

IL BLASONE

Note Tecniche

Quella che segue è una breve avventura che non dovrebbe tenere impegnati i giocatori per più di un paio di sessioni. È consigliata ad un gruppo di 3-5 personaggi di qualsiasi razza o archetipo, ad eccezione dei Guardiani Erranti, il cui ruolo potrebbe facilmente entrare in conflitto con gli scopi dell'avventura.

Introduzione

I Personaggi si trovano nella cittadina di Galata, a Nord Est di Faer e non lontano dalle sponde del Bunde. La piccola città si è sviluppata sulla base di un vecchio villaggio quando in una collina vicina venne rinvenuta una vena d'oro. Seppur modesto, il giacimento del prezioso minerale ha contribuito ad un rapido sviluppo dell'economia ed ha permesso al villaggio di evolversi in cittadina.

Al margine dei territori di Faer, Galata non è mai stata presa gran ché in considerazione, ed il suo ordinamento interno è costituito dal consiglio dei 5 sindaci. Esiste una milizia interna solo occasionalmente coadiuvata da uno o due Guardiani Erranti.

Recentemente un rampollo dei Balta (famiglia nobile di Faer) ha rivendicato il possesso delle terre ove è sita la miniera d'oro. In effetti nessun documento esiste come prova, ed il rampollo è stato costretto, su intimazione dei Guardiani Erranti, a rinunciare alle sue rivendicazioni.

Tuttavia da quel momento si sono susseguiti misteriosi e cospicui furti di pepite. Accurate indagini hanno rivelato la non colpevolezza del rampollo dei Balta, ed un drappello di Guardiani Erranti si sono radunati per indagare. Allo stato attuale, l'unica cosa certa è che nonostante i furti si protraggano non sembra che il prezioso minerale sia mai uscito da Galata.

I cinque Sindaci

Sono preposti al governo della piccola città, ed anche se ognuno si occupa di problematiche differenti

non hanno autonomia per quanto riguarda la presa di posizioni. Vengono a questo proposito spesso indette votazioni a maggioranza (almeno tre voti favorevoli).

Sante si occupa dell'economia agricola.

Malash si occupa della miniera e dei commerci.

Manfred si occupa dell'edilizia e dei cantieri.

Hennil è il sovrintendente della milizia.

Fervek si occupa dell'artigianato.

Ovviamente i Personaggi non sono al corrente di queste informazioni (a meno che non riescano in un Test Difficile in Conoscenze Generiche), ma possono reperirle con un Test Molto Facile in Contatti.

Una lama nel buio

È l'ottavo Tahner di Stagione Piena. I Personaggi si sono attardati un po' troppo in osteria, ed ora sono sulla via del ritorno per la locanda ove alloggiavano. Sono un po' preoccupati perché il clima di tensione che aleggia a Galata potrebbe far passare loro alcuni problemi. In fondo sono forestieri privi di garanzie, perché la milizia dovrebbe farsi troppi problemi a sbatterli dentro?

Proprio mentre sono immersi in questi pensieri, un'ombra sbucca da un vicolo e cade addosso ad uno dei Personaggi. È un uomo minuto, il suo volto una maschera di terrore: "Vi prego, aiutatemi! Vogliono uccider... AAARGHH!!" - e si accascia, con le ultime parole che gli muoiono in gola.

I Personaggi fanno appena in tempo ad accorgersi che l'uomo è morto per una pugnata alla schiena (il pugnale è ancora conficcato), quando arrivano due Guardiani Erranti e quattro miliziani. "Un omicidio! Tu, sei ancora sporco di sangue! Forestieri ed assassini, e magari anche ladri d'oro. Cosa? Nel vicolo? Non c'è nulla nel vicolo, non provate a prenderci per i fondelli. Abbiamo una cella giusta della vostra misura, seguitemi!".

Non vorranno sentire scuse e rinchiuderanno i Personaggi al fresco per una notte, dopo averli privati di qualsiasi arma ed armatura. Diranno che l'ultima

parola spetterà al Consiglio dei Cinque, non prima dell'indomani.

Retroscena

L'uomo che è stato ucciso era Musen il ladro. Si è imbattuto in alcuni sicari in cerca della sua testa che l'hanno attaccato. In fin di vita, è scappato, incappando nei Personaggi, ma proprio in quel momento uno dei sicari, nascosto nell'ombra del vicolo, ha scagliato il coltello colpendolo a morte.

