

Tam in Vita...



**Torneo di Dungeons & Dragons
Edizione 3.5
Campionato SDG Arena 2005**

Revelsh Blind Beholders



Tam in vita...

Avventura ufficiale del 1° Torneo di Dungeons & Dragons® dell'associazione culturale Revelsh Blind Beholders
Valevole per il IX° campionato di Dungeons & Dragons® a squadre SDG Arena

Crediti

Ideazione e Sviluppo (in ordine alfabetico):

Andrea (Szass Tam) Barbera - Diego (Galahad) Barbera
Simone (Goldexperience) Basso - Matteo (Darsch) Fanni
Gianmarco (Dj The Emperor) Gaviglio - Dario Leccacorvi

Disegni:

Alessandro (Barone) Alaia

Impaginazione e Grafica:

Andrea (Szass Tam) Barbera - Diego (Galahad) Barbera

Playtest:

Gianmatteo (Caleb) Corda - Marco (Chairman Hann) Gagliolo
Renato (Milo Greebottle) Mauro - Marco (Ciappi) Scopesi

Ringraziamenti:

Un grazie speciale all'assessore alla cultura del comune di Chivasso Alessandro Germani,
che ha permesso tutto questo ed ha creduto in noi anche durante i nostri primi passi.
Un grazie alla preside del Liceo Classico-Scientifico di Chivasso Rosanna Canuto Vaj,
grazie alla quale abbiamo potuto organizzare il nostro primo torneo.

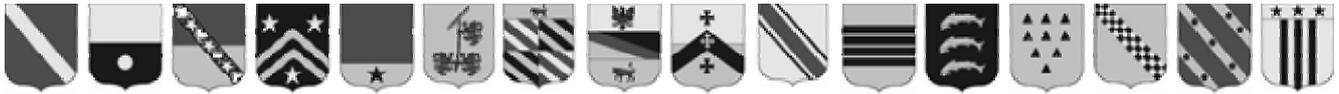
Basato sulle regole originali di Dungeons & Dragons® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson, e sulle nuove regole di Dungeons & Dragons® create da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson

INDICE

Note per i master	7	Colui che non deve essere nominato e Clavasium.....	10
I tempi di gioco nel torneo	7	L'attuale ordinamento sociale di Clavasium: il palazzo governativo e i sette saggi.	11
Durata dell'avventura.....	7	L'antefatto all'avventura	12
"Manca tanto alla fine?"	7	La dimenticanza nella cancellazione e la forma dell'incantesimo	12
Pause.....	7	La profezia di Hector e la sua caduta.....	12
home rules	7	Il ritorno di Colui che non deve essere nominato.....	13
Leggere le parti "lette"	7	La grande incursione	14
I tiri di dado e le conoscenze	7	La guerra oggi e l'intervento personale di CCNDEN... ..	14
Tutti i tiri di dado e le conoscenze devono essere chiesti	7	Il piano per la salvezza di Hector	14
Tiri di dado segreti	8	Gli ultimi momenti di vita dei personaggi.....	15
Introduzione & Antefatti	9	Tecnologia, magia, alimentazione & ecologia.....	16
il Calendario	9	Geopolitica	16
La storia di Clavasium e di Colui che non deve essere nominato	9	L'avventura in breve	16
Il culto dell'Unico Dio.....	9	Prima parte	16
L'Unico nell'avventura.....	10	Seconda parte	17
Le Spade dell'Unico (i Paladini)	10	Prima Parte: Il risveglio	19
La Chiesa	10	I sensi dei non-morti	19
		I Privilegi e i tratti dei non-morti	19



Come si dovrebbero comportare i personaggi in base al loro background	20	Mercato nella piazza principale	37
La consegna dei personaggi	20	Revana la commerciante di cibo	37
Breve introduzione sull'ordinamento politico della città	21	Biblioteca	38
Il risveglio con Hector	21	Lucius il bibliotecario	38
La condizione dei PG al risveglio	21	La distruzione della biblioteca due anni addietro e gli amanuensi	38
Tipiche domande o azioni dei personaggi	21	Le informazioni sul terremoto	38
Hector e i PG	22	Chiedere lo stipendio arretrato di Olynthus	39
L'attacco dei non-morti e l'esplosione	22	I libri della biblioteca	39
Intrappolati! la morte di Hector	22	Le informazioni reperibili da Lucius	39
Risposte di Hector ad alcune tipiche domande dei PG	23	Negozi	40
Cercare vie di fuga	23	Erboristeria	40
Accorgersi della propria condizione di non-morto	24	Il Robivecchi	40
La catapecchia di Hector	24	Palazzo Governativo	40
La cucina	25	L'esterno del Palazzo	40
Camera da letto	25	Descrizione del Palazzo in sè	40
Le informazioni contenute nel diario e sui muri	25	Se i PG chiedono cortesemente di entrare	41
Cosa sanno i Personaggi delle informazioni del diario	26	Luoghi significativi esterni al Palazzo	41
Date e Ore	26	Piano terra	41
Prima parte: I luoghi di Clavasium	27	Primo piano	42
L'atmosfera nella città ed i cittadini	27	Secondo piano	43
Gli incontri caratterizzanti	27	Sottosuolo	43
Il terrore verso CCNDEN	28	Altri Edifici minori	43
Taverna: Lo scudo dorato	28	Torre dell'acqua	43
Descrizione e Proprietario	28	Teatro	44
Tipici avventori e attirare l'attenzione	29	Tribunale	44
Adamus	29	Accademia di magia	44
Cercare informazioni nella taverna	29	Templi minori: della Redenzione e del Sacro Consiglio	44
Taverna: Le lacrime di Vard	29	Piazze	45
La proprietaria Alassa e i suoi rapporti con Fabian e Oskar	30	Parchi	45
Ibn-Al-Safis	30	Mura cittadine	46
Goldat il Guercio	30	La torre abbandonata	46
Cosa si può comprare in locanda	30	Il quartiere povero e l'ingresso alle catacombe	46
Attirare l'attenzione	31	La casa privata con un simbolo	46
Cercare informazioni	31	Prima parte: verso Germanicus	47
Gli uffici del palazzo governativo	32	La casa dei personaggi e Marthia	47
Anagrafe	32	Il carattere e la storia di Marthia	47
Il Ciambellano dei sette - descrizione	33	L'incontro con i Figli e Oskar	48
Il Ciambellano dei sette - Trattare con Goudelos	33	Se i figlioletti chiedono soldi	48
Camera delle Entrate	34	L'equipaggiamento dei personaggi	49
Camera degli Stranieri	34	Racimolare monete d'oro	49
Catasto	34	I soldi di Marthia e i gioielli di famiglia	49
Il Duomo dell'Unico	34	Lo stipendio di Olynthus	49
Il sommo sacerdote Pontius	35	I furti al mercato	49
Alloggi di Pontius	35	I furti nei negozi	49
Sagrestia	35	Fabian va dalle amanti	49
Cappella 1 (Famiglia Cesarii)	35	Fabian da' spettacolo	50
Cappella 2 (Famiglia Octavii)	35	Chiedere soldi a Germanicus	50
Cappella 3 (Civitas Fondatio)	36	Altri sistemi	50
Cappella 4 (Famiglia Justarii)	36	Girare o nascondersi nella città	50
Cappella 5 (Post mortem via)	36	Camuffarsi	51
Cappella 6 (Civitas Duces)	36	Gli amici	51
La Caserma dei Paladini	36	Le pattuglie	52
Santabarbara	37	Far scattare l'allerta	52
Helvia, Olynthus e l'Inferno Nero	37	Venire perquisiti	52
Le peculiarità della santabarbara	37	Riscoprire il passato	52
		La fede di Helvia	53



Dopo aver riacquisito i poteri: l'imposizione delle mani	54	L'esecuzione di Germanicus	72
Entrare nel palazzo reale	54	Se Germanicus non muore	73
Modo 1: Bruciare la biblioteca	54	Fuori dal Laboratorio...	73
Modo 2: Chiedere udienza	54	Come fermare Colui che non deve essere nominato....	73
Modo 3: Corrompere una guardia	56	Gli edifici che CCNDEN fece costruire e l'ultima riproduzione del simbolo	73
Modo 4: Infiltrarsi attraverso le cucine	57	La lista completa di cosa deve essere distrutto	73
Modo 5: Assalto frontale.....	57	Far saltare il laboratorio segreto	74
Modo 6: Falsificazione di ordini dall'alto	58	L'accesso all'Inferno Nero	74
Se il gruppo prova uscire di città o se viene catturato dalle guardie	59	Distruggere Il simbolo insito dentro la città	74
Cosa fare se il gruppo si consegna alle guardie o viene catturato dalle stesse.....	59	Salvare qualche libro e la città.....	74
Cosa fare se il gruppo prova ad uscire di città	59	Arrivare in contemporanea allo scadere dell'ultimatum	74
Arrivare fuori tempo massimo	59	Se i PG eliminano tutti i simboli	75
Davanti a Germanicus	59	Le epiche conclusioni	75
Germanicus e i suoi complessi	59	I personaggi eliminano tutti i simboli.....	75
Faccia a faccia con l'assessore alla letteratura	60	I personaggi avevano avvertito il consiglio della propria esistenza	75
Se i PG provano a fare tutto da soli	61	Germanicus non è ancora stato giustiziato.....	75
L'araldo di Colui che non deve essere nominato	61	Germanicus è stato giustiziato	75
		Se i PG non ce la facessero... ..	75
Seconda Parte	63	Appendice A: ELENCO allegati	77
Scoperte inquietanti nell'archivio	63	Allegati prima parte	77
La strada verso gli archivi	63	Allegati seconda parte	77
Dentro gli Archivi.....	63	Appendice B: mappe	78
Un aiuto nella ricerca. Il ruolo di Germanicus ed eventualmente di Lucius	63	Mappa 1: Diagramma delle catacombe	78
Canali di ricerca e tempi per reperire la bolla	64	Mappa 2: Diagramma del palazzo governativo.....	79
Gli indizi contenuti nella bolla	65	Mappa 3: Diagramma del laboratorio di CCNDEN.....	81
Se vanno solo i PG o va solo Germanicus.....	65	Mappa 4: Diagramma della santabarbara.....	81
Convocare il consiglio governativo	65	Mappa 5: Diagramma del Duomo dell'unico	82
Convincere Germanicus	65	Mappa 6: Mappa di Clavasium con i nomi	82
Davanti al consiglio dei saggi	65	Mappa 7: Diagramma della casa dei Coriolanii	84
Se i personaggi convincono il consiglio	66	Appendice C: statistiche png	85
Se i personaggi non convincono il consiglio	66	I Paladini	85
Alla ricerca di indizi	66	Le guardie del palazzo governativo	85
Il tempo dell'avventura.....	66	I servi del palazzo governativo	86
La città dopo l'ultimatum.....	67	I sacerdoti	86
Alcune tipiche azioni e modi di eliminare CCNDEN dalla città	67	Germanicus	87
Il passo logico corretto: identificare il casato di Colui che non deve essere nominato	67	I guardiani del laboratorio di ccnden	88
L'altro passo logico corretto: cercare le proprietà dei Coriolanii	68	Combattimento	88
L'ex magione e lo studio di Colui che non deve essere nominato	69	Tattiche round per round.....	88
Il laboratorio segreto di CCNDEN: l'anticamera del laboratorio.....	69	L'esercito di colui che non deve essere nominato	89
Il laboratorio segreto di CCNDEN: La sala della trappola	70	Descrizioni.....	90
Il laboratorio segreto di CCNDEN: La sala della bara ..	71	Colui che non deve essere nominato	91
Il laboratorio segreto di CCNDEN: La Biblioteca	71	Abilità speciali	91
Il laboratorio segreto di CCNDEN: Il laboratorio Alchemico	72	Talenti "speciali"	92
Germanicus: deus ex machina ma anche ostacolo	72	Incantesimi da Negromante memorizzati	92
Aiuti generici da parte di Germanicus	72	Incantesimi da Chierico memorizzati.....	92
La scoperta della vecchia magione di CCNDEN.....	72	Appendice D: home rules	93
		Abilità	93
		Biblioteconomia (INT, senza addestramento)	93
		Professione [Amanuense] (INT, con addestramento)...	94
		Talenti	94

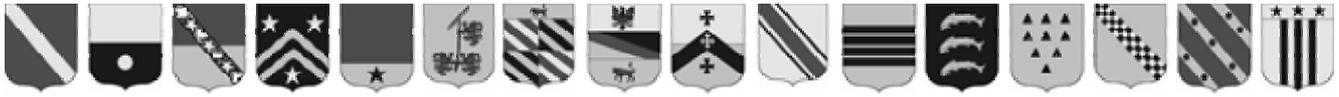


Topo di biblioteca [Generale]	94	Compendio riepilogativo.....	96
Calligrafo [Generale].....	94	Riepilogo delle statistiche dei PG.....	96
Incantesimi	Error! Bookmark not defined.	Principali PNG	96
Riposo dell'unico	94	L'avanzamento medio nell'avventura	96
Non-Resurrezione.....	94		
Abilità speciali	95		
Scurovisione.....	95		

Dungeons & Dragons, D&D, Dungeon Master sono marchi registrati di proprietà della Wizard of The Coast inc.
 La citazione di nomi, marchi o estratti di prodotti non intende infrangere nessun diritto dei detentori.
 Pubblicazione amatoriale, intesa al solo scopo di intrattenimento.
 Copyright © 2005 associazione culturale Revelsh Blind Beholders (<http://www.revelshblindbeholders.net>)



Ogni riferimento a persone, fatti o culti realmente esistenti è puramente casuale.



NOTE PER I MASTER

“Tam in Vita...” è un’avventura creata appositamente per il torneo di Dungeons & Dragons di Chivasso organizzato dall’associazione culturale Revelsh Blind Beholders. L’avventura deve essere necessariamente giocata con i 4 personaggi forniti assieme all’avventura, ossia Fabian, Helvia, Olynthus e Oskar: con altri personaggi l’avventura perderebbe di significato, come risulterà certamente chiaro dai capitoli successivi. Per una comprensione totale dell’avventura consigliamo ai master che vogliono apprenderla la lettura, nell’ordine, dell’introduzione per i giocatori, del capitolo intitolato “Introduzione & antefatti”, dei background dei personaggi e successivamente del resto dell’avventura.

I TEMPI DI GIOCO NEL TORNEO

DURATA DELL’AVVENTURA

La prima parte dell’avventura ha un tempo massimo di svolgimento; i giocatori avranno 30’ per prepararsi schede e background e 4h ore di gioco per la prima parte dell’avventura. Se dopo questo lasso di tempo i giocatori non hanno ancora raggiunto un particolare punto della trama, entra in scena un evento ‘deus-ex-machina’ che li conduce direttamente al punto della trama citato prima. In questo caso nel roster di valutazione verrà segnata un’apposita penalità.

La seconda parte dell’avventura ha un tempo massimo teorico di 3h. Dopo tale tempo non si devono più segnare i voti sul roster di valutazione; comunque, se le condizioni organizzative lo permettono e se i giocatori lo gradiscono, nei limiti del possibile è buona norma portare l’avventura a termine.

“MANCA TANTO ALLA FINE?”

In ogni momento i giocatori potranno richiedere a che punto della parte sono arrivati; in questo caso il master è tenuto a dare una valutazione il più possibile oggettiva del tempo necessario a finire la parte stessa, basandosi sul gioco effettuato dalla squadra fino a quel momento e sull’effettiva parte di trama esplorata, e precisando comunque che è una valutazione personale e quindi passibile di errori. Se volete aiutarvi in questa stima riferitevi ai tempi medi stimati in appendice, ricordandovi però che un’idea geniale può far risparmiare ore e ore di gioco.

PAUSE

Tra la prima e la seconda parte dell’avventura è prevista una pausa della durata di circa 45 minuti per riposarsi e nutrirsi; tale pausa può variare in lunghezza a seconda delle esigenze del master.

E’ inoltre possibile, per i giocatori, richiedere delle pause all’interno della sessione di gioco. Si raccomanda di cercare di limitare queste pause (per fumatori, bagno,...) ma di concedere tutto il tempo di cui i giocatori hanno bisogno per divertirsi. Le

pause non devono essere contate nei tempi di svolgimento dell’avventura.

HOME RULES

Si richiamano le home rules inserite in appendice D.

LEGGERE LE PARTI “LETTE”

Tutte le descrizioni (anche dette parti “lette dal master”) presenti nell’avventura DEVONO, per quanto possibile, contenere pause e momenti di enfasi, in modo tale da dare la possibilità ai PG di interagire ed effettuare gioco di ruolo, non dando l’impressione che le parti lette siano il classico intermezzo tra due scene diverse dell’avventura! Questo vale particolarmente quando è indicata fisicamente una PAUSA all’interno del testo.

I TIRI DI DADO E LE CONOSCENZE

TUTTI I TIRI DI DADO E LE CONOSCENZE DEVONO ESSERE CHIESTI

Prima dell’inizio della partita specificare ai giocatori che qualsiasi tiro di dado DEVE ESSERE CHIESTO; l’avventura non prevede dei tiri di dado forzati per far Osservare, Ascoltare, far appello alle proprie conoscenze e via così. Analogamente specificare ai giocatori che dovranno chiedere al master se il proprio giocatore conosce qualcosa a proposito di un determinato argomento perchè, a meno che l’argomento stesso non sia talmente rilevante da “far drizzare le orecchie” ai personaggi, si considera che di norma ogni personaggio non si sforzi cercando di focalizzare nei dettagli ogni frase che sente. Sarà il giocatore a richiedere tale focalizzazione tutte le volte in cui lo riterrà opportuno.



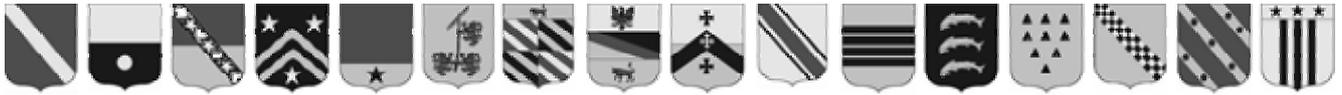
TIRI DI DADO SEGRETI

Alcune prove di abilità devono essere effettuate in segreto da parte del Master e non tirate normalmente dai giocatori; questo perchè spesso un giocatore può essere influenzato dall'esito di una prova sebbene questo non abbia senso in termini di gioco. Per esempio se un giocatore sceglie di effettuare una prova in Cercare invece che prendere 20, se otterrà un numero basso sarà invogliato a ritentare e se otterrà un numero alto saprà che non c'è niente da trovare. Questo in termini di gioco però non ha senso, perchè quando una persona cerca qualcosa è sempre concentrato al massimo sulla ricerca. Per esempio una prova in ascoltare fatta fare ai giocatori, li mette sul 'chi vive' in modo innaturale, senza che i personaggi abbiano un effettivo motivo per esserlo. Per questo motivo la maggioranza delle prove in Ascoltare sono da tirare in segreto, senza che i giocatori conoscano nemmeno il fatto che i loro sensi sono messi alla prova.

Ci sono delle prove in cui il giocatore può avere un'idea del risultato della propria performance (per esempio Muoversi Silenziosamente e in questo caso è possibile comunicare tale ordine di grandezza al giocatore solo se questi lo richiede espressamente). Infine se il non sapere il risultato della prova non influisce palesemente sul comportamento futuro del giocatore, allora è auspicabile che il tiro di dado per la prova sia effettuato dal giocatore stesso. Questo è il caso per esempio del ritrovamento della bolla negli Archivi Segreti (cfr. Avventura) che richiede una prova in Biblioteconomia ma il cui esito fa solo variare il tempo richiesto per reperire l'oggetto. Con questo espediente si potranno coinvolgere di più i giocatori stessi

Di seguito sono riportate le abilità dei personaggi inerenti alle prove che devono essere effettuate in segreto dal Master.

Abilità	Cosa sanno i PG del risultato	Fabian	Helvia	Olynthus	Oskar
Ascoltare	Niente	7	4	4	8
Biblioteconomia	Niente	0	2	24	3
Camuffare	Ordine di grandezza	8	3	0	4
Cercare	Niente	0	2	12	3
Falsificare	Ordine di grandezza	0	2	19	3
Muoversi Silenziosamente	Ordine di grandezza	10	-4	6	15
Nascondersi	Niente	2	-4	6	12
Osservare	Niente	-1	4	8	5
Percepire Inganni	Niente	7	2	4	4
Raccogliere Informazioni	Niente	16	3	0	-1
Valutare	Niente	0	2	6	3



INTRODUZIONE & ANTEFATTI

IL CALENDARIO

Il calendario utilizzato per quest'avventura è il calendario di Galahad, una versione modificata del più famoso calendario Gregoriano utilizzato in altre parti del mondo. Galahad per alcuni era un vecchio saggio che studiò il moto degli astri e delle lune e ne stilò un trattato, per altri era invece un ciarlatano che riuscì a vender qualcosa di nuovo copiando da un calendario già esistente. Comunque il calendario di Galahad è composto da 12 mesi, e ogni mese ha una durata variabile tra 28 e 31 giorni. Si può individuare una corrispondenza biunivoca tra ogni mese del calendario di Galahad e un mese del calendario Gregoriano, come indicato dalla tabella successiva.

Mese di Galahad	Durata	Corrispondenza Gregoriana
ianuarius	31 giorni	gennaio
februarius	28 giorni	febbraio
mensis martii	31 giorni	marzo
aprilis	30 giorni	aprile
mensis maius	31 giorni	maggio
mensis iunii	30 giorni	giugno
iulius mensis	31 giorni	luglio
mensis augustii	31 giorni	agosto
september	30 giorni	settembre
october	31 giorni	ottobre
november	30 giorni	novembre
mensis december	31 giorni	dicembre

L'anno 0 è preso convenzionalmente in questo calendario con la fondazione della città di Clavasium.

L'avventura si svolge nell'anno 1311, alla fine del mese di aprilis.

LA STORIA DI CLAVASIUM E DI COLUI CHE NON DEVE ESSERE NOMINATO

La città di Clavasium nacque 1311 anni fa, e già da allora iniziò ad essere in qualche modo legata alla religione dell'Unico Dio. In città sono presenti da sempre una trentina di piccole famiglie che si arrogano dei titoli nobiliari minori, ma in genere queste famiglie sono i discendenti di ricchi mercanti o artigiani che hanno avuto particolare successo. Spesso capita che una famiglia nobile decada e un'altra prenda il suo posto.

Essere nobili non comporta alcun privilegio particolare se non il titolo di 'togatus', ma è piuttosto uno status symbol da ostentarsi da parte delle famiglie più ricche.

IL CULTO DELL'UNICO DIO

Questa è una religione palesemente monoteista di ispirazione simile a quella Cristiano-medioevale senza ancora l'avvento di un messia: quindi i precetti di base dovrebbero essere quelli dell'amore, della tolleranza, dell'uguaglianza, del celibato dei sacerdoti e della povertà. Una sostanziale differenza dell'Unico rispetto al Dio cristiano è la completa uguaglianza dei sessi, visto che sia gli uomini sia le donne possono ambire ad ogni carica, sebbene di fatto le donne restino lievemente discriminate, soprattutto da parte della Chiesa (vedi successivamente).

Punto nevralgico e inamovibile nella fede dell'Unico è la vita dopo la morte, e quindi l'enorme attenzione per i cadaveri dopo la morte stessa, soprattutto se il defunto era un difensore della fede. Probabilmente uno dei più grandi peccati è rappresentato dal bruciare un cadavere e non dargli degna sepoltura. Un vero difensore dell'Unico rischierebbe la vita per recuperare il cadavere di un compagno caduto in battaglia.

Spessissimo i precetti dell'Unico vengono sovvertiti dal clero, che interpreta rigidamente le scritture inquisendo anche solo chi prova a mettere in dubbio le parole dei sacerdoti dell'Unico. Come spesso capita, quest'intolleranza è sfociata tantissime volte nel sangue di una cruenta e crudele inquisizione che, come quella cristiana del 1500, non badava tanto al sottile e, in caso di dubbio, torturava o mandava al rogo i malcapitati. Questo periodo di inquisizione si considera terminato un centinaio di anni prima dell'inizio dell'avventura, ma è ancora prassi mettere in atto misure punitive contro le persone che manifestano teorie eretiche.

Questo sostanzialmente avviene perchè oramai la religione è diventata uno strumento di controllo da parte del clero, che rappresenta anche la classe governante di Clavasium. I governanti utilizzano l'Unico per tenere a bada il popolino; in genere non ci sono più atti di fanatismo dettati dalla sola fede, come per esempio frati che girano per le strade col cilicio fustigandosi selvaggiamente, ma spesso capita che persone con idee sociali drasticamente diverse da quelle dei governanti scompaiano nella notte o vengano torturate e condannate come eretiche.

In termini di gioco si può vedere l'Unico come una divinità Legale Buona, con Arma preferita Spada Lunga e domini Bene, Legge, Guerra, e Morte. Il simbolo sacro dell'unico è un simbolo analogo a un'ank egizia, ossia una specie di croce che termina con un cerchio nell'estremità più corta della croce stessa (questo simbolo può essere visto dal ritratto di uno dei



PG, ossia la paladina Helvia, perchè è tatuato sul corpo della stessa).

L'UNICO NELL'AVVENTURA

Nel periodo storico in cui si svolge l'avventura il culto dell'Unico non è così fortemente al centro dell'attenzione come avrebbe potuto essere cento anni prima; nessuno va in giro proclamandosi fedele ad altre religioni, perchè comunque questo sarebbe deleterio. Potremmo paragonare questo periodo a quello medievale italiano di fine 1600, prima dell'avvento dell'illuminismo.

Comunque fin dalla fondazione di Clavasium due differenti volti della regione vivono tra la popolazione: Le Spade dell'Unico e la Chiesa.

Come consuetudine, il terzo figlio di una famiglia è mandato a studiare tra i paladini o i sacerdoti, come ringraziamento all'Unico per essere stato così generoso da donare abbondanza in una casa. Questo avviene anche se spesso l'istruzione presso uno dei due ordini costa un vero patrimonio per le famiglie di Clavasium.

LE SPADE DELL'UNICO (I PALADINI)

Le Spade dell'Unico (anche dette il Paladinato) rappresentano il braccio armato dell'Unico, quindi chi fisicamente impone il suo volere al resto del mondo. Chiaramente tutti i paladini sono fedelmente devoti alla divinità; prima di tutto difenderanno con ogni mezzo possibile il nome dell'Unico e solo dopo i suoi fedeli.

I paladini hanno la sede operativa in una enorme palazzocaserma vicinissimo al Sommo Tempio dell'Unico.

Le Spade dell'Unico hanno al loro interno una struttura gerarchica molto rigida. Un giovane senza spinte ma di valore e sani principi può comunque riuscire a fare carriera, sebbene con molta difficoltà. La tendenza predominante nei paladini, specie quelli che occupano i gradini più alti della gerarchia, è quella di lasciarsi prendere troppo la mano dalla forma: in genere tendono a rispettare questa prima di ogni altro elemento, anche a discapito dell'efficienza o del fare quello che sarebbe veramente importante per seguire i dettami dell'Unico: per questo l'individuazione di un infedele o peggio ancora di un eretico ha un'importanza molto maggiore in Clavasium dello sfamare un povero o di aiutare un bisognoso. Addirittura è una norma rigidamente seguita tra i paladini quella di non prendere una sposa o uno sposo, ma proprio per le rigide interpretazioni delle scritture le donne non vengono discriminate tra i paladini e posseggono invece di fatto le stesse opportunità degli uomini.

Per questo i paladini vengono visti dalla popolazione in maniera molto positiva, poiché per il popolo sono una protezione e una garanzia contro il male; i paladini stessi tendono a non abusare di questo buon nome.

I membri del Paladinato tendono a diventare leader militari all'interno di Clavasium.

Il leader delle Spade dell'Unico è anche detto lo Scudiero dell'Unico. Attualmente costui è uno stratega di altissimo livello chiamato Titus Cesarii.

LA CHIESA

La Chiesa raccoglie tutti il clero non combattente dell'Unico Dio. Ha come centro di potere il Sommo Tempio dell'Unico eretto quasi nel centro di Clavasium.

La Chiesa si è fortemente corrotta con il passare degli anni e, mentre i paladini continuano a seguire il volere dell'Unico, seppur in maniera leggermente distorta (la forma sopra la sostanza), i membri della Chiesa tendono a voler utilizzare le proprie influentissime posizioni per vivere alle spalle della gente comune, ignorando i veri bisogni e le vere necessità della popolazione e facendosi invece circondare dallo sfarzo e dal lusso. Non è infatti inusuale trovare a fianco di un giovane e atletico paladino un sacerdote flaccido e indolente, che preferisce il proprio stomaco e i propri vestiti ai veri dettami della religione.

La gerarchia della Chiesa è rigidissima, ed è possibile far carriera solo tramite la corruzione o la riscossione di favori personali. Le donne vengono fortemente osteggiate all'interno della gerarchia della Chiesa, se non altro perchè questa possa restare una casta il più possibile chiusa. La carica più alta a cui i sacerdoti possono aspirare è quella di 'Sommo Sacerdote', vitalizia e spesso ambitissima ma allo stesso tempo altrettanto costosa. L'attuale Sommo Sacerdote si chiama Pontius Taurinii.

I sacerdoti non sono visti molto bene dalla popolazione proprio per la vita opulenta che conducono; in ogni caso vengono tollerati (anche se molto spesso il termine giusto sarebbe odiati) perchè nessuno ha mai il coraggio di ribellarsi apertamente.

I membri della Chiesa tendono a diventare leader politici all'interno di Clavasium; non è quindi difficile intuire come la maggior parte dei sacerdoti abbia preso i voti più per interesse personale che per effettiva devozione all'Unico.

Chiaramente tra il Paladinato e la Chiesa, nonostante la sostanziale differenza di intenti, ci sono dei legami strettissimi. I paladini sopportano il marcio della Chiesa solo perchè i sacerdoti rispettano alla lettera la forma, e non sarebbe comunque pensabile l'eliminazione all'interno di Clavasium di tutti i componenti della Chiesa. Anche per questa ragione i rapporti rimangono perlopiù cordiali, sebbene le collaborazioni tendano, certe volte, ad essere lunghe e difficoltose, per via di un velato ostracismo che, in momenti diversi, viene evidenziato da entrambe le fazioni e che comunque di facciata si dichiarano 'due facce diverse della stessa religione'. Di fatto chi gestisce l'amministrazione cittadina sono gli intolleranti paladini, con i sacerdoti che si limitano a vivere alle loro spalle.

COLUI CHE NON DEVE ESSERE NOMINATO E CLAVASIUM

Nello scenario storico descritto in precedenza, circa 520 anni prima dello svolgersi dell'avventura, si fece strada nelle gerarchie politiche una particolare figura, il cui nome non ci è dato sapere: nel testo ci riferiremo a costui come 'Colui che non deve essere nominato' o più semplicemente come CCNDEN (nota per il master: non nominare MAI ai giocatori



l'acronimo CCNDEN o il testo per esteso; nessuno nella città sa come si chiama o si chiamava, e utilizzare con i giocatori l'acronimo CCNDEN farebbe perdere l'alone di mistero all'avventura).

Come nota storica è necessario considerare che all'epoca i Paladini erano poco importanti nella città e mal visti, perchè erano considerati dalla popolazione un inutile "doppione" dei sacerdoti, e un inutile contributo all'aumento delle spese pubbliche.

CCNDEN era un togato di una casata minore e membro un della Chiesa e, in quel periodo, sembrava essere l'uomo giusto per arrestare la corruzione che già allora dilagava tra i sacerdoti. Costui compì un'enormità di opere di bene, tra cui diverse opere pubbliche per abbellire la città (fino ad allora squallidissima e degradata, se si escludevano le singole abitazioni dei sacerdoti), come per esempio strade lastricate nei quartieri poveri, giardini e fontane nelle zone non abitate da sacerdoti e via così. CCNDEN aiutò soprattutto in maniera notevole le classi più povere, aumentandone sostanzialmente il tenore di vita.

A furor di popolo allora CCNDEN fu nominato Sommo Sacerdote, pur non avendo le conoscenze e i mezzi economici necessari per diventarlo, e la popolazione entusiasta conferì nelle sue mani la maggior parte del potere amministrativo. Questo fu un terribile errore. Dopo 3 anni di controverso pontificato Colui che non deve essere nominato si palesò e mostrò la faccia più terribile di sè, compiendo atrocità terribili per gusto personale e per accrescere ulteriormente il proprio potere. In verità si vociferava che CCNDEN non fosse mai stato buono, ma avesse mostrato un volto gradevole solo perchè era l'unico mezzo per salire al potere.

Nessuno sa per certo cosa CCNDEN commise in cinque, terribili anni di potere, ma quello che è certo è che anche la crudeltà più difficile da immaginare non è abbastanza efferata per descrivere i suoi atti.

Non si sa cosa fece scattare la molla della rivolta popolare, ma sicuramente cinque anni dopo la sua presa di potere la popolazione capeggiata dalle Spade dell'Unico incominciò una rivolta, per eliminare un tiranno così crudele ed efferato: a costo di innumerevoli vite umane i paladini riuscirono a catturare il Sommo Sacerdote e a giustiziarlo nella piazza principale per punirlo degli atroci crimini commessi. Solo all'ultimo questi si accorsero che in verità Colui che non deve essere nominato si era volontariamente trasformato in realtà un potentissimo vampiro (e quindi non-morto) con tutto ciò che poteva comportare, come il mostrarsi fuggacemente al pubblico solo di notte. Oltretutto in verità CCNDEN era sacerdote di chissà quali malvagie divinità o demoni immondi, che in qualche modo gli concedevano di diventare più potente tanto più avesse commesso efferatezze.

I paladini pensavano di aver trovato un modo per eliminarlo nonostante la sua nuova natura, legato a un palo dove sarebbe stato bruciato vivo e impalato con ogni sorta di paletti. Correva il giorno 25 mensis augustii 811. Non immaginavano

che CCNDEN, sul punto di morire, avrebbe ultimato il suo più potente incantesimo urlando la frase "Io tornerò, tornerò sulle ali della mia vendetta. Finché in questa città maledetta dalle vostre nude, miserabili anime rimarrà il mio segno o si vedrà il santo nome che scelsi per guidare i vostri stolti passi non sarò mai distrutto". Questo incantesimo avrebbe permesso effettivamente a CCNDEN di risorgere ancora una volta come non morto 500 anni dopo (nel periodo in cui è ambientata l'avventura) a meno che ogni traccia di lui non venisse eliminata dalla città.

I Paladini, intuendo la natura dell'incantesimo, decisero di punire oltre la morte Colui che non deve essere nominato, infliggendogli una terribile "damnatio memoriae": eliminando ogni traccia di lui da Clavasium speravano che avrebbero a punito a sufficienza un essere così spregevole e ne avrebbero impedito il ritorno. I paladini quindi eliminarono il suo nome da ogni documento, raschiando fisicamente incisioni e strappando pagine e pagine dai libri. Per essere sicuri di non sbagliare anche il suo simbolo personale (potremmo definirlo quasi come un "logo" per non confonderlo con un altro simbolo a lui associato di cui parleremo dopo) venne eliminato da ogni posto conosciuto.

Grazie a questa particolare solerzia e come riconoscimento per aver salvato le loro vite, i paladini guadagnarono enorme rispetto tra la popolazione e sovvertirono come importanza la Chiesa nella politica interna di Clavasium. Da allora effettivamente le Spade dell'Unico hanno molto più potere della Chiesa.

I paladini descrissero tutti questi fatti in una bolla segretissima che nascosero negli archivi segreti del Palazzo Governativo, una specie di "biblioteca vaticana" nel quale vengono archiviati i segreti più importanti della città. L'accesso a tale posto era ed è tuttora riservato solo a pochissime persone, ma la vastità delle informazioni ivi riservate (si parla di stanzoni enormi pieni di vecchie pergamene e vecchi tomi) è tale che nessuno possa mai completamente sapere cosa vi è contenuto lì dentro.

L'ATTUALE ORDINAMENTO SOCIALE DI CLAVASIUM: IL PALAZZO GOVERNATIVO E I SETTE SAGGI.

Nel periodo in cui si svolge l'avventura i principali poteri militari e legislativi in Clavasium sono detenuti da ordini religiosi. Ufficialmente però la città di Clavasium non è governata nè dai paladini nè dai sacerdoti, ma da un organismo pseudo-laico chiamato il "Consiglio dei sette saggi". L'importanza e il peso di questo Consiglio sono fortemente diminuiti negli anni, e attualmente il Consiglio si trova a poter prendere decisioni solo se la Chiesa o le Spade dell'Unico sono favorevoli, il che vuol dire che il potere dei saggi è limitato. In ogni caso tale organo legislativo-giudiziario esiste.

La carica di saggio è vitalizia, e lo si può diventare quando uno dei precedenti muore per vecchiaia. Gli altri sei allora si riuniscono e, in un conclave simile a quello dell'elezione di un papa, eleggono all'unanimità un altro saggio. Quella del saggio è una vita agiata e piena di ogni tipo di lusso. Negli ultimi anni



i saggi hanno preso l'abitudine di non spostarsi mai dalla loro abitazione e ufficio, il Palazzo Governativo. In questo palazzo i saggi vivono come dei veri e propri re, sostenuti dalle tasse del popolo e spesso ignorando le loro esigenze amministrative e circondati da servi che scattano ai loro ordini. I saggi hanno preso l'abitudine di non uscire mai dal palazzo per mostrarsi superiori rispetto alla popolazione, la quale subisce passiva questa situazione. Non solo i saggi non escono mai da palazzo, ma neppure i servi e i funzionari pubblici. Il palazzo governativo è una vera e propria "torre d'avorio", con tanto di dormitori e posti dove permettere lo svago.

Il Palazzo Governativo è anche l'unico posto della città dove la legge non viene fatta rispettare dalle Spade dell'Unico, ma da apposite Guardie del Palazzo.

Attualmente nel consiglio dei saggi siedono 3 paladini e due sacerdoti dell'Unico, oltre a un ricchissimo togato e a un governante molto più illuminato degli altri, Germanicus. Costui è stato nominato circa 10 anni prima dell'inizio dell'avventura. I saggi non lo avrebbero voluto, ma la sua candidatura è stata fortemente appoggiata dal clero, che doveva sdebitarsi con lui per un favore ottenuto 15 anni prima (questo è un particolare chiave nell'avventura che si svelerà più avanti). Poiché il nuovo saggio era particolarmente illuminato e avrebbe voluto favorire il benessere del popolo, a Germanicus fu assegnato un ruolo che potremmo definire simile a un "assessorato alla cultura", con possibilità di influenzare principalmente la vita artistica e letteraria della città. Un compito palesemente inutile in una città che con i suoi abitanti meno abbienti muore di fame. Nonostante questo Germanicus nel corso degli anni si è adoperato per farsi valere, e ha conquistato qualche vittoria sociale per il popolino (anche se praticamente nessuno in città sa che è merito suo). In particolare il popolo gli deve la ristrutturazione della biblioteca pubblica in città e la reintroduzione di un sistema di udienze per provare a dirimere i problemi degli abitanti. Secondo il codice legislativo di Clavasium tali udienze sarebbero addirittura obbligatorie, ma solo lui tra tutti i saggi rispetta questo vincolo. Nonostante l'amore per la vita sociale anche Germanicus come gli altri saggi non abbandona praticamente mai il palazzo governativo, per evitare di far irritare troppo il Consiglio che potrebbe anche arrivare ad esautorarlo con un "colpo di spugna".

L'ANTEFATTO ALL'AVVENTURA

Purtroppo i paladini non sono stati così efficienti nell'eliminare ogni traccia di CCNDEN dalla Città, e questo porterà a una serie di eventi che confluiranno nell'avventura stessa.

LA DIMENTICANZA NELLA CANCELLAZIONE E LA FORMA DELL'INCANTESIMO

L'anatema scagliato da CCNDEN ha avuto corretta interpretazione da parte dei paladini, che hanno giustamente cercato e cancellato in città ogni copia del nome e del simbolo del non-morto. Questo ha significato un'opera capillare, che ha avuto successo per quanto riguarda il nome ma che non è stata portata a termine completamente per quanto riguarda il simbolo: CCNDEN aveva un laboratorio nascosto in quella che era la sua casa prima di diventare Sommo Sacerdote. Questo, oltre che essere protetto in maniera adeguata, è stato costruito in maniera tale da non essere individuabile nè con mezzi magici nè con mezzi mondani da nessun vivente: solo un non-morto come era CCNDEN stesso poteva e può tuttora accedere al laboratorio. Dentro il laboratorio sono presenti delle riproduzioni del logo di Colui che non deve essere nominato, anche se certamente la riproduzione più difficile da osservare è proprio insita nella città stessa: una serie di edifici e di strade costruiti a suo tempo da CCNDEN formano il logo se visto dall'alto, e questi continuano ad esistere anche al tempo della storia.

Deve essere sottolineato come anche demolendo fisicamente uno dei palazzi che forma il logo i paladini non avrebbero avuto modo di scoprire il laboratorio segreto e i simboli in esso contenuti. In questo senso saranno i personaggi ad avere un ruolo chiave nella vicenda.

Quello che è certo è che comunque al tempo dell'avventura nessun vivente sa assolutamente niente di CCNDEN. Il suo nome, assieme a ogni sua traccia storica è stato rimosso oramai da troppi anni da ovunque tranne che dai luoghi descritti sopra, che però nessuno conosce...

LA PROFEZIA DI HECTOR E LA SUA CADUTA

Attorno all'anno 1290 (circa venti anni prima dello svolgimento dell'avventura) Hector, un sacerdote dell'Unico molto meno corrotto degli altri sebbene di alto grado gerarchico in seno alla Chiesa, incominciò a ricevere delle visioni del futuro.

Hector asserì che fosse l'Unico in persona a mandargli delle visioni. Qualcuno potrebbe, in un'ottica di misericordia divina, essere d'accordo con lui; altri più accorti potrebbero pensare che avesse una mente e un animo così sensibile da percepire l'imminente riattivazione della potentissima magia che avrebbe riportato CCNDEN in vita.

Sta di fatto che Hector, all'epoca uno dei prelati più importanti di tutta Clavasium, incominciò a percepire, da sveglio e da dormiente, scenari apocalittici: la città in fiamme saccheggiate da esseri senza pietà, violenze ed efferatezze senza fine ed ogni tipo di atrocità che una mente umana potesse mai immaginare.

Hector capì che queste visioni non erano solo allucinazioni, bensì immagini legate tra di loro; pensò che l'Unico volesse metterlo alla prova perchè la Chiesa era corrotta, e allora incominciò a profetizzare che se i sacerdoti non avessero fatto ritorno a più sani principi l'Unico avrebbe punito Clavasium con sventure e sciagure di ogni tipo.



In quel tempo Hector aveva un amico molto caro, impegnato nell'amministrazione della città; Germanicus. Costui era una persona illuminata come il sacerdote e, inizialmente, incominciò ad appoggiarlo nei suoi sermoni.

Chiaramente la Chiesa non poté accettare dei simili sobillatori, e allora la sacra inquisizione venne ripristinata per punire due persone che asserivano di parlare in vece dell'Unico. Germanicus si scoprì molto più codardo di quanto avrebbe immaginato, e preferì abiurare e abbandonare il suo più caro amico piuttosto che compromettere la sua promettente carriera politica. Il sacerdote invece non si tirò indietro, fermamente convinto che l'Unico guidasse i suoi passi. Dopo innumerevoli torture e tentativi di farlo ragionare la Chiesa si vide costretta ad interrompere con la forza le prediche che stavano prendendo piede tra la popolazione e, non potendo uccidere un sacerdote così importante e popolare, fu deciso che gli venisse mozzata la lingua.

Ma Hector non si fermò a questo punto: pur impossibilitato a parlare e abbandonato dall'amico che per lui era come un fratello, continuò incessantemente ad avere le sue visioni, e continuò a predicare per mezzo di scritte, gesti e persone che parlassero per lui. La Chiesa allora decise che la situazione era insostenibile e lo fece nottetempo sparire per eliminarlo in gran segreto, prima che sobillasse troppe persone. Venne così affidato ad un boia che facesse anche sparire per sempre il cadavere. La Chiesa non poteva però sapere che questo boia era una delle persone che Hector era riuscito a convincere della corruzione della chiesa; il boia salvò quindi la vita al suo maestro facendo credere alle alte sfere ecclesiastiche che fosse morto. Gli trovò sotto mentite spoglie un posto di lavoro come becchino (un lavoro particolarmente umile nonostante la religione dell'Unico imponga il culto dei morti, ai sacerdoti non piace curare i cadaveri dopo la morte nonostante tutti i dettami del dio) e gli trovò una misera abitazione nei pressi delle Catacombe, il quartiere più brutto di Clavasium.

Per essere sicuri che nessuno potesse collegare la sparizione di Hector alle alte gerarchie ecclesiastiche, un sacerdote senza scrupoli ordinò addirittura che il boia stesso fosse eliminato, per levare di mezzo un testimone troppo scomodo. Col passare degli anni tutti, compreso Germanicus, si dimenticarono delle profezie di Hector.

IL RITORNO DI COLUI CHE NON DEVE ESSERE NOMINATO

Negli anni successivi alla sua scomparsa, Hector incominciò lentamente ad impazzire, un po' perchè la sua mente era troppo fragile per sopportare le continue visioni che continuano ad arrivarli in maniera sempre più frequente, un po' perchè sapere che un disastro sta per abbattersi e non essere creduto da nessuno farebbe perdere il senno a chiunque. Comunque, da quando era stato graziato dal boia, l'ex sacerdote incominciò a temere ogni persona e non parlò più con nessuno: la sua vita era cruciale per la salvezza di Clavasium, non poteva permettersi il lusso di morire. Incominciò invece a scrivere un diario per annotarsi gli elementi più significativi delle visioni e a meditare su che cosa avrebbe potuto fare per salvare la città. Tutto questo perdendo

ogni giorno una parte sempre più consistente del proprio senno.

Circa un anno prima dell'avventura, quando oramai tutti si erano dimenticati di Hector, l'incantesimo che CCNDEN aveva lanciato 500 anni addietro si è riattivato, riportandolo alla vita. Il non-morto si è rigenerato con un odio smodato verso la città che l'aveva pesantemente punito, e ha deciso che la sua prima azione da "vivo" sarebbe stata punire i discendenti di chi l'aveva bandito dal mondo per così tanto tempo.

Ma CCNDEN non poteva da solo punire un'intera città, e per questo ha incominciato a creare attorno a sè dei non-morti, sia uccidendo dei viventi in piccoli paesi della regione sia sfruttando cimiteri abbandonati o vecchi campi di battaglia. In breve tempo è riuscito a radunare un vero e proprio esercito sotto il suo controllo. L'esercito di non-morti è composto da generali dotati di intelligenza ma controllati direttamente da CCNDEN; questi a loro volta controllano una serie di luogotenenti dotati di un'intelligenza limitata e armati di asce, mentre l'ultimo gradino gerarchico dell'esercito è composto da non-morti minori non senzienti controllati dai luogotenenti (wight e zombie modificati). Chiaramente quest'ultimo gruppo è nettamente più numeroso degli altri due. CCNDEN fa molta fatica a controllare anche se indirettamente un numero così vasto di non-morti, e spesso è obbligato a tenere ferma la maggior parte delle truppe per mancanza di energia: oltretutto il fatto che sia "risorto" da poco lo rende particolarmente debole, ma nonostante sia un non-morto CCNDEN smania dalla voglia di punire il prima possibile tutti coloro che lo avevano bandito dalla terra. Il suo scopo difatti è quello di lanciare l'assalto definitivo alla città il prima possibile. Questa fretta può sembrare innaturale per un non-morto che ha l'eternità davanti, ma la città non può difendersi dall'esercito, e questo fatto è ben noto a CCNDEN. Se addirittura i cittadini si illudessero di potersi salvare sarà ancora meglio per il non-morto, perchè li potrà disilludere. Questo sempre se nessuno riuscirà ad eliminare i già citati simboli o nomi da Clavasium

Grosso modo tre mesi prima dell'inizio dell'avventura (il 28 Ianuarius 1311) CCNDEN ha portato il suo esercito fuori dalle porte della città, incominciando un lungo ed estenuante assedio. Per favorirlo ha utilizzato una parte dei poteri per creare una penombra innaturale eterna che sostituisca il giorno (come la luce che precede il sorgere del sole) e una onnipresente foschia che avvolga la città: in questo modo ha garantito ai suoi non-morti notturni di poter avere più libertà di manovra e ha instillato sfiducia negli abitanti della città.

Da allora i paladini hanno cominciato a difendere con ogni mezzo la città, dapprima in maniera passiva sulle spesse mura di Clavasium poi compiendo addirittura delle inutili sortite. Purtroppo però l'esercito di CCNDEN è troppo forte, e ogni perdita per la città rappresenta un nuovo potenziale soldato del male: in breve tempo è nata una vera fobia verso i morti, e ogni cadavere viene seppellito solo dopo che i riti appropriati sono stati celebrati nelle catacombe della città (l'Unico vieta in ogni modo che i cadaveri vengano bruciati), per evitare che i morti risorgano come nemici.



LA GRANDE INCURSIONE

La notte del 3 mensis martii è stata una serata particolarmente significativa per la guerra, perchè i non-morti sono riusciti a penetrare all'interno di Clavasium e per poco non hanno stroncato la resistenza della città. Per colpa di un errore delle alte sfere dei paladini un lato del muro di cinta è rimasto infatti pressoché indifeso, ed i non-morti ne hanno approfittato immediatamente e hanno fatto irruzione in città. Prima della chiusura di questa estesissima falla a costo di innumerevoli vite, i non-morti sono avanzati profondamente all'interno della città, mietendo anche numerose vittime i civili. Per questo motivo la notte del 3 mensis martii è ricordata con terrore da ogni cittadino come la "Grande IncurSIONE"

LA GUERRA OGGI E L'INTERVENTO PERSONALE DI CCNDEN

Siamo al 28 aprilis 1311 e oramai la popolazione ha perso ogni speranza; solo i paladini e pochi tra i governanti cercano di mantenere il morale alto, pur comprendendo che probabilmente entro poco tempo la città sarà conquistata. Sebbene i non-morti attacchino in piccoli gruppetti isolati e nonostante siano aiutati dalle mura, i difensori hanno dei problemi a contenere il nemico.

Ogni tanto qualche generale non-morto crea una strategia particolare, come il tentativo di sfondare le mura con incantesimi (però i chierici le hanno protette a questo riguardo) o di scavare corridoi sotterranei per entrare direttamente dalle catacombe della città (sarà l'incipit dell'avventura, dopodiché i chierici proteggeranno anche queste con potenti incantesimi per impedire ulteriori incursioni).

A Clavasium molti si chiedono perchè i non-morti si stiano accanendo contro di loro e cosa aspettino a sferrare l'attacco decisivo. Molti oramai descrivono scenari apocalittici, e momenti di isteria collettiva incominciano a prendere piede tra la popolazione. La fuga è impossibile, perchè l'immondo esercito circonda tutta la città formando un anello dalle maglie impenetrabili formato da non-morti fermi, in piedi, pronti ad eliminare qualsiasi fuggiasco.

Dall'inizio del mese di Aprilis ha fatto la propria comparsa sul campo di battaglia CCNDEN in persona. Volendo l'ex Sommo Sacerdote da qualche tempo potrebbe intervenire in maniera più massiccia con i propri poteri, ma preferisce terrorizzare a morte i cittadini e limitarsi a piccole incursioni, per vedere il panico dipinto sul volto dei discendenti di chi lo eliminò dal mondo. Oramai a Clavasium si parla tantissimo di questa misteriosa figura, temuta veramente da tutti.

Sempre dall'inizio del mese di Aprilis poi le autorità hanno preso la decisione di arruolare ogni cittadino abile, anche a costo di mandare a difendere sulle mura contadini senza esperienza militare alle spalle. La popolazione abile è stata divisa d'ufficio in dodici gruppi, e a rotazione uno di questi dodici (ogni quattro ore) viene chiamato a difendere le mura.

La norma è di mischiare questa milizia ai Paladini, per provare a darle un ordine militare. Chiaramente le perdite tra i civili sono notevoli, e questa coscrizione non ha fatto che abbassare ulteriormente il già compromesso morale della popolazione. Oramai uno dei suoni più odiati nella città è quello della campana dentro la caserma, che segna l'inizio di un nuovo turno di difesa e la possibilità che per qualcuno sia l'ultima possibilità per abbracciare i propri cari.

I personaggi chiaramente non saranno a conoscenza nè della coscrizione nè dell'ingresso in battaglia di CCNDEN, e anzi dovranno scoprire questi particolari nella prima parte dell'avventura.

IL PIANO PER LA SALVEZZA DI HECTOR

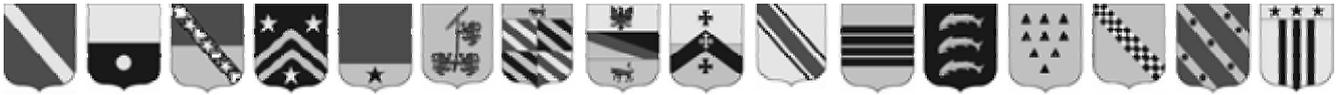
L'unico che aveva veramente previsto tutto questo era Hector, che però aveva percepito la cosa a livello inconscio e non razionale. Negli anni dopo la sua finta morte l'ex sacerdote si è isolato completamente nella sua catapecchia vicinissima alle catacombe e, percependo che la sua lucidità lo stava lentamente abbandonando, ha incominciato a scrivere un diario per annotarsi tutte le sue idee, le sue delusioni e le sue paure. Dallo stile del diario si può chiaramente notare la follia che aumenta di pagina in pagina, così come aumentavano le visioni e gli scorci di un possibile futuro. Con il tempo Hector ha realizzato che, per qualche strano motivo, le sue visioni non erano legate alla dissolutezza dei sacerdoti, ma ai non-morti tanto odiati dall'Unico, e ha capito che per qualche ancor più strana ragione i non-morti erano anche l'unica possibilità di salvezza.

Guidato dalle visioni, spesso per intere notti e con un ritmo forsennato Hector ha incominciato a scavare un tunnel che collegasse la sua catapecchia alle catacombe, prevedendo che là sarebbe incominciata la possibilità di salvezza per Clavasium. Poi ha chiuso entrambe le estremità del tunnel mimetizzandolo con degli artigianali passaggi segreti.

A costo di innumerevoli fatiche, sforzi e di quel briciolo di lucidità mentale che gli restava l'ex sacerdote ha imparato anche a lanciare incantesimi senza parlare (in termini di gioco è fattibile scegliendo il giusto talento di Metamagia), e ha lavorato durante gli ultimi anni della sua vita alla creazione di un incantesimo.

Normalmente un umano ucciso da un non-morto risorge diventando della stessa specie dell'uccisore. L'incantesimo (Non-Resurrezione, riportato in appendice) permette di risorgere invece come un ibrido tra un vivente ed il non-morto che dovrebbero diventare, preservando però i ricordi e la capacità di pensare che si avevano prima di morire; fa eccezione il ricordo della morte stessa, cancellato dalla mente del risorto.

Con il trascorrere degli anni le visioni di Hector si sono fatte sempre più chiare e nitide, ma la sua mente non è stata più in grado di accoglierle. Addirittura alla fine ha visto anche il simbolo di famiglia di CCNDEN, e lo ha descritto nel suo diario (questo è un particolare importante!). Si faccia attenzione però a non confondere questo simbolo araldico



della famiglia di CCNDEN con il logo personale di CCNDEN: entrambi questi simboli sono riportati nella figura che segue, ma per scongiurare la maledizione sarà sufficiente eliminare dalla città le riproduzioni del logo personale, e non del simbolo araldico.

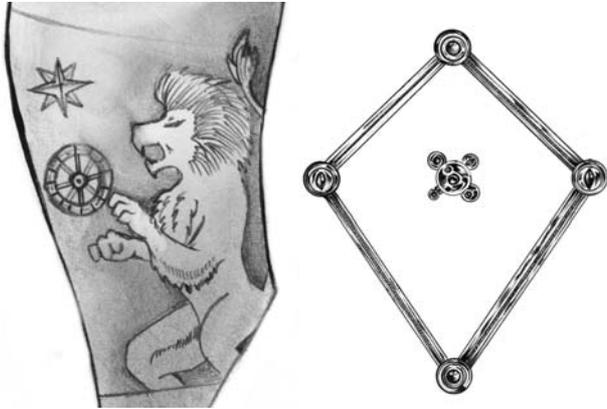


Figura 1: Il simbolo di famiglia dei Coriolanii (il casato di CCNDEN) , a destra ed il simbolo personale di CCNDEN a sinistra

Quando è incominciato l'assedio è stato l'unico a non essere colto alla sprovvista, e ha scelto il momento adatto per trafugare 4 cadaveri di cittadini morti durante un'incursione (e l'occasione gli è stata fornita dalla carneficina creata nella Grande incursione). Ha utilizzato su tutti e quattro l'incantesimo che aveva sviluppato, solo che questo avrebbe richiesto diverso tempo per funzionare (l'ex sacerdote non era in grado di ricercare di meglio nello stato in cui era ridotto). Nell'attesa ha posizionato i cadaveri all'interno di loculi vuoti nelle catacombe, in un punto vicinissimo al tunnel che lui aveva scavato. Ha vegliato praticamente giorno e notte i cadaveri dei quattro, tormentato da incubi insopportabili (manca oramai pochissimo al cinquecentenario della morte) fino a che, il 28 aprilis, i 4 si sono risvegliati proprio in contemporanea all'assalto dei non-morti alle catacombe.

Hector non sa assolutamente come i non-morti buoni possano essere utili, ma sa per certo grazie alle sue visioni che lo saranno.

