

# SOGGIORNO A VIVEC

## Introduzione

La seguente missione dovrebbe essere la prima di una campagna di tre/quattro missioni dalle tipologie e ambientazioni piuttosto varie.

Soggiorno a Vivec è una missione per lo più investigativa. È la prima missione con cui il mio gruppo ha cominciato a giocare a LoK ma è adattabile anche a PG che hanno già avuto qualche esperienza nel Marahan, basta solo creare PNG più forti e inserirla tra le vostre avventure (che vi invito a spedire ad Ohm-nibus). Data la natura investigativa della storia è tuttavia più indicata per chi ha un minimo di esperienza in giochi di ruolo (e naturalmente il Master deve avere un'ottima capacità di improvvisazione).

Spero di essere stato sufficientemente chiaro e faccio presente che quasi mai ho specificato i test da fare. Vedete voi in base alla situazione e al buon senso. Vi saluto e vi auguro buon divertimento.

Ands

## Ambientazione

Questa avventura è ambientata nei dintorni della cittadina di Vivec, sita nella regione dell'Eruneet, ai confini degli imperi llud e brone. Vivec è sempre stato un piccolo insediamento frequentato per lo più da contadini, che ha vissuto un piccolo boom edilizio in occasione della scoperta di un filone di rame nelle colline circostanti. La crescita del paese si è esaurita in concomitanza all'esaurimento del metallo, molto meno di quello che si credesse esserci. Contrariamente a quello che è successo a tutto l'Eruneet però, l'importanza del paese è cresciuta a seguito delle sanguinose battaglie tra i due imperi. La guerra ha straziato la parte più orientale della regione sfiorando soltanto la cittadina, a causa delle sue poche ricchezze e della sua modesta importanza strategica. Le continue razzie degli eserciti preferivano colpire altri centri, facendo così di Vivec l'unico insediamento stabile e parzialmente integro della zona. L'unica battaglia svoltasi nei dintorni fu quella volta all'attacco di un forte llud nelle vicinanze, in cui i brone ricorsero all'uso di un gigante, nel 44 TE.

A seguito della cessazione delle ostilità dei soldati, la guerra è tornata ad essere gestita dai mercanti, a colpi di contrattazioni e mercanzie, pregiate e no, portando alla ricerca di nuovi mercati e vie di comunicazione. L'integrità e la geografia, hanno fatto di Vivec un importante nodo di comunicazione, dando nuova linfa vitale al paese e opportunità di ricchezza alla gente. Diventando un crocevia obbligato per le rotte mercantili del Llundian, la cittadina è ora frequentata anche dai peggiori fuffanti del Marahan: non è raro che qualche sventurato venga a cercare fortuna qui, non avendo trovato altro negli attracchi di Aveh o di Gulmas, o per aver magari fatto qualche torto alla mafia di Khav, o per aver disertato da uno dei due eserciti... La zona infatti non è burocraticamente soggetta a nessun impero, anche se entrambi ne rivendicano il possesso. Attualmente quel poco di politico che c'è è rappresentato dal borgomastro Blum, poco più di un fantoccio messo lì dalla diplomazia del Llundian per dare una parvenza di autorità, ma in realtà la cittadina è organizzata in una tutto sommato approvata anarchia.

Il mercato è senza dubbio la più grande attrazione di Vivec, pieno di bancarelle nelle quali è possibile trovare ogni tipo di merce: dalle pregiate statuine intarsiate nel legno di faggio dagli Older, alle rumorose radio fabbricate nei territori dei Brone, fino ai rari e pregiati monili del Lendenor, passando per i succosi frutti del Luminor del sud.

Nelle vicinanze di Vivec, i campi di grano e frumento presenti prima della guerra, hanno lasciato il posto ad una landa brulla e desolata, popolata da cani randagi e violente bande di criminali, oltre che dalle strane creature originatesi dall'olocausto di Dolgas...

## I fatti

Come anticipato la cittadina è retta da un borgomastro che però altro non è che un fuffante frustrato e arrivista, messo lì per merito di qualche pressione di suoi "colleghi" di Llun, grazie anche al fatto che l'impero preferisce sfruttare le doti dei suoi uomini migliori in altri frangenti meno rischiosi. Il suo sco-

po principale è quello di tenere informata Lluin sui flussi di merci e di eventuali operazioni brone nell'area. A rappresentare l'impero sono anche presenti una mezza dozzina di militari, con il solo scopo di mantenere l'ordine nel paese e limitare i frequenti furti ai danni di mercanti e comuni cittadini.

Nei dintorni di Vivec operano due grosse bande di poveracci e tagliagole, la cui sopravvivenza è dovuta alle razzie di alcune delle numerose carovane che arrivano in paese. Sebbene ne abbiano le potenzialità, questi furfanti non attaccano mai direttamente la città, per evitare un crollo dei commerci che sarebbe molto dannoso per la loro sussistenza. La più grossa delle due bande è guidata da un certo Josh Grugno e ha come base un vecchio mulino a vento sulle colline a sud ovest del paese. L'altra banda si difende invece in una piccola roccaforte in rovina a nord, sede di un violento attacco di un battaglione brone nel 44 TE. "Gigolò" Hancock è il capo di questa dozzina di sbandati.

