

CIMELI DI FAMIGLIA

PREMESSA:

Questa è un'avventura per personaggi di 1° livello per D&D 4E.

E' ambientata nel 1010 DI a Rhoona nel mese di Nuwmont (gennaio per intenderci in pieno inverno), una città del Vestland a sud dell'Ethengar (Mystara vi dice nulla?)

Rhoona è stata plasmata attorno alla città di partenza presentata nella guida del dungeon master di D&D4e, parlo di Fallcrest.

E' probabile che molti di voi trovino alcuni nomi simili, mentre altri sono proprio gli stessi, non allego a quest'avventura la mappa di Fallcrest che ho modificato con photoshop poiché vi sono problemi di copyright, ma penso non abbiate problemi a posizionare i luoghi dell'avventura anche in qualsiasi altra città.

Se volete seguire le avventure del mio gruppo collegatevi al Blog

<http://telodoioildungeon.blogspot.com/> in cui racconto le gesta del mio gruppo e inserisco molti altri agganci, avventure e mappe che possono tornarvi utili.

Solo una nota, per Guldán si intende Monete d'oro e Floren Monete d'argento.

RICOMPENSE:

i punti esperienza distribuiti con quest'avventura sono:

- Se i PG riescono a recuperare gli anelli e sigillare il Wraith date loro **300PX** a testa e un totale di **200 Guldán (Mo)** da spartirsi da parte del chierico Ressilmae.
- Se i PG riescono a scoprire chi sta dietro l'omicidio di Oleg e ad assicurare i colpevoli alla giustizia date altri **200PX** a testa e una pergamena a scelta di primo livello da parte del chierico Ressilmae.
- **200 PX** totali per la sconfitta del Wraith.
- **400 PX** totali per la sfida di abilità con l'eptarca Nimorazan.
- **800 PX** totali per la sfida di abilità con Jarls Kamroth.
- Se i PG uccidono i **Topi del Molo 660 PX** totali e **15 Guldán (Mo), 54 Floren (Ma)**
- Se i PG uccidono Koppersund addosso gli trovano **25 Guldán e 30 Floren, una bacchetta magica+1**
- Se disattivano la trappola soporifera del baule di Koppersund **100 PX** totali e **376 Guldán, 215 Floren, una pozione guaritrice**

LUOGHI DA POSIZIONARE SULLA MAPPA:

- Chiesa Riformata del Vestland
- Ingresso delle cripte antiche
- Boscotomba
- Casa degli Hadra
- Taverna Gnomo Fortunato e stanza di Koppersund
- Moli bassi
- Torre dell'Eptarca Nimorazan
- Tenuta del clan Kamroth
- Porta del mago, dove presta servizio il sergente Muggerdin
- Mercato del paese, dove viene picchiato ben Hadra
- Importazioni da Naer

PERSONAGGI IMPORTANTI E LUOGHI:

- Ressilmae, chierico presso la Chiesa Riformata del Vestland
- Ben Hadra, padre di Oleg, presso Casa degli Hadra
- Koppersund, presso la taverna Gnomo Fortunato mentre gioca ai dadi
- Nimorazan, mago presso la Torre dell'Eptarca
- Armos Kamroth, presso Tenuta del clan Kamroth
- Muggerdin, sergente della guardia, presso Porta del mago
- Naer, mercante di Gioielli, presso il suo negozio Importazioni da Naer

INFORMAZIONI PER IL MASTER

Antefatto: Oleg Hadra della famiglia degli Hadra della città di Rhoona aveva alcuni debiti di gioco che non riusciva a ripagare, circa **140Mo**. Ha perso tutto con un baro umano conosciuto come **Koppersund** che frequenta lo **Gnomo Fortunato**.

Per ripagare il suo debito ha pensato di appropriarsi di alcuni cimeli dalla tomba di famiglia, si ricorda infatti di suo nonno che gli raccontava di suo padre **Askold** che morì 90 anni fa nella **battaglia dei Campi dei Troll** e che fu sepolto nelle cripte antiche assieme ad alcuni anelli preziosi, forse magici.

L'accesso alle cripte antiche tuttavia è chiuso a chiave e custodito dai chierici della **Chiesa Riformata del Vestland**.