Musen, tuttavia, è riuscito a mettere di nascosto un blasone nella tasca del Personaggio. Il Master dovrebbe fare in modo che il Personaggio se ne accorga durante la notte in cella, magari mentre sta discutendo con i suoi compagni sul da farsi.

Liberati

L'indomani alla loro cattura i Personaggi verranno posti a giudizio niente meno che del consiglio dei 5. Verranno interrogati a lungo e verranno loro chiesti i motivi della loro presenza in città, il perché fossero in giro a quell'ora, se conoscevano il defunto, ecc.

Alla fine dell'interrogatorio il consiglio si dimostrerà propenso a lasciare i Personaggi in prigione fino alla soluzione del caso, ma dietro pressioni di Manfred ("Abbiamo dei problemi economici per via dei furti d'oro, mantenere dei prigionieri potrebbe essere una seccatura...") e dopo una votazione verranno lasciati liberi.

"Vogliamo offrirvi la nostra fiducia", diranno. "Verrete lasciati liberi ed avete sette giorni di tempo per trovare il vero assassino, se non siete stati voi. Vi ricordo che una fuga da parte vostra equivarrebbe ad un'ammissione di colpevolezza, e verreste perseguiti duramente dai Guardiani Erranti. Buon lavoro, e non fateci pentire della nostra decisione"

Iniziano le indagini

I tentativi di risalire ai sicari si riveleranno fallimentari. Le tracce nel vicolo sono irriconoscibili, e comunque si perdono dopo pochi isolati. Test in Contatti non porteranno altre conseguenze di una grossa perdita di tempo.

In verità la soluzione è nelle mani di uno dei Personaggi, rappresentata dal blasone.

Il blasone

Il blasone è una grossa spilla recante un simbolo nobiliare, uno scudo recante l'incisione di un'ascia da guerra ed un guanto d'arme, e sullo sfondo appaiono tre querce, il sole e la luna. Un Test Molto Difficile in Etichetta rivelerà che il simbolo appartiene ad un'antica famiglia nobiliare del posto (i Querceforti). In alternativa i Personaggi possono cercare un esperto in Etichetta (come descritto nelle regole per trovare gli Esperti). Costui sarà Bellamino, un gioielliere di Galata.

Un Test Estremamente Difficile in Conoscenze Generiche (o lo stesso Bellamino) riveleranno che la famiglia Querceforti è scomparsa ormai da tempo, e quello che ne resta è ormai unicamente rappresentato dai resti del loro maestoso palazzo, isolato al centro della loro tenuta, un territorio diventato inospitale per via dell'incuria. Bellamino si chiederà incuriosito dove i Personaggi se lo possono essere procurato: "Sono anni che non vedo niente del genere! Ero convinto che non ci fosse più nulla di interessante nelle segrete del palazzo dei Querceforti, ma si vede che mi sbagliavo se qualcuno è riuscito a tirar fuori questo blasone..."

Il blasone verrà valutato 1.000 Drog, ma possiede un potere nascosto simile al Talento Fortunato: ogni sessione ha 1d6 cariche, e se chi lo possiede fallisce un Test per 10 punti o meno, una carica viene usata in automatico ed il Test risulta riuscito.

Palazzo Querceforti

Se i Personaggi intendono recarsi al palazzo, dovranno chiederne l'autorizzazione. Verranno scortati da un gruppo di due Guardiani Erranti e quattro miliziani. La scorta si limiterà a seguirli solo quando essi sono fuori dalle mura, senza intralciarli né aiutarli in nessun modo ("Eventuali aiuti vizierebbero le indagini ed il vostro stato di colpevolezza", dirà un Guardiano Errante).

Non più lontano di un paio di ore dalla città, i ruderi del palazzo si erigono al centro di una piccola tenuta. Quando era nel pieno del suo splendore la villa era circondata da giardini curati e boschetti nei quali poter passeggiare, e poco lontano si stendevano campi coltivati e boschi per la caccia. Ma ora tutto è decaduto, i campi sono stati sostituiti da paludi, i boschi sono divenuti tetri e le erbacce che hanno inglobato i giardini fanno da rifugio a serpi ed insetti. Il palazzo è assediato dai rampicanti, dalla polvere, dalla sporcizia e dai cocci. Nel giro di due ore i Personaggi gireranno tutte le stanze e si accorgono che non ha nulla di interessante da rivelare, tranne che l'accesso alle segrete, che verrà trovato con un Test Facile in Ispezionare/Cercare.