Si mormora che le due bande siano entrate in forte attrito negli ultimi mesi: c'è chi dice che c'è una questione di donne tra i due capi, chi parla di "incompatibilità di carattere", chi considera invece che "senza rivali si lavora meglio"... In realtà Josh Grugno mira a diventare a breve il reggente della cittadina, a crearsi un piccolo feudo indipendente, eliminando la banda di Hancock, per poi arricchirsi imponendo piccoli dazi e facendosi rispettare per mezzo del suo poco raccomandabile seguito. Per farlo ha reso partecipe di un altro piano l'attuale borgomastro, con il solo scopo di ricevere, mediante la sua immagine e le sue conoscenze, qualche piccola "offerta" da parte di alcuni mercanti, premendo sul fatto che i continui attacchi per loro sono un danno di certo superiore a qualche piccola tassa... Josh Grugno promette così a Blum di diventare il suo braccio armato, mentre lui potrà esercitare il tanto ambito potere come sovrano di Vivec. Non appena ricevute le "offerte" necessarie, Josh Grugno non esiterà un attimo ad attaccare la città e ad eliminare il suo stupido socio, oltre che naturalmente la banda di Hancock, per diventare così lui stesso il sovrano del zona.

Hancock è invece un furfante belloccio, che tempo fa, giunto al forte, rinvenne per caso su un cadavere di un generale llud, un foglio probabilmente sfuggito al suo assassino. Tale foglio riporta le indicazioni per recuperare un prezioso tesoro di una tribù older, nel continente di Arborea. Sul foglio è però indicato che solo la Taria ("chiave", in lingua older: è un termine comune a tutti i dialetti per via del suo significato spesso utilizzato in teologia) permette di accedervi. Da una donzella del suo piccolo harem, Hancock è venuto a sapere che nel mulino di Josh Grugno c'è un grosso oggetto con inciso lo stesso strano vegetale disegnato sul foglietto e, avendo letto il diario del generale (vedi oltre), è convinto che quella sia la Taria.

La donzella è una ragazza del bordello della città, di cui Josh Grugno si è diciamo "innamorato", invitando

spesso al suo mulino. La ragazza, Aluwin, passa poi saltuariamente anche nel letto di Hancock, di cui si è invaghita. Essa ha per caso visto il foglio che leggeva Hancock e lo strano simbolo disegnato le ha subito fatto tornare alla mente quello visto su un oggetto nella stanza di Josh Grugno.

Lo scopo di Hancock è quindi quello di arrivare nel mulino del "maiale" per prelevare la chiave, possibilmente prima che il suo piano abbia successo (ne è venuto a conoscenza sempre grazie a Aluwin, che si è ingraziata la fiducia del maiale grazie alle sue "doti diplomatiche" - NB: lei è l'aggancio alla storia per i PG).

Questi fatti spiegano le recenti schermaglie tra le due bande. Una cerca di ridurre l'organico numero dell'altra per aver la possibilità di ottenere la Taria, mentre questa cerca di annientare la prima cercando di coglierla lontano dal forte nel quale può difendersi facilmente nonostante l'inferiorità numerica.

### Si dia inizio alle danze

I PG finiscono per trovarsi a Vivec, o perché di passaggio o perché anch'essi in cerca di fortuna.

A pochi chilometri dal paese si imbattono nell'attacco di qualche brigante (uno in meno dei PG: si creino PNG furfanti deboli) ai danni del carretto di un mercante. Possono intervenire per salvarlo, oppure semplicemente per derubarlo loro stessi. Ad ogni modo il mercante può essere la prima fonte disponibile di informazioni riguardo Vivec:

- la breve storia della cittadina;
- le devastazioni che hanno interessato l'Eruneet;
- il fatto che la città di fatto non appartiene a nessun impero, con vantaggi e svantaggi annessi;
- sapeva della presenza di bande organizzate nella zona, ma "se non puoi permetterti un piccolo esercito di protezione, tanto vale rischiarla!" dice lui;
- se protetto annuncerà di essere diretto al mercato e promette ai PG prezzi di favore. Decidete voi cosa vende: suggerisco un mercante di tessuti.

### In giro per Vivec

Arrivati a Vivec la prima preoccupazione sarà quella di trovare un alloggio per la notte. Le locande sono tre e in ognuna è possibile anche ottenere delle informazioni.

#### Il gigante di ferro

Una notte: 1000 Drog

Tre notti: 2200 Drog

Pasto: 200 Drog

È la locanda più facoltosa, frequentata solo dai mercanti più ricchi. Dormire nei suoi comodi giacigli permette di recuperare 1d3 PF extra.

Nel locale comune c'è un tavolo cui siedono 3 signori ben vestiti (2 llud ed un auran). Parlano di affari e non danno troppo corda a chi non sembra appartenere al loro ceto o avere informazioni utili. Tuttavia, se giustamente avvicinati (magari fingendosi mer-

canti e parlando dei soliti problemi con i briganti, oppure offrendogli una costosa bottiglia di vino) potrebbero cominciare a sbottonarsi e a rivelare informazioni circa una raccolta fondi per debellare le razzie (il piano di Josh Grugno, anche se i mercanti non sanno nulla di lui e faranno riferimento a Blum, che descriveranno come un furbacchione che però "la sa lunga su come farsi strada in questo sporco mondo"). Il leader del gruppetto sembra essere **Falaris**, un brone piuttosto minuto, con i tratti vagamente simili a quelli di un llud.

#### Il riposo del soldato

Una notte: 650 Drog

Tre notti: 1500 Drog

Pasto: 150 Drog

Un posticino accogliente e senza fronzoli. Una dormita qui permette il recupero di 1 PF extra.

Il locale è frequentato da mercanti e da qualche ben pagato mercenario a protezione di qualche carovana. Informazioni particolari possono essere recuperate da:

**Penier:** È un mercante llud che si lamenta di come sia diventato difficile rimediare i preziosi arazzi dell'undauran. Quelli pregiati hanno prezzi proibitivi e racconta di come sia cominciata una sorta di mercato nero con pezzi contraffatti (è un personaggio inutile ai fini della missione, c'è giusto per dare un tocco di colore).

