

IL GAME CLUB IMOLA PRESENTA:

CATCH THAT KOBOLD!

***AVVENTURA IN TECHNICOLOR SCRITTA PER:
IMOLA FANTASY 2005 - TORNEO RAVEN CUP***

E QUESTI SONO I COLPEVOLI:

ELENA BALDISSERRI

ALEX FREDDI

ANDREA LUCA MONTEFIORI

MILES NERINI

ALEX RONTINI

MARCO VIGGI

AMBIENTAZIONE

La Grande Capitale è posta alle pendici di dolci colline, circa al centro del Grande Regno, il più vasto e florido di tutto il Grande Continente. La Grande Capitale è il centro nevralgico del Grande Regno, il luogo in cui risiede il Re e tutte le attività legate alla politica ed al governo. Essa è però molto di più, è anche posta al centro di quattro importanti strade commerciali, ed al suo interno sono site le sedi delle più importanti gilde artigiane. Anche il tempio principale di Iddio, la maggiore divinità del Grande Continente che persegue la benevolenza, la giustizia e la lotta contro le ingiustizie, ha sede qui. Insomma, la Grande Capitale è il cuore pulsante del Grande Regno, un luogo di meraviglie e di eccentricità, di grandi possibilità e grandi fallimenti. La sicurezza in città è mantenuta grazie alla Guardia Cittadina, il corpo di polizia reale. Su di una squadra in particolare si incentrano le vicende di questa avventura:

Registro squadre guardia cittadina

...

...

Squadra '00'

Nota: la squadra 00 è destinata ad accogliere i membri che hanno manifestato qualche controindicazione al lavoro di guardia, per motivi fisici, caratteriali o di salute, oltre a coloro che vengono condannati al lavoro come punizione per crimini lievi. I suoi membri dovranno essere valutati e: o rivalutati e spostati in una squadra regolare o respinti dalla milizia.

Membri attuali e note del capitano:

Nicholas Buckhenheimer von Valdostan, caposquadra: è il figlioccio di un qualche nobile abbastanza ricco da raccomandarlo per questo lavoro. Sembra più tagliato per comandare una tavolata alla festa della birra che una pattuglia di milizia, anche perché ama un po' troppo lasciare le responsabilità agli altri ed evitare i problemi piuttosto che prendersene carico in prima persona. Comunque dato il suo status espellerlo sarebbe problematico, e ci fa comodo avere qualcuno con così poche aspirazioni da accettare di comandare la squadra 00.

Fruegon da Briscogne: è un mezz'elfo piuttosto agile di mano, anche troppo, in punizione per alcuni furtarelli. Avrebbe anche delle potenzialità, se non fosse per il fatto che tende un po' troppo a badare alla sua incolumità personale ed al suo aspetto fisico (ma se potessi esprimermi liberamente lo definirei più una donnetta frignona).

Gnucco della Collina Ottusa: la fisicità di questo ragazzo è tanto impressionante quanto lo è la sua ottusaggine. Fedele e di buoni principi morali, se si riuscisse a renderlo un po' meno ingenuo, facilon e tonto potrebbe diventare un buon soldato, per ora è solo un buon mulo da trasporto.

Magnus Dominatoris Mundii: stranamente la squadra 00 sembra aver trovato un chierico aggiunto come tutte le altre. Questa ragazzetta petulante ed insistente sembra essere figlia di una qualche importante personalità, ed ha insistito per entrare proprio in questa squadra, dice per convertirne i membri più indisciplinati. Basta lasciarla sfogare con qualcun altro.

Adolfo da Grugno Torvo: questo tizio è in servizio coercitivo per uno 'scherzo', dice lui, un po' pesante fatto ad una ignara coppietta di anziani commercianti. Sembra avere alcune scarse capacità magiche, per il resto è un personaggio piuttosto dubbio: di sicuro non è molto abile a fare la parte del bravo ragazzo come tenta di fare, anche se non si capisce bene cosa abbia in mente realmente (ma di certo non è qualcosa di edificante).

AVVENTURA

ZONA 0:

INIZIO

Scena 0.1:

introduzione da leggere ai PG

È una mattina come tante, il vostro turno di guardia comincia all'alba, con la città che si risveglia. Sbadigliando vi alzate faticosamente dalle brande; stropicciandovi gli occhi azzannate qualche fetta di pane di segale e buttate giù qualche sorso di latte di capra, la razione che vi spetta per colazione. Mentre uscite dal dormitorio comune vi raggruppate e procedete fino all'armeria dove vi vestite per la ronda. Uscendo nell'aria fresca del mattino agguantate stancamente gli ordini del giorno e cominciate a leggere:

“A tutte le guardie!

Priorità assoluta!

Un'orrenda sciagura si è abbattuta sul nostro regno. Da tempo la tetra ombra del Signore del Male Supremo aleggiava su tutti noi; gli oscuri presagi e le malevole profezie dei Saggi di corte avevano previsto l'abbattersi di qualcosa di orribile sul nostro mondo. Poche settimane fa tale sciagurata evenienza è purtroppo diventata realtà, il Signore del Male ha osato presentarsi con la sua aura di orrore direttamente nella sala del trono, il giorno della festa del Santo Patrono, quando tutti i Nobili erano riuniti al cospetto del Re, minacciando di distruggere il mondo così come lo conosciamo a meno di una resa incondizionata alla sue peggiori voglie e desideri. Numerosi avventurieri sono stati chiamati in questi giorni per cercare e sconfiggere il Tremendo Signore, ma nemmeno il Fulgente Paladino è riuscito nell'impresa. Questa notte l'ultimatum è scaduto, e con orrore abbiamo scoperto come il Malvagio Sire aveva intenzione di portare a termine la sua minaccia mortale: egli è riuscito ad impadronirsi in qualche modo della Parola della Morte Universale, e ha avuto il coraggio di usarla sul nostro benamato Re...

Ora il Re è stato tramutato in carota. I Maghi di corte non possono nulla contro il potere della Parola, ma non tutto è perduto: i Saggi hanno scoperto tra i tomi della Grande Biblioteca che quando viene usata la Parola, in un essere a caso di questo mondo viene instillata la conoscenza della Controparola, in grado di spezzare l'incantesimo. Tutta la

milizia è mobilitata per cercare questo essere, con priorità assoluta. Dopo alcune ricerche è stato stabilito che tale essere è qui in città, ed ha le sembianze di un Coboldo, l'unico presente all'interno delle mura.”

Un rumore vi fa alzare gli occhi dalla pergamena, e non appena voltate lo sguardo quello che vedete più lontano lungo la via è un coboldo curvo e sporco che sta rovistando tra l'immondizia. Non appena vi vede fissarlo, egli si gira e inizia a fuggire di gran lena...

Il coboldo è molto veloce e corre verso il centro della città. Qui i PG entrano in scena, e dovrebbero cominciare a correre dietro al coboldo, tanto in D&D non ci sono regole per la fatica così si può correre senza problemi. Immediatamente si affianca ai PG Sòsburo, il capitano delle guardie. Nel caso non afferrino che c'è da correre dietro al coboldo, Sòsburo glielo paleserà bruscamente:

“Razza di incompetenti buoni a nulla! Non avete capito che ne va delle sorti del Re? 20 frustate se non lo prendete! E adesso andare! Correrete!”

E così via.

Altrimenti comincerà a parlargli:

“Salve ragazzi, avete letto la comanda di oggi?”

Il capitano si assicurerà che i PG non facciano del male al coboldo, che lo inseguano finché non lo prendono e che facciano i bravi ecc. In entrambi i casi discutere un po' con i PG, magari parlare direttamente con alcuni di loro, sia con Bisteccone che essendo il capo è il primo a cui vorrà raccomandarsi che ai due forzati, Manomorta e Sorriso, per raccomandarsi ulteriormente. Deve comunque capirsi che è possibile parlare e discutere mentre si corre, l'azione è 'sospesa' quando c'è gioco di ruolo.

Il coboldo è superveloce ed agile grazie alla protezione della controparola e rimarrà sempre a un tot di metri di fronte al gruppo, rallentando ed accelerando, mediamente una quindicina.

Scena 1.1:

I PG con Sòsburo seguiranno alcuni vicoli, non appena questi se ne andrà per la sua strada il coboldo, che ora si vede ora non si vede in lontananza, girerà per una zona molto più frequentata:

Girata una stretta curva tra due alti palazzi vi immettete in uno stretto vicoletto decisamente affollato. Non appena girato l'angolo una grossa figura getta il contenuto di un grosso secchio verso di voi. Il contenuto del secchio, più fanghiglia che acqua, che però, dall'odore, fa pensare che contenga anche resti organici di un qualche tipo, vola verso Manomorta, che fa appena a tempo a schivarlo. Oltre vi accorgete di essere finiti in una strada molto affollata: donne che fanno il bucato, gente ovunque, bambini che giocano, grida, rumori.

Il getto di morcio è stato gettato da Minima, una casalinga mezzo-gigante, con la quale è meglio non avere a che fare (non si preoccuperebbe di fare a polpette, a danni debilitanti, dei PG).

Subito di fronte a voi fate appena in tempo a vedere il coboldo che sparisce tra le ruote di un carro, scivolandovi oltre. Il carro è fermo di traverso nel mezzo del vicolo, all'altezza di un incrocio con un altro vicolo, da cui fuoriesce parzialmente un altro carro, questo rovesciato sul lato, che trasportava fieno, gabbie di galline, barilotti e quant'altro, che ora sono rovesciati ed incastrati tra i due carri, a loro volta incastrati tra loro. Di fronte ai due carri un uomo pelato dai grossi pettorali e con due

grandi baffoni grigi sta sbraitando contro un uomo più piccolo e grasso con lunghi capelli biondi stretti in una coda, che digrignando i denti sta diventando paonazzo.

"Piccolo ciccione, io venivo da destra! Dovevi darmi la precedenza! E adesso chi lo raccoglie questo disastro?"

"Ehi bellicapelli! Guarda che io ero fermo all'incrocio quando tu mi sei venuto addosso! Adesso togliti e fammi passare!"

I due sono Hindz e Handz, un fabbro ed un pescivendolo che si sono scontrati ed i cui carri adesso bloccano la strada. Qui si può tentare di superare di slancio il blocco, o Saltando a CD 15, o con Acrobatica a CD 15, o tentando una prova di Forza a CD 20 per ribaltare / spostare un carro abbastanza da permettere un passaggio. Altre idee vanno valutate. Se i PG non riescono nei tiri o rimangono comunque più di un turno di fronte ai carri, Hindz e Handz vorranno renderli partecipi delle loro disavventure e vorranno che i PG dipanino la situazione, essendo guardie cittadine. Brontoleranno sicuramente se qualcuno vorrà accusare l'uno o l'altro, la cosa migliore sarebbe proporgli la constatazione amichevole. Comunque sia non verranno alle vie di fatto per primi, ma nel caso si difenderanno, ovviamente però solo a cazzotti con attacchi non letali. Ci si aspetta che i PG facciano lo stesso, se dovessero invece usare armi e magari addirittura provocare la morte di qualcuno dovranno essere penalizzati nella Qualità di Gioco.

Scena 1.2:

Oltre i due carri la confusione regna: un ricco signore sta trattenendo il suo cane intermittente ("Ba.. ..hu! Ba.. ..hu!") che sta rin-ghian-do contro la pantera distortente di una nobile cortigiana ("MAAooo! maaOOO!"). Il coboldo procede e si infila oltre quella che sembra essere un muro di fronte a voi, solo che è fatto di panni stesi. Molti fili sono tirati ad altezza uomo, e le lenzuola che vi penzolano bloccano la visuale ed anche il passaggio, a meno di non voler rallentare e procedere con cautela.

I PG possono passare con calma, scostando lenzuolo dopo

lenzuolo, solo che sembrerà che i lenzuoli non finiscano mai. In effetti, se continuano solo a dire 'sposto un lenzuolo, sposto un lenzuolo', i lenzuoli saranno effettivamente infiniti. Altrimenti qualunque altra azione va bene, anche solo alzarsi oltre le corde per verificare quanti ce ne sono (ed in questo caso i lenzuoli sono quasi finiti). I fili sono a 2 metri di altezza. Se no si può tentare di passare con Acrobatica a CD 20, sfondare con Forza a CD 20, o tagliare le corde (5 PF con un'arma da taglio o Forza CD 12, ovviamente le corde sono molte ma una volta trovato il sistema e rotte un paio dire che continuando così si rompono tutte). Valutare altri eventuali tentativi.

Scena 1.3:

Oltre i lenzuoli aggirate un gruppo di bambini che giocano e le relative madri che fanno capannello in mezzo alla strada quando un suono di fanfara vi accoglie. Alcune decine di anziani occupano il vicolo, vestiti con vecchie divise della Guardia Cittadina. Alcuni di loro suonano vecchi e logori tamburi e cornette, altri portano lisi stendardi con appuntate alcune medaglie. Il coboldo si infila rapidamente attraverso le loro gambe, sparendo oltre di loro. Il gruppo sembra stare suonando una marcia per celebrare qualcosa, ma non appena vi vedono uno di loro, che sembra il capo, si gira verso di voi e vi chiama, con voce malferma e tremolante:

"Giovini! Ohibò! Voi giovini guardie! Venite qui da noi! Buongiorno! Il mio nome è Vecio Anticus, voi probabilmente non mi conoscete, si vede quanto siete giovini, ma ai miei tempi io ero Comandante della Guardia Cittadina! Eh, allora le cose erano diverse da oggi... guardatevi, sempre di corsa, ai miei tempi le cose si facevano fatte bene, non come ora, senza un minimo di attenzione, senza un po' di cura... ma lasciate che vi spieghi io cosa significhi essere una Guardia Cittadina. Vedete, noi Guardie Cittadine siamo più che un corpo di polizia, siamo la spina dorsale che sorregge questa città, la lunga mano del Re tesa in aiuto dei cittadini più deboli ed indifesi. Vedete, ai miei tempi si che..."

e così via. Vecio Anticus è il presidente dei Reduci della Guardia Cittadina, che riunisce i congedati della Guardia stessa. Stanno facendo la celebrazione annuale della loro associazione (con un tiro di Conoscenza (locale) a 10 i PG se ne ricorderanno). Vecio non vede l'ora di intomellare qualcuno con i suoi discorsi da vecchio veterano, ed è in grado di parlare all'infinito su come era meglio ai vecchi tempi perché la gente era più cosciente e adesso invece pensano solo ai soldi e non erano coraggiosi e valorosi come una volta, alternando il discorso con aneddoti fantasiosi su come un suo amico ha sconfitto il drago o ha salvato da morte certa la figlia del Re ecc (con un tiro di Conoscenza (locale o storia) a 20 i PG ricorderanno i fatti (che sono veri) ma non risulterà così importante l'apporto della Guardia). Vecio continuerà a parlare finché non verrà interrotto. Qui i PG dovrebbero tentare di schiodarselo di dosso senza offendere nessuno, bisognerà evitare che Vecio pensi che i PG non abbiano rispetto per chi ha più esperienza e non abbiano voglia di seguire i suoi consigli. Finisse sul fisico, siccome in D&D non si perdono mai px, anche se Vecio ha le caratteristiche diminuite dall'età è sempre un guerriero di 20°, e i suoi amici vanno dal 15° al 19°: li prenderebbero a cazzotti e li lascerebbero privi di sensi. Meglio disimpegnarsi con cortesia.

Scena 2.1:

Il coboldo continua a corre precedendovi, e seguendolo arrivate al centro della città dove oggi c'è il grande mercato generale. Il coboldo si infila nella bolgia di negozianti, bancarelle, mucchi di merci varie e persone di ogni genere che si affollano ovunque. Non appena vi avvicinate alla grande piazza del mercato venite assaliti da una quantità di venditori, strilloni, ambulanti e ciarlatani che vi si affollano intorno per vendervi qualunque cosa:

“Calzari! Calzari di pelle vera! Solo una moneta!”