Nelle Cantine

1. Le stanze in questione in passato erano adibite a cantina. Ci sono molte botti e scaffali per bottiglie di vino, ora assenti o in frantumi. Il legno delle scaffalature e delle botti è ormai marcio e tarlato, inutilizzabile e cadente. I personaggi che si aggirano in queste stanze devono riuscire in un Test Molto Facile in Atletica o essere travolti da una delle scaffalature urtate accidentalmente. Il danno subito in questo caso è 1d3 PF ed 1d3 PR.

È possibile trovare la porta segreta **1a** con un Test Normale in Ispezionare/Cercare o con uno Difficile in seguire tracce.

2. Un ampio salone con 4 armature metalliche agli angoli. Le armature sono scomposte a terra e rese

inutilizzabili dal tempo. Tra le colonne, nel punto 2a c'è una corda tesa rasoterra. Passare tra le colonne provoca la caduta di varie cianfrusaglie addosso al malcapitato. La trappola viene percepita con un Test Normale in Senso del Pericolo e può essere trovata con un Test Facile in Ispezionare/Cercare o Difficile in Individuare.

3. Indubbiamente questa stanza un tempo era adibita a sala delle torture. Numerosi e sadici attrezzi possono essere rinvenuti nella stanza, tutti corrosi ed incrostati di sangue rappreso. All'interno di un braciere spento sono ben distinguibili ossa di dita umane.

4. Prigioni. Le sbarre sono quasi completamente sparite, distrutte dalla ruggine. Sulle pareti sono leggibili varie e colorite frasi contro i Querceforti.

5. Il pavimento è cosparso di detriti e calcinacci staccatisi dal soffitto. La porta in fondo è bloccata ed è necessario sfondarla per aprirla (la serratura è arrugginita e non può essere scassinata); un tentativo del genere richiede un Check Molto Difficile di Forza, ma in questo caso ci sono 60 probabilità su 100 che il soffitto crolli infliggendo 1d6 PF ed 1d10 PR a tutti quanti si trovino nel corridoio.

6. La stanza è stata disseminata di trappole da Musen contro eventuali intrusi ed un Test Normale in Senso del Pericolo metterà i Personaggi sul chi vive. Ogni punto contrassegnato da una X corrisponde ad una di queste trappole. Ogni trappola può essere trovata con un Test Normale in Ispezionare/Cercare o Molto Difficile in Individuare. Un Test Molto Difficile in Seguire Tracce permetterà ai Personaggi di evitare tutte le trappole seguendo il percorso normalmente usato da Musen. Ogni trappola è rappresentata da caduta di oggetti, buca con spuntoni acuminati, dardi scagliati da balestre, ecc. ed infliggono 1d6 PF ed 1d6 PR a chi fa scattare la trappola.

7. Qui Musen ha stabilito il suo quartier generale. In verità si tratta di una piccola stanza con una brandina ed una scrivania di pessima qualità. La scrivania è dotata di cassetti nei quali Musen stiva i suoi appunti, ma i topi hanno pensato bene di usarli come tana ed ora quello che resta è un mucchio di carta masticata ed escrementi di ratto. Sopra la scrivania, oltre a vari mozziconi di candela ed un calamaio, c'è l'ultima pagina del diario di Musen. Uno strano gioiello fa da fermacarte.

Il Diario di Musen

Musen doveva essere un ladro molto calcolatore, tanto da appuntarsi le informazioni più interessanti accumulate facendo il suo "lavoro". Probabilmente era anche molto sbadato, perché conservava i suoi appunti in un cassetto di una vecchia scrivania ove i topi banchettavano. Tutti i fogli sono ora illeggibili, ad eccezione dell'ultimo stilato, ben visibile sopra la scrivania sotto uno strano gioiello.

"Ottavo Tahner di Stagione Piena, anno 64 [Il giorno dell'omicidio]. Chi l'avrebbe mai detto che l'esimio signor Ma... [illeggibile] fosse disposto a pagare così

tanto per quel piccolo gioiello senza valore? Penso che avrei dovuto chiedergli più di 10.000 Drog... probabilmente è un ricordo a lui caro, ma chissà? Se solo non fossi stato così avventato, prima dell'appuntamento avrei potuto rivolgermi a Bellamino per chiedergli delucidazioni. Forse ho ancora tempo... dirò loro che il gioiello è in un posto sicuro, e che lo restituirò dopo aver incassato il riscatto... così avrò tempo per farlo vedere a Bellamino. Sono proprio un genio! Ma ora si sta facendo tardi, devo andare a riscuotere. Ho uno strano presentimento, speriamo che il blasone portafortuna che ho trovato quando sono arrivato qui mi aiuti anche stavolta!"