**Fraus:** È un combattente brone a capo di un manipolo di mercenari a protezione della carovana di Falaris. Passa spesso per Vivec e nel corso dei suoi viaggi ha respinto diversi attacchi. Tuttavia è da tempo (3 mesi) che non subisce più attacchi. Evidentemente i briganti hanno imparato a riconoscere la carovana di Falaris e preferiscono evitarla visto come è ben difesa. Tuttavia è convinto che "la cessazione degli attacchi a una delle carovane più grosse (quella di Falaris) è segno che i briganti hanno qualche altra gatta da pelare!". "Come i due imperi d'altra parte, se non rispondono col pugno di ferro alle razzie come richiesto dalle influenti gilde dei mercanti!".

**Sanamor:** Brone, studioso dell'Ordine del Sapere, è nell'Eruneet per realizzare un saggio riguardo alle varie vicende che vi si sono svolte durante gli anni della guerra. Va fiero del suo lavoro e ne esalta le caratteristiche risultando piuttosto noioso agli occhi della gente. Dice che il suo libro narra le storie delle persone più disparate, dal semplice contadino al violento soldato che col finire della guerra si è insediato come mercante a Vivec. Al momento sta seguendo un'interessantissima storia riguardo ad uno sciamano older che avrebbe lasciato Arborea a seguito dello sterminio della sua tribù per opera degli arbrone. Secondo Gabir (un vecchio llud che vive in città, di cui se richiesto, lo studioso indicherà l'abitazione) l'anziano sciamano venne nell'Eruneet per consegnare la mappa di un enorme tesoro a un caro amico di gioventù, l'unico di cui potesse fidarsi dopo lo sterminio della sua tribù. Lo studioso è in cerca di ogni possibile documento che gli consenta di arric-

chire la sua storia ed è disposto a pagarlo profumatamente. Ovviamente l'amico dello sciamano era il generale a capo del forte in cui risiede Hancock e di cui il bandito custodisce il diario.

#### L'ostello di Vivec

Una notte: 300 Drog

Pasto: 100 Drog

Una bettola con 3 strette camere comuni con 12 posti l'una, sistemati in 6 gigolanti letti a castello.

Nel grande locale comune è possibile parlare con i più squallidi furfanti e ladruncoli della zona, oltre che con diversi mercenari giunti in città come scorta.

In particolare:

**Pete:** È un ladruncolo llud, ma tuttavia un bravo ragazzo. Lo si trova al bancone e si lamenta di come sia difficile trovare una fonte di sostentamento stabile ed è chiaramente alticcio. Davanti ad una buona birra offerta si lascerà andare e renderà note le sue pene d'amore per la bella Aluwin. Dice che la bella lo ha lasciato perché lui non gli garantiva un futuro stabile, così lei ha cominciato a lavorare nel bordello. È una delle più belle e "si è ingraziata anche la fiducia di quel cesso di Josh Grugno, che talvolta la fa andare fino al suo mulino". Se i PG continuano a pagargli da bere il ragazzo comincerà a ridere e se ne uscirà con "Ah, quella troia! Almeno quello stronzo di Hancock non se la fila! Sapete... quella troia gli muore dietro, dice che è bellissimo, che un giorno la porterà a girare il Marahan, che lui si che è uno ganzo, non come me... ma Hancock ha una rocca piena di donne, perché dovrebbe venire fin qua per farsi Aluwin? E quella stupida troietta dice anche che è andata nel suo "castello"! Avete capito? Non sa più cosa inventarsi quella stronza per farmi ingelosire!" Insomma, ai PG va messa la pulce nell'orecchio: che effettivamente, vista la simpatia di Josh Grugno per la ragazza, Hancock qualche interesse per lei potrebbe pure averlo, nonostante le donne non gli manchino.

**Zapotec:** Anche lui ubriaco, parla, e può sembrare pazzo ai PG. È un llud e se gli si da corda dirà che una volta faceva parte della Corporazione delle Scienze. Ne è stato allontanato per i suoi problemi con l'alcol ma giura di essere "uno bravo". Dice che sta lavorando ad un mezzo meccanico sensazionale, ma gli mancano alcuni pezzi di difficile reperibilità (e molto cari, ma questo non lo specifica). Lo scienziato necessita in particolare di un riduttore di flusso, un pistone a stella e un adattatore psicocinetico a carica bipolare. Chi ha un minimo di conoscenza meccanica (Test Facile) capirà quali sono i tre pezzi necessari. Solo l'adattatore è reperibile al mercato (Reperibilità 38), gli altri due possono essere estratti dai resti del un gigante meccanico brone nei pressi del forte di Hancock (ma questo devono scoprirlo da soli). È un personaggio inutile ai fini della storia, ma può essere utile per far guadagnare qualche PA extra ai PG nel caso procurino i pezzi. L'ho messo perché in futuro farò tornare i miei PG a Vivec e Zapotec diventerà l'inventore del gruppo e fornirà loro

preziosi oggettini particolari. Magari anche un mezzo da paura, se sono così in gamba da fornirgli i pezzi richiesti...