GLI ULTIMI MOMENTI DI VITA DEI PERSONAGGI

I personaggi non si ricordano del loro decesso. Pensano di avere in mente gli ultimi momenti prima della Grande Incursione, ma presto si accorgono che troppi eventi non combaciano. Il master deve conoscere come mai i personaggi sono morti e dov'erano al momento della dipartita (difatti questo spiega come mai in partenza non tutti hanno con sé l'equipaggiamento standard), se non altro perchè i giocatori hanno la possibilità di attingere a queste informazioni nel corso dell'avventura.

I personaggi sono morti durante la grande incursione. Quella sera Helvia era di servizio sulle mura cittadine, in un punto prossimo a quello che ha causato la falla. Il superiore di Helvia

è stato uno dei primi ad accorgersi dell'errore, e ha diviso i suoi uomini in due gruppi: il primo, più numeroso e guidato da lui stesso, si è sacrificato per rallentare i non morti (senza questo gesto la guerra sarebbe terminata quel giorno), mentre il secondo, guidato proprio da Helvia, è stato mandato dentro la città ad allertare la popolazione e a farla spostare in locazioni più protette. Difatti la maggior parte della popolazione era addormentata, e sarebbe stata trucidata nel sonno. Anche questo gesto ha salvato tantissime vite umane e ha permesso a molti civili di fuggire in tempo.

Helvia ha diviso i suoi uomini per coprire più zone possibili, e ha deciso di tenere per sé una particolare area, comprendente proprio la casa dove lei, i suoi due fratelli, sua madre e suo zio vivevano. Per non peccare di egoismo ha scelto anche di avvertire i propri famigliari per ultimi, dando la precedenza a molti sconosciuti. Per questo quando è arrivata a casa sua era troppo tardi. Helvia ha fatto irruzione in casa propria svegliando tutti (qualcuno era già in dormiveglia per via dei rumori dalla strada); purtroppo nessuno degli abitanti della casa era intenzionato a starsene con le mani in mano, e hanno afferrato il più velocemente possibile le armi e gli oggetti utili in battaglia. Marthia è stata trascinata fuori a peso da Helvia, e poi affidata a un vicino che stava correndo via (la madre, sotto shock, sarebbe chiaramente rimasta a morire con i figli). La paladina a quel punto, avendo avvertito tutti ha deciso che avrebbe coperto la fuga ai fratelli e allo zio, e ha atteso l'arrivo dei non-morti davanti alla porta. In tutto non è trascorso che un minuto, ma quel tempo è stato fatale. Helvia venne circondata e incominciò a difendersi forsennatamente, abbattendo tantissimi nemici in questo modo. Ma erano veramente troppi. Presto arrivò anche Oskar a darle una mano, ma difendendo l'uscio di casa non sarebbero sopravvissuti. Quando anche Olynthus e Fabian furono più o meno pronti (nella concitazione dell'attimo il bardo dimenticò il suo preziosissimo sitar) Helvia barricò la porta di casa e i quattro uscirono sfondando una finestra dall'altro lato della casa. Ma non fecero in tempo salvarsi. La battaglia era tutt'intorno a loro, le fetide mani dei nemici ovunque. Incominciarono una corsa disperata. Oramai però era troppo tardi.

Il primo a cadere fu Olynthus. Nella fuga verso una lontana linea di difesa che i paladini stavano ergendo in prossimità del centro città due ghouls riuscirono ad afferrarlo con i propri artigli, e la fragile corporatura del mago non resistette a tanto. La vista del fratello che si accasciava fece dimenticare ogni istinto di sopravvivenza a Helvia, che sperando in qualche miracolo o magari per non lasciare che il mago diventasse un ghouls a sua volta, si gettò a difesa del cadavere, menando fendenti in ogni direzione. Oskar, capendo che sua nipote non avrebbe mai lasciato il corpo del fratello, tornò indietro per afferrare Olynthus, ma non ce la fece mai. In breve fu circondato da sei ghouls, che lo dilaniarono senza possibilità di salvezza. Helvia continuava a combattere come un ossesso, ma era una lotta disperata. Presto le ferite si fecero sempre più numerose, e improvvisamente la stanchezza degli ultimi minuti affiorò. A un certo punto un non morto armato riuscì a disarmarla, e quello fu l'inizio della fine. Immediatamente dieci furono su di lei, e l'ultima cosa che la Paladina riuscì a vedere con la coda dell'occhio fu il patetico tentativo di Fabian di



resistere con la sua spada contro tre wight, che l'avevano già ferito gravemente. Helvia fece ancora in tempo a chiedersi se Fabian avesse provato a resistere perchè i suoi fratelli stavano morendo oppure se fosse semplicemente stato raggiunto (e questo sarà un bello spunto di GdR se i giocatori investigheranno sul proprio passato, perchè nemmeno Fabian se lo ricorderà), e poi fu il buio per tutti e quattro.

TECNOLOGIA, MAGIA, ALIMENTAZIONE & ECOLOGIA

La tecnologia di questo mondo, come quella di ogni ambientazione fantasy, è equiparabile a quella dell'alto medioevo (lo scenario classico di Dungeons & Dragons). Una differenza sostanziale rispetto alle ambientazioni più tradizionali è però la presenza di una primitiva polvere da sparo (che i locali chiamano Inferno Nero). Questa viene utilizzata massicciamente dai paladini per difendere la città, e la sua produzione è un segreto che i difensori dell'Unico difenderebbero con la vita. L'Inferno Nero viene conservato in una casamatta difesissima al centro della città. La popolazione teme moltissimo l'Inferno Nero, nonostante forse solo questo abbia permesso a Clavasium di sopravvivere. Comunque non sono ancora state inventate le bocche da fuoco (cannoni e mortai).

La magia nel mondo funziona ed è tangibile in molti aspetti della vita comune, ma la maggior parte della popolazione ne è quantomeno intimorita. Molti pensano che le scarse condizioni di vita siano una diretta conseguenza del fatto che la magia non sia praticabile da tutte le persone, ma solo da un'élite particolarmente dotata o ricca. La magia è sia arcana (utilizzata da maghi) sia divina (utilizzata prevalentemente dai sacerdoti dell'Unico).

Durante l'assedio il principale fornitore di derrate alimentari è la Chiesa, che sfrutta i propri poteri divini per produrre cibo da smerciare nella città. In quest'ambientazione si suppone però che l'incantesimo necessario alla produzione del cibo sia particolarmente potente e non accessibile a tutti. Il paradosso è che la Chiesa non distribuisce il cibo gratis, ma lo vende caramente ai venditori al dettaglio (principalmente nel mercato), traendone profitti smisurati. La popolazione non è al corrente di questa compravendita.

L'acqua viene invece fornita da una torre posta su un'altura dentro la città. Questa sfrutta delle falde sotterranee e trae i benefici di un incantesimo da lungo lanciato su di essa, e produce quantità di acqua più che sufficienti per abbeverare la popolazione.

Il mondo conosciuto è popolato solo da umani, e si narra solo nelle leggende di esseri quali elfi, nani o altri simili. In compenso le specie fantastiche non umanoidi sono abbastanza all'ordine del giorno: già prima dell'assedio, attorno alla città, c'erano tantissimi non-morti, probabilmente conseguenza indiretta del potere latente della magia lanciata da CCNDEN.

GEOPOLITICA

Clavasium fa parte di un gruppo di città-stato nell'indipendente territorio di Pedemontium. Queste città sono unite principalmente da un trattato di non-belligeranza e da accordi commerciali, ma la tendenza è quella di sacrificare il proprio vicino se si può trarre qualche vantaggio. Di certo Clavasium era una potenza commerciale non indifferente nella regione, e i centri vicini (si parla comunque di almeno 50 km) non sarebbero troppo dispiaciuti se questa subisse gravi danni da un assedio prolungato, e si riprendesse solo dopo qualche tempo, se non mai.

Quando l'esercito guidato da CCNDEN ha fatto la sua comparsa comunque nessuna delle città vicine ha mosso un dito, per paura che l'immonda armata possa marciare anche contro di loro: visto che questa si è limitata ad attaccare piccoli villaggi per ingrossare le fila e ha marciato direttamente verso Clavasium, ignorando altri grandi centri abitati sul percorso. In definitiva il ragionamento dei governanti vicini è qualcosa come "se il problema non ci tocca, perchè rischiare qualcosa di nostro?".

Nell'avventura comunque non ci sarà mezzo da parte dei PG per richiedere l'aiuto delle città vicine.

L'AVVENTURA IN BREVE

PRIMA PARTE

Nella prima parte i PG si risveglieranno il 28 aprilis nelle catacombe di Clavasium, con Hector che li aiuta ad alzarsi dai loculi. Non si ricorderanno come mai sono finiti lì, e difatti subito i giocatori non sapranno di essere diventati non-morti. Senza che possano rendersi conto di cosa sta succedendo i non-morti malvagi attaccheranno le catacombe. I previdenti paladini, per difendersi, faranno saltare con l'Inferno Nero una parte delle gallerie, ignorando la presenza di Hector e dei PG. I cinque resteranno intrappolati nel sottosuolo in una sacca, e l'ex-sacerdote quasi morirà nell'esplosione. Da questo istante Hector avrà poco tempo per comunicare in qualche modo coi PG. Questi, guidati da chi li ha risorti, scaveranno verso il passaggio segreto, e nel mentre avranno occasione di capire che sono diventati non-morti. I PG comunque riusciranno ad arrivare alla catapecchia di Hector, dove non avranno problemi a trovare il diario che questi stava scrivendo (in verità alla fine Hector scriveva anche sui muri della sua casa, essendo diventato pazzo). Il diario è parzialmente rovinato, e se i PG lo tratterranno bene otterranno delle informazioni aggiuntive utili per la seconda parte. Il diario li indirizzerà a Germanicus, attualmente uno dei sette saggi della città. A questo punto l'avventura sarà completamente libera, e i PG potranno scegliere il modo che più li aggrada per contattare Germanicus e scegliere a chi rivelarsi tra i cittadini o la loro parente ancora in vita (parte molto importante come GdR). Tutto ciò evitando di farsi scoprire come non-morti, visto che non verrebbero accettati troppo bene dalla popolazione. Sia che raggiungano il palazzo sia che vengano catturati la prima parte dell'avventura



finirà con l'incontro tra Germanicus e i PG, e con l'annuncio ad opera di un Araldo di CCNDEN, che darà alla città un ultimatum concedendo solo 48 ore.

Durante tutta la prima parte i PG riceveranno dei piccolissimi flash della loro morte, sotto forma di immagini frammentarie e di brevi "filmati mentali". Parlandone tra di loro e sforzandosi potranno anche ricostruire la sequenza della loro morte.

SECONDA PARTE

Nella seconda parte, sfruttando le informazioni del diario di Hector, Germanicus darà ai PG l'accesso agli archivi segreti del palazzo governativo. Se hanno trovato tutte le informazioni legate a questo, troveranno immediatamente l'indizio successivo, altrimenti perderanno del tempo. L'indizio è una bolla informativa segretissima contenente alcune informazioni chiave sulla morte di CCNDEN, che permetterà ai PG di capire la sua storia e che qualcosa non deve essere andato bene nella cancellazione del nome del non-morto dalla città. A questo punto, sfruttando due filoni di indizi (ossia osservando un disegno portato sugli stendardi dell'Araldo o eseguendo ricerche sul fatto che CCNDEN fosse sommo sacerdote) i PG arriveranno al duomo principale dell'Unico, dove vengono riportati i nomi dei sommi sacerdoti di tutta la storia di Clavasium, assieme al loro logo personale e allo stemma nobiliare. In questo modo i PG scopriranno a quale famiglia apparteneva CCNDEN, e potranno così risalire alla magione di famiglia, ora abitata da una coppia di anziani coniugi. Qui dentro i PG potranno agevolmente individuare il laboratorio segreto; per entrarvi dovranno risolvere un enigma e vincere

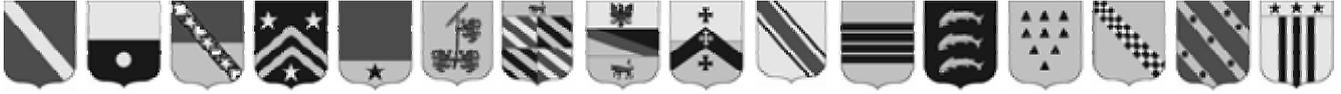
un combattimento, dopodiché avranno accesso al cuore del laboratorio, nel quale saranno presenti sui muri, su alcuni tomi e su altri oggetti vari, delle riproduzioni del simbolo personale di CCNDEN e, tra le altre cose, delle informazioni riguardo agli edifici da lui fatti costruire anni addietro.

Per riuscire a terminare con successo l'avventura i personaggi dovranno in primo luogo eliminare ogni riproduzione del simbolo nel laboratorio segreto (attenzione perchè un libro è nascosto in un'alcova segreta!). Poi, se i PG saranno tanto bravi da collegare tutti gli indizi, potranno osservare sulla mappa di Clavasium che esiste l'ultima riproduzione del simbolo da eliminare, costituita da edifici e strade. Per poter distruggere l'ultimo simbolo basterà che i PG facciano un'incursione nella santabarbara protetta dai Paladini, rubino l'Inferno Nero e facciano saltare uno degli edifici chiave. Facendo ciò i non-morti si dissolveranno e ritornerà la pace.

Parallelamente è fondamentale il ruolo di Germanicus; sarà un'eventuale deus-ex-machina che permetterà a tutti i giocatori della seconda parte di arrivare (pur con forti penalità nel roster di valutazione) alla magione di CCNDEN e di risolvere l'enigma nell'anticamera del laboratorio.

Ci sono comunque degli espedienti attraverso i quali i personaggi potranno arrivare a convocare un consiglio cittadino e addirittura potranno sperare di tornare a breve in vita e non essere condannati a restare non-morti per troppo tempo.





PRIMA PARTE: IL RISVEGLIO

I SENSI DEI NON-MORTI

È importante conoscere quali siano le caratteristiche e le peculiarità dei non-morti, perchè queste influenzeranno radicalmente l'andamento dell'avventura.

I PRIVILEGI E I TRATTI DEI NON-MORTI

La trasformazione in non-morto si vedrà come l'applicazione di un archetipo e l'acquisizione di qualche dado-vita per ogni personaggio. Tutte le modifiche apportate dai nuovi dadi vita alle varie statistiche (come il bonus d'attacco o i tiri salvezza) si sommeranno alle precedenti invece che sostituirle, come normalmente avviene per i non-morti. Fa eccezione il tipo di Dadi Vita, che verrà trasformato retroattivamente in d12.

I privilegi dei PG come creature non-morte sono dati puramente "tecnici" e il master potrà anche dimenticarsene, perchè saranno già inclusi nelle schede:

- ✦ Dadi Vita a 12 facce (ogni precedente dado vita viene modificato e aumentato di conseguenza).
- ✦ Attacco base derivante dalle classi. Per i Dadi Vita da non morto sono pari a ½ del totale dei Dadi Vita (come un mago).
- ✦ Tiri Salvezza dovuti alle classi. Per i Dadi Vita da non-morto i buoni tiri salvezza sono sulla volontà.
- ✦ Punti abilità dovuti alle classi. Per i Dadi Vita da non-morto i punti di abilità sono pari a (4 + il modificatore di Int, minimo 1).
- ✦ Ogni personaggio guadagna 2 DV da non morto, che porteranno ad un aumento del livello equivalente del personaggio di un totale di 3. Questo perchè sia i ghoul che i wight hanno un aggiustamento di livello di +1 al secondo dado vita (a tutti gli effetti hanno acquisito 3 livelli del non morto corrispondente, come specificato nel Libris Mortis®).

I tratti invece sono molto più significativi, e ogni master dovrà tenerli bene a mente:

- ✦ Nessun punteggio di costituzione.
- ✦ Scurovisione fino a 18 metri (nella versione modificata, come da home rules utilizzate).
- ✦ Immunità agli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale). Sono escluse da questo le visioni che i personaggi possono ricevere della propria morte (perchè sono oramai insite nel cervello dei quattro non-morti) e gli effetti delle canzoni di Fabian, che grazie al talento Requiem può estendere anche ai non-morti le proprie capacità bardiche di influenza mentale.
- ✦ Immunità al veleno, effetti del sonno, paralisi, stordimento, malattia ed effetti mortali.

✦ Immunità ai colpi critici, ai danni non letali, ai risucchi di caratteristica o ai risucchi di energia. Immune ai danni ai punteggi delle caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza e Costituzione), così come alla fatica e allo sfinimento.

✦ L'energia negativa (come gli incantesimi "Infliggere") cura i non-morti invece che danneggiarli. L'energia positiva (come gli incantesimi "cura") danneggiano i non-morti invece che curarli.

✦ Immunità a qualsiasi effetto o incantesimo che richieda un tiro salvezza sulla tempra (a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Queste informazioni sono riportate sul Manuale del Giocatore nella descrizione di ogni incantesimo).

✦ Utilizzo del modificatore di Carisma per le prove di Concentrazione.

✦ Non corre il rischio di morire per il danno massiccio, ma quando viene ridotto a 0 punti ferita o meno il non-morto viene distrutto.

✦ I non morti non respirano, non mangiano, non-dormono e non provano dolore fisico.

✦ Pur non avendo organi sensoriali come gli esseri viventi i personaggi sono in grado di utilizzare i sensi di vista e dell'udito come se fossero vivi. L'olfatto e il tatto sono leggermente modificati: un non-morto sentirà tutti gli odori come modificati dai parametri di vita o di morte, nel senso che percepirà come più "invitante" del solito un odore legato a qualcosa di animato. Per quanto riguarda il tatto invece un personaggio non riceverà più sensazioni piacevoli dovute alla sfera tattile (come per esempio il piacere sessuale). Percepirà se qualcosa lo sta toccando, ma non ne riuscirà assolutamente a trarre emozioni o dolore. Il gusto invece sarà completamente assente nei personaggi. Si osservi come altri tipi di non-morti potrebbero avere questi ultimi tratti diversi rispetto ai personaggi, che però sono stati trasformati in ghoul e wight, come spiegato in seguito.

✦ I personaggi mancano completamente di metabolismo interno. Se provassero a ingerire del cibo questo si accumulerebbe nel corpo, fino a saturare l'apparato digerente. Oltre non potranno ingerire. Il cibo in questo modo marcirà all'interno del corpo del giocatore, con tutte le spiacevoli conseguenze del caso. Oltretutto non avendo più sangue un personaggio maschio diventerà impotente (con tutto ciò che potrà comportare per Fabian). Se un personaggio venisse ferito chiaramente non sanguinerà, e alcol e droghe non avranno più effetto alcuno sui personaggi.

✦ Helvia, Olynthus e Oskar guadagnano dopo la morte due dadi vita come ghoul, non-morto tipicamente attratto dal sangue e dalla carne umana fresca. Quando possibile il master dovrà farlo notare al giocatore. Fisicamente i grossi cambiamenti si noteranno in ferite mortali su tutto il corpo (che però saranno in zone coperte dai vestiti – quasi tutte sul petto), un pallore innaturale della pelle e un odore di macilento che aumenterà con l'aumentare del tempo.



✦ Fabian invece non è stato ucciso dallo stesso tipo di non-morto perchè, come già spiegato, era lontano dagli altri tre al momento del decesso. Per questa ragione il bardo dopo la morte guadagna due dadi vita come wight, cosa che farà guadagnare all'ex donnaiolo un aspetto quasi ripugnante a chi lo studiasse attentamente (e se si studierà Fabian noterà questi particolari. Vanitoso com'è potrebbe o dovrebbe farlo). I capelli puzzeranno di morte in maniera orribile, saranno diventati esageratamente sottili e si strapperanno quasi al solo toccarli. La pelle, oltre ad acquisire un colore quasi completamente bianco sarà molto più raggrinzita di prima e anche questa raggrinzirà sempre di più con il tempo e il fetore che Fabian emanerà dopo un giorno sarà semplicemente insopportabile se non mascherato. La parte bianca dell'occhio tenderà al giallo e, cosa peggiore di tutte, il bel visino del bardo sarà rovinato da una ferita abbastanza profonda, che però sarà visibile ai giocatori solo all'aperto e non sottoterra.

COME SI DOVREBBERO COMPORTARE I PERSONAGGI IN BASE AL LORO BACKGROUND

Una delle peculiarità di quest'avventura è che il grosso dell'interpretazione (ossia quella che riguarderà i personaggi dopo che questi avranno scoperto di non essere più vivi) non sarà ricavabile direttamente dai background, ma dovrà essere mutuato indirettamente da essi: difatti nel BG non c'è scritto come deve comportarsi un personaggio da non-morto, ma solo come si sarebbe comportato in vita. Starà alla sensibilità dei singoli giocatori riuscire ad intuire in che direzione andrà l'evoluzione del personaggio:

- ✦ **Helvia:** la paladina è il personaggio che ha un destino più marcato da seguire, perchè nel suo background traspare abbastanza chiaramente che la sua fede nell'Unico non può vacillare, nemmeno con qualcosa di così grande. Il fatto di essere ancora in vita ne è una prova palese. Per interpretare bene il PG Helvia dovrà continuare a pregare l'Unico e a comportarsi da paladina esattamente come se fosse in vita. Chiaramente potrà avere dei vacillamenti (soprattutto quando scoprirà di non poter più attingere ai poteri dell'Unico). Helvia si sente una guida per i quattro, e dovrà fare di tutto (come faceva in vita) per non far disperdere la famiglia, a maggior ragione adesso che la situazione contingente lo impone.
- ✦ **Fabian:** il bardo dovrebbe essere letteralmente sconvolto per il trapasso, perchè avrà perso tutto ciò per cui prima viveva: si vedrà brutto e sgradevole, non proverà più i piaceri fisici che provava in vita visto che sesso, alcol, cibo e droghe non avranno più effetto su di lui. L'unica speranza di salvezza potrebbe essere sperare di invertire la trasformazione che l'ha portato ad essere non-morto, come è indicato nel diario di Hector. Se il giocatore che interpreta Fabian tenterà comportarsi da adone, molto probabilmente fallirà. Fabian può evolversi in maniera non implicitamente da background in un modo possibile che sarebbero accettabile o addirittura auspicabile: potrebbe avvicinarsi alla famiglia molto più di quanto non facesse prima. L'unica cosa bella che resterà a

Fabian sarà la voce e l'abilità nel suonare il sitar, e quindi se il personaggio interpreterà bene farà ampio uso di queste capacità.

- ✦ **Olynthus:** il giovane ma saggio mago molto probabilmente non vivrà il trapasso come qualcosa di troppo traumatico, forse addirittura gli potrà dare modo di avere più tempo per apprendere nuove cose. Di certo adesso continuerà a portare sulle spalle tutto il peso della famiglia esattamente come lo faceva prima. Una situazione che potrebbe nettamente variare per lui è il rapporto con Fabian, rapporto che sotto sotto ha sempre nascosto dei profondi attriti e divergenze. Di certo Olynthus dovrà accollarsi il compito della salvezza della città sulle sue spalle come se gliel'avesse chiesto la popolazione intera, perchè il senso di responsabilità del mago è pressoché illimitato. Olynthus dovrà continuare ad amare i libri sopra ogni altra cosa. Una possibile bella sfaccettatura di Olynthus potrebbe far sì che questi "esplosa" contro Fabian e gli dica tutto quello che pensa di lui.
- ✦ **Oskar:** lo zio tutt'altro che sarà il personaggio che potrà vivere il trapasso come un'occasione non così negativa, e anzi Oskar dovrebbe cercare i lati positivi anche nel trapasso. Magari potrebbe pensare di rivelarsi ad Alassa, anche se ora le sue probabilità di conquistarla sono scese a zero. Però ci potrebbe stare. Di certo non dovrà dimenticarsi degli affetti della famiglia, perchè Oskar è profondamente legato a tutti i suoi nipotini e a sua sorella. Probabilmente potrà approfittare della situazione e prendersi qualche responsabilità (interpretazione ottima), ma non sarà un delitto se continuerà ad essere lo scanzonato scansafatiche di sempre. Di certo da ottimista inguaribile qual è dovrà trovare tutti i lati positivi dell'essere non-morto e cercare di tirare su i suoi nipotini. Dovrà anche continuare ad essere sognatore e esagerato nelle storie che racconta.

LA CONSEGNA DEI PERSONAGGI

Per evitare discriminazioni o influenze della sorte nella scelta dei personaggi questi verranno presentati solo tramite una descrizione messa per iscritto (consegnare ai giocatori l'ALLEGATO I. I). Una volta che i giocatori si saranno accordati sul personaggio da interpretare verranno consegnate le schede (nella versione umana) e i Background. Nel paragrafo successivo è anche presente una breve descrizione dell'ordinamento politico della città.

Potrebbe capitare che Fabian chieda delle abilità del suo sitar. In questo caso bisogna fargli notare che la risposta a questa domanda è nella scheda, nella sezione corretta. Molto probabilmente il giocatore non capirà, ma non si può dirgli che in quel momento non ha con sé il sitar (successivamente è spiegato l'equipaggiamento con cui si risvegliano i PG). Se il giocatore insiste dite che non potete rivelare di più ma se chiede "ma è perchè non ce l'ho dietro?" date conferma.



BREVE INTRODUZIONE SULL'ORDINAMENTO POLITICO DELLA CITTÀ

Dopo che i giocatori avranno scelto i propri personaggi e letto il proprio background il master dovrà leggere una breve nota introduttiva, che descriva ai giocatori l'ordinamento politico di Clavasium.

A Clavasium il potere è spartito tra tre diversi organi: la Chiesa guidata dal Sommo Sacerdote, le Spade dell'Unico guidate dallo Scudiero dell'Unico e Il Consiglio dei Sette Saggi. Ufficialmente la Chiesa si occupa della parte spirituale della vita, il Consiglio dei Sette Saggi legifera e amministra e le Spade dell'Unico, composte da Paladini fanno rispettare le leggi. In pratica però sotto molti aspetti le competenze non sono chiare, e di fatto ogni organo cerca di influenzare gli altri. Chi però di fatto detiene meno potere è il Consiglio dei Sette Saggi, con sede nel Palazzo Governativo, consiglio che dovrebbe essere laico ma effettivamente non lo è: tutti in città sanno che la maggior parte dei Saggi sono Sacerdoti o Paladini. Tra l'altro i Saggi non escono praticamente mai dal Palazzo Governativo, e tra la gente non si conoscono nemmeno i nomi dei Saggi in carica o come questi vengano scelti.

Ricordiamo che dopo aver letto questa parte bisogna ricordarsi di riferire ai giocatori che le prove di Conoscenze[qualsiasi] e le memorie dei PG riguardo a qualcosa dovranno essere richieste di volta in volta dai giocatori stessi e che non verranno in alcun caso fornite di volontà del master, a meno di casi eclatanti.

IL RISVEGLIO CON HECTOR

La parte che segue è da "leggere" (ma ricordo che nessuna parte è mai veramente da leggere) a Helvia, la prima a risvegliarsi

Ti senti la testa intontita, e lentamente realizzi che hai gli occhi chiusi. Ma stavi dormendo? Non ti sembrava... Mah... [--PAUSA--] Improvvisamente ti accorgi di non essere nel letto, ma sdraiata su una superficie rigida. E fredda. Per l'amore dell'Unico, oltretutto che cosa hai in bocca?

In verità non si è pensato ad eventuali doppi sensi. In fase di interpretazione premiare molto chi non scoppia a ridere. In bocca Helvia ha la moneta d'oro arrugginita che era stata messa da Hector come fondamentale componente materiale dell'incantesimo *non-resurrezione*. Ogni personaggio ne ha una. Solo se la paladina lo chiede esplicitamente dirle che la moneta non ha alcun gusto (effetto collaterale dell'essere diventato non morto).

Gli altri personaggi sono ancora in una stasi tra la morte e la non-morte, ma l'incantesimo oramai ha avuto effetto, e basterà un delicato scossone per svegliare i personaggi. Una volta

svegliati in questo senso i PG non potranno riaddormentarsi mai più.

La paladina scoprirà di essere in un loculo delle catacombe, flebilmente illuminate da alcune torce appese alle pareti (vedere a questo proposito la MAPPA 1). Appena Helvia incomincerà a muoversi Hector si avvicinerà a lei tutto esaltato.

LA CONDIZIONE DEI PG AL RISVEGLIO

Quando Hector ha recuperato i cadaveri, con i pochi incantesimi che riesce ad utilizzare è riuscito anche a sistemare alla bene e meglio le Armature, che non presentano più gli squarci che i personaggi si erano fatti negli ultimi istanti di vita (ha usato l'incantesimo Riparare).

L'equipaggiamento è quello segnato nella scheda (ricordo che i personaggi sono morti in battaglia), e la più grande assenza rispetto allo standard con cui viaggiano è il Sitar di Fabian, che questi non ha fatto in tempo a prendere ed è rimasto in casa. Oltre a questo mancano anche gli oggetti da scassinatore di Oskar ed i libri degli incantesimi di Oskar e Olynthus, che analogamente sono rimasti nelle loro casa. Se i giocatori osservano immediatamente (prima dell'inizio dell'avventura) che i propri personaggi non li hanno addosso avranno tra l'altro un bonus nel roster. (Molto più importante per Fabian, per cui il Sitar è vitale, meno significativo il libro per Olynthus e gli attrezzi da scasso di Oskar e quasi trascurabile il libro degli incantesimi per Oskar, oggetto per lui poco significativo). Se Fabian si accorge troppo in là dell'assenza del sitar avrà invece un malus.

L'importante è che nessun personaggio avrà preparato gli incantesimi, e che Helvia non potrà avvalersi delle abilità speciali del Paladino fino a che non ritornerà in sintonia con il proprio dio (vedi seconda parte). In verità i PG potrebbero decidere di spendere qualche minuto per preparare gli incantesimi o focalizzare la propria mente. L'unico che riuscirà in questo intento sarà Fabian, perchè Olynthus ed Oskar non avranno con sé i libri degli incantesimi, mentre Helvia non riuscirà a trovare la concentrazione per pregare (lei non lo sa ancora, ma il suo corpo si rifiuta di entrare in comunicazione con l'Unico per ricevere gli incantesimi).

TIPICHE DOMANDE O AZIONI DEI PERSONAGGI

- ✦ Se i personaggi lo chiedono dire loro che non si ricordano assolutamente come abbiano fatto a finire lì, e che anzi loro si ricordavano quanto scritto nel background.
- ✦ Con una prova in Sapienza Magica CD 20 o Conoscenze(Religioni) CD 16 (come sempre però devono essere i giocatori a chiederli esplicitamente) (Helvia ha un bonus di competenza di +5 per questa prova) i personaggi scopriranno la moneta d'oro in bocca è una componente dell'incantesimo "Riposo dell'Unico", lanciato per evitare tra l'altro che un cadavere resusciti come non-morto e riportato in appendice nelle home rules. Questa è una prassi per la fede dell'Unico, e lo è a maggior ragione in periodo di guerra contro dei non-morti. Certo è che la moneta è arrugginita, e i PG non capiranno cosa questo significhi (in verità è proprio



una moneta arrugginita la componente necessaria per l'incantesimo che Hector voleva lanciare). Si osservi comunque come l'incantesimo lanciato sui PG non è "Riposo dell'Unico" ma "Non-Resurrezione".

✦ Se i PG si chiedessero se per lanciare un "Riposo dell'Unico" può andare bene anche una moneta arrugginita dare loro risposta affermativa (anche se non è stato quello l'incantesimo lanciato).



Figura 2: Hector

HECTOR E I PG

Hector si presenta veramente male come aspetto fisico.

E' un vecchio, dall'aspetto sporco e con pochi capelli tutti lerci e bianchi. I suoi vestiti sono logori, completamente sporchi di terra e al collo porta un medaglione in oro. Gli occhi sono inquietanti, spiritati, e la bocca è una vuota cavità da cui spuntano pochissimi denti e una lingua completamente mozzata.

Il medaglione raffigura il simbolo dell'Unico (unico retaggio del passato per questo sfortunato figura). Questo particolare è individuabile con una prova in Osservare con CD 13. Il vestito è sporco di terra perchè utilizza sempre il passaggio segreto, per non dare nell'occhio.

Hector è quasi completamente impazzito, e che è vero che molti suoi comportamenti saranno lucidi, ma magari da alcuni atteggiamenti potrà trasparire che non lo sia.

Consegnare alla Paladina l'ALLEGATO 1.2, nel quale è rappresentato il ritratto di Hector.

L'ex sacerdote si mostrerà esaltatissimo, e proverà a comunicare con Helvia a mugugni e gesti, l'unica forma di comunicazione che oramai gli resta. Proverà a indicare lei e i suoi tre compagni, ancora sdraiati, dopodiché darà una mano ai tre a svegliarsi e ad alzarsi, impedendo che sbattano la testa. Ricordo che ogni personaggio in bocca possiede una moneta arrugginita.

Sarà sempre e comunque eccitatissimo, ma si mostrerà per quanto possibile rispettoso e servile (con inchini e simili) nei confronti dei PG.

L'ATTACCO DEI NON-MORTI E L'ESPLOSIONE

Questo evento avverrà quasi immediatamente dopo il risveglio di tutti e quattro i PG. Hector starà provando con gesti e tirandoli per le maniche a far andare i PG verso il muro di chiusura della catacomba (dove c'è il passaggio per la sua casa), ma non farà in tempo.

Si sentirà infatti un fortissimo rumore e tutti (incluso Hector) verranno scaraventati a terra. Tutti i giocatori subiscono 2d6 di danni (dimezzabili con Tiro Salvezza in Riflessi CD 15), mentre l'ex sacerdote ne subirà molti di più e anzi dopo questo resterà pure lui più morto che vivo.

In questo caso i PG non dovrebbero sentire dolore per l'onda d'urto ma non faranno caso alla cosa perchè il loro cervello li "suggestionerà" a riguardo.

Tutte le torce verranno spente dalla deflagrazione e, successivamente, si sentirà anche il rumore di frane vicino alla posizione dei PG.

L'esplosione è stata provocata dai Paladini, che hanno percepito l'intrusione di non-morti nelle catacombe e per sicurezza avevano già predisposto delle cariche. Con un tiro in Conoscenze Militari CD 12 Helvia non avrà problemi a riconoscere il tipico rumore dell'Inferno Nero.

Chiaramente nessuno dei PG potrà fare luce in alcun modo non avendo a disposizione incantesimi, e chi prenderà in mano la situazione sarà, per l'ultima volta, Hector.

INTRAPPOLATI! LA MORTE DI HECTOR

Hector è stato ferito gravemente dall'esplosione, ma le sole ferite non sarebbero tali da provocarne la morte.

Hector a tentoni riuscirà a trovare la torcia che gli era caduta e l'accenderà (oppure lo potranno fare anche i PG, se ci penseranno), e la scena che si vedrà a questo punto sarà veramente inquietante: sono intrappolati in una "sacca" d'aria lunga meno di quattro metri e, essendo il corridoio alto poco più di un metro e mezzo e largo circa 90 cm, ai giocatori dovrebbe essere chiaro che avranno pochissima aria da respirare. I muri e il pavimento saranno lastricati, e le nicchie pareti "scavabili" saranno i tunnel crollati. Lungo i muri si troveranno due torce spente, oltre a quella afferrata dall'ex sacerdote.

I loculi presenti nella zona in cui sono intrappolati i PG sono completamente vuoti, Hector aveva scelto apposta una zona



dove non ci fossero ancora state sepolture, per poter restare più tranquillo.

Probabilmente qualcuno cercherà di far spegnere la torcia a Hector ma questi si opporrà decisamente, capendo che oramai la sua vita è giunta al termine e preferendo usare i suoi ultimi momenti per comunicare il più possibile con i PG.

L'ex-sacerdote comunicherà forsennatamente ai PG l'intenzione di scavare verso il passaggio segreto, incominciando a scavare il terreno con le mani nude. Bloccherà questi se addirittura proveranno a scavare dall'altra parte.

Poi cercherà di far capire ai personaggi la loro importanza, continuando a toccarli e a inchinarsi a loro. Comunque sia risponderà alla bene e meglio ad ogni domanda.

Se i PG riuscissero a fargli spegnere la torcia comunque Hector riuscirà a lanciare un incantesimo di luce (livello 0) su una pietra, che durerà un'ora e mezza. Lui però avrà molto meno tempo per vivere.

Se fossero tutti e cinque viventi l'aria basterebbe per meno di mezz'ora (ricordo che è fortemente impura per via dei detriti, e quindi effettivamente è come se ce ne fosse molta meno). Questo è capibile con una prova in Architettura o Guarire o Sopravvivenza con CD 15. Hector continuerà a tossire per tutto il tempo (la qualità dell'aria è quella che è), ma i personaggi non tossiranno (così come non respireranno nemmeno). Chiaramente dovranno essere i giocatori a notare i particolari "fisiologici" dei propri personaggi.

Dopo un'ora dall'esplosione Hector morirà per asfissia, e le cause del suo decesso saranno intuibili con una prova in Guarire con CD 12.

Gli unici oggetti rilevanti dell'ex sacerdote sono una pietra focaia (con cui ha acceso la torcia), il simbolo sacro dell'Unico e il medaglione d'oro che porta al collo, raffigurante anch'esso il simbolo dell'Unico. Con un tiro in Conoscenze[Religion] con CD 12 si potrà riconoscere il medaglione come un classico ornamento dei sacerdoti, che però oramai è caduto in disuso da 15 anni.

RISPOSTE DI HECTOR AD ALCUNE TIPICHE DOMANDE DEI PG

- ✦ "Chi sei ?": indicherà la Paladina (in particolare il suo tatuaggio) e il suo medaglione.
- ✦ "Dove siamo ?": indicherà il basso (pensando a sottoterra) e un loculo.
- ✦ "Dove c'è una via di fuga ?": indicherà strenuamente la parete verso il passaggio segreto.
- ✦ "Perché siamo qui ?": indicherà i loculi (ma non penserà di far vedere le loro ferite mortali).
- ✦ "Perché avevamo questa moneta in bocca ?": di nuovo indicherà i loculi, se stesso e il suo medaglione.
- ✦ "Siamo morti?": farà cenno di sì.
- ✦ "Ci hai resuscitati?": farà cenno di sì facendo il segno di 'quasi' con la mano.
- ✦ E poi chiaramente risponderà sì o no ad ogni domanda "sensata". Eventualmente proverà anche a disporre delle

pietre per terra per fare degli schizzi, ma non essendo il terreno sabbioso sarà difficile comunicare qualcosa di sensato. Importante è che comunque anche se i personaggi trovassero il modo di fargli scrivere lui sarà troppo "fuori di sè" per comporre qualcosa di sensato.

CERCARE VIE DI FUGA

Alla fine l'unico modo per uscire da questa prigione sotterranea sarà scavare verso il passaggio segreto, con qualsiasi mezzo riescano a trovare. Se proveranno a scavare verso l'uscita tradizionale scopriranno presto che questa via di fuga sarà impraticabile, perchè in questa direzione è crollato troppo soffitto e non faranno in tempo ad uscire prima di 3 o quattro giorni. Dalla parte del passaggio segreto sembra siano crollati meno detriti, e sembra che uno scavo sia fattibile (Le profondità sono intuibili con una prova in Conoscenze[Dungeon] con CD 12: in tal caso riferire che da una parte sembra che il terreno franato continui "senza limiti" e dall'altro prosegue per un paio di metri).

Si potrà sentire una ovattatissima voce dei paladini provenire dal ramo di corridoio che non devono prendere (se tutti sono in silenzio prova di Ascoltare CD 20) ma, per la riflessione dei suoni, non c'è modo per cui, nemmeno urlando vengano uditi dai Paladini. Questo concetto è intuibile anche dai personaggi superando una prova in Conoscenze(Dungeon) con CD 12.

I personaggi ci metteranno sulle 12 ore per scavarsi una via si fuga se due di loro lavorano ininterrottamente a mani nude (ricordo che i non morti non sentono la stanchezza). Per le dimensioni del corridoio non è possibile lavorare in più persone. Se utilizzeranno la spada di Helvia ed i pugnali di Oskar ci potranno mettere di meno (comunque almeno 8 ore). Per ogni ora di scavo fare effettuare una prova di Forza con CD 2, giustificabile dal fatto che è un'attività fisica pesantissima scavare, e non tutti ne sarebbero in grado (facendo il tiro ogni ora si spera che si accorgano del fatto che non è normale se non si stancano).

Se si ritroveranno a scavare al buio (perchè l'incantesimo luce finisce e decideranno di non accendere altre torce) ci metteranno quattro ore in più dei tempi riportati in precedenza.

È necessario che prima di avere libero accesso alla città i personaggi capiscano di essere non-morti!

Al fondo del muro della sezione di catacomba verso cui hanno scavato, i PG troveranno senza troppi problemi l'artigianale passaggio segreto con una prova in Cercare CD 10.

La porta è composta da assi dipinte dello stesso colore della roccia circostante, ma si vede particolarmente bene che il lavoro è artigianale.

Comunque il passaggio segreto sembra palesemente essere successivo alle catacombe stesse. La porta si apre in un tunnel



strettissimo e ancor più artigianale ma, se percorso, questo tunnel porterà direttamente alla casa di Hector.

ACCORGERSI DELLA PROPRIA CONDIZIONE DI NON-MORTO

Ci sono tantissimi indizi da cui è possibile capire la nuova condizione in cui i personaggi versano, e principalmente sono quelli che elenco qui di seguito.

- ✦ Cosa ci fanno nelle catacombe con una moneta in bocca?
- ✦ Importante: se qualche PG per risparmiare ossigeno chiede di respirare piano e lentamente, far notare al PG stesso che non sta respirando!
- ✦ Perché non sanno perché sono lì?
- ✦ (Enorme) Perché Hector è morto d'asfissia e loro no?
- ✦ Scavando non si stancheranno, e le loro mani se si lacereranno o graffieranno non sanguineranno.
- ✦ Ricordo che in genere i PG non respirano, non hanno mai sonno o fame o sete e non si stancano mai. Chiaramente il master non dovrà dire cosa NON fanno, ma solo procedere come se non dovessero mai dormire, e via così... Su domande appropriate il master risponderà in tutta sincerità, ma normalmente una persona non si chiede se respira o no...
- ✦ Tutti i personaggi portano vestiti, ma nelle parti nascoste portano delle orribili ferite che non si ricorderanno di avere, ferite sufficienti a uccidere un uomo.

Ci si aspetta che la scoperta di essere diventati non-morti sia veramente tragica per i personaggi, e che giochino di ruolo bene in questa parte! D'altronde scoprire di essere non-morti non è una cosa da tutti i giorni.

Comunque quando esporranno al master la faticosa domanda "Ma siamo diventati non morti?" fare superare singolarmente un tiro CD 5 in Carisma (Fabian fallirà automaticamente il primo tiro, perché gli si può dare un malus di circostanza "ad hoc"): una volta superata questa prova prenderanno coscienza della nuova forma e gli si potrà dare la nuova scheda (Attenzione perché Helvia possiede due schede diverse da non-morto! Bisogna consegnarle quelle da ex-paladino e da ex-chierico). Se il tiro viene fallito dire al giocatore che comunque non pensa che sia possibile che lui sia diventato non morto, salvo fargli ripetere un tiro o pochi minuti dopo o ogni volta che un nuovo indizio emerge. Ogni nuovo tentativo la CD si abbasserà.

Questo "arzigogolo" serve perché è bello che non tutti i PG prendano contemporaneamente coscienza del proprio nuovo corpo: per esempio Fabian all'inizio rifiuterà la cosa e proverà ad autoconvincersi di essere umano, salvo arrendersi all'evidenza con il passare del tempo. Se Fabian si rifiutasse di fare la prova di Carisma (perché giustamente non vuole interrogarsi su cosa è diventato) imporgli il tiro, poiché non è possibile con la razionalità controllare un meccanismo così complesso. Premiarlo però nella valutazione dell'interpretazione, perché sarebbe una bella idea!

Questa è una parte di GDR puro; è chiaro che a questo punto i giocatori avranno capito tutto ma è bello metterli di fronte ad un rifiuto irrazionale da parte del personaggio.

Ogni master dovrà comunicare ai giocatori che i personaggi sono in grado di sfruttare tutte le abilità speciali segnate nelle singole schede e che i personaggi ne sono consci e sanno come fare ad attivarle.

E' importante che le prime volte che utilizzeranno i poteri da non-morto i personaggi si sentano a disagio e sfasati: immaginatevi come vi sentireste voi ad utilizzare un nuovo braccio incredibilmente cresciuto durante la notte!

Ricordo ancora che è necessario che i PG capiscano di essere non-morti prima di girare liberamente città! Infatti se così non fosse i PG rischierebbero di tagliarsi quasi completamente la prima parte dell'avventura.

Quasi di sicuro tutti i gruppi capiranno che c'è qualcosa che non va, ma magari non penseranno di essere non-morti.

Ha senso che dopo tante ore di scavo (subito dopo essersi liberati la strada verso il passaggio segreto) si accorgano che qualcosa non torna, per cui se i giocatori non ci arrivano da soli il master potrà far notare loro che non si sentono per nulla stanchi, che le mani non sono graffiate e non sanguinano e non sono arrossate e che non hanno fame o sete. Se comunque non capiranno l'ultimo personaggio che uscirà dalla sacca intrappolata si graffierà uscendo, ma non uscirà sangue. Poi se proprio non dovessero ancora accorgersi di nulla rivelare ai PG nella catapecchia di Hector che si accorgono di non respirare, con tutto ciò che comporta.

Infine se proprio continuassero a non capire, prima di uscire dalla catapecchia di Hector (descritta dopo) fare effettuare la prova di Carisma e comunicare che il personaggio ha preso atto che qualcosa non va nel proprio corpo (non mi piace "guidare" così rigidamente una parte, ma perché l'avventura renda è bene che tutti si accorgano del proprio status. Questi "aiuti" comunque saranno penalizzati nel rooster).

LA CATAPECCHIA DI HECTOR

Il tunnel dietro il passaggio segreto conduce direttamente fino alla catapecchia dove vive Hector. Il tunnel perlopiù si comporta schematicamente come indicato nella MAPPA 1, ossia con una salita all'inizio e poi un pezzo prevalentemente in piano, fino a un pozzo verticale che conduce direttamente alla casa. Tutto il tunnel è largo a sufficienza solo per far passare una persona strisciando, quindi vi lascio immaginare lo stato in cui saranno i giocatori una volta usciti da lì. Si spera che Fabian sia inorridito all'idea di dover strisciare, altrimenti sarebbe da penalizzare in fase di interpretazione.

Questo pozzo è coperto da poche, logore assi di legno che possono essere facilmente rimosse dal tunnel stesso (e risistemate da esso, per coprire il passaggio agli occhi di eventuali intrusi in casa).



LA CUCINA

La catapecchia è composta da due stanze, ossia una cucina dove vi trovate voi ed una specie di camera da letto che vedete attraverso una fatiscente porta semi-divelta. Le pareti sono in legno oramai rovinato, e in diversi punti ci sono degli squarci che lasciano intravedere dietro di sé un selvaggio giardinetto, che anni fa doveva anche essere stato gradevole. Balza immediatamente agli occhi lo stato di totale degrado e abbandono in cui questa casa versa: immondizia e resti di cibo e feci per terra, pentole oramai non più pulite o addirittura non più utilizzate da anni e riciclate come pitali, ratti e scarafaggi in tutta la casa che smangiucchiano resti di vestiti per terra. Al centro della cucina spicca un lercio e logoro tavolo in legno, sopra il quale sono presenti degli avanzi più un libro, che sembra essere stato parzialmente divorato dai ratti e rovinato dal tempo. Sul tavolo è anche presente dell'inchiostro oramai secco e del carbone. Una porta marcia conduce verso l'esterno, ma c'è una cosa che colpisce la vostra attenzione più di ogni altra: i muri sono scarabocchiati in diversi punti da scritte tremolanti e nere.

Il libro è il diario di Hector, mentre gli scarabocchi sono parte del diario descritto in seguito. Le pareti sono state scarabocchiate con il carbone.

Difatti quando era ancora sano di mente l'ex- sacerdote aveva incominciato a tenere un diario per annotarsi tutti i suoi pensieri e le sue farneticanti visioni, dopodiché un giorno si è accorto di aver finito il diario ma, non avendo più la lucidità per capire le cose terrene ha incominciato a scarabocchiare le logore pareti della sua catapecchia piuttosto che comperare un altro diario.

CAMERA DA LETTO

La camera da letto è una stanza poco più grande dell'elemento del mobilio da cui prende il nome. Il letto sembra avere delle lenzuola che non sono mai state lavate, da cui si vedono saltare delle pulci e correre degli scarafaggi. Nella stanza è presente un armadio; dentro questo sono appese delle splendide tuniche dell'Unico, purtroppo oramai quasi completamente mangiate dalle tarme. Oltre a queste sono appallottolate in un angolo dell'armadio delle logore e sgualcite tuniche di lino, nonché una serie di elementi di biancheria intima non più utilizzati da chissà quanti anni.

Dietro il letto si trovano accatastati in un angolo un badile, una paletta e una piccola carriola con cui l'ex sacerdote ha scavato il tunnel.

Dentro i vestiti sono nascoste 4 pozioni di Infliggi Ferite Critiche, create da Hector quando era ancora sano di mente perchè pensava in un primo momento che avrebbero potuto essere utilizzate come componente dell'Incantesimo Non-Resurrezione. In seguito sviluppo' la versione dell'incantesimo con la moneta arrugginita. Le pozioni possono essere utilizzate dai PG, che riusciranno a consumarle pur mancando del

normale metabolismo (non a caso ricordo che le pozioni sono magiche!).

Volendo i PG potrebbero indossare le tuniche, però queste saranno decisamente rovinate dal tempo. Saranno migliori dei vestiti che attualmente indossano però non saranno comunque dei capi d'abbigliamento ottimali con cui girare per la città.

LE INFORMAZIONI CONTENUTE NEL DIARIO E SUI MURI

Il diario e le pareti sono degli elementi fondamentali per poter proseguire l'avventura, quindi è necessario marcare l'attenzione su di esse. Appena verrà chiesto ai master di descrivere le pareti consegnare ai giocatori l'ALLEGATO 1.3 (cronologicamente successivo al diario). Il libro è stato fortemente rovinato da tarme e topi, per cui sarà necessario trattarlo con cura. Se a leggerlo sarà un giocatore con almeno 5 gradi in Biblioteconomia e specificherà di utilizzare tutte le attenzioni del caso potrà superare una prova in Biblioteconomia con CD automatica per impossessarsi di tutto il contenuto ancora leggibile, altrimenti ne rovinerà irrimediabilmente una parte in fase di consultazione. (Si osservi come Olynthus sia l'unico personaggio con 5 gradi in biblioteconomia). La parte non sarà fondamentale ai fini dell'avventura, ma fa parte degli indizi per risolvere il mistero su come salvare la città.

Comunque appena i personaggi analizzeranno il libro potete dare loro l'ALLEGATO 1.4. Se sarà Olynthus a provare a leggere il diario (sulle 150 pagine) ci impiegherà mezz'ora a carpire informazioni utili dal diario (fate fare una prova in Biblioteconomia senza effetto reale sul tempo richiesto), gli altri invece impiegheranno dalle due alle quattro ore (a seconda dell'esito della prova in Biblioteconomia). Se in particolare trattano il libro con cura potete anche dare l'ALLEGATO 1.4 BIS.

Sono riportate qui un sunto di tutte le informazioni utili reperibili dal diario (esclusa la parte facoltativa) e dai muri;

- ✦ Un breve accenno alla vita e alla storia di Hector, e come sia caduto in disgrazia.
- ✦ L'amore smisurato di Hector verso l'Unico, un amore che l'avrebbe spinto a rinunciare alla propria vita per il suo dio.
- ✦ Accenni quasi ossessivi a Germanicus, a come l'abbia abbandonato senza aiutarlo nonostante avesse un cuore nobile. In verità Hector nonostante tutto vuole ancora bene all'amico che l'ha tradito. Non c'è riferimento all'attuale ruolo sociale di Germanicus.
- ✦ Le visioni che l'hanno tormentato, con particolare riferimento al simbolo araldico di CCNDEN (descritto come un Pardo, ossia un felino accostato a una stella e una ruota).
- ✦ La pazzia di Hector, crescente di pagina in pagina (questo traspare anche dalla grafia, via via più difficile da leggere).
- ✦ Il fatto che Hector abbia scavato un tunnel per permettere ai PG di uscire dalle catacombe (non è dato sapere se avesse previsto o no la sua morte in seguito alla deflagrazione).



- ✦ La comprensione in là nel tempo che le visioni non sono mandate per punire la corruzione dilagante, ma come effetto collaterale di qualcosa di molto più grosso.
- ✦ Tramite le visioni Hector capisce che, paradossalmente, solo dei non-morti potranno salvare la città, e allora si prodiga per poter lanciare incantesimi senza parlare.
- ✦ Hector vede anche che questi non-morti dovranno essere presentati a Germanicus, che in qualche modo dovrà essere convinto della gravità della situazione. Germanicus dovrà poi accedere agli inviolabili archivi segreti del palazzo governativo. Là Hector vede che sarà necessario cercare qualcosa di gravissimo successo in un remoto passato (informazioni più dettagliate sono riportate nel testo facoltativo), qualcosa che ha avuto a che fare con la Chiesa.
- ✦ Hector ha pregato ogni giorno l'Unico perchè gli insegnasse degli incantesimi per creare dei non-morti, e così è stato. Sa anche che dei sacerdoti non corrotti (lui cita a tal proposito la landa di Zevius, una terra lontana migliaia di leghe da Clavasium in una regione chiamata Venetia) potranno invertire il processo di "non morte" e far ritornare alla vita. Questo è un aggancio fondamentale per l'avventura, perchè solo contattando Germanicus (vedi sotto) e salvando la città avranno modo di andare alla ricerca della vita in Venetia.
- ✦ Due mesi or sono Hector ha trafugato nottetempo quattro cadaveri provocati dalla Grande IncurSIONe, e ha lanciato l'incantesimo di "non-resurrezione" che l'Unico gli aveva mandato, "resuscitando" i cadaveri. Spera che Germanicus gli darà ascolto, perchè ora anche lui è la chiave di tutto.

Si osservi anche come nel diario non compaia mai il nome di Hector e che i PG non potranno venire a conoscenza del nome tramite questo allegato.

Nella parte del libro che i personaggi possono non trovare è presente un indizio che se sviluppato consentirà di velocizzare la ricerca della bolla negli Archivi Segreti e permetterà di incominciare a focalizzare l'attenzione sul simbolo intrinseco nella città. Questo pezzo è la descrizione di una visione di Hector, che mostra un terremoto avvenuto in Clavasium che Hector giudica essere contemporaneo a CCNDEN. Tramite una veloce ricerca in biblioteca si potrà scoprire che l'unico terremoto in Clavasium è avvenuto una circa 500 anni fa.

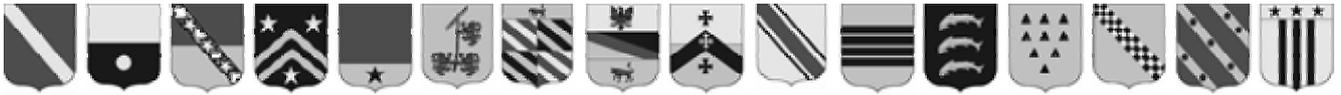
COSA SANNO I PERSONAGGI DELLE INFORMAZIONI DEL DIARIO

Come sempre nessuna di queste informazioni dovrà essere rivelata "spontaneamente" dal master ai giocatori, ma dovranno essere le conseguenze di domande dirette da parte dei PG.

- ✦ Olynthus può sapere di Zevius: questa si trova in Venetia, una terra molto lontana, dalla città, ma che le notizie di questa terra stanno a metà tra la leggenda e la realtà, come una specie di Eldorado. Tutto questo è scopribile con una prova in Conoscenze(Geografia) con CD 18. Certo è che per raggiungere la landa di Zevius, se esiste veramente, ci vorranno mesi e mesi di viaggio e soprattutto bisognerà scampare alla furia distruttiva dei non-morti...
- ✦ Olynthus ha già sentito parlare di Germanicus: sa che è uno dei sette saggi della città, e in particolare è quello che si occupa della letteratura. Nelle sue mansioni ricadono la gestione della biblioteca (ecco perchè ne è a conoscenza) e la gestione degli Archivi Segreti. Da quello che Olynthus sa fino ad ora, Germanicus si è rivelato un governante molto accorto e illuminato (forse l'unico), tenendo in grande considerazione tra l'altro la biblioteca pubblica.
- ✦ Se i giocatori chiedono informazioni riguardo ad eventuali archivi in Clavasium che i PG possono conoscere svelare che si tratta degli Archivi Segreti, dopo aver atto superare una prova segreta in Conoscenze[Locali]. Tutti sono a conoscenza di cosa siano, e in particolare sanno che è un posto segretissimo e inviolabile presente nel Palazzo Governativo, al cui interno sono custodito segreti di portata inimmaginabile. Di certo bisogna essere molto importanti per accedere agli archivi segreti, e loro non possiedono questa importanza.
- ✦ Nessuno dei PG è a conoscenza di eventuali terremoti avvenuti in Clavasium.

DATE E ORE

Può essere necessario fare attenzione alle date, e comunque tenere traccia di queste. I PG si risveglieranno il 28 aprilis alle ore 13 di mattina, e indicativamente ci metteranno dalle 8 alle 12 ore per arrivare alla catapecchia di Hector. È importante segnarsi i tempi, poiché un evento che può essere importante (le udienze di Germanicus, vedi successivamente per i dettagli) avverrà la mattina del 1 mensis maius.