Il Gioiello

Quello che appare come una bizzarra spilla del valore approssimativo di 1.500 Drog è in realtà un oggetto ben più prezioso.

Qualche tempo fa Musen commette il grave errore di rubare la spilla a Manfred. Il sindaco, attento a non allertare i suoi colleghi, mette in subbuglio il mondo della malavita nel tentativo di rimettervi sopra le mani. Musen, vista l'agitazione nei bassifondi, si convince di avere per le mani un ottimo affare e decide di contattare Manfred per stabilire un riscatto al gioiello. Come indicato dalla lettera il ladro non lo presenterà al momento dello scambio, e Manfred su tutte le furie ne ordina l'assassinio.

Il gioiello è in realtà una chiave, l'unica in grado di aprire un magazzino di proprietà di Manfred stesso ove egli stiva l'oro segretamente sottratto alle miniere, in attesa di un momento propizio per farlo uscire da Galata. In effetti il sindaco è in combutta col rampollo dei Balta, e dietro un ricco compenso fa in modo che l'oro della città finisca nelle sue tasche. Tuttavia ora che così tanti Guardiani Erranti girano per Galata far uscire l'oro dalla città risulta molto complicato.

Nel magazzino sono stivati diversi carri che contengono 12 forzieri, ognuno colmo di pepite d'oro per un valore di un milione di Drog.

Conclusioni

Come suggerito dal diario di Musen, i Personaggi dovrebbero rivolgersi da Bellamino, che saprà identificare il gioiello per la chiave di uno dei magazzini di Manfred: "Se so di cosa si tratta? Figurarsi, l'ho costruito io! È la chiave del magazzino in via dei fabbri, il magazzino privato della famiglia del sindaco Manfred. Ehi, ma com'è che ce l'avete voi? Non l'avrete mica rubata? Perché nel caso, sarei costretto ad avvertire la milizia... a meno che non sappiate mettere a tacere la mia coscienza con, che so, 3.000 Drog!"

A questo punto la lettera ed il gioiello insieme rappresentano una prova sufficiente non solo a scagionare i Personaggi, ma anche ad incastrare Manfred sia per l'omicidio che per il furto d'oro. Tuttavia il sindaco già da tempo ha messo dei sicari sulle tracce dei Personaggi, ed inizieranno a tendere agguati dal

momento in cui dimostreranno di essere in possesso del gioiello. Chissà se riusciranno ad arrivare sani e salvi dai Guardiani Erranti?

Personaggi non giocanti

Musen

Musen è uno dei tanti ladri di Galata. Un paio di mesi prima di essere ucciso ha trovato casualmente il palazzo dei Querceforti ed ha deciso di fare delle segrete il suo quartier generale. Sempre nel palazzo, molto ben nascosto da alcune macerie, ha trovato il blasone.

Razza: Llund

Aspetto: Esile

Carattere: Avventato, Testardo

Bellamino

È un gioielliere di Galata molto competente nel suo lavoro e nella storia della città. I suoi servigi sono molto richiesti, e segretamente lavora anche nel campo del riciclaggio di gioielli rubati, il che lo rende stimato anche dalla malavita. I suoi servizi sono però costosi: per l'identificazione di un oggetto richiede sempre almeno il 10% del suo valore. Bellamino è però molto onesto da questo punto di vista: prima tenta di identificare l'oggetto, poi, solo se riesce, richiede il pagamento per render noto quello che ha scoperto.

Razza: Llund

Aspetto: Calvo, assennato

Carattere: Paziente, Distaccato

Talenti/Difetti: Osservatore Attento, Affarista.

Abilità: Conoscenze Generiche 28 (22+6); Conoscenze Storiche 28 (22+6); Contatti 24 (18+6); Etichetta 26 (20+6); Valutare 33 (23+6+4).

Tipico Miliziano

Ultimamente i miliziani sono più nervosi del solito per via dei furti al giacimento, e non si fanno troppi problemi ad accusare qualcuno ed a sbatterlo dentro.