### La casa della comunità

È una costruzione di due piani che fa le veci di caserma e municipio. Non è troppo bella da vedersi, sopporta i segni del tempo ma certo avrebbe bisogno di una ristrutturazione. L'edificio ospita la sparuta guarnigione di soldati imperiali (sono del Llundian, circa una mezza dozzina e il loro scopo è semplicemente quello di mantenere l'ordine cittadino. Llun li ha mandati per infondere nella gente l'idea che il loro impero è il più stabile e probabile padrone dell'Eruneet) e talvolta è possibile trovarvi il sergente Rosco, che il più delle volte è in giro per il paese. Al piano terra vi è l'ufficio del borgomastro Blum, al quale si accede dopo aver dialogato con i due segretari, uno pignolo e austero, con la voce da stridula, uno piuttosto annoiato e conscio che il suo ruolo è poco più che inutile (ai fini della missione i segretari sono inutili, tuttavia è possibile fare che il primo abbia dei problemi a fare passare i PG e intavolare una discussione tragicomica...).

**Blum:** Il borgomastro si mostrerà gentile con i PG e proverà a capire se gli possono tornare utili per qualcuno dei suoi loschi piani, ma non si esporrà affatto e li liquiderà alla svelta, almeno che qualcuno cominci a parlare di Falaris e di un certo piano... in tal caso identificherà nei PG dei potenziali "soldati", gli esporrà i vantaggi di lavorare per Josh Grugno (soldi, vitto e alloggio, oltre che tanti privilegi in futuro) e firmerà loro un foglio da consegnare a Josh Grugno, oltre che le istruzioni per raggiungere il mulino. Sul foglio si leggerà:

*Ti mando altri soldatini, pronti a dare la vita per il re-  
gno di Vivec. Vedi tu come utilizzarli. Sappi che il no-  
stro progetto è a buon punto, questione di ore. Un saluto*

*Mad Cat*

Ovviamente il borgomastro si firma con uno pseudonimo noto solo al maiale, ma comunque questo foglietto può rappresentare una parziale prova per i PG nel caso vogliano sventare il complotto; oppure un prezioso biglietto da visita per una interessante opportunità di lavoro... Come sempre la scelta spetta ai PG!

### La casa di Gabir

I PG arriveranno qui se interessati alla storia dello sciamano, narratagli da Sanamor, alla locanda *Il riposo del soldato*. È una piccola casetta ammassata alle altre nel centro del paese. Il vecchio (un llud ridotto sulla sedia a rotelle ma ancora allegro ed espansivo) accoglierà i PG offrendo loro o del te o una birra calda e un po' sgasata, se questi gli si presentano gentilmente chiedendo informazioni sullo sciamano. Narnerà la seguente storia:

"Anche voi dovete scrivere una storia? Non conosco lo sciamano. Si presentò da me 22 anni fa (43 TE),

proprio in questa casa, dove vivevo con mio fratello. Era lui che cercava, ma il fratellino era a Llun a pianificare la guerra... Mio fratello era il generale Malatas Mopilion. Era un soldato in gamba e fece una rapida e onesta carriera nell'esercito, prima di morire in quel dannato forte, durante un massiccio attacco dei brone..."

È piuttosto chiaro che non prova grande simpatia per questa razza dall'espressione che assume quando sputa a terra ogni volta che ne pronuncia il nome. "Li respinse diverse volte, fino quando questi ricorsero all'aiuto di un grosso gigante da battaglia, e così... Beh, il destino ha voluto che Malatas morisse nella terra in cui è nato. Il forte è 5 km a nord di Vivec. Non troverete molto: qualche muro decrepito, i resti del gigante che il fratellino è riuscito ad abbattere e... qualche fottuto tagliagole che si è scelto le rovine come casa. Ad ogni modo mandai lo sciamano a Llun. Disse che doveva consegnare qualcosa di importante a Malatas..."

Da ragazzo mio fratello trascorse due anni ad Arbo-rea: partì come mercenario al seguito di una spedizione sul lago Kuur... qui probabilmente conobbe questo sciamano... Non immaginate le cazzate che mi raccontò al ritorno riguardo a dei e non dei... Assurdo! Era più colpito da questi discorsi teologici che dalle creature che popolano quella terra... Poi decise di arruolarsi nell'esercito, che era alla ricerca di giovani in gamba e... ma questa storia penso non vi interessi..."

Poi il vecchio fa un sospiro e continua: "Non so dirvi però se lo sciamano trovò mio fratello. Era talmente preso dalla guerra che non passò neanche a salutare il fratello paralitico prima di insediarsi al forte... E così i suoi cari dei lo hanno punito!" Conclude con una punta di ironia.

La funzione di Gabir è quella di "informare" i PG che lo sciamano doveva dare qualcosa (non parla espressamente di tesoro, lo sciamano parlò di qualcosa di molto importante e prezioso) a Malatas e che quel qualcosa potrebbe essere stato consegnato e trovarsi così nel forte dove il generale morì.

### Il bordello

Nel bordello è possibile comprare ogni tipo di prestazione. Con soli 1000 drog e la perdita di 1d3 PR la soddisfazione del cliente è garantita.

Qui è anche possibile chiedere espressamente di Aluwin, che fornisce le stesse prestazioni a prezzi doppi (li vale), ma che ovviamente sarà meno propensa a rivelare informazioni a dei normali clienti...

**Aluwin:** Insinuare qualcosa riguardo Josh Grugno e Hancock e/o al suo sospetto doppio gioco metterà in difficoltà la ragazza (oppure si utilizzino le abilità raggirare, sedurre, etichetta, interrogare... la più adatta in base a come si mette la situazione).

La ragazza rivelerà così il piano che ha in mente Josh Grugno e il fatto che Hancock ne è a conoscenza. In particolare noto il piano, la ragione di Hancock fu "Dannato ciccione! Vuoi Vivec, ma non sai neanche



quali ricchezze hai per le mani! Devo agire alla svelta però, quel dannato porco è pericoloso! Banamor..." Gigolò abbandonò la donzella per andare a consultarsi con il suo fedele braccio destro: Banamor, il difensore ombra di etnia whirn (si renda nota la presenza di questo individuo anche da informazioni raccolte a caso sulla banda di Hancock tramite la popolazione).