Le tombe vengono aperte solo 1 volta all'anno in occasione del **giorno della memoria (il 9 di Flaurmont)** in cui si rinarrano le gesta e il sacrificio di quegli eroi che difesero la città contro l'invasione dei troll.

Oleg tuttavia conosce un secondo sistema per accedere alle cripte, ovvero tramite un pertugio naturale che si è creato a seguito di un cedimento strutturale dietro ad una cripta nel **Boscotomba**, un antico cimitero costruito sopra alle cripte.

Da bimbo Oleg ed alcuni suoi amici giocavano nel Boscotomba in barba ai divieti degli adulti e durante uno dei giochi, un suo amico di nome Bjorn cadde nel pertugio finendo nelle cripte antiche.

Il grande spavento si concluse con un lieto fine e il ragazzo, con una gamba rotta, fu tratto in salvo dalle persone arrivate in suo soccorso (il sergente Muggerdin e il chierico Ressimae erano tra queste).

Il pertugio fu ostruito e i ragazzi si presero una sonora ramanzina e tutto finì nel dimenticatoio.

Oleg non dimenticò la posizione del pertugio ed una notte con lanterna, piccone e corda andò fino al Boscotomba e con sua grande soddisfazione riuscì facilmente a riaprire il passaggio chiuso con delle assi.

Nelle cripte, trovò la tomba di famiglia, frugò nella nicchia del bisnonno Askold Hadra e vincendo il ribrezzo sfilò due anelli dalle dita scheletriche del defunto.

Un anello d'oro con lo stemma del casato dei Rhoona e un anello d'oro con una gemma rossa.

Oleg andò in seguito da **Naer** il gioielliere per vendere il bottino il quale però non acquistò gli anelli temendo che fossero merce rubata, infatti era molto sospetto che Oleg possedesse un anello con lo stemma del casato dei Rhoona (l'anello era stato messo al dito degli eroi della battaglia dei Campi dei Troll in loro onore).

Oleg disperato riuscì tuttavia a vendere l'anello d'oro al Jarls **Armos Kamroth** per 50Mo, metà del suo debito.

All'**Eptarca Nimozaran** invece vendette l'anello con gemma per 100Mo.

Diretto una sera allo **Gnomo fortunato** per pagare il suo debito, fu assalito da alcuni malviventi (i **Topi del Molo**) complici di **Koppersund** e rimase ucciso nella colluttazione.

Nel frattempo l'anziano sacerdote **Ressimae** della **Chiesa Riformata del Vestland**, durante il suo controllo di routine una volta alla settimana nelle cripte antiche, viene assalito da una creatura spettrale, un **Wraith**. Spaventato e certamente fuori forma, evitò la battaglia e fuggì.

Tornò il giorno seguente con alcuni accoliti per sigillare temporaneamente la cripta ed inviò un messaggio di aiuto alla vicina città di **Bergen** per ricevere assistenza dalla sua chiesa.

Da **Bergen** partì un esorcista di nome **Erik Alfjord** il quale però non arrivò mai a Rhoona in quanto perse la vita contro alcuni briganti difendendo la carovana di cui faceva parte.

SEQUENZA TEMPORALE DEGLI EVENTI:

- **12 Nuwmont:** Oleg è sotto di 140Mo con Koppersund che gli dà 2 giorni per saldare il debito
- **14 Nuwmont:** Oleg si presenta disperato a mani vuote e chiede altri due giorni
- **15 Nuwmont:** Oleg trova l'ingresso della cripta e ruba i due anelli
- **16 Nuwmont:** Oleg vende i due anelli accumulando 150Mo, lascia 10Mo a casa e con 140Mo si dirige allo Gnomo Fortunato dove per strada incontra il suo destino e muore. Il Wraith del bisnonno Askold si desta!
- **17 Nuwmont:** Il cadavere di Oleg viene ritrovato ai moli. Il chierico Ressimae incontra il Wraith.
- **18 Nuwmont:** Ressimae sigilla la cripta ed invia un animale messaggero a Bergen. Nello stesso giorno celebra il funerale di Oleg consolando la moglie Irma e i suoi 4 figli. Koppersund prende in disparte Ben il padre di Oleg e gli ricorda del debito di suo figlio.
- **19 Nuwmont:** Parte l'esorcista Erik da Bergen
- **20 Nuwmont:** l'esorcista viene ucciso vicino a Rhoona
- **21 Nuwmont:** i PG trovano il corpo di Erik