“Pentole! Pentole in vero rame! Tutto ad una moneta d'oro!”

“Comprate le esclusive Perle del Delta! Ce le ha anche la Regina! Una moneta l'una!”

“Olio di Serpente! Comprate l'Olio di Serpente che rende invincibili! Costa una moneta d'oro!”

“Madama Maddai vi predice il futuro! Fatevi leggere la mano! Solo una moneta!”

Il coboldo si perderà tra la gente e le bancarelle e i PG lo perderanno di vista, anche se saranno sicuri che non è uscito dalla piazza del mercato perché ogni vicolo di ingresso è controllato da una guardia (e se chiedono scopriranno che non è passato di lì). Nella piazza del mercato è possibile trovare qualunque cianfrusaglia: se i PG vorranno comprare qualcosa troveranno quasi qualunque cosa gli venga in mente che costi una moneta d'oro (se sono cose economiche tipo chiodi allora ne troveranno una scatola a quel prezzo). I venditori si accalcheranno per vendere le loro mercanzie, ma comunque non saranno troppo insistenti, se i PG insisteranno che non vogliono niente o comunque si mostreranno fermi e risoluti se ne andranno piano piano, ma rimarranno comunque nei dintorni a disposizione se qualcuno vuole comprare dopo. Qui i PG si possono fermare ad acquistare cose che (pensano) possano tornargli utili. A questo punto ci sarà spazio per vedere la piazza del mercato:

Scena 2.2:

Non appena vi avvicinate all'angolo più lurido e sporco della piazza venite assaliti dalla massa di pezzenti, mendicanti, infermi, nullatenenti, invalidi e zingari che vi chiedono la carità e l'elemosina:

“Signore, ti prego, ho 25 figli da sfamare, io sono cieca e mio marito scemo! Dammi qualcosa!”, dice una grassa zingara dai capelli unti che regge due pargoli nudi in braccio;

“Fate la carità! Fate la carità! Sono un invalido della Grande Guerra del Sud! Fate la carità ad un reduce!”, dice un uomo senza gambe seduto su di un asse di legno con le ruote. E così via.

La massa di infermi sembra quasi infinita, continuano ad uscire da tutte le parti bambini con fiori, orfani, donne madri, vecchi sordomuti. Metterla sul fisico sembra abbastanza inutile: nessuno reagirà, ma arrestarne, stordirne o cacciarne malamente uno implica solamente fare spazio per un altro (ed in questo caso se i PG la prendono troppo con la forza penalizzare come dovuto la Qualità di Gioco). Questo è un incontro prettamente di ruolo, e i PG devono riuscire a liberarsi della massa, o altrimenti avranno per tutto il tempo qualcuno che gli correrà dietro a disturbarli finché rimangono al mercato.

La piazza del mercato è una grande distesa aperta e circolare di cose e persone che brulicano come un formicaio, di una cinquantina di metri di diametro, circondata da alti palazzi. Tutto si muove ed è in attività qui: al centro di essa c'è il tradizionale mercato delle scrofe, in un recinto riempito di fango, mentre tutto intorno al suo perimetro ci sono bancarelle, negozi o capannelli di ambulanti, intervallati da carri che passano, ricchi mercanti che corrono indaffarati, gruppi di armigeri che controllano ecc.

Se i PG cercano il coboldo fargli presente che ci sono solo alcuni posti dove potrebbe essersi nascosto, fargli fare un tiro di Osservare a CD 10 (qui sarebbe bello prendessero 10 o anche 20), comunque dirgli:

2.2 – tra gli straccioni ed i pezzenti accalcati in un angolo della piazza un mucchietto di stracci sembra muoversi in maniera sospetta;

2.3 – tra i maialini di una delle scrofe del mercato al centro della piazza notano un mucchietto di fango e detriti che si agita in modo anomalo;

2.4 – tra le gambe delle donne accalcate alla bancarella più affollata del mercato gli sembra di notare qualcosa di sospetto, e contandole il numero non gli torna.

I PG potranno affrontare le tre zone nell'ordine che vogliono, tanto il coboldo sarà sempre nell'ultima zona in cui cercheranno. Nelle altre zone dire che: il mucchietto di stracci degli straccioni è un enorme topo di compagnia di uno di essi; tra i maialini c'è un altro maialino particolarmente piccolo e particolarmente lurido; le gambe delle donne risultavano dispari perché in effetti una di esse HA le gambe dispari. Se insistono su altre possibilità dargli un altro paio di opzioni improvvisate, che ovviamente non hanno alcun valore e dove il coboldo non c'è.

Vedere cosa fanno i PG qui. Il sistema più semplice (ma anche drastico) per liberarsi della folla è quello di liberarsi di quello che tutti vogliono: il denaro. Da notare però che tutti sembrano avere una specie di sesto senso, e nel caso i PG vogliano far finta di averne meno di quello che hanno sarà necessario un buon tiro (Raggiare contro il Percepire Intenzioni della gente che è +5, con un altro +5 perché ci credono poco) per convincere la massa che non ne hanno più (e comunque dovranno darne una parte).

Altrimenti la soluzione migliore è tentare di smascherare la massa di pezzenti, che ovviamente pezzenti non sono. La donna grassa non ha un marito scemo e 25 figli, e ci vede benissimo, il reduce non è un reduce e le gambe ce le ha, il mendicante in realtà è figlio di un benestante, si è truccato da vecchio e fa l'elemosina perché non ha voglia di lavorare e così via. I PG non noteranno nulla all'inizio, però le storie di questa gente dovranno essere veramente esagerate, e se essi le approfondiranno queste si gonfieranno ed aumenteranno man mano che vengono raccontate. Se i PG ne smaschereranno un paio il gruppo capirà che non è aria e si dilegnerà in un lampo *“Ah, ho lasciato il fuoco acceso (ma non ho una casa, sia chiaro), devo andare!”*, oppure *“Mio marito deve prendere le medicine ogni 10 minuti, è molto malato, devo andare”*, ecc. Ovviamente in quanto Guardia Cittadina i PG possono arrestare i falsi mendicanti, se lo fanno valutare positivamente la Qualità di Gioco.

Scena 2.3:

Al centro del mercato si svolge come tutte le settimane il mercato delle scrofe della pregiata razza 'suinii gigans bellicus'. Il grande recinto al centro del mercato è stato riempito di terra e fango, e le scrofe con le loro cucciolate si stanno rotolando nella melma, grufolando nel pantano in cerca di ghiande, mentre tutto intorno gli allevatori discutono e contrattano. Tra la massa di cucciolini che si agitano e si rotolano nel fango notate in effetti un mucchietto di sterpaglie e melma alquanto sospetto...

I maialini sono proprio al centro del recinto. Il problema è che i maiali sono particolarmente aggressivi, in particolare le scrofe con i cuccioli, quindi il gruppo si troverà a dover affrontare cinque (o quattro in caso di solo quattro PG) scrofe imbufalite con relativi cuccioli.

Non appena i PG mettono piede nel fango (che ridurrà il loro movimento della metà a meno che qualcuno non si inventi qualcosa di fantasioso), la loro strada verrà tagliata dalle cinque scrofe, ognuna accompagnata da sei maialini. Ogni PG avrà la

sua scrofa. Il recinto è circolare del diametro di una ventina di metri. I PG potrebbero voler tentare di risolvere la questione in maniera pacifica ma non avranno risultato. Le scrofe attaccheranno tentando di atterrare il PG (attacco di contatto in mischia che non provoca attacchi d'opportunità, prova di Forza contro Forza o Destrezza del PG, se vince va pronò). Una volta buttati a terra la scrofa tenderà di contrastare ogni tentativo di rialzarsi del PG (rallentandosi alla sua iniziativa e ributtandolo a terra se si rialza), mentre i piccoli circondaeranno il PG e lo attaccheranno con piccoli calcei e morsi (ogni turno a terra i PG riceveranno automaticamente 1 PF debilitante).

Ovviamente le scrofe ed i piccoli valgono dei soldi, ed il fatto che abbiano attaccato i PG non li giustifica ad ucciderli. Sarà consentito difendersi a mani nude o con danni non letali, i proprietari non si offenderanno se qualche maiale finisce a gambe all'aria (ed anzi non ci faranno nemmeno caso), ma se qualche maiale muore gli allevatori si arrabbieranno non poco, accerchieranno i PG e protesteranno lungamente (penalizzare la Qualità di Gioco).

Scena 2.4:

Vi avvicinate alla bancarella e vi abbassate per contare i piedi attorno ad essa, ed in effetti il conto non sembra tornare. Alzando lo sguardo vedete una moltitudine di gambe di tutte le forme e colori, corte e pelose da nana, lunghe ed affusolate da elfa, storte o dritte, o verdi e squamose. Tutte queste femmine di una moltitudine di razze diverse si stanno affollando attorno ad una grande bancarella, quasi sommergendola con i loro corpi, stratonandosi, vociando ed accavallandosi l'una sull'altra per raggiungere i vestiti sparsi ovunque sui tavoli e nelle casse. Oltre le loro teste il vociare dei mercanti ed un cartello palesano il motivo della grande calca:

“Saldi! Avvicinatevi donne! Oggi ci sono i saldi! Tre pezzi per una moneta!”

La bancarella è in saldo, e le donne la stanno assaltando in preda ad una trance frenetica da acquisto scontato. Se i PG tenteranno di parlamentare scopriranno che queste non hanno la benché minima idea di farsi da parte per farli passare, e l'unica cosa che si sentiranno dire sarà: *“Mettetevi in fila ed aspettate il vostro turno! O meglio ancora: andatevene!”* Se i PG vorranno comunque tentare la via diplomatica dovranno trovare qualcosa da barattare con il permesso di passare. A meno di altre

invenzioni particolarmente azzeccate questo dovrà essere qualcosa che da un vantaggio nella corsa ai saldi, come la possibilità di avanzare nella fila o uno sconto maggiore. Comunque qualunque cosa non riguardi i saldi sarà di poco interesse per loro (anche la situazione del Re), mentre saranno particolarmente sensibili a qualunque cosa li riguardi (un “ehi, là in fondo c'è uno che fa più sconto di questo qua” sarebbe un'ottima idea, ovviamente previo superamento di un confronto di Raggiare). I negozianti sono talmente impegnati che non baderanno ai PG (faranno anche un po' apposta, anche se è vero che non si riesce a farsi sentire per la bolgia).

La quantità di femmine presenti raggiunge diverse decine, ma per quanto riguarda l'interazione con i PG considerare il gruppo seguente: Ungha la barbara, Ghzartha la nana, Lizard la donna lucertola, Fur la donna barbata, Irina la donna di casa ucraina del barone e Ulma la vichinga perpetua del priore.

Nel caso in cui la cosa vada più sul fisico, le donne non esiteranno a prendere di petto la questione ed attaccheranno a borsettate. Solito discorso sui danni non letali e sulla inappropriata uccisione delle donne al mercato (solita eventuale grossa penalità nella Qualità di Gioco).

Scena 3.1:

Il coboldo schizza via e corre ancora per alcuni vicoli del mercato, fino ad arrivare ad una grossa grata che chiude l'accesso ad un cunicolo di ispezione del sistema fognario cittadino. Mentre notate che la grata ha su un lato una piccola apertura, il coboldo ci si infila dentro e sparisce nel buio del cunicolo fognario. Avvicinandovi alla grata potete osservare che il foro non è più largo di 30 cm, troppo poco per far passare anche solo Gnola (figuriamoci Bisteccone). Per il resto la grata è avvitata con pesanti bulloni arrugginiti che non sembrano propensi a svitarsi di loro spontanea volontà.

Il cunicolo è abbastanza grande da far passare un uomo (un paio di metri di diametro), ma il foro nella grata è troppo piccolo, quindi i PG dovranno trovare il modo di scardinarla. Le sbarre hanno durezza 10 e 10 PF l'una, la CD per piegare ogni sbarra è 24 (bisogna piegarne o romperne almeno due). I bulloni sono 6 e hanno ognuno durezza 5 e 10 PF, nel caso i PG volessero spaccarli. Altrimenti, se riescono a trovare qualcosa di utile per svitare i bulloni, ci vorrà un tiro di Forza a 15 per ogni bullone (a mani nude il tiro sarebbe un 25). Nel caso di attrezzi improvvisati applicare una via di mezzo. Ai tiri di forza sarà possibile applicarsi tutti insieme, tranne che sui bulloni.

Oltre a ciò ricordare ai PG, se non ci pensano da soli, che le fogne sono buie e vedere come intendono fare luce.

Scena 3.2:

Entrate nelle fogne e cominciate a correre nel buio, con gli stivali che affondano nel rivolo di liquido scuro e puzzolente che vi scorre in mezzo. Purtroppo i cunicoli sono molti, di varie dimensioni e lunghezze, e formano una specie di dedalo. Del coboldo avete perso il contatto visivo, ma continuate a sentirne i passi in lontananza, anche se il rimbombo sulle pareti di sasso vi impedisce di capire da che parte provengano.

Qui i PG perdono le tracce del coboldo e saranno costretti a seguirlo senza vederlo, seguendone impronte, rumori ecc. Il problema è che le fogne in questo punto sono un dedalo con parecchie uscite e non si sa bene dove sia il coboldo. Finché non trovano il cunicolo giusto di uscita il coboldo rimane nel dedalo,

se i PG dovessero uscire da un cunicolo a caso presto sentirebbero i rumori affievolirsi, e si risentono quando si ritorna nel dedalo. Le possibilità previste sono: seguire le tracce nella melma (tiro di Cercare a CD 10), tentare di localizzare i rumori (tiro di Ascoltare a CD 10), sentire il puzzo di gas intestinali del coboldo che odorano di soffritto di carota (tiro di Osservare a CD 10). Altre opzioni vanno valutate, e dovrebbero richiedere tiri simili (capitasse che i PG hanno buone idee ma sfiga nei tiri e non riuscire proprio mentire in loro favore e farli andare avanti lo stesso). La prima volta che trovano un indizio dirgli che si fanno un'idea più precisa della zona in cui potrebbe trovarsi il coboldo, la seconda invece farli puntare su di un cunicolo preciso in cui vedranno entrare il coboldo.

Scena 3.3:

Continuate ad inseguire il coboldo per un cunicolo finalmente dritto e senza altre uscite, che però inizia bruscamente a scendere verso il basso. Scendente molti metri e proseguite orizzontalmente per molte decine. Il cunicolo finisce bruscamente contro un altro passaggio, questa volta più ampio e squadrato, un vero e proprio corridoio, come se durante i lavori di scavo accidentalmente le fogne avessero incrociato questo sotterraneo. Nel punto in cui il cunicolo finisce nel corridoio qualcuno ha sistemato una gran quantità di cartelli di ogni tipo che recano scritte come: "Attenzione! Pericolo!", "Proprietà privata: divieto di passaggio" o "L'amministrazione della Grande Città non si ritiene responsabile per possibili danni, ferimenti, malocchi, trasformazioni, rimpicciolimenti di teste, amputazioni, decessi accidentali o altro a cose o persone che superano questo limite".

I PG sono arrivati nel dungeon di Zarthxorinamenicus lo stregone che vive appena fuori città. Il dungeon è il classico 3m x 3m rivestito di mattoni di pietra.