PRIMA PARTE: I LUOGHI DI CLAVASIUM

Clavasiium è una cittadina di circa 15.000 abitanti, molto fiorente e ricca fino a prima dell'arrivo dei non-morti. Da allora, come già descritto, tutto è cambiato in città. La città presenta al proprio interno una piccola zona rialzata (quasi una collinetta) dove è stato costruito il palazzo governativo. La maggior parte degli edifici è in legno, ma ne esistono diversi anche in pietra, perlopiù retaggio di tempi passati

Clavasiium non è il paese dove tutti conoscono tutti e, se i giocatori lo chiedono, otterranno quest'informazione dal master. Oltretutto in genere la tendenza di tutti gli abitanti è di "starsene sulle proprie" e socializzare poco con gli altri abitanti, e anche questa informazione è scopribile dai PG.

Certo può capitare di incontrare qualche conoscente, ma questo non è un evento probabile, visto che tutti i PG a parte Fabian erano abbastanza schivi, e che comunque pochi sarebbero in grado di riconoscere Fabian anche solo leggermente imbacuccato.

Di seguito è riportata la descrizione di alcune delle locazioni più significative della città, indicate sulla mappa. Chiaramente i PG, se lo chiedono, possono avere una descrizione sommaria di ogni edificio che hanno visto in vita prima ancora di entrarci.

L'ATMOSFERA NELLA CITTÀ ED I CITTADINI

Una componente fondamentale di quest'avventura è l'opprimente atmosfera che i PG devono incontrare in Clavasiium. I master dovrebbero riuscire a rendere la disperazione di una città che teme di venire annientata da un giorno all'altro, così come la disillusione dei molti e la strenua speranza di pochissimi che ogni giorno combattono sulle mura. In particolare poi ultimamente c'è l'ingresso di CCNDEN nella battaglia, che contribuisce notevolmente ad instillare incubi nella già terrorizzata popolazione.

GLI INCONTRI CARATTERIZZANTI

Per rendere questa atmosfera di disperazione proponiamo di far avvenire qualche incontro particolarmente "caratteristico". Sarebbero da leggere tutti e quattro nell'ordine, soprattutto quando i giocatori tendono a "dimenticarsi" la pesantezza dell'atmosfera.

Il cambio della guardia.

Sentite la campana della caserma suonare, segno che un turno di sorveglianza è finito. Vedete venirvi incontro un gruppo di persone, troppo tese per badare a voi. Molti di questi sono Spade dell'Unico e sacerdoti, ma tra i militari spiccano delle persone comuni, che potreste essere benissimo voi. Sono palesemente terrorizzati, e tremano impugnando chi una spada, chi un forcione, chi un misero pugnale. Più di un civile piange, sapendo che probabilmente sta andando incontro alla morte, mentre da dietro una donna è in ginocchio, implorando i Paladini di lasciar andare suo marito.

L'attacco in massa.

Sentite la campana della caserma suonare ad allarme, segno che un grosso attacco sta avvenendo da qualche parte. Non faticate a capire da che direzione stia avvenendo il combattimento: vedete che verso di voi corrono urlando decine di abitanti, i volti pallidi e terrorizzati. In direzione opposta si stanno muovendo delle Spade dell'Unico, con i nervi tesi per la preoccupazione, sapendo che ogni errore potrebbe trasformarsi in un disastro. Dalle mura sentite provenire un grido... Un nome... Un urlo di disperazione... Capite che qualcun'altro è morto facendo il proprio dovere. Un paladino vi passa accanto lanciandosi con la spada sguainata verso le mura... Non avreste mai pensato di vedere una fiera Spada dell'Unico piangere...

Il carro dei monatti.

A un certo punto delle grida disperate attirano la vostra attenzione: vedete dietro di voi un carretto trainato da due muli, dal contenuto veramente raccapricciante: sul logoro carretto è accatastata senza dignità una pila di cadaveri, e due paladini e un sacerdote tetri in volto sembrano condurre questo carretto in direzione delle catacombe. La gente distoglie lo sguardo ma con la coda dell'occhio sbircia il macabro contenuto, consci che il loro migliore amico potrebbe essere su quel carretto. Vedete nel mucchio paladini, sacerdoti e gente comune, tutti orrendamente mutilati ed intrisi del loro stesso sangue. Un anziano signore si avvicina al carretto, e si accaccia in un urlo disperato quando si accorge che qualcuno in particolare giace in mezzo ai cadaveri. Prima che possa reclamare dignità accade quello che tutti temono da sempre: il corpo del congiunto si alza, animato da chissà quale terribile negromanzia e si aggrappa al braccio del sacerdote. L'anziano urla disperato, gli occhi pieni di lacrime, e i paladini implacabili



alzano le lame e trafiggono il cadavere, mutilandolo ulteriormente. Il non-morto torna ad accasciarsi per sempre, ma lo sguardo dei tre e del padre in lacrime per terra vi resterà per sempre impresso nella memoria.

Il bambino mutilato.

State camminando quando una flebile voce richiama la vostra attenzione: dall'angolo della strada vedete un ragazzino di una decina d'anni piangere nella penombra. Avvicinandovi notate che il suo stomaco è terribilmente gonfio, come se non mangiasse da troppi giorni, e al posto del braccio destro gli pende un moncherino pieno di pus e sangue incrostato. Il bambino giace in mezzo alla sporcizia, e sembra delirare, la fronte rossa e grondante sudore, come se fosse gravemente ammalato. Sembra chiamare sua madre, una madre che molto probabilmente non tornerà mai più...

IL TERRORE VERSO CCNDEN

Chiedendo esplicitamente o ascoltando racconti i personaggi non potranno non sentire parlare dell'apparizione di CCNDEN, che sta gettandola popolazione nel più completo panico. Sarebbe bene che i PG venissero a conoscenza di molti o tutti questi racconti, per aumentare l'alone di terrore attorno a CCNDEN.

Il racconto del paladino semplice.

Non ci potevo credere. È stato terribile, nel mezzo di uno dei più feroci attacchi tutti i non-morti sono arretrati, la quiete prima della tempesta, quando dalla foschia è emerso Lui. Era diverso dagli altri, indossava una gorgiera e un lungo mantello svolazzante. In testa portava uno strano copricapo con le corna, e il bastone che impugnava sembrava emanare potenza. Ma la cosa terribile erano i suoi occhi, che brillavano di una malvagità inaudita. I bastardi si inchinavano davanti a Lui, e ne sembra a compiaciuto. A un certo punto alzò lo sguardo sulle mura, e accadde l'inconcepibile: Sebastianus sembrò svuotarsi dall'interno, la sua pelle più raggrinzita delle mele che ci danno ma mangiare. Urlò di dolore per un'eternità, e tutti noi eravamo impietriti di paura. Nessuno, nemmeno il comandante Marcus riuscì ad alzare l'arco. Poi misteriosamente come era arrivato svanì nella nebbia, e i bastardi ripresero ad attaccare. Ma prima che riuscissimo a riprenderci dallo shock metà di noi era già stata trascinata giù dalle mura.

Il racconto del paladino sergente.

È terribile, quando vediamo la sua gorgiera oramai tremiamo di paura. La prima volta che lo vidi in azione salì sulle mura, volando ti dico. In breve Andronicus lo aveva circondato con i suoi dieci migliori uomini. Lo attaccarono da tutte le direzioni, e lui sembrava ridere di loro, incurante della grandinata di spadate che gli arrivava contro. A un certo punto sembrò come infastidirsi, alzò una sola mano e sollevò Andronicus stesso con tutta la sua armatura per il collo. Lo vidi con questi

occhi trasformarsi in un putrido scheletro, dalle orbite vuote e dalla pelle a brandelli. I suoi soldati erano terrorizzati, non osavano colpire chi, fino a pochi secondi prima, li guidava coraggiosamente. Lui si alzò in volo, e osservò compiaciuto Andronicus massacrare la sua squadra, prima di venire a sua volta sopraffatto. Poi svanì con una risata infernale, velocemente com'era arrivato.

Il racconto della persona comune.

Ho sentito dire di lui che uccide con lo sguardo, e anche i più coraggiosi paladini hanno un terrore folle di Lui. Lo si riconosce per la gorgiera e lo strano copricapo che indossa, e quando ti guarda è finita. Sembra che si diverta a vederci soffrire. Si dice che sia Lui il capo dell'armata, e che stia giocando con noi come il gatto con il topo.

Il racconto della seconda persona comune.

Non si può fare niente quando lo scheletro con la gorgiera è vicino, è la fine per tutti. Lisandrus l'ha visto da vicino, e da allora è diventato folle di terrore. Non riconosceva più nessuno, nemmeno la moglie, e sembrava avere paura di tutto. Si è suicidato una settimana fa con una maschera di puro terrore sul viso.

Il racconto della terza persona comune.

Mio cognato è un sergente delle Spade dell'Unico. Mi ha detto che oramai non c'è più niente da fare da quando è comparso quel non-morto con la gorgiera, il cappello con i corni e il mantello svolazzante. Dice che è immensamente più potente di tutti gli altri immondi, e che possa paralizzare decine dei più addestrati paladini con un solo sguardo. Finché non c'era lui potevamo sperare di resistere, ma adesso è diventato veramente impossibile. Un giorno ci massacrerà tutti.

TAVERNA: LO SCUDO DORATO

Lo scudo dorato è una taverna relativamente piccola, ma decisamente caratteristica. Il bancone, direttamente davanti all'ingresso, è in ferro massiccio, così come anche i piccolissimi tavolini che riempiono l'unica sala della taverna. Attaccati alle pareti sono presenti armi e scudi di ogni foggia.

Di giorno in questa locanda ci saranno poche persone (tutti Paladini), di sera ci saranno sempre una ventina di uomini armati e in armatura (sono guardie del Palazzo Governativo e Paladini).

DESCRIZIONE E PROPRIETARIO

E' la taverna più altolocata della città. All'interno è sufficientemente pulita e i modi sono gentili e ben educati. Laros, il proprietario, è un cinquantenne dai capelli grigi ma



dal fisico ancora prestante e dalla lingua tagliente: Laros è noto in tutta la città per le sue battutine sarcastiche.

Lo Scudo Dorato in questo periodo è frequentato da poche persone, perchè molte hanno altro a cui pensare che andare a divertirsi la sera, e la gente preferisce risparmiare le monete (per quanto oramai valgono sempre di meno) per garantirsi del cibo in caso l'assedio continui ancora più a lungo. La birra qui è particolarmente cara e normalmente costa 5 MA.

TIPICI AVVENTORI E ATTIRARE L'ATTENZIONE

Principalmente gli avventori sono guardie del palazzo governativo e paladini, perchè è presente una convenzione tra le "forze dell'ordine" e questa locanda, convenzione che Laros non ha potuto scindere nemmeno in questa particolare occasione di contingenza. Queste persone pagano la birra solo 1 MA. Tutti gli avventori sono sempre in gruppo, tranne una guardia del palazzo, Adamus, che può essere trovata tra l'altro solo di sera.

I giocatori verranno osservati e scrutati attentamente se entrano e restano in questo locale. In particolare qui Helvia attirerà l'attenzione più degli altri PG e anzi, se non sarà camuffata, (vedi i capitoli successivi) ci saranno sempre nella locanda vecchi colleghi che si ricorderanno di sicuro di lei: talvolta infatti Helvia frequentava questo posto con qualche paladino. Chiaramente se Helvia si farà vedere metterà molto probabilmente le guardie in allerta (di nuovo la spiegazione di questo stato è spiegata successivamente).

Giudicare attentamente come si comportano i PG: se non attirano troppo l'attenzione riusciranno anche a intrufolarsi in qualche discussione o a carpire qualche informazione. Analogamente se faranno insospettire troppo Laros questi potrà anche avvertire le guardie.

Le guardie dormono anche dentro il palazzo governativo, e non si muovono singolarmente ma in gruppi di 15-20 (per ordine dei superiori, per evitare proprio che qualcuno riesca a intrufolarsi nel palazzo governativo in questo periodo di crisi).

ADAMUS

Una delle guardie, Adamus, beve in disparte dagli altri e ha un atteggiamento triste e sconsolato. Per la cronaca tutte le altre guardie faranno comunella tra di loro e berranno assieme.

Se saranno particolarmente gentili con Adamus i personaggi riusciranno anche ad avvicinarsi al suo tavolo, e a parlare con lui. Questo chiaramente avrà più possibilità di riuscita se si avvicineranno in meno di quattro.

Adamus è particolarmente scoraggiato perchè non vede via d'uscita per la guerra (ma parla a bassa voce perchè se lo sentissero i paladini nella locanda lo accuserebbero di disfattismo), ed è particolarmente scoraggiato perchè a differenza delle altre guardie (lavoro molto probante perchè restano sempre chiuse nel palazzo) ha messo su famiglia con una serva del palazzo, e ora hanno pure una bellissima figlia. Vede la fine della città avvicinarsi, e vorrebbe in qualche modo

salvare i propri famigliari. Adamus è un ufficiale (all'interno della gerarchia del palazzo è un sergente), e lavora in genere come sorvegliante delle porte della città. Ogni sera viene qui con le altre guardie.

Adamus può essere corrotto per entrare nel palazzo governativo, come descritto nei capitoli successivi.

CERCARE INFORMAZIONI NELLA TAVERNA

Nella taverna si parlerà soprattutto di tattiche di difesa, dell'andamento della guerra e del fallito attacco dei non-morti contro le catacombe, conclusosi con l'utilizzo dell'Inferno Nero e un buon numero di assediati che è stato distrutto nell'attacco. I paladini qui dentro saranno particolarmente entusiasti di questa trappola, a loro detta studiata a tavolino. Si parlerà anche della Grande IncurSIONe di due mesi prima (probabilmente i PG non capiranno questi riferimenti), di come si tema da un momento all'altro qualcosa di simile ma soprattutto della figura terrificante che ha fatto la propria apparizione sul campo di battaglia da un mese a questa parte. A questo proposito il master può leggere qualcuno dei riferimenti a CCNDEN che si trovano nel capitolo "L'atmosfera nella città ed i cittadini". Oltretutto i PG potranno anche venire a conoscenza del fatto che è stata istituita una coscrizione obbligatoria, perchè i paladini ne parleranno in termini contrastanti. Questi indizi sono trovabili con una prova in Raccogliere Informazioni CD 20 (una prova per ogni indizio) e con mezz'oretta spesa ad ascoltare.

Con molto tatto i PG potrebbero chiedere alle guardie come riuscire ad entrare nel palazzo o chi è Germanicus: è verosimile che se fanno le domande in modo discreto e non insospettiscono i propri interlocutori scopriranno il ruolo di Germanicus e che riceve udienza (Oltre alle parole effettuare una prova in Diplomazia CD 20 per carpire queste informazioni, con dei forti modificatori a seconda della bravura dei giocatori nel parlare).

TAVERNA: LE LACRIME DI VARD

È una taverna molto grande, sempre piena di persone con un grande viavai e un forte rumore di voci che si accavallano. Una quarantina di tavoli di ogni dimensione è disposta ordinatamente in una grande sala interponendosi tra voi ed un grande bancone in legno. Dietro questo una giovane cameriera vi guarda sorridendo, nascondendo parzialmente con il corpo l'ingresso alle cucine. La locanda sembra essere particolarmente pulita.

Nella taverna ci saranno sempre almeno una ventina di persone, tra cui Alassa, Ibn-Al-Safis e Goldat il guerccio (entrambi sono descritti dopo). Di sera si arrivano anche punte di una settantina di avventori. Oltretutto ci sono sempre in servizio dalle due alle sei cameriere ai tavoli.



LA PROPRIETARIA ALASSA E I SUOI RAPPORTI CON FABIAN E OSKAR

Questa è la taverna più economica della città, gestita dall'ex prostituta Alassa. Questa è stata una prostituta molto famosa tempo fa, anche se adesso, all'età di 40 anni, ha smesso l'attività e invece ha aperto questo locale. Il tempo è stato decisamente clemente con Alassa, tant'è che spesso riceve ancora delle avances dagli avventori più audaci o più ubriachi, avances che spesso vengono respinte a tono (con violenza se sono volgari, gentilmente se sono discrete). Fisicamente la ragazza ha capelli biondi e mossi, un seno prospiciente (fin troppo per i gusti di qualcuno), occhi castani e un'altezza (170 cm) e un fisico decisamente invidiabili.

Fabian gode di una conoscenza particolare e di un rapporto privilegiato con Alassa. Prima di diventare non-morto Fabian chiaramente la annoverava nel numero delle sue conquiste, e Alassa non andava decisamente fiera di ciò... Anche perchè lei era decisamente invaghita di lui. Ma d'altronde chi poteva resistere a Fabian? Certo che lui non si era mai concesso stabilmente a nessuna donna...

D'altro canto Alassa vantava tra i tanti un ammiratore segreto, Oskar. Oskar è innamorato dell'ex prostituta (pur conoscendone la vecchia professione), ma non ha mai trovato il coraggio di rivelarsi.

Alassa è uno dei 3 PNG a cui i PG potranno rivelare di essere non-morti senza che questa vada a rivelare tutto alle guardie (gli altri due sono Marthia e Germanicus). Questo perchè la locandiera è veramente una donna intelligente, illuminata e non troppo religiosa (la Chiesa in passato le ha fatto particolari storie per via della sua ex-professione). La donna, se convinta a dovere, si rende conto che molto probabilmente i PG hanno un ruolo chiave nella salvezza della città, e li aiuterà in tutti i modi possibili.

Alassa ha bisogno di dolcezza, adora ridere e l'ottimismo e ha una solida moralità (che chiaramente però non comprende la sfera sessuale), per cui sarà solidale con chiunque metterà la salvezza della città davanti a tutto. Di sicuro reincontrando Fabian non si sentirà più attratta da lui come prima, anche se lo rispetterà, d'altronde diventa molto difficile innamorarsi se l'oggetto del tuo desiderio puzza come un pesce andato a male e dopo un po' lascia brandelli di carne e capelli in giro per la casa. Se Fabian od Oskar ci provassero con lei fate direttamente capire che ad Alassa piace la carne fresca (nel senso che potete immaginare) e che una relazione con un non-morto non è proprio quello che le interessa.

Alassa passa la maggior parte del tempo nella cucina in una specie di retrobottega, e non sempre osserva chi entra. Nonostante questo tutte le volte che va dietro al bancone non si fa sfuggire nessun particolare, e cerca di identificare la maggior parte dei suoi clienti. Non sa che fine abbia fatto Fabian ed è preoccupata perchè non lo vede in taverna dal giorno della Grande Incurisione, e se lo vedrà in locanda andrà subito da lui e gli chiederà cosa è successo, dicendo che era

molto preoccupata e così via. Sarà difficile che Fabian riesca a mascherarsi a tal punto da non venire riconosciuto da Alassa, ma di certo se sarà accorto il bardo potrà celare il suo status di non-morto anche ad Alassa, anche se per non più di un paio di giorni... Invece Alassa non riconoscerà nessuno degli altri Personaggi, pur se sono clienti abituali della taverna.

IBN-AL-SAFIS

Ibn-Al-Safis, una figura alta e muscolosa, dalla pelle scura e dagli abiti e dall'aspetto arabeggiante è colui che vende le droghe a Fabian. Ibn è sempre solo in un piccolo tavolino intento a bere. Nella città vendere e consumare droghe non è reato, sebbene il loro utilizzo non sia visto di buon occhio nè dalla Chiesa nè dai paladini nè dai medici. Da molto tempo Ibn non ha più droghe da vendere e attende in taverna la fine dell'assedio, sperando che la città riesca a salvarsi. Ibn ha la classica corporatura da arabo, di altezza media, carnagione scura e con i baffoni. Se Fabian arriva dirà che per un cliente affezionato come lui qualcosa si trova sempre (ha una scorta personale...) e gli procurerà un massimo di 4 dosi di oppio al prezzo di 40 MO a dose (in tempi di carestia si paga caro). Il prezzo è trattabile; se ci sono motivazioni molto convincenti e con una prova in Diplomazia con CD 30, Ibn arriverà a cedere un paio di dosi fino al prezzo scontatissimo di 20 MO a dose. Ibn riconoscerà immediatamente Fabian se questi non è mascherato, ma non farà commenti particolari.

GOLDAT IL GUERCIO

Un frequentatore assiduo delle Lacrime di Vard è Goldat il Guercio, il classico trafficone della fantasy che venderebbe sua madre per il giusto prezzo. Goldat è veramente guercio (gli manca l'occhio destro, coperto da una benda), e veste sempre di nero e marrone. È sulla quarantina ed è magro, rachitico, e con la vocina stridula. Goldat è molto intelligente e difficilmente gabbabile. Di fama i PG conoscono Goldat come il trafficone che è (come sempre quest'informazione è da rivelare solo se i PG lo chiederanno esplicitamente). Goldat potrà fornire molte informazioni utili ai PG, però dietro compenso in denaro. Conosce di vista Fabian e Oskar.

COSA SI PUÒ COMPRARE IN LOCANDA

Le lacrime di Vard è una locanda con prezzi molto economici, e per questo motivo è l'unica frequentata in questo tempo di crisi. Alassa certe volte svende la propria birra ai più disperati e poveri, senza però farsi notare dai clienti che ancora possono permettersela. Le risse e le volgarità non sono ammesse in questa taverna (come già detto Alassa è molto morale), rinomata anche per il famoso stufato di manzo speziato della padrona. Molto buone sono anche le Lacrime di Vard, (da cui il nome del locale), una fortissima bevanda esotica importata da un'isola lontana nota col nome di Isakar (©). In vita Oskar e Fabian adoravano le lacrime, che però ora non avranno alcun gusto o effetto sul metabolismo dei Personaggi...



Se l'assedio continuerà a perdurare nel tempo molto probabilmente le Lacrime termineranno, e allora sì che la popolazione subirà un duro colpo psicologico...

Comunque i prezzi tipici sono di 3 MA per lo stufato, 1 MA per un bicchiere di Lacrime e 5 MR per una birra.

ATTIRARE L'ATTENZIONE

In questa locanda Fabian e Oskar attireranno certamente l'attenzione se non si truccheranno o maschereranno a dovere. Tutti diranno che pensavano che i due fossero morti durante la Grande Incurisione, ma se le ferite verranno coperte e i PG inventeranno una buona balla nessuno si insospettirà troppo.

CERCARE INFORMAZIONI

Anche in questa taverna sarà possibile carpire storie o discussioni, e qui si ascolteranno veramente gli argomenti più disparati. In genere tutti lamenteranno miseria e dolore portato dalla guerra.

In primo luogo è possibile cercare ascoltare quello che si dice nelle Lacrime di Vard. Per provare a prendere queste informazioni basta spendere una mezz'oretta di tempo e superare una prova in Raccogliere Informazioni. Si potranno rivelare ai PG tutte le "dicerie" la cui CD è stata superata

- ✦ CD 5: Molte persone comuni parlano della figura che da poco tempo ha fatto la propria apparizione sul campo di battaglia. A questo proposito sarebbe bene leggere qualcuno dei trafiletti presenti nel paragrafo "L'atmosfera nella città ed i cittadini".
- ✦ CD 10: La maggior parte delle persone si chiede perchè i non-morti stiano facendo tutto ciò. Qualcuno proverà a dare la colpa alla Chiesa dell'Unico, ma verrà velocemente zittito da altri avventori più assennati e timorosi della sacra inquisizione.
- ✦ CD 10: La milizia cittadina istituita per ordine dei paladini sta causando tantissime vittime tra i civili. Sarebbe meglio far difendere la città ai soli paladini e sacerdoti.
- ✦ CD 15: Oramai la vita si sta facendo sempre più dura e terribile. Le cose in particolare sono peggiorate dopo la Grande Incurisione di due mesi fa.
- ✦ CD 20: si dice che i sacerdoti in verità abbiano a disposizione grandi quantità di acqua e di cibo, ma che siano restii a consegnarlo alla popolazione. Invece lo vendono quasi tutto a Revana nel mercato, che poi lo rivende a carissimo prezzo.

Una tipica azione che possono cercare di fare i PG è chiedere al popolino qualche informazione mirata. In questo caso sono riportate in seguito alcune possibili "risposte" ottenibili dalla clientela. Per ottenere ogni informazione far effettuare una prova di Diplomazia ai giocatori. Questa prova deve però essere abbastanza qualitativa, nel senso che suggerisco di aggiungere bonus o malus "ad hoc" a seconda della bravura nel porre le domande. Scegliere delle persone isolate permette di aggiungere un bonus di +3 alle prove, spendere qualche moneta d'argento per offrire da bere aggiunge fino a +5. A

questo proposito nelle Lacrime di Vard i personaggi potranno essere un po' più liberi di agire senza attirare l'attenzione delle guardie e metterle sul chi vive rispetto a fare domande nello Scudo Dorato, ma comunque non potranno essere troppo "liberi" nel porre le domande senza attirare l'attenzione di qualcuno. Certo se offriranno da bere a qualche sconosciuto dovranno aspettarsi risposte del tipo "Chi sei?", o "Perché mi offri da bere?" o "perchè ti fai vedere proprio ora e prima non ti avevo mai visto?", ma in genere la gente a cui si offre una birra è abbastanza credulona e ha poca voglia di fare strane domande. Oltre alle risposte "tipiche" potete scegliere che il popolino sappia tutto quello che, a buon senso, può sapere:

- ✦ CD 10: Una persona che sa molte cose e a cui chiedere informazioni è Goldat il Guercio, che si può trovare sempre nella Locanda.
- ✦ CD 10: Descrizione della Grande Incurisione (attenzione che questa domanda potrebbe scatenare qualche sospetto perchè si suppone che tutti sappiano della Grande Incurisione).
- ✦ CD 20: Gli Archivi Inviolabili sono un ricettacolo di segreti inimmaginabili. Si trovano all'interno del Palazzo Governativo e solo i sette saggi possono accedervi.
- ✦ CD 15: Nessuno avrà mai visto qualcuno che risponde alla descrizione di Hector, nè nessuno si ricorderà della sua vita.
- ✦ Nessuno ha visto un medaglione come quello di Hector negli ultimi 15 anni.
- ✦ Nessuno ha mai sentito parlare di Germanicus.
- ✦ Nessuno ha un'idea di come sia possibile entrare nel Palazzo Governativo.

Un'altra fonte di preziose informazioni è Alassa, che però si fermerà a parlare solo se sarà Fabian a interrogarla. Alassa non è scema, e chiederà il perchè di tutte le domande. Sarà comunque restia a parlare finchè non le verranno date sufficienti spiegazioni. Ricordo che, come sempre, le cose che Alassa non verranno dette dalla ragazza di sua spontanea volontà ma saranno risposte a precise domande.

- ✦ Se gli verrà chiesto del denaro per la situazione contingente (quindi i PG dovranno palesare la propria condizione) Alassa, tentennando, arriverà a dare a Fabian 40 MO in nome dei vecchi sentimenti, a patto che glieli rendano quando tutto sarà finito.
- ✦ C'è un modo per contattare i saggi, che è chiedere una specie di "udienza". Alassa non conosce la procedura per fare ciò, però è certa che si possa perchè un suo ex-cliente (morto nella Grande Incurisione) aveva fatto richiesta ed era stato accontentato.
- ✦ Alassa può indicare la maggior parte dei negozi della città, su precisa domanda dei PG.
- ✦ Lei non saprebbe come entrare "di soppiatto" nel palazzo perchè questo è molto sorvegliato, però consiglierà ai PG di rivolgersi alla concorrenza: sa per certo che molte guardie vanno tutte le sere in "libera uscita" allo Scudo Dorato, e magari tra queste qualcuna potrà dare qualche informazione utile.
- ✦ Alassa si rifornisce di cibo da Revana, nella piazza del mercato. Questo perchè è la più fornita e fa i prezzi migliori.



✦ Nella locanda “Le lacrime di Vard” se i PG cercano qualche figura più losca a cui chiedere informazioni riservate chiaramente Alassa indicherà loro Goldat il Guercio.

Infatti Goldat il Guercio è un vero pozzo di informazioni, ma chiederà un compenso in MO per ogni domanda posta dai PG. Goldat saprà anche tutte le cose di dominio pubblico non indicate successivamente, e per ognuna di queste si farà pagare 5 MO. Chiaramente ci saranno anche delle domande a cui Goldat non sarà in grado di rispondere: in questo caso egli ammetterà la propria ignoranza e non chiederà soldi in cambio. Goldat premetterà che più le domande saranno generiche più costeranno, perchè comporteranno collegamenti strani che evidentemente i PG non sono in grado di fare, e quindi a tutti gli effetti sarà in possesso di una merce unica.

✦ “Chi è Germanicus?” (15 MO): Germanicus è uno dei sette saggi della città, in particolare quello che si occupa della letteratura.

✦ “Germanicus esce mai dal palazzo?” (5 MO): Germanicus non esce mai dal Palazzo Governativo, così come gli altri saggi. In compenso qualche anno fa è uscito immediatamente dopo un disastro avvenuto nella biblioteca per supervisionare i danni effettuati. (Olynthus è a conoscenza del disastro ma non sapeva che Germanicus avesse presenziato). Goldat non conosce i dettagli di questo evento, che sono spiegati nella sezione della biblioteca.

✦ “Esiste un modo per parlare con i saggi o Germanicus in particolare?” (20 MO) In verità sì: una volta alla settimana Germanicus riceve delle persone in udienza. Da quello che sa però i tempi per chiedere udienza sono lunghissimi, e bisogna rivolgersi agli uffici del Palazzo governativo.

✦ “Dicci tutto quello che sai su Germanicus” – (40 MO) Esattamente le stesse risposte nei punti precedenti, più il fatto che è sempre in minoranza nel consiglio governativo per le sue idee troppo innovative (questa è una domanda particolarmente esosa, visto che è anche particolarmente generica. Se i PG saranno furbi faranno domande più “mirate”, ottenendo le stesse cose).

✦ “Normalmente chi esce dal Palazzo?” (15 MO): Solo e unicamente un gruppo di Guardie del Palazzo la sera e due servi che tutti i giorni vanno a comprare derrate alimentari da Revana, nel Mercato. Tutti gli altri dormono dentro il palazzo e non si muovono mai, soprattutto in tempi di emergenza come questi.

✦ “Ci dai dettagli sui due servi che comprano il cibo?” (15 MO): i due servi escono ogni giorno alle quattro di pomeriggio, arrivano al mercato e caricano il cibo. Alle quattro e venti ripartono, dopo pochi minuti arrivano in caserma, entrano in questa e svuotano metà delle derrate alimentari. Dopo proseguono verso il palazzo (il percorso è segnato con una linea tratteggiata nella MAPPA 6) e arrivano alle cinque e un quarto al palazzo. I servi che effettuano questo giro sono sempre gli stessi due. Il carro è molto grande (3m x 6m), trainato da quattro cavalli e coperto. Si può entrare in questo carro dal posto dei conducenti o dal retro. I due ingressi all'interno sono coperti da teli facilmente scostabili.

✦ “Chi c'è a palazzo quando i due servi arrivano?” (15 MO): ci sono due garzoni che aiutano i servi a scaricare le derrate alimentari e metterle in dispensa. Per un quarto d'ora dopo in cucina non ci saranno cuochi, perchè quello è tradizionalmente il momento di pausa per tutti quanti.

✦ “Normalmente chi può entrare nel Palazzo?” (10 MO): la stessa risposta di “Esiste un modo per parlare con i saggi”. Nessun'altro che non dorma lì è titolato ad entrare nel palazzo.

✦ “Come entrare negli Archivi Segreti?” (10 MO): In verità nessuno che non sia uno dei sette saggi può entrare negli Archivi Segreti, perchè esiste una parola segreta che solo loro conoscono e una chiave che non sa dove sia.

✦ “Ci puoi fornire una mappa del Palazzo Governativo?” (10 MO): Sì. Glielo descriverà (consegnare ai PG l'ALLEGATO 1.15)

✦ “Ci puoi far entrare dentro il Palazzo Governativo?” (70 MO): Altra domanda esosa, e quindi mal posta. Goldat riferirà nei dettagli dell'esistenza dei due servi e del fatto che esistano le udienze.

✦ Goldat non saprà nulla riguardo a Hector, al medaglione o all'esercito di non-morti che attacca la città.

GLI UFFICI DEL PALAZZO GOVERNATIVO

Nonostante il nome, gli uffici del palazzo governativo non si trovano dentro il palazzo stesso, bensì in un edificio abbastanza lontano da esso. Questo perchè i governanti da sempre preferiscono avere a che fare il meno possibile con la popolazione, e non permettono che sconosciuti entrino nel palazzo.

Gli uffici sono aperti tutti i giorni dalle 9.00 alle 12.00 e dalle 13.00 alle 16.00 (sono pur sempre degli uffici statali).

Ci sono tutta una serie di uffici che fungono da “sportello” con il pubblico e che permettano alla popolazione di svolgere le attività quotidiane. Tutti gli uffici sono presenti in un unico palazzo, con una specie di “reception” (gestita da una avvenente signorina che fa gli occhi dolci a Fabian) per smistare ogni persona che ne abbia bisogno. Questo ufficio è molto frequentato dagli abitanti della città. Se i personaggi dovessero chiedere alla “receptionist” dove rivolgersi per parlare con uno dei saggi questa li manderà dal ciambellano dei sette. Il palazzo è su più piani, e ogni ufficio è chiaramente separato dai corridoi tramite una porta.

ANAGRAFE

la legge impone di registrare nascite e morti. Su ogni certificato sono riportate il nome, la descrizione fisica e alcuni tratti salienti della vita del defunto. È sempre presente un funzionario che raccoglie nuovi dati o mette a disposizione l'archivio per abbia un buon motivo per consultarlo. Chiaramente tutti i PG risultano essere vittime di guerra. Qui è presente anche il certificato di morte di Hector, ufficialmente



deceduto diciannove anni prima. Questo certificato è trovabile in 2 ore di ricerca una prova in Biblioteconomia con CD 27 se si cerca tra i sacerdoti morti. Se in più si screma tra i morti oltre 15 anni fa la ricerca diventa automatica per Olynthus in mezz'ora di ricerca. Consegnare ai PG l'ALLEGATO I.II, che non contiene indizi fondamentali ma che metterà i PG in una posizione di forza nei confronti di Germanicus, quando lo incontreranno.

Volendo i PG possono trovare in questo ufficio anche i propri certificati di morte, fatti stilare da Marthia.

IL CIAMBELLANO DEI SETTE - DESCRIZIONE

Appena aprite la porta vedete davanti a voi una scena quasi raccapricciante: al centro di una grande sala dalle pareti splendidamente dipinte è presente una grande scrivania in legno finemente intagliato, e dietro questa una persona dall'aspetto spregevole: costui è grassissimo, basso, dalla bocca unta e intento ad addentare un'ancora più unta coscia di pollo presa da un vassoio appoggiato sulla scrivania, che ne conterrà una ventina. Nel frattempo sta leggendo un libro e non vi degna nemmeno di uno sguardo. I suoi vestiti sono in seta finissima e sono completamente intrisi di grasso. L'arredamento dell'ufficio è tanto lussuoso da essere quasi nauseante, con quadri appesi ovunque e tende in seta preziosissima. Sulla scrivania sono presenti pile di libri dalle copertine variopinte e di fogli accatastati l'uno sull'altro. Attaccato a un muro è presente un piccolo schedario. Per terra sono presenti resti di cibo di ogni tipo e l'odore che permea la stanza è di derrate andate da tempo a male.

Il Ciambellano dei Sette è una specie di primo "ambasciatore" dei saggi presso il popolo, a cui rivolgersi per iniziare una causa contro qualcuno, lamentarsi di qualche disservizio o chiedere generalmente delle udienze a Germanicus. In particolare il ciambellano in carica si chiama Goudelos, ed è una persona veramente spregevole: oltre che dall'aspetto disgustoso è corrotto, accidioso all'inverosimile, relativamente ottuso, altezzoso e sempre intento a mangiare. Goudelos tratta male ogni persona che venga a disturbare il suo ozio e pasteggio. Il suo ufficio, schifosamente lussuoso, contrasta molto con i resti di cibo sempre presenti sulla scrivania del funzionario e con la povertà di alcune zone di Clavasiium. Dentro l'ufficio è anche presente un piccolo schedario diverse pile di libri messi all'indice sulla scrivania (libri in genere pornografici che il culto dell'Unico vieterebbe). I PG possono capire che i libri sono proibiti se li osservano con attenzione (CD 12 in Osservare, con dei bonus se qualcuno "distrae" Goudelos) e passano una prova in Conoscenze[Religione] con CD 12 o Biblioteconomia con CD 25.

I fogli rappresentano delle pratiche che avrebbero dovuto essere evase mesi fa e che sono tuttora da sbrigare.

IL CIAMBELLANO DEI SETTE - TRATTARE CON GOUDELLOS

Goudelos cercherà sempre di lavorare il meno possibile, e trattare con lui potrà rivelarsi veramente frustrante e deleterio. Mangerà sempre davanti ai personaggi e parlerà con la bocca piena in segno di disprezzo verso i giocatori stessi. Goudelos risponderà sempre in maniera vaga ("Mah.. Non so", "Dovrei chiedere a qualcuno", "La persona a cui chiedere sarà disponibile tra otto settimane"), e raramente dirà qualcosa di utile. Gli unici modi di trattare con lui sono o minacciarlo (ma non di morte bensì trovando qualcosa che possa veramente spaventarlo, come qualcosa che possa provocare la fine della sua dolce vita e comunque i personaggi dovranno essere VERAMENTE convincenti. Un modo può essere insistere sul fatto che se venisse coperto a leggere certi libri la cosa sarebbe davvero grave...) o corrompendolo. Peccato che Goudelos richieda sempre tantissimi soldi...Inoltre il Ciambellano non palesa mai la cifra richiesta, si limita a fare delle facce strane se i PG offrono meno di quanto lui si aspetta.

Comunque facendo le opportune domande e strappando letteralmente le risposte dalla bocca potranno ottenere le seguenti informazioni:

- ✦ se i PG chiedono di poter vedere qualcuno dei saggi Goudelos risponderà che è impossibile perchè non escono mai da palazzo (A differenza delle altre questioni Goudelos darà quest'informazione immediatamente e con molto disprezzo, per tagliare la testa al toro e prevenire ulteriori domande).
- ✦ Insistendo e chiedendo di entrare nel palazzo, Goudelos dirà che non è impossibile. Se opportunamente minacciato o se gli venissero offerte almeno 20 MO il ciambellano rivelerà che uno dei saggi ogni settimana concede udienza a cinque persone o gruppi, e che però per poter ricevere udienza è assolutamente necessario un preavviso di sei mesi. La prossima udienza avverrà il I mensis maius.
- ✦ Se qualcuno prova a offrire denaro a Goudelos e questo denaro è poco il ciambellano farà chiaramente capire di essere interessato a venire corrotto. Se i PG sono insistenti possono ottenere fino a metà della cifra che Goudelos accetterebbe senza fiatare. Si osservi come Goudelos, nonostante l'assedio, sia interessato al vile denaro. Questo perchè non gli interessa se domani morirà, ma fino a domani vuole continuare a vivere nell'agio come sta facendo adesso.
- ✦ Per altre 10 MO il ciambellano rivelerà che il saggio che concede udienza è proprio Germanicus (pazzo tra l'altro! Perché scomodarsi così...?).
- ✦ Goudelos farà capire che non ci sarà santo che tenga affinché anche a loro venga concessa udienza, anche perchè gli inviti sono già stati consegnati alle cinque persone che, sei mesi fa ne hanno fatto richiesta. Insisterà sul fatto che i PG devono mettersi il cuore in pace e devono abbandonare il proposito di incontrare il saggio che concede udienza.
- ✦ Se i PG chiedessero quali sono i 5 fortunati a cui è stata concessa udienza il I mensis maius Goudelos dirà che è un'informazione segretissima e che loro non possono assolutamente saperlo. Certo, in cambio di 100 MO anche quest'informazione potrebbe venire rivelata.



✦ Se i PG trovassero il modo di consultare lo schedario (ricordo per esempio che uno degli incantesimi a disposizione di Olynthus è proprio il Sonno...) basterebbero 6 minuti di consultazione e una prova in Biblioteconomia CD 18 per trovare dentro l'archivio il foglio richiesto. E' possibile cercare il foglio in meno tempo, ma ogni minuto in meno aumenta la CD della prova di +5. Chiedere ai PG quanto tempo intendono utilizzare per cerca all'interno dello schedario. In caso di prove successive dopo dei fallimenti, per calcolare la CD utilizzare la somma dei tempi impiegati per cercare, con un +2 "ad hoc" per ogni tentativo precedente (questo rappresenta il cercare di fretta, senza un ordine preciso).

Attenzione, perchè se Goudelos dovesse sospettare che i PG stanno cercando di estorcergli con l'inganno delle informazioni (distrandolo mentre qualcuno cerca, ecc...) darà l'allarme e i PG non potranno eventualmente partecipare alle udienze del I mensis maius.

Se i PG riescono almeno ad adocchiare la lista dei nomi consegnare loro l'allegato I.12.

CAMERA DELLE ENTRATE

Enorme ufficio dove vengono pagate le tasse alla città. Ufficio molto odiato ma particolarmente solerte.

CAMERA DEGLI STRANIERI

In genere si occupa di accogliere i nuovi arrivi in città. In questo periodo questo ufficio è però chiaramente chiuso.

CATASTO

L'ufficio dove vengono accumulate tutte le informazioni catastali. In verità è uno scantinato occupato da un mare di scartoffie, ma a gestirlo c'è un funzionario particolarmente efficiente ma sospettoso. Comunque è possibile controllare la proprietà di ogni territorio attraverso questo ufficio, perchè la legge del posto lo consente. In particolare secondo quest'ufficio la catapecchia di Hector è tutt'ora posseduta da un tale di nome Roolan, pubblico ufficiale del palazzo governativo. Roolan era il boia incaricato di uccidere Hector, che è stato a sua volta ucciso per nascondere ogni traccia che potesse ricondurre alla morte del vecchio prete. Se si cercano informazioni sul boia all'anagrafe si scoprirà che però ufficialmente Roolan è morto il giorno dopo Hector, per un incidente palesemente inventato (lo stesso che è stato subito da Hector). I PG non potranno scoprire questo particolare, ma Roolan non aveva parenti in vita e così nessuno ha denunciato la sua morte, e la catapecchia è sempre stata occupata abusivamente da Hector. Nessuno si è mai accorto di nulla perchè secondo le leggi cittadine non si pagano tasse sugli immobili.

Potrebbe capitare che i personaggi decidano di investigare riguardo ad alcuni particolari edifici o monumenti fatti costruire circa 500 anni addietro. In questo caso scopriranno che la documentazione relativa al periodo è decisamente lacunaria e frammentaria, anche perchè in quel periodo c'è stato un violento terremoto che ha obbligato a ricostruire la maggior parte degli edifici (lo stesso terremoto citato nel diario di Hector). Se cercheranno un singolo edificio o monumento spendendo mezz'ora, e superando una prova in Biblioteconomia CD 25 (o soli 15 minuti se si aumenta la CD a 30) scopriranno la corrispondenza dell'edificio nell'attuale planimetria della città, ma per esempio non riusciranno a fare ricerche incrociate tipo "individuare tutti gli edifici fatti costruire da qualcuno in un certo periodo", anche perchè in tutti i casi quel qualcuno è stato rimosso, spesso assieme a intere pagine contenenti informazioni su altri edifici assolutamente slegati da CCNDEN.

IL DUOMO DELL'UNICO

Il Duomo dell'Unico è un bellissimo edificio a pianta rettangolare, dall'aspetto veramente maestoso e regale. Alto più di 50 metri, rappresenta anche un vero capolavoro architettonico. Possiede ampie vetrate che raffigurano scene di vita dei seguaci dell'Unico, e l'interno del tempio è ancora più maestoso: ci sono ovunque statue in marmo bianco e affreschi di qualità inimmaginabile. L'altare in centro al duomo è in oro massiccio, e ovunque sono presenti preziosi candellabri e oggetti di valore. Se la luce del sole filtrasse in Clavasium l'interno risulterebbe veramente eccezionale, ma la luce delle candele non rende il giusto alle vetrate e agli affreschi. Ai vostri lati risaltano sei cappelle laterali, che sapete essere riservate a particolari famiglie o autorità. Tutti questi ambienti sono separati dalla navata principale tramite massicce grate. Inginocchiati su banchi o in piedi tantissimi devoti paladini e sacerdoti sono dediti alle preghiere.

L'interno delle cappelle è visibile dall'ambiente principale del Duomo.

Alla popolazione è permesso l'accesso al tempio per pregare a qualsiasi ora diurna. Chiaramente alle persone normali non è permesso accedere alle cappelle, perchè spesso contengono oggetti in materiali preziosi e di notevole valore. In alcuni casi dietro cospicue offerte viene permesso l'accesso a una particolare cappella: in genere la gente comune pensa che pregando qui dentro si ingrazierà l'Unico (Helvia sa qualcosa riguardo a questo perchè una volta sua madre l'ha portata a pregare nella cappella della fondazione della città. Questo avvenimento tra l'altro è descritto nel BG di Helvia). Se i PG offrono per i servizi al tempio almeno 50 MO possono entrare per pregare in una delle cappelle.

Dentro questo Duomo ci sono sempre almeno 15 sacerdoti e 10 paladini intenti formalmente alla preghiera, ma ufficiosamente per controllare che nessuno rubi niente da questo luogo sacro. Rubare qualcosa dalla sala principale del



Duomo dell'Unico è veramente impossibile per via di questi controlli.

Di notte il duomo è chiuso e, a guardia del massiccio portale in pietra che vi permette l'accesso (scassinabile con una prova CD 30) ci sono sempre 2 paladini e 2 chierici.

Se i personaggi entreranno qui dentro consegnare loro l'ALLEGATO 1.10, contenete la mappa del duomo. In questa mappa è già segnata una breve descrizione di ogni cappelletta (ogni PG è entrato almeno una volta nella vita qui dentro e sommariamente sa quello che è presente). L'unico indizio importante che si può trovare qui dentro è sul muro laterale della Cappella Civitatis Ducis che contiene la lista dei passati sommi sacerdoti, con tanto di nomi, simboli personali e simboli araldici.

Le grate delle cappellette sono scassinabili superando una prova con CD 20, ma così facendo si attirerà l'attenzione dei sacerdoti e dei paladini, che proveranno a fermare i ladri. Per accedere alle cappellette bisognerà o corrompere i sacerdoti o scassinare le grate, o arrivare con una richiesta di uno dei saggi della città (ottenibile nella seconda parte dell'avventura). Chiaramente i sacerdoti non richiederanno esplicitamente tale documento, ma se verrà presentato loro non faranno certo storie. I sacerdoti lasceranno un po' di privacy ai PG dentro le cappellette, ma controlleranno minuziosamente all'uscita che nulla manchi e che non escano di nascosto evitando i controlli. Sarà veramente impossibile trafugare qualcosa anche dalle cappellette.

IL SOMMO SACERDOTE PONTIUS

Il sommo sacerdote Pontius (appartenente alla famiglia dei Taurinii) si troverà sempre all'interno dei propri alloggi personali dentro il tempio, e nessuno tra i chierici del tempio acconsentirà ai PG di parlare con lui, sempre che non presentino la solita richiesta scritta da parte di uno dei saggi della città (sempre ottenibile solamente nella seconda parte dell'avventura).

Quest'uomo sulla cinquantina si presenta come un affabile signore prossimo alla pensione. L'aspetto è ben curato, con i capelli brizzolati tagliati a caschetto e lo sguardo intelligente e acuto. Di facciata è gentile e pronto ad ascoltare tutti, ma questo atteggiamento disponibile nasconde in realtà un assoluto menefreghismo. L'unica cosa che gli interessa veramente è sfruttare la sua posizione per accumulare il maggior numero possibile di ricchezze. Volendo i PG potranno anche intrufolarsi nei suoi alloggi, e a quel punto Pontius chiederà loro stizzito di andarsene, minacciando di farli giustiziare come i ladri che sono se persisteranno nell'intrusione.

Si comporterà in maniera leggermente più accondiscendente se i PG lo interrogheranno portando una richiesta scritta da parte di Germanicus. Questa eventualità è però descritta nella seconda parte dell'avventura.

ALLOGGI DI PONTIUS

Pontius è sempre qui dentro, a meno che non venga allontanato dai PG. L'alloggio del sommo sacerdote, pur essendo di squisita fattura ed eleganza, non sembra contenere grandi ricchezze. Nella stanza ci sono un letto, una scrivania, un armadio, una libreria e, in un angolo della stanza un tappeto con inginocchiatoio, davanti ad un'icona sacra. Se i PG sollevano il tappeto, con una prova di cercare con CD 20 (ci si mette 2 minuti per fare una prova), si può notare che un paio di piastrelle non sono proprio in piano. Qui sotto si trova infatti la cassaforte personale di Pontius, contenente diverse monete per un valore di 2000 MO e 4 gemme che valgono 600 MO l'una. Rivendere o barattare le gemme in città non sarà cosa agevole, ma dovranno trovare una buona scusa per volersi disfare di gioielli così preziosi ed essere molto convincenti.

SAGRESTIA

È una stanza normalissima, con un bancone ed un paio di armadi contenenti paramenti sacri. Non contiene cose di valore. Vi si possono trovare numerose candele.

CAPPELLA 1 (FAMIGLIA CESARII)

La cappella è della famiglia di Quintus, il saggio addetto all'esercito. L'armatura deposta a fianco dell'altare è un cimelio di famiglia, molto antico e prezioso.

Una targa in oro sopra la porta reca incisa la scritta: "Familia Cesarii".

Guardando attraverso la grata vedete un piccolo altare ed alcuni banchi molto semplici e grezzi. Alcuni affreschi alle pareti rappresentano scene di guerra nel quale un nobile paladino guida una carica verso un esercito nemico. Un'armatura vuota da paladino è appoggiata a fianco del piccolo altare.

CAPPELLA 2 (FAMIGLIA OCTAVII)

La cappella è della famiglia di Apollonio, il saggio addetto alla giustizia.

Una targa in oro sopra la porta reca incisa la scritta: "Familia Octavii".

L'altare e i banchi di questa cappella sembrano ormai datati, di un gusto che era di moda una quarantina di anni fa. Alle pareti ci sono alcuni affreschi polverosi che sembrano ritrarre scene di tribunali e racconti della mitologia dell'Unico dio in cui si parla di giustizia e giudizi.



CAPPELLA 3 (CIVITATIS FONDATIO)

La cappella commemora la fondazione della città.

Una targa in oro sopra la porta reca incisa la scritta: "Civitatis Fondatio".

Sopra un altare riccamente decorato poggiano una spada e degli strumenti da muratore. Le immagini delle pareti rappresentano un piccolo accampamento, sull'altura che è ora racchiusa all'interno delle mura. Alcuni uomini che indossano le tonache dell'Unico difendono strenuamente il loro accampamento da un assalto di briganti. Le immagini successive mostrano gli stessi uomini intenti a costruire alcuni edifici in mattoni ed una rudimentale palizzata difensiva attorno all'altura.

CAPPELLA 4 (FAMIGLIA JUSTARII)

La cappella della famiglia Justarii, una delle famiglie nobili più ricche della città. Il valore degli oggetti qui racchiuso supera le diverse migliaia di monete d'oro, il problema è ovviamente trasportare il tutto, visto che fa parte a tutti gli effetti del tempio stesso.

Una targa in oro sopra la porta reca incisa la scritta: "Familia Justarii".

Tutto quanto è contenuto in questa cappella sembra essere di notevole valore. L'altare sembra essere foderato con lamine d'oro, così come le sedie e gli scranni che lo circondano. Gli affreschi alle pareti, che ritraggono scene della vita familiare di quella che probabilmente è una famiglia nobile, sembrano essere fatti utilizzando materiali preziosi. Piccoli diamanti ed altre pietre preziose sono incastonate nei dipinti per dar risalto alle scene, mentre i volti dei personaggi sono evidenziati con oro ed argento.

CAPPELLA 5 (POST MORTEM VIA)

La cappella del culto dei morti. Il sarcofago contenuto è quello del primo sommo sacerdote di Clavasium. I PG se lo ricorderanno con una prova in Conoscenze [Storia] con CD 20.

Una targa in oro sopra la porta reca incisa la scritta: "Post mortem via".

Tutto quello che si presenta davanti ai vostri occhi rammenta il culto dei morti prescritto dall'Unico, le scene alle pareti descrivono le cerimonie funebri, la sepoltura nei cimiteri, il ricordo e la commemorazione dei defunti. L'impressione generale è di grande solennità e magnificenza, anche se di per sé i materiali con cui è stata decorata la cappella sono molto poveri, al massimo legno intagliato e pietra. Al centro della stanza c'è un grosso sarcofago che come coperchio ha la statua di un sacerdote.

CAPPELLA 6 (CIVITATIS DUCES)

Questa è la cappella dei sommi sacerdoti.

Una targa in oro sopra la porta reca incisa la scritta: "Civitatis Duces".

Le pareti di questa cappella sono interamente ricoperte di simboli, di date e di nomi. Numerosi simboli variopinti sono affrescati, fino a ricoprirne completamente i muri. Sull'altare vi è appoggiata una croce ansata di bronzo ed argento finemente decorata, simbolo dei sommi sacerdoti della città.

In questa cappella ci sono i simboli personali, i nomi ed i simboli di casato di tutti i sommi sacerdoti che si sono succeduti alla guida della città. Nell'angolo di sinistra, nascosto alla vista dei PG se non entrano nella cappella, c'è il simbolo del casato di CCNDEN. Al di sotto, il suo nome ed il suo simbolo personale sono stati grattati via dal muro. Se i PG chiedono una descrizione dei simboli consegnare loro l'ALLEGATO 2.2, dicendo loro la frase "Davanti a voi vedete questi". È importante perché i PG dovrebbero capire che nel muro che loro non riescono a vedere perché guardabile all'interno della cappella è presente un'altra serie di simboli, ma sarebbe bene che il master non desse quest'informazione "gratuitamente" ai giocatori. Se i PG entrano nella cappella e guardano alle loro spalle consegnare loro l'ALLEGATO 2.2 BIS.

LA CASERMA DEI PALADINI

È il centro nevralgico del potere militare della città. È un enorme casermone quadrato circondato da alte mura con un ampio cortile interno sfruttato generalmente dai paladini per allenarsi. Molti paladini la notte dormono qui dentro, ma altri hanno degli appartamenti privati. Ci sono sempre diverse guardie che pattugliano la caserma, sia dall'esterno sia dalle mura. Nessuno può entrare qui dentro se non ha una giusta motivazione, e comunque c'è ben poco da visitare. A intervalli regolari escono dalle porte della caserma delle pattuglie di Paladini che andranno a sostituire i propri colleghi nella sorveglianza delle mura della città.

Helvia ha trascorso moltissimo tempo qui dentro, ad allenarsi e a temprare la propria fede, e le probabilità che venga riconosciuta se non si camuffa più che bene sono altissime. In particolare i superiori di Helvia sanno che la paladina è morta nella Grande Incursione, e se si presenterà a loro scatterà immediatamente l'allarme. Oltretutto i sopravvissuti di quella terribile notte hanno riconosciuto a Helvia un ruolo vitale nella salvezza della città, e questo riconoscimento è stato esteso dai suoi superiori di un tempo. Per avere più dettagli a questo riguardo consultate la sezione dedicata a Marthia.

Alle persone del popolo non è concesso entrare nella caserma dei paladini se non dietro invito o per richiedere l'arruolamento. Se i PG fanno domanda per essere arruolati saranno ben accolti e la prima cosa a cui verranno sottoposti è



una visita medica per accertarsi del loro stato di salute fisica, con tutto ciò che può comportare...

SANTABARBARA

Questo è un edificio in pietra, ed è il centro unico di produzione dell'Inferno Nero, oltre all'unico sito di stoccaggio della polvere prodotta. Uno schema di questo edificio è riportato nella [MAPPA 4](#).

Fuori dalla santabarbara ci sono sempre 5 paladini e un capitano che sorvegliano l'edificio notte e giorno, e al suo interno ci sono sempre almeno altri 3 paladini e un tenente (vedi appendice C per le statistiche). Di giorno 4 alchimisti lavorano a tempo pieno alla produzione. Anche in tempo di guerra questo posto è difeso strenuamente, perchè la produzione e l'impiego dell'Inferno Nero è cruciale nella resistenza contro i non-morti.

HELVIA, OLYNTHUS E L'INFERNO NERO

Per cultura personale o per esperienza all'interno dell'esercito Olynthus e Helvia sanno come funziona l'Inferno Nero. Quindi questi due PG sanno che è una polvere esplosiva che deve essere incendiata per funzionare e che richiede micce o distanze di sicurezza particolari. Per valutare con un minimo di precisione queste distanze di sicurezza è necessaria una prova in Conoscenze [Tradizioni Militari] o Artigianato [Alchimia] con CD 15. Per avere un'idea di quanta polvere serve per distruggere qualcosa basta superare una prova con CD 12. Un fallimento in queste prove porterà a errori nella valutazione di queste quantità legato all'entità del fallimento.

LE PECULIARITÀ DELLA SANTABARBARA

- ✦ Porte: le porte doppie dell'edificio sono in pietra massiccia, ed hanno le seguenti statistiche: PF 60, Durezza 10, per aprirle occorre una prova in scassinare CD 30. Sono sempre chiuse a chiave, e le chiavi sono possedute dal capitano e dal tenente. Le altre porte sono in legno e non sono chiuse a chiave.
- ✦ Corridoio: sono appese alle pareti delle Torce semprebrucianti (una torcia sempre accesa che però non infiamma realmente), perchè è chiaramente vietato accendere fuochi all'interno di questo edificio.
- ✦ Deposito delle Polveri: è una grande stanza trattata magicamente perchè l'umidità non entri in questo posto. Se si lancia un'individuazione del magico la porta di ingresso del deposito e tutta la stanza brilleranno di una aura di protezione forte (cosa che farà impazzire i giocatori se controllano la porta prima di entrare). L'incantesimo di protezione è stato lanciato da un chierico del 12° livello. Comunque la stanza è composta da due livelli di scaffalature in verticale, nel quale sono stoccate botti sigillate di Inferno Nero. I personaggi non sanno come è fatto l'Inferno Nero, ma se aprono una botte o ci possono arrivare per il colore o

tramite una prova in Artigianato (Alchimia) CD 20. Superando CD 10 possono però intuire la natura della polvere, seppure non ne avranno la certezza. Premiare molto l'interpretazione dei giocatori che magari fanno finta di non riconoscere immediatamente la polvere da sparo, attingendo solo alle conoscenze del personaggio e non del giocatore.

