul lato dice "Aristo, Mercante di Vini."

La sola persona nel chiosco è un vecchio uomo grasso e sudato di circa 60 anni. Attorno a lui ci sono bottiglie e giare di vino. L'aria ha un odore dolce-acre.

"Gentiluomini, avete scelto bene a venire da me," dice l'uomo nel chiosco. "Io, Aristo, sono il migliore mercante di vini in città! Che cosa..." Si ferma a causa di un attacco di tosse.

Prima che continui, appaiono 10 uomini, 5 ad ognuno delle estremità del vicolo. Tutti indossano cappucci neri. Si fermano a 3 metri dal chiosco.

Se i personaggi non fanno niente, uno si avvicina.

"Qui," dice l'uomo incappucciato, porge in avanti qualcosa. "Prendete questi e indossateli. Siete armati? Allora venite con noi, svelti."

Gli uomini attendono che i personaggi si uniscano a loro e li conducono attraverso molti vicoli fino all'angolo di una strada. Qui, uno degli uomini incappucciati, possibilmente lo stesso, si rivolge ai personaggi.

"Ora siete dei nostri," dice l'uomo. "Se vi catturano, vi uccideranno. Se ci tradite, saremo noi ad uccidervi. Agite a nome nostro, ma senza la nostra benedizione, e vi uccideremo. Lavorate per noi e prospererete. Una volta con noi non potete lasciarci."

Un ragazzo corre verso il gruppo e parla ad uno degli uomini. Alle sue parole il gruppo corre attraverso i vicoli serpeggianti. Il gruppo arriva ad una sezione della strada. Abbandonano i cappucci sui lampioni della strada. Il capo del gruppo muove gli uomini in tre differenti posizioni

L'imboscata

Prepara la scena nella maniera indicata qui sotto. I punti segnati con la "X" sono i tre punti dove sono posizionati gli uomini della Società Velata. Permetti ai personaggi di scegliere dove posizionarsi. Con loro ci sono 15 membri della Società Velata.

Svolgi questa parte dell'incontro in due gruppi separati – un gruppo di personaggi che agisce come guardie del corpo e l'altro gruppo che agisce come uomini della Società Velata. Ad ogni gruppo non dovrebbe essere permesso di sentire cosa gli viene detto e nemmeno di sapere cosa stanno facendo i membri. Se questo non è possibile, non permettere ai personaggi di una fazione di combattenti di intraprendere azioni basate sulle informazioni conosciute solo dall'altra fazione.

Simion, i 10 mendicanti e i personaggi guardie del corpo entrano nella strada dall'estremità nord. Il gruppo può essere organizzato in qualsiasi modo vogliano i giocatori, fintanto che Simion sia protetto.

I personaggi della Società Velata ricevono ordini di prepararsi ad attaccare al segnale del loro capo. Devono cercare di catturare o uccidere Simion. Non deve essere permesso di cercare di mettere pace fra le fazioni. Viene data una buona descrizione di Simion. Simion è l'unico che importi. I personaggi possono affrontare gli altri come pensano sia più adatto.

Quando le guardie del corpo raggiungono il centro della strada, la Società Velata attacca. Tutti gli attacchi intrapresi dalla Società Velata sono atte a raggiungere e uccidere Simion. Se possibile, eviteranno di combattere con gli altri personaggi (PN Go giocatori). A meno che i personaggi abbiano preso precauzioni, gli ci vuole 1 round per rimuovere i proprio legacci dalle armi. Tutti i PNG usano falsi legacci che possono essere rimossi senza la perdita di 1 round.

Simion: CA 9; DV 1; pf 5; THAC0 19; N° ATT. 1 pugnale; F 1d4; MV 36 (12) m; TS UC; ML 9; AM L; PX 10.

Mendicante, ladro di 1° livello (10): CA 7; L1; pf 3; THAC0 19; N° ATT. 1 arma; F 1d4 o 1d8; MV 36 (12) m; TS L1; ML 6; AM N; PX 15 ognuno.

Abilità da ladro: SS 15%, ST 10%, RT 10%, SP 87%, MS 10%, NO 10%, SV 20% SR 30% (1-2)

Sgherro della Società Velata, guerriero di 1° livello (15): CA 4; G1; pf 5; THAC0 19; N° ATT. 1 arma; F 1d4 o 1d8; MV 36 (12) m; TS G1; ML 9; AM C; PX 10 ognuno.

Se i personaggi catturano uno qualsiasi degli uomini (della Società Velata), hanno una possibilità di forzare il loro Morale. Se il controllo del Morale della vittima fallisce, il membro dice di essere stato assoldato da un uomo dai capelli rossi. Nessuno conosce quest'uomo.

Capogruppo della Società Velata, chierico di 3° livello:

CA 3; C3; pf 13; THAC0 15 (For, mazza+1); N° ATT. 1 mazza +1; F 1d6+4 (For, mazza+1); MV 36 (12) m; TS C3; ML 10; AM C; PX 50.