Oltre, il corridoio prosegue ancora per molte decine di metri, poi si apre in una grande stanza. I muri dello stanzone sono coperti di affreschi raffiguranti divinità egizie e scene di vita quotidiana sempre in stile egiziano antico. Al centro della stanza c'è un pesante sarcofago di pietra, e sul pavimento, come un po' dappertutto, c'è della gran sabbia, che non capite da dove venga. Oltre il sarcofago, sull'altra parete, c'è una grossa porta di pietra, che sembra sigillata dal passare degli anni. Proprio mentre il coboldo schizza oltre il sarcofago e vi si nasconde dietro, forse per prendere un attimo fiato visto anche il forte calore che c'è nella stanza, quest'ultimo si apre. Da esso fuoriesce una figura umanoide completamente fasciata da grosse bende, vecchie probabilmente di migliaia di anni, che indossa solo alcune pesanti collane d'oro e pietre preziose ed una corona d'oro con davanti un grosso cobra d'oro e gioielli, oltre che un paio di logore mutande. La figura sembra di una certa imponenza, e lentamente esce dalla sua bara mentre comincia a parlare con voce che sembra provenire dall'oltretomba stesso:

"O voi mortali che provenite dal mondo dei vivi, io sono Tuthachenathefertmotheprene I (ma chiamatemi Tut), un tempo re e faraone di tutte le genti d'Egitto, ed ora al servizio di Zarthxorinamenicus, il mago che mi ha risvegliato dal mio sonno eterno. Per lui guardo questa porta ed evito che estranei possano penetrare nei suoi possedimenti. Se volete passare rispondente a questo semplice indovinello o dovrete incorrere nella mia ira:"

La mummia si prepara, schiarendosi la voce ed assumendo una posa ben eretta e recitativa con le mani ai fianchi, poi declama a voce chiara e ferma, scandendo bene le parole:

"Qual è quell'animale che il mattino cammina a quattro zampe, il pomeriggio a due e la sera con tre?"

Dicendo questo tra le bende che coprono la faccia della mummia vi pare di scorgere, dove devono esserci gli occhi, uno

sguardo di compiacimento, che sembra sfidarvi a risolvere questo difficile indovinello.

Da notare che Tut porta le mutande, perché si vergogna ad andare in giro tutto nudo, e che è stato scelto da Zarthxorinamenicus perché ha un nome più ridicolo e lungo del suo e quindi non ne è invidioso come di tutti gli altri.

Ovviamente la risposta all'indovinello è "l'uomo", si spera che i PG lo sappiano. Appena lo dicono continuare:

Lo sguardo compiaciuto della mummia sembra per un attimo vacillare, mentre quello che sembrava un sorriso sul suo volto sparisce. Per un lungo attimo tutto rimane silente, poi Tut parla: "Hem... beh... risposta sbagliata. Non è quella giusta. Eh, no! Ritenate, stolti viventi, o la mia ira vi colpirà!" dice, incrociando le braccia e girandosi di lato rispetto a voi, in modo da non incrociare il vostro sguardo.

La reazione di Tut dovrebbe essere abbastanza evidente. Il fatto è che Tut ha un problema: la sua memoria non si è conservata molto bene, e non si ricorda la risposta. Tra l'altro non si aspetta che l'indovinello sia così facile, quindi blufferà dicendo che qualunque risposta è sbagliata, non importa quanto i PG possano insistere o cosa possano dire. L'unico modo per passare è sgamarlo, capire che lo sta facendo apposta e portare la discussione su questo argomento. Nel momento in cui i PG cominceranno a dire che secondo loro lui sta mentendo perché non sa la risposta o non se la ricorda, lui comincerà a diventare triste e comincerà a lamentarsi del fatto che a risvegliarsi dopo 5000 anni non è che tutto sia come prima, che è sempre tutto anchilosato e che soffre di reumatismi, poi li lascerà passare dicendo che non gliene frega più niente e che vorrebbe prendersi una vacanza ed andare a visitare le tombe dei suoi genitori. Qui i PG potrebbero consolarlo un po'. Se i PG non provano ad accusare Tut di essere un bugiardo che dice sempre di no anche se la risposta all'indovinello è giusta (o se i PG si incartano con l'indovinello), dopo qualche minuto di tentativi Tut si scoccherà comunque e rivelerà ai PG che non si ricorda più la risposta e li farà passare lo stesso.

Ovviamente prendersela direttamente con Tut non è certo il caso, è un potente stregone e guerriero e farebbe frittelle dei PG. Se i PG dovessero tentare, in maniera più o meno furtiva, di impossessarsi del coboldo durante l'interazione con Tut, la situazione è questa: Tut è in piedi di fronte al sarcofago, ed il coboldo è dietro di esso (il sarcofago è su di un piedistallo grosso e lavorato di 3m x 4m di lunghezza totale). I PG si sono fermati a 3m da Tut, e se provano ad avvicinarsi di più o a muoversi lateralmente Tut li fermerà dicendo che stiano tutti al centro della stanza e ben in vista o dovrà incenerirli (e lo farà se non obbediscono). Nel momento in cui deciderà di lasciarli liberi, muoverà una mano:

Tut muove una mano ed il pesante portone di pietra comincia ad aprirsi. Immediatamente il coboldo schizza via dal suo nascondiglio dietro il sarcofago ed entra nel portone.

Scena 4.1:

Continuate a correre dietro il coboldo fino ad arrivare ad una scala a chiocciola che sale verso l'alto. Salite per molti metri, poi la scala finisce uscendo da dentro un finto sarcofago, che trovate aperto. Vi ritrovate finalmente all'esterno, anche se sotto un cielo plumbeo coperto di nubi. Siete in una specie di cimitero, pieno di statue e monumenti funerari, come quello da cui siete usciti. Il parco funebre è piuttosto lugubre: la terra è paludosa ed imbevuta d'acqua, coperta da erbacce ed un velo di foschia. Il grande giardino è contornato da una ringhiera di ferro battuto e in fondo ad esso sorge la torre del mago, il famoso Zarthxorinamenicus, che sapete sorgere su di una collina appena fuori città. Guardando verso la torre vedete il coboldo che la aggira e prosegue oltre. In quel momento vi accorgete che parecchi metri di fronte alla torre c'è una piccola e sbuffante macchina semovente che si stava avvicinando, ora si è fermata ed una botola alla sua sommità si apre. Da questa botola escono quattro persone che saltano dietro il mezzo per ripararvi. Contemporaneamente ad una terrazza all'ultimo piano della torre si affaccia un uomo vestito di scuro, che comincia a parlare:

"Maledetti! Io sono il potente Zarthxorinamenicus, e non mi avrete mai!"

A queste parole uno dell'altro gruppo risponde:

"Pazzo! Io, il possente Paladino Degustibus ti sconfiggerò"

A questa risposta lo stregone risponde lanciando una sfera di molti colori verso il gruppo, che però si rintana rapidamente dietro il mezzo d'acciaio. Quando viene colpito dalla sfera, uno scudo di protezione invisibile attorno al mezzo brilla per un attimo assorbendo l'energia dell'incantesimo.

Riconoscete il gruppo di avventurieri che sta assaltando la torre: è composto dal Paladino Degustibus, dall'elfa Liudmilla, dal nano Toast e dal chierico Petronius, essi sono tra i più valenti avventurieri del regno.

Inizia una furiosa battaglia tra il gruppo ed il mago: questi lancia aeree di magia, mentre Degustibus invoca la Luce Guida dalla sua spada lucente, Liudmilla lancia raffiche impressionanti di frecce dal suo arco magico Puntaspilli (declamandone le virtù e la discendenza elfica), Toast lancia le sue bombe sonore e Petronius evoca anatemi del suo dio sullo stregone.

Qui i PG si troveranno a dover passare nell'area colpita dagli incantesimi che volano qua e là. Aggirare la zona vorrebbe dire

Scena 4.2:

Correte oltre la torre del mago e vi ritrovate nell'ultima parte della sua proprietà, che poi si perde nel bosco. Qui in un ampio spiazzo sotto dei grossi alberi notate con orrore quale piano stesce per portare a termine lo stregone: tutta la zona è piena di gabbiette ovunque, molte delle quali sono aperte. Dentro e fuori da esse, per la maggioranza addormentati e comunque distratti e sonnecchianti ci sono diversi grossi conigli. Intorno a loro ci sono i resti del loro pasto: rimasugli di grosse carote su cui è stato disegnato il volto del Re!

Il mago ha allevato dei conigli per diffonderli in città e così uccidere il Re. Il problema è che sono conigli vampiro, ed oltre

scendere lungo la pendice della collina, che è anche abbastanza ripida: andrà penalizzata la Qualità di Gioco perché si perderà molto tempo (far perdere tempo ai PG facendogli fare tiri di Arrampicarsi e simili e se possibile metterli in difficoltà). Tentare di parlamentare con l'una o l'altra parte è tendenzialmente inutile: il gruppo di avventurieri ha ricevuto l'ordine di cercare informazioni ed indizi sulla trasformazione del Re ed ha pensato di cominciare dalla torre del mago, ma quest'ultimo non ha intenzione di farli entrare. Non sentono ragioni e continuano a darsela a distanza, solo che ognuno si ripara dietro un nascondiglio e non subisce effetti. Solo i PG subiranno delle conseguenze. Far fare un Tiro Salvezza su Tempra a CD 19. Se si corre veloce si fa un tiro solo, se perdono tempo si può far rifare il TS più volte (ma applicare comunque un effetto solo). Ogni PG verrà colpito da un effetto a caso tra gli effetti generati da Zart (quelli del party buono colpiscono solo lo stregone). Un fallimento significa subire uno di questi effetti a caso:

1. incantesimo di alterazione del corpo: il PG guadagna 1d4 arti aggiuntivi, come code, braccia, ali, pinne o 1d4 tratti facciali addizionali, come occhi, bocche, orecchie, branchie.
2. pelle di qualcosa: la pelle del PG diventa di metallo, pietra, foglie, legno, carta, ghiaccio ecc.
3. forma animale: il PG diventa un magnete per tutti gli animali. A parte acquisire il muso e le fattezze di numerose bestie (naso da cane, orecchie da gatto, baffi da topo) il PG attrarrà qualunque bestia entri entro 3 metri da lui, che non vorrà più volontariamente allontanarsi.
4. clone: il personaggio viene duplicato ed ora ha due copie di se stesso da guidare.
5. non-morto: il PG diventa non-morto. Ora è mummificato ed incartapecorito (o scheletro o vampiro) ma guadagna i bonus tipici dei non morti tipo non deve respirare ecc (ma non alcun bonus numerico).
6. metamorfosi: il PG diventa un qualche mostro tipo coboldo o goblin o roba del genere, ma i dati statistici non cambiano, neanche la taglia, e mantiene le sue caratteristiche peculiari, uno è grasso, l'altro è forte, l'altro è esile ed effeminato.

Se Gnola sbaglia applicargli come primo effetto la trasformazione in una cobolda (modifica solo l'aspetto ma le caratteristiche rimangono le stesse, anche la taglia).

alle carote sono golosi anche di sangue umano. I PG vi sono in mezzo. Se vorranno muoversi senza farsi notare ed allontanarsi di sottocchi dovranno riuscire in un tiro di Muoversi Silenziosamente contro l'Ascoltare dei conigli (che è +4) o 5 conigli per PG li noteranno e li assaliranno. Se i PG vorranno avere delucidazioni sui conigli fargli fare un tiro di Osservare a CD 11 per notare che i conigli hanno lunghi canini aguzzi e notevoli occhiaie e sono molto pallidi. Se i PG sfrutteranno i difetti da vampiro dei conigli (anche solo affrontarli alla piena luce del sole gli darà un -1 a tutti i tiri) premiarli nella Qualità di Gioco.

Scena 5.1:

Il coboldo corre oltre la torre del mago lungo la pendice della collina verso la città ed entra in una grande zona boscosa che arriva fino alle mura. Mentre correte tra le frasche vi accorgete di qualcosa di strano: gli alberi sembrano muoversi, come in un lento balletto, e sembrano anche avere delle facce, a dire il vero non molto vispe, incise sui tronchi.

Far fare un tiro di Conoscenze (geografia) a CD 13 per sapere che il coboldo è entrato nel Bosco Incantato, un bosco magico che sta proprio fuori città, abitato da alberi senzienti (anche se per l'appunto incantati). Se i PG volessero interagire con gli alberi il massimo che otterrebbero sarebbe qualcosa del tipo:

“Ohhhh... Guarda! C'è gente... Ehhhh... delle persone nel bosco! Ciao piccoli omini... Come vi chiamate? Ehhhh... guarda, un fiorellino! Che bello fiorellino! Ehhhh... un uccellino in cielo! Che beellooo!”

Altrimenti continuare:

Scena 5.2:

Questa scena può essere raggiunta direttamente dalla palude dell'Orco, in questo caso usare la descrizione così com'è, oppure da una scena prima, se stanno finendo le 3 ore e si deve saltare parte dell'avventura, e allora la descrizione andrà adattata alla zona (saltare la prima parte):

Frugando nelle poche squallide stanze della casa dell'Orco finite per entrare nella sua camera da letto, e non appena vi affacciate alla porta vedete il coboldo che schizza fuori da sotto il letto e balza fuori dalla finestra. Seguendolo finite a correre fuori dalla palude ed in una radura verde e lussureggiante. Appena voltato oltre una collinetta vi trovate di fronte ad un laghetto tipo quelle delle favole, con una cascatella, gli uccellini e le farfalline.

Purtroppo non vedete più il coboldo, però vedete la figura di una fata di quella dei libri, una allegra vecchietta che svolazza a mezz'aria agitando le sue alucce da farfalla, vestita con un lungo abito azzurro e con in mano una bacchetta dorata.

Continuate a seguire il coboldo tra gli alberoni e vi ritrovate in una radura più pianeggiante dove un acquitrino ristagna fino a formare una palude. Al centro di essa potete vedere una casupola di legno storta e malmessa, costruita su di un isolotto solo un po' più solido del fango che lo circonda. Dal camino esce del fumo, e di fronte alla porta in cui vedete entrare il coboldo è attaccato un cartello che reca scritto: “Attenti all'Orco!”.

La casa è dell'Orco Cattivo, che però è un orco nano. Se i PG si avvicineranno alla porta verranno fermati dall'orco che li spia dalla finestra. Per quanto può parlerà senza farsi vedere, perché la voce ce l'ha cavernosa ed imponente come gli altri orchi, ma non impedirà ai PG di entrare. Se invece i PG insisteranno l'Orco Cattivo uscirà e si farà vedere. Non ha notato entrare il coboldo. L'Orco Cattivo si comporterà come se fosse un orco vero, ma è alto 50 cm e non è un gran pericolo. Arriverà ad attaccare se i PG vorranno entrare a tutti i costi. Qui bisognerebbe che i PG lo maltrattino magari un po' senza ferirlo troppo o meglio facendogli danni non letali o addirittura riescano a fargli capire che non è il caso e che è un nanetto inutile (Diplomazia a CD 15), al ch  lui inizierà a piangere disperato.

Il coboldo è stato teletrasportato di nuovo in città dalla fata, che però è vecchia e soffre di amnesia. Se i PG chiedono del coboldo dite che sembra piuttosto strano che non ci sia, perché la radura è troppo grande perché possa essere scappato fuori vista. Se cercano tracce (Cercare CD 10), le troveranno che arrivano ai piedi della fatina e poi spariscono. Se parlano con la fata lei già non si ricorda più, dirà che non sa neanche cos'è un coboldo, neanche cosa sono loro e neanche più come si chiama. Se i PG aiutano la fata a ricordare cos'è un coboldo lei dirà che si ricorda di averlo teletrasportato ma non si ricorda più dove. Bisognerà far presente che la questione è molto importante, ed aiutarla a concentrarsi, perché è piuttosto svampita e tende a distrarsi pure lei. Ogni volta che si fa leva su di un fatto importante e la si aiuta a concentrarsi tirare di Diplomazia a CD 13 (ogni argomento un tiro), se si riesce tre volte la fata si ricorderà del luogo e vi teletrasporterà i PG, se non ce la fanno e finiscono gli argomenti farli teletrasportare lo stesso dopo un po'. Se i PG trovano un modo più intelligente per ricavare l'informazione premiarli come Qualità di Gioco. Prendersela con la fata non ha senso.