INIZIA L'AVVENTURA: Il gruppo di PG dovrebbe imbattersi nei resti della carovana e trovare il corpo di Erik spogliato dei suoi averi ma con addosso il simbolo sacro di Frey (un falcetto sopra ad un cinghiale). E'

probabile che seppelliranno il corpo oppure lo porteranno alla vicina Rhoona dove cercheranno un tempio della Chiesa Riformata di Vestland per informare il chierico locale dell'accaduto.

L'anziano sacerdote **Ressilmae** della Chiesa Riformata del Vestland, apprenderà con dolore la notizia della morte di Erik.

Se i PG gli avranno **portato il corpo**, magari preservato con un riposo inviolato, sarà riconoscente e offrirà loro ospitalità per 1 giorno durante il quale potrà aprirsi a loro in cerca di aiuto per indagare sulla cripta. Nel caso invece i PG **portano solo il simbolo sacro**, sarà sempre addolorato e riconoscente, ma non offrirà ospitalità né parlerà loro del problema della cripta salvo i PG non facciano domande a questo riguardo. E' probabile che i PG se ne vadano senza l'aggancio per l'avventura, sta al master creare una seconda occasione, magari in una delle locanda, in cui un avventore potrebbe suggerire ai PG in cerca di avventura, che il chierico della Chiesa riformata del Vestland è stato visto fuggire a gambe levate dalle cripte 5giorni fa, può darsi che abbia bisogno di un aiuto.

IL RACCONTO DI RESSILMAE:

5gg fa, l'anziano sacerdote si è recato nelle cripte antiche per controllare che tutto fosse a posto.

Ressilmae ha questa buona abitudine di visitare le cripte una volta alla settimana.

Le cripte sono chiuse a chiave e l'ingresso è protetto da un incantesimo di interdizione per evitare che vi entrino ladri e saccheggiatori di tombe, in quanto là sotto, sono sepolti i Jarls di Rhoona, le loro famiglie e gli eroi che 90 anni fa morirono nella **battaglia dei Campi dei Troll** nel tentativo di difendere Rhoona dall'assalto dei troll.

5gg fa Ressilmae fu attaccato da uno spirito non morto, un Wraith, fuggì per miracolo, sigillò l'ingresso delle cripte e chiese aiuto ai confratelli di Bergen di inviargli un esorcista (il defunto Erik).

Il sacerdote chiede aiuto ai PG per sconfiggere il Wraith per dargli riposo e scovare l'origine di questa apparizione visto che episodi di questo genere, da quando c'è lui come custode, non sono mai accaduti. Se vi riescono darà loro **200Mo** e una delle sue pergamene a scelta.

LE CRIPTE ANTICHE:

Se i PG decidono di collaborare, **Ressilmae** ed un accolito li accompagnerà all'ingresso delle cripte antiche. Utilizzerà la chiave per aprirle e chiuderà la porta alle loro spalle per assicurarsi che niente di pericoloso esca. Il sacerdote rimarrà fuori dalle cripte pronto ad aprire la porta se ve ne sarà bisogno. Le cripte sono un lungo budello molto simile ad un labirinto fiocamente illuminate da alcune luci magiche. Vi sono molte nicchie lungo le pareti e certamente qualche PG avventato potrebbe frugare tra le ossa alla ricerca di qualche ninnolo rischiando di svegliare i morti (il master provveda come meglio crede a spaventare il PG, per esempio "per un attimo hai sentito qualcosa sfiorarti la mano").

Al centro del budello c'è un ossario dove per terra troveranno rovesciato un candelabro ed alcune candele consumate (il punto in cui il sacerdote è stato assalito).

Percezione CD 18: Filo di luce da in fondo ad un corridoio.