Incantesimi:

Primo Livello: luce magica, protezione dal male

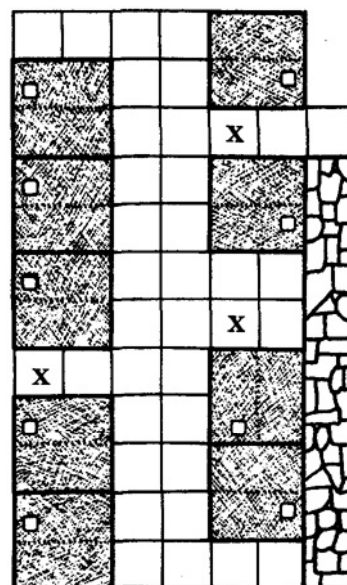
Equipaggiamento: mazza +1, guanti del potere orchesco

Se catturato, quest'uomo darà segni di resistenza e poi farà credere di arrendersi. Il suo nome è Flaviare. Ha i capelli rossi. "Confessa" di essere stato assoldato dai Torenescu per uccidere Lucia, e che essi controllano la Società Velata. Ma non è lui l'assassino. Non ha ferite se no quelle che potrebbe aver ottenuto lottando con i PG.

Alla fine del combattimento, se Simion è ancora vivo, continuerà la sua strada verso la casa del Senatore. I personaggi che hanno scortato Simion verranno pagati 500 mo a testa e poi congedati.

Se la Società Velata uccide Simion, i personaggi da loro ingaggiati riceveranno 200 mo a testa. Verranno congedati con l'avviso che verranno contattati quando sorgeranno altre necessità.

Mappa 5 IMBOSCATA



Le guardie del corpo di Simion entrano qui
X - Assalitori

Ulteriori Indagini

Dopo l'imboscata i personaggi possono continuare l'indagine dell'assassinio di Lucia Vorloi. Dovrebbero avere diversi indizi su cui lavorarci. Ogni indizio e dove questo conduce viene elencato qui di seguito:

Capelli Rossi: Questi sono i capelli di uno dei due attaccanti. I capelli rossi sono stati trovati sotto le unghie di Lucia e insieme al sangue rappreso del pugnale che lei ha usato contro uno degli attaccanti. Altri ne sono stati trovati in un cappuccio nero nella pensione di Turano. Come indizio non fornisce molte informazioni ai personaggi, ma li aiuta ad identificare uno degli uomini. Nessuno della famiglia Torenescu porta i capelli rossi. Nessuno della famiglia Radu o Vorloi ha i capelli rossi.

Pece: Questa pece è del tipo comune usata per sigillare le navi. Un po' di questa pece è stata trovata sugli scalini della scala che conduce nella cantina. I personaggi possono controllare i luoghi dove vendono la pece. Ci sono 4 principali fornitori, tutti sul lungomare. Tutti hanno visto in un qualche momento persone dai capelli rossi – pescatori, carpentieri, casalinghe, ecc.

Sangue: Il sangue proviene dall'attaccante coi capelli rossi. I personaggi potrebbero essere in grado di dedurlo perché i capelli sono mischiati al sangue. L'uomo dai capelli rossi è stato ferito gravemente come indicato dalla quantità di sangue rappreso trovato nella casa dei Vorloi. L'uomo ferito non ha lasciato tracce di sangue.

Anello: Questo indizio è falso, lasciato dagli attaccanti quando sono ritornati. Se presentato ai Torenescu, gli ci vorrà un giorno per identificare a chi appartiene. E' proprietà di Stephanos, cugino di Alexander. Stephanos è il giovanotto respinto da Lucia non molto tempo fa. Dichiarò che l'anello è scomparso da circa un mese. Ha inoltre un alibi per il momento dell'assassinio.

Scrittura: Lucia ha tentato di scrivere "Radu," perché ha riconosciuto uno degli assalitori come appartenente alla famiglia Radu quando gli ha strappato il cappuccio.

Vino: Il vino viene trovato in gocce sulle macchie di sangue nella casa dei Vorloi. Il vino è stato portato in città grazie alle navi dei Radu e viene venduto principalmente nelle piccole locande nella zona del porto. Anche Aristo, il Mercante di Vini di Vicolo Vinter, vende questo tipo di vino. Se consultato, sarà in grado di fornire ai personaggi i nomi dei compratori che è in grado di ricordare. I nomi sono Heranthes il Calzolaio (innocente), Goodman Cristos (innocente), Akarios il Carpentiere Navale (coi capelli rossi e colpevole), Teodorico Angulsta (innocente) e Serafino il Menestrello (innocente). Dice che indubbiamente altri hanno comprato il vino, ma non è in grado di ricordarsene ricordare.

Corda: la corda è stata usata dall'assassino. E' del tipo usato nelle navi e nelle altre situazioni in cui si devono sollevare carichi pesanti.