Scena 6.1:

La fatina agita la sua bacchetta ed una polverina dorata vi circonda, abbagliandovi per un attimo. Mentre la osservate cadere ai vostri piedi vi rendete conto che non siete più dove eravate prima ma dentro un ampio cortile. Guardandovi intorno riconoscete immediatamente un luogo familiare: siete apparsi in un angolo poco in vista dentro al cortile del palazzo reale. Intorno a voi la vita ferve: stallieri, guardie, servi, girano indaffarati nelle loro faccende. Fate qualche passo verso il centro del cortile in tempo per vedere il coboldo che si infila dentro una porta del bastione centrale. Non appena vi lanciate di nuovo alla sua rincorsa una voce vi ferma:

“Ehi tu! Coboldo! Fermo, in nome del Re e di tutto ciò che è buono e giusto!”

Guardando dietro di voi scorgete un armigero dal ciuffo biondo prominente che immediatamente riconoscete come Issimo, il leader della famosa squadra 01, la più prestigiosa e blasonata di tutta la Guardia Cittadina.

Se Gnola è stata trasformata in cobolda, Issimo scambierà lei per il coboldo. Se no inseguirà i PG per superarli e catturare lui il coboldo. Issimo parla con voce piena e rotonda, un po' nasale (in realtà ha una voce abbastanza acuta ed acidula, ma fa il vocione per darsi tono). Il gruppo ed Issimo dovrebbero arrivare alla porta contemporaneamente (è la porta di ingresso alle prigioni). Issimo a quel punto parlerà, magari mettendo una mano sulla porta per evitare che loro la aprano:

“Ragazzini, cosa ci fate qui? Non mi capacito del fatto che un gruppo di pivelli come voi sia stato messo ad occuparsi di una faccenda così complicata. La vostra inettitudine avrebbe potuto mandare tutto all'aria. Beh, per fortuna ora ci sono io, lasciate far fare a chi è più abile di voi...”

Issimo è in effetti uno spaccone prepotente. Se viene qualche modo per farlo risultare ancora più antipatico fatelo. Se Gnola è tramutata in coboldo la terrà d'occhio e poi tenterà di catturarla, e non sentirà ragioni sul fatto che possa essere stata tramutata (far

Scena 6.2:

Mentre parlate con Barthus il rumore di una risata profonda e malvagia attrae la vostra attenzione. Guardando dentro l'ultima cella scorgete, a malapena visibile nella penombra illuminata dalle torce, il brillare della lama di un'enorme ascia che si solleva in aria, pronta a colpire. Sotto di essa, su di un ceppo da esecuzione capitale, vedete un uomo inginocchiato cui sta per essere mozzato il capo. Bisteccone lo riconosce subito, è Ginetto, il cuoco reale, quello che prepara la tagliata di manzo più buona del regno. La tua vita (indirizzato a Bisteccone) di certo non sarebbe più la stessa se un cotale artista venisse a mancare per sempre. Fortunatamente Ginetto si alza all'ultimo momento e inizia a correre per l'angusta cella con le mani legate, mentre Barthus sferza la sua ascia come un pazzo.

Almeno Bisteccone dovrebbe tentare di salvare Ginetto. Il problema è che Orkan Boia è molto ligio e non si fermerà con solo le parole: bisognerà correre a fermarlo fisicamente. Considerare che Ginetto è cuoco reale da anni ed ha una discreta fibra per cui ha 104 PF: non c'è verso che Orkan lo ammazzi in un colpo. Comincerà a colpirlo ma non lo ucciderà fino all'arrivo dei PG. Tra l'altro la cella è chiusa (Scassinare Serrature CD 20, ma ci vuole il suo tempo, altrimenti il lucchetto ha durezza 10 e 10 PF, oppure Barthus ha la chiave). Non c'è bisogno di buttarla sul combattimento, lui tenterà al massimo di divincolarsi e non

Scena 6.3:

fare magari dei tiri di Raggiare o Diplomazia, ma non funzioneranno). Comunque si rifiuterà di far passare i PG. L'unica è buttarla sul fisico, è l'unico vero combattimento dell'avventura, Issimo estrarrà l'arma diventando paonazzo e perdendo il controllo, quindi anche i PG sono autorizzati ad usare la violenza. Issimo però eviterà di uccidere, nel caso tratterà il colpo. Ci si aspetta che anche i PG evitino di ucciderlo. Se i PG dovessero chiedere informazioni su Issimo (dopo tutto è famoso), fargli fare un tiro di Conoscenze (locali) o Percepire Intenzioni a CD 13 e nel caso dirgli che Issimo è talmente vanitoso che se i PG lo aduleranno continuamente Issimo sarà talmente impegnato ad assecondare le lusinghe e fare pose che avrà -1 a colpire, alla CA ed ai tiri.

I PG potrebbero soccombere ad Issimo o sconfiggerlo. Se però lo uccidono penalizzarli nella Qualità di Gioco, se combattono invece con danno debilitante premiarli, se poi lo fanno e lo sconfiggono premiarli di più. Se Issimo sconfigge i PG li porterà dentro le celle subito oltre la porta in cui è entrato il coboldo:

Il primo di voi che apre gli occhi si trova sdraiato sul pavimento all'esterno delle celle reali. Su di lui è chinato un miliziano della Guardia Cittadina, che gli sta sollevando la testa per fargli bere da una piccola ampolla. Il dolore del combattimento lentamente sparisce magicamente mentre il liquido scende lungo la gola. Mentre fa bere ognuno di voi, egli parla:

“Io sono Barthus il carceriere. Issimo è passato di qui e mi ha pregato di sbattervi dentro e buttare via la chiave. Quell'uomo è veramente antipatico...”

Barthus darà ai PG pozioni di cura fino a farli tornare in positivo. Se invece vincono i PG vorranno continuare a seguire il coboldo, entrando nella porta c'è una scala che scende nelle segrete, alla sua base si troveranno tracce dei piedi del coboldo, procedendo si arriverà all'esterno delle celle di fronte a Barthus, il quale darà ai PG pozioni di cura se qualcuno è svenuto (li fermerà un attimo per dirgli che ha visto il coboldo passare oltre le celle e salire al piano di sopra, ne approfitterà per dargli le pozioni se è il caso).

attaccherà per primo (anche se risponderà senza preoccuparsi di uccidere i PG se viene ferito), lotterà per il possesso dell'ascia e per liberarsi da chi lo tiene stretto ma se per due turni consecutivi non riesce a liberarsi o ad agire si fermerà. A quel punto Orkan si lamenterà (ha l'accento veneto):

“Orco boia! Che fate? Mi ho da fa' sta esecuzione, orco boia! Lasiateme, nel nome del Re! Questa testa sa da saltare! Lasiateme, orco boia!”

I PG saranno seguiti da Barthus, che spiegherà che Ginetto è stato incriminato per alto tradimento perché ha servito a tavola alla famiglia reale una zuppa di carote. Il principe ha vomitato, la regina è svenuta. Parlamentando (e facendo qualche tiro di Diplomazia o altro) si potrà arrivare a decidere che è il caso di rivedere la sentenza capitale, anche se un ordine reale non si può disattendere, quindi l'unica soluzione è rimandare l'esecuzione e parlare con il principe. Se i PG riusciranno a portare la cosa su queste posizioni bene. Altrimenti Barthus accompagnerà comunque i PG nel palazzo per seguire il coboldo, fin su nel salone del trono, dove porta la scala che gli ha visto prendere e poi dove portano le tracce (al solito le tracce di piedini infangati si segue facilmente con Cercare a CD 10).

Accompagnati da Barthus, Orkan e Ginetto correte rapidamente su per le scale, uscite dalle segrete e percorrete i corridoi del palazzo, seguendo facilmente le tracce dei piedini infangati del coboldo, dai piani più bassi fin su nei piani più alti dove dimorano i nobili e la corte, attraverso grandi saloni e saloni sfarzosi, fino ad arrivare di fronte all'ingresso della sala del trono. Entrate di corsa dal grande portone e vi ritrovate in una sala illuminata da finestroni di vetro colorato, alle pareti ricchi arazzi e statue, il pavimento è lucidato a specchio, il soffitto a volta riccamente affrescato. Nella metà lontana del salone c'è la predella su cui c'è il trono dorato del Re e la poltrona della regina; il principe sta in piedi, tenendo una mano sulla spalla della madre seduta. Attorno servitori e nobili accerchiano il

trono ed affollano il fondo della sala. Sul trono, appoggiato su di un cuscino di seta riccamente ricamato, c'è un grosso carotone.

Il coboldo non è visibile, e se si domanda ai nobili presenti tutti diranno di non averlo visto. Il fatto che il Re sia tramutato in carota non significa che i PG debbano prestargli meno rispetto: tutti si aspetteranno che gli vengano fatte le solite riverenze e salamelecchi. Se i PG non lo fanno i nobili li guarderanno male, far fare ai PG un tiro di Percepire Intenzioni a CD 13 per accorgersene, o qualche nobile vorrà fare le sue rimostranze ai PG per la loro maleducazione.

Scena 6.4:

Poi Orkan, Ginetto e Barthus si faranno avanti e faranno la loro riverenza. Non appena Ginetto avrà fatto la sua riverenza, si accigliera ed inizierà a parlare:

“Ehi, ma questo non è Sua Maestà!”

La regina si accorgerà dello scambio e trasalirà, svenendo. Il principe farà solo in tempo a gridare: “chiudete le porte e che nessuno esca di qui!” (delle guardie eseguiranno), poi rimarrà scioccato. Il barone Scopicùl salterà su (ha l'accento francese):

“Ne pa possible! Questo è un complotto! Qualcuno sta nascondendo la carotà, non vuole che il Re ritorni sul suo tronò! E io so anche di chi si tratta, è colpa del conte Chapadòr!”

Il conte Chapadòr allora salta su pure lui (questo è spagnolo):

“Por el bien de diòs! Come osate accusarme! Sarete voi ad aver interesse che il Re non ritorni a los tronos!”

Così dicendo i due nobili si avvicinano l'uno all'altro, con fare minaccioso mettono mano alle spade, spalleggiati da tre armigeri ciascuno. La famiglia reale non sembra in grado di reagire per sedare la cosa. I due continueranno ad insultarsi ed accusarsi e le guardie sfodereranno le armi. Tutti gli altri non si schiereranno.

Se i PG tenteranno di parlamentare ne avranno il tempo, ma non riusciranno a combinare molto. Poi far fare ai PG un tiro di Osservare a CD 18 (CD 12 per Manomorta perché sta fissando il culo di Chapadòr dall'inizio, se sbagliano tutti farglielo notare da qualcuno). Noteranno nella tasca di Chapadòr qualcosa di grosso e duro (nel caso lo noti Manomorta dirgli che evidentemente il nobile è particolarmente felice di averlo conosciuto). A questo punto scoppierà il combattimento. I due nobili cominceranno a battersi, ma staranno sulla difensiva perché non hanno una gran voglia di farsi male, mentre gli armigeri li spalleggeranno senza attaccarsi a meno che qualcuno non si avvicini per intromettersi, e a quel punto difenderanno i loro signori. I PG dovrebbero cercare di capire cosa c'è in tasca di Chapadòr per cui dovranno arrivarci accanto. Se vogliono farlo di nascosto servirà un tiro di Rapidità di Mano a CD 20 e contro l'Osservare di Chapadòr (+5), se no basterà fare un'azione di round completo, ma questo lo lascerà in mutande perché gli strapperà le braghe. In tasca al nobile c'è un grosso carotone, simile a quello sul trono; se i PG lo palesano la regina si riprenderà e griderà:

“Fermi tutti! Guardie, arrestate Chapadòr il traditore!”

Il combattimento finirà e le guardie arresteranno Chapadòr, la carota impositrice verrà sostituita con il Re vero (Ginetto farà una perizia sull'identità della carota, così anche da farsi perdonare).

Scena 6.5:

A questo punto si potrà cercare meglio il coboldo, con il solito tiro di Cercare a CD 10 o sfruttando altra tecnica si potrà notare una traccia che sembra finire nel muro: il principe dirà che lì c'è un nascondiglio segreto per le emergenze, una stanzetta senza uscita (è tipo 1 x 4, un mezzo corridoietto). Apertogli il passaggio proseguite:

Aprite di scatto il passaggio segreto che da su di un corridoio cieco stretto e buio, al termine del quale vedete il coboldo, che inizia a tremare con le spalle al muro. Vi avvicinate lentamente pregustando finalmente la cattura che vi porterà fama e gloria, quando il coboldo, appoggiandosi al muro, accidentalmente preme una pietra mobile, che fa scostare di scatto la parete dietro di lui. Il coboldo cade fuori dal corridoio, ed oltre ad esso, più in basso di circa un metro, vedete che c'è una grande stanza colma di gente che guarda nella vostra direzione, che sta facendo capannello intorno ad un'alta figura, che invece vi dà le spalle e che era proprio dietro al muro appena apertosi. Il coboldo cade praticamente in braccio a questa figura, che lo agguanta fermamente. Incredulo, il Fulgente Paladino si trova così a tenere in braccio il coboldo, mentre la grande folla cui stava parlando comincia ad applaudirlo ed osannarlo come il salvatore del regno.

L'avventura non è finita: ci si aspetta che i PG protestino. Se essi si fanno avanti e tentano di reclamare, il Fulgente Paladino giocherà la sua parte e la folla continuerà imperterrita a credere sia tutto merito suo. Far giocare di ruolo i PG finché non si stancano, fargli fare tutti i tiri di Diplomazia o altro che servono e così via. Ovviamente non c'è alcuna speranza, ma è un buon momento per un'ultima giocata di ruolo: verificare che i PG si comportino da background, Sorriso dovrebbe sclerare, forse Bisteccone potrebbe trovare troppo faticoso lamentarsi ecc.

Quando i PG si sono stancati, spiegargli che il coboldo viene interrogato e rivela la Parola, e che l'unica cosa che possono fare è partecipare alla festa che verrà fatta il giorno dopo per festeggiare il ritorno del Re e la celebrazione del Fulgente Paladino. Qui volendo si può gestire la cosa a discrezione del GM, ognuno si sbizzarrisca secondo il proprio gusto ed in base a come si mette la situazione. Altrimenti:

Il coboldo viene portato in gran delegazione dal Fulgente Paladino accompagnato da tutta la guardia reale nella torre più alta del castello, dove risiede il Gran Mago di corte. La popolazione tutta si ritrova nelle ore seguenti attorno al castello, in trepidante attesa. Dalla torre provengono strani rumori e sinistri bagliori, mentre nuvole scure vorticano innaturalmente sul castello. Dopo poche ore dalla torre scende il Gran Mago, provato ma felice, che reca un foglio di pergamena. Egli lo stende di fronte a sé al cospetto del Re e pronuncia la Controparola: "Quaglia!". Immediatamente la carota sul trono inizia a vibrare, e dopo alcuni secondi, con uno sbuffo di fumo, essa si tramuta nella figura del Re! Egli, felice, si alza e riabbraccia i suoi cari, prima di affacciarsi al balcone della sala del trono e tranquillizzare la popolazione tutta. Vengono poi indetti cinque giorni di festeggiamenti e banchetti, dove il Re non mangia verdura, per celebrare l'ennesimo successo del Fulgente Paladino ed il ritorno alla normalità del sovrano, anche se chi più gli si avvicina dice che il Re ora puzza sempre un po' di soffritto, come anche è evidente che non ha più bisogno degli occhiali.

E questa è proprio la... FINE!