Percezione CD15: Percorrendo tale corridoio si passerà davanti ad una nicchia visibilmente scomposta, tanto che per terra trovate anche un lembo di tessuto.

La nicchia ha un nome "**Askold Hadra, eroe della battaglia dei Campi dei Troll**".

Se si prosegue fino in fondo al corridoio si noterà del terriccio e piccole macerie sul terreno e alzando lo sguardo un buco nel soffitto da cui proviene un filo di luce (se scalato atletica CD15 si sbuca nel Boscotomba, con dungeon CD 10 si nota che il buco è naturale e non è scavato).

Da questo momento in poi il Wraith attaccherà, dapprima i PG sentiranno sussurrare un "ladri" e poi l'attacco. Il Wraith appare all'improvviso da un muro (tirate il dado per decidere su quale personaggio si avventa) e prende i tutti PG di sorpresa.

I PG possono naturalmente fuggire o combattere (attirando il Wraith nell'ossario vi sarà spazio per combattere vicini, altrimenti nei corridoi sarà più difficile il combattimento).

Tuttavia uccidere il wraith non si lascerà uccidere, si ritirerà quanto basta per recuperare le energie e riattaccare (e anche per evitare che la quest termini qui :-).

Usciti dalla cripta racconteranno l'accaduto al sacerdote.

PROFANATORI DI TOMBE?

Chi può aver profanato la tomba di Askold Hadra? E quel buco da dove salta fuori?

Certamente visitare il Boscotomba per trovare l'ingresso alle cripte è un buon approccio, che non fornirà prove sostanziali se non che il buco sembra essere naturale ed era occultato da assi.

Si può trovare tracce di un recente passaggio di una persona in quanto le assi sono state da poco rimosse e risistemate ma in modo grossolano (Percezione CD18) ma la neve ha coperto quelle più lontane.

PG nativi di Rhoona potrebbero fare una prova di **storia CD 15** per ricordare di un evento accaduto **15 anni fa**, di un gruppo di ragazzi che giocando nel Boscotomba sono caduti in un buco fondo fino alle cripte (con **storia CD20** si ricordano anche i nomi dei ragazzi: **Oleg, Bjorn, Adam**).

Se proprio non ci arrivano, potete far tirare un check di **intuizione CD 15** e suggerire di chiedere a Ressimlae se ricorda un fatto del genere.

Tra i ragazzi protagonisti della marachella c'era proprio Oleg Hadra morto 5 Giorni fa.

Oppure Ressimlae potrebbe fornire un'altra pista investigativa:

Askold Hadra potrebbe essere parente di un giovane di 25 anni di nome Oleg Hadra, morto assassinato 5 giorni fa ai moli bassi, potrebbe essere parente di Askold ed avere a che fare con la profanazione?

A questo punto le strade si dividono in tre parti:

- 1) cercare i bambini di un tempo che sapevano del buco e le persone che hanno prestato soccorso e controllare eventuali alibi
- 2) Andare a casa di Oleg Hadra per parlare con la famiglia
- 3) Cercare ai moli bassi tracce dell'omicidio di Oleg per scoprire eventuali implicazioni.

1) I Bambini di un tempo

Per cercare informazioni su Oleg, Bjorn, Adam, fate fare un check di Bassifondi CD15 (più di uno se desiderate fare check distinti a seconda delle informazioni) e troverete le seguenti informazioni:

- **Oleg Hadra** è morto da poco assassinato ai moli bassi, il funerale è stato celebrato alla chiesa riformata di Vestland dal sacerdote Ressimlae. Oleg lascia una moglie e 4 figli, vive nella città alta assieme ai suoceri, ma la famiglia non se la passa bene.
- **Bjorn** è morto di malattia a 16 anni, era lui ad essere caduto nella buca, è sempre stato un ragazzo abbastanza sfortunato ed irrequieto.
- **Adam Falk** si è arruolato nella guardia nazionale e sono 9 anni che non si vede.
- La notte dell'incidente di 15 anni fa, a fornire aiuto c'era anche lo stesso Ressimlae e il sergente **Muggerddin** che si può trovare di servizio alla **porta del Mago** o quando non è in servizio alla **birreria Luna Blu** o altra taverna diversa dallo Gnomo Fortunato.