Non fornire le informazioni qui sopra ai personaggi troppo rapidamente. Devono scoprire il significato degli indizi da soli. Conferma le informazioni ovvie (E questo il tipo di corda usato sulle navi?); tuttavia, non dire ai personaggi che hanno ragione se le loro domande sono vaghe.

Quando i personaggi sono a questo stadio dell'indagine, è impossibile dove vorranno andare nella città. Non cercare di impedirglielo. Permetti ai personaggi di andare dove desiderano, ragionevolmente. Il solo luogo dove i personaggi non possono andare è il castello del Duca. Inoltre, tranne che per un po' di assistenza, i personaggi non otterranno alcun aiuto dai funzionari della città. Ricorda, i personaggi non hanno alcun titolo ufficiale e stanno conducendo le indagini per proprio conto.

Questo incontro avviene mentre i personaggi stanno svolgendo le loro indagini. Mentre si muovono, vengono identificati dagli agenti della Società Velata. Seguendo le istruzioni dei Radu, la Società prepara un'imboscata per i personaggi. Durante l'incontro, i personaggi non sono in grado di ottenere aiuto dalla polizia o dai soldati. Tutti sono attualmente occupati a prevenire una nuova rivolta. Se i personaggi cercano un tale aiuto, rendi chiaro che questo non sarà assolutamente di aiuto.

I PG possono decidere di inseguire i loro attaccanti, se non vengono uccisi immediatamente. E' importante che tu sappia quanto i personaggi sono in grado di quanto velocemente possono muoversi in un round. Durante l'inseguimento, se entrambe le parti si muovono alla stessa velocità, c'è solo una piccola probabilità che gli inseguitori riescano a raggiungere gli inseguiti. Ogni 3° round di questo inseguimento, tira 1d10. Su un risultato di 1-2, lo spazio fra i due gruppi di riduce del valore del movimento di quel round. Tieni traccia delle distanze tra le due parti. Ci sono ritardi nell'incontro che allungheranno la distanza e potrebbero permettere ai PNG di fuggire.

I personaggi possono catturare i PNG prima che riescano a raggiungere l'entrata segreta al punto E (Mappa 6). Se questo accade, i personaggi possono ancora venire a conoscenza dell'ingresso domandando ai loro prigionieri. Se tutti i PNG vengono uccisi, i personaggi troveranno un messaggio su uno dei corpi. Il messaggio recita, "Trovatevi alla Sala dell'Idromele Acqua Chiara stanotte."

Leggi l'incontro seguente mentre i personaggi si dirigono verso la Sala dell'Idromele Acqua Chiara. All'inizio di questo incontro, prepara gli edifici in accordo con l'area indicata come "partenza" sulla Mappa 6.

Il rumore di grida e schiamazzi scompare, la scena del pandemonio è dietro di voi. Le strade sono deserte. Improvvisamente, una freccia vi passa vicino sibilando. Un uomo incappucciato si trova a lato della strada intento a caricare frettolosamente la sua balestra per un altro tiro.

A causa della repentinità dell'attacco, i personaggi devono tirare per la sorpresa. Se il gruppo è sorpreso, l'uomo scaglia un altro dardo al gruppo. Continua a farlo fintanto che i personaggi non attaccano o non lo caricano. Poi fugge nella direzione mostrata sulla Mappa 6.

Balestriere, guerriero di 1° livello: CA 4; G1; pf 7; THAC0 19; N° ATT. 1 balestra; F 1d6; MV 36 (12) m, di corsa 72 (24) m; TS G1; ML 7; AM C; PX 10.

A. Imboscata con Freccia

Se i personaggi corrono all'inseguimento dell'uomo, fai tirare normalmente il gruppo per la sorpresa quando girano l'angolo. Se i personaggi avanzano con cautela, notano tre arcieri incappucciati, uno in ogni posizione segnata con la "X". Questi uomini stanno aspettando che il balestriere conduca i personaggi al di là dell'angolo.

Gli arcieri sparano una volta e fuggono. Non entreranno in mischia con i personaggi a meno che forzati. Fuggono nelle direzioni indicate nella mappa.

Arciere (3): CA 7; DV 1; pf 5; THAC0 19; N° ATT. 1 arco corto; F 1d6; MV 36 (12) m, di corsa 72 (24) m; TS G1; ML 6; AM N; PX 10 ognuno.

B. Bancarella

Quando l'ultimo degli arcieri passa questa bancarella, afferra uno dei pali di sostegno, tirando il tessuto. La bancarella crolla in un mucchio che blocca la strada per 2 round. Il venditore si trova vicino alla bancarella, gridando maledizioni e cercando frustrato di fermare qualcuno attorno a lui.

C. Folla

La strada è molto affollata. La gente in fuga da una nuova rivolta ingorga il passaggio. Tutti i personaggi (inseguiti e inseguitori) sono in grado di muoversi a metà del loro movimento normale mentre si trovano sulla strada.