INDICAZIONI GENERALI

Riassunto dell'avventura: I PG sono guardie cittadine, stanno iniziando il turno di guardia e leggeranno i loro ordini di servizio, che dicono di trovare e catturare assolutamente un coboldo, perché il re è stato trasformato in carota e il coboldo è l'unico che può salvarlo. Alla fine del foglio sentiranno un rumore e guardando vedranno un coboldo che scappa. L'avventura inizia ora, i PG cominciano a correre dietro il coboldo, e continuano ad inseguirlo per tutta la città senza riuscire a prenderlo, finché non arrivano a salvare il re nel finale.

Stile dell'avventura: Questa è un'avventura grottesca e (speriamo) comica. I PG sono volutamente abbastanza incapaci e le sfide a cui sono sottoposti sono stupide. Si dovrebbe rendere al meglio la comicità, ovviamente senza scadere nell'eccesso. L'avventura è un po' tutta di corsa, ma questo non vuole essere di ostacolo al gioco di ruolo: in molte scene ci sono situazioni in cui, ad esempio, il coboldo si è nascosto e i PG devono cercarlo (e quindi si fermano dal correre), se i PG vogliono parlare ed interagire magari negli intermezzi tra le scene mentre corrono, farglielo fare liberamente, considerare la scena 'congelata' finché non hanno finito (ovviamente senza scadere nel ridicolo). C'è comunque una scena all'inizio che dovrebbe essere fatta apposta per far capire ai PG questo concetto. Considerare però che le scene sono 20, in 4 ore fanno 12 minuti di media a scena. Alcune scene sono molto brevi, ma quelle di interazione possono diventare lunghe, per cui considerare di giocare abbastanza rapidamente a meno di comportamenti diversi dei PG.

Struttura dell'avventura: L'avventura si svolge tutta all'inseguimento del coboldo, ed è fatta in modo che in ogni scena (a parte quelle finali) i PG debbano superare delle difficoltà per continuare ad inseguire il coboldo. L'avventura è divisa in scene raggruppate in zone che identificano i luoghi in cui si svolgono le scene. Siccome ogni scena potrebbe essere giocata da sola, nel caso in cui il gruppo non riuscisse a completare l'avventura sarà possibile fargli giocare comunque il finale, saltando scene intermedie. L'avventura andrà gestita come segue: iniziare a giocare, tenendo il tempo. Per ogni scena superata dai PG assegnargli un punto AVA. Quando i PG raggiungono le 3 ore di gioco, far finire la scena corrente e poi passare alla scena dell'incontro con la fata. Far accadere questa scena ovunque sia necessario, adattandola alla bisogna. Dopo l'incontro la fata teletrasporterà il gruppo all'inizio della zona 6, che è la zona finale. Proseguire da lì fino al finale (o fino alla fine del tempo). Continuare ovviamente ad assegnare AVA per ogni scena. Contare tutte le scene, anche quella iniziale ecc. Per capirsi: numero scene affrontate = numero punti AVA.

Condizione dell'avventura: Seguire le regole ufficiali Raven Cup come al solito, dare ai PG l'allegato sull'ambientazione, lasciarglielo leggere e poi far scegliere i PG in base a quello che hanno letto. L'avventura è per cinque personaggi e se ce ne sono solo quattro far tenere indietro Gnucco. Consegnare i PG ai giocatori e lasciare il solito tempo per leggerli, poi cominciare dalla sezione 0.1, leggere o consegnare la parte introduttiva e via. L'avventura è stata scritta con le parti da dire ai PG pronte per essere lette, ma sarebbe meglio se i master le descrivessero autonomamente, a parte la parte introduttiva.

Danni non letali: Di norma i danni ricevuti durante questa avventura sono non letali. Al di là delle normali regole sui danni non letali, assumere che se un PG è 'barcollante' questi riesce comunque a correre a sufficienza da seguire il coboldo se viene aiutato da un altro PG. Assumere anche che se un PG è 'svenuto' un altro può tentare di farlo rinvenire e renderlo 'barcollante' con i classici espedienti (acqua in faccia, scuotendolo e chiamandolo, ecc.). considerarlo un tiro di Guarigione a CD pari ai danni non letali subiti. Ricordarsi di comunicare chiaramente queste opzioni ai PG nel caso capitati la situazione in cui si possono applicare.

Se i PG dovessero perdere il coboldo: Il coboldo dovrebbe essere perso solo in casi estremi come lo svenimento di tutto il gruppo a causa di danni o palese errore dei PG che se ne fregano di seguirlo e fanno qualcosa di stupido. In questa situazione, a parte le dovute penalità nel giudizio finale, improvvisare una scena nel luogo in cui sono i PG, in cui cercano un po' in giro e poi il coboldo salta fuori, fargli magari perdere un po' di tempo e fargli fare qualche tiro, così da penalizzarli anche dal punto di vista dell'AVA. Se invece i PG decidono di abbandonare l'inseguimento per un piano sensato o con un valido motivo bisognerà valutare attentamente, magari anche con gli altri master, in fase di punteggio, anche se bisogna tenere conto che il loro compito principale è quello di non perdere mai di vista il coboldo.

Heinrich: Sorriso ha come famiglia un topo che ha olfatto acuto, ovviamente può essere un aiuto (e Sorriso lo deve sfruttare) ma prestare attenzione che non risolva tutto lui, il seguire odori è un tiro di Saggezza (+1) a 9m.



Nicholas Buckhenheimer von Valdostan, futuro conte di Hamburg, delfino di Bismarck e promesso reggente di Bräsòl, detto **'Bisteccone'**

Caotico Neutrale

Aristocratico 1 / Guerriero 1

Altezza: 185 cm

Peso: 132 Kg

Capelli: castani (quando li aveva)

Occhi: neri

Pelle: bianchiccia e sudaticcia

Età: 44

Sei figlio de uno dei più nobbili casati der regno e per questo hai passato la tua gioventù a studià pe' diventare un grande statista. Senza arcun successo. Dopo i primi anni nei colleggi reali è stato subito chiaro che la tua scarsa attitudine allo studio non t'avrebbe mai permesso de fini' la scuola, e così hai pensato che sarebbe stato mejo pe' tutti prolunga' la tua permanenza a corte il più a lungo possibile. Fortunatamente la tua faccia tosta t'ha permesso de rimane' a spese de tu' padre più di quanto speravi, grazie anche ai molti amici che non hai mai avuto problemi a farte, e qualche merito lo devi dare anche al fatto che per un periodo hai tentato de pratica' quarche sport de fisico con qualche successo (grazie anche alla 'Bumba' che recuperavi nei festini dai tuoi molti contatti non proprio 'puliti' e che te dava quella carica in più). Così tra feste e divertimenti la tua gioventù se ne è annata. Ora i vizi e gli eccessi ti hanno lasciato 'n 40enne stempiato ed appesantito. Purtroppo tutto ciò è finito, e tu' padre t'ha alla fine diseredato e cacciato. Ovviamente è bene che nessuno conosca quest'urtimo dettajo, e tu continui a fingerte promesso reggente per arraffa' qua e là quello che puoi ottene' dalla vita. Te sei trovato 'sto lavoro come guardia cittadina, grazie ar tuo 'status' sei a capo dea pattuglia, e finché non succederà quarcosa potrai cavartela dicendo 'tu fa' questo' e 'tu fa' quello', continuanno a vive' alle spalle di quarcun altro, oltre le tue possibilità. Del resto l'importante pe' te è porta' a casa 'o stipendio, facendo (fare a qualcuno) quello che te viene chiesto, con il minimo sforzo, e così avere soldi da spenne' nelle taverne 'a sera. Sei in fondo un uomo pacifico e pacato, e c'è poco che te faccia veramente arrabbia'. Sai che alla fine le cose, in un modo o nell'altro, se sistemano sempre. La tua pattuja comprenne arcuni dei più disgraziati della milizia, così che tu hai un'ulteriore scusa per scaricare er barile a quarche artra pattuja più capace, senza prennertene 'a colpa. L'unico convinto de quer che fa è Gnuccio, er gigantone de cocchio, che però obbedisce come un gattino der colosseo. Gnola è l'unica che da problemi, troppo zelante e petulante è l'unica che te rompe e te stressa pe' farte fa' le cose. I due membri in punizione nella tua pattuglia invece so' Manomorta, che è un po' di mano lesta ma alla fine è un mollaccione femminuccia a cui basta non gira' le spalle (per motivi che nun voi manco pensa') e quer matto de Sorriso, che c'ha quer modo de fa' troppo accondiscendente che nasconde sicuramente quarcosa (e quarche vorta j'è capitato de sbottà e stressarte dicendo che nun te impegnavi abbastanza, uffà). Comunque te basta guida' la pattuja dalle retrovie come al solito, stare attento che nessuno cerchi de fregarte, continua' la tua vita con i tuoi soliti ritmi, e tutto andrà benone de sicuro.

Fraasi comuni:

- Aò, smettetela de litiga' e annamose a fa' du birrette alla taverna der Porcone Fritto!
- Se poi fa' quarcosa domani nun farlo oggi, se è da fa' proprio oggi fallo fa' a quarcunartro.
- Sbrigamose a fa' sta robba che è quasi ora de pranzo.
- Bestemmia' nun è peccato quanto sartare er pranzo.
- Se so' grosso (e nun grasso) mica vuor di' che so' scemo!
- A piccoletto, guarda che nun sembra ma c'ho 40 anni, e fino ad ora nessuno m'ha fregato con così poco...
- Te nun sai chi so' io! Io so' er futuro Conte di Hamburg, promesso reggente... vabbè, famme passa' o te tiro 'na pizza che giri per 'na mezz'ora armeno!
- "Per questo te prego, caro pà, de mannarme per un'urtima volta una piccola sovvenzione per aiutare tu' fjolo, prometto de sarda' tutti i debiti ar piuppresto." Firmato: Bisteccone tuo.
- Come nun posso entra' a palazzo! Certo che so' Nicholas Buckhenheimer von Valdostan, er documento è buono! (Me l'ha fatto Xerox er nano farsario l'amico mio, er mejo imbroglione dea città...)

Aristocratico 1 / Guerriero 1

FOR 14 +2

DES 9 -1

COS 16 +3

INT 10 +0

SAG 8 -1

CAR 15 +2

PF 19

CA 11 (cuoio +2, Des -1, contatto 9, alla sprovvista 9)

Velocità 9m

Iniziativa -1 (-1 Des)

Tiri salvezza: Tempra +5, Riflessi -1, Volontà +1

Lotta: +3 (+1 bab, +2 For)

Lancia corta: mischia +3 (+1 bab, +2 For), 1d6+2, critico: 20 x2

Lancia corta: lancio +0 (+1 bab, -1 Des), 1d6+2, critico: 20 x2, Gittata: 6m

Pugnale da mischia: +3 (+1 bab, +2 For), 1d4+2, critico: 20x3

Manganello: +3 (+1 bab, +2 For), 1d6+2, critico: 20 x2, danni non letali

Abilità:

Artigianato (tutte) +0

Artista della Fuga -1

Ascoltare -1

Camuffare +2

Cavalcare +1

Cercare +0

Concentrazione +3

Conoscenze (nobiltà e regalità) +2

Conoscenze (locali) +2

Diplomazia +8

Equilibrio -1

Falsificare +0

Guarire -1

Intimidire +6

Intrattenere (tutte) +2

Muoversi Silenziosamente -1

Nascondersi -1

Nuotare +2

Osservare -1

Percepire Intenzioni +4

Raccogliere Informazioni +4

Raggirare +7

Saltare +3

Scalare +2

Sopravvivenza -1

Utilizzare Corde -1

Valutare +2

Talenti:

Negoziatore (già contato nelle abilità), Persuasivo (già contato nelle abilità), Attacco poderoso (può togliere parte o tutto il bab dal colpire per sommarlo al danno)

Capacità speciali:

Competenza nelle armi semplici, da guerra, in tutte le armature e gli scudi

Lingue parlate: comune

Equipaggiamento:

Armatura di cuoio, lancia corta, manganello, coltello, la 'Bumba' (è una pozione di Aiuto), 3 MO in una saccoccia, 5 MO nelle mutande, (peso totale 10,5 Kg)

Carico trasportabile: leggero 29 Kg, medio 58 Kg, pesante 87,5 Kg, sollevare 175 Kg, spingere 437,5 Kg



Fruegon da Briscogne detto 'Manomorta'

Neutrale puro

Esperto 1 / Ladro 1

Altezza: 170 cm

Peso: 56 Kg

Capelli: neri, ricci, lunghi

Occhi: neri

Pelle: chiara e liscia

Età: 21

La vita di un mezz'elfo è dura... Tu non hai mai conosciuto tuo padre, ed hai vissuto con tua madre, membro della nobile stirpe dei Diafani Elfi Bianchi. Fin da bambino hai ben saputo che non avresti mai raggiunto la sua leggiadria ed eleganza, i suoi capelli candidi, la sua pelle vellutata... Ne hai avuto la crudele certezza la mattina che tua madre ha scoperto che ti stava crescendo la barba, quel giorno ti regalò il 'Bacio della Discrezione', un talismano in grado di farti passare inosservato nel caso la tua presenza troppo umana avesse infastidito la delicata corte elfica... Piangesti molto (e comincisti a farti la barba cinque volte al dì). Crescendo i tuoi amici maschi ti prendevano sempre in giro per via del trucco, e perché rifiutavi i loro giochi da maschiacci, ma comunque le altre elfe non volevano giocare alle bambole con uno con la pelle così rugosa ed i capelli così grassi (hai anche cominciato a parlare con la erre moscia, per darti un tono aristocratico). Da allora hai sviluppato un odio per le donne, colpevoli di non averti mai accettato. Hai deciso di diventare un ladro, per punire tutti quelli che ti hanno fatto del male, e così hai trovato la forza interiore per sopprimere i soprusi e le prepotenze di elfette presuntuose o la rozzezza di omaccioni goffi e sciatti. Ora tra espedienti e furtivelli la tua vita procede tutto sommato bene, e adesso che hai solo 20 anni te la puoi spassare, hai il denaro per lo shopping e sei indipendente. Ultimamente ti hanno beccato e costretto a fare questo lavoro come guardia cittadina che tutto sommato ti dà la possibilità di poter sbirciare due bei pettorali o palpare un sodo fondoschiena alla ricerca di 'indizi utili per risalire all'autore del furto'. Del resto tendi a stare alla larga dai pericoli, da quello che può fare male al tuo fisico leggero e delicato (e soprattutto rovinarti l'acconciatura), ed a rimanere attento al momento buono per prenderti la rivincita. La tua pattuglia non è delle migliori ma da sempre ti sei dovuto adattare (ed in fondo stave in mezzo a dei mediocri ti ha sempre fatto sentire superiore). Puvrvo il capo, Bisteccone, e Gnuccho sono due esseri che a stento si possono definire umani: essi putano tanto da non poter essere nemmeno avvicinati, per non parlare di quando ti trascinano in una lurida bettola ed esagevano con la birra, e tentano di 'socializzare' con te a spintoni e pacche (rischiando di stropicciarti tutto il vestito, oltre che spaccarti tutte le ossa che hai in corpo). Gli altri due, Gnola e Sorriso, sono meno pericolosi. Sorriso nasconde dietro una malcelata cordialità uno spirito decisamente maligno, ma ha il vantaggio di starsene per lo più sulle sue. Gnola invece ha l'unico difetto di essere una donna: petulante, sempre dietro a tenerti d'occhio e a farti la paternale, raggiunge livelli di insopportabilità che raramente avevi mai notato, anche se comunque riesci a trovare i tuoi spazi per le tue 'attività' secondarie.