Razza: Llund

Aspetto: Robusto, poco motivato, accigliato

Archetipo: Combattente

Carattere: Avventato, Irascibile

Caratteristiche: Int 11 (5); Ist 11 (5); Cos 12 (6); Agi 14 (7); Car 11 (5); Man 11 (5)

Valori: PF 18; PM 16; ARM 2; Mov. 11,37/45,48

Talenti/Difetti: Combattente Eccelso

Abilità: Armi Medie 20 (13+7); Combattere CaC 15 (8+7); Forza 14 (8+6); Parare/Deflettere 20 (13+7); Prontezza/Iniziativa 14 (9+5); Resistenza Fisica 10 (4+6); Schivare 22 (15+7)

Equipaggiamento: Completo di Cuoio, Spada, 3d10x10 Drog.

Attacchi: Iniziativa 14; Spada 20 (Armi Medie, Taglio, 1d10+3)

Difese: VP 3 (Completo di Cuoio); Parare/Deflettere 20; Schivare 22

Speciale: Nessuno

Tipico Guardiano Errante

Al solito estremamente ligi al dovere ed estremamente imparziali. Ce ne sono molti in città per via delle indagini.

Razza: Llund

Aspetto: Austero, fiero

Archetipo: Guardiano Errante

Carattere: Severo, Distaccato

Caratteristiche: Int 13 (6); Ist 13 (6); Cos 16 (8); Agi 16 (8); Car 17 (8); Man 13 (6)

Valori: PF 24; PM 19; ARM 3; Mov. 12,23/48,93

Talenti/Difetti: Atleta Innato, Osservatore Attento, Elusività Eccezionale, Reazione Rapida

Abilità: Armi Lunghe 18 (12+8-2); Armi Medie 24 (17+8+1-2); Arti Marziali Hauzshon'Jet 14 (8+8-2); Cavalcare 18 (12+8-2); Combattere CaC 14 (8+8-2); Conoscenze Giuridiche 24 (18+6); Forza 20 (12+8); Intimidire 18 (12+6); Parare/Deflettere 21 (13+8+2-2); Prontezza/Iniziativa 14 (8+6+2-2); Resistenza Fisica 13 (5+8); Schivare 21 (13+8+2-2)

Equipaggiamento: Medaglione dei Guardiani Erranti, Completo di Cuoio, Corpetto di Maglia, Scudo Rotondo (21, VP 7+2), Spada (24, 1d10+4)

Attacchi: Iniziativa 14; Spada 24 (Armi Medie, Taglio, 1d10+4)

Difese: VP 6 (Maglia, Torso); VP 3 (Cuoio, Tutto tranne Torso); Parare 23 (10); Deflettere 19; Schivare 21

Speciale: Ingombro 2 (Corpetto di Maglia, Scudo Rotondo)

Sicario

Sono al soldo di Manfred ed alle calcagna dei Personaggi. Resteranno tuttavia in disparte finché i Personaggi non metteranno in mostra il gioiello di Manfred, il che accade quando cominciano a fare domande in giro su esso.

La mansione primaria dei sicari è recuperare il gioiello, possibilmente senza lasciare testimoni, e per farlo tenderanno numerosi agguati. I sicari si muovono in gruppi in numero uguale al gruppo dei PG.

Razza: Llund o Brone

Aspetto: Robusto, poco raccomandabile

Archetipo: Combattente

Carattere: Distaccato, Vendicativo

Caratteristiche: Int 12 (6); Ist 12 (6); Cos 14 (7); Agi 16 (8); Car 12 (6); Man 12 (6)

Valori: PF 21; PM 18; ARM 2; Mov. 12,13/48,52

Talenti/Difetti: Combattente Eccelso, Controllo del Colpo, Attacco Potente, Pelle Coriacea

Abilità: Armi Medie 23 (15+8); Combattere CaC 16 (8+8); Forza 20 (13+7); Furtività/Nascondersi 18 (10+8); Parare/Deflettere 21 (13+8); Precisione 10 (2+8); Prontezza/Iniziativa 18 (12+6); Resistenza Fisica 20 (13+7); Scagliare 20 (12+8); Schivare 21 (13+8)

Equipaggiamento: Completo di Cuoio, Spada, Pugnale da lancio, 1d10x50 Drog

Attacchi: Iniziativa 18; Spada 23 (Armi Medie, Taglio, 1d10+5); Pugnale da lancio 20 (Scagliare, Punta, 5/10/15/25, 1d6+3)

Difese: VP 3+1 (Cuoio); Deflettere 19; Schivare 21

Speciale: Nessuno

Allegati

Le cantine di Palazzo Querceforti