- ✦ Laboratorio: Un laboratorio molto ben attrezzato, con alambicchi, tavoloni, erbe strane e tutto quanto. Sarà sempre ordinato e pulito, perchè gli alchimisti che lavorano qui dentro sono persone particolarmente meticolose.
- ✦ Postazione di guardia: qui dentro alloggiavano i paladini di servizio dentro la santabarbara. Ci sono 3 letti a castello, per far alloggiare fino a sei persone, con tanto di bauli per gli averi personali e rastrelliere per le armi.
- ✦ Magazzini: Qui dentro vengono stoccati zolfo, salnitro e carbone per produrre la polvere da sparo, in botti chiuse. Di nuovo il contenuto delle botti è riconoscibile con delle prove in Alchimia con CD rispettivamente 10, 12 e 5. In un angolo della stanza saranno anche presenti micce di ogni tipo di lunghezza.
- ✦ Archivio: Qui dentro è contenuta solo una cassaforte murata (apribile con una prova in scassinare con CD 30), contenente pergamene riportanti informazioni criptate su come ottenere la polvere da sparo. Non c'è verso perchè nessuno dei PG riesca a capire qualcosa riguardo a queste informazioni.

MERCATO NELLA PIAZZA PRINCIPALE

Tempo fa il mercato era il punto di ritrovo principale di tutta la città. È presente ogni giorno nella piazza principale, e normalmente ci sono anche fino a un centinaio di bancarelle. Da qualche mese le bancarelle si sono più che dimezzate, e i prezzi delle derrate alimentari sono letteralmente saliti alle stelle. Tre pattuglie di paladini (vedi al fondo le statistiche) pattugliano costantemente il mercato per evitare che avvengano furti di generi alimentari.

La Chiesa riesce a produrre sempre meno cibo, perchè utilizza i propri sacerdoti per provare a bloccare il più possibile l'avanzata dei non-morti. Comunque molti sacerdoti sono già morti nella battaglia; e proprio per questo motivo ogni giorno meno cibo è a disposizione della gente.

REVANA LA COMMERCIANTE DI CIBO

Tra tutte le bancarelle quella che vende cibo a prezzo più economico è certamente quella di Revana, donna bassa e tozza dalla parlantina particolarmente sciolta e dallo spiccato senso degli affari. La sua voce risuona in ogni angolo del mercato. Lei riesce ad ottenere prezzi più bassi dalla Chiesa (e quindi a vendere a meno) perchè allunga una forte tangente direttamente al Sommo Sacerdote Pontius, che in questo modo riesce a speculare in segreto più degli altri sacerdoti. Revana è anche la fornitrice di derrate alimentari del palazzo



governativo e della caserma; ogni giorno (alle quattro e venti di pomeriggio) due servi del palazzo governativo arrivano con un grosso carro coperto trainato da cavalli, lo riempiono di scorte alimentari, fanno tappa prima in caserma e poi terminano il giro dentro il palazzo governativo, parcheggiando il carro nelle stalle. Questo può essere un modo per entrare dentro il palazzo, come descritto nei capitoli seguenti. Il prezzo del cibo che Revana vende è 5 volte quello indicato nei manuali base.

BIBLIOTECA

Questo grandissimo edificio è uno dei più vecchi di tutta Clavasium. Tempo fa (prima ancora di CCNDEN) questo edificio era la precedente caserma sfruttata dai Paladini dell'Unico, ma presto i difensori della fede hanno avuto bisogno di locali più ampi dove allenarsi.

LUCIUS IL BIBLIOTECARIO

La biblioteca è aperta alla consultazione del pubblico, ma non è possibile portar fuori volumi da essa. Una volta entrati nell'edificio si accede a un'anticamera, dove Lucius, un vecchio dipendente del palazzo governativo, lavora come gestore della biblioteca. Lucius (gobbo, dai capelli canuti e un fisico che mostra inequivocabilmente i suoi 71 anni) oramai non ci vede molto bene, ed è noto anche per essere particolarmente sordo e anche smemorato riguardo i volti delle persone. Però conosce abbastanza bene la biblioteca, ed è in grado di indirizzare ogni persona verso la giusta sezione o sottosezione (la biblioteca è molto grande e si corre spesso il rischio di perdersi). Lucius è da trattare con tutte le gentilezze del caso (Olynthus sa che il bibliotecario è molto permaloso, rivelarlo al giocatore se lui non chiede a priori informazioni sul bibliotecario), e se possibile è anche da blandire e lodare, altrimenti si rifiuterà di collaborare con i PG. Lucius è anche un ottimo amico di Germanicus, e potrà anche offrire informazioni a riguardo, se interrogato nella maniera opportuna. Teoricamente Lucius si occupa di controllare che nessuno porti via libri dalla biblioteca, ma in realtà non perquisisce mai nessuno. Poi Lucius non ha più un'ottima memoria per quanto riguarda i volti, per cui non riconosce mai nessuno di quelli che entrano in biblioteca, sebbene si fermi a parlare con tutti quanti,

Lucius non riconoscerà Olynthus, esattamente come non lo riconosceva in vita tutti i giorni, ma se questi si farà riconoscere il bibliotecario sarà molto contento di vedere un volto "noto" davanti a sé.

LA DISTRUZIONE DELLA BIBLIOTECA DUE ANNI ADDIETRO E GLI AMANUENSI

Due anni fa infatti un'ala della biblioteca fu invasa da un misterioso sciame di ratti, che fu eliminato solo grazie al rapido intervento di una squadra di chierici (peraltro strapagati dalla biblioteca per i loro servizi). Molti libri erano stati danneggiati severamente, tant'è che Germanicus, che aveva molto a cuore la biblioteca, decise di ingaggiare una squadra di amanuensi che incominciasse un lavoro di ripristino. Olynthus è a conoscenza del disastro avvenuto due anni prima, ma non ne ha mai chiesto i dettagli.

Fino a prima della Grande Incursione dentro la biblioteca lavoravano 4 amanuensi (tra cui Olynthus) più Virius il supervisore (di fatto però anche lui lavora come gli altri). Costoro passano le giornate copiando libri, per rivenderli in altre città in futuro o semplicemente evitare che si deteriorino dopo il disastro di due anni fa, visto che sono presenti copie molto antiche.

I cinque amanuensi parlano pochissimo tra di loro e non si vedono quasi mai durante la giornata, perchè passano il tempo in piccole cellette illuminate da luci magiche. Gli unici momenti che gli amanuensi trascorrono fuori dalle loro cellette sono l'entrata al mattino e l'uscita alla sera. Questo lavoro comunque è pagato molto profumatamente dal palazzo governativo. Il supervisore occasionalmente coordina i lavori, assegnando questa o quell'altra priorità. Proprio per questa invasione di ratti proprio un'intera sezione della biblioteca è destinata al macero perchè è stata copiata ed è eccessivamente rovinata (Olynthus è a conoscenza di questo particolare).

Quello dell'amanuense in Clavasium è un lavoro così individualista e solitario che Olynthus conosce pochissimo i suoi colleghi. Comunque tutti pensano che il mago sia perito durante la Grande Incursione, ma nessun'altro amanuense è stato trovato per rimpiazzarlo. Se proprio Olynthus dovesse incontrare qualche collega questi accetteranno qualche semplice scusa o giustificazione, visto che Olynthus era molto bravo nel suo lavoro e riaverlo indietro sarebbe un ottimo guadagno per la biblioteca. Certo se proprio il mago si dovesse tradire i colleghi potrebbero anche allertare le guardie (vedi il paragrafo omonimo).

Nessuno degli amanuensi ha mai visto Germanicus di persona, però tutti sanno chi sia. Tutti sono stati assunti direttamente da Lucius il bibliotecario.

LE INFORMAZIONI SUL TERREMOTO

Nella sezione "storia della città" Olynthus potrebbe cercare informazioni sul terremoto citato dalla parte del diario di Hector che i PG possono perdere se non trattano il volume con attenzione. Cercando un'ora e superando una prova in Biblioteconomia con CD 25 i PG possono scoprire che nell'807 un violentissimo terremoto ha devastato la città, abbattendo tantissimi edifici. Non ci sono altre informazioni, perchè il terremoto è solo citato.



CHIEDERE LO STIPENDIO ARRETRATO DI OLYNTHUS

Volendo Olynthus (o qualche stretto parente in sua vece) potrebbe richiedere lo stipendio per il mese di february che l'amanuense stesso non ha mai ritirato. La richiesta deve essere fatta a Virus il supervisore, che aveva conservato la somma (ben 50 MO) che non ha potuto consegnare. Chiaramente nel caso in cui sia qualche parente a ritirare la somma Virus richiederà il certificato di morte di Olynthus visto che nessuno gli ha mai detto che era morto.

I LIBRI DELLA BIBLIOTECA

Dentro la biblioteca sono presenti circa 100.000 volumi, di cui 5.000 non sono accessibili al pubblico perchè deteriorati dall'invasione di ratti di due anni prima e 10.000 destinati al macero, in una sezione separata dagli altri. Dovrebbero esistere dei cataloghi che riportino i titoli dei volumi e la sezione dove vengono conservati, ma da tempo nessuno aggiorna più questi registri, e per colpa degli spostamenti di sezione dovuti alla famosa invasione oramai i registri non sono più fedeli alla realtà. Virus il supervisore si è sempre ripromesso di riorganizzare le cose, ma chiaramente la salvaguardia dei tomi ha la priorità. Comunque la biblioteca è organizzata in grosse macrosezioni: Geografia, Miti e Leggende, Storia di Clavasium, Storia del mondo, Natura, Religione, Architettura, Magia, Ingegneria, Narrativa, Poesie, Manualistica, Alchimia.

LE INFORMAZIONI REPERIBILI DA LUCIUS

Lucius è da sempre un ottimo amico di Germanicus. Da tempo immemorabile il bibliotecario e il governante si conoscono, e sebbene il secondo abbia una ventina d'anni più del primo hanno incominciato tempo addietro la carriera politica assieme. Lucius non è riuscito a sfondare, mentre invece Germanicus ha avuto più fortuna, ma a differenza di come si era comportato con Hector questa volta non si è dimenticato dell'amico: da quando il governante è uno dei saggi di Clavasium (da dieci anni circa) Lucius ha il posto da capobibliotecario garantito, sebbene molti giovani ambiscano al suo posto. In verità Lucius non lavora male, e sebbene non riconosca i volti è molto ferrato con i libri e le loro posizioni (per quanto queste siano state variate dopo il disastro di due anni prima).

Lucius può fornire tantissime informazioni utili ai PG. Certo per ottenerle bisognerà blandirlo elegantemente, facendolo sentire importante per il suo ruolo e la sua età (tipicamente se si chiederà qualcosa senza utilizzare queste attenzioni Lucius risponderà qualcosa del tipo "No, guarda, oramai sono un vecchio inutile...", "Non servo più a nessuno" e cose così.). Le informazioni ottenibili sono riportate in seguito, ma ricordo che come sempre il PNG non dirà tutto "a ruota libera" ma risponderà a domande "dirette".

✦ Lucius conosce bene Germanicus. Gentilezza o no il bibliotecario almeno risponderà affermativamente a questa

domanda (questa semplificazione per evitare differenze troppo sostanziali nell'interpretare Lucius)

- ✦ I due si conoscono da vent'anni, quando avevano incominciato la carriera politica. Germanicus ha avuto molto più successo di Lucius.
- ✦ Circa vent'anni fa è successo qualcosa di molto grave che ha turbato Germanicus molto profondamente. Da allora Germanicus non è più stato lo stesso. Questa cosa aveva a che fare con un amico del saggio, forse un ex-sacerdote. Purtroppo però la memoria di Lucius a riguardo non è assolutamente buona (vero), e il bibliotecario non si ricorda niente di Hector. Comunque sia da allora il governante non è più stato lo stesso, e anzi sembra provare un enorme senso di colpa.
- ✦ Germanicus amministra molto bene il suo ambito della città, dando particolare importanza soprattutto alla biblioteca pubblica, che è il fiore all'occhiello della sua amministrazione.
- ✦ Da molto tempo i due amici non si vedono, perchè il governante resta sempre chiuso nel palazzo a svolgere le proprie, fondamentali mansioni
- ✦ Su esplicita domanda Lucius rivelerà quali sono le mansioni di Germanicus, ossia firmare quintali di scartoffie, legiferare all'interno di Clavasium, presenziare ai consigli, dare udienza e anche emettere delle sentenze e dei giudizi sui casi più semplici che non richiedono il tribunale (potremmo definire anche Germanicus un giudice di pace).
- ✦ Ogni tanto Lucius andava a trovare il governante della città, ma ultimamente non ne ha più avuto occasione. L'età fa proprio diventare pigri...
- ✦ Germanicus non si muove mai dal palazzo. L'unica volta negli ultimi 10 anni in cui Lucius ha visto personalmente Germanicus fuori dal palazzo è stato due anni fa (è stata l'ultima volta che si sono visti), e solo perchè, da ottimo governante, Germanicus era arrivato a visionare lo stato della biblioteca immediatamente dopo essere stato avvertito del problema dell'invasione dei ratti. Di governanti così solerti nello spostarsi ce ne sono veramente pochi! Comunque all'epoca Germanicus fece personalmente il giro di tutte le stanze della biblioteca e vi rimase parecchio tempo, per sincerarsi dei danni subiti dal posto.
- ✦ Potrebbe capitare che i PG chiedano a Lucius come due anni prima Germanicus fosse stato contattato. Lucius nicchierà molto a questo proposito perchè non capirà cosa interessi ai PG, ma se saranno convincenti rivelerà di essere andato lui stesso a Palazzo a chiedere di parlare con Germanicus, e che le guardie l'avevano fatto passare.

Alla fine gli indizi veramente importanti sono quelli che parlano del disastro di due anni prima (che possono far suggerire ai personaggi come far uscire Germanicus dal palazzo governativo), quello che riporta come Germanicus conceda udienze e il rapporto tra Hector e Germanicus, che può permettere ai PG di arrivare davanti a lui con un rapporto di forza nel dialogo che seguirà l'incontro.

Per nessun motivo i personaggi dovranno sfruttare Lucius per arrivare direttamente a Germanicus. Lucius non verrà in alcun



modo convinto dai PG ad andare a parlare con l'assessore. Se verrà informato della condizione dei PG darà l'allarme. Per il resto tutti i problemi amministrativi avvengono in qualche modo "indirettamente": per esempio i soldi con cui pagare gli amanuensi vengono periodicamente portati dai paladini e le assunzioni del personale vengono fatte a completa discrezione di Lucius, ecc...

NEGOZI

Saranno presenti in città negozi di ogni tipo, come delle armerie, delle conerie, delle panetterie e via così. In linea di principio si può far permettere ai giocatori di trovare qualsiasi tipo di negozio desiderino girando un po' (fino a 1h per negozio, a seconda di quanto è comune), superando un tiro in Conoscenze [Locali] CD 10 (può usare questa abilità anche Helvia pur non avendo gradi) oppure chiedendo informazioni (chiaramente dipende da quali persone si interrogano: per esempio Alassa la locandiera delle Lacrime conoscerà pressoché ogni negozio. Anche Marthia ne conoscerà parecchi). Alcuni negozi sono più significativi per l'avventura:

ERBORISTERIA

Gestita da Pollana, una giovane donna dai capelli biondi. Questo posto, oltre alle normali erbe da cucina e da medicina vende anche profumi e cosmetici, ed è possibile che i giocatori decidano di acquistarne. Se così fosse i giocatori o dovranno farsi indirizzare da qualche donna (per esempio Marthia o Alassa) su cosa comprare, o dovranno riuscire a spiegare il proprio problema (pelle troppo chiara e odore da cimitero) a Pollana, perchè da soli non sapranno cosa comprare. Nessuno tra i personaggi infatti ha conoscenze di cosmetici, nemmeno il pur colto Olynthus. Comunque sia i trucchi (principalmente tanto fondotinta) costeranno 5 MO a testa, mentre i deodoranti e profumi 3 MO a testa (ricordo che i personaggi necessitano di quantità elevate di entrambi, ed ecco perchè prezzi così alti). Si osservi come Pollana abbia un olfatto molto fine, e sarà visibilmente disgustata dai giocatori, che dovranno riuscire a giustificare il loro aspetto e l'acquisto in quantità industriali se vorranno che Pollana non faccia scattare l'allerta. Chiaramente l'ottimo è che sia qualcun altro a comperare i profumi.

IL ROBIVECCHI

Questo negozio è gestito da Milo, un anziano signore gobbo e rompiscatole dall'aspetto novantenne ma dall'occhio avido. Questo negozio è anche l'unico che funga da banco dei pegni, e se i personaggi vorranno consegnare o qualcosa per avere a disposizione delle monete dovranno passare da qui. Il robivecchi tirerà all'inverosimile su ogni prezzo, ma accetterà ogni sorta di oggetto. Probabilmente i personaggi cercheranno di vendere o scambiare i gioielli di famiglia posseduti da Marthia se vorranno avere a disposizione della liquidità. Milo

valuterà correttamente e automaticamente ogni oggetto gli venga proposto.

Se i PG provano a consegnare i gioielli di famiglia di Marthia per utilizzare la possibilità di "banco dei pegni" di questo negozio Milo parte offrendo ai PG 120 MO. Se i personaggi sono molto convincenti e superano una prova di Diplomazia con CD 25 riusciranno a far sì che il prezzo pattuito arrivi a 180 MO. I personaggi non riusciranno a aggirare il vecchietto, che riuscirà automaticamente in tutte le prove di percepire inganni (ma ai giocatori non ditelo e tirate lo stesso il dado).

Per riscattare l'oggetto impegnato sarà necessario pagare il quantitativo consegnato da Milo più 25 MO.

Se invece provassero a vendere i gioielli la prima proposta di Milo sarà 400 MO, ma insistendo e superando la prova indicate prima i PG potranno arrivare fino a 500 MO.

Generalmente per ogni oggetto offerto come banco pegni Milo offre dal 20% al 30% del valore dell'oggetto, mentre per ogni oggetto che gli viene proposto di acquistare Milo offre dal 40% al 50% del prezzo (i gioielli sono un'eccezione, perchè non si svalutano passando di mano in mano). Per riscattare l'oggetto offerto come banco dei pegni bisogna restituire il 20% in più circa del valore pagato.

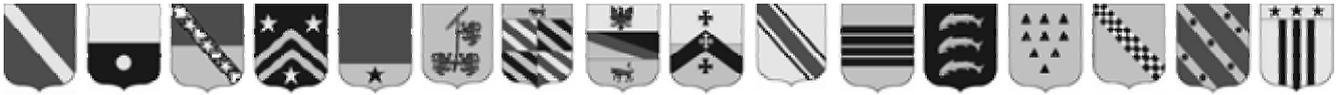
PALAZZO GOVERNATIVO

L'ESTERNO DEL PALAZZO

Il palazzo governativo è circondato da un muro alto circa 5 metri. Il muro è costituito interamente in blocchi di pietra dello spessore di circa 2 metri e non è quindi assaltabile fisicamente. L'unico ingresso visibile è rappresentato da un cancello in legno massiccio rinforzato con delle nervature metalliche. Davanti al cancello sono costantemente presenti almeno 4 soldati di guardia ed un sergente. Poiché la città è sotto assedio sono costantemente all'erta ed è difficile trovarli impreparati o riuscire a distrarli in qualche modo. L'interno del palazzo governativo comprende un edificio principale che è il centro di comando e una serie di edifici secondari: stalle, cucine e alloggi della servitù.

DESCRIZIONE DEL PALAZZO IN SÈ

Il palazzo del governo è fatto in lucido marmo bianco, disposto su 3 piani. Al piano terreno non ci sono porte o finestre e l'unico ingresso è rappresentato dal portone che si apre sull'ingresso principale e da una porta di servizio sul retro. Il portone è fiancheggiato da un colonnato che regge un ampio balcone al secondo piano che attornia tutti i lati dell'edificio. Il primo piano presenta diverse finestre sui lati, mentre il secondo, oltre a molte finestre, presenta anche svariate porte che danno sulla balconata. Il tetto dell'edificio è a due falde, donando quindi un aspetto tutto sommato greco-romano.



Per le statistiche di tutte le guardie presenti nel palazzo fare riferimento all'appendice. Un diagramma delle stanze del Palazzo Governativo è invece riportato nella MAPPA 2

SE I PG CHIEDONO CORTESEMENTE DI ENTRARE...

Potrebbe anche (giustamente) capitare che i PG provino a chiedere alle guardie del palazzo di incontrare Germanicus, magari dicendo di portare informazioni importantissime o vitali per la salvezza della città. In questo caso le guardie rideranno loro in faccia, asserendo che ogni giorno arriva qualcuno dicendo di poter salvare la città. Helvia potrebbe chiedere di entrare in quanto paladina, al che le guardie risponderanno che chiaramente non è concesso entrare nel Palazzo a tutti i paladini che ne facciano richiesta, e che se ha veramente qualcosa di importante lo faccia vagliare da un suo superiore.

Un'idea molto buona per entrare dentro il Palazzo è provare a far falsificare un documento a Olynthus in modo che sembri scritto dal capo dei Paladini e che giustifichi l'ingresso di Helvia nel Palazzo. In questo caso però Helvia verrà perquisita e disarmata, e i giocatori dovranno trovare il modo di far sì che nessuno si accorga che in verità lei è una non-morta. Tutti i dettagli che descrivono questo modo di entrare nel Palazzo sono indicati in un capitolo successivo.

LUOGHI SIGNIFICATIVI ESTERNI AL PALAZZO

- ✦ Il portone di ingresso: ci sono sempre almeno 4 soldati di guardia ed un sergente che controllano tutte le persone che entrano nel palazzo. Sono sveglie e non è possibile raggirarle. In caso di sospetto danno l'allarme e fanno chiudere il portone principale. Il portone chiuso non può essere scassinato (non ha serratura e si apre con un meccanismo dall'interno); ha 30 PF e durezza 8 per essere sfondato.
- ✦ Il muro di cinta: il muro di cinta (descritto precedentemente) prevede un camminatoio difensivo su tutto il perimetro. Almeno 4 guardie sono di ronda divise in due gruppi che percorrono sempre il perimetro, lanciandosi richiami acustici e visivi ogni 30 secondi. In caso di mancata risposta al richiamo viene dato l'allarme, le porte vengono chiuse e tutte le guardie presenti che non sono di turno si riversano all'esterno del cortile e sulle mura.
- ✦ Il posto di guardia: in questo posto sono sempre presenti almeno 6 guardie, due sergenti ed un capitano di turno. In caso di problemi al portone valutano la situazione: se l'attacco è di lieve entità danno manforte alle guardie all'esterno, altrimenti provvedono alla chiusura delle porte rinforzate e si preparano a sostenere un attacco dall'alto delle mura.
- ✦ Il cortile: il cortile ospita numerosi alberi al proprio interno, che possono essere facilmente utilizzati come nascondigli. Tenete presente che in questo caso è necessario una prova in Nascondersi con CD 12. Per passare da una zona nascosta a quella adiacente è necessario attraversare al massimo un'area allo scoperto di una decina di metri.

- ✦ Le stalle: nelle stalle sono sempre presenti una decina di cavalli, e almeno altrettanti attacchi vuoti; si tratta per la maggioranza di cavalli da tiro (per le carrozze) o da guerra. Se i PG si introducono nelle stalle i cavalli, a meno di essere opportunamente tranquillizzati (prova in Addestrare Animali con CD 10 ma notate che nessun PG ne è capace), si impauriranno e segnaleranno la loro presenza. Di giorno nelle stalle si trova di solito un servo che funge da stalliere, mentre di notte non si trova nessuno.
- ✦ Alloggi della servitù: in queste due baracche trovano posto una quarantina di brande e qualche armadio, destinati ad ospitare i pochi averi della servitù che lavora nel palazzo. Di solito queste baracche hanno un aspetto molto povero e, con il protrarsi dell'assedio, la condizione della servitù è ulteriormente peggiorata. A qualsiasi ora del giorno e della notte ci sono sempre almeno una o due persone che si stanno riposando (di notte ovviamente ce ne sono molte di più). Se vedono degli estranei danno immediatamente l'allarme.
- ✦ Cucine: sono le cucine del palazzo. I tre cuochi lavorano qui dalle prime luci dell'alba fino a notte fonda per nutrire i governanti della città. Dalle 17 alle 17.45 però in cucina non c'è nessuno perchè in quel periodo in genere tutti i cuochi si prendono una pausa, che però non sarebbe autorizzata da nessuno. Però i garzoni devono riempire la dispensa con nuovo cibo e di fatto loro non riuscirebbero a lavorare: per questo ogni giorno tutti i cuochi contemporaneamente si prendono questa pausa. Se i PG si intrufolano nel palazzo all'interno del carro delle derrate alimentari si troveranno davanti a questo edificio. La porta che conduce all'interno del palazzo è molto robusta e richiede una prova di Scassinare con CD 28 o una prova di Forza con CD 30 per essere aperta. Questa porta è chiusa a chiave praticamente in tutte le ore in cui i camerieri non devono servire a tavola. La porta che collega la cucina con il cortile invece richiede una prova di scassinare CD 20 o una prova di Forza CD 20 per essere forzata. Ha una robustezza di 4 e 15 PF.

PIANO TERRA

- ✦ Sala di ingresso: è l'unico ingresso ufficiale del palazzo, e lo sfarzo di cui amano circondarsi i sette saggi è pienamente visibile in questa sala, riccamente decorata con fregi ed intarsi in oro e con arazzi che narrano le gesta dei più importanti consiglieri del passato. Ai lati della sala ci sono due file di statue che ritraggono, in atteggiamento trionfale e impettito, una serie di Sommi Sacerdoti del passato. E' infatti consuetudine che chi venga eletto Sommo Sacerdote si faccia fare una propria statua (ovviamente più bella delle precedenti) e la usi per rimpiazzare una di quelle già esistenti. Alcuni tappeti rossi portano alla sala delle udienze ed alla sala del consiglio. Nel caso in cui i PG arrivino di notte l'illuminazione del palazzo è garantita da un cospicuo numero di torce semprebrucianti.
- ✦ Sala delle udienze: in questa sala i saggi un tempo amministravano la giustizia della città. In fondo alla sala è presente un banco (tipo tribunale per intenderci) con al centro un seggio da giudice. In questa sala vengono accolti i



questuanti da Germanicus che, nell'ultimo periodo, ha ripristinato l'usanza di un tempo. Nella sala ci sono numerosi banchi per i popolani, una volta utilizzati da chi voleva assistere alle udienze. Adesso però non possono essere usati (solo i questuanti hanno accesso alla sala durante l'udienza). Durante le udienze stesse nella sala ci sono Germanicus e diverse guardie (i particolari sono descritti nei capitoli successivi).

- ✦ Sala del consiglio: in questa sala si riunisce il consiglio dei saggi quando deve prendere delle decisioni. All'interno vi è un tavolo di forma circolare in ebano nero circondato da sette scranni finemente lavorati ed intarsiati. Il pavimento è ricoperto da finissimi tappeti e gli affreschi alle pareti narrano scene di vita bucolica. La porta di ingresso è chiusa, ma apribile con un tiro di scassinare CD 25. Se si sta tenendo un consiglio ci sono quattro guardie ed un sergente all'esterno della porta per controllare che nessuno disturbi, altrimenti la sala è vuota. In un angolo della sala del consiglio, nascosta sotto un pesante tappeto e protetta da uno speciale incantesimo di Chiavistello Magico con parola d'accesso, c'è una botola che porta agli archivi. Per aprirla è necessaria una prova in scassinare con CD 40, ma se si conosce la parola di accesso (e la conosce solo Germanicus) la botola si aprirà da sola.
- ✦ Posti di guardia: ciascuno dei posti di guardia del piano terreno ospita una decina di guardie ed un sergente. Durante il giorno la maggior parte di esse ha i turni, ma almeno un paio si troveranno sempre all'interno. In prima serata la metà delle guardie è in taverna a bere e difficilmente se ne troveranno in queste stanze (le altre lavorano). Durante la notte ci sono circa 6-7 guardie addormentate che, in caso di allarme, arriveranno armate alla meno peggio dopo 10 round. In genere le porte dei posti di guardia sono sempre aperte. All'interno della stanza ci sono una decina di brande ed una decina di bauli (uno per branda) contenenti gli abiti di ricambio delle guardie.
- ✦ Ufficio Privato: di solito di giorno è qui che si trova a lavorare Germanicus quando non ci sono udienze o quando non c'è una seduta del Consiglio. Germanicus si è fatto affidare questa stanza perchè non era utilizzata da nessun altro. In genere non lavora da solo ma ha un assistente che lo aiuta nei compiti burocratici. Di notte l'ufficio è chiuso a chiave e la porta può essere aperta con una prova in scassinare con CD 25. L'ufficio è riccamente arredato, con una larga scrivania e alcuni mobili alle pareti stracolmi di libri. Nei giorni dell'avventura però Germanicus si troverà sempre nella sua stanza e mai in quest'ufficio.
- ✦ Dispense: le dispense non sono collegate direttamente alle altre stanze del palazzo ma vi si può entrare passando solo dalle cucine. Sebbene siamo in periodo di penuria alimentare, la stanza è ricolma di cibarie a lunga conservazione. Le bevande ed i cibi più delicati sono conservati nelle cantine, alle quali si accede attraverso una piccola botola nel pavimento della stanza. Le pareti della stanza sono coperte da ampie scaffalature.

PRIMO PIANO

Nel primo piano sono presenti delle finestre in ogni stanza in cui ce ne possono essere. Se i PG volessero provare a scalare le pareti ed entrare in queste dovranno superare una prova in scalare CD 20 e poi rompere una finestra (visto che tutte saranno chiuse e non sarà possibile scassarle dall'esterno). Per non essere notati i PG dovranno superare 3 prove in Nascondersi CD 15 (CD 10 se provano dopo le 8 di sera e solo 1 prova se usano l'incantesimo su pergamena *Movimenti da ragno*) e dovranno avere la fortuna di provare ad entrare in una stanza dove in quel momento non c'è nessuno. Per rompere la finestra senza fare troppo rumore e senza che qualcuno se ne accorga dovranno superare una prova in Muoversi Silenziosamente CD 20. Se qualcuno è nella stanza nel momento in cui la finestra viene rotta se ne accorgerà automaticamente. È molto difficile che i PG riescano ad avere successo seguendo questa via.

- ✦ Uffici dei funzionari: in questa ampia ala del primo piano si svolge la maggior parte della vita burocratica del palazzo; di giorno infatti le stanze brulicano di funzionari affaccendati nelle più disparate attività, comunque tutte legate alla gestione amministrativa della città. Si trovano qui infatti almeno una ventina di persone (tutti appartenenti alla chiesa) che si conoscono tutte tra di loro. La presenza di estranei li metterà subito sul chi vive e lanceranno l'allarme. Di notte le stanze sono vuote e la porta d'ingresso viene chiusa a chiave. Per aprirla è necessario un tiro in scassinare con CD 20.
- ✦ Bagni: queste due stanze sono i "bagni di servizio" del palazzo: l'impressione quando si entra è subito quella di un lusso e di uno sfarzo sfrenati; sia i sanitari che la mobilia che li circonda è infatti di gran classe e molto preziosa. Di giorno e' difficile che i bagni siano vuoti; vista la quantità di gente che lavora nel palazzo quasi sempre almeno qualcuno sta facendo una pausa "tattica".
- ✦ Sala da the: questa è una sala di svago, dove i funzionari ed i saggi si fermano qualche minuto quando hanno bisogno di riposo. Come in ogni ufficio pubblico che si rispetti la sala da the di giorno non è mai vuota: almeno quattro o cinque funzionari sono sempre presenti; di sera non si svuota prima della mezzanotte: c'è sempre qualcuno che tira tardi facendo quattro chiacchiere. Nella sala ci sono alcuni tavolini con sedie tutto attorno
- ✦ Sala da gioco: in questa sala ci sono un biliardo ed alcuni tavoli per il gioco delle carte. Di giorno c'è poca gente ma di sera la stanza si anima fino alle 2 di notte. I preti, a dispetto del credo della loro chiesa, sono soliti giocare d'azzardo e puntare forti cifre. Mediamente si trovano nella sala una decina di persone. La porta della sala da gioco non è mai chiusa.
- ✦ Posto di guardia: è in tutto e per tutto analogo ai posti di guardia del piano terreno, con la sola differenza che ospita il doppio delle guardie.
- ✦ Armeria: la porta di questa stanza è sempre chiusa e le chiavi le ha il capo delle guardie. Per scassinare la porta è necessario un tiro con CD 25. All'interno dell'armeria, ben allineate su delle rastrelliere si trovano numerose spade



lunghe, archi, balestre, frecce... nessuna arma magica ma quanto basta per sostenere un lungo assedio.

SECONDO PIANO

I personaggi possono provare anche a entrare direttamente dal secondo piano. In questo caso però dovranno necessariamente avvalersi dell'incantesimo su pergamena a disposizione di Fabian *Movimenti da ragno* per poter salire sopra la balconata e dovranno superare 3 prove con le stesse CD di prima.

- ✦ Stanze dei saggi: il secondo piano del palazzo è quasi interamente occupato dalle camere private dei sette saggi. Ogni camera è praticamente un appartamento a sè, con una zona notte, un bagno, una zona giorno con tavolo e divano, un piccolo studio. Tutte e sette le camere sono riccamente decorate con fregi e dipinti, hanno bellissimi quadri e pregiate sculture. Gli armadi traboccano di vesti decorate con fili d'oro ed argento... Insomma tutto fa pensare al lusso ed allo spreco ai massimi livelli. Quando il proprietario della stanza non vi alloggia, le porte sono chiuse a chiave (apribili con una prova in Scassinare CD 20); quindi praticamente sempre durante il giorno e nella prima parte della serata.
- ✦ Germanicus: addetto alla cultura (Esperto 10°) descritto nel capitolo a lui dedicato.
- ✦ Quintus: addetto all'esercito (Paladino 5° - Esperto 5°). Capelli neri, occhi castani, lo sguardo tirato e teso (dorme poco e male per via dell'assedio).
- ✦ Apollonio: addetto alla giustizia (Paladino 4° - Esperto 4°). Vecchissimo, un uomo d'altri tempi, anche per il concetto salomonico di giustizia. Ne ha uccisi più lui che la peste. E' evitato praticamente da tutti. Capelli candidi e sguardo penetrante e cattivo.
- ✦ Sulpicio: addetto al commercio (Esperto 2° - Aristocratico 6°). Rotondetto e gioviale, dedito al buon vino e spesso con il naso paonazzo e le guance rubiconde. E' arrivato alla carica per il peso politico della propria famiglia.
- ✦ Octavio: addetto alle finanze (Paladino 2° - Aristocratico 5°). Un vero satiro, naso aquilino e mani adunche, avaro da far paura. Occhi penetranti e capelli corvini che cadono ai lati del viso.
- ✦ Marcio: addetto all'agricoltura ed allevamento (Chierico 1° - Esperto 5°). Grasso da far paura, sempre sudato e con un fazzoletto in mano per tersersi la fronte e la bocca impastata. È diventato sacerdote dell'unico per pura e semplice convenienza.
- ✦ Justino: addetto al culto del dio Unico (Chierico 6°) Alto ed emaciato, lo sguardo da furetto con occhi tendenti al grigio. Senza capelli.
- ✦ Tempio dell'Unico: questo tempio dedicato all'Unico è riservato alle cerimonie private dei sette saggi. Anche il tempio così come le stanze private dei saggi trabocca di decorazioni e dipinti preziosissimi. Vi si trovano un altare e qualche scranno anche questi in legni pregiati e con raffinate decorazioni. La porta di ingresso del tempio è sempre aperta.
- ✦ Balconata: questa enorme balconata domina l'ultimo piano del palazzo ed è accessibile da tutte le stanze dei saggi e da

un corridoio dell'ultimo piano. Dalla balconata si domina la città e si riesce a vedere fin oltre la cinta muraria esterna. Normalmente di giorno la porta che dalla balconata conduce al corridoio è aperta, mentre le altre sono chiuse. Di notte invece tutte queste porte sono chiuse. Di giorno ci sarà una probabilità su 6 di incontrare uno dei sette saggi (a caso) che sta prendendo un po' d'aria sulla balconata. Tutte le porte che mettono in comunicazione il palazzo e la balconata hanno le stesse statistiche della porta che permette l'accesso in cucina

SOTTOSUOLO

- ✦ Le cantine: questo ampio locale contiene una quantità ingente di cibo a lunga conservazione e di vino. Barili e sacchi sono ammassati dappertutto e sulle pareti sono appoggiati scaffali ricolmi di cibo e vino. Dietro uno scaffale c'è un passaggio segreto che porta alle prigioni (per scoprirlo è necessaria una prova in cercare con CD 25. Ogni prova in cercare nella stanza richiede 3 minuti e prendere 20 richiede quindi un'ora).
- ✦ Le prigioni: un lungo corridoio vede allineate 4 celle per parte. Se i PG sono catturati dalle guardie del Palazzo vengono rinchiusi in una di queste celle. La porta delle celle si apre con una prova in Scassinare con CD 30 o una prova di Forza CD 25. Le porte delle celle sono in legno massiccio, dall'interno i cardini non si vedono e le serrature non possono essere scassinate se non da fuori. Le chiavi delle celle sono in possesso di una guardia che staziona in fondo al corridoio, proprio all'inizio delle scale. In questa zona almeno una guardia è sempre presente se ci sono dei prigionieri.
- ✦ L'archivio: in questa stanza enormi schedari sono allineati su tutto il pavimento e lungo tutte le pareti. Nella stanza si trovano migliaia e migliaia di pergamene e di libri, alcuni dei quali potrebbero risalire anche a diverse centinaia di anni prima. E' l'archivio della città, dove vengono catalogati e conservati tutti gli atti pubblici emessi nel palazzo. Solo i Sette Saggi conoscono la parola d'ordine per entrare negli archivi e solo Germanicus conosce nei dettagli la disposizione degli archivi: questo è infatti un segreto che viene tramandato da un saggio al suo successore. Per qualsiasi ricerca nell'archivio fare riferimento alla seconda parte dell'avventura.

ALTRI EDIFICI MINORI

Riportiamo di seguito edifici minori per importanza all'interno dell'avventura.

TORRE DELL'ACQUA

Una torre posta sulla collinetta della città e che sfrutta delle falde sotterranee per il ricircolo dell'acqua. Solo grazie a



questa torre (aiutata magicamente nella propria opera) è possibile fornire l'acqua a Clavasium.

TEATRO

Edificio che ospita spesso delle rappresentazioni da parte di compagnie di dilettanti più una di professionisti. Nei giorni dell'avventura non sarà in programma però alcuno spettacolo e il teatro resterà sempre chiuso. Fabian si è esibito una volta qui dentro, e trova che il teatro sia piccolo e brutto.

Il teatro è in puro stile Elisabetiano, ossia un'arena "a pozzo" con un palco abbastanza rialzato, ma tanto è improbabile che i PG entreranno qui dentro. Effettivamente il teatro è lercio e quasi fatiscente, ma d'altronde in tempo di guerra si pensa poco alle rappresentazioni teatrali.

TRIBUNALE

Altro edificio inutile ai fini dell'avventura, perché chiuso e inutilizzato in questi giorni. Comunque è un piccolo edificio in legno con un palco per il giudice (in genere un funzionario che ora è chiuso nel Palazzo Governativo) e delle sedie su cui vengono fatti sedere i litiganti o gli imputati. Non è previsto posto per un pubblico, fatta eccezione per dieci testimoni che devono essere presenti, come regolato dal codice di leggi di Clavasium.

ACCADEMIA DI MAGIA

Questo è un piccolo edificio isolato dagli altri, nel quale si incontrano periodicamente gli utori di magia della città per scambiarsi informazioni, oggetti magici o generalmente per trovarsi con qualcuno che non veda la magia come il demone incarnato. I maghi della città non sono particolarmente potenti, e in genere passano il tempo a vantarsi di nuovi incantesimi che in altre città sarebbero considerati elementari. Oltre a ciò i maghi dell'accademia (ce ne sono in tutto una ventina) sono particolarmente mal disposti verso gli stranieri: una volta Olynthus ha tentato di introdursi in questo ambiente, ma la gelida accoglienza che ha riservato l'ha fatto desistere, sebbene sia più potente della maggior parte dei maghi presenti nell'accademia stessa.

L'accademia è composta principalmente da un unico stanzone che funge anche da libreria, con libri disposti in scaffalature che arrivano anche a dieci metri d'altezza e sono raggiungibili tramite scale. La maggior parte di questi testi sono di iniziazione alla magia, e pressoché inutili. Molti sono copie di libri della biblioteca, trascritti dai solerti amanuensi. Ci sono anche dei piccoli laboratori che si affacciano allo stanzone principale, ma non vengono quasi mai utilizzati.

L'accademia è stata ufficialmente allertata dai Paladini, che ne richiederebbero l'impiego militare. I maghi della città però non sono in grado di fornire un valido aiuto contro i non-morti: i più solerti pattugliano le mura assieme ai paladini, ma sarebbero molto più utili impugnando forconi. Molti altri preferiscono commentare la guerra all'interno del loro salotto, discutendo su come fare in teoria a vincerla.

Se i PG entrano qui dentro ci saranno sempre tre o quattro maghi che stanno discutendo su quest'argomento, e che inviteranno i PG a uscire in quanto non-maghi. Nessuno riconoscerà Olynthus. L'unico momento in cui qui dentro non ci sarà nessuno sarà durante l'eventuale assalto in massa della seconda parte.

L'accademia della magia è uno degli edifici che compongono il simbolo di CCNDEN. Se i personaggi superano una prova con CD 15 in Cercare scoprono che sul retro dell'edificio è appesa una targa commemorativa in marmo, oramai rovinata dal tempo. Questa targa recita: "Ringraziamo il nostro beneamato Sommo Sacerdote [segue un nome cancellato], che ha reso possibile la costruzione di questo magnifico orfanotrofio. Che l'Unico l'abbia sempre in gloria e l'accoglia tra le sue luminose braccia quando il suo tempo su questa terra giungerà al termine. Clavasium, 809".

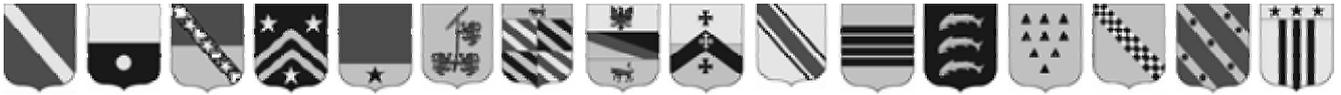
Chiaramente il nome cancellato è quello di CCNDEN.

TEMPLI MINORI: DELLA REDENZIONE E DEL SACRO CONSIGLIO

Oltre al tempio principale dentro alla città ci sono due templi minori dell'Unico: uno è quello della Redenzione (retto dal sacerdote Octavius e l'altro è quello del Sacro Consiglio (retto dal sacerdote Calistus)). Queste sono piccole versioni del Duomo principale, senza ambienti secondari come le cappellette che si possono trovare là. Principalmente sono composti da un unico ambiente spartanamente decorato, con vetrate abbastanza misere ed un altare in ottone al centro dell'edificio. Sono presenti quadri che ricordano le scene dei profeti dell'Unico, nonché banconi in legno per permettere ai fedeli di assistere ai riti. In ogni tempio si possono trovare sempre ad ogni ora un paio di sacerdoti in preghiera, oltre al sacerdote rettore del tempio.

Entrambi i sacerdoti sono persone particolarmente opulente e di mentalità gretta e corrotta, che si sono fatte assegnare questi posti solo grazie al potere politico delle loro famiglie. Il primo è (falsamente) umile e servizievole, mentre il secondo è sicuro di sé e arrogante. Non esiteranno un attimo ad allertare le guardie se scopriranno che i personaggi sono dei non-morti. Il tempio del Sacro Consiglio era frequentato abbastanza spesso da Helvia, che qui dentro verrebbe riconosciuta abbastanza facilmente.

In verità il tempio del Sacro Consiglio ha anche una particolarità che lo rende quantomeno architettonicamente bizzarro: nel centro del tetto si innalza un'antiestetica torre di diversi metri. Il centro della torre è vuoto, e le pareti sono interrotte da numerose finestre per permettere alla luce di entrare. Questa particolarità è dovuta al fatto che il tempio del Sacro Consiglio è uno degli edifici che compongono il simbolo di CCNDEN. Se i personaggi superano una prova in Cercare con CD 15 scoprono che dentro l'edificio è appesa una targa commemorativa in marmo, oramai rovinata dal tempo. Questa targa recita: "Ringraziamo il nostro beneamato Sommo Sacerdote [segue un nome cancellato], che ha reso possibile la costruzione di questo magnifico monumento alla gloria dell'Altissimo. Che l'Unico l'abbia sempre in gloria e l'accoglia



tra le sue luminose braccia quando il suo tempo su questa terra giungerà al termine. Clavasium, 809". Helvia non aveva mai notato questa targa.

Chiaramente il nome cancellato è quello di CCNDEN.

PIAZZE

Oltre a quella del mercato nella città sono presenti altre due piazze più o meno grandi, e in entrambe queste al centro vi sono splendide fontane con dei gruppi di statue dall'aspetto magnifico.

La piazza "del Drago" si presenta così

La piazza a pianta circolare è veramente maestosa, con ciottolato in pietra bianca e grigia. Al centro spicca una maestosa fontana composta da un gruppo in marmo bianco, rappresentante un magnifico combattente con le insegne dei Paladini sul petto che si interpone tra un'indifesa fanciulla e un possente drago sputacqua. Il gruppo è completato da quindici bellissime fanciulle che attorniano il combattimento reggendo delle cornucopie da cui normalmente uscirebbe dell'acqua. Adesso la fontana è asciutta.

Questa fontana fu fatta costruire a suo tempo da CCNDEN. Se i personaggi superano una prova in Cercare con CD 15 scoprono che sul parapetto della fontana (alto non più di quaranta cm), verso il tribunale è scolpita una piccola targa commemorativa in marmo, oramai rovinata dal tempo. Questa targa recita: "Ringraziamo il nostro beneamato Prelato [segue un nome cancellato], che ha reso possibile la costruzione di questo magnifico inno alla gloria dell'Altissimo. Che l'Unico l'abbia sempre in gloria e l'accoglia tra le sue luminose braccia quando il suo tempo su questa terra giungerà al termine. Clavasium, 805". Nessuno dei PG aveva mai notato questa targa.

Chiaramente il nome cancellato è quello di CCNDEN.

La piazza "del Tempio" si presenta così

Questa piazza in pianta rettangolare è veramente di dimensioni ridotte, ma un tempo doveva apparire molto gradevole. Ora la vicinanza alle porte della città ha reso questo posto meno attraente rispetto a qualche tempo fa. Al centro spicca una fontana composta da un gruppo in ossidiana, rappresentante una fedele riproduzione del Duomo dell'Unico. Attorno a questa otto sacerdoti, fuori scala rispetto al tempio, col capo chino e la testa rasata sembrano assorti in preghiera. Normalmente dai loro piedi partirebbero getti d'acqua, ma adesso la fontana è asciutta.

Questa fontana fu fatta costruire a suo tempo da CCNDEN. Se i personaggi superano una prova in Cercare con CD 15 scoprono che sul parapetto della fontana (alto non più di quaranta cm), verso il tribunale è scolpita una piccola targa commemorativa in marmo, oramai rovinata dal tempo. Questa targa recita: "Ringraziamo il nostro beneamato Sommo

un nome cancellato], che ha reso possibile la costruzione di questo magnifico inno alla gloria dell'Altissimo. Che l'Unico l'abbia sempre in gloria e l'accoglia tra le sue luminose braccia quando il suo tempo su questa terra giungerà al termine. Clavasium, 806". Nessuno dei PG aveva mai notato questa targa.

Chiaramente il nome cancellato è quello di CCNDEN.

In periodo di guerra, per il razionamento dell'acqua, le fontane non sono operative.

PARCHI

In città sono presenti due bellissimi parchi, che la guerra non ha fatto dimenticare di curare.

Il primo (il Parco del Teatro) si trova nella zona ricca della città, direttamente davanti al teatro. Molti togati o ricchi commercianti con attività oramai lanciate trascorrono qui il proprio tempo. In mezzo al parco si trovano statue di ogni tipo, rappresentanti profeti o seguaci dell'Unico dei tempi passati. Nessuna di queste statue è stata fatta costruire da CCNDEN.

Molto più grande è il Parco degli Angeli, che si trova perfettamente al centro di Clavasium. Nel parco si trovano sempre tantissimi cittadini normalmente intenti a ozio o divertirsi. In periodo di guerra però il parco è frequentato da persone sull'orlo della disperazione, che hanno perso tutto e non hanno più niente da fare durante il giorno. L'atmosfera del parco è quindi decisamente cupa. Ci sono diversi sentieri che percorrono il parco, con alberi e piante di molte specie, e al centro del parco stesso si trova la fontana più bella di tutta Clavasium:

La visione che si para davanti ai vostri occhi è a dir poco celestiale ed in contrasto con la cupa atmosfera del parco: una serie di fontane circolari collegate tra di loro mostra tutto il proprio splendore in mezzo al parco. La fontana centrale, decisamente più grande delle altre, è in marmo bianco e rappresenta un gruppo di 8 angeli, la cui armonia traspare dai lineamenti del viso. Questi angeli, alti 4 metri l'uno hanno le braccia innalzate verso l'alto per pronunciare ringraziamenti verso l'Unico e al fianco portano una gigantesca spada rinfoderata, per ricordare ai cittadini che la pace va conquistata. Attorno alla fontana principale si trovano quattro dependance più piccole sempre impreziosite da sculture in marmo bianco. Queste raffigurano i primi 4 Sommi Sacerdoti di Clavasium, e emanano una santità quasi tangibile.

Questa fontana è l'edificio centrale che compone il simbolo di CCNDEN in Clavasium. Fu fatta costruire da lui circa 500 anni prima dell'avventura. I giocatori potranno scoprire il periodo temporale in cui cercare informazioni negli Archivi Segreti proprio consultando la targa in marmo appesa anche in questa fontana: difatti se i PG superano una prova in Cercare con CD 15 scoprono che sul parapetto della fontana (alto non più di quaranta cm), verso il tribunale è scolpita una piccola targa commemorativa in marmo, oramai rovinata dal tempo. Questa targa recita: "Ringraziamo il nostro beneamato Sommo



Sacerdote [segue un nome cancellato], che ha reso possibile la costruzione di questo magnifico inno alla gloria dell'Altissimo. Che l'Unico l'abbia sempre in gloria e l'accolga tra le sue luminose braccia quando il suo tempo su questa terra giungerà al termine. Clavasium, 810". Nessuno dei PG aveva mai notato questa targa.

Chiaramente il nome cancellato è quello di CCNDEN.

MURA CITTADINE

Le mura che circondano la città di Clavasium sono in pietra massiccia, alte 9 metri e spesse 6 metri. Certamente è anche grazie alle sue poderose mura se fino ad adesso Clavasium è riuscita in qualche modo a limitare le perdite durante l'assedio. La parte alta delle mura è percorsa da un lungo camminatoio che permette alle pattuglie di sorvegliare la situazione. L'accesso al camminatoio dalla parte interna delle mura è reso agevole da numerose scale di accesso poste ad intervalli regolari dalla parte interna delle mura. Le scalinate sono intervallate di circa 50 metri tra di loro e sono segnalate con delle torce, per cui se qualcuno sale ha buone probabilità di essere notato dalle pattuglie di guardia. Dalla parte interna è comunque possibile scalare la parete delle mura se si superano 2 prove in scalare con CD 10. Se si utilizza anche solo una corda per salire la classe di difficoltà scende a 5. Dall'esterno la situazione è completamente differente; la parete è liscia e non presenta appigli ed è necessario utilizzare delle corde sia per la salita che per la discesa (per scalare senza corde è necessaria una prova in Scalare con CD 30. Se i PG provano a fuggire dalla città devono riuscire a nascondersi dalle varie pattuglie di guardia sulle mura, che percorrono incessantemente il perimetro in direzioni opposte. Se i PG aspettano che le pattuglie abbiano raggiunto la distanza massima da loro potranno farcela con una prova in Nascondersi con CD 10. Se utilizzano una scala per salire sulle mura la CD aumenta di 5, così come aumenta di 5 se provano a farlo di giorno. In ogni caso non avranno più di 5 round prima che una pattuglia, notando dei movimenti sospetti, arrivi sul posto e dia l'allarme, recuperando tra l'altro eventuali corde.

La città ha anche due porte di ingresso che però negli ultimi due mesi sono state sbarrate e rinforzate. Per ulteriore misura di sicurezza i paladini hanno accumulato delle barricate all'interno del mastio delle porte e hanno minato con l'Inferno Nero le due aree.

LA TORRE ABBANDONATA

Questo edificio è composto dai fatiscanti resti di quella che un tempo era un torre che fungeva da osservatorio astronomico.

Col tempo questa torre è caduta in rovina, e ora addirittura una parte ha ceduto all'inesorabilità del tempo. Nella torre ci sono tante diverse stanze oramai vuote e impolverate, che vengono utilizzate di nascosto dai bambini di Clavasium come posto segreto dove trovarsi a giocare. Da quando però è iniziato l'assedio nessuno ha più messo piede nella torre.

La torre abbandonata è uno degli edifici che compongono il simbolo di CCNDEN. Se i personaggi superano una prova in Cercare con CD 15 scoprono che sul retro dell'edificio è appesa una targa commemorativa in marmo, oramai rovinata dal tempo. Questa targa recita: "Ringraziamo il nostro beneamato Sommo Sacerdote [segue un nome cancellato], che ha reso possibile la costruzione di questo magnifico osservatorio astronomico, con il quale avvicinarsi sempre più all'Altissimo e alla sua imperitura magnificenza. Che l'Unico l'abbia sempre in gloria e l'accolga tra le sue luminose braccia quando il suo tempo su questa terra giungerà al termine. Clavasium, 809".

Chiaramente il nome cancellato è quello di CCNDEN.

IL QUARTIERE POVERO E L'INGRESSO ALLE CATAcombe

La parte della città racchiusa da mura interne è un quartiere prevalentemente povero al centro del quale si trova l'ingresso alle catacombe. All'inizio dell'avventura le catacombe vengono fatte crollare per un'incursione di non-morti dal sottosuolo, e questo ingresso nel terreno scenderà per una ventina di metri incontrando a varie altezze diversi corridoi crollati. Per ogni evenienza due paladini piantano sempre l'ingresso.

LA CASA PRIVATA CON UN SIMBOLO

Questo edificio è una normalissima casa privata d'epoca in pietra, con la sola stranezza architettonica di avere un tetto piatto sormontato da una cupola. Adesso è di proprietà di una ricca famiglia di commercianti che in periodo d'assedio se ne stanno tutto il giorno chiusi in casa.

Questa è uno degli edifici che compongono il simbolo di CCNDEN. Se i personaggi superano una prova in Cercare con CD 15 scoprono che sul retro dell'edificio è appesa una targa commemorativa in marmo, oramai rovinata dal tempo. Questa targa recita: "Ringraziamo il nostro beneamato Sommo Sacerdote [segue un nome cancellato], che ha reso possibile la costruzione di questo magnifico Oratorio, che permetterà ai nostri giovani di abbracciare i dettami dell'Altissimo. Che l'Unico l'abbia sempre in gloria e l'accolga tra le sue luminose braccia quando il suo tempo su questa terra giungerà al termine. Clavasium, 809".



PRIMA PARTE: VERSO GERMANICUS

LA CASA DEI PERSONAGGI E MARTHIA

IL CARATTERE E LA STORIA DI MARTHIA

Marthia è un personaggio veramente fondamentale per tutti e quattro i personaggi, per cui è molto probabile che andranno a trovarla subito dopo essere usciti dalle catacombe. Quando incontreranno Marthia per la prima volta consegnare l'ALLEGATO 1.6, che ne contiene il ritratto.

Marthia è una donna forte, o meglio una donna che gli anni ed il dolore hanno temprato. Una volta di sicuro attraente, negli ultimi anni la bellezza è sfiorita per far posto ad una figura che oramai sembra scavata nella roccia. Circa venti anni prima dello svolgersi dell'avventura, Marthia era una donna felice e contenta che non poteva chiedere di più alla vita. Aveva 3 bellissimi figli ed un marito onesto e lavoratore. Ad un certo punto è successo qualcosa (24 anni fa circa) che ha cambiato radicalmente la sua esistenza; il marito si è invaghito di una danzatrice ed è fuggito da Clavasium, lasciando Marthia da sola a dover gestire 3 figli. Dopo un primo momento di sconforto però si è rimboccata le maniche e si è cercata un lavoro, seppur umile per raggranellare qualcosa. Comunque Marthia rinsaldò tantissimo la propria fede nell'Unico dopo questo evento, e tuttora la fede cieca e fortissima è uno degli elementi più caratterizzanti di Helvia.

Certo che comunque la vita era veramente pesante da portare avanti. Oskar non ne voleva sapere di lavorare, sempre impegnato tra un viaggio e l'altro, e sebbene Fabian potesse già incominciare a fare qualcosina era troppo impegnato a suonare il suo preziosissimo sitar. Chi paradossalmente dava sempre una mano era Olynthus, che non solo si era accollato tutti i lavori domestici ma che anche faceva dei piccolissimi lavoretti per portare a casa almeno delle mance. Un bel giorno (18 anni fa circa) però Oskar decise che avrebbe voluto portare i suoi tre nipotini con sé nei suoi viaggi, per "insegnare quello che c'era bisogno di sapere". Chiaramente Marthia era fortemente contraria, e litigò con il fratello. Alla fine il ladro ebbe la meglio, e portò con sé i due nipoti più grandi: Helvia rimase con la madre, perchè troppo piccola per viaggiare. Questo per Marthia fu un colpo durissimo, perchè i figli erano veramente tutto ciò che lei aveva. Ma tirò avanti lo stesso.