Frase comuni:

- Qui dentro putea come in un vicinato dei poveri... ma questo è un vicinato dei poveri! Dove mi avete portato?
- No signora, i suoi vecchini sono finiti nel mio borsello sicuramente per un malinteso...
- Buttarmi in quella vassa? Ma siete matti? Mi fate sicuramente male, per non parlare dell'acconciatura...
- Voi litigate fieramente per difendere il vostro nome da guendevvi, mentre io vi svuoto le tasche e penso a come spendere quello che voi avete guadagnato... oh, che bella cintura di serpente!
- Vedi, piccola bambina, quella bambola non è più tua, ora è la mia... Come sarebbe non me la vuoi dare? Molla! Non ti fare così fottuta! A 12 anni sei già così nebbiuta, eh? Non sei nemmeno lontanamente leggiadra come un Diafano Elfo Bianco... E molla! Smettila di tirare, o finirai per farmi male! Ahi!
- Beh, no... la sagva del cinghiale, dite? Beh, oggi ci sono i soldi...
- Una vivile stivetta di mano? Meglio di no, sono alleggerito alle pacche sulle spalle. Dai, vieni qui ed abbracciami, stupidone (mentre io ti sfilo dai pantaloni la borsa delle monete).

Esperto 1 / Ladro 1

FOR 9 -1

DES 16 +3

COS 10 +0

INT 15 +2

SAG 12 +1

CAR 10 +0

PF 9

CA 15 (cuoio +2, Des +3, contatto 13, alla sprovvista 12) +1 schivare

Velocità 9m

Iniziativa +3 (+3 Des)

Tiri salvezza: Tempra +0, Riflessi +5, Volontà +3

Lotta: -1 (+0 bab, -1 For)

Lancia corta: mischia -1 (+0 bab, -1 For), 1d6-1, critico: 20 x2

Lancia corta: lancio +3 (+0 bab, +3 Des), 1d6-1, critico: 20 x2, Gittata: 6m

Pugnale da mischia: +3 (+0 bab, -1 For), 1d4-1, critico: 20 x3

Manganello: -1 (+0 bab, -1 For), 1d6-1, critico: 20 x2, danni non letali

Abilità:

Acrobazia +6

Artigianato (tutte) +2

Artista della Fuga +3

Ascoltare +4

Camuffare +2

Cavalcare +3

Cercare +5

Concentrazione +0

Diplomazia +2

Disattivare Congegni +5

Equilibrio +5

Falsificare +2

Guarire +1

Intimidire +0

Intrattenere (tutte) +0

Muoversi Silenziosamente +7

Nascondersi +7

Nuotare -1

Osservare +4

Percepire Intenzioni +1

Raccogliere Informazioni +2

Raggirare +0

Rapidità di mano +6

Saltare +1

Scalare -1

Scassinare Serrature +5

Sopravvivenza +4

Utilizzare Corde +3

Valutare +2

Talenti:

Schivare (+1 CA contro un singolo avversario)

Capacità speciali:

Immunità al sonno, +2 tiri salvezza contro ammalimento, Visione crepuscolare (vedono due volte meglio degli uomini con scarsa luce), Sangue elfico, Competenza in tutte le armi semplici e nelle armature leggere, arco corto, balestra a mano, manganello, spada corta e stocco, Attacco furtivo (se al bersaglio viene negato il bonus di Des alla CA o lo attacca ai fianchi ed è in mischia o a distanza entro 9m fa +1d6 di danno)

Lingue parlate: comune, elfico, halfling, silvano

Equipaggiamento:

Armatura di cuoio, lancia corta, manganello, coltello, Bacio della Discrezione (una volta al giorno genera gli effetti di una pozione di Invisibilità), arnesi da scasso perfetti (nascosti), 3 MO nascoste in un risvolto interno della blusa, (peso totale 10,5 Kg)

Carico trasportabile: leggero 15 Kg, medio 30 Kg, pesante 45 Kg, sollevare 90 Kg, spingere 225 Kg



Gnucco della Collina Ottusa detto 'Gnucco'

Neutrale Buono

Combattente 1 / Barbaro 1

Altezza: 194 cm

Peso: 120 Kg

Capelli: castani, lunghi ed incolti

Occhi: nocciola

Pelle: abbronzata e pelosa

Età: 17

Tuo padre non l'hai mai conosciuto: è morto il giorno della tua nascita. La mamma ti ha sempre detto di usare la testa, e tu l'hai sempre fatto. A testa bassa ti butti nelle imprese che ti si presentano, con entusiasmo e buona volontà, anche se magari non sono proprio congeniali per le tue peculiarità, per cui a volte ottieni brillanti vittorie ma altre cocenti sconfitte. Ed infatti la tua vita è sempre stata segnata da alti e bassi: quel giorno da ragazzo che tutti ti prendevano in giro perché ancora non sapevi contare, hai dato una tale capocciata al figlio del capo villaggio che non si è più ripreso. Purtroppo hai dovuto lasciare il villaggio dove eri nato, ma tua madre ti ha mandato dallo zio che ti ha insegnato a menare le mani e ti ha trovato questo posto nella milizia. Adesso, a solo 17 anni guadagni, sei indipendente, e quando torni a trovare la mamma nessuno ti deride più, anzi puoi portargli dei regali che i tuoi coetanei sfaccendati non si possono permettere. Ti piace raccontare alla mamma tutte le tue avventure: quella di quando il toro caricava Brunilde e tu ti sei messo in mezzo prendendolo di testa e lui è stramazza al suolo, quella di quando hai sollevato il carro del mercante e l'hai portato in città perché gli si era rotta una ruota, quella di quando hai scalato la Montagna Impervia per inseguire l'hobgoblin, tanto che ad un certo punto l'hai trovato completamente congelato, ed hai dovuto scavare per due giorni di fila il ghiaccio per recuperare l'orecchino della baronessa che quello aveva rubato. Lei ti ascolta mentre parli per ore, non come tanti che dopo poco si stufano. Ma quando fanno così tu ti metti zitto e buono, fai quello che ti dicono di fare, e poi te ne torni alla tua branda. Ti piace raccontare le tue storie, soprattutto alle donne, soprattutto a quelle gentili, bionde e carine come la mamma o come Brunilde, la cameriera della locanda dove vai tutte le sere insieme ai commilitoni con cui hai più legato, soprattutto Bisteccone, il tuo capo squadra, che è sempre pronto ad una risata e ad un consiglio (anche se spesso ti sembra che pensi un po' troppo a divertirsi e a farsi pochi problemi). Il resto della squadra è invece composto da Manomorta, un giovane ragazzetto impaurito, morbiduccio ed emaciato che però ti hanno detto abbia la tendenza a rubacchiare (e tu gli hai detto che non va bene farlo), Gnola, una bambinetta che parla talmente tanto che non ricordi mai bene di che cosa, e Sorriso, un tizio cordiale ma schivo ed un po' strano che lancia le magie. Anche a loro adori raccontare quello che ti succede, anche se a volte ti accorgi che ti prendono in giro perché non credono a quello che dici. In questi casi ti rendi conto che c'è chi è più furbo di te, qualche volta ti senti triste per questo anche se non ti arrabbi per così poco. Quando sei triste spesso pensi a Brunilde, alla sua voce dolce che ti parla. Oppure stringi tra le mani l'amuleto che ti ha regalato mamma, che per magia è in grado di sussurrare le parole che lei ci ha detto dentro: "Ricordati di usare la testa, mio caro Gnucco!". In effetti poche cose ti fanno veramente arrabbiare, ma le ingiustizie fatte da chi avrebbe il sale in zucca per capire cosa è bene e cosa è male ti fanno perdere le staffe. Con quelli allora spesso usi la testa, come ti ha insegnato mamma...

Fraasi comuni:

- Cosa vuol dire?
- Sì, signora guardia, il capo mi ha detto di controllare oltre il recinto, è per quello che ho passato tutta la notte sveglio per aprirci un buco... ah, c'è davvero un cancello là in fondo?
- E così, dopo aver sconfitto l'orco grosso grosso, siamo andati su per la collina a cercare la sua tana, e quando l'abbiamo trovata abbiamo cercato segni di tracce, per vedere dove poteva aver nascosto i resti del povero contadino, e abbiamo trovato... sì, lo so che sto parlando da un'ora, ma... vado alla mia branda.
- Ehi, amico, la signorina ha detto che non gli piace parlare con te... vuoi che ti faccia vedere come sono bravo ad usare la testa?
- Sai Brunilde, mi piace molto parlare con te... mi ricordi tanto la mamma... anche se la mamma non ha quelle... così... grosse... ok, ora devo andare, ci vediamo domani sera...

Combattente 1 / Barbaro 1

FOR 18 +4

DES 13 +1

COS 14 +2

INT 6 -2

SAG 6 -2

CAR 10 +0

PF 18

CA 13 (cuoio +2, Des +1, contatto 11, alla sprovvista 12)

Velocità 12m

Iniziativa +1 (+1 Des)

Tiri salvezza: Tempra +6, Riflessi +1, Volontà -2

Lotta: +10 (+2 bab, +4 For, +4 Lottare migliorato)

Lancia corta: mischia +6 (+2 bab, +4 For), 1d6+4, critico: 20 x2

Lancia corta: lancio +3 (+2 bab, +1 Des), 1d6+4, critico: 20 x2, Gittata: 6m

Pugnale da mischia: +6 (+2 bab, +4 For), 1d4+4, critico: 20x3

Manganello: +6 (+2 bab, +4 For), 1d6+4, critico: 20 x2, danni non letali

Abilità:

Artigianato (tutte) -2

Artista della Fuga +1

Ascoltare -2

Camuffare +0

Cavalcare +2

Cercare -2

Concentrazione +2

Diplomazia +0

Equilibrio +1

Falsificare -2

Guarire -2

Intimidire +2

Intrattenere (tutte) +0

Muoversi Silenziosamente +1

Nascondersi +1

Nuotare +5

Osservare -2

Percepire Intenzioni -2

Raccogliere Informazioni +0

Raggirare +0

Saltare +5

Scalare +5

Sopravvivenza -1

Utilizzare Corde +1

Valutare -2

Talenti:

Colpo senz'armi migliorato (è considerato armato anche se non ha armi e può infliggere danni letali anche se disarmato), Lottare migliorato (può dare inizio alla lotta senza provocare attacchi d'opportunità ed ha +4 alle prove di lottare)

Capacità speciali:

Ira (una volta al giorno come azione gratuita durante in suo turno +4 For e +4 Cos, +2 di morale ai Tiri Salvezza sulla Volontà e -2 alla CA, dura 7 turni e durante l'ira non si può utilizzare abilità che richiedano concentrazione od attenzione, alla fine dell'ira -2 For e -2 Des e non può caricare o correre fino alla fine dello scontro), Movimento veloce (+3m velocità base se armatura media e no carico pesante), Competenza nelle armi semplici e da guerra, in tutte le armature e negli scudi, Analfabetismo

Lingue parlate: comune

Equipaggiamento:

Armatura di cuoio, lancia corta, manganello, coltello, 5 MO in una saccoccia, amuleto della mamma (dice le parole "Ricordati di usare la testa, mio caro Gnuccho!", ascoltandole ottieni gli effetti della pozione Forza del Toro finché rimani a mani nude e attacchi a testate per un massimo di due volte al giorno) (peso totale 10,5 Kg)

Carico trasportabile: leggero 50 Kg, medio 100 Kg, pesante 150 Kg, sollevare 300 Kg, spingere 750 Kg



Magnus Dominatoris Mundii detta 'Gnola'

Caotico Buono

Aristocratico 1 / Chierico 1

Altezza: 130 cm

Peso: 45 Kg

Capelli: biondi, alle spalle

Occhi: azzurri

Pelle: chiara e candida

Età: 14

Sei figlia di due genitori di chiesa: tuo padre è il Gran Patriarca della Chiesa di Stato, e tua madre è stata toccata da Santa Benedetta e vive immersa nella Sua Luce Onnipotente. Tuo padre sperava in un figlio maschio, un forte e carismatico virgulto in grado di diventare il condottiero delle armate della Chiesa ed un leader delle masse; un uomo che incarnasse i precetti di Iddio Santissimo: la giustizia, la benevolenza, la lotta contro i soprusi e le ingiustizie, la conversione degli infedeli. Invece sei nata tu: dolce, bionda, minuta e delicata. I tuoi ovviamente sono stati altrettanto felici di averti (anche se quando gli hai parlato di un fratellino loro ti hanno risposto 'meglio non rischiare un altro errore', non capisci in che senso). Comunque da subito hai capito che un punto di forza ce l'hai: la voce. Forte, squillante e mai doma, essa sopperisce al tuo aspetto dimesso ed ai tuoi modi delicati, e per questo non ti fai scrupolo ad usarla a profusione. Ti piace raccontare le tue parabole a chi ti circonda, anche perché hai spesso amici nuovi e diversi; la gente in effetti tende a rimare poco nelle tue vicinanze, non hai mai capito bene perché. Il tuo aspetto dimesso e minuto, anche se alle volte può essere usato a tuo vantaggio, trae in inganno sulla tua vera natura, infatti un'altra cosa che Iddio ti ha concesso è la volontà di perseguire i tuoi scopi con tenacia, la costanza di insistere sulla tua strada senza mai mollare nonostante quello che dicono tutti, e per questo non esiti a spronare gli altri ed a portare alla loro conoscenza il tuo pensiero, ovviamente ispirato da Iddio e quindi giusto. Ed a chi tenta di zittirti o di ignorarti non esiti a tirare la manica ed a rammentargli il tuo lignaggio e la tua futura posizione, anche se tua madre ti disse (quando te ne andasti di casa per andare per il mondo con lo scopo di convertire fedeli con i tuoi famosi discorsi nelle piazze), con quello strano sguardo preoccupato, di non dire mai a nessuno che sei figlia sua (perché non sta bene vantarsi, ovviamente). In quel frangete ella ti consegnò il famoso Simbolo Sacro d'Iddio, in grado di mostrare una piccola parte del Suo potere, che ti aiuta nella conversione dei fedeli, quando essi dubitano della tua santa natura. In effetti alle volte non capisci il perché del comportamento della gente, ma però questo non ti importa, il tuo destino è troppo importante per doverti preoccupare del giudizio degli altri e non hai tempo di stare a sentire tutti ed a chiederti cosa pensino. Sai che devi perseguire i tuoi scopi e procedere nella tua missione di pastore di anime, anche se certo non ti farebbe male riuscire a rendere più duraturi i tuoi rapporti sociali. Per questo hai deciso di accompagnare la pattuglia cittadina: hai l'occasione di improvvisare sermoni per le strade, di sperimentare rapporti sociali con un sacco di persone, ed inoltre alcuni elementi della tua squadra sono in servizio coatto e sono quindi ottime cavie per migliorare le tue capacità di redentrice, considerato che non possono scapparti, sarà solo una questione di tempo e di determinazione. Manomorta è il tuo compagno ladruncolo a cui è bene tenere sempre un occhio, mentre Sorriso è un tizio un po' infido che dietro la facciata accondiscendente nasconde un cuore oscuro. Su di loro stai lavorando. Gnucchio invece è un giovane grande e grosso non tanto brillante ma di sicuro ancora malleabile, ed anche con lui stai lavorando per inculcargli i precetti di Iddio. Bisteccone invece, il caposquadra, è un ome appesantito tanto nella volontà che nel fisico, e su di lui la tua opera di conversione è più ardua; con lui ci vorrà solo ancora più insistenza e lavoro.