D. Carretto

Questa strada è leggermente in pendenza. In cima alla pendenza c'è un carretto di pescivendolo. L'uomo in fuga si ferma a questo carretto e perde 1 round spingendolo giù dal pendio. Il carretto si muove a 9 metri per round. Il carretto colpisce un personaggio con THAC0 20. Tutti i personaggi possono essere colpiti, a meno che i personaggi non prendano particolari precauzioni per evitare il carretto. I personaggi colpiti dal carretto non subiscono danni, ma passano 2 round per rimettersi in piedi. Se i personaggi non fermano il carretto, finisce nella strada affollata, e si immerge nella folla. Diverse persone vengono ferite gravemente.

E. Guardia

Dietro l'angolo c'è un vicolo cieco. La vostra preda non è qui, ma non c'è luogo in cui possa essere andato. In piedi all'estremità più lontana del vicolo c'è un'enorme uomo a petto nudo che brandisce uno spadone a 2 mani.

L'uomo è la guardia proveniente dalla Stanza 6 delle Camere di Colui ch'è Velato. Sta a guardia dell'ingresso segreto alla fine del vicolo. Se i personaggi non avanzano o attaccano l'uomo, egli resta immobile. Altrimenti, combatte fino alla morte.

Guardia, guerriero di 3° livello: CA 6; G3; pf 19; THAC0 16 (For); N° ATT. 1 spadone a 2 mani; F 1d10+3 (For); MV 36 (12) m; TS G3; ML 12; AM C; PX 35.

Le Sale dei Velati

Questo è l'incontro finale. Se i personaggi gestiscono l'incontro correttamente, apprenderanno chi ha ucciso Lucia Vorloi e chi è in carica della Società Velata. Un gioco con meno successo fornirà solo parte delle informazioni.

Ci sono diversi modi in cui i personaggi possono arrivare a questo incontro. Se hanno inseguito gli assalitori, possono scoprire l'ingresso segreto alla Stanza 6. Se hanno catturato l'oratore o uno degli assalitori, avranno l'informazione di andare alla Sala dell'Idromele Acqua Chiara. Un'osservazione attenta permette ai personaggi di trovare l'ingresso per le camere della Società.

1. La Sala dell'Idromele Acqua Chiara

La Sala dell'Idromele è un edificio luminoso e pulito. All'interno, diversi marinai al centro della stanza iniziano a intonare un forte ma malamente stonato coro di un canto marinaresco. Uno suona una semplice cornamusa a tempo furioso. Vicino a loro, diversi uomini uniscono le braccia e cominciano una rumorosa danza. I loro piedi battono il tempo le parole ribalde della canzone. C'è un gran cozzare di boccali e chiacchiericcio. Il proprietario della taverna e diversi camerieri serpeggiano fra la folla, sbattendo bevande sul tavolo e catturando monete al volo. Vicino al fondo ci sono due soglie coperte da una tenda.

Un uomo dai capelli rossi siede vicino al fondo della stanza. Se i personaggi hanno una descrizione di Akarios, lo riconoscono. Se è quasi sera, l'uomo lascia la stanza attraverso una delle tende. Se i personaggi avvicinano l'uomo, si alza in piedi e corre verso la tenda. Tiene il braccio destro vicino al fianco.

Akarios: CA 9; DV 1; pf 4; THAC0 19; N° ATT. 1 arma; F 1d4; MV 36 (12) m; TS UC; ML 6; AM N; PX 10.

Se il gruppo cattura l'uomo e lo accusa dell'assassinio di Lucia, tenterà di bluffare. Se il gruppo presenta una prova ragionevole (vera o meno) o lo minaccia di tortura, esegui un normale controllo sul Morale su Akarios. Se fallisce il controllo, parlerà, dicendo che la Società Velata gli ha ordinato di assassinare Lucia. Racconta dell'ingresso segreto alle camere dalla Sala dell'Idromele.

Se il gruppo non cattura l'uomo, fugge dietro la tenda.

2. Dietro la Tenda

Due uomini sono seduti sul pavimento vicino alla tenda, giocando a dadi. Tutti e due guardano in alto con curiosità. Dietro al tenda c'è un corto corridoio che termina in una porta Olandese. La metà superiore è aperta, mostrando la strada al di là.

Se il gruppo chiede riguardo Akarios, l'uomo punta la porta sul retro. In strada non ci sono segni di lui. Gli uomini cercano di evitare che i personaggi cerchino nel corridoio che nasconde il passaggio segreto. Uno degli uomini è un chierico che lancia un incantesimo silenzio (raggio 5 m) per coprire rumori di

combattimento. L'altro è un guerriero che cerca di fare il suo primo attacco quando i personaggi si girano mostrando le spalle. Dopo questo combatte normalmente.

Chierico di 3° livello: CA 5; C3; pf 14; THAC0 19; N° ATT. 1 mazza; F 1d6; MV 27 (9) m; TS C3; ML 10; AM C; PX 50.