Da lontano comunque Olynthus contribuì sempre economicamente alla famiglia, mandandole tutto il denaro che racimolava lavorando e tra l'altro studiando allo stesso tempo (Olynthus è decisamente forte di carattere in questo senso).

Nel frattempo Helvia cresceva, e Marthia riuscì a instillarle tutta la sua fede, tant'è che Helvia decise di entrare prima nella Chiesa e poi nelle Spade dell'Unico. Tra l'altro fu proprio grazie ai soldi inviati da Olynthus e ai sacrifici immensi compiuti da lei stessa che Marthia riuscì a pagare la retta per permettere alla figlia di studiare. Dopo un po' poi le cose incominciarono a migliorare, perchè lavorando per le Spade dell'Unico Helvia poteva portare a sua madre del denaro invece che pesare sulle sue spalle.



Figura 3: Marthia

Con questa differenza di comportamento verrebbe da pensare che nel periodo precedente allo svolgimento dell'avventura l'amore di Marthia fosse rivolto solamente a Olynthus ed Helvia, ma non è così. L'amore della mamma è sempre stato diviso equamente tra i tre figli anzi, proprio perchè Fabian era quello che le dava più preoccupazioni, in qualche modo cercava di essergli più vicino e di aiutarlo, suscitando un minimo di risentimento in Olynthus ed Helvia. Di certo Marthia ci restava molto male nel vedere Fabian comportarsi nel modo che alla fine aveva contraddistinto il padre, e ogni volta che viene a sapere di qualche bravata amorosa del primogenito ci resta particolarmente male.

Anche Oskar, pur essendo il fratello minore di Marthia, era visto da lei come un figlio. In fondo gli anni che li separano sono molti e visto che è stata lei a badare ad Oskar quando era piccolo, in fondo lo vede come un figlio scavezzacollo ed un po' cresciuto.



Un anno fa tutti sono ritornati, e da allora Marthia è stata felicissima. Le mancavano da morire i suoi figli, e in fondo anche suo fratello: difatti si è anche riappacificata con Oskar, che gli aveva allontanato i tanti preziosi figli. Tutti andarono a vivere a casa di Marthia, e con gli stipendi di Helvia e Olynthus l'ultimo anno ha rappresentato una parentesi economicamente felice per la vita della madre, oltre che a un periodo di immensa felicità. Purtroppo Fabian persisteva nella sua vita "leggera", e questo era l'unica causa di continui, piccoli, dissapori tra i due.

E poi tutti i suoi piccoli "tesori" sono morti. Da due mesi ormai Marthia è disperata, si chiede cosa può aver fatto di male per meritare da parte dell'Unico una punizione tanto grave: l'aver perso tutta la famiglia nella Grande Incursione l'ha provata tantissimo. Ricevere una lettera da parte dello Scudiero dell'Unico in persona per elogiare il comportamento eroico della figlia durante la Grande Incursione è stato motivo di orgoglio, ma chiaramente una lettera non potrà mai colmare il vuoto lasciato dietro di sé. Tra l'altro Marthia ha ricevuto, per poter affrontare la vecchiaia un po' più serenamente, un premio di 50 MO da parte dei paladini per la morte della sua unica figlia rimasta in vita.

L'INCONTRO CON I FIGLI E OSKAR

Quando i PG si presentano da lei Marthia sverrà per la commozione, non potendo credere ai suoi occhi. Nel momento in cui i PG le riveleranno la loro condizione si rivelerà comunque ferma e sicura nel proprio amore, dicendo che le vie dell'Unico sono molte ed imperscrutabili e che se sono così un motivo di sicuro c'è. Aiuterà moltissimo soprattutto Helvia dicendo di non perdere la fede nel proprio dio e di essere speranzosa e si rivolgerà paternamente a Fabian, facendogli capire che era destino che la strada del seduttore non portasse a buoni frutti e che ora si potrà dedicare a qualcosa di veramente importante. Chiaramente però allo stesso tempo proverà a consolarlo, perchè il suo amore non ha veramente limiti.

Se i figli comunque spiegano la profezia ed il ruolo di Hector nella vicenda la madre cercherà di aiutarli in tutti i modi possibili ed immaginabili.

Di sua spontanea volontà Marthia consiglierà ai figli di truccarsi per mimetizzare la loro condizione e di andare a comprare altri trucchi. Infine consiglierà loro di essere cauti a parlare con chiunque, perchè pochi accetterebbero il fatto che sono non-morti.

Molto probabilmente i PG chiederanno a Marthia di raccontare i loro ultimi minuti. La parte che segue è praticamente da leggere inserendo le frasi tra virgolette in un discorso o dialogo organico. La parte importante è in verità l'ultima, quella in cui Marthia accenna al riconoscimento ricevuto dai Paladini: visto che potrà fornire un indizio fondamentale per entrare nel Palazzo è importante che tutti i master leggano l'ultima frase di questa "ricostruzione" così com'è.

La madre rivelerà che "la sera della Grande Incursione (eventualmente spiegherà cosa si intende a Clavasium con questa dicitura) Helvia è entrata in casa di corsa avvertendo del pericolo che si stava avvicinando, e Oskar, Olynthus e Fabian si sono attardati". Marthia rivelerà che "la figlia l'ha trascinata via di peso e affidata ai vicini di casa che stavano già correndo via, mentre lei si è fermata ad aspettare i fratelli e lo zio. L'ultima cosa che ha visto a questo riguardo sono stati dei non-morti avvicinarsi alla porta di casa con la lama di Helvia che implacabile li abbatteva, ma troppo lentamente". Marthia dirà che "a quel punto sono arrivati dei paladini a prelevarli, e che entro la mattina dopo la falla nelle difese era stata chiusa, ma che i suoi figli erano tutti caduti in battaglia". La madre riferirà poi che "un paio di giorni dopo è stata contattata dallo Scudiero dell'Unico che le ha notificato che sua figlia si era comportata da vera e propria eroina durante la Grande Incursione, salvando tantissime vite".

A questo punto se Marthia approfondirà la questione potrà ricevere l'ALLEGATO 1.16, contenente la lettera ricevuta da Marthia da parte del Scudiero dell'Unico.

Se i PG chiedono a Marthia dei trucchi per potersi camuffare questa darà loro quanto dispone, ossia dei trucchi a malapena sufficienti per mascherare molto approssimativamente tutti quanti. In un paragrafo seguente verrà trattato il problema dei trucchi e del camuffarsi.

SE I FIGLIOLETTI CHIEDONO SOLDI...

Potrebbe capitare che i figli chiedano soldi a Marthia o che discutano con lei dicendo di aver bisogno di grosse quantità di denaro. In questo caso la madre non avrà dubbi, e consegnerà immediatamente ai nipoti la buonuscita per la vecchiaia di 50 MO consegnata dai paladini.

Potrebbe darsi che questi soldi non bastino ai PG, e che chiedano a Marthia se non ha qualcosa da vendere o da impegnare. A questo punto Marthia offrirà i pochi gioielli di famiglia restanti per ottenere dei soldi. Riferite ai PG che il fatto che Marthia tiene da morire a quei gioielli e il fatto che li offra è un atto di estrema generosità che neanche quando era sul lastrico dopo la fuga del marito aveva fatto.

Superando una prova in valutare CD 10 i PG scopriranno che i gioielli valgono 500 MO. Se dovessero fallire la prova riferite che i gioielli valgono 550 MO.

I gioielli (due anelli, una collana e un diadema) possono essere venduti o impegnati al Robivecchi della città, e se i personaggi non ci penseranno da soli Marthia dopo aver dato i gioielli riferirà anche questo particolare.



L'EQUIPAGGIAMENTO DEI PERSONAGGI

Nella loro dimora i PG troveranno la parte rimanente del loro equipaggiamento.

Olynthus: Il libro di incantesimi, La perla del potere, le pergamene, la pozione di *Scudo della fede +4* e gli occhiali della vista minuziosa.

Oskar: La seconda spada magica, la borsa capiente, gli attrezzi da scasso ed il libro degli incantesimi.

Fabian: Sitar dell'evocazione, una pozione di *Movimenti da Ragno* ed una di *Sfocatura*.

Inoltre troveranno le classiche cose che un avventuriero si porta dietro: zaini, torce, acciarini, corde e tutti i classici averi che una persona può possedere.

Consegnate ai PG l'ALLEGATO I.14

RACIMOLARE MONETE D'ORO

In quest'avventura le monete d'oro hanno un'importanza vitale, perchè molte informazioni possono essere ottenute più facilmente con il denaro e alcune strade per entrare dentro il palazzo richiedono ingenti quantità di denaro.

I SOLDI DI MARTHIA E I GIOIELLI DI FAMIGLIA

Come già accennato Marthia conserva ancora qualche preziosissimo monile di famiglia e ha la "pensione" consegnata dai paladini. Se glielo chiedono consegnerà ai PG tutto, ossia l'equivalente di 50 MO e monili per un valore totale di 500 MO.

LO STIPENDIO DI OLYNTHUS

Come spiegato nella sezione della biblioteca se ad Olynthus viene in mente di chiedere esplicitamente, il master può ricordargli che non ha ancora ritirato lo stipendio nella biblioteca per il mese di february perchè è deceduto il giorno prima. Chiaramente nessun personaggio non giocante deve ricordare questo particolare a Olynthus. Lo stipendio è di 50 MO.

I FURTI AL MERCATO

Nel mercato cittadino è possibile per Oskar provare a depredate qualche borsello che sembra più ben messo degli altri. Se i PG cercano di derubare una persona a caso al mercato ci riusciranno con una prova in Lesto di Mano con CD 18. Se i PG provano però fate una prova di Osservare senza modificatore con CD 18; se la prova riesce significa che qualcuno ha notato il furto e darà subito l'allarme alla pattuglia di paladini più vicina. In caso vada tutto bene i PG troveranno 1d6+2 MO nel borsello rubato. Se i PG cercano qualcuno benestante la prova di Lesto di Mano ha CD 20, ma nel borsello saranno presenti 2d6+8 MO. Se i PG cercano di derubare direttamente un commerciante la CD sale a 25, ma è

più facile che vengano notati (la prova di Osservare ha solo CD 15). In questo caso però nel borsello sarebbero presenti 2d10+20 MO.

Ricordiamo che rubare è un atto illegale e se Helvia lo acconsente non avrà più speranze di redimersi nei confronti dell'Unico (vedi capitoli successivi). In particolare gli unici che possono rubare senza problemi di "morale" sono Oskar e Fabian. Se gli altri due acconsentiranno esplicitamente o "di fatto" (ricordo che Olynthus è intelligentissimo e capirà menzogne o giochetti "banali") dovranno essere penalizzati in fase di valutazione nell'interpretazione.

Ricordiamo anche che nel mercato sono presenti sempre almeno due pattuglie di Paladini che proveranno ad inseguire i PG se qualcuno urlerà o chiamerà l'attenzione.

I FURTI NEI NEGOZI

Vale quanto detto per il mercato, dove la prova di Lesto di Mano ha CD 25, quella di Osservare ha CD 10 ma il contenuto della cassa è di 2d20+40MO. Se i PG riescono a distrarre (con qualche sistema intelligente, magari addormentandolo) il proprietario del negozio la riuscita del tutto sarà automatica. Anche in questo caso il tutto va comunque considerato un furto!

FABIAN VA DALLE AMANTI

Un metodo particolarmente efficace di ottenere soldi da parte di Fabian è quello di andare a battere cassa da alcune amanti presenti nella città. Se il giocatore che interpreta Fabian chiederà a chi può rivolgersi per ottenere del denaro il master riferirà che sono due le possibili candidate, Flavia e Apollonia. Flavia, donna molto magra, alta e avvenente è la moglie di un ricco mercante che lavora in un negozio lontano dalla casa. Flavia è sempre a casa da sola di giorno, mentre di notte c'è anche il marito. Fabian è a conoscenza di questi particolari e difatti va sempre a trovarla di mattina. Se sarà da sola Flavia e vedrà il proprio amante preferito (non l'unico) gli salterà al collo sull'uscio, dicendogli che gli era mancato da morire. Chiaramente proverà a baciarlo e in generale a trascinarlo nel letto. Se riuscirà anche solo a baciarlo si accorgerà che qualcosa non va e avrà un bonus di +15 nel capire che qualcosa non va come dovrebbe. In particolare l'alito da morto (in tutti i sensi...) sarà veramente un campanello d'allarme. Se Fabian spiegherà di avere bisogno di denaro e metterà in evidenza la massima urgenza Flavia potrà anche pensare di accontentarlo. La discriminante in questo senso sarà la dolcezza e il fascino che mostrerà Fabian e la bontà della scusa con la quale non la porterà a letto (novità assoluta per il bardo). Flavia avrà a disposizione 30 MO da dare sull'unghia all'amante.

Apollonia invece è la moglie di un ricco togato, bassolina, con i capelli ricci e rossi e un sorriso molto accattivante. Entrambi sono sempre soli in casa, e in genere gli appuntamenti vengono organizzati da una servetta (anche lei passata sotto le



grinfie di Fabian) quando per qualche motivo il nobilotto deve assentarsi. Per tutti i giorni dell'avventura però il togato non si assenterà da casa, e per strappare dei soldi ad Apollonia Fabian dovrà passare tramite la servetta (che normalmente vive in una casa a sè stante), far uscire con qualche scusa l'amante e parlarle fuori casa (in questo senso, come sempre la servetta NON sarà propositiva).

Se proverà a bussare alla porta di Apollonia aprirà il togato che caccerà Fabian in malo modo, pur ignorando la tresca della moglie. Apollonia davanti al marito chiaramente negherà di conoscere Fabian e si arrabbierà da morire con lui se in qualche modo farà insospettire il marito, vanificando ogni eventuale tentativo futuro di batter cassa (eccezion fatta per le minacce, come spiegato nel paragrafo seguente).

Apollonia sarà comunque stizzita se Fabian la farà chiamare fuori casa, ma accetterà di vederlo. Si sentirà molto triste al sapere che il suo amante ha bisogno di soldi, e consegnerà a lui gli orecchini che porta in quel momento (valore: 20 MO ciascuno) praticamente senza problemi. Questo perchè cercherà in tutti i modi di tornare il più velocemente possibile dal marito per non farlo insospettire, e non si esporrà in effusioni perchè sarà troppo tesa per pensare alla dolcezza. Chiaramente ha le normali probabilità di accorgersi che Fabian è un non-morto, diminuite come per Flavia se lui stupidamente prova a baciarla.

Eventualmente ricatti del tipo "Dirò tutto a tuo marito se non mi dai i soldi" sortiranno l'effetto desiderato con entrambe le donne, però non sarà assolutamente lo stile di Fabian (sempre charmante e mai ricattatore) e bisognerà tenerne conto in fase di valutazione nell'interpretazione.

FABIAN DA' SPETTACOLO

A Fabian potrebbe venire in mente di esibirsi per racimolare qualche soldo. Di sicuro l'abilità per farlo non gli manca ma avere tanta gente attorno aumenta di sicuro in modo esponenziale il rischio di essere scoperti. Ed essendoci tantissimi modi per ottenere del denaro questo sarà certamente un rischio gratuito. Calcolate che su un'esibizione riuscita (prova in Intrattenere[Canto] o Intrattenere[Sitar] con CD 20) ogni persona è disposta a donare in media 2 MA.

- ✦ Locanda di Alassa: 20 persone +2 per ogni punto per cui la prova di intrattenere è maggiore di 20
- ✦ Lo scudo dorato: 20 persone +2 persone per ogni punto per cui la prova di intrattenere è maggiore di 20
- ✦ Per strada: 10 persone +4 persone per ogni punto per cui la prova di intrattenere è maggiore di 20

Il problema è che a fine dell'esibizione dovete effettuare una prova in Percepire Inganni per vedere se uno dei presenti lo ha riconosciuto. I modificatori alla prova di percepire inganni sono i seguenti:

- ✦ CD Base: Identica al valore della prova di Camuffarsi di Fabian
- ✦ Usa "Camuffare sè stesso": +10

- ✦ Usa il proprio Sitar: -15
- ✦ Si esibisce nella locanda di Alassa: -10
- ✦ Si esibisce per strada: -2
- ✦ Per ogni 2 persone che lo osservano: -1
- ✦ Si esibisce più volte: -5 per ogni prova precedente

Se il tiro riesce qualcuno dei presenti si insospettisce e incomincerà ad accusare Fabian, dicendo frasi del tipo "Ehi, ma quello non è Fabian? Ma non era morto il giorno della Grande Incursione?" e probabilmente andrà ad avvisare i Paladini (ricordo che in città c'è la fobia che qualcuno sia un non-morto).

CHIEDERE SOLDI A GERMANICUS

Se i PG chiedono soldi a Germanicus dopo aver conquistato la sua fiducia, questi non avrà problemi a dar loro almeno 300 monete d'oro sull'unghia. In questo modo i PG potrebbero riscattare eventuali oggetti di famiglia dati in pegno in precedenza o rimborsare eventuali furti, anche se comunque questo non permetterà di recuperare tutti i punti sul rooster. Comunque se i PG hanno rubato e Helvia ne era a conoscenza, il ridare i soldi alla popolazione non permetterà alla ex-chierica di recuperare il favore del suo dio, ma permetterà di recuperare praticamente tutti i punti persi in precedenza sul rooster, migliorando l'interpretazione.

ALTRI SISTEMI

Se i PG sono così ingegnosi da riuscire a trovare altri modi di procurarsi dei soldi premiate il buon gioco di ruolo, tenendo sempre presente che qualsiasi azione che vada contro la morale o le leggi della città, se approvata o anche solo non impedita da Olynthus e Helvia comporterà delle penalità sul rooster e impedirà alla Paladina di redimersi con l'Unico.

GIRARE O NASCONDERSI NELLA CITTÀ

Una volta scoperte dal diario di Hector la gravità della situazione e il loro ruolo chiave nella vicenda, si suppone che i personaggi incominceranno a girare Clavasium alla ricerca di indizi su Hector, informazioni su Germanicus e modi di raggiungerlo. È molto probabile anche che i personaggi vogliano raggiungere Marthia, per informarla dell'attuale situazione. Di certo comunque sarà necessario da parte dei giocatori interfacciarsi con la città, pur avendo uno status (quello dell'essere non-morto) che li fa rendere poco graditi alla popolazione. Per questo motivo sarà necessario o quantomeno auspicabile camuffarsi in qualche modo per evitare di venire scoperti.



CAMUFFARSI

Il problema più grande dei PG sarà mascherare l'odore di decadenza che tutti e quattro i personaggi (ma in particolare Fabian) emaneranno. La carne dei quattro infatti come già accennato incomincerà a decomporsi dal risveglio nelle catacombe, e sebbene all'inizio questo processo sarà lento dopo due giorni i personaggi già emaneranno un odore molto caratteristico e sembreranno chiaramente di aspetto strano. Se proveranno a camuffarsi i PG subiranno penalità maggiori di giorno in giorno. Successivamente sono riportate le classi di difficoltà di alcuni tipici incontri.

Per mascherare l'odore e scurire la carnagione ci sono due metodi privilegiati (più qualsiasi che i personaggi saranno in grado di inventare). Il primo consiste nello sfruttare i pochi trucchi e profumi a disposizione di Marthia o di Alassa (entrambe hanno poco in casa e in basse quantità), il secondo invece consiste nel comprare quanto richiesto nella profumeria della città (questi trucchi invece daranno un bonus maggiore).

Poi ogni personaggio presenta delle ferite mortali, ma la maggior parte di queste ferite sono sul petto. L'unico che invece presenta delle ferite sul volto e sul collo è Fabian. Queste ferite diventeranno sempre più visibili man mano che passerà il tempo, perchè un effetto secondario dell'incantesimo di non-resurrezione aveva rallentato la decomposizione di queste ferite. Poi Hector stesso aveva tamponato le ferite alla bene e meglio, e difatti nelle catacombe queste ferite non erano visibili. Se Fabian non maschera queste ferite avrà le penalità dipendenti dal giorno raddoppiate (vedi tabella seguente).

Le classi di difficoltà da superare per evitare di venire riconosciuto come non-morto sono 5 se si incrocia casualmente qualcuno (questo tiro dovrebbe essere superato automaticamente il primo giorno e i giorni successivi se si utilizzano trucchi della profumeria). E 15 se si ha a che fare con qualcuno parlandogli per qualche minuto. Se l'interlocutore conosceva il personaggio in vita e sapeva della sua morte la classe di difficoltà aumenta di 10.

Ricordo infine che i tiri in camuffarsi sono segreti, ed è il master che deve effettuarli: solo il master sa effettivamente quanto un travestimento è buono. Un giocatore può avere solo un'idea della bontà del travestimento. I giocatori possono comunque 'prendere 10' ed anzi in questo caso sarebbe buona norma che lo facessero. Si ricorda che dopo un giorno i trucchi perdono la loro efficacia e vanno ripristinati.

Se qualcuno riconoscerà i personaggi come non-morti molto probabilmente segnalerà il fatto ai paladini e farà scattare l'allerta.

I modificatori condizionali a questa prova sono riportati nella tabella seguente:

- ✦ bonus base in Camuffarsi: identico a quello del personaggio che camuffa

- ✦ usano i trucchi di Alassa o Marthia: +5
- ✦ comprano i trucchi in profumeria: +15
- ✦ il primo giorno: -5 (Penalità raddoppiata per Fabian se non copre la ferita sul collo)
- ✦ il secondo giorno: -10 (Penalità raddoppiata per Fabian se non copre la ferita sul collo)
- ✦ il terzo giorno: -15 (Penalità raddoppiata per Fabian se non copre la ferita sul collo)
- ✦ il quarto giorno e successivi: -20 (Penalità raddoppiata per Fabian se non copre la ferita sul collo)
- ✦ Fabian usa 'Camuffare sè stesso' +20
- ✦ Provano a baciare qualcuno: -15

A questo punto è necessario fare una precisazione, che non sarebbe regolamentata dai manuali base di D&D: dopo essere diventati non-morti sembra che il carisma dei PG sia aumentato e non diminuito. Questo perchè il carisma non è indicativo solo di fascino o bellezza, ma anche di autocoscienza e conoscenza del proprio io, caratteristiche migliorate con la nuova forma acquisita. Per simulare il ribrezzo provato dalla gente comune nell'aver a che fare con un non-morto il PG dovrà applicare la penalità per camuffarsi dipendente dal giorno (tabulate in precedenza) a tutte le prove di carisma effettuate per interagire con persone che siano a conoscenza di chi hanno davanti. Per esempio una prova di Diplomazia effettuata il secondo giorno con Alassa se questa sa che i PG sono non morti subirà una penalità di -10.

GLI AMICI

Di certo i quattro personaggi non avevano grandi amici in città, ma soprattutto Helvia aveva un buon numero di conoscenti soprattutto tra i paladini. Anche Fabian, pur essendo arrivato da poco in città era già abbastanza noto tra le fanciulle.

Per questa ragione qualcuno potrà pensare di cambiare le fattezze del viso per non essere riconosciuto da qualche eventuale conoscente. Se proveranno a camuffarsi per non essere riconosciuti i personaggi dovranno superare una prova indipendente da quella per non venir identificati come non-morti con CD 15. Conoscenti stretti come Alassa o i superiori di Helvia (che saranno sempre in caserma) hanno dei bonus enormi per riconoscere una determinata persona e verranno ingannati solo se qualcuno ha delle idee veramente buone per camuffarsi, ma altrimenti è abbastanza semplice che i personaggi riescano a nascondersi, sfruttando la scarsa notorietà di cui per ora godono.

Un grosso problema è però rappresentato dall'armatura di Helvia, che la identifica univocamente come paladina. Se non coprirà tale armatura con dei vestiti sarà più difficile camuffarsi agli occhi dei paladini. D'altro canto se il giocatore che interpreta Helvia accetta senza fiatare di coprire i simboli del suo dio questo giocatore sarebbe da punire in fase di valutazione nell'interpretazione...

Chiaramente molti dei conoscenti dei personaggi fanno o immaginano che i quattro sono morti. Vedere una persona che si riteneva morta potrà far sì che il conoscente dia l'allarme ai



Paladini e faccia scattare l'allerta, se i personaggi non riusciranno a trovare una buona scusa.

LE PATTUGLIE

Per la città gireranno diverse pattuglie di Paladini, che faranno la ronda per mantenere il controllo sulla popolazione e evitare che questa perda il lume della ragione, ma anche per fermare eventuali incursioni dei non-morti come la Grande IncurSIONe che due mesi addietro ha mietuto tantissime vittime all'interno della popolazione (tra cui ricordo i PG).

Chiaramente a ridosso delle mura ci saranno molte più pattuglie, mentre nel centro della città ce ne saranno meno. In particolare non ce ne sarà praticamente nessuna nel quartiere più povero.

Ogni pattuglia è composta da 5 paladini e un tenente (in appendice sono riportate le statistiche), e le pattuglie gireranno indistintamente di giorno e di notte.

Molto probabilmente i personaggi non attireranno l'attenzione delle pattuglie, a meno che qualcuna noti qualcosa di particolare o riconosca Helvia o noti che uno dei PG è un non-morto. Di notte sarà più probabile che una pattuglia fermi i giocatori e chieda perchè sono in giro a un'ora così tarda (se i giocatori non forniranno una valida spiegazione allora daranno l'allarme). Se i PG girano per Clavasium incontrano mediamente una pattuglia ogni 2-3 ore passate in città o ogni mezz'ora se sono vicine alle mura. Se l'incontro avviene di notte, la pattuglia si fermerà per chiedere cosa stanno facendo i PG.

Chiaramente se i PG staranno all'erta e cercheranno di evitare pattuglie potranno farcela con buoni accorgimenti e superando una prova in Conoscenze [Tradizioni Militari] CD 12 ogni volta che dovrebbero incontrare una pattuglia.

FAR SCATTARE L'ALLERTA

Può capitare che un qualsiasi giocatore commetta un "pas-faux" e faccia capire a qualcuno di essere un non-morto o di essere qualcuno che doveva essere morto da un mese senza fornire una valida giustificazione. A questo punto le persone che intuiscono la verità si comporteranno a seconda del carattere (uno timido incomincerà a tremare e a chiedere pietà ai giocatori, mentre uno più spaccone magari proverà a fuggire intimando ai personaggi di stare lontani), e di certo se potranno avvertiranno le autorità del pericolo.

Se le Spade dell'Unico verranno a sapere che un gruppo di non-morti gira a piede libero in città preferirà non spargere troppo la voce per evitare che la popolazione cada nel più completo panico, ma aumenterà il numero delle pattuglie di ronda, le rafforzerà (da quel punto in avanti ogni pattuglia sarà composta da 8 paladini e 1 capitano) e darà disposizioni affinché queste pattuglie diventino molto più sospettose e si fermino a interrogare tutti quelli anche solo lontanamente strani.

In questo caso ogni pattuglia incontrata ha una possibilità su 3 di fermare i PG e chiedere loro spiegazioni

Addirittura se i paladini avranno a disposizione gli identikit incominceranno anche una ricerca capillare e faranno arrestare Marthia da una di queste pattuglie, se la madre stessa non verrà portata in un luogo sicuro. Se Marthia viene arrestata viene portata nelle prigioni del palazzo governativo, dove sarà trattata bene ma con fare sospettoso; in ogni caso, anche se i PG spiegano tutto a Germanicus, consiglierà di lasciarla lì per la sua sicurezza e per evitare problemi in città se la si vedesse di nuovo in circolazione.

Chiaramente se una pattuglia scopre i personaggi non esiterà ad utilizzare la forza per arrestare i personaggi, provando anche a utilizzare delle reti per catturarli e portarli "vivi" davanti alle autorità (vedi i paragrafi successivi per questa evenienza).

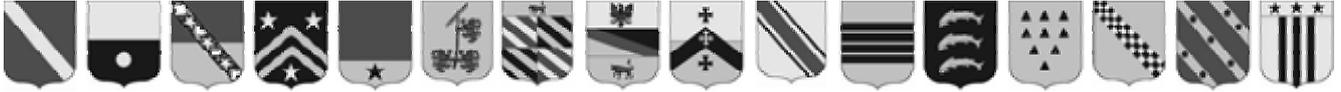
VENIRE PERQUISITI

In più occasioni potrebbe capitare che i PG debbano venire perquisiti da paladini o da guardie del palazzo, per evitare che questi nascondano armi. In questo caso non è così automatico che i PG vengano smascherati come non-morti come potrebbe sembrare a prima vista. A tutti gli effetti chi perquisisce effettua una prova in Osservare con un bonus di +10, contrapposto alle prove di Camuffarsi dei PG. Se questi si mostreranno collaborativi il bonus scenderà a +5 (perchè potranno scegliere per esempio di far perquisire più agevolmente le tasche invece che farsi controllare altre parti), se invece saranno restii il bonus aumenterà a +15. Comunque consiglierai di evitare che i PG vengano scoperti venendo perquisiti, perchè è quasi scontato che prima o poi questo avvenga. Fate però passare dei brutti momenti ai giocatori, che potranno avere il timore da un momento all'altro di venire individuati per quello che sono.

RISCOPIRE IL PASSATO

I personaggi al momento del risveglio non si ricordano niente della loro morte. L'ultima cosa che ricordano abbastanza nitidamente sono i fatti avvenuti fino alla notte di due giorni prima del decesso, perchè l'incantesimo ha fatto sì che le loro menti eliminassero la traccia di qualcosa di terribile come la propria morte.

Però in questo senso la mente non è un filtro così efficace, e dopo un po' di tempo di nuovo tra i vivi i giocatori si ricorderanno dei brandelli della loro morte: a questo proposito consegnare ai giocatori L'ALLEGATO 1.9 dopo un ora e mezza di tempo reale dall'inizio della partita, sempre che i giocatori non l'abbiano già ottenuto (successivamente è spiegato come). Si osservi come questo allegato in verità sia composto da quattro sotto-allegati. Questo è l'unico caso in cui i quattro giocatori riceveranno gli allegati tutti assieme. In genere di questo allegato si consegna solo il "pezzo" del giocatore che prova ad ottenerlo (di nuovo questo concetto è spiegato successivamente).



Se i giocatori interpreteranno i propri personaggi particolarmente bene potranno anche domandarsi come abbiano fatto a morire anche prima di incominciare a ricevere brandelli di visioni del passato. Per esempio potranno provare a sforzarsi particolarmente per tirare fuori qualche informazione dalla mente: in questo caso, se non è ancora stato consegnato, far superare al giocatore che si sforza una prova in carisma o intelligenza CD 5 ripetibile ogni ora e consegnata a chi supera tale prova il pezzo dell'ALLEGATO 1.2 che compete al giocatore che si sta sforzando.

Chiaramente se uno riceve un "pezzo" gli altri giocatori, non fessi, proveranno a prendere il proprio. Bene. Se questo avviene per puro gusto di ricerca di un allegato punire pure sia in fase di valutazione dell'interpretazione sia in fase di avanzamento nel roster. Invece se proveranno a giustificare questa ricerca motivandola con del GdR premiare questo dettaglio in tutti i livelli: un buon esempio di come questa parte possa essere giocata bene è descritto qui di seguito: i tre che non hanno trovato il pezzo non fanno nulla ignorando il fatto che il giocatore (e non il personaggio) ha ricevuto un pezzo di carta, mentre invece il personaggio che ha rammentato qualcosa spinge gli altri a provare a loro volta a ricordarsi di altri particolari, magari incoraggiandoli dopo un fallimento iniziale. Questo sempre nell'ottica di non premiare la ricerca degli allegati fine a se stessa.

Potrebbe anche capitare che i personaggi chiedano a Marthia di descrivere loro cosa è successo l'ultimo giorno della loro vita: in questo caso la madre rivelerà ai personaggi quanto sa, ossia quanto descritto nel paragrafo precedente. Queste informazioni permetteranno dei collegamenti allo sconvolto cervello dei personaggi.

Se i personaggi provassero infatti a sforzarsi di ricordare qualche particolare della loro morte dopo aver interrogato Marthia scoprirebbero di riuscire a ricordarsi ogni particolare, chiaramente previo superamento di una prova di carisma o intelligenza CD 10 ripetibile ogni ora: in questo caso si possono descrivere più nel dettaglio gli ultimi momenti di vita di ogni PG, tenendo in mente la "soggettiva" di chi sta cercando di focalizzare i propri pensieri. Fare riferimento a questo proposito al paragrafo "Gli ultimi momenti di vita dei PG" nell'introduzione. Potrebbe anche capitare che i giocatori siano titolati a sentire questa descrizione saltando l'ALLEGATO 1.2 (perchè parlano con Marthia prima di sforzarsi e prima che sia passata un'ora e solo dopo si sforzano). In questo caso consegnare comunque prima l'ALLEGATO 1.2, e solo successivamente, a seguito di ulteriori sforzi da parte del personaggio descrivere gli ultimi momenti

LA FEDE DI HELVIA

Chi chiaramente potrà essere fortemente sconvolta dall'essere passata a miglior vita è, oltre a Fabian, Helvia. Come da background Helvia ha una fortissima fede nell'Unico, e una volta risvegliata la paladina scoprirà suo malgrado di aver perso ogni possibilità di lanciare incantesimi divini e di utilizzare le abilità di classe da chierico e da paladino.

In verità l'Unico, buono e misericordioso non è affatto prevenuto perchè una delle sue seguaci è diventata un non-morto. In verità il dio giudica solo il cuore dei suoi fedeli, e quello di una persona non cambia per le azioni di altri. Se Helvia non riesce più ad accedere ai propri poteri divini è perchè, anche se magari non consciamente, si considera impura per via della nuova condizione. Difatti anche appena svegliata e ancora prima di accorgersi del nuovo stato la paladina non riuscirà ad accedere ai propri poteri divini pur non sapendo ancora a livello razionale di essere non-morto (ma qualcosa dentro di lei già lo sa).

Secondo background Helvia dovrebbe avere una fede incrollabile nell'Unico, e sua madre dovrebbe aiutarla in questo, visto che entrambe condividono la fede.

Helvia dovrà capire consciamente e inconsciamente che la forma del suo nuovo corpo potrà anche essere sbagliata, ma la sua fede è comunque rimasta immutata (ossia dovrà applicare ciò che ha sempre pensato, che i paladini sbagliano nel valutare tutto la forma e non dare la giusta importanza alla sostanza).

Se Helvia pregherà costantemente la propria divinità, le resterà fedele e continuerà a comportarsi come se fosse ancora una Paladina del proprio dio allora l'Unico in persona interverrà per lei, ridonandole tutti i poteri. Questo però potrà avvenire solo dalla seconda parte dell'avventura e solo se avrà precedentemente pregato a sufficienza e si sarà comportata come un paladino dovrebbe (per esempio dovrà spingere per salvare la città appena scoprirà di averne l'occasione, e via così). La discriminante per riprendere i poteri nella seconda parte è l'atteggiamento tenuto nella prima: se si sarà comportata a modo allora potrà riottenere i poteri. I personaggi avranno diverse modalità di risolvere i punti dell'avventura, alcune più legali altre più truffaldine. Chiaramente Helvia per riottenere i poteri dall'Unico dovrà opporsi a piè pari a quelle più truffaldine, soprattutto se richiedono l'uso della violenza. Certo che comunque qualcosa dovrà pur fare per salvare la città, quindi a questo proposito suggerisco come discriminante che non abbia compiuto atti di violenza o di furto contro altre persone (non è contemplato a questo proposito il danneggiamento di cose). In alternativa dovrà restare all'oscuro di cosa sta facendo il resto del gruppo se questo si comporterà in maniera poco legale, o quantomeno tentare di opporsi al furto in tutti i modi (mai da paladina dovrebbe giustificare la violenza fisica).

Per attenersi fedelmente al regolamento la modalità con cui Helvia riotterrà i poteri sarà particolare: la paladina dovrà provare a utilizzare un proprio potere, e se tutte le condizioni



descritte precedentemente sono avverate, poco prima di attingere al potere divino la paladina si potrà descrivere quanto segue ad Helvia:

Ti senti come in estasi divina e, con la stessa trance che hai provato qualche tempo fa, vedi una luce fortissima tutto intorno a te. Dopo qualche istante ti senti come "toccata" da una forza del bene e finalmente senti che il tuo legame con l'Unico si è rinsaldato.

Ora Helvia riuscirà ad invocare il potere divino: uno degli araldi dell'Unico (un planetar) è sceso sul piano materiale in forma invisibile e ha lanciato un incantesimo di Espiazione sulla Chierica. So benissimo che questa serie di eventi può sembrare inutile e venire condensata in un "Helvia riacquista i poteri", ma da regolamento per riappropriarsi di talune abilità di classe bisognerebbe lanciare un incantesimo di Espiazione, e quindi, per essere giustificati con eventuali squadre regoliste...

In ogni modo se l'Unico si interessa della propria fedele ma non interviene direttamente nella guerra è perchè un dio non può modificare direttamente le cose terrene, ma concedere i poteri a una propria chierica è tutta un'altra questione...

Se Helvia dovesse recuperare in questo modo i propri poteri le si dovrà consegnare la scheda del personaggio corretta.

In via del tutto eccezionale l'Unico permetterà ad Helvia di memorizzare in questo istante gli incantesimi, pur non avendo riposato precedentemente.

DOPO AVER RIACQUISITO I POTERI: L'IMPOSIZIONE DELLE MANI

Per concessione personale dell'Unico, l'abilità specifica di "imporre le mani" potrà utilizzare energia positiva o negativa a seconda della preferenza della paladina. Rivelate questo particolare ad Helvia nel momento in cui riacquista i poteri, perchè il suo personaggio ne sarà conscio.

ENTRARE NEL PALAZZO REALE

Tutta la prima parte dell'avventura è basata sul prendere confidenza col nuovo corpo a disposizione dei personaggi e sul riuscire a incontrare in qualche modo Germanicus per poter conferire con lui. Ci sono 9 modi di prendere contatto l'assessore alla letteratura, e sei di questi sono descritti in questo capitolo. Queste modalità sono attive, nel senso che è la bravura dei giocatori a portarli davanti al loro obiettivo. Nel paragrafo successivo sono invece riportate tre modalità passive, ossia tre modi di incontrare l'assessore alla letteratura che avranno comportato un errore da parte dei giocatori.

MODO 1: BRUCIARE LA BIBLIOTECA

Il primo modo è senza dubbio quello più spettacolare per incontrare Germanicus. Parlando con Lucius il bibliotecario o

con Goldat nella taverna i personaggi potranno scoprire che negli ultimi anni l'unica occasione in cui l'assessore è uscito dal Palazzo è stato per controllare i danni subiti dalla biblioteca durante l'invasione dei ratti. Potranno a questo punto immaginare che un metodo per far uscire l'assessore dal palazzo sia danneggiare in qualche modo la biblioteca, e non avendo ratti a disposizione, quale modo migliore che bruciare parte della biblioteca stessa?

Ricordo che di notte la biblioteca sarà incustodita, e anche di giorno la sorveglianza sarà quel che sarà, come descritto nella sezione che parla della biblioteca.

Chiaramente Olynthus dovrebbe opporsi strenuamente a una tattica di questo tipo se compiuta scriteriatamente. Però anche lui è a conoscenza (è addirittura citato nel background) che una parte della biblioteca è destinata al macero: proponendo di controllare attentamente l'incendio, magari isolando la sezione prima ancora di appiccarlo, e di far bruciare lo la sezione che dovrebbe essere bruciata Olynthus non dovrà subire alcuna penalità sul roster di valutazione, perchè avrà seguito la propria personalità. Chiaramente dovrà comunque "soffrire internamente", ma dovrebbe accettare la cosa. Di certo se accetterà di bruciare la biblioteca senza opporsi con tutte le forze in giocatore che interpreta Olynthus avrà sbagliato interpretazione.

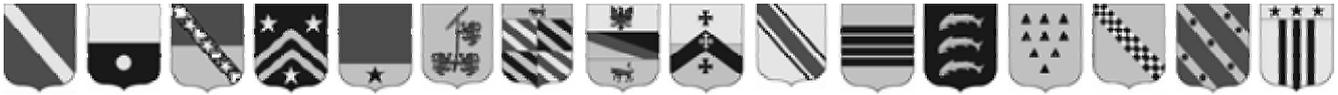
Se comunque la biblioteca verrà in qualche modo danneggiata, entro un ora dalla scoperta del danno Germanicus verrà informato della cosa perchè Lucius il bibliotecario stesso andrà al palazzo governativo ad avvertirlo e, scortato da due paladini, si recherà a qualsiasi ora a visitare la biblioteca, fermandosi con i paladini di stanza in stanza per valutare i danni, fermandosi a parlare con Lucius in ognuna di esse.

Se i PG avvicineranno a questo punto Germanicus questi sarà molto sospettoso e si farà proteggere dai paladini, ma se i personaggi faranno capire la gravità della situazione Germanicus chiederà a loro di seguirli nel suo ufficio del palazzo governativo e là dentro accetterà di parlare con loro, anche senza scorta se i personaggi faranno richiesta a tal proposito.

Prima di entrare nel palazzo una guardia all'ingresso chiederà che i PG vengano perquisiti, perchè entrino disarmati. Se i PG consegneranno TUTTE le armi e chiederanno a Germanicus di poter evitare la perquisizione l'assessore si fiderà (si ricorda che ha un bonus di Percepire Intenzioni di +19), altrimenti fate effettuare effettivamente una prova contrapposta in Raggirare e fate valere il risultato della sorte, visto che i PG stanno insistendo per provare a fregare un loro probabile alleato. L'assessore si arrabbierà parecchio se scoprirà che i PG mentono e, a quel punto, sarà lui ad insistere affinché vengano perquisiti. In caso di perquisizione si rimanda al paragrafo omonimo nel capitolo "Girare in città".

MODO 2: CHIEDERE UDIENZA

Una volta alla settimana Germanicus concede udienza al popolo, per sentire eventuali problemi e fungere da giudice di pace in piccole discussioni tra i popolani stessi. Le udienze si



svolgono tutte di mattina, dalle nove fino a mezzogiorno massimo e ogni giorno sono autorizzate a essere ricevute non più di 5 persone (con i rispettivi accompagnatori).

Il funzionario pubblico incaricato di autorizzare i questuanti è Goudelos, il Ciambellano dei Sette, come già detto persona particolarmente pigra e svogliata. Per scoraggiare coloro che richiedono udienza e far sì che desistano Goudelos ha posto come regola che per essere ammessi bisogna chiedere udienza con un anticipo non inferiore a sei mesi. In questo modo la maggior parte delle persone desistono e lui non deve timbrare e scrivere i documenti per concedere l'udienza a chiunque ne faccia richiesta.

La prima udienza disponibile per i PG avverrà la mattinata del I mensis maius, e quindi i giocatori potranno approfittare di questo evento per poter comparire davanti a Germanicus e parlargli, anche se per potersi avvalere di questa possibilità i PG dovranno trovare il modo di intrufolarsi tra coloro che richiedono udienza.

Innanzitutto i personaggi non sanno che esiste la possibilità di richiedere tali udienze (pochi cittadini lo sanno, e ancor meno sono a conoscenza del fatto che sia Germanicus stesso a ricevere in queste udienze). I personaggi hanno modo di scoprire queste informazioni tramite Lucius il bibliotecario, le guardie che di sera si incontrano allo scudo dorato, Alassa la locandiera, Goldat il guercio o tramite il Ciambellano dei Sette negli uffici governativi (anche se è molto difficile che costui parli di qualcosa che gli scoccerebbe fare, ossia firmare dei documenti per loro). Di certo è fortemente improbabile che un cittadino a caso sappia di questa possibilità, in genere sfruttata solo dai cittadini più ricchi.

Una volta impadronitisi di quest'informazione i personaggi comunque potranno scoprire presso il Ciambellano dei Sette che per il I mensis maius si sono prenotate già cinque persone, e potranno anche trovare (con la forza, la corruzione o l'inganno) la lista dei richiedenti udienza. A questo punto i personaggi potranno sostituirsi a uno qualunque dei cinque e andare al suo posto la mattina in questione a chiedere udienza nel palazzo governativo. Generalmente i richiedenti delle udienze vengono fatti attendere per un quarto d'ora fuori dal castello, fatti entrare dentro se posseggono l'invito rilasciato dal ciambellano, fatti attendere nell'ingresso principale del Palazzo, perquisiti perchè nessuno porti con sè armi (si rimanda al paragrafo omonimo nel capitolo "Girare in città") e fatti attendere fino a che un solerte paggio non chiama ad uno ad uno le persone che hanno fatto richiesta per poter parlare con Germanicus. Questi riceve nella sala delle udienze del Palazzo, circondato da due funzionari pubblici che registrano le richieste, quattro servi che fungono da camerieri e 10 guardie tra cui due sergenti per proteggere il saggio.

Se i personaggi riusciranno a strappare la lista dei nomi minacciando senza vero mordente il ciambellano (non con la corruzione o con un sonno, per esempio) questi molto probabilmente si legherà la questione al dito e li denuncerà alle guardie, sempre che non possa/voglia non farlo (per esempio

perchè rapito o minacciato in maniera più che efficace, come indicato nella descrizione degli uffici). Se le guardie verranno avvertite, durante le udienze del giorno dopo tenderanno un'imboscata ai personaggi: li faranno entrare nel palazzo assieme a tutti quelli che hanno fatto richiesta di parlare con Germanicus, li faranno attendere nell'anticamera e prima di far "passare" qualcuno faranno irruzione con 20 guardie semplici, 5 sergenti delle guardie, e 1 capitano. Una volta immobilizzati i personaggi (perchè mi sembra difficile che riescano a scappare) entrerà Goudelos, che li riconoscerà e ne chiederà l'arresto immediato (ricondere questa parte alla sezione della cattura, spiegata successivamente).

I cittadini che hanno fatto richiesta di udienza sono elencati qui di seguito (nell'ordine in cui il giorno dopo verranno chiamati). Chiaramente sono tutti popolani, e i personaggi possono scoprire dove abitano attraverso l'ALLEGATO I.12.

Potrebbero però decidere di spiegare ai richiedenti udienza che hanno veramente bisogno dell'invito in nome della salvezza della città, e alcuni potrebbero anche accettare, come indicato sotto. In alternativa Olynthus, osservando com'è fatto l'invito potrà decidere di falsificare l'invito (prova in Falsificare CD 25, ricordate che il tiro lo fate voi ed è segreto ma si può superare prendendo 10!) e provare a giustificarsi con le guardie sul perchè questa volta Goudelos abbia emesso sei inviti invece che cinque. Se la prova di falsificazione non è stata buona o se la scusa non regge le guardie fanno comunque attendere i PG facendo finta di niente e vanno ad avvertire Goudelos, riconducendo il tutto alla sezione della cattura. In caso contrario potranno passare e le udienze quel giorno saranno semplicemente più numerose del solito.

Un altro modo potrebbe essere quello di convincere i questuanti che andranno loro a perorare la loro causa, portando avanti anche la propria. In questo caso solo chi avrebbe accettato di cedere il proprio posto accetterà quest'alternativa.

Comunque sia gli invitati per il giorno dopo sono i seguenti:

✦ Liscus: costui ha richiesto udienza per una questione territoriale con il vicino di casa, questione non ancora risolta. Chiaramente Liscus è vittima di un sopruso, e spera che il palazzo governativo gli darà giustizia. Non rinuncerà per nessun motivo all'udienza che tanto faticosamente ha ottenuto, e anzi il giorno dopo ad attenderlo davanti alla piazza ci sarà anche il vicino di casa, che se non troverà Liscus approfitterà della fortuna e se ne andrà via.

✦ Philippus: questo invece è un umile ex-contadino, che aveva richiesto udienza prima dell'inizio della guerra per lamentarsi della povera situazione dei contadini e dei soprusi che deve subire per colpa della chiesa. Da quando è iniziata la guerra chiaramente non ha più potuto coltivare il proprio campo, e patisce la fame come tanti altri contadini della zona. Philippus avrebbe portato al palazzo anche la moglie e le due figlie per fare federe loro almeno una volta nella vita cosa è il lusso. Nonostante questo se convinto della necessità della causa concederà a malincuore ma con fermezza ai personaggi il proprio invito.



- ✦ Crassus: questo è un commerciante abbastanza ricco che vuole lamentarsi sulle tasse, secondo lui troppo alte, e vorrebbe proporre un sistema fiscale alternativo. In verità Crassus mira solo a speculare e il sistema che vorrebbe proporre sarebbe fortemente iniquo per le classi meno abbienti. Comunque Germanicus glielo rifiuterà. Crassus non rinuncerà per nulla al mondo all'udienza. (Questo commerciante vive in una casa più ricca degli altri, descrivetelo ai giocatori come molto opulento).
- ✦ Demetra e Fabius: Questi coniugi hanno richiesto udienza per chiedere un finanziamento per la loro figlioletta Lysara, gravemente malata. I chierici si rifiutano di curarla perchè la famiglia non è in grado di fare una giusta offerta nelle casse della Chiesa. I due rifiuteranno l'udienza solo per 100 MO, la cifra necessaria a curare la propria bambina presso i Chierici.
- ✦ Politus: Questo è un anziano conciatore che ha richiesto udienza per richiedere una specie di agevolazione fiscale simile a una pensione: oramai è vecchio, e non gli sembra giusto che anche gli anziani lavorino senza sosta. Nonostante queste necessità Politus ha un forte senso civico e accetterà, anche se a malincuore, se i PG lo metteranno davanti a una "causa di forza maggiore".

Se i personaggi riusciranno ad ottenere in qualsiasi modo uno di questi inviti consegnare loro L'ALLEGATO 1.13, particolareggiandolo con il nome dell'invitato.

Se i PG rubano l'invito a una delle persone, questa si presenterà comunque il giorno dopo all'udienza ma sarà mandato via in malo modo dalle guardie che in assenza di prove convincenti, daranno ragione ai PG con l'invito.

Se si tratta di Liscus, Politus o peggio di Demetra e Fabius, descrivete la scena crudele che si para davanti agli occhi dei PG, con il poverino di turno maltrattato e deriso. Specialmente nel caso di Demetra e Fabius i genitori scoppieranno in lacrime e supplicheranno pietà e giustizia per la loro figlioletta, anche se le guardie si dimostreranno crudeli ed impietose. Naturalmente tutto questo dovrebbe far capire ai PG lo sbaglio della loro azione.

Se i personaggi intendono rubare uno degli inviti assumete che, a parte Crassus tutti gli altri vivono in casupole di modeste dimensioni, formate da un paio di stanze, le cui porte sono apribili con una prova in Scassinare con CD 15 e il foglio viene trovato con una prova in Cercare con CD 15 della durata di 10 minuti, su un tavolo o su un mobile in bella vista (nessuno vuole perderlo!). Chiaramente è necessario trovare un momento della giornata in cui non ci sia nessuno in casa, ma con un paio di ore di attesa questo non sarà difficile da individuare. Nel caso di Crassus i tempi della ricerca raddoppiano perchè la casa è più grande e con più mobili e suppellettili, comunque il foglio è nel cassetto dello scrittoio. Se i PG si attardano troppo in una delle case vengono scoperti da una delle pattuglie di passaggio e viene dato l'allarme.

Una volta comunque davanti a Germanicus sarebbe bene che i PG gli chiedessero un'udienza privata (questi accetterà se i PG

insisteranno). Se i PG non chiederanno un'udienza privata dopo aver capito l'argomento della discussione sarà Germanicus stesso a chiedere di andare a parlare da soli in un'altra stanza (questo comporterebbe tra l'altro una penalità nel roster).

MODO 3: CORROMPERE UNA GUARDIA

Uno dei modi di entrare nel palazzo governativo e avvicinarsi il più possibile a Germanicus con l'aiuto esterno è corrompere Adamus, una triste guardia che la sera va sempre a bere nella taverna dello Scudo Dorato, che in cambio del giusto compenso potrebbe far entrare i PG dentro il palazzo governativo. Ogni uomo ha il suo prezzo, e quello di Adamus è la salvezza della famiglia e magari anche sua dall'inferno dei non-morti fuori dalla città. Non deve essere difficile da parte dei PG scoprire questo, in questo senso Adamus deve parlare abbastanza se interrogato con gentilezza. Chiaramente l'ideale per lui sarebbe portare la famiglia lontano da Clavasium, ma questo sarà impossibile da realizzare per via della cintura di non-morti attorno alla città. La guardia è bene al corrente di questo.

I PG però possono fornire un nascondiglio sicuro per Adamus, che questi accetterebbe senza esitare dopo averlo verificato: il nascondiglio è il corridoio delle catacombe dove i PG stessi si sono risvegliati. Il posto è bloccato da una parte e pressoché impossibile da individuare dall'altra (non perchè sia nascosto così bene, ma perchè nessuno cercherebbe mai passaggi segreti in una catapecchia come quella di Hector). Non ci sono altri nascondigli altrettanto validi che Adamus potrebbe accettare in tutta la città. Chiaramente la guardia non farà domande a riguardo, perchè sarà troppo contento di aver trovato una via di fuga per la propria famiglia. In cambio dell'ingresso nel palazzo chiederà anche ai PG viveri per un anno per sè, la moglie e la figlia. Non richiederà acqua, molto più comune da reperire in città. Se i PG troveranno questi viveri (chiaramente essiccati e non freschi..., ma tanto questo tipo di cibo è l'unico che si venda in città in questo periodo), Adamus accetterà di farli entrare di soppiatto dentro il palazzo governativo.

Per far questo Adamus approfitterà della sua posizione (è uno dei sottoufficiali addetto alla sorveglianza del mastio di ingresso) per far passare i PG dall'ingresso principale (dicendo che sono attesi da uno dei funzionari di grado più alto negli uffici). A quel punto accompagnerà i PG fino al secondo piano del palazzo governativo, da dove dovranno poi cavarsela da soli. Adamus non è mai stato nel 3° piano del palazzo e non ha idea di quale sia la stanza in cui vive Germanicus.

Principalmente i PG avranno 3 modi per trovare il cibo per Adamus, più ogni espediente che riesca a venire loro in mente. Ognuno di questi metodi passa però per la merce di Revana, la venditrice di alimenti dentro il mercato, perchè costei è l'unica che possa reperire cibo per 3 persone per un anno.

✦ Un primo modo può essere quello di comprare direttamente il cibo da Revana. Le scorte alimentari per un anno costeranno però una cifra esorbitante (180 MO, trattabili fino a 150).



- ✦ Un secondo modo potrebbe essere quello di rubare le scorte a Revana. Scorte per un anno peseranno però sui 200 chili, e oltre a essere necessario comperare dei sacchi (a 1 MO l'uno) dovranno anche trovare il modo di trasportare questi sacchi e non venire arrestati dalle pattuglie che girano nel mercato apposta per evitare questi furti. Chiaramente il tutto non sarà così semplice...
- ✦ Un terzo modo potrebbe essere quello di sfruttare il carro coperto che trasporta le vivande nel palazzo governativo e nella caserma, come descritto nel paragrafo sul mercato. I PG potrebbero abbastanza agevolmente intercettare questo carro e rubarlo, o rubare direttamente le scorte. Per venire a conoscenza di questo carro i personaggi non avranno altro modo che o scoprirlo da Revana (mi sembra molto improbabile che però scoprano qualcosa di simile da lei, perchè non possono interrogare la donna su qualcosa che non conoscono) o scoprirlo attraverso Goldat il guercio, nella Taverna delle Lacrime di Vard, o avere la fortuna sfacciata di vedere i garzoni ritirare la merce alle 16:20 precise del pomeriggio. I dettagli sul carro sono descritti nel paragrafo seguente. Se i PG mettono fuori gioco i conducenti senza dare nell'occhio, possono impadronirsi del carro e svuotarlo con una certa tranquillità (purché abbiano l'accortezza di farlo in un posto poco battuto dalle pattuglie). Chiaramente dopo circa una mezz'ora al Palazzo Governativo si accorgeranno della mancanza del carro e le pattuglie cominceranno a cercarlo attivamente per tutta la città; a quel punto i PG dovrebbero ormai aver fatto sparire tutto il carico, ma non si sa mai. Di sicuro se i conducenti si ricordano i volti dei PG comincerà una caccia serrata, in una situazione di penuria di cibo non si ha la mano leggera con chi lo ruba.

MODO 4: INFILTRARSI ATTRAVERSO LE CUCINE

Un metodo molto meno elegante rispetto ai precedenti di infiltrarsi nel palazzo è quello di sfruttare direttamente il famoso carro che trasporta quotidianamente il cibo dentro il Palazzo Governativo. Questo carro è molto grande (3m x 6m), trainato da quattro cavalli e coperto. Si può entrare in questo carro dal posto dei conducenti o dal retro. I due ingressi all'interno sono coperti da teli facilmente scostabili (per visualizzarlo immaginatevi un carro del far-west). Come sempre informazioni riguardo al carro (come la sua stessa esistenza) possono essere reperite presso Goldat il guercio nella taverna delle lacrime di Vard o, molto meno probabilmente presso Revana nel mercato. Il carro parte dal Palazzo alle quattro del pomeriggio e torna grosso modo alle cinque e un quarto, carico di provviste. L'unico momento in cui i personaggi potranno salire sul carro è dopo che questo ha fatto visita presso la caserma: lì dentro i personaggi verrebbero sicuramente scoperti. In qualche modo i personaggi dovranno anche trovare il modo di salire sul carro in movimento senza farsi notare da nessuno, oppure dovranno trovare il modo di far fermare il carro e salire in quell'istante. Le statistiche di questi servi (soprattutto per quanto riguarda le abilità) sono come sempre riportate in fondo all'avventura.