Frase comuni:

- Ognuno su questa terra ha il ruolo che la provvidenza ha stabilito per lui. Il mio, ad esempio, è quello di guidare voi tutti verso la Sua luce. QUINDI ADESSO SEGUITEMI E SMETTETELA DI FARE FINTA DI NON SENTIRE QUELLO CHE DICO!
- EHI, TU! CREDI DI POTERMI IGNORARE SOLO PERCHÉ SONO PIÙ PICCOLA DI TE? Vuoi forse costringermi a ricordarti da quale nobile lignaggio io discenda e quali privilegi questo mi dia? Sono sicura di no...
- Cari fedeli, siamo qui riuniti per celebrare in questo Santo giorno, come tutti i giorni che Iddio ci manda sulla terra, la Sua magnificenza e la Sua gloria. Lasciatemi ricordare anche oggi per intero la storia di Iddio e del Suo Santo Profeta. Tutto cominciò mille anni fa, quel giorno... E TU DOVE CREDI DI POTER FUGGIRE? TORNA SUBITO QUI!
- Sissignore, lo so che la Candida Principessa è stata rapita dal Terribile Drago; certo, so che il Terribile Drago è un mostro enorme che potrebbe arrostirci con il solo sguardo; certo, lo so che siamo soli, lei è pure ferita ed io non so combattere... Partiamo?
- Credo che dovrete provare a girare quel bullone in senso antiorario... no, non ho idea di come si avviti un bullone, ma Iddio mi manda l'ispirazione, quindi credo che dovrete provare a girare quel bullone in senso antiorario... aspetta, ti aiuto io, anche se mi sa proprio che sarebbe meglio quel bullone provare ad avvitarlo in senso antiorario... ma aspetta, fammi provare a girare quel bullone in senso antiorario...

Aristocratico 1 / Chierico 1

FOR 7 -2

DES 12 +1

COS 10 +0

INT 13 +1

SAG 16 +3

CAR 15 +2

PF 12

CA 13 (cuoio +2, Des +1, contatto 11, alla sprovvista 12)

Velocità 9m

Iniziativa +1 (+1 Des)

Tiri salvezza: Tempra +2, Riflessi +1, Volontà +7

Lotta: -2 (+0 bab, -2 For)

Lancia corta: mischia -2 (+0 bab, -2 For), 1d6-2, critico: 20 x2

Lancia corta: lancio +1 (+0 bab, +1 Des), 1d6-2, critico: 20 x2, Gittata: 6m

Pugnale da mischia: -2 (+0 bab, -2 For), 1d4-2, critico: 20x3

Manganello: -2 (+0 bab, -2 For), 1d6-2, critico: 20 x2, danni non letali

Abilità:

Artigianato (tutte) +1

Artista della Fuga +1

Ascoltare +5

Camuffare +2

Cavalcare +1

Cercare +1

Concentrazione +5

Conoscenze (religioni) +5

Conoscenze (arcane) +4

Conoscenze (nobiltà e regalità) +3

Conoscenze (storia) +3

Diplomazia +6

Equilibrio +1

Falsificare +1

Guarire +4

Intimidire +2

Intrattenere (tutte) +2

Muoversi Silenziosamente +1

Nascondersi +1

Nuotare -2

Osservare +5

Percepire Intenzioni +7

Raccogliere Informazioni +2

Raggirare +3

Saltare -2

Sapienza Magica +5

Scalare -2

Sopravvivenza +3

Utilizzare Corde +1

Valutare +1

Talenti:

Abilità focalizzata: Sapienza magica (già contato nelle abilità), Abilità focalizzata: Concentrazione (già contato nelle abilità)

Capacità speciali:

Competenza in tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature e negli scudi, Lancio spontaneo (può convertire gli incantesimi memorizzati in incantesimi di guarigione), Scacciare non morti (5 volte al giorno entro 18m tira 1d20 + 2 per vedere il livello massimo del non-morto (10-12 liv. 1, 13-15 liv. 2, 16-18 liv. 3, 19-21 liv. 4, 22+ liv. 5), ne scaccia 2d6 + 3 DV che fuggono per 1 minuto)

Lingue parlate: comune, celestiale

Equipaggiamento:

Armatura di cuoio, lancia corta, manganello, coltello, Simbolo Sacro d'Iddio (d'argento, una volta al giorno può dare gli effetti della pozione di Levitazione, con una luce che viene dall'alto che ti illumina), 10 MO in una borsetta in tasca, (peso totale 10,5 Kg)

Carico trasportabile: leggero 11,5 Kg, medio 23 Kg, pesante 35 Kg, sollevare 75 Kg, spingere 175 Kg

Divinità venerata: Iddio

Domini: Guarigione (gli incantesimi di guarigione sono lanciati a livello dell'incantatore +1), Bene (gli incantesimi del bene sono lanciati a livello dell'incantatore +1)

Incantesimi al giorno: 3 di livello 0, 2 di livello 1 più 1 extra di livello 1 di dominio

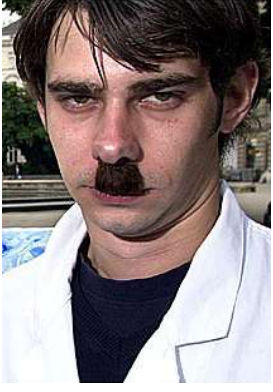
Incantesimi memorizzati:

livello 0: Individuazione del magico, luce, guida

livello 1: Cura ferite leggere (di dominio), comando, scudo della fede

Tiro salvezza incantesimi: 13 + livello dell'incantesimo

Adolfo da Grugno Torvo, detto ‘Sorriso’



Legale Malvagio
Esperto 1 / Mago Ammaliatore 1
Altezza: 163 cm
Peso: 58 Kg
Capelli: neri, corti, un po' stempiato
Occhi: neri
Pelle: chiara
Età: 28

La gente ke ti sta intorno vede per ora solo un piccolo ragazzo, apprendista stregone, di aspetto minuto et apparentemente pacifico. Ora ke sei ancora poco potente devi obbedire a chi è più forte di te, come è l'ordine naturale delle cose, e quindi tu giochi il ruolo di kuello simpatico und cordiale, ti stampi sulla bocca un sorrisone tirato quando ti guardano, e pazientemente obbedisci, attendendo di salire la scala del potere, la gerarchia del komando, l'unico valore che ritieni fondamentale nella vita. Infatti nessuno sa ke dietro i tuoi baffetti ed i tuoi occhietti vispi risiede un kuore colmo di malvagità und inusitata krudeltà. Il tuo destino è quello di dominare il mondo intero, e lo farai con pugno di ferro und rigore assoluto. Già pregusti il momento in cui tutti loro pagheranno... smetteranno di ridere e di guardarti strano quando, mentre fanno baldoria, tu te ne stai da un lato e li osservi di sottocchi, accarezzando il tuo fetele topolino Heinrich, l'unico che ti capisce, sogghignando e frekandoti le mani... Già ora non puoi trattenere il tuo animo diaboliko, quindi per placare il tuo bisogno di kattiveria ti abbandoni a piccoli scherzi krudeli quando puoi non farti beccare (gli stivali dei tuoi kompagni sono spesso pieni di puntine al mattino, hi hi hi!), è l'unica cosa per cui ti permetti di ridere. In kuesto sei aiutato da Heinrich, tuo fetele servitore, e anche dal tuo anello dell'Ira Suprema, con cui puoi sviare l'attenzione di tutti kuelli che complottano alle tue spalle, che solo la tua mente superiore può dominare (te lo dette un mago che non vedeva l'ora di liberarsene, stolto...). Purtroppo per uno skerzo venuto male sei stato beccato e condannato a servire nella pattuglia cittadina. Dopo tutto non ti trovi male in una struttura gerarchica, dove hai la possibilità di punire ki non segue le norme, anche se le norme sono leggi buoniste, demagogike und sdolcinate. Tanto è forte però il tuo ego, tanto sono insulse e mollacciose le norme della città e tanto i tuoi komandanti (e questo è quello ke ti fa più arrabbiare) mettono poco impegno und rigore nel loro ruolo che alle volte non riesci a trattenerti ed a mantenere la pazienza e la tua facciata di cordialità, il tuo sorrisone finto sparisce e sbotti in un 'nein, nein! NEIN!', diventi paonazzo e rovesci sui tuoi kompagni tutto quello ke pensi della loro inettitudine und inappropriatezza del loro ruolo, e come tu avresti risolto il problema con rapidità, spietatezza und efficienza assoluta! Non appena riesci a riprendere il controllo attacchi il tuo sorrisone e dici 'skusate!', ma i tuoi kompagni probabilmente cominciano a sospettare qualcosa... Magari non Gnucco, il tuo compagno di squadra krande e krosso ma dal cervello piccolo (che però per questo potrebbe essere il primo candidato a entrare a far parte dell'esercito con cui konquisterai il pianeta, anche se ora è ancora troppo di buoni principi). Gli altri membri sono meno indicati: il caposquadra Bisteccone poi non lo sopporti, è il classico nullafacente che cerca solo il modo di fare venire la sera e non si rente conto che chi è nel suo ruolo di komando deve onorarlo con impegno und abnegazione. Gnola è una stupida und logorroica sacerdotessa che professa bontà und giustizia und amore in continuazione, schrecklich! Manomorta infece è un ladruncolo che potrebbe esserti utile, anche se è piuttosto tenero e molliccio di fisico e di morale e sembra non essere propenso a sacrificarsi per la kausa komune.

Frase tipiche:

- Nein, nein! NEIN!
- Wer sich unter den Treber mengt, den fressen die Schweine... (Chi pecora si fa, il lupo lo mangia: chi non reagisce agli attacchi verrà sopraffatto).
- Der einfache Altruismus ist der Gewissensbiß des Egoismus. (Il semplice altruismo è il rimorso dell'egoismo: non esistono le buone intenzioni ma solo chi finge di averne per tornaconto personale).
- ES WIRD NICHT SO HEIß GEGESSEN WIE GEKOCHT! (La reazione è più dura dell'azione: se mi attacchi subirai terribili conseguenze).
- Der Affe bleibt immer Affe, auch in Seide gekleidet. (La scimmia è sempre scimmia, anche vestita di seta: uno stupido lo rimarrà per sempre).
- Ohne Fleiß kein Preis... (Senza diligenza nessun premio: solo impegnandosi si ottiene un risultato).
- ER HAT NICHTS AUF DEM KASTEN! (Ha niente sulla cassa: è un incapace).
- Ich bin ihm nicht auf den Leim gegangen! (Non gli sono andato sulla colla: non mi sono fatto fregare).
- DU HAST EINE LANGE LEITUNG! (Hai un filo lungo: sei uno stupido).
- Nachtigall, ich hör dir trapsen! (Usignolo, ti sento camminare: non mi freggi, ho capito il tuo gioco).
- Machen wir Nägel mit Köpfen! (Facciamo i chiodi con la punta: facciamo le cose fatte bene).
- ER IST EINE NERVENSÄGE! (È una sega dei nervi: non lo sopporto più).
- Ich werfe keine Perlen vor die Säue! (Non butto le perle davanti alle scrofe: non mi sprecherò per una cosa così futile).
- Man soll den Tag nicht vor dem Abend loben... (Non bisogna lodare il giorno prima della sera: non cantar vittoria troppo presto).
- Das ist mir Wurst! (Questo mi è salsiccia: non mi interessa dei tuoi problemi).
- Er ist in Teufels Küche gekommen... (È arrivato nella cucina del diavolo: ormai è fregato).

Esperto 1 / Mago Ammaliatore 1

FOR 8 -1

DES 10 +0

COS 12 +1

INT 16 +3

SAG 12 +1

CAR 13 +1

PF 10

CA 12 (cuoio +2, Des +0, contatto 10, alla sprovvista 12)

Velocità 9m

Iniziativa +0 (+0 Des)

Tiri salvezza: Tempra +3, Riflessi +0, Volontà +5

Lotta: -1 (+0 bab, -1 For)

Lancia corta: mischia -1 (+0 bab, -1 For), 1d6-1, critico: 20 x2

Lancia corta: lancio +0 (+0 bab, +0 Des), 1d6-1, critico: 20 x2, Gittata: 6m

Pugnale da mischia: -1 (+0 bab, -1 For), 1d4-1, critico: 20x3

Manganello: -1 (+0 bab, -1 For), 1d6-1, critico: 20 x2, danni non letali

Abilità:

Artigianato (tutte)	+3	Conoscenze (geografia)	+4	Osservare	+5
Artista della Fuga	+0	Diplomazia	+5	Percepire Intenzioni	+5
Ascoltare	+5	Equilibrio	+0	Raccogliere Informazioni	+5
Camuffare	+5	Falsificare	+3	Raggiurare	+5
Cavalcare	+0	Guarire	+1	Saltare	-1
Cercare	+3	Intimidire	+1	Sapienza Magica	+6
Concentrazione	+4	Intrattenere (tutte)	+1	Scalare	-1
Conoscenze (locali)	+4	Muoversi Silenziosamente	+0	Sopravvivenza	+1
Conoscenze (arcane)	+4	Nascondersi	+0	Utilizzare Corde	+0
Conoscenze (piani)	+4	Nuotare	-1	Valutare	+7

Talenti:

Incantesimi focalizzati (ammaliamento), Incantesimi focalizzati superiore (ammaliamento), Evocare famiglia (Heinrich, Topo, Animale minuscolo, DV 2, PF 5, velocità 4,5m (3 quadretti), scalare 4,5m, nuotare 4,5m, CA 15, morso in mischia +4 1d3-4, spazio 75 cm, portata 0 cm, Visione crepuscolare, Olfatto acuto (cerca tracce odorose con prova di saggezza a 9m), TS: Tempra +3, Riflessi +4, Volontà +5, For 2, Des 15, Cos 10, Int 6, Sag 12, Car 2, Equilibrio +10, Muoversi silenziosamente +10, Nascondersi +14, Nuotare +10, Scalare +12, da +2 ad Ascoltare ed Osservare a Sorriso se è entro un braccio, Eludere migliorato), Scrivere pergamene

Capacità speciali:

Competenza in tutte le armi semplici, nelle armature leggere e negli scudi, balestra leggera, balestra pesante, bastone ferrato, pugnale e randello

Lingue parlate: comune, draconico, elfico, infernale

Equipaggiamento: 2 MO nascoste in una taschina dentro i pantaloni (peso totale 10,5 Kg)

Armatura di cuoio (10% fallimento incantesimi), lancia corta, manganello, coltello, borsa degli ingredienti, anello dell'Ira Assoluta (può generare in te una rabbia cieca che porta alla follia, una volta al giorno puoi dominarlo e far sì che la rabbia ti faccia uscire la mente dal corpo, agendo come di una pozione di Fuorviare).

Carico trasportabile: leggero 13 Kg, medio 26,5 Kg, pesante 40 Kg, sollevare 80 Kg, spingere 200 Kg

Mago specializzato in Ammalimento, scuole vietate Trasmutazione e Invocazione

Incantesimi al giorno: 3 di livello 0, 2 di livello 1 più 1 extra di livello 1 di Ammalimento

Incantesimi conosciuti:

livello 0: Resistenza, Frastornare (A), Individuazione del magico, Individuazione veleno, Lettura del magico, Fiotto acido, Suono fantasma, Distruggere non morti, Tocco di affaticamento, Prestidigitazione, Sigillo arcano

livello 1: Charme (A), Ipnosi (A), Sonno (A), Incuti paura, Scudo, Servitore inosservato

Incantesimi memorizzati:

livello 0: Frastornare, Suono fantasma, Fiotto acido, Prestidigitazione

livello 1: Charme, Sonno, Incuti paura

Tiro salvezza incantesimi: 13 + livello dell'incantesimo, +2 in quelli di Ammalimento

Il Coboldo

Combattente di 1° livello
 Umanoide piccolo (rettile)
 Dadi vita: 1d8 (4 PF)
 Iniziativa: +1
 Velocità: 9m (6 quadretti)
 CA: 15 (+1 taglia, +1 Des, +1 naturale, +2 cuoio), contatto 12, alla sprovvista 14
 Attacco base: +1, Lotta: -4
 Attacchi (completo): lancia +1 mischia (1d6-1/x3) o fionda +3 a distanza (1d3)
 Spazio: 1,5m, Portata: 1,5m
 Qualità speciali: Scurovisione 18m, sensibilità alla luce, protezione della Controparola
 Tiri salvezza: Tempra +2, Riflessi +1, Volontà -1
 For 9, Des 13, Cos 10, Int 10, Sag 9, Car 8
 Abilità: Costruire (trappole) +2, Nascondersi +6, Ascoltare +2, Muoversi in silenzio +2, Professione (minatore) +2, Cercare +2, Osservare +2
 Talenti: Sensi acuti
 Allineamento: Legale malvagio
 Protezione della Controparola: uno scudo magico protegge il coboldo da magie ed attacchi a distanza, ed inoltre la Controparola gli permette di riuscire in tutto quello che fa: quando tira un d20 fa sempre 20.
 Il coboldo non dovrebbe mai entrare in gioco più di tanto, a parte casi speciali. Nel caso comunque evitare il più possibile catture o danno di sorta (mentite, ladrature e siate scandalosamente di parte). Nel caso venga in qualche modo bersagliato da cose varie ed eventuali (magie o altro), risulterà protetto dalla Controparola, uno scudo magico che lo immunizza dagli incantesimi e da attacchi a distanza ecc. (nel caso descrivete un'alone magico luminoso o roba simile, fate capire che c'è). Lasciamo aperte tutte le strade perché ogni master se la giochi in base alla situazione specifica.