Incantesimi:

Primo Livello: *cura ferite leggere, luce magica*

Guerriero di 3° livello: CA 5; G3; pf 17; THAC0 18 (For); N° ATT. 1 arma; F 1d8+1 (For); MV 36 (12) m; TS G3; ML 9; AM C; PX 35.

Equipaggiamento: *pozione di invisibilità*

3. Camera di Vestizione

Questa camera è larga appena sufficiente per due persone in piedi. Una delle pareti è uno scaffale con vesti rosse piegate e impilate e cappucci neri di cuoio. Per il resto, la stanza è vuota.

Le porte di questa stanza sono progettate per preservare la segretezza di chiunque si vesta nella stanza. Ogni porta si chiude automaticamente quando chiusa e non può essere aperta di nuovo finché l'altra porta nella stanza venga aperta e chiusa. Questo evita in effetti che la stanza venga usata da più di una persona alla volta.

4. Passaggio del Fiore-Sirena

Il passaggio si biforca. Da un passaggio proviene un debole odore di incenso e un debole bagliore di luce. L'altro passaggio è scuro.

Il passaggio buio conduce alla Stanza 5, la Camera dei Raduni. Il passaggio che odora di incenso conduce al fiore-sirena. A metà del passaggio, i primi tentacoli della pianta crescono sulle pareti. Quando i personaggi raggiungono l'estremità del passaggio, il fiore-sirena si chiude dietro di loro. Nelle radici del fiore-sirena ci sono alcune ossa e oggetti arrugginiti. Cercando fra di esse si trovano 500 mo e una *pozione di rimpicciolimento*.

Fiore-sirena: CA 9; DV 5; pf 24; THAC0 15; N° ATT. 0; F 1d4; MV 0; TS G5; ML 12; AM N; PX 175.

5. Sala dei Raduni

Se i personaggi non hanno fatto rumore abbattendo porte, combattimento rumoroso, discutere ad alta voce fra di loro, ecc. e sono cauti, leggi la descrizione che segue.

Il bagliore di luce e suono ronzante proviene dal passaggio. Più avanti c'è un arco che brilla di luce rossa.

Una ampia stanza è illuminata da fuochi ardenti. Lungo le pareti della stanza ci sono 20 uomini, tutti vestiti in abiti rossi e cappucci neri. Sul lato più lontano della stanza c'è un uomo che indossa una veste rosso e oro e una grande maschera di legno. La maschera nasconde il suo viso. Sta parlando alla folla in una voce echeggiante e profonda. Dietro di lui c'è un grande gong di bronzo.

Il capo mascherato tuona, "E ora è il nostro momento! La città sarà inerme di fronte a noi! La gente si alleerà con noi. I nostri nemici saranno schiacciati. Il Duca sentirà il nostro Potere, sentirà la nostra voce. Coloro che si oppongono a noi sono deboli, coloro che ci tradiscono sono traditori. Sappiamo come trattare i traditori." Grida di assenso riempiono l'aria.

"Allora prendetelo, pendete il traditore!" grida, e punta verso un uomo in veste rossa. "Soffrirà per aver disobbedito ai nostri ordini. La donna non avrebbe dovuto essere uccisa!"

A questo gli altri uomini mascherati si gettano verso l'accusato, un rabbioso ringhio inarticolato nelle gole. Le grida di panico sovrastano tutto il resto.

Se i personaggi non fanno niente e guardano, testimonieranno l'orribile morte di un membro della Società Velata. I personaggi Legali non subiranno un cambio di allineamento, comunque. A meno che uno dei personaggi non continui ad osservare il capo, quando guarderanno di nuovo verso di lui, se ne sarà andato. Dopo la morte del traditore, i membri si girano per andarsene, uno alla volta, il raduno segreto è evidentemente terminato. Metà dei membri lasciano mediante il passaggio verso la Sala dell'Idromele Acqua Chiara. Gli altri se ne vanno attraverso l'ingresso segreto che conduce al vicolo cieco.

Se i personaggi agiscono durante la confusione, i membri della Società Velata li attaccano. Se un qualsiasi membro del gruppo guarda il capo durante la colluttazione, lo vedrà scivolare dietro al gong e sparire.

Il traditore ucciso dai membri è l'uomo che assistette Akarios durante l'assassinio di Lucia. Se i personaggi controllano il corpo, non troveranno nulla di interessante.

Cercando nella stanza non mostrerà nulla di utile o di valore.

Membro della Società Velata (20): CA 9; DV 1; pf 4; THAC0 19; N° ATT. 1 arma; F 1d4; MV 36 (12) m; TS UC; ML 9; AM C; PX 10 ognuno.

Capo, mago di 3° livello: CA 8; M3; pf 7; THAC0 18 (pugnale +1); N° ATT. 1 pugnale +1; F 1d4+1 (pugnale +1); MV 36 (12) m; TS M3+1; ML 8; AM C; PX 50.