Dentro il carro comunque ci sarà posto per tutti e quattro i personaggi, anche se dovranno stare stretti.

La procedura classica prevede che i garzoni entrino dentro la cerchia di mura, portino il carro nel retro del castello e vadano a bussare alla porta delle cucine. A quell'ora (cinque e un quarto) nelle cucine ci saranno solo altri due garzoni (stesse statistiche dei due guidatori del carro), che apriranno la porta delle cucine stesse e che aiuteranno i primi due a scaricare il carro e a immagazzinare tutte le derrate alimentari dentro le dispense (si può accedervi dalle cucine). Passerà circa un minuto (12 round) da quando i garzoni fermeranno il carro a quando tutti e quattro incominceranno ad entrare dal retro per prendere il cibo e portarlo in cucina: i servi trascorreranno questo tempo salutandosi e chiedendosi le solite informazioni di cortesia ("come va..."). I PG avranno questo tempo per balzare fuori dal carro e nascondersi prima che i garzoni arrivino a svuotare il carro. Ricordo che comunque la visibilità è sempre molto scarsa per via della foschia e del buio magico, e che quindi non sarà difficile per i PG nascondersi da qualche parte. Se i PG si faranno scoprire o resteranno dentro il carro (non ci sono nascondigli, perchè c'è poco spazio libero), i garzoni si metteranno a urlare (se ne avranno il tempo e non verranno prima freddati o addormentati) e daranno l'allarme. In un quarto d'ora i garzoni svuoteranno il carro (finiranno alle 5.30), e prima di andarsene nei propri alloggi chiuderanno a chiave la porta della cucina e porteranno cavallo e carretto nelle stalle. I cuochi torneranno per lavorare solo un quarto d'ora dopo (alle 5.45). Se saranno circospetti e si nasconderanno in questo quarto d'ora i PG potranno forzare la serratura senza che nessuno se ne accorga.

Se i PG saranno maldestri (non per dadi non favorevoli ma per cattiva pianificazione – qui siate un po' elastici con i dadi) e verranno scoperti entro 4 round arriveranno 5 guardie e un sergente, e comunque si incomincerà a cercare i PG anche dentro il palazzo. Da qui in poi i personaggi hanno tantissime possibilità (entrare attraverso le cucine, entrare attraverso le finestre del primo o secondo piano, sfondare l'ingresso principale) e l'unico modo di seguire i loro spostamenti è di usare la mappa del palazzo governativo. Ricordo che di stanza dentro il palazzo ci sono attualmente 40 guardie, 10 sergenti, 2 capitani e un capo delle guardie, oltre a una quarantina di servi, una decina di funzionari pubblici e ai sette saggi. La loro posizione durante la giornata è descritta nel paragrafo dedicato al palazzo. Tutte queste persone si comporteranno di conseguenza (staranno allerta, si nasconderanno) nel caso in cui venga dato l'allarme dentro il palazzo.

Se in questo modo i PG riusciranno ad arrivare davanti a Germanicus chiaramente questi non sarà ben disposto nei loro confronti, visto che comunque sono entrati di nascosto dentro il palazzo governativo!

MODO 5: ASSALTO FRONTALE

Questo è senza dubbio il modo meno raffinato tra quelli attivi di entrare, e consiste in un'incursione più o meno pianificata dentro il palazzo. Rientrano in questo senso l'attaccare le



guardie davanti alle mura del palazzo, provare a scalare il muro di cinta stesso o qualunque cosa venga in mente ai PG. Di nuovo per seguire un piano come questo è necessario avvalersi della descrizione del palazzo e concedere ai giocatori la più ampia libertà possibile. Di nuovo in questo modo Germanicus non sarà ben disposto a parlare con loro perchè si sono intrufolati di soppiatto (o con la forza) dentro il palazzo governativo!

MODO 6: FALSIFICAZIONE DI ORDINI DALL'ALTO

I PG potrebbero pensare che con degli ordini scritti da qualcuno di importante in Clavasiun potrebbero superare le guardie alle mura e entrare nel Palazzo Governativo. Le uniche persone titolate a scrivere questi ordini sono lo Scudiero dell'Unico ed il Sommo Sacerdote: le altre figure di spicco andrebbero di persona a palazzo per qualsiasi problema (per esempio Goudelos il ciambellano o Lucius il bibliotecario sono conosciuti dalle guardie e possono entrare quando vogliono). Le guardie alle mura non accetteranno ordini da nessuno in gerarchia meno importante di questi due.

Chiaramente i PG non avranno modo di ottenere questi ordini scritti, per cui dovranno ricorrere alla bravura di Olynthus nel falsificare i documenti. L'unico problema è che Olynthus ha bisogno di conoscere la grafia di queste alte cariche per falsificare il documento e avrà anche bisogno del sigillo ufficiale in ceralacca utilizzato nei documenti ufficiali. (Olynthus sa che è necessario anche il sigillo per completare la falsificazione, per cui comunicare al giocatore questa necessità e che lui sarebbe in grado di "estrarre il sigillo da una lettera già esistente e apporlo dove ne ha bisogno" se i PG pensano di falsificare qualche documento).

L'unico modo per ottenere un documento del Sommo Sacerdote è entrare nel suo appartamento personale e prendere uno scritto (sarà necessario rovistare almeno 5 minuti e superare una prova in cercare CD 25 per trovare questa lettera, quindi è verosimile che i PG non ce la faranno mai ad ottenere questo scritto). Sarà molto più semplice invece ottenere uno scritto dello Scudiero dell'Unico, visto che questi ha inviato una lettera con tanto di sigillo a Marthia e potrebbe capitare che parlando con la madre i PG vengano a sapere di questo particolare.

In alternativa i PG potrebbero avere qualche idea particolarmente furba. Permettetevi in genere, considerando che però queste due cariche hanno firmato pochissimi documenti disponibili fuori dal palazzo.

Indipendentemente da quello che c'è scritto sulla lettera falsificata le guardie permetteranno alla sola Helvia di entrare nel palazzo, e solo se questa si presenterà con l'armatura da Paladina.

In generale Olynthus dovrà superare una prova in falsificare CD 30 (ricordo che la prova è segreta e non può essere ritentata perchè altrimenti si rovinerebbe il sigillo). Fate superare questa prova automaticamente (per evitare che alcuni gruppi siano avvantaggiati per la sola sorte rispetto ad altri).

Davanti alle guardie Helvia dovrà essere convincente: per esempio le guardie si insospettiranno se sulla lettera non è indicata una valida motivazione per cui lei deve entrare (sarà sufficiente però indicare sulla lettera che la cosa è top-secret, come da prassi), oppure se la lettera eventualmente consentisse l'ingresso anche a "civili", fatto vietato e che non verrà permesso in alcun modo dalle guardie.

L'Unico Dio prevede di norma la sincerità, per cui comunque Helvia commetterà un "peccato" mentendo spudoratamente alle guardie, peccato comunque veniale che non influirà troppo sull'eventuale riconciliazione della paladina con il dio. Fate fare a Helvia delle prove in Raggiare contrapposte a prove segrete di Percepire Inganni e, ignorando i tiri di dado, imponete il successo o il fallimento delle menzogne solo a seconda di come la paladina sarà convincente. Se le guardie dovessero fiutare l'inganno le chiederanno di restare davanti alle porte mentre una delle guardie andrà a chiedere conferma in Caserma, conferma che ovviamente non arriverà mai...

Una volta dentro la cerchia di mura Helvia dovrà solo superare un banale controllo davanti alle porte principale (controllo comunque molto blando), e poi dentro dovrà cavarsela a seconda della scusa che ha scelto per entrare nel palazzo e di chi incontrerà, secondo la descrizione del palazzo indicata nel capitolo a lui dedicato. Chiaramente l'ideale è che nella lettera sia esplicitato che lei dovrà andare a parlare con Germanicus in persona, e in questo modo non avrà problemi ad andare dall'assessore alla letteratura.

L'ottimo è che comunque Helvia non parli da sola con Germanicus, ma che, una volta davanti a lui e spiegata brevemente la situazione lo convinca a far entrare i suoi amici (particolare su cui l'assessore cederà senza troppi problemi). In alternativa dopo l'arrivo dell'araldo (vedi paragrafi successivi) sarà proprio l'assessore a chiedere a Helvia di far arrivare anche gli altri PG. Questo però farà sì che la sola Helvia giochi una parte importante dell'avventura, ma d'altronde è la controparte negativa di questo modo di entrare nel palazzo.

Se i PG provano a camuffarsi da qualcuno di molto noto (per esempio Lucius o Goudelos), verranno immediatamente smascherati dalle solerti guardie, perchè non hanno modo di eseguire con successo travestimenti così complessi, nemmeno con la magia.



SE IL GRUPPO PROVA USCIRE DI CITTÀ O SE VIENE CATTURATO DALLE GUARDIE

COSA FARE SE IL GRUPPO SI CONSEGNA ALLE GUARDIE O VIENE CATTURATO DALLE STESSE

Potrebbe malauguratamente capitare che i PG decidano di andare dalle guardie del palazzo governativo o dai paladini, e per convincerli che veramente hanno informazioni vitali su come salvare la città rivelino il proprio status di non-morti. Questo sarebbe veramente deleterio, perchè nessuno tra i governanti o i militari della città (a parte il solo Germanicus) sarebbe in grado di accettare i personaggi come aiutanti, almeno non nella prima parte dell'avventura. Invece tutti li vedrebbero alla peggio come spie, e alla meglio come ammorbati da eliminare al più presto prima che contagino qualcun altro. Marthia insisterà molto su questo particolare se andranno a trovarla.

Se i giocatori esprimono la convinzione di volersi consegnare alle guardie far notare loro come molto probabilmente non verrebbero mai accettati da nessuno (e marcare contemporaneamente una corposa penalità sul rooster).

Se nonostante ciò i personaggi si consegnassero lo stesso alle guardie o ai paladini allora se la saranno veramente cercata: questi li rinchiuderanno nelle più profonde prigioni che hanno. Analogamente succederà se i PG verranno catturati perchè avranno sbagliato qualcosa: in breve i carcerieri si accorgeranno che i PG sono non morti.

Comunque sia dopo due giorni di prigionia si suppone che qualcuno farà il nome di Germanicus, e questo verrà a conoscenza dell'arresto. Allora, memore di Hector l'assessore alla letteratura intercederà per i personaggi e li farà trasportare presso di lui, dove l'avventura riprenderà il proprio corso.

COSA FARE SE IL GRUPPO PROVA AD USCIRE DI CITTÀ

Potrebbe capitare che il gruppo, spinto dalle promesse di risurrezione lontane da Clavasium che si potevano leggere nel diario di Hector, decida di tentare la fuga e abbandonare la città al proprio destino.

In verità dovrebbe essere chiaro ai PG che non c'è via di fuga, perchè i non-morti hanno circondato completamente la città con un anello impenetrabile, e non ci sarebbe modo di uscire. Se i giocatori esprimono il desiderio di uscire e effettivamente ci provano far notare loro questo particolare e che molto difficilmente potrebbero fuggire (e marcare contemporaneamente una corposissima penalità sul rooster, perchè oltre che miopi saranno pure egoisti – è il caso di Helvia e Olynhtus - nell'abbandonare Clavasium).

Se proprio i personaggi decidessero di fuggire lo stesso dovranno prima di tutto salire sulle mura non essendo visti dalle guardie, perchè ai civili non è ammesso salire sul camminatoio. Nemmeno Helvia sarà giustificata perchè in quel momento non sarà in servizio. Poi i personaggi dovrebbero cercare un lato in cui in quel momento non ci sia un attacco,

calarsi velocemente dalle mura (perchè altrimenti i paladini proveranno a fermarli, perlomeno per interrogarli) e incominciare a correre verso il nemico, sperando che nessuno dei paladini decida di punire con la morte dei disertori. A questo punto a breve (venti metri) verranno circondati dalla nebbia, e i PG verranno continuamente attaccati da non-morti di ogni tipo (scegliere pure liberamente tra quelli elencati in appendice. Consiglio comunque non-morti di basso livello, per mandarne tanti).

Quando sarà chiaro per i PG che o moriranno in quel punto o dovranno fare marcia indietro, far sì che i paladini di buon cuore dal camminatoio gettino una scala di corda per far salire i personaggi e coprano i PG con un fuoco incrociato di archi, balestre e colpi costituiti da involucri contenenti Inferno Nero lanciati da catapulte.

Una volta che i PG saranno messi in salvo i paladini tenteranno di arrestare i PG per ogni sorta di infrazione (sul cornicione ce ne sarà una ventina, più due tenenti e un capitano), e se i PG non saranno così fortunati da scappare i paladini si accorgeranno subito che questi sono diventati non-morti, facendo ricondurre l'avventura al paragrafo precedente...

ARRIVARE FUORI TEMPO MASSIMO

Se dopo 4h di tempo REALE di gioco i giocatori non sono ancora riusciti ad incontrare Germanicus, nell'economia dell'avventura interviene un evento di tipo "deus-ex-machina" che fa terminare immediatamente la fase di ricerca; i PG vengono intercettati da una pattuglia di ronda che scopre che loro sono non-morti grazie ad un incantesimo di individuazione dei non-morti lanciato da un chierico che accompagna la pattuglia. A quel punto i PG si ritroveranno improvvisamente circondati da Paladini con le armi sguainate (12 paladini, un capitano, e 2 prelati) e difficilmente potrebbero resistere. Al limite in questo caso, visto che è un evento obbligatorio, forzate leggermente i tiri dei paladini se i PG non si arrendono spontaneamente. Riconducete il tutto alla cattura dei paragrafi precedenti.

In questo caso la prima parte dell'avventura durerà poco di più delle 4h standard, ma i PG saranno penalizzati nel rooster.

DAVANTI A GERMANICUS

A meno di suicidi particolarmente artistici in questa prima parte è fortemente probabile che i personaggi riescano ad arrivare davanti a Germanicus e a parlargli. Magari in alcune occasioni la morte dei personaggi sarebbe stata più verosimile, ma per senso di torneo sarebbe meglio che tutti i personaggi arrivassero alla fine della prima parte. Certo se qualcuno proprio insiste per suicidarsi...

GERMANICUS E I SUOI COMPLESSI

Per interpretare Germanicus al meglio è necessario capire appieno la sua mentalità e i suoi sensi di colpa.



Germanicus è una persona fondamentalmente buona e misericordiosa nonché un governante illuminato e accorto (non a caso ha ripristinato il sistema delle udienze, in disuso da troppi anni per l'accidia dei suoi predecessori). Purtroppo Germanicus aveva anche un grandissimo difetto, la codardia. Difatti l'assessore per fare carriera politica ha rinunciato ad aiutare il suo migliore amico, Hector, abbandonandolo alla tortura e all'inquisizione. Per Germanicus è stata una scelta terribile, perchè all'epoca fu posto davanti a un dilemma dagli alti sacerdoti di allora: firmare come testimone la condanna a morte del suo migliore amico oppure rifiutarsi, probabilmente dividerne una dura sorte ma di sicuro rinunciare alla carriera politica, quasi unico scopo del Germanicus di venti anni fa. Comunque fu roso dal dubbio fino all'ultimo, e alla fine tra atroci sofferenze scelse la sua carriera politica. Da allora questa figura non è più la stessa, e ogni giorno da quella faticosa condanna Germanicus si porta le ferite di un gesto così forte. Se ora tornasse indietro il saggio pensa che molto probabilmente farebbe una scelta diversa dal passato, se non altro per non doversi portare sulle spalle un fardello così pesante. In verità non è così scontato. Ora quasi il saggio non riesce a guardarsi allo specchio, e cerca di affogare tutta la sua amarezza nella gestione della città, compito che comunque svolge al meglio e con grande beneficio da parte di tutta Clavasiium. Si osservi comunque come Germanicus non pensasse che Hector avesse ragione: per l'assessore l'ex sacerdote era un pazzo, ma non di certo da uccidere per questo. Di certo non aveva tutti i torti riguardo alla corruzione delle alte sfere sacerdotali, ma non certo nei termini catastrofici in cui ne parlava.

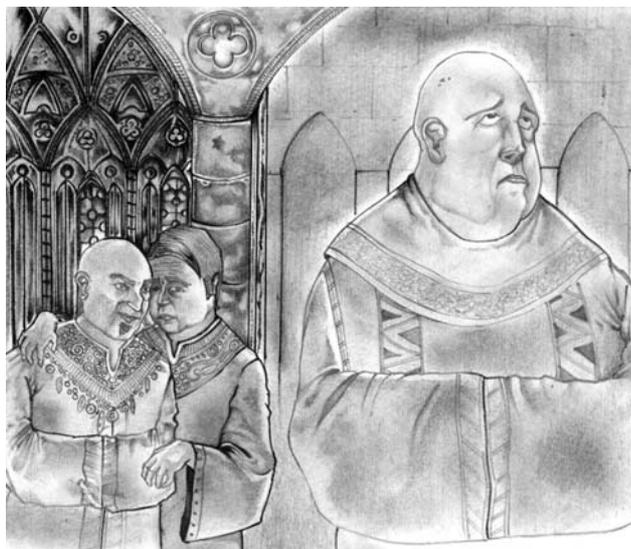


Figura 4: Germanicus

Dodici anni fa Germanicus è riuscito finalmente a salire al potere, diventando uno dei sette saggi che governano la città. Ora uno dei pochi amici di Germanicus è Lucius il bibliotecario, a cui ha regalato un ruolo così importante quasi per giustificare l'uccisione del suo migliore amico anni addietro. Questo non è stato però chiaramente sufficiente a pulire la sua coscienza.

Germanicus non sa niente dell'uccisione del boia che ha eliminato Hector, perchè mai avrebbe permesso la barbara uccisione di un funzionario innocente la cui unica colpa era stata quella di compiere il proprio dovere.

Negli ultimi anni finalmente Germanicus sta dimenticandosi del fatto che così duramente l'ha segnato: oramai invece che pensarci ogni giorno ci pensa più sporadicamente, ma tutte le volte che la mente vaga su Hector per l'assessore è sempre un dolore molto forte.

Tre mesi fa l'assedio dei non-morti è incominciato, ma il saggio non ha minimamente collegato le profezie di sventura di Hector con l'arrivo di un esercito nemico, anche perchè l'ex sacerdote profetizzava che la causa di tutto fosse la corruzione del clero e non l'arrivo di un'armata, e l'Unico non punirebbe mai degli infedeli inviandogli contro un esercito di non-morti...

FACCIA A FACCIA CON L'ASSESSORE ALLA LETTERATURA

Questo dovrebbe essere un pezzo di altissima tensione per tutta l'avventura, in cui i personaggi spiegano i loro problemi a Germanicus e gli chiedono l'accesso alle biblioteche. Chiaramente se Germanicus verrà informato dei fatti e vedrà una possibilità di salvezza farà il possibile per aiutare i personaggi, anche se diversi punti deboli dell'assessore potranno venire solleticati. Appena i personaggi si troveranno davanti a Germanicus consegnare loro l'ALLEGATO I.Z, contenente il ritratto di Germanicus. Grazie al ritratto non sono necessarie descrizioni.

- ✦ Se Germanicus scoprirà che i personaggi sono dei non-morti prima che questi "giustificano la loro missione" e parlino di Hector probabilmente partirà prevenuto nei confronti dei PG e si comporterà come se la sua vita fosse stata minacciata. Però non urlerà, se non altro perchè non ha paura di morire.
- ✦ Germanicus si renderà conto benissimo che se venisse scoperto a trattare con dei non-morti verrà molto probabilmente arrestato, torturato e ucciso, perchè nessuno dei sacerdoti è sufficientemente illuminato da comprendere che alcuni non-morti possono essere veramente buoni.
- ✦ D'altro canto, a seconda di come i personaggi rievocheranno Hector, Germanicus sarà più o meno cedevole con i PG: tendenzialmente l'assessore starà sulla difensiva, accusando i PG di qualcosa appena gli parleranno di Hector (rinfaccerà tutte le loro eventuali colpe dicendo che non possono fare la morale a lui, e via così).
- ✦ Può capitare che i personaggi non abbiano mai scoperto il vero nome di Hector: se così fosse comunque non avranno problemi a spiegarsi e Germanicus capirà immediatamente di chi stanno parlando al solo sentirne la descrizione, visto che non sono molti a Clavasiium gli ex-sacerdoti con una lingua mozzata...
- ✦ Appena Germanicus avrà veramente interiorizzato che per tutti questi anni Hector è rimasto vivo incomincerà a negare tutto con precisione, asserendo che Hector fosse morto anni fa o a balbettare frasi incoerenti riguardo il proprio senso di



colpa, frasi come “se lo avessi saputo prima” o “per l’Unico, tutti questi anni da solo...”.

✦ A un certo punto Germanicus scoppierà a piangere e rivelerà ai PG tutto il peso che ha sulla coscienza, come ha rinunciato ad aiutare un amico per viltà e come sia diventato un governante tradendo chi credeva in lui. Questo dovrebbe essere un momento molto ad effetto.

✦ Prima o poi i personaggi chiederanno all’assessore di poter avere accesso agli Archivi Segreti. All’inizio Germanicus sarà fortemente contrario all’idea di collaborare con dei non-morti, dicendo che rischierebbe la vita e atroci torture se lo scoprissero a collaborare con loro. In verità nonostante questi anni di tormento interiore Germanicus ha ancora paura. Di norma Germanicus continuerà a essere riluttante ad aiutare i PG, dicendo che forse è meglio morire e basta per l’assalto dei non-morti da fuori che rischiare la tortura per aiutare i personaggi. Germanicus è convinto che il consiglio non capirebbe mai: i tre paladini dentro di esso e i due sacerdoti sarebbero fortemente contrari, quindi non ha senso per lui rischiare così la vita. In fondo Germanicus è solo frenato da una paura folle, e avrebbe bisogno di una forte spinta. Questa potranno solo darla i giocatori, magari addirittura convincendo Germanicus ad andare a parlare con Lucius, o tirando fuori argomentazioni valide (mi immagino qualcosa tipo: “hai sbagliato una volta e innocenti hanno sofferto per colpa tua. È ora di rimediare all’errore.” oppure “la città ha bisogno di te. Pensa a quanti soffriranno di nuovo per colpa tua se non ci aiuterai”). Alla fine è chiave il ruolo di un’eventuale riabilitazione di Germanicus, che gli consentirebbe di mettersi a posto con la sua coscienza. Potrebbe aiutare tanto in questa causa mostrare particolari documenti che mostrino quanto sia stato pusillanime: il migliore in assoluto è il certificato di morte del boia (mostra che un innocente è indirettamente morto per causa sua”, segue il certificato di morte di Hector (vi compare la sua complicità) e segue il diario di Hector, nel quale ci riferisce spesso ad Hector come a un amico fraterno che l’ha tradito.

✦ Potrebbe capitare che i PG chiedano a Germanicus di andare lui a cercare negli archivi se a loro è interdetto l’accesso. In questo caso Germanicus sarà molto più propenso ad accettare, sebbene ammetterà spontaneamente che i tempi di ricerca saranno enormemente più alti, poiché gli archivi segreti sono molto grandi. Certo se i PG faranno una richiesta di questo tipo a Germanicus, l’assessore sarà impressionato positivamente, perchè capirà che effettivamente i personaggi sono interessati al bene della città. (E a questo punto dell’avventura i PG non hanno ancora “fretta”, in termini di gioco). Chiaramente dopo l’arrivo dell’araldo Germanicus si farà comunque accompagnare.

✦ Può capitare che i personaggi vengano arrestati. Se così fosse come già detto Germanicus intercederà per ascoltare dei prigionieri non-morti che hanno fatto il suo nome, e questi verranno trasportati al suo cospetto, per parlargli. Un manipolo di guardie aspetterà fuori dalla porta. Chiaramente all’inizio del dialogo il saggio sarà molto inquisitore, ma poi il dialogo potrà anche svolgersi sui binari già descritti. Dopo che i PG si saranno spiegati Germanicus congederà le

guardie. Si osservi come in questo caso per paura o affini nessun altro membro del consiglio dei sette verrà informato della presenza di questi prigionieri.

Alla fine di questo stremante dialogo con Germanicus non è detto che i PG riescano a convincere il saggio. Successivamente però avverrà un evento importante (l’arrivo dell’araldo di CCNDEN) che, comunque sia, spingerà l’assessore a collaborare con i PG anche se a diversi livelli a seconda del fatto che questi siano o no stati convincenti.

È importante che, prima che arrivi l’araldo, Germanicus ed i PG si fidino reciprocamente. Questo perchè altrimenti i personaggi rischierebbero di restare nell’alloggio dell’assessore anche dopo la comparsa dell’araldo, per evitare che il loro “ostaggio” dia l’allarme, perdendo in questo modo un indizio basilare.

SE I PG PROVANO A FARE TUTTO DA SOLI

Può darsi che qualche gruppo di PG provi ad accedere agli archivi del palazzo senza passare da Germanicus. In fondo non è impossibile; i PG devono solo trovare la botola che porta agli archivi, conoscere la parola d’ordine (solo i saggi la conoscono e il solo capire che una parola d’ordine protegge l’apertura richiede un tiro in Sapienza Magica CD 20) e scassinare nell’ordine 5 serrature con CD 28, 31, 33, 35 e 40 (successivamente è spiegato perchè ci sono 5 serrature). Ogni tentativo non riuscito di scassinare una serratura blocca quelle precedentemente aperte ed un tentativo ha la durata di circa 2 minuti (per questo evento siate ferrei con i dadi). Per sfondare la porta è necessaria una prova di Forza con CD 40, e comunque la cosa verrebbe sentita in tutto il palazzo. I PG potrebbero sempre pensare di rapire Germanicus per estorcergli la parola d’ordine e rubargli le chiavi. A parte il fatto che i PG sono buoni, un simile attacco da parte di un gruppo di non-morti verrebbe interpretato come un atto chiaramente ostile, con arresto, fortissime penalità sul rooster e via dicendo. A quel punto Germanicus potrebbe comunque decidere di farli parlare, ma dal punto di vista del punteggio l’avventura sarà probabilmente compromessa.

A meno di azioni VERAMENTE brillanti è comunque difficilissimo che i PG riescano da soli ad accedere agli Archivi Segreti.

L’ARALDO DI COLUI CHE NON DEVE ESSERE NOMINATO

Dopo che i personaggi avranno parlato con Germanicus e prima che però si possano spostare negli Archivi Segreti, nel Palazzo Governativo risuonerà l’allarme generale (con un grosso gong posizionato per l’occasione nell’atrio) e un paggio correrà a chiamare Germanicus, chiedendogli di affacciarsi sul terrazzo. Germanicus chiederà ai PG di seguirlo.

Sul terrazzo ci saranno già gli altri sei saggi, più un paio di funzionari governativi di alto rango, e parlotando con i presenti scopriranno che sembra che i non-morti abbiano mandato un emissario a parlare. Sembra che uno dei non-morti abbia lanciato questa missiva sulle mura della città e che



le autorità siano immediatamente state informate. In questo momento nessuno baderà ai PG. Dopo un po' agli occhi dei personaggi e di tutti i presenti apparirà questa scena:

State guardando con trepidazione, attendendo una notizia che magari potrebbe significare per tutta Clavasium la fine di un incubo, quando improvvisamente la foschia che normalmente circonda la città si dirada leggermente, facendo mostrare per la prima volta agli occhi dei cittadini la portata della minaccia che incombe. Dalla vostra posizione privilegiata riuscite a scorgere qualcosa che potrebbe demoralizzare il più convinto degli ottimisti. L'esercito dei non-morti si estende probabilmente per un chilometro al di là delle mura, e in questo momento è chiaro per ogni cittadini dotato di buon senso che nemmeno un miracolo potrà salvare la città. [--PAUSA--] Grida di terrore si innalzano dai paladini stipati sulle mura per osservare la scena, e questi secondi riusciranno probabilmente a demoralizzare la città più di mesi di assedio. Gente sui tetti incomincia a disperarsi e pianti singhiozzanti incominciano a riempire l'aria.

Improvvisamente i non-morti rompono il loro perfetto schieramento, lasciando libera una specie di radura in mezzo alla schiera di soldati del male. Una lenta delegazione composta da tre figure sembra avanzare verso il centro di questa radura

[Consegnare ai giocatori L'ALLEGATO 1.8]. [--PAUSA--]

Dietro il terzetto spicca chiaramente una figura più autoritaria delle altre, con una gorgiera e un copricapo dotato di corna. Sembra che gli altri non-morti si tengano a debita distanza da lui.

La figura centrale del terzetto poi prende la parola, e con una voce cavernosa e dal volume innaturalmente alto incomincia ad emettere terrificanti parole: "Parlo a nome di chi è stato oltraggiato da questa città. Entro 48 ore sferreremo l'attacco decisivo. Ma il mio Signore è magnanimo. Avete davanti a voi due alternative: arrendervi e venire sterminati o provare a

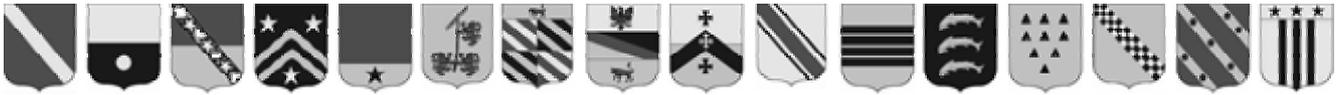
resistere, e subire tormenti che non sono presenti nemmeno nei vostri peggiori incubi. E preparatevi, perchè i seguaci del vostro dio saranno coloro che subiranno la sorte peggiore. Così è deciso, e così sarà".



Figura 5: L'araldo di CCNDEN

Un lettore attento si potrebbe domandare che giovamento ne tragga CCNDEN a lanciare un simile ultimatum contro la città. Lo scopo del potente non-morto è in verità quello di godere nel far cadere la popolazione nel panico più completo, per far abbassare se possibile le difese. CCNDEN vuole che tutti muoiano con il terrore sul viso. Di certo sa benissimo che nessuno accetterà il suo ultimatum. E difatti nessuno tra i governanti medita di accettarlo...

FINE PRIMA PARTE



SECONDA PARTE

A questo punto avverrà il cambio di Master.

SCOPERTE INQUIETANTI NELL'ARCHIVIO

Appena il non-morto finisce di parlare Germanicus si volta verso di voi, e vi guarda con un'espressione che prima non avevate notato: terrore? Panico? O forse soltanto determinazione?

In effetti finalmente ora Germanicus, in qualsiasi modo fosse rimasto con i PG, ora si è convinto del fatto che i quattro possano avere la chiave di risoluzione del problema, se non altro perchè ci sono poche altre alternative. Per questo motivo accetterà di portare i personaggi negli Archivi Segreti.

LA STRADA VERSO GLI ARCHIVI

Germanicus si farà strada attraverso un Palazzo Governativo caduto nel più completo panico, con funzionari che corrono a sinistra e a destra, la richiesta di tante delegazioni esterne di persone anche importanti che sono riuscite ad entrare nella sala d'ingresso per parlare con questo o con quest'altro saggio a seconda delle conoscenze ma sono state bloccate lì, e così via. Un paio di terrorizzati servi cercheranno anche di fermare Germanicus, ma questi dirà cortesemente di stare calmi e che come sempre il Palazzo Governativo sta lavorando per trovare una soluzione. Germanicus aprirà la porta della Sala del Consiglio, permetterà ai PG di seguirlo lì all'interno e sprangherà la porta dall'interno della sala per essere sicuro che nessuno sappia che sta portando degli estranei negli Archivi Segreti (la paura di connivenza con non-morti resta comunque tanta).

Dentro la sala Germanicus punterà direttamente la botola segreta nel pavimento, e la aprirà pronunciando la parola segreta corretta (nella fattispecie Cornelius, un Sommo Sacerdote molto importante vissuto circa 900 anni fa).

Quando la botola si aprirà comparirà una scala a chiocciola scavata nel terreno e con pareti tassellate da pietra levigata, per rendere questo posto esteticamente più gradevole.

La scala a chiocciola diventerà un corridoio, anche questo tassellato con pietre di grande valore. L'illuminazione è fornita da torce semprebrucianti appese alle pareti e, successivamente, anche dentro gli archivi.

Il corridoio termina in una massiccia porta di pietra, che Germanicus aprirà inserendo nel corretto ordine 5 chiavi da un mazzo che porta sempre con sè. Dietro questa porta si aprirà l'imponente archivio segreto.

Ricordo che secondo le leggi Germanicus è l'unico che possa accedere agli archivi segreti, sebbene tutto il consiglio conosca

la parola chiave (se non altro per sicurezza, per evitare che gli Archivi scompaiano con l'assessore alla letteratura di turno). Di certo Germanicus è l'unico a possedere una copia delle chiavi che aprono le porte interne degli archivi, che difficilmente possono essere scassinate o sfondate.

DENTRO GLI ARCHIVI

Gli Archivi Segreti sono composte da tante piccole stanze in pietra, e ogni stanza è completamente ricolma di scaffali di pergamene, libri segretissimi e via così. Ci sono in tutto 40 stanze quadrate grandi 4 metri per quattro, e nei pochi spazi liberi nelle pareti sono appese delle torce semprebrucianti che rendono gli archivi sufficientemente illuminati.

Germanicus concederà ai personaggi la più ampia libertà di ricerca, sebbene in questi archivi siano nascosti documenti di importanza vitale per tutta la città e soprattutto per alcuni tra i più potenti personaggi del passato, che avrebbero avuto qui dentro materiale sufficiente per essere ricattati per due vite.

Ci sono diverse chiavi di ricerca effettuabili, e ognuna richiederà del tempo. Un particolare importante è che tutte le scritte recanti il nome di CCNDEN sono state cancellate da ogni documento nell'Archivio. Questo particolare potrà emergere con più o meno forza a seconda dell'approfondimento e della ricerca dei PG. Per cercare delle informazioni sarà necessario superare delle prove in Biblioteconomia da superarsi individualmente. Far effettuare la prova solo al personaggio impegnato nella ricerca con il punteggio in biblioteconomia più alto (molto probabilmente sarà Olynthus), e aggiungere un bonus di sinergia di +4 per ogni altro personaggio che attivamente ricerca (esclusi eventuali PNG, vedi dopo). Ricordo che l'indizio chiave ottenibile negli archivi è la bolla che spiega che cosa è successo a Clavasium 500 anni prima.

UN AIUTO NELLA RICERCA. IL RUOLO DI GERMANICUS ED EVENTUALMENTE DI LUCIUS

Per velocizzare la ricerca i personaggi potranno avvalersi dell'aiuto di Germanicus (se questi sarà dello stato d'animo corretto), ma anche di Lucius se i personaggi penseranno di ricorrere al suo aiuto come persona fidata.

Se Germanicus sarà stato convinto pienamente dai PG prima dell'arrivo dell'araldo di CCNDEN darà attivamente una mano ai personaggi nel cercare quanto indicato da Hector. Nel caso contrario preferirà piantonare l'ingresso per essere sicuro che nessuno arrivi e possa collegarlo ai PG, e non ci sarà modo di fargli cambiare idea a questo punto della partita.



Per quanto riguarda il bibliotecario chiaramente dovranno andare a prendere o a far chiamare Lucius a palazzo e convincerlo a collaborare, ma non dovrebbe essere un problema perchè il vecchio in questo senso sarà abbastanza cedevole alle richieste dell'assessore alla letteratura. Germanicus sarà fermamente contrario al fatto che altre persone entrino negli Archivi Segreti. Dovranno essere comunque i giocatori a fare il nome di Lucius, perchè Germanicus non penserà di avvalersi del suo aiuto. Un esempio di dialogo a questo riguardo potrebbe essere qualcosa del tipo:

PG: "Qui sotto è enorme, non troveremo mai qualcosa. Assessore, da chi ci potremmo far aiutare?"

Germanicus: "Da nessuno. Qui sotto posso entrare solo io"

PG: "Ma dai, non c'è proprio nessuno che possa entrare qui?"

Germanicus: "Ho detto di no"

PG: "Senti bello, questa è un'emergenza. Che ne diresti di Lucius? Ha sempre lavorato per te ed è fidato..."

Germanicus: "Mah, non saprei..."

PG: "Dai, è importante per salvare Clavasium"

Germanicus: "Beh, sì. Avete ragione voi. Tanto sto già infrangendo i regolamenti portando voi qua!"

A tutti gli effetti Lucius darà un bonus di sinergia di +12 alle prove di Biblioteconomia del letterato di turno del gruppo, mentre Germanicus farà svolgere le ricerche in meno tempo, come riportato successivamente.

Se i PG faranno leggere il diario di Hector a Germanicus questi comunque non trarrà informazioni utili riguardo ai canali di ricerca da perseguire: per esempio non penserà di cercare qualcosa legato alla Chiesa, perchè, nonostante sia un attento lettore (bonus in biblioteconomia di 18) sarà troppo influenzato dal senso di colpa verso Hector e a come questi l'abbia perdonato e capito per focalizzare qualcos'altro dal diario.

CANALI DI RICERCA E TEMPI PER REPERIRE LA BOLLA

I PG possono esplicitare prima della ricerca fino a due canali, sfruttando gli indizi che hanno trovato. Le due opzioni migliori sono "la Chiesa" e "qualcosa avvenuto 500 anni fa". Altri canali non faranno diminuire il tempo di ricerca: un esempio di indizio erroneamente seguito è "Pardo".

Se i PG cercheranno qualcosa legato alla Chiesa senza specificare il periodo temporale troveranno la bolla in 8 ore circa. A seconda della bontà della prova ci potranno mettere 2 ore in più o in meno). Se Germanicus darà una mano il tempo di ricerca diminuirà di altre due ore.

Se i PG cercheranno qualcosa successo circa 500 anni fa senza specificare che questo fatto era legato alla Chiesa i personaggi troveranno la bolla in 3 ore circa. A seconda della bontà della prova ci potranno mettere un'ora in più o in meno.

Se Germanicus darà una mano diminuirà il tempo di ricerca di un'ora circa (minimo un'ora e mezza di ricerca).

Se i PG cercheranno qualcosa successo circa 500 anni fa e coinvolto con la Chiesa la ricerca impiegherà decisamente meno tempo rispetto ai casi precedenti, e i personaggi troveranno la bolla in un'ora circa. A seconda della bontà della prova ci potranno mettere un'ora in più o in meno. Se poi anche Germanicus dovesse dare una mano la ricerca sarà veramente celere, e la bolla salterà fuori anche solo in una ventina di minuti.

Se i PG invece cercheranno solo di qualche disastro avvenuto in un tempo remoto i tempi di ricerca si dilateranno enormemente, e la ricerca impiegherà 15 ore circa. A seconda della bontà della prova ci potranno mettere 3 ore in più o in meno. Se Germanicus darà una mano il tempo di ricerca durerà tre ore in meno.

In verità i giocatori troveranno comunque la bolla se la cercheranno (non è pensabile che, cercando per ore intere, non trovino nulla), quello che varierà fortemente sarà il tempo necessario al reperimento di questo documento. E visto che, a differenza della prima parte, i giocatori avranno un tempo di gioco limitato per svolgere la missione (dettato dallo scadere dell'ultimatum) il tempo utilizzato a questo fine risulterà fondamentale per il prosieguo dell'avventura.

Potrebbe capitare che i PG facciano anche delle ricerche su "qualsiasi particolare anormale" possa saltare fuori nella ricerca. In questo caso, se la prova in Biblioteconomia per trovare la bolla supererà CD 35 i PG scopriranno che diverse pagine del periodo di CCNDEN sono state strappate, e che diverse volte un nome era stato graffiato via. Spesso si intuisce che questo nome fosse di un sommo sacerdote, altre volte invece no.

Riportiamo qui di seguito una tabella che esplicita le relazioni per calcolare il tempo necessario alla ricerca.

Cosa Cercano	Tempo medio [ore]	Bonus con Germ. [ore]	Bonus/Malus [ore]	Tempo Minimo [ore]
Qualcosa legato alla Chiesa	8	-2	$\left(\left\lceil \frac{\text{Prova}}{5} \right\rceil - 9\right) \cdot \frac{1}{2}$	4
500 anni fa generico	3	-1	$\left(\left\lceil \frac{\text{Prova}}{5} \right\rceil - 9\right) \cdot \frac{1}{4}$	1
500 anni fa legato alla Chiesa	1	0,25 (15')	$\left(\left\lceil \frac{\text{Prova}}{5} \right\rceil - 9\right) \cdot \frac{1}{10}$	0,25 (15')
Altre ricerche	15	-3	$\left(\left\lceil \frac{\text{Prova}}{5} \right\rceil - 9\right) \cdot \frac{3}{4}$	9



GLI INDIZI CONTENUTI NELLA BOLLA

Quando avranno trovato la bolla consegnare ai giocatori l'ALLEGATO 2.1. Nella bolla sono contenuti diversi indizi fondamentali per terminare l'avventura.

- ✦ La bolla è il documento redatto dai paladini al momento della cattura di CCNDEN.
- ✦ La bolla contiene degli accenni all'ascesa di CCNDEN come Sommo Sacerdote, accenni di come sia stato terribile in vita (senza però specificare quali orrori abbia compiuto), dettagli sulla sua cattura, la scoperta di come fosse diventato volontariamente un non-morto servitore di demoni e divinità oscure, e la sua pubblica eliminazione.
- ✦ Particolare fondamentale che compare esplicitamente è la maledizione finale pronunciata da CCNDEN in punto di morte, maledizione che i paladini del tempo avevano preso in modo molto serio, e la profezia del suo ritorno per vendicarsi della città.
- ✦ È presente anche un accenno alla vita di CCNDEN prima di diventare Sommo Sacerdote, e in particolare traspare tra le righe che sia potuto arrivare alla sua carica anche grazie alle spinte della sua famiglia, un tempo nobile anche se non tra le più importanti e alla facciata che mostrava di fronte alla gente.
- ✦ Interrogando (leggasi torturando, con acqua santa e strumenti simili) qualcuno tra i pochissimi fidati bracci destri di CCNDEN i paladini avevano scoperto tra l'altro di essere stati particolarmente efficaci e fortunati: se l'azione con cui catturarono il vampiro non fosse stata tempestiva, a detta dei luogotenenti di CCNDEN il Sommo Sacerdote si sarebbe rifugiato in un posto sicuro, dal quale non avrebbero mai potuto stanarlo (alludeva al suo laboratorio segreto, accessibile solo da non-morti). I bracci destri di CCNDEN non sembravano però al corrente di dove si trovasse tale posto.
- ✦ Infine la bolla si chiude con la descrizione di come i paladini avessero preso molto sul serio la maledizione di CCNDEN, e avessero tentato di eliminare ogni traccia del suo nome e del suo simbolo da ogni scritto della città, e di come fossero particolarmente soddisfatti di un lavoro che reputavano capillare. Tra l'altro la damnatio memoriae sembra una punizione appena sufficiente per il male commesso da CCNDEN.

SE VANNO SOLO I PG O VA SOLO GERMANICUS

Potrebbe capitare che i PG riescano ad accedere da soli agli Archivi Segreti. In questo caso i PG non potranno avvalersi dell'aiuto di Germanicus, neanche solo per essere indirizzati in una stanza invece che in un'altra. In questo caso il tempo che l'assessore farebbe risparmiare ai personaggi è invece da aggiungere al tempo di ricerca effettivo.

Se invece la ricerca fosse tutta a carico di Germanicus allora i PG dovranno comunicare a lui i canali di ricerca che intendono battere, e la ricerca avverrà con una prova di Biblioteconomia

effettuata da Germanicus (che ricordo avere un bonus di 18 in questa abilità). Il tiro con cui Germanicus farà la ricerca deve essere palese e mostrato ai giocatori.

CONVOCARE IL CONSIGLIO GOVERNATIVO

Tra le tante alternative a disposizione dei giocatori una di queste potrebbe essere quella di convincere Germanicus a convocare un'assemblea del consiglio governativo per ottenere l'appoggio dei governanti di Clavasium nella ricerca che potrebbe mettere fine all'assedio. Questa comunque deve essere un'idea spontanea dei personaggi e non deve venire in alcun modo suggerita da nessun PNG.

CONVINCERE GERMANICUS

Germanicus sarà comunque fortemente contrario all'idea di convocare l'assemblea, perchè pensa che i governanti non accetterebbero mai di collaborare con dei non-morti, soprattutto perchè tra i saggi vi è ancora qualcuno che si era macchiato del delitto di Hector. L'assessore teme seriamente che tirare fuori questa storia potrebbe far compromettere tra l'altro la sua attuale posizione, e potrebbe portare il consiglio alla decisione di far giustiziare i PG e lo stesso assessore.

Di certo sarà più facile convincere Germanicus a indire un consiglio straordinario dopo che la bolla sarà stata ritrovata, visto che molto probabilmente a questo punto risulterà chiaro che la città aveva fatto qualcosa per fermare l'attuale problema in tempi non-sospetti, ma evidentemente non c'era riuscita. Se i personaggi saranno convincenti e mostreranno quali lati positivi possono trarre dall'aver l'appoggio del consiglio, allora Germanicus accetterà di indire un consiglio. L'importante è che Germanicus non accetti "al volo" la proposta dei giocatori ma anzi subito si mostri contrario.

DAVANTI AL CONSIGLIO DEI SAGGI

Se i personaggi riusciranno ad arrivare davanti al consiglio, questo sarà un momento chiave per il prosieguo dell'avventura, perchè un eventuale clamoroso fallimento porterà ad enormi complicazioni per i PG, se non addirittura a una fine prematura.

Il consiglio si terrà mezz'ora dopo la convocazione da parte di uno dei saggi (perchè comunque l'assemblea dei sette rimane un organo di governo efficiente, seppur corrotto e con poco potere di fatto). Normalmente i saggi siedono attorno a un grande tavolo attorno al quale sono presenti sette sedie, ma è capitato che a estranei venisse concessa, se motivata, la possibilità di partecipare dall'inizio al consiglio. Questa parte dovrà essere gestita interamente dai personaggi, che dovranno spiegare a Germanicus cosa e come rivelare. I PG potranno anche disporre le guardie (sempre tramite Germanicus) nei modi che riterranno più utili per loro, in modo da garantirsi un eventuale via di fuga se il consiglio andrà male per loro (la



parte di preparazione al consiglio è anche una voce del rooster di valutazione)

Normalmente però (e Germanicus lo sa e lo rivelerà ai PG su richiesta) la prassi è che gli estranei vengano annunciati al consiglio e poi chiamati dentro la sala in un secondo momento.

La cosa migliore è che i PG seguano l'etichetta, perchè così anche i Paladini del consiglio saranno molto soddisfatti. Per le caratterizzazioni dei sei saggi oltre a Germanicus il paragrafo di riferimento è quello del palazzo. Suggestivo di esagerare con la caratterizzazione, e di far sì che ogni saggio sia particolarmente attento alla propria "sfera di interessi".

Il moderatore del consiglio è il più anziano dei saggi, e nella fattispecie Apollonio. Tra l'altro quest'ultimo, Giustino e Octavio erano già membri del consiglio quando venne presa la decisione di far uccidere Hector. Germanicus in quella seduta faceva parte come consigliere ben informato della vicenda, e come già citato in tante occasioni accettò che l'ex amico venisse ucciso come sobillatore.

Se il consiglio verrà accusato di inettitudine o verrà rinfacciata l'esecuzione di Hector molto probabilmente il consiglio stesso si irrigidirà notevolmente. Al contrario una strategia vincente può essere quella di dimenticare il passato che aveva visto probabilmente delle decisioni giuste per l'epoca e pensare di concentrarsi solo sul presente. I più contrari all'accettare i PG saranno senza dubbio i tre paladini, che vedranno la forma umiliata in ogni modo per la presenza di portavoce del male dentro il consiglio. Elementi per portare il consiglio dalla propria parte sono mostrare la bolla e il diario di Hector, che farà capire a chiunque sia dotato di buon senso che i PG qualche ragione ce l'hanno, ma soprattutto l'impiego di poteri divini (soprattutto curativi) da parte di Helvia, che mostrerà inequivocabilmente che l'Unico è con loro, nonostante le apparenze.

Nel gestire il consiglio l'importante è che si tenga a mente che i consiglieri sono persone attentissime alla forma e corrotte, ma assolutamente non stupide. Se verrà mostrata loro una via di salvezza sensata saranno ben pronti ad accettarla. Paradossalmente il consiglio è anche molto superiore alle aspettative di Germanicus, che si era aspettato che nessuno avrebbe mai capito (ma ricordo anche che l'assessore stesso non è la persona più lucida per giudicare altri per via dei sensi di colpa che si porta da sempre).

Se possibile dopo che i PG avranno parlato, esposto le problematiche, risposto alle accuse e via dicendo, si intavolerà un'accesa discussione se si debba credere ai personaggi o meno (ogni saggio fa osservazioni interessanti e spara anche qualche castroneria); dopodiché il consiglio si ritira per deliberare. I PG sono quindi invitati ad aspettare fuori dalla sala, dove aspetteranno circa mezz'ora. Dall'interno della sala sentiranno molti bisbigli e ogni tanto qualche voce concitata, fino a che verranno poi invitati a rientrare per ascoltare la decisione presa.

SE I PERSONAGGI CONVINCONO IL CONSIGLIO

In questo caso alcuni punti dell'avventura risulteranno spianati da parte dei PG, sebbene molte difficoltà restino inalterate. Innanzitutto sarà difficile che i PG riescano a farsi dare una nutrita scorta di guardie del corpo per ogni evenienza, perchè i militaristi crederanno comunque che i PG non riusciranno a salvare la città sebbene siano disposti a dare loro una possibilità. Citando un celebre film, Matrix II, il consiglio non si priverà di truppe combattenti, ma darà tutte le libertà possibili ai personaggi. Germanicus verrà incaricato dal consiglio di aiutare in ogni modo i PG, e probabilmente girerà con loro se ne faranno richiesta. L'assessore preferirebbe comunque restare nei propri alloggi a svolgere delle ricerche indipendenti dai PG e poi eventualmente rivelare loro i risultati. Di certo se i PG capissero che per salvare la città devono far saltare un edificio il consiglio autorizzerà l'accesso dei PG alla Santabarbara della città e metterà a disposizione qualche artificiere.

SE I PERSONAGGI NON CONVINCONO IL CONSIGLIO

In questo caso il consiglio penserà che i PG siano delle spie, e cercherà di arrestare i PG per giustizzarli come nemici. Germanicus cercherà di evitare soprattutto l'arresto dei PG, eventualmente urlando loro di scappare quando ne hanno ancora la possibilità (questo tradimento vorrà dire morte certa per l'assessore, che però non esiterà a sacrificarsi per i PG in quest'occasione, trovando una possibilità di redenzione per gli errori passati). A seconda del numero di guardie presenti (le solite più quattro e un sergente davanti alla sala del consiglio se i PG non hanno preso precauzioni) i personaggi potranno fuggire o essere catturati o uccisi. Se si arrenderanno o verranno catturati i personaggi verranno giustiziati dopo un ora come spie del nemico, e con loro molto probabilmente anche Germanicus. Se qualcuno sopravvivrà la descrizione dei fuggitivi verrà entro poche ore comunicata a tutte le guardie e i paladini, che faranno il possibile per trovare i PG, mobilitando tutte le forze disponibili.

ALLA RICERCA DI INDIZI

Dopo il ritrovamento della bolla di nuovo il comportamento dei PG sarà imprevedibile, e per questo riportiamo di seguito alcune tipiche ricerche che potrebbero fare i PG e su quali indizi dovrebbero focalizzare la propria attenzione.

IL TEMPO DELL'AVVENTURA

La seconda parte di *Tam in Vita...* ha due differenti vincoli temporali: il primo è un limite al gioco reale, fissato in 3h. Se entro questo tempo i personaggi non avranno ancora salvato la città la valutazione sul rooster verrà fermata, anche se sarà comunque possibile continuare l'avventura.

Se i personaggi non avranno risolto il problema entro 48 ore di tempo di gioco avverrà l'attacco finale. I non-morti



attaccheranno e i personaggi si vedranno costretti a combattere. Comunque è difficile che i PG vadano oltre tempo massimo in questo senso, perchè l'unica grossa fonte di perdita di tempo di gioco è la ricerca della bolla negli archivi segreti. Per il resto è necessario tenere conto del tempo trascorso, comunicando ai PG il tempo impiegato per svolgere ogni azione, per dare ancora di più il senso dell'angoscia e della mancanza di tempo. Per esempio se i PG vanno dal palazzo governativo al duomo dell'Unico comunicare che ci metteranno 10-15 minuti. Ricordo che di notte la maggior parte degli edifici pubblici sarà chiusa. Fanno eccezione ovviamente il Palazzo Governativo e il Duomo, eccezionalmente aperto visto che molti popolani hanno fatto richiesta di poter passare le ultime ore a pregare...

LA CITTÀ DOPO L'ULTIMATUM

Dopo l'ultimatum Clavasiuum sarà completamente in preda al panico, con persone che corrono freneticamente in ogni angolo della città, sperando di trovare chissà cosa per fermare l'invasione e pazzi che gireranno per le strade prevedendo la fine per la città stessa. I non-morti sospenderanno gli attacchi in queste 48 ore ed i cittadini saranno, se possibile, ancor più terrorizzati da questa quiete.

I paladini cercheranno di mantenere il più possibile l'ordine, ma sarà veramente difficile. Si vedranno per le strade scene di isteria singola e collettiva, e anche qualche paladino o chierico dell'Unico non ne sarà esente. In questo senso l'obiettivo di CCNDEN di gettare nel panico Clavasiuum è stato pienamente raggiunto.

ALCUNE TIPICHE AZIONI E MODI DI ELIMINARE CCNDEN DALLA CITTÀ

Per provare a salvare la città a questo punto i PG dovrebbero cercare di identificare il casato di CCNDEN, e i giocatori hanno diversi indizi da sfruttare.

Innanzitutto una delle prime cose che verrebbe in mente ad ogni giocatore è di cercare informazioni riguardo al proprio nemico nella biblioteca pubblica (sempre che non l'abbiano bruciata tutta). Ebbene, cercando qui dentro nella sezione dedicata alla "storia della città" i personaggi avranno diritto a una prova in Biblioteconomia CD 25 (durata due ore; ogni persona che dia una mano fornisce un bonus di sinergia di +4; la prova è ripetibile) scopriranno che tutte le volte che una sezione dovrebbe parlare di CCNDEN mancano delle pagine strappate a mano, e in alcuni passi addirittura la pagina è rimasta ma il nome è stato grattato via. Quindi la biblioteca non sarà in grado di fornire informazioni utili ai personaggi, sfatando un vecchio cliché di Dungeons & Dragons. Anzi, cercare nella biblioteca richiederà tempo, che è particolarmente prezioso per i personaggi...

Una ricerca logica nella biblioteca potrebbe invece essere quella per cercare se è presente il nome o il simbolo di CCNDEN, ma a parte il fatto che non sanno che nome cercare (una copia del simbolo sarà invece reperibile e si troverà in

seguito) risulterà impossibile battere tutta la vastissima biblioteca in 48 ore. Di nuovo per essere sicuro di eliminare il nome o il simbolo di CCNDEN l'unico modo possibile sarà quello di bruciare la biblioteca. Chiaramente i PG potranno intraprendere questa decisione con o senza l'avallo di Germanicus: ottenerne il permesso sarà difficile ma fattibile (l'idea è buona), ma sarà altrimenti difficile bruciare completamente la biblioteca senza che nessuno arrivi a spegnerla. Un ragionamento analogo può essere fatto per gli Archivi Segreti, anche se è più difficile che un nome si nasconda lì dentro perchè di sicuro è stata battuta dai paladini 500 anni addietro e, a differenza della biblioteca è più difficile inserire un nuovo nome negli archivi senza che altri lo sappiano. Queste azioni verranno comunque premiate nel rooster di avanzamento, perchè a priori non è detto che il nome non si nasconda per qualche motivo nella biblioteca. Anche Olynthus può accettare di bruciare i libri per l'eventuale salvezza della città senza incorrere in penalità in fase di valutazione. Dovrà però giocare di ruolo, si spera soffrendo tantissimo.

Analogamente, avendo il consenso del consiglio governativo i PG potrebbero pensare di chiedere alla popolazione di cercare scritti strani, o simboli dal significato dimenticato. Anche questa azione verrà premiata nel rooster perchè a priori è una buona idea.

IL PASSO LOGICO CORRETTO: IDENTIFICARE IL CASATO DI COLUI CHE NON DEVE ESSERE NOMINATO

Un elemento che potrebbe attirare l'attenzione dei giocatori è il simbolo che era dipinto sugli stendardi dell'araldo di CCNDEN, comparso alla fine della prima parte: questo simbolo è tra l'altro descritto tra i vaneggiamenti del diario di Hector, e a maggior ragione dovrebbe richiamare l'attenzione. Se i PG cercassero informazioni su questo simbolo nella biblioteca, nella sezione "storia della città" con una prova ripetibile in Biblioteconomia CD 25 della durata di un'ora, potranno scoprire che esiste una copia di un libro che riporta blasoni araldici più recenti di 400 anni, ma dove non compare il simbolo della famiglia (perchè estinta circa 450 anni addietro). Tra i blasoni più moderni non troveranno niente che ricordi il simbolo del casato di CCNDEN, visto che la famiglia non è sopravvissuta al suo esponente più famoso per più di qualche anno.

Chiedendo a diverse persone nessuno saprà consigliare dove cercare altri riscontri tra un simbolo araldico e il nome di una famiglia, con la sola eccezione di due PNG: uno dei sette saggi Justinus (che si potrà interrogare solo se si avrà portato il consiglio dalla propria parte) o il Sommo Sacerdote dell'Unico Pontius. Entrambi indicheranno senza nemmeno doversi sforzare la cappelletta nel duomo dell'Unico dove sono riportati i simboli araldici.