L'importante è dare ad Aluwin l'immagine della ragazza stupidina e un po' ochetta, che crede nel principe azzurro e che soprattutto è convinta che il suo principe azzurro sia Hancock, senza rendersi conto che il gigolò la ha semplicemente usata.

### Il mercato

È un grande mercato, pieno di odori e colori che ricordano paesi lontani. Le urla dei mercanti che mostrano le loro merci sulle fatiscenti bancarelle e le feroci contrattazioni che si sovrappongono ai canti degli artisti da strada. Chi decide di andare a fare spese per il mercato spenderà almeno un paio d'ore, perdendo tempo prezioso per le indagini. È possibile trovarvi tutti gli oggetti fino a Reperibilità 34, più alcuni oggetti particolari. Suggestisco comunque di non elencare ai PG tutte le merci presenti, ma di fornirglielie solo se le richiedono in modo specifico:

- Bracciali in Sintefibra Compatta (Kevlar): VP 8 (braccia); Ingombro 0; Reperibilità 38; Costo 5000 Drog; Se danneggiati non possono essere riparati
- Spade eccezionali: Ne esistono 3 in vendita a Vivec in differenti botteghe. Hanno FMN rispettivamente 19, 22 e 25. La Reperibilità è 38, ed ogni spada richiede un Test in Contatti
- Arcanospada: Reperibilità 40
- Granate: Reperibilità 42. Ce ne sono tre, ed ognuna richiede un Test in Contatti
- Balestra pesante: Reperibilità 38. Ce ne sono due, ed ognuna richiede un Test in Contatti
- Adattatore Psicocinetico (il pezzo che serve a Zapotec, inutile altrimenti): Reperibilità 38, Costo 4000 Drog
- AMP-10: La Reperibilità è 20, ma ce ne sono solo due in tutta la città
- AMP-15: La Reperibilità è 26, ma ce n'è solo uno in tutta la città
- Cannocchiali: La Reperibilità è 22, ma ce ne sono solo tre in tutta la città
- Radio da trasmissione ed apparecchio ricevente portatile: Trasmette e riceve fino a 4,5 Km, necessita di 4+2 batterie (4 alla radio e 2 alla ricevente, non incluse nel prezzo) con le quali funziona fino a 12 ore. Ne esiste un solo esemplare, Reperibilità 36; Costo 3000 Drog
- Occhiali ad infrarossi: La Reperibilità è 22, ma ce n'è solo uno in tutta la città
- Rilevatore di magia: La Reperibilità è 22, ma ce n'è solo uno in tutta la città
- Eventualmente anche talismani

Se il girovagare diventa un po' troppo noioso, improvvisatevi un furtarello di qualche canaglia, ai

danni di una bancarella o di una vecchietta, oppure di una splendida ragazza e gestite poi in modo appropriato le conseguenze (combattimento col ladro, ricompensa della vittima...).

### A zonzo per Vivec

È possibile anche chiedere informazioni ai cittadini di Vivec, così come ai comuni avventori delle locande, i quali forniranno informazioni riguardo le cose più generiche (specificare l'argomento e fare poi un Test in contatti. Per ogni valore del test in contatti dare informazioni via via meno comuni):

Ad esempio, chiedendo informazioni riguardo al forte, in base al risultato del Test:

15 - Posizione approssimativa

20 - Presenza dei resti del gigante

32 - È la base della banda di Hancock

### Gli eventi

Certi avvenimenti si susseguiranno e incasineranno un attimo la situazione, in particolare per il Master. Si lascino un giorno o due a PG per raccogliere le informazioni e fare spese al mercato. Quando si ritiene che i PG sappiano cose a sufficienza avvengono i fatti di seguito riportati.

### Assassinio

Appena svegli la cittadina è in fermento; corre voce che Blum sia stato assassinato nella sua stanza alla casa della comunità. I PG possono recarsi sul luogo a indagare o perché presente tra loro un guardiano errante o perché essi possono rivelare parte dei loro sospetti al sergente dei miliziani Rosco, che guida le indagini ma brancola nel buio. Sospetti ovviamente riguardo al piano di Josh Grugno (noto tramite Aluwin), rafforzati dal biglietto preparato per i PG da Blum (magari mostrarlo a un segretario per verificarne la calligrafia). Inizialmente magari i PG penseranno che l'omicidio è stato commissionato da Josh Grugno (se sono già a conoscenza del suo piano), ma dovrebbero scoprire che l'assassino è in realtà Banamor, il braccio destro del Gigolò. Gli indizi per arrivare a lui sono:

- La stanza di Blum è al secondo piano e la finestra presenta segni di scasso (Test Facile in Ispezionare).
- L'entrata della casa della comunità è sempre sorvegliata da un miliziano che non ha notato nulla. La finestra non è sulla stessa parete sorvegliata dal miliziano.
- La finestra è a 3,5 metri dal suolo: una persona abile nel saltare e arrampicarsi può facilmente raggiungerla (Test Facile in Ispezionare) e allo stesso modo può saltarne fuori senza conseguenze (stesso Test).
- Nessuno ha sentito niente, né i miliziani né i segretari che dormono in stanze attigue a quella di Blum. Solo una persona specializzata nell'essere furtivo e silenzioso può aver commesso l'omici-

dio, considerando anche che nella stanza non ci sono segni di colluttazione e lo stesso Blum è stato assassinato nel sonno, senza rendersi conto di nulla. Insomma, un omicidio da professionista.