2) La vedova di Oleg Hadra

La vedova **Irma** vive nella casa di Famiglia degli Hadra insieme ai suoi 4 figli (il più grande dei quali ha 8 anni) alla suocera inferma e a **Ben**, il suocero scorbutico.

La casa deve aver visto giorni migliori, il tetto avrebbe bisogno di una ritoccata e anche gli interni sono un po' decadenti. Sulle scale un dipinto di un uomo fiero con un anello con gemma rossa al dito (il bisnonno Askold). La famiglia è in lutto per la morte di Oleg ed ora non sanno come tirare avanti.

Irma è all'oscuro di tutto e non sa assolutamente nulla del debito e della spedizione notturna nelle cripte di Oleg. Se suo marito era ai moli era per cercare lavoro.

Il suocero Ben invece accompagnando i PG alla porta rivela l'amara verità: suo figlio ha dilapidato il patrimonio di famiglia al gioco anni or sono, sembrava guarito ma ci è ricascato. Un giocatore dello gnomo fortunato, un certo **Kopersund**, avanza **140Mo** e si è fatto avanti dopo il funerale per avere il denaro. Alla nuora non ha detto nulla per non incrementare il suo dolore dopo la perdita del marito.

La Taverna **gnomo fortunato** si trova vicino alla piazza del mercato nella parte bassa della città.

3) visita ai Moli bassi

Di giorno luogo di lavoro, di notte luogo desolato da evitare.

Se si cercano **informazioni su problemi ai moli** con una prova di **bassifondi CD 15** si può apprendere che ai moli bazzica un gruppo di malviventi chiamato **Topi del Molo**. Nessuno sa chi siano (per paura di parlare).

Se si cercano **informazioni su Oleg** con **Bassifondi CD15** si può apprendere che frequentava spesso lo Gnomo fortunato e giocava a dadi con un umano di nome **koppersund**.

Andare ad incontrare Koppersund è un buon metodo per cercare rogne e attirare su di sé gli occhi dei Topi del Molo ma è anche indispensabile per avere qualche informazione in più.

I Topi del Molo hanno il magazzino della refurtiva dietro allo Gnomo fortunato. Vi sono sempre due canaglie (fate riferimento alle stats del Manuale dei Mostri pagina 255 alla voce Umano canaglie gregari) di guardia all'interno del magazzino. Trovare il legame tra questo magazzino e i Topi del Molo è tutt'altro che facile e richiede un bel po' di investigazione.

KOPPERSUND :

Koppersund pur essendo a capo dei **Topi del Molo** deve mantenere una certa "neutralità" per avere sempre giocatori al suo tavolo.

Frequenta e vive nella taverna **Gnomo Fortunato** dalla quale gestisce i suoi scagnozzi.

La Taverna è di proprietà di un mercante di nome **Kelson** che però non apparirà in quest'avventura in quanto è fuori città.

Koppersund se interrogato, dirà che conosceva Oleg, era un bravo giocatore e gli dispiace della sua

morte, è andato perfino al suo funerale per partecipare al lutto della famiglia (**Falso: Raggirare +10** contro Intuizione dei Giocatori. I PG avvertono che non è sincero).

Non sa dove si procurasse il denaro, probabilmente patrimonio di famiglia.

Raccogliendo in giro altre informazioni da altri avventori e compagni di gioco di **Oleg** si scoprirà invece che il defunto era un giocatore mediocre.

Se i PG sono passati a casa di **Oleg** sapranno pure che il defunto aveva un forte debito di gioco nei confronti di Koppersund.

Se Kopersund viene messo alle strette sul debito di gioco, dirà di provare a mettersi nei suoi panni, avanza 140Mo che probabilmente non vedrà mai più, sta forse sbagliando a chiedere alla famiglia di risarcirlo? Non se l'è sentita di chiederlo alla vedova ed ha parlato direttamente con il padre del defunto. (**Parzialmente Falso: Raggirare +12** contro Intuizione dei Giocatori, le affermazioni di Koppersund sono vere ma in realtà non si fa tutti questi scrupoli morali. Dopo aver preso i soldi a Oleg ora sta cercando di spillarli alla famiglia).