Un altro modo di arrivare ai simboli araldici del Duomo è quello di sfruttare il fatto che CCNDEN fosse stato Sommo Sacerdote, e cercare informazioni a questo riguardo nel



duomo dell'Unico. Se i personaggi avranno un foglio di richiesta firmato da un saggio potranno anche arrivare a parlare direttamente con il sommo sacerdote Pontius, altrimenti i personaggi si troveranno davanti a un muro di inefficienza qualsiasi richiesta facciano ai sacerdoti dei templi.

Pontius sarà leggermente infastidito nel dover parlare a forza con i personaggi, e sarà comunque svogliato nel rispondere alle domande dei personaggi, cercando di tenere una falsissima facciata di cortesia. Comunque risponderà ad alcune domande in maniera precisa: se gli si chiederà dove trovare testi sui sommi sacerdoti del passato Pontius dirà che tutti i libri a riguardo si trovano o in biblioteca o negli archivi segreti del palazzo governativo (vero, ma ogni riferimento a CCNDEN è già stato cancellato). Se i PG dovessero chiedere una lista dei sacerdoti passati o (improbabile che però lo chiedano a lui) un elenco di simboli araldici del passato Pontius consiglierà ai PG di visitare la cappella del duomo, dove questo tipo di informazioni possono essere reperite. Chiaramente la visita sarà possibile solo perchè i PG si presenteranno con un documento firmato da uno dei saggi, senza il quale non potranno nemmeno parlare con il Sommo Sacerdote come spiegato nella prima parte dell'avventura, nella descrizione del Duomo.

Comunque quando i PG riusciranno a osservare l'interno della cappelletta dei sommi sacerdoti potranno ottenere L'ALLEGATO 2.2 BIS, nel quale sono riportate le seguenti informazioni per ogni Sommo Sacerdote della storia di Clavasiuum: nome del sacerdote, anno nel quale è avvenuta la nomina, simbolo personale del sacerdote, nome del casato del sacerdote e simbolo del casato. La corrispondenza tra l'allegato e il loro significato è fattibile (se i giocatori non lo intuiscono da soli) con una prova in Conoscenze[Religion] o Conoscenze[Storia] con CD 15.

Tutte queste iscrizioni e diagrammi sono di qualità eccellente, e l'unica sezione che non presenta tutte le voci complete è lo spazio dedicato a CCNDEN, nel quale il nome e il simbolo personale del sacerdote sono stati cancellati. Però sono rimaste il simbolo e il nome del casato, ossia i Coriolanii. Questo non è stato un errore dei Paladini, perchè effettivamente la maledizione non comprendeva anche i simboli della famiglia, che altrove sono stati cancellati per precauzione. Tra l'altro i PG potranno anche rimuovere il simbolo e il nome di famiglia, se pensano che possa servire a qualcosa (anche se non frutterà ponti nel rooster di avanzamento, poiché sarebbe un'interpretazione sbagliata della maledizione di CCNDEN). Di certo comunque non sarà semplice usare lo scalpello in uno dei posti più sacri della città, pur con una delega da parte dei saggi, sebbene anche quest'azione sarà realizzabile sia di soppiatto sia essendo particolarmente convincenti con i sacerdoti o meglio con Pontius.

L'ALTRO PASSO LOGICO CORRETTO: CERCARE LE PROPRIETÀ DEI CORIOLANII

Molto probabilmente i personaggi a questo punto cercheranno informazioni sui Coriolanii, sempre partendo dalla biblioteca. Cercando nella sezione "storia della città" i personaggi avranno diritto a una prova in Biblioteconomia CD 25 (durata due ore; ogni persona che dia una mano fornisce un bonus di sinergia di +4; la prova è ripetibile), e superandola scopriranno che il nome Coriolanii compare diverse volte nella biblioteca, come il nome di una delle tante famiglie di ricchi commercianti che circa 600 anni fa era riuscita diventare nobile, acquisendo titoli e terre da una famiglia di nobili in decadenza. Dopo 150 anni di alterne fortune questa famiglia è ritornata povera, e si è trovata costretta a vendere il titolo nobiliare a un casato emergente, i Lexotarii, così com'era successo a loro anni addietro (consegnare ai PG l'ALLEGATO 2.8, contenente le informazioni sui Coriolanii).

A questo punto i PG potrebbero pensare, malinterpretando la maledizione di CCNDEN che anche il casato e chi lo acquisì in seguito siano da eliminare per salvare Clavasiuum. Informandosi (spendendo altre tre ore nella biblioteca) i PG potranno scoprire che poi il titolo è stato a sua volta venduto dai Lexotarii ai Justarii, la famiglia attualmente più ricca in città con possedimenti e simboli ovunque. Sarà particolarmente difficile comunque per i PG eliminare ogni traccia dei Justarii (anche perchè posseggono una decina di case in tutta Clavasiuum, una delle quali è un ricco palazzo), e in questo caso il consiglio dei saggi non sarà comunque dalla loro parte, anche perchè uno dei sette appartiene alla famiglia.

Se invece i PG provassero a cancellare il nome dei Coriolanii dalla biblioteca dovranno superare una prova segreta di biblioteconomia CD 50 (durata quattro ore; ogni persona che dia una mano fornisce un bonus di sinergia di +4; la prova è segreta e ripetibile. Il fatto che la prova sia segreta comporta che il master tiri in segreto la prova e non comunichi ai PG il risultato, rispondendo con un "avete cancellato ogni copia del nome che pensavate esistesse" e non dando alcuna indicazione sul tiro effettuato. È possibile prendere 20 spendendo 80 ore in tutto; questo però è il tempo impiegato da una persona. Due ci metterebbero la metà, e così via... Per questo compito è possibile farsi aiutare da PNG, se si trovasse il modo di convincerli) Chiaramente il controllo si limiterebbe a una sezione, perchè controllare il nome Coriolanii in tutta la biblioteca è impossibile.

Quello che i PG dovrebbero pensare è invece di controllare quella che un tempo era l'abitazione di CCNDEN. Il richiamo ai possedimenti della famiglia è presente nell'ALLEGATO 2.8 ma soprattutto nella bolla trovata all'inizio della seconda parte, nella quale si citava un fantomatico rifugio sicuro di CCNDEN. Un gruppo accorto potrebbe prendere in considerazione di controllare l'ex casa del vampiro, che era anche la casa di famiglia. Il modo per scoprire quali fossero i possedimenti dei Coriolanii è di andare al catasto e spendere un'ora per trovare l'informazione voluta, ossia l'indirizzo della loro ex-abitazione. Potrebbe anche capitare che i PG vogliano scoprire dove i



Coriolanii abitavano ma non siano a conoscenza della presenza di un catasto in città: in questo caso permettere abbastanza agevolmente ai PG di ottenere l'informazione su dove reperire notizie sull'ex-abitazione di CCNDEN.

Si osservi come il nome di CCNDEN sia stato eliminato anche dagli archivi pubblici come il catasto e l'anagrafe, sebbene anche in questo caso sia rimasto il nome del casato.

L'EX MAGIONE E LO STUDIO DI COLUI CHE NON DEVE ESSERE NOMINATO

L'abitazione di cui scopriranno l'esistenza nel catasto è una magione di dimensioni abbastanza contenute situata nella periferia della città. Attualmente è praticamente in decadenza, sebbene vi abiti una coppia di anzianissimi coniugi, a malapena in grado di riconoscersi tra di loro. I coniugi (Aurelius e Lucilla Lexotarii), sfruttano solo cinque stanze della loro casa, mentre tutte le altre sono chiuse e inutilizzate da tanti anni. In verità non penso che sarà troppo difficile per i PG riuscire ad entrare nella casa dei due vecchietti, che crederanno a quasi qualsiasi storia. Le stanze utilizzate sono una camera da letto, una cucina un bagno, una specie di salottino e una cantina; le stanze non utilizzate sono chiuse a chiave, ma sono tutte completamente vuote e impolverate. La MAPPA 7 descrive la casa.

Una prova in Cercare in una stanza abitata richiederà 2 minuti, nelle altre richiederà 30 secondi. Prendere 20 necessiterà quindi di 40 minuti per le stanze abitate e di dieci per quelle vuote. Ovviamente sarà necessario non far insospettire troppo i due coniugi in questi lassi di tempo. Le classi di difficoltà di queste stanze non sono riportate perchè tanto non c'è niente di utile da trovare. Fare descrivere ai PG l'ordine di visita delle camere, perchè appena entreranno in cantina i personaggi non avranno dubbi e saranno certi di trovarsi davanti a qualcosa di strano: una delle pareti della cantina (semicoperta da scaffali di cianfrusaglie e simili) risalterà immediatamente, perchè su di essa i PG (e solo loro!) vedranno una sezione grande quanto una porta dipinta di un colore blu acceso, che risulterà addirittura luminoso per i PG!

Quest'apertura è il motivo per cui Hector aveva profetizzato che solo dei non-morti potevano salvare la città, perchè effettivamente solo dei non-morti possono vedere questa porta magica, che è l'ingresso per il laboratorio segreto di CCNDEN. I paladini avevano setacciato questa casa, ma non avevano potuto trovare la porta perchè erano vivi.

Se un vivente tocca la parete nel punto luminoso non succede nulla. Invece un non-morto potrà attraversare la parete, e accedere ad ambienti che nessuno più ha visitato negli ultimi cinquecento anni.

Il laboratorio è stato costruito da schiavi non-morti creati da CCNDEN. Qui dentro il non-morto passava molto del suo tempo a creare nuovi incantesimi e riposare, e qui dentro si sarebbe rifugiato se avesse saputo che i paladini gli stavano dando la caccia. Fortunatamente non fece in tempo, la storia ha seguito il corso che tutti oramai conoscono. Per i riferimenti delle stanze successive fare riferimento alla MAPPA 3, che riporta un diagramma del laboratorio.

A tutti gli effetti il laboratorio si trova sotto la cantina dei Lexotarii, a circa 50 metri sottoterra: il portale è quindi legato ad un incantesimo simile ad una porta dimensionale resa permanente da CCNDEN. Per gli effetti della maledizione il laboratorio conta quindi come se fosse in città.

IL LABORATORIO SEGRETO DI CCNDEN: L'ANTICAMERA DEL LABORATORIO

L'anticamera del laboratorio: i personaggi entreranno qui dentro attraversando la zona di parete dipinta di blu (che a tutti gli effetti per un non-morto è un muro illusorio mentre sarà una parete normale per tutte le creature viventi).

Questa stanza è completamente affrescata da scene di morte e distruzione che ricordano una specie di lotta tra fazioni di non-morti e di uomini, con la parte umana che viene dilaniata e torturata nei modi più impensati. In tutta la stanza, nella parte alta e in quella bassa dei muri (ossia nella zona delle pareti più prossime al pavimento e al soffitto) è presente un bassorilievo alto trenta centimetri che presenta delle decorazioni geometriche. Dietro di voi è c'è una sezione di muro che emette una luce blu simile a quella attraverso la quale siete entrati, e di fronte a voi è presente una massiccia porta in pietra, senza apparenti maniglie.

Questa stanza era una garanzia per evitare che nessuno dei luogotenenti di CCNDEN scoprisse questo posto e lo tradisse impadronendosi di qualche segreto. Per entrare nel laboratorio vero e proprio è necessario superare un piccolo enigma. La porta in pietra presenta solo una toppa abbastanza grande (alta circa 20 cm), che non può essere scassinata dai PG perchè protetta magicamente. In verità in uno dei bassorilievi è scolpita la grossa chiave in pietra che apre la porta, e i PG se la individueranno potranno estrarla facilmente.

Per trovare la chiave si potrà superare una prova in cercare della durata di 3 minuti con CD 23 (prendere 20 richiede un'ora). Molto più comodo è comunque utilizzare un incantesimo di *Individuazione del magico* e scoprire che anche la chiave è magica.

Quando la troveranno consegnare loro l'ALLEGATO 2.4, che riporta il disegno della chiave. Quando i personaggi diranno di voler usare la chiave per aprire la porta dire loro: "Siete sicuri? Bene, allora impugnatela. Chi lo fa?" Poi chiedere anche se si gira la chiave in verso orario o antiorario. In verità questa domanda avverrà perchè l'enigma non è ancora finito, perchè



in verità la parte della chiave che apre la porta non è quella che più assomiglia al "cuore" di una chiave, bensì la parte posteriore che a prima vista si dovrebbe scambiare per il retro. Quando si chiede ai personaggi di impugnare la chiave è solo per controllare che parte della chiave usano, senza chiederlo direttamente che paleserebbe l'enigma. A questo proposito consiglio che il master metta una mano a "C" per simulare la toppa e che, una volta impugnata, il PG vi infili la chiave per chiedere da che parte girare. Una complicazione è data dal fatto che la chiave entra in entrambe le direzioni, ma solo il "retro" può girare (in senso antiorario tra l'altro) per aprire la porta.

Volendo i PG potrebbero anche rompere la porta invece che risolvere l'indovinello. Recuperando due martelli da guerra e degli scalpelli, in due persone ci metteranno circa cinque ore a creare un'apertura in cui possano passare tutti (più il tempo per reperire gli attrezzi). In alternativa, se hanno il consiglio dalla loro parte possono utilizzare dell'Inferno Nero, facendosi spiegare da un esperto come deve essere piazzato per non far saltare tutto l'edificio (perché i PG rischiano di non esserne in grado e faranno crollare tutto, rovinandosi la possibilità di finire l'avventura). Chiamare un esperto e posizionare l'Inferno Nero richiederà circa due ore e mezza. Posizionare l'Inferno Nero da soli richiederà una prova in Artigianato[Alchimia] con CD 25. Un fallimento di 10 o più punti farà sì che l'intero laboratorio segreto esploda.

IL LABORATORIO SEGRETO DI CCNDEN: LA SALA DELLA TRAPPOLA

Le pareti di questa stanza sono in marmo di ottima qualità, e l'effetto ottico della stanza è veramente bellissimo: ci sono delle pietre incastonate nel marmo che emanano una forte luminosità, che viene riflessa dalle pareti irraggiando luce dappertutto. Per terra un tappeto di ottima qualità copre l'intero pavimento, e alla parete davanti a voi è appesa una decorazione in legno. Sia il tappeto sia la decorazione riproducono uno stesso motivo, che in entrambi i casi è largo e alto più di 3 metri. Due corridoi partono sul fondo della sala, a sinistra e a destra. Sul soffitto sono scolpite come altorilievo 6 bocche dalla foggia particolarmente strana.

Appena i personaggi entreranno qui dentro scatterà l'ultimo artificio posizionato da Colui che non deve essere nominato per evitare che qualcuno dei suoi luogotenenti si infiltrasse qui dentro. Le bocche sul soffitto evocano non-morti di ogni tipo, e la trappola scatta automaticamente quando qualcuno entra qui dentro senza pronunciare il nome di CCNDEN come parola d'ordine, nome che oramai da tempo gli annali più non riportano... In pratica non c'è modo per cui i giocatori riescano ad evitare questo combattimento (l'unico vero combattimento di quest'avventura).

Le bocche rappresentano quelle di non-morti di ogni tipo, e ognuna di esse normalmente evocherebbe non-morti che la rappresentano. Fortunatamente per i PG il tempo ha fatto sì che molte trappole si disattivassero da sole: le bocche che

evocherebbero i non-morti più potenti rimangono chiuse. Fare sembrare tutto un caso tirando dei dadi ad hoc, e descrivere ai PG come, quando uno di loro entra dentro la sala, si aprano quattro bocche su sei e che davanti a loro si materializzano 3 Artiglieri ed un Artigliatore runico (vedi statistiche in appendice).

D'improvviso quattro delle bocche del soffitto si aprono, e davanti a voi incominciano ad apparire quattro grandi figure scheletriche con delle lunghissime mani e un volto vacuo. Sembra che questa materializzazione però non sia del tutto terminata.

Fate effettuare ad Olynthus una prova in Sapienza Magica CD automatica: capirà che in 10 secondi circa (2 round) i non-morti termineranno la materializzazione e che il ritardo è palesemente un "malfunzionamento" dell'incantesimo.

Superando una prova in Conoscenza[Religioni] CD 20 i PG riconosceranno gli Artiglieri con tutte le principali peculiarità (mani che si allungano a dismisura e grandissima resistenza fisica). Chi supera questa prova, se supera anche una prova in Osservare CD 15, si accorgerà che quello più arretrato tra gli Artiglieri è in verità un Artigliatore runico, in grado di utilizzare effetti magici.

I PG avranno due round di azioni gratuite da quando gli Artiglieri inizieranno a materializzarsi davanti a loro. In questi round però non potranno attaccare i nemici che si stanno materializzando, sebbene potranno "passare loro attraverso". Per controllare le disposizioni di partenza di queste creature fare riferimento all'ALLEGATO 2.10. Le tattiche per la battaglia sono anch'esse riportate in appendice. Nel terzo round si tirerà l'iniziativa normalmente.

Così come è bilanciato il combattimento risulterà particolarmente facile per giocatori esperti: questi, pur perdendo una parte di divertimento, ne trarranno enorme beneficio per l'avventura perché avranno molto più tempo per risolverla.

Una volta terminato il combattimento se i PG si faranno descrivere il tappeto o il muro davanti a loro consegnare loro l'ALLEGATO 2.5, che riporta una fedele riproduzione del simbolo personale di CCNDEN. Se i PG vorranno eliminare ogni traccia del simbolo dovranno distruggere anche queste due copie. Ricordo che il simbolo sul muro è di legno e non vi sono problemi a distruggerlo. Il tappeto invece può essere o tagliuzzato oppure più semplicemente bruciato o fatto saltare in aria.

Prendere 20 per cercare passaggi segreti in questa stanza richiederà venti minuti di tempo di tempo se tutti e quattro i PG ricercano attivamente, e non porterà a niente (Una singola prova in cercare richiede sei minuti per persona. Ricordo che le prove di cercare sono prove segrete).



IL LABORATORIO SEGRETO DI CCNDEN: LA SALA DELLA BARA

Questa stanza è completamente buia, e l'unica luce che vedete è quella che proviene dal corridoio. Le pareti, il pavimento e il soffitto della stanza sono completamente neri. In centro alla stanza, su un piedistallo di marmo che altro non è che una porzione di pavimento innalzato, spicca una bara, anch'essa nera. Sul coperchio della bara è riportato lo stesso strano disegno che avete trovato precedentemente.

In questa stanza CCNDEN si riposava durante il giorno e si rigenerava quando ne aveva bisogno. Questa stanza, a differenza di tutte le altre del laboratorio non è luminosa (ma tanto ricordo che tutti i non-morti sono dotati di scurovisione). Le pareti sono in ossidiana nera, dal valore inestimabile se si riuscisse a trasportare. Peccato che quest'ossidiana sia un blocco unico che se venisse incrinato si creperebbe dappertutto perdendo buona parte del proprio valore. La bara è in legno di ebano di ottima qualità, e il simbolo sul coperchio è di nuovo il simbolo di CCNDEN, simbolo che dovrebbe venire distrutto da parte dei PG.

Prendere 20 per cercare passaggi segreti in questa stanza richiederà venti minuti di tempo se tutti e quattro i PG ricercano attivamente, e non porterà a niente. (Una singola prova in cercare richiede quattro minuti per persona. Ricordo che le prove di cercare sono prove segrete).

IL LABORATORIO SEGRETO DI CCNDEN: LA BIBLIOTECA

Questa stanza sembra essere illuminata da una sorgente di luce sconosciuta, che però rischiarò tutto l'ambiente. Le pareti sono in legno di qualità, e una decina di librerie sono addossate contro le pareti lunghe della stanza e sono ricolme di libri di ogni forma e fattura. Sulle pareti corte è invece dipinto lo stesso disegno che avete trovato in precedenza, ma questa volta è alto e largo solo un metro e mezzo circa.

Chiaramente di nuovo i simboli sui muri sono mosaici che dovranno essere eliminati se i personaggi vorranno terminare con successo l'avventura. Questi mosaici richiederanno una mezz'oretta di martellate ciascuno per essere distrutti, o l'utilizzo di un quantitativo ben dosato di Inferno Nero. Si ricorda che Helvia possiede un martello, altrimenti comprarne in giro o acquistare materiale adatto (scalpelli) richiederà 15 MO e due ore per trovare un negozio aperto. La luce è causata dall'incantesimo omonimo reso permanente da CCNDEN.

I libri presenti nella biblioteca sono in tutto circa 5000 e alcuni di questi sono veramente preziosi, sebbene scritti in lingue incomprensibili per i PG (l'abissale, che nessuno di loro parla e potrà capire nell'avventura). I personaggi non capiranno niente da nessun libro, sebbene una prova in Biblioteconomia CD 25 faccia capire che molto probabilmente sono testi di magia

scritti in una lingua del male (per l'appunto l'abissale). Molti di questi molto probabilmente nascondono libri che garantirebbero poteri inimmaginabili. Se Olynthus gioca bene di ruolo dovrebbe avere ottimi spunti d'interpretazione in questa stanza.

Nessuno di questi libri contiene riproduzioni del logo o del nome di CCNDEN, ma eliminarli per sicurezza potrebbe essere una buona idea premiata nel Rooster (pur con la disperazione che ci si aspetta da Olynthus).

Olynthus potrebbe anche provare a utilizzare l'abilità Decifrare Scritture per capire qualcosa da questa libreria, ma si ricorda che decifrare una pagina prende un minuto e che quindi non sarà possibile comprendere interi libri.

Prendere 20 per cercare passaggi segreti in questa stanza richiederà due ore e mezza di tempo se tutti e quattro i PG ricercano attivamente, ma rivelerà un passaggio segreto dietro una delle librerie (passaggio trovabile altrimenti con una prova semplice in Cercare CD 17, che richiede solo trenta minuti per persona. Questa prova, che ricordo deve essere segreta, deve veramente dipendere dal tiro di dado, nel senso che se i PG decidono di non prendere 20 devono accettare la sorte del dado.)

Premendo un particolare punto dietro una delle librerie sentite uno scatto provenire da uno dei muri della biblioteca, e una libreria a fianco di quella dove avete premuto ruota su uno degli estremi, mostrando dietro di sé un ambiente segreto. In questo ambiente, anch'esso illuminato, è presente un tavolo in legno finemente intarsiato; adagiati sopra si trovano una penna in un piccolo calamaio e, a fianco, diverse pergamene oramai ingiallite. A fianco del tavolo è presente una sedia, e dietro questa c'è una piccola alcova nel muro, con dentro sei libri.

Le pergamene sono normalissimi fogli per scrivere.

La penna invece è una penna magica, che consente a chi scrive di scrivere o scrivere incantesimi senza costi aggiuntivi per l'inchiostro magico.

I libri presenti nell'alcova sono in genere preziosissimi se paragonati a quelli contenuti nella biblioteca: quattro di questi sono scritti in abissale come quelli della stanza precedente. Il quinto libro invece è una specie di libro mastro di CCNDEN, contenente diverse informazioni "tecniche" del suo operato. Il sesto infine è un tomo dal potere inimmaginabile, che metterà i PG di fronte a una scelta difficile.

Il libro mastro di CCNDEN è scritto in comune e la sua lettura richiederà un'oretta circa se si supererà una prova in Biblioteconomia CD 25. Altrimenti la sua lettura richiederà il triplo. Se i PG decidono di leggere il libro mastro consegnare loro l'ALLEGATO 2.7. Questo libro contiene diverse informazioni riguardo ad alcune azioni effettuate da dal non-morto, come l'edificazione di alcuni particolari edifici o varie note tecniche. A margine sono indicati dei commenti fatti da



CCNDEN in persona. In terza pagina è presente, come ex-libris il simbolo personale del vampiro. Non sono presenti altre riproduzioni del simbolo del non-morto in questo libro, ma di nuovo i PG potranno solo intuirlo con una prova segreta in Biblioteconomia.

Questo allegato è utile soprattutto per le note a margine, che faranno richiamare l'attenzione dei giocatori sugli edifici fatti costruire da CCNDEN. In un paragrafo nei capitoli successivi si parlerà di questi edifici. Tutti gli indirizzi segnati in questo allegato in verità non sono più attuali; per trovare una corrispondenza con quelli attuali basterà consultare il catasto negli uffici del palazzo governativo.

L'altro libro è invece scritto in draconico, e avrebbe per i PG un valore veramente inestimabile. Superando una prova in Biblioteconomia abbinata ad un incantesimo di *Lettura del magico*, Olynthus capirà che il libro, escludendo la terza pagina, contiene un potentissimo incantesimo che richiederebbe mesi per poter essere compreso. Purtroppo ogni pagina è scritta a mano da CCNDEN in persona su fogli particolari, recanti una filigrana che rappresenta proprio il simbolo di CCNDEN. Nella terza pagina c'è una breve descrizione del contenuto del libro (consegnare ai giocatori l'ALLEGATO 2.6), che spiega come questo contenga l'incantesimo più potente mai creato da CCNDEN, in grado di riportare dei non-morti alla vita. CCNDEN ha ricercato quest'incantesimo Epico (e utilizzabili da classi divine) per un'eventualità ben precisa, ossia nel caso in cui avesse voluto evolversi in un non-morto più potente di un vampiro: per fare ciò avrebbe avuto bisogno di ritornare in vita. Il libro è però particolarmente complicato, e la sua comprensione richiederebbe mesi di studio attento. Di nuovo questa parte dovrebbe dare immensi spunti di gioco di ruolo per i giocatori, che si spera saranno particolarmente combattuti sul da farsi. Come viene descritto in seguito sarà comunque possibile per i giocatori salvare il libro e la città, seppur con un incredibile colpo di genio.

IL LABORATORIO SEGRETO DI CCNDEN: IL LABORATORIO ALCHEMICO

Questa stanza sembra essere illuminata da una sorgente di luce sconosciuta, che però rischiarava tutto l'ambiente. Le pareti sono in pietra liscia, e tutta la stanza è piena di tavoli, con alambicchi e altri strumenti alchemici in grande quantità. In un angolo è presente un armadietto, e al suo interno una serie di strane sostanze ordinatamente disposte su più mensole. Tutti gli strumenti sembrano essere perfettamente puliti.

La luce è causata da un incantesimo omonimo reso permanente da CCNDEN. Questa stanza è chiaramente un laboratorio alchemico, e il proprietario lo trattava con la massima cura, come dimostrato dall'ordine con cui questa stanza è tenuta. Dentro l'armadio è presente un quadernetto dove sono annotate la quantità e la disposizione dei reagenti all'interno dell'armadio stesso, e sulla copertina di questo è presente il solito simbolo di Colui che non deve essere

nominato. Gli strumenti sui tavoli sono tutti perlopiù magici, e sono in grado di velocizzare i tempi richiesti per produrre delle sostanze chimiche. Una rapida osservazione degli strumenti in vetro farà osservare che molti di questi sono marchiati con il simbolo di CCNDEN. Questi strumenti saranno comunque molto semplici da distruggere, perchè sono in vetro.

GERMANICUS: DEUS EX MACHINA MA ANCHE OSTACOLO

Germanicus nella seconda parte dell'avventura può fare molto per i PG, a seconda dei presupposti che sono stati dipanati nella fine della prima parte e nell'inizio della seconda parte dell'avventura.

AIUTI GENERICI DA PARTE DI GERMANICUS

Chiaramente se i PG si rivolgono a Germanicus per avere qualsiasi tipo di aiuto, questo comporterà delle penalità nel rooster di valutazione; in ogni caso cercate di ridurre al minimo gli aiuti in questo senso; Germanicus sarà sempre disponibile ma si scuserà dicendo che proprio non è in grado di fare nulla. In ogni caso Germanicus rifiuterà di nascondersi dicendo che deve dare il buon esempio per la popolazione.

LA SCOPERTA DELLA VECCHIA MAGIONE DI CCNDEN

Se i PG dopo 2h di gioco reale non sanno più che pesci pigliare per arrivare al laboratorio di CCNDEN e se Germanicus non è stato ucciso (se l'eventuale consiglio è andato male), incontreranno Germanicus che comunicherà loro la posizione della vecchia casa di CCNDEN (ha cercato lui al catasto ed in biblioteca partendo dal simbolo di famiglia) e li spingerà li a cercare il vecchio laboratorio. Questo ovviamente comporterà una corposa penalità sul rooster, ma è l'ultima ancora di salvezza per un gruppo che non sa più dove sbattere la testa.

L'ESECUZIONE DI GERMANICUS

Se i PG non hanno pensato di indire un consiglio, subito dopo il loro ingresso nel laboratorio di CCNDEN Germanicus decide di rivelare tutto ai saggi ma, non avendo la fermezza e la sagacia dei PG, viene arrestato e condannato all'esecuzione poche ore dopo nella piazza davanti alle caserme (per dare un esempio di come si puniscono i traditori). Chiaramente per l'evento la sorveglianza armata sarà altissima e liberarlo quasi impossibile (se i PG lo chiedono dite loro che ci sono una ventina di paladini, 4 sergenti ed un capitano che scortano Germanicus dalle prigioni del palazzo al patibolo); inoltre se i PG perdono tempo cercando di liberarlo molto probabilmente non faranno in tempo a salvare la città. I PG scoprono dell'arresto di Germanicus non appena escono dal laboratorio di CCNDEN: la voce dell'arresto e dell'esecuzione si è ormai sparsa e difficilmente i PG non se ne accorgeranno, dato che



praticamente qualsiasi persona con cui parlino accennerà velatamente al fatto (magari sentiranno l'informazione con una prova fittizia in Ascoltare che segretamente farete: per esempio 2 cittadini potranno parlare concitatamente di questo evento. L'importante è che i PG sappiano che cosa eventualmente li aspetta a palazzo).

Per tenere conto dei tempi ricordatevi che l'esecuzione di Germanicus sarà fissata e avverrà esattamente 6 ore prima dello scadere dell'Ultimatum.

SE GERMANICUS NON MUORE

Se i PG hanno indetto il consiglio e ne sono usciti bene, ovviamente Germanicus non viene catturato ed ucciso; in ogni caso, dopo aver al limite rivelato l'ubicazione del laboratorio, non sarà più di nessun aiuto se non per firmare scartoffie e permessi. A questo punto infatti ogni squadra di giocatori deve reggersi sulle proprie gambe per andare avanti ed eventualmente finire l'avventura.

FUORI DAL LABORATORIO...

Dopo essere entrati dentro il laboratorio segreto di Colui che non deve essere nominato i personaggi dovrebbero capire come sono andate le cose, e che per salvare la città dovranno eliminare dalla città ogni riproduzione del nome e del simbolo del nemico che minaccia Clavasium

COME FERMARE COLUI CHE NON DEVE ESSERE NOMINATO

L'unico modo per far sì che CCNDEN non sia più è eliminare dalla città ogni riproduzione del suo simbolo e del suo nome. Ma eliminare dalla città un simbolo significa che è sufficiente portarlo fuori dalle mura di Clavasium! Per questo motivo i personaggi potranno salvare qualcuno dei libri della biblioteca segreta di CCNDEN: buttandoli fuori e eliminando tutti gli altri simboli nulla resterà in città, e la condizione richiesta dal vampiro sul punto di morte non sarà più verificata. Viene da sé che comunque, buttando un libro fuori dalle mura cittadine, non è comunque detto che questo non venga, per vari motivi, distrutto. Sarà sufficiente comunque sporgere il libro fuori dalle mura se in Clavasium non ci sono altre riproduzioni del simbolo. Riportare dentro il libro non farà "rinascere" CCNDEN.

GLI EDIFICI CHE CCNDEN FECE COSTRUIRE E L'ULTIMA RIPRODUZIONE DEL SIMBOLO

Come si sarà già osservato CCNDEN era un'entità particolarmente megalomane prima che venisse distrutta. Per salire al potere, CCNDEN, tra le altre cose, fece costruire una serie di edifici pubblici con i propri soldi personali, facendosi particolarmente apprezzare dalla gente comune. In particolare

in genere gli edifici erano fontane o statue di profeti dell'Unico, ma il vampiro sovvenzionò anche altri edifici, come la torre dell'acqua o semplici case per i bisognosi. Su ognuno di questi edifici è riportata una targhetta in metallo con una scritta tipo "al nostro benefattore...", con il nome in questione cancellato dai paladini. Potrebbe venire in mente ai PG di controllare questi edifici per vedere proprio che non siano presenti targhe commemorative di questo tipo, per cui potranno essere interessati a localizzare questi edifici: se i personaggi penseranno di consultare il solito catasto potranno identificarli tutti cercando su canali di ricerca oramai non troppo difficili da immaginare (anche perchè nel libro mastro è indicata anche la data di costruzione dei singoli edifici).

Quello che non è semplice da immaginare è come cinque edifici sovvenzionati da CCNDEN formino, guardando la città dall'alto, il simbolo del vampiro. In verità attualmente il simbolo non sembra completo, perchè alcune strade che lo formerebbero non sono più visibili; però queste strade non sono solo state distrutte, bensì coperte da altre strade o da case: per questo motivo a tutti gli effetti il simbolo composto dagli edifici esiste ancora, sebbene non sia facilmente individuabile. Chiaramente per eliminare ogni traccia di CCNDEN dalla città è necessario rovinare anche questo simbolo, e per farlo sarà sufficiente far saltare con l'Inferno Nero uno qualsiasi dei cinque edifici che compongono il simbolo.

LA LISTA COMPLETA DI COSA DEVE ESSERE DISTRUTTO

Riportiamo qui di seguito una lista di cosa deve essere distrutto o spostato fuori città perchè Clavasium si salvi:

- ✦ Il tappeto nell'ingresso del laboratorio segreto
- ✦ Il simbolo in legno nell'ingresso del laboratorio segreto
- ✦ Il coperchio della bara nel laboratorio segreto
- ✦ Le provette e gli alambicchi nel laboratorio segreto
- ✦ La copertina del registro dei reagenti nel laboratorio segreto
- ✦ I due mosaici sui muri della biblioteca nel laboratorio segreto
- ✦ La terza pagina del libro mastro nella stanza segreta del laboratorio
- ✦ Il libro che può ridare la vita ai PG nella stanza segreta del laboratorio
- ✦ La riproduzione del simbolo che è nella città stessa

Qualche giocatore potrebbe chiedersi come mai non siano da distruggere anche le mappe della città. Ebbene, tali mappe non sono da distruggere perchè nessuna riproduce abbastanza fedelmente il simbolo della città, ma tutte lo ritraggono parzialmente o senza i dettagli sufficienti perchè sia riconoscibile come simbolo. Per questo motivo non è necessario eliminare anche tutte le mappe della città per cancellare il simbolo di CCNDEN.



FAR SALTARE IL LABORATORIO SEGRETO

Potrebbe essere un'ottima idea far saltare l'intero laboratorio segreto di CCNDEN per essere sicuri di eliminare ogni riproduzione del suo simbolo o del suo nome. Chiaramente se i PG fanno questo senza aver scoperto gli indizi fondamentali se la sono cercata, in caso contrario è in idea che va comunque premiata.

L'ACCESSO ALL'INFERNO NERO

Per salvare la città sarà quindi necessario prelevare dell'Inferno Nero da sparo dalla santabarbara. Se i PG hanno un permesso dei saggi la cosa non creerà problemi, anzi avranno persino una scorta di 4 paladini ed un esperto che gli darà una mano a piazzare la carica. In caso contrario dovranno fare irruzione nella santabarbara e prendere quanto serve. Data la particolare situazione una parte dei paladini di guardia sono stati spostati sulle mura e i PG troveranno solo 2 paladini ed un tenente di guardia fuori dalla santabarbara; inoltre queste sentinelle saranno molto distratte. Data la situazione di generale confusione, nessuno darà loro molto retta, e non arriveranno rinforzi nemmeno in caso di un attacco frontale. Chiaramente uccidere i paladini darà dei fortissimi malus nel roster.

Se poi l'attacco alla santabarbara dovesse avvenire in corrispondenza dello scadere dell'ultimatum di CCNDEN allora non ci sarà nemmeno un paladino a guardia di questa, perchè tutti saranno impegnati a difendere le mura.

DISTRUGGERE IL SIMBOLO INSITO DENTRO LA CITTÀ

Una volta in possesso dell'Inferno Nero far saltare una parte dell'ultimo simbolo di CCNDEN è un gioco da ragazzi (sempre che pensino all'idea di una miccia).

Si osservi come gli edifici non potranno essere distrutti da nessuno degli incantesimi di Olynthus, perchè saranno troppo resistenti.

Quasi tutti i PG arriveranno alla conclusione che per distruggere uno degli edifici che compongono i simboli sarà utile avvalersi dell'inferno nero, e a questo punto auspicabile avvalersi di micce. Queste potranno essere reperite nella santabarbara o fatte artigianalmente. Se non utilizzeranno delle micce adeguate comunque i PG rischieranno di morire nell'esplosione.

SALVARE QUALCHE LIBRO E LA CITTÀ

I PG potrebbero intuire che buttare un libro fuori dalla città è comunque un buon modo per invalidare la maledizione di CCNDEN. In ogni caso, sempre che riescano a non farsi vedere mentre lo fanno (ormai le mura sono gremite di gente più che sospettosa), se non prendono delle precauzioni più che ottime il libro si distruggerà irrimediabilmente per la caduta (ha ormai più di 500 anni), per l'umidità del terreno o per altri motivi. Se alla fine dell'avventura i PG provano a recuperare i libri buttati fuori ditegli che quello che ne rimane

non li rende ormai neanche più buoni per accendere il camino. Se invece li avessero protetti buon per loro.

Chiaramente poi perchè i libri si salvino è necessario che non passino più di 15 minuti da quando il libro è stato buttato a quando l'ultima istanza del simbolo viene eliminata, perchè altrimenti si può supporre che il libro sarà stato calpestato dai non-morti in pattuglia fuori dalle mura o rovinato per la battaglia.

Esiste anche un'altra possibilità, seppur remota; nel caso in cui i PG abbiano indetto un consiglio e siano riusciti a convincere i saggi, se i PG parlano al consiglio della necessità di salvare i libri, Quintus, riconoscendo apertamente quanto è stato fatto dai PG per la città e desideroso di ringraziarli in qualche modo, si offrirà di fare una sortita suicida con i suoi uomini pochi istanti prima dell'esplosione finale con l'unico scopo di proteggere il libro. Chiaramente questo potrebbe voler dire la morte di molti giovani paladini. Helvia dovrebbe opporsi fermamente ad un'idea del genere e solo dopo molte rimostranze ed un paio di pistolotti morali di Quintus sul fatto che molti di più ne sarebbero morti se non ci fossero stati i PG dovrebbe convincersi.

ARRIVARE IN CONTEMPORANEA ALLO SCADERE DELL'ULTIMATUM

Potrebbe capitare che i PG debbano ancora risolvere l'avventura prima dello scadere dell'Ultimatum. In questo caso bisognerà tenere conto con precisione ancora maggiore del passare del tempo. Allo scadere esatto delle 48 ore i non-morti effettueranno il tanto temuto assalto in massa, arrivando in centinaia di migliaia ad assaltare contemporaneamente tutta la città. Tutta la popolazione proverà a dare una mano, e ogni persona in grado di brandire un'arma sarà sulle mura o su linee di difesa secondarie. La popolazione inerme verrà fatta entrare dentro il palazzo governativo.

Le mura cadranno in tre ore con un numero di vittime inimmaginabile per i Paladini e i difensori improvvisati sulle mura. Si aprirà una breccia nelle mura principali proprio in corrispondenza delle porte principali, e a questo punto in breve tempo (altre due ore) i non-morti arriveranno davanti al palazzo governativo, avendo sterminato tutte le restanti difese.

CCNDEN non parteciperà all'ultimo assalto ed entrerà in città quattro ore dopo lo scadere dell'ultimatum. A questo punto qualsiasi cosa succeda l'avventura sarà da considerarsi finita, perchè porterà con sé delle copie del simbolo (per esempio sul suo libro degli incantesimi) e sarà impossibile per i PG o qualsiasi altro abitante di Clavasiuum competere con lui. In queste quattro ore è necessario gestire la faccenda con molta elasticità, nel senso che la città sarà deserta, ma se i PG si avvicineranno al fronte della battaglia si troveranno a dover combattere contro non-morti di ogni tipo, scelti liberamente tra quelli disponibili in appendice. Chiaramente non avranno alcuna possibilità di salvarsi a questo punto.

I personaggi potrebbero fingersi parte dell'esercito invasore, per cercare perlomeno di salvarsi. In questo caso comunque



un luogotenente di CCNDEN capirà che non sono sotto il suo dominio mentale e ordinerà alle immonde legioni di attaccarli.

Se invece i PG dovessero provare a rifugiarsi dentro il laboratorio segreto sarà CCNDEN stesso ad eliminarli quando, dopo un po' entrerà dentro per reclamare quanto gli apparteneva.

Infine se i PG provassero a nascondersi dentro le catacombe come "rifugio sicuro" potranno effettivamente restare qui dentro per parecchi anni, sempre con l'incubo di venire scoperti da un momento all'altro. Se con sè avranno però qualcuno di vivo (verosimilmente Marthia) i non-morti individueranno magicamente il nascondiglio all'istante, uccidendo così i PG.

SE I PG ELIMINANO TUTTI I SIMBOLI

Non appena tutti i simboli verranno eliminati da Clavasium CCNDEN si disintegrerà all'istante, trascinando con sè tutte le sue immonde legioni. L'oscurità e la foschia magica si dissiperanno, e la vita potrà tendere a normalizzarsi per tutti, tranne che per i PG.

Cosa avverrà a questo punto dipenderà principalmente da come i personaggi si saranno comportati. Se avranno avvertito il consiglio verranno accolti come eroi, altrimenti molto probabilmente nessuno saprà mai del loro ruolo nella vicenda. Se anzi venissero individuati come non-morti molto probabilmente avrebbero dei seri problemi a giustificare la loro presenza. Comunque sia l'avventura terminerà con l'eliminazione dell'ultimo simbolo...

LE EPICHE CONCLUSIONI

Riportiamo in questo paragrafo delle parti da leggere nel caso in cui avvengano determinate conclusioni. Questi pezzi potranno essere "combinati" a seconda di come i personaggi conducono l'avventura.

I PERSONAGGI ELIMINANO TUTTI I SIMBOLI

Questo brano è da leggere se i PG riescono a eliminare tutti i simboli da Clavasium. È da leggere prima di tutti i brani che seguono.

Finalmente quello che restava dell'ultimo simbolo è stato distrutto. Un istante dopo un grido di arcaico dolore squarcia il silenzio e sembra penetrare nelle vostre teste. E' un grido di frustrazione e di sofferenza, di colui che oramai non ha più speranza di esistere. Il buio lentamente svanisce e, per la prima volta dopo mesi, un timido raggio di sole squarcia il velo della foschia.

I PERSONAGGI AVEVANO AVVERTITO IL CONSIGLIO DELLA PROPRIA ESISTENZA

Questo brano segue quello dell'eliminazione di tutti i simboli

Vi sentite felici come non mai e vedete Germanicus che vi corre incontro sorridendovi. I saggi guidano una delegazione di cittadini che si inchinano davanti a voi per ringraziarvi, non con la paura negli occhi, ma con la gioia che nasce da una nuova speranza di vita per tutte queste persone. Siete contenti, anche se in cuor vostro sapete che il cammino che vi attende verso Zevius per ritrovare quanto vi è stato tolto è ancora lungo...

GERMANICUS NON È ANCORA STATO GIUSTIZIATO

Questo brano segue quello dell'eliminazione di tutti i simboli. Il consiglio non è stato avvertito oppure non è stato convinto, e Germanicus non è stato giustiziato.

Vi sentite sollevati ma sapete che il prezzo da pagare per arrivare a questo è stato altissimo. L'esecuzione di Germanicus è stata sospesa; vorreste poterlo incontrare, ma da quello che siete venuti a sapere non è ancora stato liberato, e probabilmente non lo sarà mai, vittima dell'ottusità di una città intera. In fondo voi siete ancora in pericolo; qualcuno vi lancia occhiate strane, chiedendosi come mai in questo clima di festa ve ne stiate in disparte e imbacuccati fin alle orecchie. In fondo la gente non capirebbe, per la città anche voi siete non-morti come quelli fuori. E' ora di partire, sempre che non sia troppo tardi; il cammino che vi attende verso Zevius è ancora lungo...

GERMANICUS È STATO GIUSTIZIATO

Questo brano segue quello dell'eliminazione di tutti i simboli. Il consiglio non è stato avvertito oppure non è stato convinto, e Germanicus è stato giustiziato come traditore.

Vi sentite sollevati ma sapete che il prezzo da pagare per arrivare a questo è stato altissimo. Germanicus è morto per difendervi e molta altra gente innocente non tornerà più alle loro famiglie. In fondo voi siete ancora in pericolo; qualcuno vi lancia occhiate strane, chiedendosi come mai in questo clima di festa ve ne stiate in disparte e imbacuccati fin alle orecchie. In fondo la gente non capirebbe, per la città anche voi siete non-morti come quelli fuori. E' ora di partire, sempre che non sia troppo tardi; il cammino che vi attende verso Zevius è ancora lungo...

SE I PG NON CE LA FACESSERO...

Questo è un esempio di brano leggibile se i PG non dovessero fermare le armate non-morte. Chiaramente non è adattabile a troppe occasioni, ma renderà bene quando CCNDEN sarà già entrato in città e le sorti dell'avventura saranno oramai segnate. A questo punto il consiglio è quello di forzare la



mano, e dopo tre ore dalla scadenza dell'ultimatum di far circondare da non-morti ostili i PG, praticamente ovunque essi si trovino. Questo è un bell'esempio di finale negativo...

Un grido di esultanza squarcia l'aria, ma la bocca che lo ha prodotto non è umana, ed il grido provoca in voi un tremito incontrollato. Sentite in lontananza le urla dei paladini che chiamano i compagni e la popolazione alla battaglia decisiva, quella che deciderà le sorti della guerra, ma in cuor vostro sapete che la difesa sarà vana, l'esercito nemico è troppo forte

per le difese di Clavasium. Prima che ve ne rendiate conto siete circondati da decine e decine di figure scheletriche, che vi guardano sogghignando. Una figura macilenta vi indica, e istiga le legioni a massacrarvi, intuendo in chissà quale modo il vostro vero animo, contrastante con l'aspetto che portate. Le mani scheletriche si fanno sempre più vicine, ma comunque non potete lasciare nulla di intentato; impugnate le vostre armi e vi preparate all'ultimo combattimento della vostra vita. E questa volta sapete che sarà veramente l'ultimo...

FINE



APPENDICE A: ELENCO ALLEGATI

ALLEGATI PRIMA PARTE

[Allegato 0]	Introduzione
[Allegato 1.1]	La descrizione dei PG
[Allegato 1.2]	Il Ritratto di Hector
[Allegato 1.3]	I muri della casa di Hector
[Allegato 1.4]	Il diario di Hector
[Allegato 1.4 bis]	Il diario di Hector – parte recuperabile con un tiro in biblioteconomia
[Allegato 1.5]	La mappa di Clavasium
[Allegato 1.6]	Il Ritratto di Marthia
[Allegato 1.7]	Il Ritratto di Germanicus
[Allegato 1.8]	Il Ritratto dell'Araldo di CCNDEN
[Allegato 1.9]	Brandelli di ricordi della morte dei PG
[Allegato 1.10]	La mappa del Duomo
[Allegato 1.11]	Certificato di morte di Hector.
[Allegato 1.12]	Lista dei nomi che il giorno dopo avranno le udienze.
[Allegato 1.13]	Invito per il giorno dopo a comparire davanti a uno dei sette saggi per udienza
[Allegato 1.14]	Gli oggetti dei PG lasciati a casa.
[Allegato 1.15]	Mappa del Palazzo governativo schizzata da Goldat
[Allegato 1.16]	La lettera di encomio per la morte di Helvia

ALLEGATI SECONDA PARTE

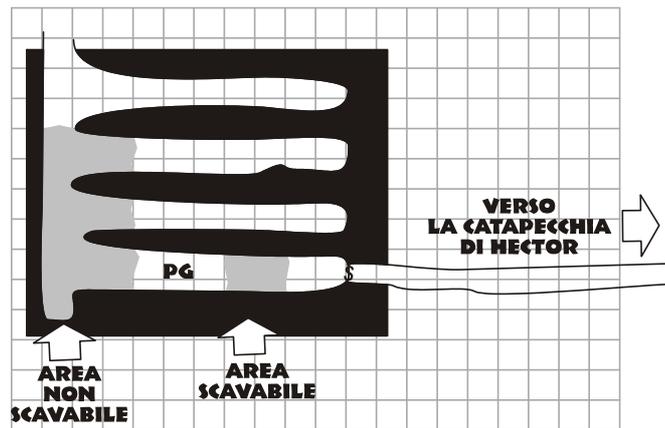
[Allegato 2.1]	La bolla della condanna
[Allegato 2.2]	Il muro del tempio
[Allegato 2.2bis]	Il muro del tempio – parte coperta a prima vista
[Allegato 2.4]	La chiave del laboratorio
[Allegato 2.5]	Il simbolo personale di Colui che non deve essere nominato
[Allegato 2.6]	Frontespizio del libro per ritornare in vita
[Allegato 2.7]	Il Libro Mastro di Colui che non deve essere nominato
[Allegato 2.8]	Informazioni sui Coriolanii
[Allegato 2.10]	Mappa tattica dell'anticamera del laboratorio di CCNDEN
[Allegato 2.11]	Mappa tattica generica