- Con un Test Difficile in Conoscenze Mediche è possibile appurare che la ferita mortale al collo è stata praticata con un sai, un arma spesso utilizzata dai difensori ombra. Se interpellata a riguardo, Aluwin può confermare che Banamor utilizza questi pugnali.

I PG possono rafforzare i loro sospetti su Banamor considerando che Hancock aveva tutti i motivi per commissionare l'omicidio. Inoltre possono andare a fare un "chiacchierata" con Falaris e vedere che non apprezza affatto ciò che è successo. Rivelando le notizie venute in loro possesso negli ultimi giorni verranno a sapere però che il mercante non ha ancora fatto nessun tipo di "offerta" a Blum e capire così che Josh Grugno non può essere il responsabile del misfatto.

Arredate la stanza con un letto, una scrivania, un armadio, un comodino etc., che non presenteranno però niente di strano. Ho specificato i Test da fare solo nel primo punto. Il Master valuti quelli necessari negli altri punti e semplifichi le indagini in base alle doti dei PG e dei loro alter ego reali. Raccolti questi indizi i PG dovrebbero arrivare a Banamor conoscendo le attitudini dei difensori ombra, sapendo (tramite Aluwin o i cittadini) che nella banda di Hancock ve ne è uno e che avrebbe anche un movente valido (evitare che Josh Grugno si rafforzi troppo tramite il finanziamento dei mercanti).

Svolgere le indagini e scoprire l'assassino è facoltativo. Tuttavia una esatta risoluzione dei fatti porterà ai PG la stima dei cittadini e della milizia di Vivec, oltre che quella del Master, e fornire una preziosa fonte di PA. Anche Falaris, se informato dai PG del raggio di Josh Grugno potrebbe premiarli con un lauto premio.

### Assalto al mulino

Appena fatto buio, il giorno in cui i PG svolgono le indagini, un contadino arriverà in paese gridando che il mulino di Josh Grugno è in fiamme. La banda di Hancock ha attaccato non appena calato il sole. C'è stata una violenta battaglia, con grosse perdite in tutte due le bande. La banda di Hancock però, in netta minoranza, è stata costretta a ritirarsi e sta ora tornando con la coda tra le gambe al forte. Qualcuno (magari il capo dei miliziani o un facoltoso mercante) dirà che è il momento migliore per tagliare la fuga al gigolò e annientarlo una volta per tutte. Lo stesso suggerirà ai PG il probabile tragitto di Hancock e il punto ideale per sorprenderlo in un agguato. Il vero scopo della missione è questo: uccidere Hancock o comunque sottrargli chiave e foglio con la mappa. I superstiti della banda saranno Hancock e un numero di seguaci pari al numero dei PG più uno (tutti furfanti o combattenti deboli. Se i PG sono piuttosto forti creare inserire tra i superstiti anche

Banamor o fare gli altri più forti). Uccisi o dispersi i superstiti è possibile andare al forte incustodito e recuperare 10378 Drog oltre che qualche arma e oggetto a discrezione del Master. Al forte si trovano un imprecisato numero di "dame" che i PG possono trattare come meglio credono. In un baule di quella che presumibilmente è la stanza di Gigolò troveranno anche il diario di Malatas, in cui si parla anche dell'incontro con lo sciamano:

*Così Kamen mi spiegò come riuscì a raggiungermi a Llun. Parlammo dei vecchi tempi e degli avvenimenti che portarono il mio vecchio amico a raggiungermi nel Llundian, per quanto ce lo permisero le lacrime. Il continuo espansionismo degli Arbrone è degenerato nello sterminio della tribù che, rimasto solo, mi ospitò e mi accolse come un fratello dopo che quel mostro attaccò la nostra spedizione.*

*Passammo la notte a confortarci, e superai lo sgomento iniziale solo per la nuova responsabilità affidatami: lo sciamano, ormai minato dalla vecchiaia e ultimo sopravvissuto dei Kolokay, ha deciso di rivelare a me, un vecchio amico, l'uomo che gli salvò la vita, il nascondiglio del tesoro della sua tribù. Solo la Taria e una pergamena riuscisti a darmi, caro Kamen. Passammo la notte a parlare dei fratelli scomparsi e decidesti di darmi le precise istruzioni solo il giorno seguente. Ma ormai raggiuntomi e portata a termine la tua missione, caro Kamen, quella notte ti spegnesti nel sonno. Forse questa è stata un'altra prova da te voluta, l'ultima, per vedere se davvero sono degno di recuperare il tesoro. Prometto che farò del mio meglio, fratello Kamen. Finita questa guerra ripartirò per la tua terra e riesumerò la storia e il sapere dei Kolokay. Lo giuro sulla tua anima, fratello, e sull'onnipotenza di Shoosh.*

*Tratto dal diario del  
Generale Malatas Mopilion*

Vicino al forte è possibile inoltre trovare i resti del Destino e recuperarne i pezzi richiesti da Zapotec (Test Normale in Conoscenze Meccaniche per individuarlo, Test Difficile in Manualità per prelevarli). Dare una descrizione suggestiva del gigante (magari il busto separato dalle gambe, ancora eretto e leggermente inclinato incastonato fra le rocce...)