Incantesimi:

Primo Livello: *charme, sonno*

Secondo Livello: *invisibilità*

Equipaggiamento: *pugnale +1, anello di protezione +1*

Il capo è Antonito Radu. Se catturato, cerca di dare la colpa di tutti gli eventi a Zweis Radu.

6. Guardia

Se i personaggi non hanno sconfitto la guardia nel vicolo nel precedente incontro, si trova in questa stanza. E' muto e attacca chiunque non riconosca. Non riconosce i personaggi. E' fedele ai Radu e non rivelerà nulla su di loro volontariamente.

Guardia, guerriero di 3° livello: CA 6; G3; pf 19; THAC0 16 (For); N° ATT. 1 spadone a 2 mani; F 1d10+3 (For); MV 36 (12) m; TS G3; ML 12; AM C; PX 35.

7. Cella

La stanza è buia e puzza. La paglia schiocca sotto i piedi. Un tramestio di catene proviene da un angolo.

Il prigioniero in questa stanza è Estaish, un membro della Guardai Elfica del Duca. E' incatenato al muro. Le manette sono chiuse attorno a polsi e caviglie. Non c'è chiave visibile nelle vicinanze. E' debole ed è stato torturato. Può a malapena parlare.

Se liberato, mostrerà al gruppo tutte le porte segrete del complesso. Andrà insieme al gruppo, ma non può combattere e può camminare solo se aiutato. Se i personaggi hanno successo nel condurlo fuori, accompagnerà i personaggi come PNG in avventure future. La sua lealtà è al di là di ogni dubbio, sebbene non accetti degli ordini irragionevoli. Servirà i personaggi al meglio delle sue possibilità.

Non ha equipaggiamento con lui se non i vestiti. Il suo equipaggiamento (corazza di maglia, spada e arco lungo) è nella Stanza 8.

Estaish ha appreso molto della Società Velata durante la sua prigionia. E' in grado di identificare l'assassino di Lucia Vorloi e sa che l'assassinio fu eseguito per ordine della Società Velata. Sa che la famiglia Radu è coinvolta nella Società Velata ed è responsabile per l'incitamento delle rivolte nella città. Se usato come testimone verso il Duca riguardo i Radu e la Società, può distruggere per sempre il potere dei Radu come fazione.

Estaish, elfo di 1° livello: CA 9; E1; pf 3; THAC0 19; N° ATT. 1; F 0; MV 18 (6) m (per la debolezza); TS E1; ML 12; AM L; PX 10.

Incantesimi: nessuno

8. La Stanza Segreta

La stanza è luminosa grazie a centinaia di candele che danno alla stanza un caldo bagliore giallo. Al centro della stanza c'è un tavolo con pile di libri e carte. Sul pavimento c'è un uomo anziano. Giace faccia a terra in una piccola pozza di sangue. Su di lui un uomo di mezza età di carnagione scura che punta una spada contro il pezzo di un uomo più giovane.

L'uomo più giovane grida, "Fermatelo! Ha ucciso nostro padre! E' un assassino!"

"Andatevene stolti o morirete ora!" dice l'uomo. "Ho sopportato abbastanza ingerenza e stupidità." Balza in avanti per attaccarvi.

L'uomo più giovane è Zweis Radu, l'uomo più anziano è Cartha Radu. Cartha cercherà di uccidere i giocatori, per poi fuggire. Se viene ferito gravemente, tenterà di farsi strada combattendo fra i personaggi e fuggire. Durante il combattimento Zweis aiuterà i personaggi.

Se Zweis è ancora vivo dopo il combattimento, ringrazierà i personaggi e gli offrirà una ricompensa. La ricompensa è una posizione all'interno dell'organizzazione – la Società Velata. Se i personaggi accettano, coloro che sono Legali subiranno un cambiamento di allineamento in Caotico subendo le conseguenze del caso). Se i personaggi rifiutano, Zweis tenterà di corromperli. Offrirò ad ogni personaggio 500 mo in gioielli presi da una piccola scatola di legno sulla scrivania. Se i personaggi rifiutano ancora, Zweis li lascerà andare e comincerà a progettare piani per fuggire dalla città.

Se i personaggi cercano nella stanza, troveranno gemme per un valore totale di 3.000 mo in una piccola scatola e l'equipaggiamento di Estaish. L'uomo morto sul pavimento è Anton Radu.

Se i personaggi cercano di esaminare le carte o portarle via con loro, Zweis attacca. Le carte sono un completo resoconto delle azioni della famiglia Radu e della Società Velata.

Cartha, guerriero di 6° livello: CA 1 (corazza piastre, Des, *anello di protezione* +1); G6; pf 39; THAC0 15 (For, *spada* +2); N° ATT. 1 *spada* +2; F 1d8+3 (For, *spada* +2); MV 36 (12) m; TS G6+1; ML 11; AM C; PX 500.