I **Topi del Molo**, alcuni dei quali frequentano la taverna, saranno allertati dalle domande dei PG su Oleg ma non interverranno preferendo mantenersi nell'ombra e decidere il da farsi.

Dopo queste prime indagini i PG dovrebbero aver raccolto almeno qualche indizio sul fatto che Oleg aveva dei problemi di gioco ed aveva bisogno di denaro per ripagare un debito con Kopersund, e questo può averlo spinto a commettere il furto nella cripta antica. I gioielli o anelli possono essere stati venduti ad un ricettatore o ad un emporio o negozio della cittadina. Se hanno raccolto informazioni su chi ha salvato i ragazzi 15 anni fa dal buco, potranno parlare anche con Muggerddin.

INCONTRO CON IL SERGENTE MUGGERDDIN

Muggerddin può essere trovato o alla **porta del mago** o alla birreria **luna blu**.

E' un nano con molta esperienza agli ordini del Jarls Stephen di Rhoona ed ha partecipato alla battaglia dei Campi dei Troll 90 anni fa in cui la città bassa è stata saccheggiata e molti compagni d'arme sono morti nel tentativo di liberarla dai saccheggii.

Ha conosciuto **Askold Hadra** e ne parlerà come un eroe ed è molto spiaciuto per la morte del nipote Oleg. Naturalmente si ricorderà del pertugio nel **Boscotomba**, dell'incidente e dei soccorsi e dirà che il buco è stato ostruito subito dopo l'incidente.

Muggerddin ha visto per l'ultima volta Oleg 6 giorni fa diretto verso il negozio **Importazioni da Naer**.

Si sono salutati, niente di più poiché Oleg andava di fretta.

Per le stats di Muggerddin usate le stat del Nano Martellatore pag 183 del Manuale dei Mostri.

IMPORTAZIONI DA NAER

Naer dirà ai PG di aver visto Oleg 6 giorni fa, il quale ha provato a vendergli due anelli, un anello con una gemma rossa e un anello d'oro con lo stemma del Jarls di Rhoona.

Naer non acquistò gli anelli temendo che fossero merce rubata, infatti l'anello con il casato dei Rhoona era molto sospetto che fosse in mano ad un cittadino (l'anello era stato messo al dito degli eroi della battaglia dei Campi dei Troll in loro onore).

Quando si rifiutò di acquistare gli anelli, Oleg lo pregò in modo insistente e anche imbarazzante di ripensarci poiché aveva bisogno di quel denaro.

Naer però non cedette e preferì indirizzare Oleg verso altri potenziali clienti, l'**Eptarca Nimorazan** e **Armos Kamroth**, Jarls del clan Kamroth.

I DUE ANELLI

Parlando con le rispettive persone (l'Eptarca e Armos) i PG troveranno gli anelli. I due acquirenti non hanno nulla da nascondere e mostreranno gli anelli, ma non sono disposti a cederli sempre che i PG non riacquistino gli anelli oppure i PG vengano con una scorta di guardie a requisire la refurtiva rubata nelle cripte.

Potete gestire i due confronti come due sfide di abilità o come normale gioco di Role Play scegliete voi. Essendo le due sfide simili, la seconda potrebbe risultare noiosa e quindi opzionale.

- **Inizieremo con la Sfida con Armos Kamroth:**
Preparazione: Armos dall'anello sperava di ottenere dei vantaggi per la sua rivalità contro Stephen di Rhoona e non cederà l'anello senza lucrarci un po', tuttavia non desidera tenersi un anello rubato e se i PG sono abili diplomatici potranno portarlo via al prezzo di acquisto (50Mo)

gratuitamente.

Livello: 1

Complessità: 2 (6 successi prima di 3 fallimenti)

Abilità primarie: Diplomazia, intuizione, Storia

Diplomazia (CD15): il PG chiede esplicitamente la restituzione dell'anello in quanto si tratta di merce rubata.

Intuizione (CD15): il PG è disponibile a pagare per avere indietro l'anello in modo tale che Armos non abbia un danno economico per essere stato raggirato oppure restituire l'anello alla chiesa riformata del vestland lo metterà in credito nei loro confronti.