### Variante

I PG possono decidere, ricevuta la "benedizione" di Blum, di andare a rinforzare le fila di Josh Grugno. In questo caso i PG giungeranno nel caotico accampamento dello scorbutico maiale e subiranno nella prima o seconda notte di soggiorno l'attacco di Hancock. Questo si fionderà nel mulino per recuperare la chiave; a questo punto i PG potrebbero sapere poco o nulla della storia dello sciamano e della Taria. Il Master crei una situazione per cui i PG vengano a contatto con Hancock una volta recuperata la chiave o mentre la cerca, con il maiale steso al suolo ferito o stordito dal rivale. I PG potrebbero scegliere di approfittare della situazione per uccidere anche l'inoffensivo Josh Grugno; il Master decida come



agire a riguardo (io personalmente farò intervenire dei seguaci di Josh per evitare ogni azzardo da parte dei PG; voglio che Josh sopravviva in modo che quando i PG torneranno in futuro a Vivec lo troveranno come capo assoluto della zona, come prevedeva di diventare tramite il suo piano). Ad ogni modo i PG devono recuperare il foglio di Hancock e la chiave, per poi scappare dagli scagnozzi di Josh Grugno e magari tornare in paese a raccogliere informazioni o al forte ormai abbandonato di Gigolò.

## Il foglio di Hancock e la Taria

Il foglio che Hancock porta con se rivela le istruzioni di massima per raggiungere il tesoro, che i PG dovranno cercare di recuperare nelle prossime missioni. Il foglio è scritto in uno dei tanti dialetti Terok:

*Se il tesoro dei Kolokay vuoi trovare  
Un uomo saggio devi risultare.  
Sul continente degli alberi e del ghiaccio devi andare  
E il lungo viaggio in mare affrontare.  
A casa dei brone lontani devi vedere,  
tal Kottagoda nella capitale qualcosa deve saper.  
Ma da lui non andar senza Taria:  
nei pressi di Vivec la puoi trovare, ma sotto terra la devi cercare.*

I PG penseranno che l'attacco di Hancock sia stato spinto solo dalla necessità di indebolire il rivale, a causa dei suoi piani. Non sanno dell'esistenza della Taria e spero sia divertente vederli scervellare per capire cosa sia la Taria (ovviamente se tra loro c'è un older o qualcuno che conosca uno dei loro dialetti la questione diventa piuttosto semplice, altrimenti diventa necessario trovare uno specialista che conosca il Terok).

La Taria è una clavetta in metallo, lunga una quindicina di centimetri, con incisa una strana pianta, che cresce solo su Arborea e particolarmente rigogliosa nei territori che furono dei Kolokay. I PG la possono trovare addosso al cadavere di Hancock insieme al foglio.

Quest'ultimo fa riferimento ad Arborea e dice di cercare un certo Kottagoda a Kanur Ovest, la città degli Arbrone più indicata ad essere denominata "la capitale dei brone lontani".

## Note finali

Ci tengo a fare presente che non so quando e se realizzerò il seguito, dato il periodo piuttosto ricco di impegni. Chi volesse giocare questa missione e seguirne il canovaccio, sappia che l'idea di massima è fare arrivare i PG al porto di Aveh (con magari una o due missioncine di intermezzo lungo il viaggio) perché si possano così imbarcare verso Arborea e raggiungere Kanur Ovest. Da lì, attraverso varie peripezie, inoltrarsi nella giungla e recuperare il tesoro dei Kolokay.

## I personaggi

Sono qui descritti solo alcuni PNG importanti, per gli altri fate riferimento a quanto scritto nel testo.

### Banamor

Whirn, spietato assassino e braccio destro di Hancock. Banamor, scacciato dal suo paese per le sue tendenze alla crudeltà, ha deciso di lavorare al soldo di Hancock solo perché grazie a questo lavoro può dar sfogo alla sua mania omicida. Nonostante le sue tendenze la rigida disciplina impartitagli gli consente di saper controllare i suoi istinti, quando non è il momento adatto; quando invece gli viene assegnato un "lavoro", lo porta a termine con estrema freddezza professionalità.

**Razza:** Whirn

**Aspetto:** Austero, Impassibile

**Archetipo:** Majoshu

**Carattere:** Indifferente, Cauto

**Caratteristiche:** Int 11 (5); Ist 13 (6); Cos 11 (5); Agi 19 (9); Car 11 (5); Man 11 (5)

**Valori:** PF 16; PM 16; ARM 2; Ingombro 0; Movimento 12,63/50,52

**Talenti/Difetti:** Maestro della Dissimulazione, Reazione Rapida

**Abilità:** Acrobazia 19 (10+9); Armi Medie 27 (18+9); Armi Corte 29 (20+9); Arrampicarsi 23 (12+9+2); Arti Marziali (Sundejo) 22 (13+9); Combattere CaC 26 (15+9+2); Forza 7 (2+5); Furtività/Nascondersi 31 (20+9+2); Intimidire 17 (12+5); Parare/Deflettere 22 (13+9); Prontezza/Iniziativa 18 (12+6); Resistenza Fisica 13 (8+5); Schivare 26 (17+9)

**Equipaggiamento:** Abiti militari; Katana; Sai; Corda con rampino

**Attacchi:** Iniziativa 20; Katana 27 (Armi Medie, Taglio, 1d6+7); Sai 29 (Armi Corte, Punta, 1d6+3); Pugni 28 (Combattere CaC, Impatto, 1d2/1d2+4); Mook-dah 22 (6 PM, Arti Marziali, Speciale); Shee-dah 22 (12 PM, Arti Marziali, Speciale)

**Difese:** VP 0 (Nulla); Deflettere 18; Schivare 28

**Speciale:**

*Mook-dah:* Si esegue spendendo 6 PM ed effettuando un attacco utilizzando l'Abilità Arti Marziali. Se l'attacco va a segno provoca la paralisi parziale, infliggendo una penalità di -4 a tutti i Test basati sulle Caratteristiche fisiche (Costituzione ed Agilità) per 2d6 Round. Gli effetti dell'attacco possono essere dimezzati (penalità di -2) se l'avversario riesce in un Test Normale di Resistenza Fisica. Gli effetti di più attacchi di questo tipo sono cumulabili.