Equipaggiamento: *anello di protezione* +1, *spada* +2

Zweis, guerriero di 3° livello: CA 3 (corazza piastre); G3; pf 21; THAC0 18 (*spada* +1); N° ATT. 1 *spada* +1; F 1d8+1 (*spada* +1); MV 36 (12) m; TS G3; ML 9; AM C; PX 35.

Equipaggiamento: *spada* +1

Se le carte vengono poste nelle mani del Duca o qualsiasi altra famiglia, tutti i membri della Società Velata e della fazione dei Radu vengono dichiarati traditori e condannati a morte.

Non tutti i membri della Società Velata vengono catturati. Coloro che scappano verranno a sapere del coinvolgimento dei personaggi nella caduta della famiglia. Questo potrebbe essere un punto di partenza per avventure mentre la fazione dei Radu cerca di pendersi vendetta sui personaggi.

Dopo l'Avventura

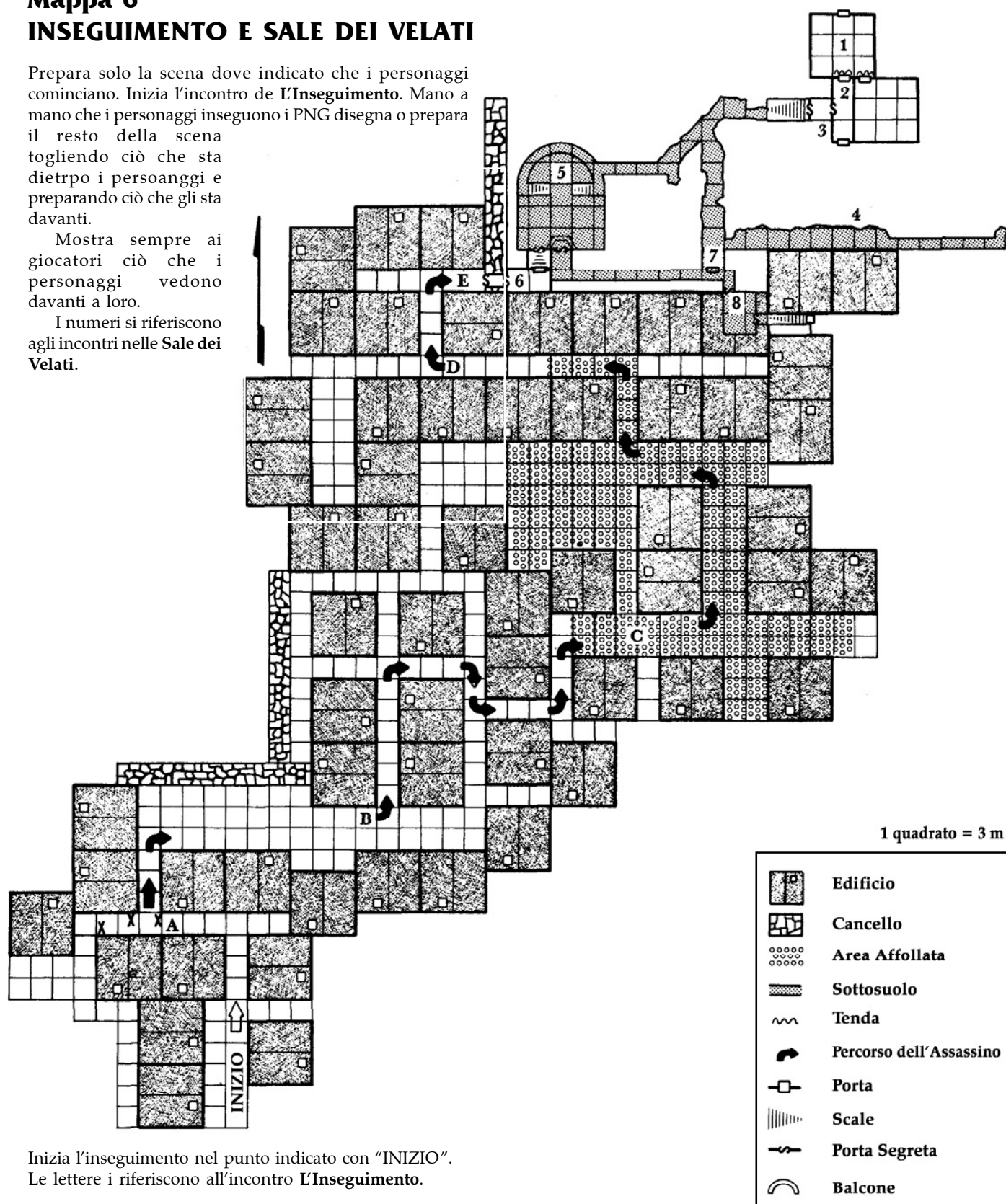
Quest'avventura è solo un piccolo esempio della vita di una città larga e variegata come Specularum. All'interno delle mura vivono migliaia di persone. La varietà di ciò che può accadere è infinita. E' un'avventura che fornisce i ai personaggi un punto di partenza, una conoscenza della città e della sua politica. Sicuramente, la politica non è finita con la distruzione dei Radu. Come i personaggi crescono di livello e di importanza, possono coinvolgersi di più negli affari e intrighi della città e della corte del Duca. Queste avventure sono lasciate alla tua immaginazione. Usa la città come base e costruisci il tuo mondo attorno ad essa.