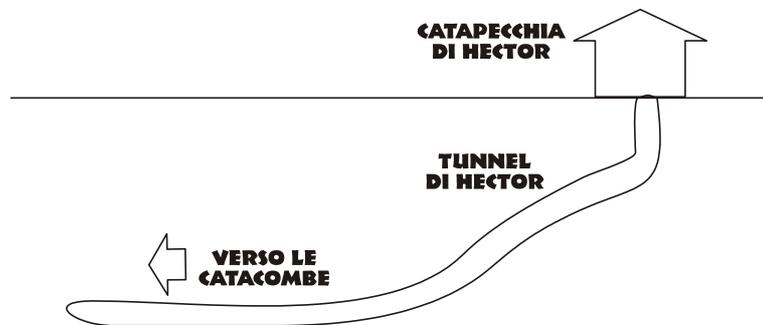
APPENDICE B: MAPPE

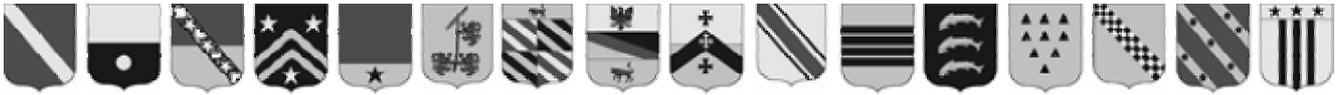
MAPPA I: DIAGRAMMA DELLE CATACOMBE

VISTA DALL'ALTO



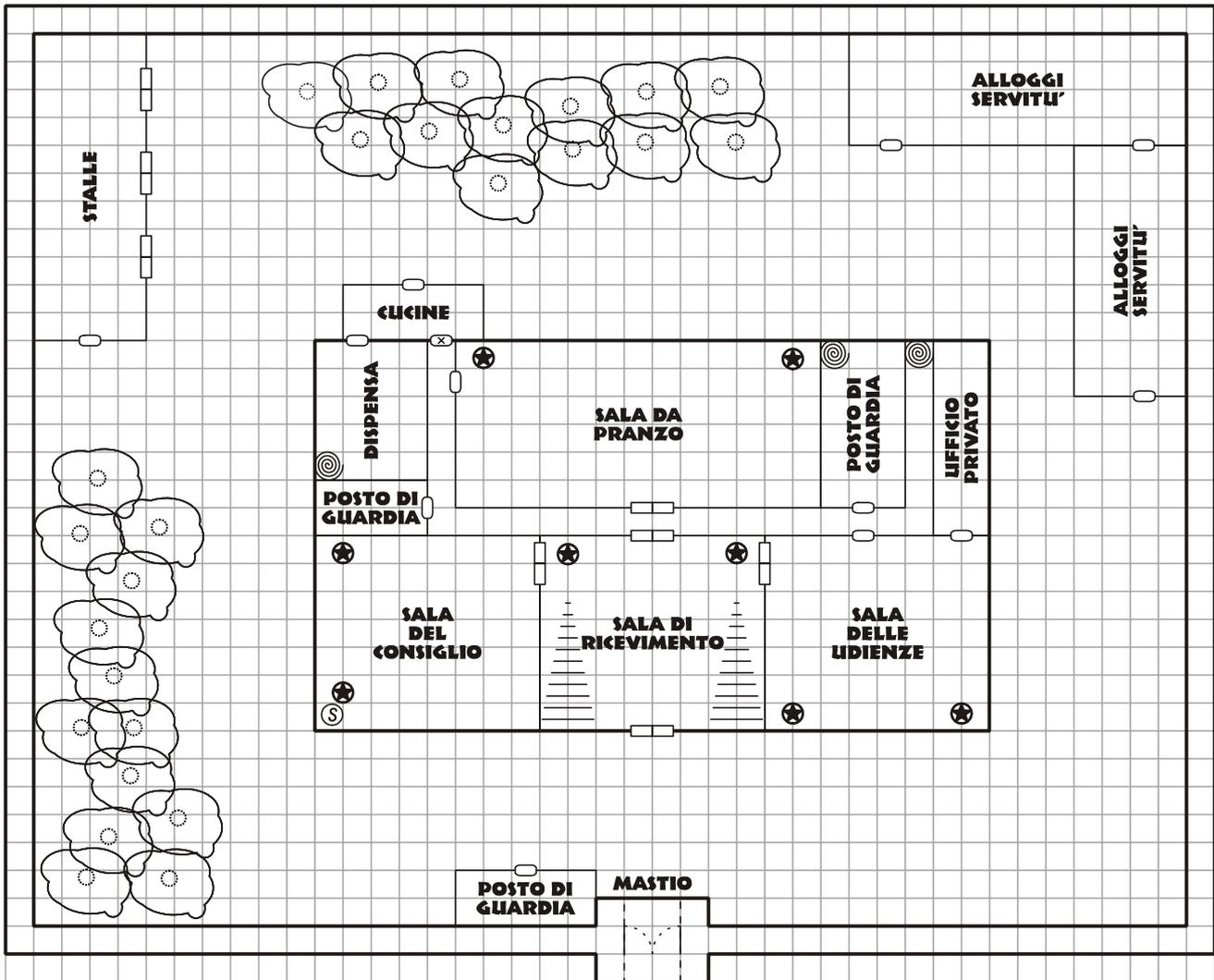
VISTA LATERALE



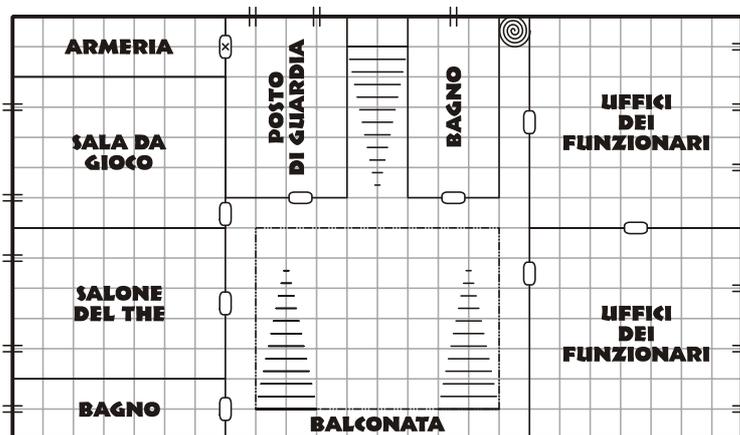


MAPPA 2: DIAGRAMMA DEL PALAZZO GOVERNATIVO

PIANO TERRA E GIARDINO

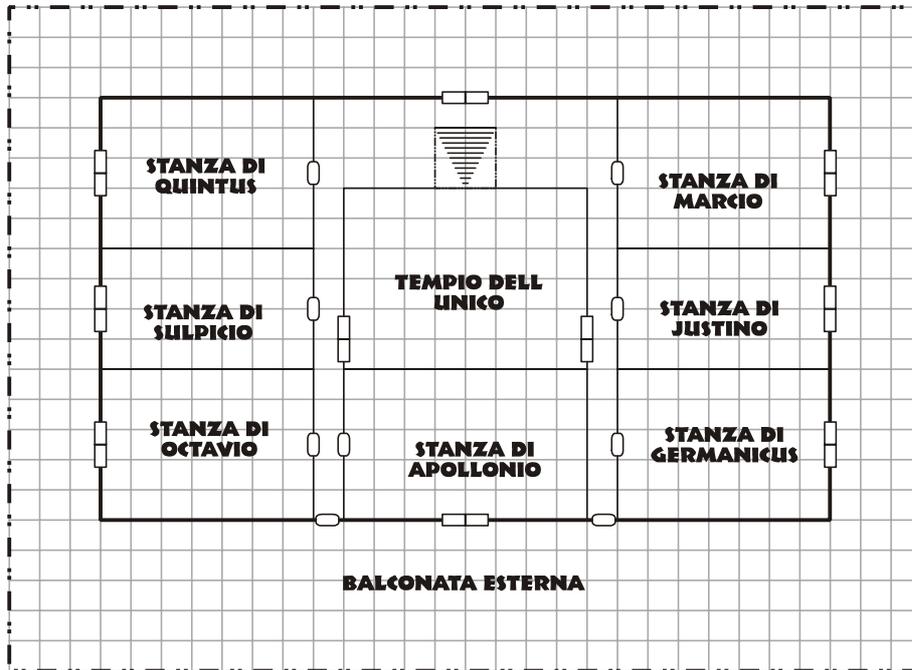


PRIMO PIANO

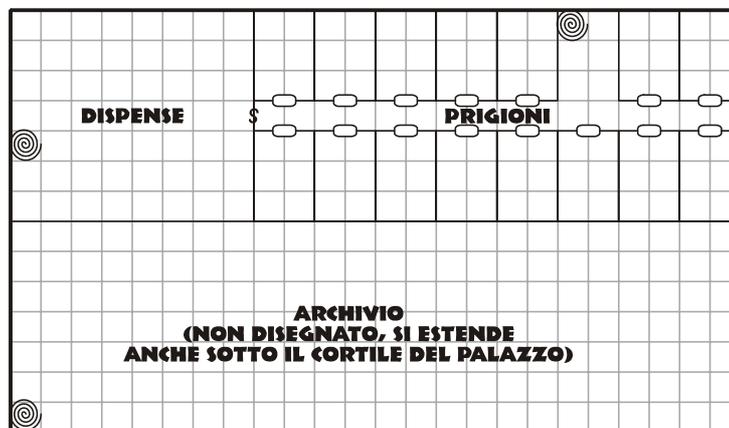


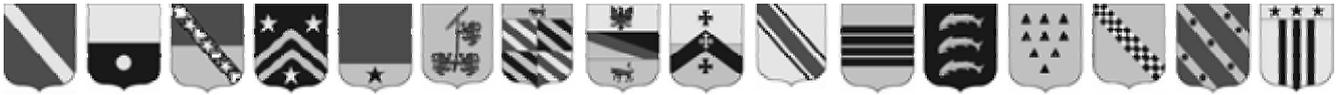


SECONDO PIANO E BALCONE

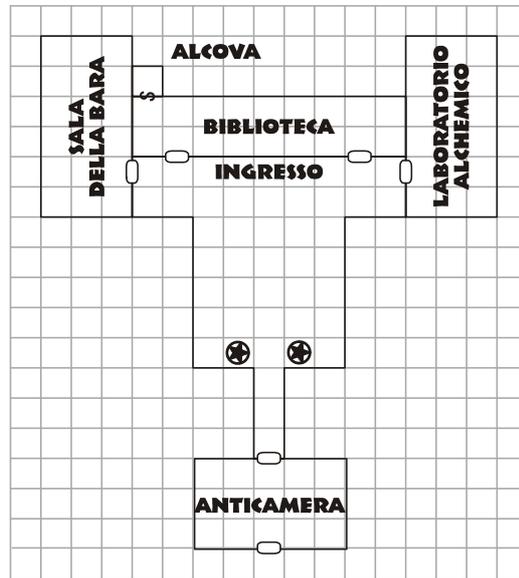


SOTTERRANEO

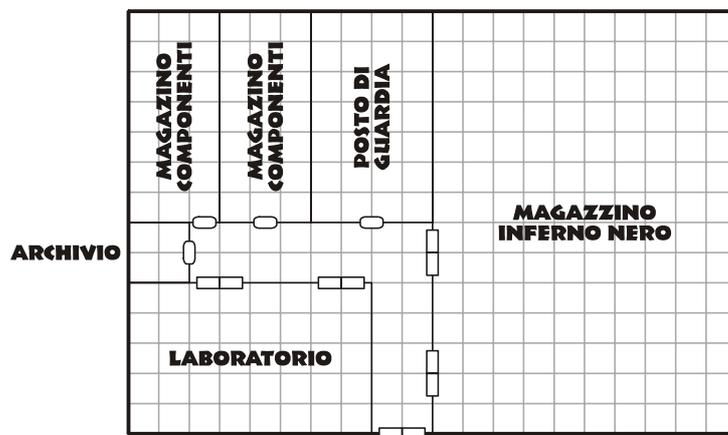




MAPPA 3: DIAGRAMMA DEL LABORATORIO DI CCNDEN

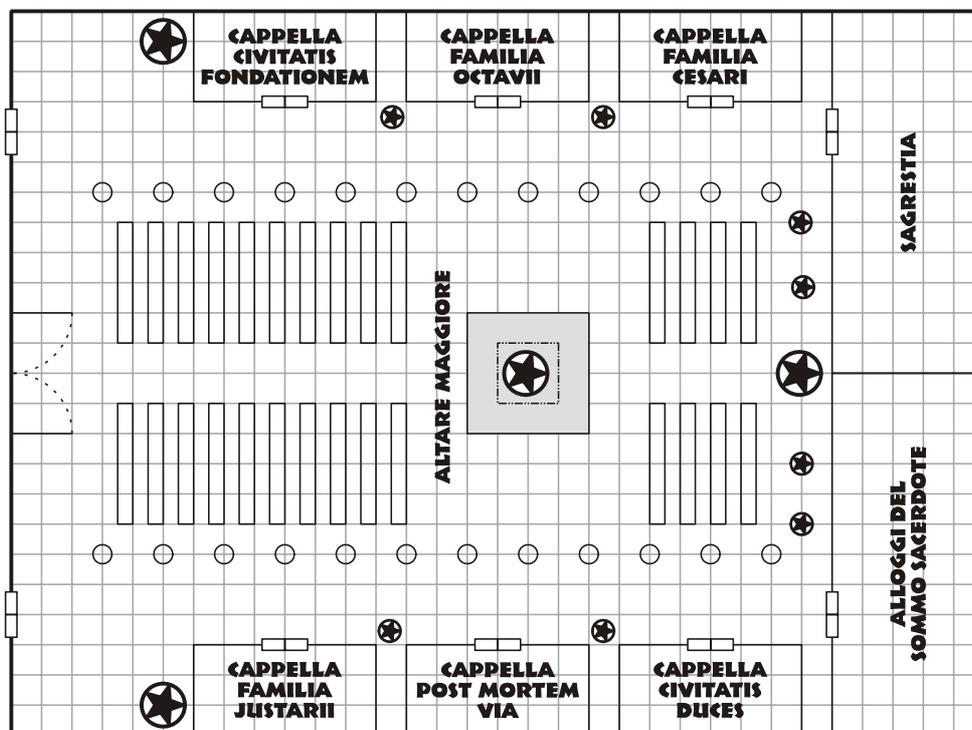


MAPPA 4: DIAGRAMMA DELLA SANTABARBARA



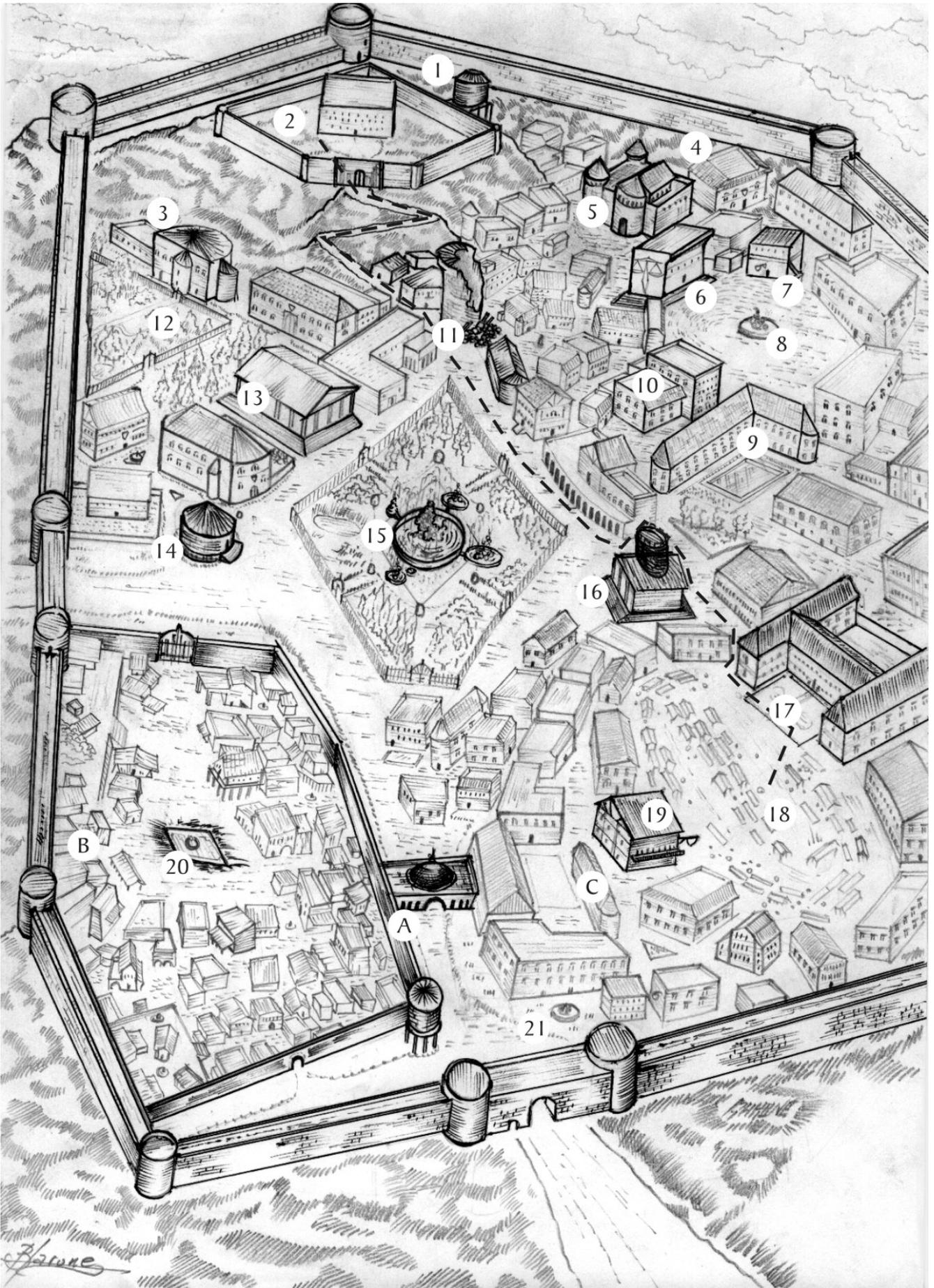
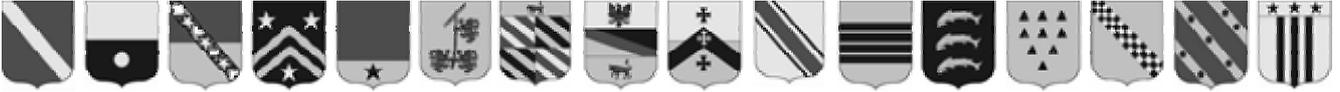


MAPPA 5: DIAGRAMMA DEL DUOMO DELL'UNICO



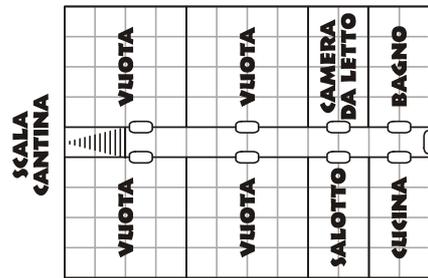
MAPPA 6: MAPPA DI CLAVASIUM CON I NOMI.

1	Torre dell'acqua	14	Accademia di magia
2	Palazzo governativo	15	Giardini degli angeli
3	Teatro	16	Tempio del sacro consiglio
4	Tempio della Redenzione	17	Caserma
5	Santabarbara	18	Mercato
6	Tribunale	19	Locanda "Lo scudo dorato"
7	Locanda "Le lacrime di Vard"	20	Ingresso delle catacombe
8	Piazza del drago	21	Piazza del tempietto
9	Biblioteca	A	Parte del simbolo di CCNDEN
10	Uffici del palazzo governativo	B	Catapecchia di Hector
11	Torre abbandonata	C	Casa dei PG
12	Giardini del teatro	---	Percorso del Carro
13	Duomo dell'Unico		





MAPPA 7: DIAGRAMMA DELLA CASA DEI CORIOLANII





APPENDICE C: STATISTICHE PNG

I PALADINI

	Paladino (PAL 2°)	Tenente (PAL 4°)	Capitano (Pal 8°)
	Umano medio	Umano medio	Umano medio
Dadi Vita:	2d10+2 (25 pf)	4d10+4 (41 pf)	8d10+8 (73 pf)
Iniziativa:	+4	+5	+5
Velocità:	6 m (4 quadretti)	6 m (4 quadretti)	6 m (4 quadretti)
Classe Armatura:	18 (+6 corazza di bande, +2 scudo grande), contatto 10, alla sprovvista 18	21 (+8 armatura completa, +2 scudo grande, +1 des), contatto 11, alla sprovvista 20	23 (+9 armatura completa +1, +3 scudo grande, +1 des), contatto 11, alla sprovvista 22
Attacco Base/Lotta:	+2 / +4	+4 / +7	+8 / +12
Attacco:	spada lunga +5 mischia (1d8+2)	spada lunga perfetta +9 mischia (1d8+3)	spada lunga +2 +15 mischia (1d8+6)
Attacco Completo:	spada lunga +5 mischia (1d8+2)	spada lunga perfetta +9 mischia (1d8+3)	spada lunga +2 +15/+10 mischia (1d8+6)
Spazio/Portata:	1,5m / 1,5m (1 casella)	1,5m / 1,5m (1 casella)	1,5m / 1,5m (1 casella)
Attacchi Speciali:	punire il male 1/giorno (+1 att, +2 danni)	punire il male 1/giorno (+1 att, +4 danni)	punire il male 2/giorno (+2 att, +8 danni)
Qualità Speciali:	grazia divina, imposizione delle mani (2PF)	grazia divina, imposizione delle mani (4PF), scacciare non-morti come 1° livello	grazia divina, imposizione delle mani (16PF), scacciare non-morti come 5° livello
Talenti:	Arma Focalizzata (spada lunga), Iniziativa migliorata, Robustezza x2	Arma Focalizzata (spada lunga), Iniziativa migliorata, Robustezza x2, Volontà di Ferro	Arma Focalizzata (spada lunga), Iniziativa migliorata, Robustezza x2, Volontà di Ferro, Autorità
Tiri Salvezza:	Temp +5, Rifl +1, Vol +1	Temp +6, Rifl +3, Vol +5	Temp +9, Rifl +5, Vol +7
Caratteristiche:	For 15, Des 10, Cos 12, Int 10, Sag 11, Car 12	For 17, Des 12, Cos 12, Int 10, Sag 13, Car 12	For 19, Des 12, Cos 12, Int 10, Sag 15, Car 14
Abilità:	Concentrazione +5, Conoscenze[Tradizioni Militari] +3, Guarire +3	Concentrazione +5, Conoscenze[Tradizioni Militari] +5, Guarire +5	Concentrazione +9, Conoscenze[Tradizioni Militari] +7, Guarire +9
Allineamento:	Legale Buono	Legale Buono	Legale Buono
Incantesimi memorizzati:		Cura ferite leggere (I) – Livello dell'incantatore 2°	Individuazione dei non morti, Cura ferite leggere (I), Rimuovi paralisi (II) – Livello dell'incantatore 4°

Teoricamente questi paladini potrebbero provare a scacciare i PG, ma a tutti gli effetti considerare questo evento come trascurabile, sebbene i Capitani potrebbero avere questa possibilità.

LE GUARDIE DEL PALAZZO GOVERNATIVO

	Guardia (Combattente 2°)	Sergente (Combattente 4°)	Capitano (Combattente 8°)
	Umano medio	Umano medio	Umano medio
Dadi Vita:	2d8+2 (18 pf)	4d8+8 (34 pf)	8d8+16 (62 pf)
Iniziativa:	+4	+5	+5
Velocità:	6 m (4 quadretti)	6 m (4 quadretti)	6 m (4 quadretti)
Classe Armatura:	18 (+6 corazza di bande, +2 scudo), contatto 10, alla	21 (+8 armatura completa, +2 scudo, +1 des), contatto 11, alla	22 (+9 armatura completa +1, +2 scudo, +1 des), contatto



	sprovista 18	sprovista 20	11, alla sprovista 22
Attacco Base/Lotta:	+2 / +4	+4 / +7	+8 / +12
Attacco:	spada lunga +4 (1d8+2)	spada lunga +8 (1d8+3)	spada lunga +1 +14 (1d8+5)
Attacco Completo:	spada lunga +4 (1d8+2)	spada lunga +8 (1d8+3)	spada lunga +1 +14/+9 mischia (1d8+5)
Spazio/Portata:	1,5m / 1,5m (1 casella)	1,5m / 1,5m (1 casella)	1,5m / 1,5m (1 casella)
Talenti:	Iniziativa migliorata, Robustezza	Iniziativa migliorata, Robustezza, Arma Focalizzata (spada lunga),	Iniziativa migliorata, Robustezza x2, Arma Focalizzata (spada lunga),
Tiri Salvezza:	Temp +4, Rifl +0, Vol +1	Temp +6, Rifl +2, Vol +2	Temp +8, Rifl +3, Vol +4
Caratteristiche:	For 14, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 12, Car 11	For 16, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 11	For 18, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 15, Car 12
Abilità:	Intimidire +5, Saltare +5	Intimidire +7, Saltare +7	Intimidire +11, Saltare +11
Allineamento:	Neutrale Buono	Neutrale Buono	Neutrale Buono

I SERVI DEL PALAZZO GOVERNATIVO

Servo (Uomo Comune 2°)

	Umano medio
Dadi Vita:	2d4 (6 pf)
Iniziativa:	+1
Velocità:	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	11 (+1 des), contatto 11, alla sprovista 10
Attacco Base/Lotta:	+1 / +2
Attacco:	Pugnale +2 mischia (1d4+1)
Attacco Completo:	Pugnale +2 mischia (1d4+1)
Spazio/Portata:	1,5m / 1,5m (1 casella)
Talenti:	Abilità focalizzata (Professione tipica), Volontà di ferro
Tiri Salvezza:	Temp +0, Rifl +1, Vol +2
Caratteristiche:	For 12, Des 13, Cos 11, Int 8, Sag 11, Car 10
Abilità:	Professione caratterizzante +7
Allineamento:	Neutrale Buono

I SACERDOTI

	Sacerdote (Chierico 2°)	Prelato (Chierico 4°)	Vescovo (Chierico 8°)
	Umano medio	Umano medio	Umano medio
Dadi Vita:	2d8+2 (15 pf)	4d8+4 (27 pf)	8d8+8 (48 pf)
Iniziativa:	-1	-1	+0
Velocità:	6 m (4 quadretti)	6 m (4 quadretti)	6 m (4 quadretti)
Classe Armatura:	17 (+6 corazza di bande, +2 scudo, -1 des), contatto 9, alla sprovista 17	19 (+8 armatura completa, +2 scudo, -1 des), contatto 9, alla sprovista 19	21 (+8 armatura completa +2, +2 scudo, -1 des), contatto 9, alla sprovista 21
Attacco Base/Lotta:	+1 / +2	+3 / +4	+6 / +8
Attacco:	mazzafrusto +2 mischia (1d8+1)	spada lunga +4 mischia (1d8+1)	spada lunga +1 +9 mischia (1d8+3)
Attacco Completo:	mazzafrusto +2 mischia (1d8+1)	spada lunga +4 mischia (1d8+1)	spada lunga +1 +9/+4 mischia (1d8+3)
Spazio/Portata:	1,5m / 1,5m (1 casella)	1,5m / 1,5m (1 casella)	1,5m / 1,5m (1 casella)
Qualità speciali	Scacciare non-morti, domini: Bene	Scacciare non-morti, domini: Bene	Scacciare non-morti, domini:



	e Legge	e Legge	Bene e Legge
Talenti:	Scacciare extra, Volontà di Ferro	Scacciare extra, Volontà di Ferro, Competente (Spada Lunga)	Scacciare extra, Volontà di Ferro, Competente (Spada Lunga), Creare Armi e Armature Magiche
Tiri Salvezza:	Temp +4, Rifl -1, Vol +7	Temp +4, Rifl +0, Vol +9	Temp +7, Rifl +1, Vol +12
Caratteristiche:	For 12, Des 8, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 12	For 12, Des 8, Cos 12, Int 10, Sag 16, Car 14	For 14, Des 8, Cos 12, Int 10, Sag 18, Car 14
Abilità:	Conoscenze[Religione] +5, Concentrazione +6	Conoscenze[Religione] +7, Concentrazione +8	Conoscenze[Religione] +11, Concentrazione +12
Allineamento:	Legale Buono	Legale Buono	Legale Buono
Incantesimi:	(4/3+1 – CD 12 + livello incantesimo) Creare acqua (0), Luce (0), Lettura del Magico (0), Individuazione del Magico (0), Individuazione dei non-morti (1), Nascondersi ai non-morti (1), Santuario (1), Protezione dal Male (1*)	(5/4+1/3+1 – CD 13 + livello incantesimo) Creare acqua (0), Luce (0), Lettura del Magico x2 (0), Individuazione del Magico (0), Individuazione dei non-morti (1), Nascondersi ai non-morti (1), Santuario (1), Favore divino(1), Protezione dal Male (1*), Rimuovi Paralisi x2 (2), Consacrare, Aiuto (2*)	(6/5+1/4+1/4+1/3+1 – CD 14 + livello incantesimo) Creare acqua (0), Luce (0), Lettura del Magico x2 (0), Individuazione del Magico x2 (0), Individuazione dei non-morti x2 (1), Nascondersi ai non-morti (1), Santuario (1), Favore divino(1), Protezione dal Male (1*), Rimuovi Paralisi x2 (2), Consacrare, Ristorare inferiore (2), Aiuto (2*), Rimuovi malattia (3), Riposo dell'Unico (3**), Dissolvi Magie (3), Preghiera (3), Cerchio magico contro il Male (3*), Arma magica superiore (4), Interdizione alla morte (4), Potere divino (4), Punizione sacra (4*)

Gli incantesimi contrassegnati con (*) sono di dominio. Gli incantesimi contrassegnati con (**) sono riportati nelle home rules

GERMANICUS

Germanicus (Esperto 10°)	
	Umano medio
Dadi Vita:	10d6 (34 pf)
Iniziativa:	-2
Velocità:	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	8 (-2 des), contatto 8, alla sprovvista 8
Attacco Base/Lotta:	+8 /+2
Attacco:	Nessuno (Germanicus ha il terrore delle armi)
Attacco Completo:	Nessuno (Germanicus ha il terrore delle armi)
Spazio/Portata:	1,5m / 1,5m (1 casella)
Talenti:	Abilità focalizzata (Biblioteconomia), Persuasivo, Volontà di Ferro, Abilità Focalizzata (Diplomazia), Negoziatore
Tiri Salvezza:	Temp +3, Rifl +1, Vol +13
Caratteristiche:	For 9, Des 7, Cos 11, Int 16, Sag 18, Car 14
Abilità:	Biblioteconomia +18, Conoscenze [Locali] +16, Conoscenze[Nobiltà e Regalità] +16, Conoscenze[Storia] +16, Diplomazia +19, Decifrare Scritture +16, Intimidire +6, Percepire Intenzioni +19, Raccogliere Informazioni +17, Raggiurare +15
Allineamento:	Legale Buono



I GUARDIANI DEL LABORATORIO DI CCNDEN

	Artigliatore di CCNDEN	Artigliatore runico di CCNDEN
	Non-morto grande	Non-morto grande (Artigliatore con archetipo "runico")
Dadi Vita:	10d12+20 (75, 92, 95 pf)	12d12+36 (120 pf)
Iniziativa:	+6	+6
Velocità:	12 m (8 quadretti)	12 m (8 quadretti)
Classe Armatura:	14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 11, alla sprovvista 12	14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 11, alla sprovvista 12
Attacco Base/Lotta:	+5 / +12	+6 / +13
Attacco:	artiglio +8 in mischia (2d6+3)	artiglio +7 in mischia (1d8+3)
Attacco Completo:	2 artigli +8 in mischia (2d6+3)	2 artiglio +7 in mischia (1d8+3)
Spazio/Portata:	3m / 6m (2 caselle, 4 caselle)	3m / 6m (2 caselle, 4 caselle)
Attacchi Speciali:	Artigli estensibili	Artigli estensibili, Abilità magiche
Qualità Speciali:	resistenza +2 all'essere scacciato, resistenza al danno 5/taglio, infravisione 18m, immunità al freddo, tratti da non morto, robustezza profana	resistenza +4 all'essere scacciato, resistenza al danno 5/taglio e magia, infravisione 18m, immunità al freddo, tratti da non morto, robustezza profana,
Tiri Salvezza:	Temp +3, Rifl +5, Vol +9	Temp +4, Rifl +6, Vol +10
Abilità:	Osservare +15, Ascoltare +15, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +11, Intimidire +17, Cercare +15	Osservare +17, Ascoltare +17, Muoversi Silenziosamente +17, Concentrazione +22, Intimidire +18, Cercare +19, Nascondersi +13, Equilibrio +17
Talenti:	Riflessi in combattimento, Iniziativa migliorata, Arma focalizzata [artiglio], Attacco naturale focalizzato [artiglio]	Iniziativa migliorata, Incantesimi in combattimento, Abilità magica velocizzata [immagine speculare], Abilità magica velocizzata [foschia occultante]
Caratteristiche:	For 16, Des 15, Cos -, Int 14, Sag 14, Car 15	For 16, Des 15, Cos -, Int 18, Sag 14, Car 16
Allineamento:	Legale Malvagio	Legale Malvagio

Le dita simili ad artigli di questo grande scheletro umanoide sono lunghe almeno mezzo metro. Ma, cosa ancora peggiore, gli artigli, scheletrici e affilati come lame si contraggono o estendono in lunghezza di momento in momento, raggiungendo anche lunghezze di metri prima di contrarsi lentamente.

La parte seguente deve essere letta se uno dei Personaggi supererà una prova in Osservare CD 15 o se focalizzasse la propria attenzione sull'Artigliatore runico:

Una di queste immonde creature sembra avere il corpo inciso da centinaia di piccole rune

COMBATTIMENTO

Artigli estensibili (Sop): un artigliatore può usare i suoi artigli per colpire bersagli fino a 6 metri, approfittando tra l'altro dei numerosi attacchi di opportunità che il talento Riflessi in combattimento, associato alla destrezza gli concede.

Robustezza profana (Sop): un artigliatore guadagna un bonus ai suoi punti ferita pari al bonus di Carisma per i suoi Dadi vita (quest'abilità viene anche chiamata Grazia della morte).

Abilità magiche (Mag): un artigliatore runico lancia incantesimi come uno stregone: incantesimi al giorno (4/4/2); incantesimi conosciuti (1° - CD 16) *Dardo incantato*, *Foschia occultante*,

(2° - CD 17) *Freccia acida di Melf*, *Immagine speculare*, (3° - CD 18) *Palla di Fuoco*, *Fermare non morti*. Livello dell'incantatore 10°

TATTICHE ROUND PER ROUND

Da quando parte l'incantesimo di evocazione, i PG hanno due round per organizzarsi, lanciare incantesimi preparatori e disporsi attorno ai mostri che si stanno materializzando. Per posizionare i non-morti sulla mappa tattica riferirsi alla [MAPPA 3](#). Il terzo round si tira l'iniziativa normalmente (Ricordiamo che se qualcuno non fa niente nel 2° round può scegliere di prendere 20 per l'iniziativa). I 3 artigliatori hanno un'iniziativa di 13 modificata (ottenendo un 7 naturale con il tiro di dado), mentre l'artigliatore runico ha un'iniziativa di 18 modificata (12 naturale).

Round 3: l'artigliatore runico lancia *Immagine speculare* (velocizzata) e *Fermare non-morti* (sui 3 PG più vicini tra di loro). Gli altri si muovono indietreggiando fino a 4 quadretti dai loro bersagli (non distanziandosi tra di loro più di 2 quadretti in modo da effettuare 2 attacchi di opportunità su chi si avvicina) e attaccando chi gli sta davanti (chi non si muove farà attacco completo). Ricordiamo che l'incantesimo *Fermare non-morti* termina se la vittima viene attaccata



Round 4: l'artigliatore runico lancia foschia occultante (velocizzata) e Palla di Fuoco in modo da colpire la maggior parte dei PG. Gli altri continuano gli attacchi, possibilmente senza muoversi.

Round 5-6-7: l'artigliatore runico lancia un *Dardo incantato* (tutti e 5 i dardi sullo stesso PG, a rotazione: prima il destinatario sarà Helvia, poi Olynthus, poi Oskar). Gli altri continuano gli attacchi, possibilmente senza muoversi.

Round 8-9-10: l'artigliatore runico lancia una *Freccia acida di Melf* (sui PG a rotazione, partendo da Fabian e ritornando a Helvia). Gli altri continuano gli attacchi, possibilmente senza muoversi.

Round 11-...: Anche l'artigliatore runico si butta nella mischia. Se uno o più PG minacciano in mischia l'artigliatore runico, nel primo round diventerà bersaglio privilegiato del *Fermare non morti*, nei round successivi dei *Dardi incantati* (in questo caso ritarda la Palla di fuoco a dopo, oppure quando gli altri artiglieri sono morti. Se minacciato in mischia l'artigliatore runico lancia sempre sulla difensiva (il tiro gli riesce automaticamente). Gli altri artiglieri difendono principalmente lo stregone e formano una linea di difesa senza spazi liberi.

L'ESERCITO DI COLUI CHE NON DEVE ESSERE NOMINATO

	Ghoul migliorato	Wight migliorato
	Non-morto medio	Non-morto medio
Dadi Vita:	2d12+4 (18 pf)	4d12+8 (35 pf)
Iniziativa:	+2	+1
Velocità:	9 m (6 quadretti)	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	16 (+2 des, +4 armatura naturale), contatto 12, alla sprovvista 14	17 (+1 des, +6 naturale), contatto 11, alla sprovvista 16
Attacco Base/Lotta:	+1 / +4	+2 / +5
Attacco:	Morso +4 in mischia (1d6+3 + paralisi)	Schianto +5 in mischia (1d6+3 + risucchio di energia)
Attacco completo:	Morso +4 in mischia (1d6+3 + paralisi) e 2 artigli +2 in mischia (1d3 +1 + paralisi)	Schianto +5 in mischia (1d6+3 + risucchio di energia)
Attacchi speciali	<u>Febbre del ghoul</u> (Sop – Tempra CD 12, periodo di incubazione 1 giorno, si trasmette con morso e artigli - danni 1d3 cos e 1d3 des), <u>paralisi</u> (Str – si trasmette con morso o artigli – Tempra CD 12 o restare paralizzati per 1d4+1 round)	<u>Risucchio di energia</u> (Le creature viventi colpite da un attacco di schianto ricevono un livello negativo. Con un Tiro Salvezza Tempra CD 14 24 ore dopo averlo ricevuto si può rimuovere. Il wight ottiene 5 PF temporanei per ogni livello negativo inflitto)
Qualità speciali	Scurovisione 18m, tratti dei non-morti – resistenza allo scacciare +6	Scurovisione 18m, tratti dei non-morti – resistenza allo scacciare +4
Spazio/Portata:	1,5m / 1,5m (1 casella)	1,5m / 1,5m (1 casella)
Talenti:	Multiattacco	Combattere alla cieca, Arma naturale migliorata (Schianto)
Tiri Salvezza:	Temp +0, Rifl +2, Vol +5	Temp +1, Rifl +2, Vol +5
Caratteristiche:	For 17, Des 15, Cos -, Int 4, Sag 14, Car 12	For 16, Des 12, Cos -, Int 5, Sag 13, Car 15
Abilità:	Osservare +4, Nascondersi +4, Muoversi silenziosamente +3	Osservare +3, Nascondersi +3, Muoversi silenziosamente +2
Allineamento:	Legale Malvagio	Legale Malvagio
	Guerriero immondo	Luogotenente di CCNDEN
	Non-morto medio	Non-morto medio (Guerriero 10° - Cavaliere della morte*)
Dadi Vita:	5d12+10 (42 pf)	10d12+20 + 30 (116 pf)
Iniziativa:	+0	+5
Velocità:	6 m (4 quadretti)	6 m (4 quadretti)
Classe Armatura:	20 (+6 armatura a bande +4 armatura naturale), contatto 10, alla sprovvista 19	21 (+8 corazza completa, +2 armatura naturale, +1 des), contatto 11, alla sprovvista 21
Attacco Base/Lotta:	+2 / +7	+10 / +16
Attacco:	Ascia bipenne +6 (19-20/x2) in mischia	Spada grande perfetta +14 (17-20/x2) in



	(1d12+9)		mischia (2d6+17)
Attacco Completo:	Ascia bipenne +6 (19-20/x2) in mischia (1d12+9)		Spada grande perfetta +14/+9 (17-20/x2) in mischia (2d6+17)
Attacchi speciali:			<u>Aura di paura</u> (Sop – Creature con meno di 5 DV entro 4,5 m devono superare un TS volontà CD 18 o subire gli effetti di un incantesimo paura lanciato da uno stregone di 10° livello)
Qualità speciali:	Tratti dei non-morti – resistenza allo scacciare +4		Tratti dei non-morti, Immunità all'essere scacciato, Riduzione al danno 15/magia, Resistenza agli incantesimi 20, Immunità a freddo, elettricità e polimorfismo
Spazio/Portata:	1,5m / 1,5m (1 casella)		1,5m / 1,5m (1 casella)
Talenti:	Attacco poderoso (nelle statistiche è conteggiato a +1), Incalzare		Iniziativa migliorata, Attacco Poderoso (Nelle statistiche è conteggiato a +3), Incalzare, Incalzare Migliorato, Arma Specializzata [Spada grande], Arma focalizzata [Spada grande], Arma focalizzata superiore [Spada grande], Critici migliorati [Spada grande], Schivare, Grazia della morte, Maestria nel combattimento
Tiri Salvezza:	Temp +1, Rifl +3, Vol +4		Temp +4, Rifl +0, Vol +1
Caratteristiche:	For 20, Des 11, Cos -, Int 12, Sag 15, Car 12		For 22, Des 12, Cos -, Int 14, Sag 16, Car 16
Abilità:	Scalare +7, Saltare +7, Intimidire +8, Osservare +9, Ascoltare +9, Conoscenze[Tradizioni militari] +8		Scalare +11, Saltare +11, Intimidire +16, Osservare +16, Ascoltare +16, Conoscenze[Tradizioni militari] +15
Allineamento:	Legale Malvagio		Legale Malvagio

*: Il Cavaliere della Morte è una classe di prestigio del "Monster Manual II"

DESCRIZIONI

Ghoul migliorati: a differenza delle loro versioni originali questi esseri hanno una scarsa intelligenza ma sono molto più forti fisicamente. *Hanno un aspetto più o meno umanoide, ma le loro carni marce e decadenti sono tirate intorno alle ossa chiaramente visibili. Sono quasi del tutto glabri e hanno denti aguzzi da bestia carnivora. I loro occhi brillano come tizzoni ardenti all'interno di vuote cavità.*

Wight migliorati: a differenza delle loro versioni originali questi esseri hanno una scarsa intelligenza ma sono molto più forti fisicamente. *Assomigliano a cadaveri umani. Occhi frenetici e selvaggi bruciano di malevolenza. La carne, della consistenza*

del cuoio essiccato, è tirata sulle ossa e i denti sono cresciuti a punta, aguzzi e irregolari.

Guerrieri immondi: sono il livello di comando intermedio tra i luogotenenti di CCNDEN e il grosso dell'esercito, composto da Ghoul e Wight. *Sono dei non-morti dall'aspetto putrescente ma minaccioso. Indossano logore corazze e impugnano enormi asce bipenne. Gli occhi sono delle sfere rosse lucenti che emanano malvagità.*

Luogotenenti di CCNDEN: sono 5 in tutto, e sono i bracci destri di CCNDEN in persona. Comandano l'esercito secondo i suoi voleri. Due sono guardie del corpo personali del loro signore *Indossano un'armatura competa che lascia trasparire in pochi punti una carne macilenta e maleodorante. Da dietro un massiccio elmo spiccano due occhi rossi luminosi. Impugnano enormi spade a due mani.*



COLUI CHE NON DEVE ESSERE NOMINATO

Colui che non deve essere nominato (Negromante 3°, Chierico 3°, Vero Negromante* 14°)

	Vampiro (ex-umano) medio
Dadi Vita:	20d12 + 60 + 120 (361 pf)
Iniziativa:	+2
Velocità:	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	31 (+2 des, +6 armatura naturale, +5 deviazione, +8 bracciali dell'armatura), contatto 17, alla sprovvista 29
Attacco Base/Lotta:	+10 / +12
Attacco:	Bastone profano della velocità +5 + 17 mischia (1d6+7) oppure schianto + 12 mischia (1d6 + 2 + risucchio)
Attacco Completo:	Bastone profano della velocità +5 +17/+17/+12 mischia (1d6+7) oppure schianto + 12/+7 mischia (1d6 + 2 + risucchio)
Spazio/Portata:	1,5m / 1,5m (1 casella)
Attacchi speciali:	Risucchio di sangue**, Figli della notte**, Dominare**, Creare progenie**, Risucchio di Energia**, Comanda non-morti come un chierico di 17° livello, Creare non-morti, Valore negromantico, Zona dissacrante maggiore, Creare non-morti superiori, Orrido avvizzimento, Lamento della banshee
Qualità speciali:	Scuole proibite: ammalimento, illusione. Domini da chierico[Morte, Male], Forma alternativa**, riduzione del danno 10/ argento e magia, Guarigione rapida**, Forma gassosa**, Resistenza al freddo 10, all'acido 10, Movimenti da ragno**, Resistenza allo scacciare** (conta come un non-morto di 24 DV)
Talenti:	Artista dei cadaveri*, Pelle irrobustita*, Aumenta Resistenza*, Scuola focalizzata[negromanzia], Scuola focalizzata superiore[negromanzia], Scrivere pergamene, Creare oggetti meravigliosi, Creare verghe, Grazia della morte
Tiri Salvezza:	Temp +12, Rifl +13, Vol +27 (con Mantello della resistenza +5)
Caratteristiche:	For 15, Des 15, Cos -, Int 28, Sag 28, Car 23 (con oggetti che migliorino di 5 Int, Sag e Car)
Abilità:	
Allineamento:	Legale Malvagio
Incantesimi:	Come Chierico (livello complessivo 15° - CD 19 (21 per gli incantesimi della negromanzia)+ livello dell'incantesimo): (6/9/8/8/7/6/5/4/3). Gli incantesimi memorizzati sono riportati in seguito Come Negromante (livello complessivo 15° - CD 19 (21 per gli incantesimi della negromanzia)+ livello dell'incantesimo): (5/8/7/7/7/5/4/3). Gli incantesimi memorizzati sono riportati in seguito
Oggetti:	Bracciali dell'armatura naturale +6, anello di protezione +5, mantello di resistenza +5, anello del carisma +5, copricapo dell'intelligenza +5, amuleto della saggezza +5, verga maggiore degli incantesimi silenziosi, verga maggiore degli incantesimi velocizzati, Copricapo del controllo (consente di controllare un numero illimitato di non-morti), pergamene di ogni incantesimo che compaia sul manuale

*: Questa classe di prestigio o talento è riportato nel "Libris Mortis"

** : Queste abilità sono descritte nel manuale del master nella sezione dei vampiri

ABILITÀ SPECIALI

Creare non-morti (Mag): un vero negromante di 14° livello può lanciare "Creare non-morti" due volte al giorno, con lo stesso effetto dell'incantesimo omonimo. Deve comunque impiegare le componenti materiali necessarie. Il livello complessivo di lancio è il 24° (comprensivo dell'abilità Valore Negromantico)

Valore negromantico (Str): un vero negromante di 14° livello acquisisce un'inarrivabile padronanza della morte. Quando intimorisce non-morti, lancia un incantesimo negromantico o utilizza un'abilità che riproduce un effetto negromantico il suo livello effettivo di lancio aumenta di +4

Zona dissacrante maggiore (Sop): un vero negromante di 14° livello esercita la sua autorità sui non-morti. Quest'aura riproduce gli effetti dell'incantesimo "dissacrare", solo che si

estende per un raggio di 52 metri e solo i non-morti alleati del vero negromante ne risentono gli effetti

Creare non-morti superiori (Mag): un vero negromante di 14° livello può lanciare "Creare non-morti superiori" due volte al giorno, con lo stesso effetto dell'incantesimo omonimo. Deve comunque impiegare le componenti materiali necessarie. Il livello complessivo di lancio è il 24° (comprensivo dell'abilità Valore Negromantico)

Orrido Avvizzimento (Mag): un vero negromante di 14° livello può lanciare "Orrido Avvizzimento" una volta al giorno, con lo stesso effetto dell'incantesimo omonimo. Il livello complessivo di lancio è il 24° (comprensivo dell'abilità Valore Negromantico)

Lamento della Banshee (Mag): un vero negromante di 14° livello può lanciare "Lamento della Banshee" una volta al giorno, con lo stesso effetto dell'incantesimo omonimo. Il



livello complessivo di lancio è il 24° (comprensivo dell'abilità Valore Negromantico)

TALENTI "SPECIALI"

Artista dei cadaveri: ogni non-morto creato da incantesimi o abilità di Colui che non deve essere nominato guadagna un bonus di +4 alla Forza e un bonus di 2 PF per ogni dado vita

Pelle irrobustita: ogni non-morto creato da incantesimi o abilità di Colui che non deve essere nominato guadagna un bonus di +4 alla armatura naturale

Aumenta resistenza: ogni non-morto creato da incantesimi o abilità di Colui che non deve essere nominato conta come se fosse un non-morto più potente di 4 DV quando prova ad essere scacciato.

INCANTESIMI DA NEGROMANTE MEMORIZZATI

livello 0 - CD 19 (21†): Individuazione del magico (2) – Lettura del magico (2) – Tocco di affaticamento†

1° livello - CD 20 (22†): Raggio di indebolimento (2)† – Incuti paura (3)† – Tocco Gelido (3)†

2° livello - CD 21 (23†): Tocco del ghoul (2)† – Spaventare† – Mano spettrale (2)† – Cecità/Sordità† – Vita falsata†

3° livello - CD 22 (24†): Tocco del vampiro (2)† – Raggio di esaurimento† – Palla di fuoco (2) – Velocità – Dissolvi magie

4° livello - CD 23 (25†): Animare morti (2)† – Contagio† – Debilitazione (2)† – Paura† – Scagliare maledizione (2) †

5° livello - CD 24 (26†): Inaridire† – Onde di affaticamento (2)† – Simbolo di dolore† – Spezzare Incantesimo – Cono di freddo (2)

6° livello - CD 25 (27†): Sguardo penetrante† – Cerchio della morte† – Catena di fulmini – Campo anti-magia – Dissolvi magie superiore

7° livello - CD 26 (28†): Dito della morte (2)† – Onde di esaurimento† – Palla di fuoco ritardata

8° livello - CD 27 (29†): Orrido avvizzimento† – Creare non morti superiori† – Simbolo di morte†

INCANTESIMI DA CHIERICO MEMORIZZATI

livello 0 - CD 19 (21†): Luce (2) – Resistenza (2) – Guida (2)

1° livello - CD 20 (22†): Anatema† – Comando – Maledire l'acqua – Devastazione – Favore divino – Armatura della fede – Santuario(2) - Incuti paura†

2° livello - CD 21 (23†): Oscurità (2) – Suono dirompente (2) – Blocca persone (2) - Silenzio – Rintocco della morte†

3° livello - CD 22 (24†): Contagio (2)† – Dissolvi magie (2) – Preghiera – Scagliare maledizione† – Protezione dall'energia – Cerchio magico contro il bene†

4° livello - CD 23 (25†): Veleno (2)† Libertà di movimento – Linguaggi – Potere Divino – Immunità agli incantesimi – Influenza sacrilega†

5° livello - CD 24 (26†): Dissolvi il bene – Profanare – Muro di pietra – Visione del vero – Giusto Potere – Distruggere viventi†

6° livello - CD 25 (27†): Ferire (2)† – Barriera di lame† – Guscio anti-vita – Creare non-morti†

7° livello - CD 26 (28†): Blasfemia – Controllare tempo atmosferico - Repulsione - Distruzione†

8° livello - CD 27 (29†): Aura sacrilega - Immunità agli incantesimi superiore – Creare non-morti superiori†

Gli incantesimi contrassegnati con † sono della scuola negromanzia: la CD che si applica è quella tra parentesi è il livello del lanciatore è il 19°

Gli incantesimi contrassegnati con ‡ sono di dominio e della scuola negromanzia: la CD che si applica è quella tra parentesi è il livello del lanciatore è il 19°



APPENDICE D: HOME RULES

ABILITÀ

BIBLIOTECONOMIA (INT, SENZA ADDESTRAMENTO)

Quest'abilità serve per cercare informazioni dentro libri o intere biblioteche senza dover leggere ogni singola riga scritta e permette di maneggiare libri antichi e fragili senza rovinarli.

Prova: Il personaggio può applicare in diversi modi quest'abilità. Le prove di biblioteconomia di norma devono essere segrete, perchè il giocatore non deve sapere se la

ricerca non è stata fruttuosa per l'assenza di informazioni utili o per propria incompetenza

Estrapolare informazioni: il personaggio può provare a estrapolare informazioni una fonte scritta effettuando una prova con questa abilità. Un fallimento di 10 o più punti comporta la possibilità che si possano trarre false informazioni dal testo, ove questa possibilità abbia un senso. Un esempio di tipiche classi di difficoltà legate a questo particolare utilizzo dell'abilità Biblioteconomia è riportato nella tabella che segue:

Estrapolazione di informazioni utili	CD Biblioteconomia tipiche	Tempo necessario per la prova ¹
In una pergamena	2	5 round
In un testo (< 150 pagine)	20	30 minuti
In un testo (> 150 pagine)	25	1 ora
In un testo (> 500 pagine)	35	2 ore

I: questi tempi sono puramente indicativi e modificabili da fattori condizionali o da buoni risultati nelle prove. È possibile diminuire la CD della prova aumentando il tempo di ricerca.

Ricerca in una biblioteca: il personaggio può provare a cercare in una biblioteca quali libri di testo contengano informazioni su un particolare argomento. Un esempio di tipiche classi di

difficoltà legate a questo particolare utilizzo dell'abilità Biblioteconomia è riportato nella tabella che segue:

Ricerca di informazioni riguardo a un argomento	CD Biblioteconomia tipiche	Tempo necessario per la prova ¹
1 libro a disposizione	10	30 minuti
Fino a 10 libri a disposizione	20	2 ore
Fino a 100 libri a disposizione	30	5 ore
Più di 100 libri a disposizione	40+	10 ore+

I: questi tempi sono puramente indicativi e modificabili da fattori condizionali o da buoni risultati nelle prove. È possibile diminuire la CD della prova aumentando il tempo di ricerca.

Tipici modificatori condizionali	Mod CD
La biblioteca dove si cerca è ordinata e catalogata	-10 / -20
Si conosce la biblioteca dove si sta cercando	-5 / -10
I testi sono molto vecchi	+5 / +10
La lingua dei libri è poco conosciuta	+2 / +10
L'argomento è noto al ricercatore	-5 / -10
L'argomento compare in più libri di testo	-10 / -20

Maneggiare libri antichi: Il personaggio può provare a maneggiare libri antichi per evitare di rovinarli sfogliandoli. In questo caso la classe di difficoltà per evitare di danneggiare il manoscritto varia da 15 a 25 a seconda delle condizioni dello stesso.

Azione: I tempi necessari per le ricerche o per l'estrapolazione di informazioni sono indicati nelle tabelle assieme alle classi di difficoltà e sono fortemente condizionati dalla mole di materiale a disposizione. Per simulare la possibilità di metterci più o meno tempo a cercare qualcosa è possibile togliere o

aggiungere una quantità dalla CD che non superi la CD stessa (portandola quindi fino a 0 o fino al doppio della CD iniziale) e impiegare più o meno tempo nella ricerca. Il legame tra la variazione della CD e della variazione del tempo impiegato deve essere stabilito con il buon senso.

Ritentare: Valgono le stesse considerazioni valide per l'abilità Cercare. In quest'abilità è possibile prendere 10 o prendere 20 invece che tirare il dado per determinare l'esito della prova.



Speciale: Se il personaggio possiede il talento Topo di Biblioteca (*) riceve un bonus di +2 alle prove di Biblioteconomia.

Sinergie: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Decifrare Scritture, ottiene un bonus di +2 alle prove di Biblioteconomia.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Cercare, ottiene un bonus di +2 alle prove di Biblioteconomia.

Abilità di classe per: Bardo, Ladro, Mago

PROFESSIONE [AMANUENSE] (INT, CON ADDESTRAMENTO)

Questa particolare professione è tipica di tutti coloro che vengono pagati per copiare libri, miniare codici o in genere svolgere mansioni basate sull'effettuare copie di scritti già esistenti. Per questa abilità valgono tutte le considerazioni che normalmente varrebbero per l'abilità Professione tranne per quanto indicato successivamente:

Speciale: Se il personaggio possiede il talento Calligrafo (*) riceve un bonus di +2 alle prove di Professione [Amanuense].

Sinergie: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Professione [Amanuense], ottiene un bonus di +2 alle prove di Falsificare.

TALENTI

TOPO DI BIBLIOTECA [GENERALE]

Ti trovi particolarmente a tuo agio quando sei tra i libri e sai perfettamente cosa cercare dentro a una biblioteca

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Biblioteconomia (*) e Decifrare Scritture

CALLIGRAFO [GENERALE]

La tua mano è sempre sicura quando impugna un pennino o una piuma

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Professione [Amanuense] (*) e Falsificare

INCANTESIMI

RIPOSO DELL'UNICO

Abiurazione

Livello: Chr 3

Componenti: V,S,M

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Vicino (7,5m + 1,5m per livello)

Bersaglio: Fino a 5 creature umanoidi morte

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo viene utilizzato dai sacerdoti dell'Unico nel seppellire i cadaveri dei compagni caduti, come prescritto dal rito. Solitamente viene lanciato quando un fedele dell'Unico viene a mancare, ed è tradizione che l'incantesimo sia lanciato durante il rito di sepoltura alla presenza dei parenti del defunto.

Questo incantesimo ha due funzioni principali: innanzitutto benedice il cadavere permettendo all'anima del defunto di giungere più rapidamente al cospetto dell'Unico; come secondo effetto questo incantesimo fa sì che un cadavere benedetto non possa mai più venire risorto come non-morto. Questo effetto è permanente e non può venire disperso in alcun modo, nemmeno tramite l'impiego di effetti di dissolvi magie. Un altro effetto dell'incantesimo è che il cadavere non si decompone con il passare del tempo, ma emana invece un gradevole profumo di fiori freschi. Questo effetto ha una durata di 1 anno per livello dell'incantatore e può essere dissolto da un dissolvi magie con le normali probabilità di riuscita

Componente materiale: una moneta d'oro, da infilare nella bocca del defunto prima dell'inizio della cerimonia

NON-RESURREZIONE

Necromanzia

Livello: Chr 5

Componenti: S,M

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: 1 creatura umanoide

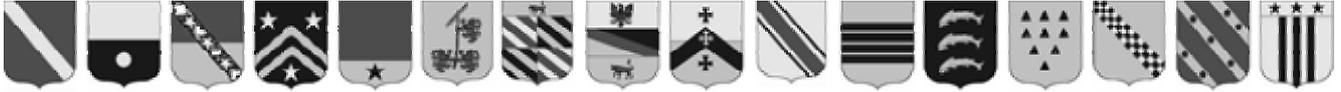
Durata: Permanente

Tiro Salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Con questo incantesimo l'incantatore può far rinascere come non morto senziente una creatura umanoide uccisa da un non morto. A tutti gli effetti la creatura guadagna 2DV del tipo di non morto che l'ha ucciso (vedi "Libris Mortis" e "Savage Species"). La creatura guadagna quindi tutte le abilità previste per il non morto ma non perde un livello come dovrebbe succedere se venisse riportato in vita normalmente. L'allineamento della creatura rimane quello di quando era in vita. La creatura ricorda perfettamente la propria vita passata, tranne gli ultimi giorni che sono stati cancellati dallo shock subito. Le memorie dell'ultimo periodo vengono comunque riacquistate con il tempo. L'incantesimo ha effetto una ventina di giorni dopo il lancio ed in questo periodo i cadaveri non devono essere mossi o in qualche modo disturbati.

Componente Materiale: una moneta d'oro arrugginita, da inserire nella bocca del cadavere prima del lancio dell'incantesimo.



ABILITÀ SPECIALI

SCUROVISIONE

La descrizione dell'abilità speciale scurovisione sostituisce la descrizione presente sul manuale del giocatore alle pagine 14 e 19

Un personaggio dotato di scurovisione può vedere nell'oscurità fino a 18 metri. La scurovisione permette di vedere gli oggetti e le persone attraverso il calore che emettono; più un oggetto è freddo, più il suo colore con la scurovisione tenderà verso il blu, più un oggetto o una persona sono caldi, più il loro colore tenderà verso il rosso; le temperature intermedie assumono tonalità di giallo.

Per attivare la scurovisione (e di conseguenza per disattivarla) è sufficiente un battito di ciglia (azione gratuita) fatto allo scopo (Vedi 'Il dilemma di Drizzt' – R.A.Salvatore – ARMENIA).

Se si usa la scurovisione in presenza di una fonte di calore molto forte (come un fuoco), il personaggio resta abbagliato per un round, a meno di riuscire ad effettuare un Tiro Salvezza Tempra con CD 15.



COMPENDIO RIEPILOGATIVO

RIEPILOGO DELLE STATISTICHE DEI PG

	Fabian	Helvia	Olythus	Oskar
Ascoltare	7	4	4	8
Biblioteconomia	0	2	24	3
Camuffare	8	3	0	4
Cercare	0	2	12	3
Falsificare	0	2	19	3
Muoversi Silenziosamente	10	-4	6	15
Nascondersi	2	-4	6	12
Osservare	-1	4	8	5
Percepire Inganni	7	2	4	4
Racc. Inform.	16	3	0	-1
Valutare	0	2	6	3
Classe Armatura	17	22	15	19
Punti Ferita	72	93	68	62
TS Tempra	1	6 (9)	1	4
TS Riflessi	6	1 (4)	4	9
TS Volontà	6	8 (11)	13	7

PRINCIPALI PNG

- ✦ Marthia: la madre dei fratelli e la sorella di Oskar.
- ✦ Germanicus: L'assessore alla letteratura che vogliono raggiungere.
- ✦ Hector: L'ex sacerdote che resuscita i PG. All'inizio non ne conoscono il nome. Muore all'inizio dell'avventura.
- ✦ Lucius: Il bibliotecario di Clavasium. Grande amico di Germanicus.
- ✦ Alassa: La titolare della locanda "Le lacrime di Vard". Amica di Fabian e oggetto del desiderio di Oskar, i PG potranno confidarsi con lei.
- ✦ Goldat il guercio: Il classico "trafficone" trovabile nella locanda "Le lacrime di Vard".
- ✦ Goudelos: Il ciambellano dei sette, trovabile negli uffici del palazzo governativo.
- ✦ Colui che non deve essere nominato (CCNDEN): il non-morto già Sommo Sacerdote di Clavasium 500 anni addietro che sta cercando di distruggere Clavasium.

L'AVANZAMENTO MEDIO NELL'AVVENTURA

Qui sono segnati i tempi indicativi della durata dell'avventura. L'ora segnata vicino all'evento rappresenta il tempo che, indicativamente, dovrebbe essere trascorso dall'inizio dell'avventura.

- ✦ Firma del disclaimer: non conteggiato nei tempi.

✦ Consegna schede: 30 min (rigorosi!) da quando si consegna l'allegato 1.1. Questi 30 min sono fuori dalle quattro ore della prima parte.

✦ INIZIO PRIMA PARTE → passaggio segreto: 1h circa.

✦ Interiorizzazione del diario: 2h circa.

✦ I PG incontrano Germanicus (gli arrivano davanti): 3h45 circa.

✦ Fine dialogo - Arrivo dell'Araldo: 4h.

Se dopo 4 ore i PG non saranno arrivati davanti a Germanicus una pattuglia li arresterà, e solo dopo li porterà davanti al saggio. Se i PG arrivano allo scadere della quarta ora davanti a Germanicus far avvenire il dialogo lo stesso, ma cercare di stringere con i tempi.

✦ INIZIO SECONDA PARTE → Interiorizzazione della bolla: 20 min circa.

✦ Arrivano alla magione di CCNDEN: 1h 15 min circa.

✦ Immediatamente prima del combattimento: 1h 30 circa.

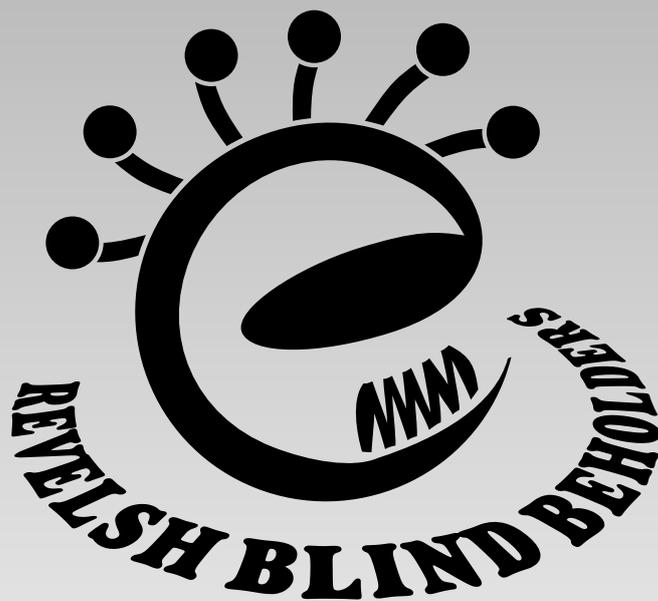
✦ Fine del combattimento: 2h05 circa (abbiamo stimato 35 min, ma un gruppo bravo se la caverà in 5-10 min).

✦ Finiscono di esplorare il laboratorio: 2h 45 min.

✦ Fanno saltare il simbolo dopo l'incursione: 3 min.

Se dopo 3h i PG non hanno terminato l'avventura continuate pure a giocare se volete ma interrompete la valutazione sul rooster.

Ricordiamo ancora che LE PAUSE NON VANNO TASSATIVAMENTE CONTEGGIATE NEI TEMPI DELL'AVVENTURA, ma per limiti "logistici" le pause stesse non potranno essere di durata eccessiva.



<http://www.revelshblindbeholders.net>