*Shee-dah:* Si esegue spendendo 12 PM ed effettuando un attacco utilizzando l'Abilità Arti Marziali. Oltre ad infliggere i danni normali (come se l'attacco fosse eseguito usando Combattimento CaC inclusi tutti i modificatori dell'Arte Marziale) se il difensore non supera con un Test in Resistenza Fisica il valore ottenuto dall'attaccante subisce l'immediata frattura della zona colpita. Se il Test riesce, subisce comunque un danno extra pari ad 1d6 PR.

## Gigolò Hancock

É un combattente brone molto affascinante. Suggerisco di farlo normale o abile, a seconda delle capacità dei PG. Combatte con una spada e indossa una cotta di maglia.

Ha dei lunghi capelli grigio chiaro e la pelle grigio scuro. Ha le mascelle tipo Ridge di Beautiful e una cicatrice sulla guancia sinistra. É un tipo freddo e calcolatore, sa essere inoltre molto sadico, anche con le donnine del suo harem.

Il suo forte si trova 5 km a nord di Vivec, su di una bassa collina senza vegetazione costituita da rocce. Segue una foto da esempio della zona del forte (tipica anche dei dintorni di Vivec):



**Razza:** Brone

**Aspetto:** Ammaliatore, Doppigiocista

**Archetipo:** Combattente

**Carattere:** Calcolatore, Sadico

**Caratteristiche:** Int 12 (6); Ist 8 (4); Cos 14 (7); Agi 14 (7); Car 16 (8); Man 11 (5)

**Valori:** PF 21; PM 16; ARM 3; Ingombro 2; Movimento 11,52/46,08

**Talenti/Difetti:** Combattente Eccelso, Reazione Rapida

**Abilità:** Armi Medie 21 (15+7+1-2); Arti Marziali (Broneshoke) 13 (8+7-2); Combattere CaC 13 (8+7-2); Forza 14 (7+7); Intimidire 17 (12+5); Parare/Deflettere 22 (13+7+1+3-2); Prontezza/Iniziativa 10 (8+4-2); Resistenza Fisica 12 (5+7); Sedurre 25 (17+8); Schivare 18 (13+7-2)

**Equipaggiamento:** Cappuccio e Corpetto di Maglia; Bracciali e Schinieri di Cuoio; Scudo Allungato, Spada; 200 x 2d10 Drog; Pergamena con le indicazioni per il tesoro; Taria (solo dopo la fuga dal mulino)

**Attacchi:** Iniziativa 12; Spada 21 (Armi Medie, Taglio, 1d10+3)

**Difese:** VP 6 (Maglia, Testa + Torso), 3 (Cuoio, Resto); Parare 22 (VP 8+2); Schivare 18

**Speciale:** Nessuno

## Josh Grugno

É un grosso llud di 2,1 metri per 160 Kg di grasso e muscoli. Come archetipo pensavo ad un mercante molto forte e con molta costituzione, che combatte senza armature, facendo un gran male con un'azza e una catena.

É un criminale piuttosto astuto, ma la sua intelligenza viene spesso sopraffatta dalla sua rabbia e dal suo istinto feroce. Stranamente è anche un "bambinone sentimentale", forse a causa della sua bruttezza e della sua infanzia difficile, e non è raro che si innamori perdutamente di ragazze attratte solo dai suoi soldi o accondiscendenti solo per paura di fare una brutta fine.

Due grosse guance fanno da contorno al suo testone calvo, al centro del quale vi è un enorme naso a patata. Un difetto di respirazione fa sì che spesso Josh Grugno emetta degli strani grugniti, che hanno forse contribuito all'origine del suo nome.

Il suo mulino si trova 3,5 km a sud ovest di Vivec, in una zona pianeggiante: qui regna col pugno di ferro, concedendo spesso feste annegate dall'alcol trafugato dalle carovane.

Anche questa è una zona piuttosto brulla e tendente al marroncino chiaro (sono un mostro nelle descrizioni): un ambiente tipo far west, con prati di erba seccata dal sole e molta, molta polvere.

**Razza:** Llund

**Aspetto:** Grasso, Subdolo

**Archetipo:** Furfante

**Carattere:** Crudelissimo, Irascibile

**Caratteristiche:** Int 16 (8); Ist 14 (7); Cos 20 (10); Agi 9 (4); Car 17 (8); Man 13 (6)

**Valori:** PF 32; PM 19; ARM 4; Ingombro 0; Movimento 10,1/40,4

**Talenti/Difetti:** Oratore Impareggiabile, Affarista

**Abilità:** Armi Medie 19 (15+4); Armi Lunghe 17 (13+4); Combattere CaC 14 (10+4); Contatti 21 (13+8); Forza 18 (8+10); Intimidire 18 (12+6); Parare/Deflettere 17 (13+4); Prontezza/Iniziativa 14 (7+7); Raggiare/Convincere 25 (17+8); Resistenza Fisica 25 (15+10); Schivare 17 (13+4)

**Equipaggiamento:** Abiti comuni; Azza; Catena

**Attacchi:** Iniziativa 14; Azza 19 (Armi Medie, Taglio/Impatto, 1d10+3/1d3); Catena 17 (Armi Lunghe, Impatto, 1d6/1d3+3)

**Difese:** VP 0 (Nulla); Deflettere 13; Schivare 17

**Speciale:** Nessuno