Raggirare (CD20): il PG ha sentito il sergente Muggerdin (o altre guardie) raccogliersi alla porta del mago per venire di persona a requisire l'anello.

Intimidire (CD20): se non restituisce l'anello, sarà allertato il sergente Muggerdin (o altre guardie) e gli sarà sottratto comunque rimettendoci il buon nome per non aver collaborato.

Storia (CD15): il PG sa che tra il Jarls Stephen e Armos e i loro clan non corre buon sangue e con delle buone argomentazioni contro Stephen può dare un bonus di +2 al prossimo check di diplomazia. Questa abilità può essere usata solo una volta poi esaurisce la sua funzione.

Successo: Armos darà l'anello ai PG gratuitamente o dietro compenso a seconda di come è andata la sfida. Ai gruppo dei PG assegnate PX di conseguenza, per esempio se in 4, 400x2=800PX

Fallimento: Armos indispettito dall'insolenza dei PG li caccia fuori di casa e per recuperare l'anello i PG dovranno per forza passare tramite il sergente Muggerdin.

- **Sfida con l'Eptarca Nimozaran**

Preparazione: L'eptarca è molto più collaborativo di Armos ma anche lui è dispiaciuto per la perdita del denaro e lo darà solo in cambio del denaro (100Mo) o della rassicurazione che quella somma gli sarà risarcita.

Livello: 1

Complessità: 1 (4 successi prima di 2 fallimenti)

Abilità primarie: Diplomazia, intuizione, Raggirare

Diplomazia (CD15): il PG chiede esplicitamente la restituzione dell'anello in quanto si tratta di merce rubata.

Intuizione (CD15): il PG è disponibile a pagare per avere indietro l'anello in modo tale che Nimozaran non abbia un danno economico per essere stato raggirato oppure se Nimozaran collabora con le indagini è probabile che la sua fama accresca e così pure quella della gilda attirando nuovi iscritti.

Raggirare (CD15): il PG ha sentito il sergente Muggerdin (o altre guardie) raccogliersi alla porta del mago per venire di persona a requisire l'anello. E questo potrebbe gettare una cattiva luce sulla sua gilda.

Se invece si prova a convincere l'Eptarca che l'anello è maledetto si ha un fallimento automatico, in quanto l'anello è già stato studiato dall'Eptarca e non è ne magico ne maledetto.

Intimidire (CD20): se non restituisce l'anello, sarà allertato il sergente Muggerdin (o altre guardie) e gli sarà sottratto comunque rimettendoci il buon nome per non aver collaborato.

Successo: Nimozaran darà l'anello ai PG gratuitamente o dietro compenso a seconda di come è andata la sfida. Ai gruppo dei PG assegnate PX di conseguenza, per esempio se in 4, 400x1=400PX

Fallimento: Nimozaran indispettito dall'insistenza dei PG li congeda con una scusa e per recuperare l'anello i PG dovranno per forza passare tramite il sergente Muggerdin.

LA TOMBA E GLI ANELLI

L'anello con lo stemma di Rhoona è l'anello responsabile del risveglio del Wraith e basta ricollocarlo al dito dello scheletro di Askold per consentire allo spirito di riposare in pace.

L'operazione dovrebbe essere condotta con molto "suspense" e mentre alcuni attirano il Wraith lontano dalla tomba, un altro PG potrebbe infilare l'anello al dito di Askold.

Lo spirito si dissolverà immediatamente. Avventura finita?

L'anziano sacerdote **Ressilmae** ringrazierà e pagherà il dovuto ai PG, ma chi è l'omicida di Oleg?

TOPI DEL MOLO

Se i PG non lasciano la città e sono intenzionati a scoprire chi è l'assassino di Oleg, potrebbero venire a sapere che il vecchio Ben è stato picchiato da alcuni malviventi al mercato.