Mappa 6 INSEGUIMENTO E SALE DEI VELATI

Prepara solo la scena dove indicato che i personaggi cominciano. Inizia l'incontro de **L'Inseguimento**. Mano a mano che i personaggi inseguono i PNG disegna o prepara il resto della scena togliendo ciò che sta dietro i personaggi e preparando ciò che gli sta davanti.

Mostra sempre ai giocatori ciò che i personaggi vedono davanti a loro.

I numeri si riferiscono agli incontri nelle **Sale dei Velati**.



Inizia l'inseguimento nel punto indicato con "INIZIO".
Le lettere si riferiscono all'incontro **L'Inseguimento**.

Nuovi Mostri: Fiore-Sirena

Fiore-Sirena

Classe dell'armatura:	9
Dadi-Vita:	5
Movimento:	0 m
Attacchi:	0
Ferite:	Speciale
N° di mostri:	1-2 (1-6)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 5°
Morale:	12
Tipo di tesori:	V
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	175

Il fiore-sirena è un grande fungo carnivoro che ha sviluppato la capacità di camuffarsi in una normale pianta. Cattura la sua preda attirando le creature verso il suo centro. Per fare questo, emette profumo e luci. I profumi sono simili a quelli vicino alle piante, particolarmente fragranti o di carne marcia. La luce è un bagliore pallido, non più luminoso di una candela al suo meglio.

Una volta che una creatura raggiunge il centro della pianta, una ragnatela di rami si chiude, intrappolando la creatura e schiacciandola lentamente. Questi rami stritolano con gran forza, causando 1d4 punti-ferita per round. In aggiunta, i rami scernono una enzima che dissolve la carne. Ha un'azione molto lenta e causa 1d10 punti-ferita ogni turno (non round). Le creature intrappolate dal fiore-sirena possono ancora combattere, ma hanno una penalità di -4 sul tiro per colpire.

Quando il fiore-sirena raggiunge gli 0 punti-ferita, non è morto, ma vuol dire che i rami sono stati tagliati tutti. Il solo modo di uccidere totalmente un fiore-sirena è di scavare per estrarlo e bruciare le sue radici. La creatura si rigenera alla stessa velocità di una pianta normale.



Personaggi Pre-Generati

Per questa avventura vengono forniti i personaggi pre-generati seguenti. Usali se i tuoi giocatori non hanno dei personaggi o non vogliono usare i propri. Tutti questi personaggi sono di 1° livello e non hanno equipaggiamento. Il denaro indicato per ogni personaggio è l'ammontare con il quale i giocatori devono comprare l'equipaggiamento per i loro personaggi.

	1	2	3	4	5	6	7
Classe	C	G	E	H	C	N	M
For	6	16	7	14	8	16	8
Int	11	8	17	14	7	18	16
Sag	16	10	16	5	14	15	12
Des	10	13	6	14	12	11	14
Cos	9	12	16	9	12	13	10
Car	8	11	7	9	11	10	9
pf	5	6	8	6	4	7	3
mo	110	130	120	50	150	60	50



Avventura Livello Base

La Società Velata

di David Cook

Traduzione: Stefano Mattioli

La vedova insiste che ci sono demoni nella sua casa. Li sente la notte nella sua cantina e ora addirittura la chiamano. Ma è vecchia e nervosa e la sua mente spesso gli gioca brutti scherzi.

Due uomini, i loro capi ben coperti da ampi cappucci neri, scavano velocemente nell'oscurità della cantina.

“Questo insegnerà a quegli impiccioni il proprio posto,” ride la figura alta e imponente.

“Ma non va bene che sia stato un incidente,” risponde a scatti la figura più bassa e snella.

“Ma non ne vedi il vantaggio?” scatta l'uomo alto. “Avranno paura di noi, ora. Temeranno per le proprie vite.”

Brontolando, mettono un fagotto fatto con tela da vela nella buca. Mentre cade, l'amaro di una donna pende senza vita da una piega.

Chi è la donna? Perché la sua morte innesca rivolte e malcontento nella città di Specularum?

E gli assiassini: Sono TOrenescu, Radu o Vorlo? O, maledizione delle maledizioni, la Società Velata?

Quest'avventura è progettata per essere usata con le Regole di DUNGEONS & DRAGONS® Base prodotte dalla TSR, Inc. Devi possedere questo materiale per giocare questa avventura.