Parlando con Ben, il padre di Oleg, i PG apprenderebbero che alcuni malviventi l'hanno avvicinato al

mercato e malmenato minacciando la nuora e i suoi nipoti nel caso il debito non fosse stato ripagato. *"hai i soldi per acquistare farina al mercato e non hai i soldi per pagarci?"* dicevano, *"se non vuoi che capiti qualcosa ad Irma e ai suoi figli dacci i soldi che avanziamo, questo è solo un avvertimento"*.

Se i PG decidono di scovare l'assassino di Oleg devono innanzitutto trovare delle prove, queste minacce sono un indizio ma da sole non sono sufficienti.

Le indagini condotte dalla milizia cittadina non hanno dato frutti, poiché nella zona dei moli bassi c'è molta omertà.

Quale strada i PG troveranno per far confessare Koppersund non si sa, potrebbero sia mettersi d'accordo con Ben e seguirlo e convincerlo a farli parlare sull'omicidio del figlio oppure irrompere di notte nella taverna ed assalire i malviventi rischiando di passare dalla parte del torto.

Se i PG si confrontassero con il sergente Muggerdin potrebbero avere da lui questo suggerimento spiccio (poco onorevole aggiungo): *“provate di notte a gironzolare per i moli bassi e se vi imbattete in qualcosa di losco malmenate per bene i responsabili, molto probabilmente sono i Topi del Molo. Se la gente vede che i Topi non sono imbattibili, magari qualcuno inizierà a ricordare cose che ha dimenticato e salterà fuori qualche testimone”*.

Lo scontro

Qualsiasi sia la strada è probabile che avvenga uno scontro tra i Topi del Molo e i PG.

Fortunatamente per i PG, anche se non scopriranno il collegamento tra i Topi del Molo e l'omicidio di Oleg, dopo la sconfitta dei malviventi qualche lavoratore dei moli bassi nei giorni successivi si ricorderà di aver visto l'omicidio.

Per le stats fate riferimento al Manuale dei Mostri pagina 255 alla voce Umano. I topi del Molo sono composti da 6 canaglie (gregari), 2 umani guardiano e Koppersund per cui potete usare le stats dell'umano incantatore di pag 256 con una bacchetta magica+1.

Se lo scontro avviene in campo aperto o in un vicolo controllato dai Topi del Molo, Koppersund sarà protetto da una canaglia, mentre gli altri compari si lanceranno all'attacco.

Se lo scontro invece avviene contro Koppersund senza che i Topi del Molo sospettino nulla, il baro sarà protetto da un umano guardiano, il tanto che basta per lanciare esplosione tonante e fuggire e chiedere rinforzi agli altri alleati.

Il totale dei PX dello scontro è di **660PX** e addosso ai Topi del Molo troveranno in totale: **15 guldán, 54 floren**.

Addosso a Koppersund invece troveranno: **25 guldán e 30 floren, una bacchetta magica+1 e una Chiave**. La chiave è della stanza che Koppersund ha allo Gnomo Fortunato.

La stanza di Koppersund:

Al suo interno oltre ai vestiti si può trovare un piccolo baule chiuso a chiave.

Il baule è protetto da una trappola a gas soporifero a propagazione e può essere aperto con la chiave trovata sul suo cadavere. Tuttavia possedere la chiave non è sufficiente, si deve anche trovare il meccanismo per non farla scattare all'apertura del baule. Rompere il baule comporta l'innescò della trappola.

Trappola soporifera: livello 1 propagante: **100PX**

All'apertura o rottura del baule esce un gas soporifero

Percezione: CD 20 per scoprire una piccola leva su di una cerniera dell'apertura dietro al baule.

Attivazione: se il baule viene rotto, la serratura forzata o il baule viene aperto senza premere sulla leva.

Attacco: +4 contro temprà contro chiunque sia adiacente al baule in grado di respirare

Colpito: il bersaglio è svenuto

Mancato: il bersaglio è stordito

Contromisure: chi è consapevole della trappola e della leva non deve fare altro che premere la leva all'apertura per evitare l'attivazione. Non sono necessari check di manolesta.

Il baule contiene **376 guldán, 215 floren, una pozione guaritrice** e un diario con l'elenco delle persone indebitate con Koppersund. Indagando tra i debitori sarà facile scovare situazioni simili a quelle di Oleg (senza omicidio ma con minacce o percosse).