Sòsburo

Legale Neutrale
 Guerriero 10°
 Sòsburo è il capitano delle guardie, di origine orientale. Alto 155 cm per 55 Kg, ha i capelli neri pettinati da samurai, occhi neri a mandorla, 32 anni. Parla con un accento vagamente altalenante, leggermente giapponese. Porta la divisa da capitano delle guardie, ma ha la Katana al fianco. Ha un carattere positivo e gioviale, anche se è deciso e fermo. Non perde mai la fiducia e la speranza, indipendentemente dalle avversità, il suo stoicismo è illimitato. Propenso alla chiacchiera, con i PG parlerà all'inizio finché questi ne avranno voglia. Si raccomanderà di non perdere il coboldo.

Minima

Caotico Neutrale
 Esperto 8°
 Umanoide mezzo gigante
 E' una casalinga di 223 cm per 150 Kg, molto abbronzata e piuttosto gobba, vestita con una vestaglia, le pantofole e un fazzoletto che le tiene fermi i capelli neri. Parla con un vocione che sembra artefatto. Piuttosto tonta e lenta, è però determinata e abbastanza insofferente.

Hindz

Caotico Neutrale
 Esperto 3°
 Dadi vita: 3d6+6+3 (22 PF)
 Iniziativa: +2
 Velocità: 9m (6 quadretti)
 CA: 12 (+2 Des), contatto 12, alla sprovvista 10
 Attacco base: +2, Lotta: +5
 Attacchi: pugno +5 mischia (1d3+3 x2 non letali)
 Tiri salvezza: Tempra +3, Riflessi +3, Volontà +4
 For 16, Des 14, Cos 15, Int 10, Sag 13, Car 11
 Abilità: Artigianato (ferramenta) +9, Ascoltare +5, Cavalcare +2, Cercare +2, Concentrazione +2, Diplomazia +4, Equilibrio +2, Intimidire +6, Osservare +3, Percepire intenzioni +7, Raggiare +6, Saltare +3, Scassinare serrature +4, Valutare +6
 Talenti: Robustezza, Colpo senz'armi migliorato, Abilità focalizzata: artigiano (ferramenta).
 48 anni, pelato, 178 cm per 87 Kg, occhi azzurri e pelle abbronzata, con le braccia grosse e le gambine piccole, grossi baffoni grigi, fa il fabbro. Stava trasportando le sue cose lungo il vicolo quando ha sbattuto contro il carro di Hindz ed il suo carro si è ribaltato. Sostiene di venire da destra e quindi di avere la precedenza (ed è vero, però è anche vero che si è distratto perché Handz era arrivato prima nell'incrocio).

Handz

Caotico Neutrale
 Esperto 3°
 Dadi vita: 3d6+9 (22 PF)
 Iniziativa: +1
 Velocità: 9m (6 quadretti)
 CA: 11 (+1 Des), contatto 11, alla sprovvista 10
 Attacco base: +2, Lotta: +4
 Attacchi: pugno +5 mischia (1d3+2 x2 non letali)
 Tiri salvezza: Tempra +4, Riflessi +2, Volontà +5
 For 15, Des 13, Cos 16, Int 10, Sag 14, Car 11
 Abilità: Acrobazia +3, Ascoltare +4, Cavalcare +1, Cercare +2, Concentrazione +3, Diplomazia +0, Equilibrio +7, Intimidire +6, Nuotare +8, Osservare +4, Percepire intenzioni +2, Professione (pescatore) +11, Raggiare +0, Sopravvivenza +6
 Talenti: Arma focalizzata: colpo senz'armi, Colpo senz'armi migliorato, Abilità focalizzata: professione (pescatore).
 36 anni, 163 cm per 89 Kg, occhi nocciola e pelle abbronzata, grassoccio con la panciona, capelli biondi lunghi in una coda, fa il pescivendolo. Stava trasportando le sue cose, ha visto Hindz che arrivava ma ha pensato di riuscire a passare per primo, però non ce l'ha fatta e Hindz gli ha sbattuto contro. Sostiene di essere arrivato prima all'incrocio (ed è vero, però è vero che doveva dare precedenza).

Vecio Anticus

Legale Neutrale
 Guerriero 20°
 Alto 167 cm per 62 Kg, calvo, occhi neri e pelle grinzosa e abbronzata, ha 73 anni. Il presidente dei Reduci della Guardia Cittadina è ancora un guerriero piuttosto abile anche se ha Forza 8, Costituzione 8, Destrezza 8 (e Intelligenza 13, Saggezza 17 e Carisma 14). Comunque ha 90 PF e qualcosa tipo 5 attacchi che cominciano da almeno +20, con tutti i suoi talenti. I suoi amici avranno anche loro almeno 60 PF e almeno 4 attacchi che cominciano almeno da +15.

Scrofa imbufalita

Animale medio

Dadi vita: 3d8+12 (25 PF)

Iniziativa: +0

Velocità: 12m (8 quadretti)

CA: 16 (+6 naturale), contatto 10, alla sprovvista 16

Attacco base: +2, Lotta: +4

Attacchi (completo): corno +4 mischia (1d8+3)

Spazio: 1,5m, Portata: 1,5m

Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Tempra +6, Riflessi +3, Volontà +2

For 15, Des 10, Cos 17, Int 2, Sag 13, Car 4

Abilità: Ascoltare +7, Osservare +5

Talenti: Allerta, Robustezza

Allineamento: Neutrale

Maialini

Animale piccolo

Dadi vita: ½d8 (2 PF)

Iniziativa: +0

Velocità: 9m (6 quadretti)

CA: 16 (+5 naturale, +1 taglia), contatto 11, alla sprovvista 16

Attacco base: +0, Lotta: -4

Attacchi: vedi zona mercato

Spazio: 1,5m, Portata: 1,5m

Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +1

For 3, Des 10, Cos 10, Int 2, Sag 13, Car 4

Abilità: Ascoltare +7, Osservare +5

Talenti: Allerta

Allineamento: Neutrale

Ungha la barbara, Ghzartha la nana, Lizard la donna lucertola, Fur la donna barbata, Irina la donna di casa ucraina del barone, Ulma la vichinga perpetua del priore

Combattente 1° livello

Umanoide Medio

Dadi vita: 1d8+2 (6 PF)

Iniziativa: +0

Velocità: 6m (4 quadretti)

CA: 16 (+4 naturale o corazza, +2 borsetta), contatto 10, alla sprovvista 16

Attacco base: +1, Lotta: +2

Attacchi (completo): borsetta +3 mischia (1d8+1 non letali)

Spazio: 1,5m, Portata: 1,5m

Qualità speciali: Scurovisione 18m, Stabilità (+4 resistere a spinte o sbilanciamenti)

Tiri salvezza: Tempra +6, Riflessi +3, Volontà +2

For 13, Des 11, Cos 14, Int 10, Sag 9, Car 6

Abilità: Artigianato +2 (cucito e giardinaggio), Ascoltare +2, Osservare +2, Valutare +2

Talenti: Arma focalizzata (borsetta)

Allineamento: Neutrale

Tutte le donne hanno caratteristiche uguali (simili a quelle di un nano). Sono scontrose ed in frenesia da sconti.

Ungha la barbara è alta 175 cm per 80 Kg, fisicuta e massiccia, pelle abbronzata, vestita con un gonnellino ed un corpetto di pelle, ha i lunghi capelli neri raccolti in una coda al centro della testa ed ha molte collane e bracciali d'ossa e pietre colorate. Ha una voce molto acuta per la stazza che ha (falso).

Ghzartha la nana è 125 cm per 70 kg, tozza e robusta, è vestita con una pesante tunica di cuoio rosso scuro decorata con decorazioni floreali di argento ed oro, porta i capelli rossicci corti in treccine, ha gli occhi azzurri e la pelle bronzata. Parla con voce roca, poco meno rozza di quella di un maschio, in modo molto diretto e senza fronzoli, e appare sempre sgarbata.

Lizard la donna lucertola è 160 cm per 70 kg, è un umanoide con la testa da batrace e una grossa coda verde. Ha la pelle

squamosa e umidiccia a metà tra un coccodrillo ed un rospo, grandi occhi gialli ed è priva di peli e capelli. Indossa una tunica blu scuro bordata d'oro stile arabo, ed ha molti orecchini e monili attaccati alle sporgenze delle scaglie più grosse. Parla in maniera abbastanza prolissa e con una voce bassa e quasi sottovoce, ma sibilante. Tende a stringere gli occhi quando guarda perché ci vede poco ma sembra che ti guardi male.

Fur la donna barbata è 150 cm per 90 Kg, grassa, ha capelli neri ed una folta barba lunga e ben curata, è decisamente brutta (anche senza barba). Vestito con un lungo vestito di lino con grossi fiori rossi. Sarebbe abbastanza amichevole e gioviale (se non fosse per i saldi), ma si fa prendere dalla rabbia facilmente. Ha una voce abbastanza acuta e decisamente forte (infatti canta la lirica), piuttosto flautata.

Irina la donna di casa ucraina del barone è 155 cm per 70 Kg, tozza e massiccia, ha capelli biondi molto mossi e abbastanza corti e occhi azzurri. Vestito con un paio di pantaloni ed una maglia molto pratici. Ha un forte accento simil russo, è sempre incazzosa perché lavora come una negra per stare dietro alle esigenze del barone e della famiglia sette giorni su sette e la pagano poco e in nero. Sgarbata e rozza, si lamenta sempre.

Ulma la vichinga perpetua del priore è 170 cm per 75 Kg, piuttosto grossa e muscolosa, ha dei lunghi capelli biondi in due trecce e occhi nocciola chiaro, gira con una tunica di pelle di renna e dei pesanti monili di sasso intorno al collo, ed un elmetto con due corna. Ha una voce roca e sgarbatissima, sembra incazzata, ma alla fine è la più buona del gruppo, perché è convertita e serve con dovizia il priore in cambio di vitto ed alloggio.

Tuthachenathfertmotheprene I

Non morto medio, chierico 10°

Dadi vita: 8d12 + 10d8 (97 PF), Iniziativa: +5, Velocità: 6m (4 quadretti), CA: 30

Attacchi (completo): Schianto +20 mischia 1d6+12 19x2 più putrefazione

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18m, tratti dei non morti, vulnerabilità al fuoco

Tiri salvezza: Tempra +13, Riflessi +28 Volontà +20

For 26, Des 12, Cos -, Int 8, Sag 20, Car 17

Abilità: Ascoltare +18, Concentrazione +8, Conoscenze (religioni) +4, Muoversi silenziosamente +5, Osservare +18

Allineamento: Legale Malvagio

Incantesimi da chierico preparati (6/7/6/5/5/4; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo):

Domini: Morte e Protezione.

È la mummia che Zarth ha risvegliato perché è l'unico essere con un nome più lungo del suo. Ora è sotto il suo controllo. Purtroppo il processo di mummificazione non è stato perfetto, e Tut adesso soffre di amnesia. Non è molto contento della sua situazione e se ne lamenta, tra l'altro Tut è fasciato dalle sue bende ma indossa solo le sue collane e la sua corona, e quindi si sente nudo, ma Zarth non vuole che si vesta e quindi lui mette almeno le mutande perché si vergogna. Ha la classica voce imponente che viene dall'oltretomba (e lui ci carica).

Zarthxorinamenicus

Umano Mago Negromante 14°

Allineamento: Caotico Neutrale

Incantesimi da mago preparati (4/6/6/6/5/5/5/4/3/2; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo):

Zarthxorinamenicus è lo stregone torvo che abita nella torre oscura ai margini della città. Da bambino non era così astioso, ma poi dato il suo nome tutti lo prendevano in giro e da lì è cominciata la caduta nel baratro. Ora è ossessionato dal suo nome e s'incazza se non lo pronuncia bene. Non è proprio malvagio, solo molto oscuro, tetto e vendicativo. Ha una voce abbastanza acuta ed arcigna, da vecchietto bastardo.

Degustibus

Umano Paladino 10°

Allineamento: Legale Buono

Incantesimi da paladino preparati (3/2/1; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo):

Degustibus è il capo carismatico del gruppo di avventurieri più famoso del regno, abile guerriero, diplomatico e difensore degli oppressi sempre pronto ad un sorriso e ad un gesto buono, a patto che ci sia un bardo per riportare la sua azione ai posteri ed incrementare la sua fama. Ha una voce abbastanza normale, ma quando è in pubblico ci carica sopra e la rende più pomposa (ma si sente che fa finta).

Liudmilla

Elfa Ranger 7° / Ladro 3°

Allineamento: Caotico Buono

Incantesimi da ranger preparati (2/1; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo):

Liudmilla è lo scout, ladro ed arciere del gruppo, molto carina e delicata in realtà è piuttosto coriacea e adora farsi rispettare e mostrare quanto è forte. Ha una vocina carina e sottile, ma è capace di tirar fuori delle frecce piuttosto dolorose, come delle madonne ed imprecazioni molto colorite.

Toast

Nano Guerriero 7° / Ladro 3°

Allineamento: Neutrale Puro

Toast è un artificiere che combatte con cannoni portatili e bombe esplosive. Qualcuno dice che è un mezzo pazzo dinamitardo, certo è che a lui interessano solo le sue bombe ed i suoi marchingegni. Ha una voce roca e graffiante, che però usa poco perché è taciturno.

Petronius

Umano Chierico 10°

Allineamento: Legale Neutrale

Incantesimi da chierico preparati (6/8/8/6/6/5/5/3; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo):

Petronius è un chierico di Diplos, il dio che siede alla sinistra di Iddio (il principale del pantheon) e che ne amministra gli affari diplomatici e politici. In pratica è un dio degli intralazzi politici, ed i suoi chierici sono deputati alla gestione dei rapporti diplomatici. Petronius è secondo solo a Degustibus in comando del gruppo, e comunque cerca sempre di rivaleggiare su questo campo. Parla con voce ferma ed appropriata.

Coniglio vampiro

Animale minuscolo

Dadi vita: ½d8 (2 PF)

Iniziativa: +2

Velocità: 9m (6 quadretti)

CA: 14 (+2 taglia, +2 Des), contatto 14, alla sprovvista 12

Attacco base: +0, Lotta: -12

Attacchi (completo): morso +4 mischia (1d3-2 danni non letali da succhio di sangue/x2)

Spazio: 75cm, Portata: 0cm

Attacchi speciali: se colpisce con un attacco completo si attacca e da quel momento fa danno automaticamente

Qualità speciali: Scurovisione 18m, sensibilità alla luce, difetti dei vampiri

Tiri salvezza: Tempra +2, Riflessi +4, Volontà +1

For 3, Des 15, Cos 10, Int 2, Sag 12, Car 7

Abilità: Equilibrio +4, Arrampicarsi +2, Saltare +8, Nascondersi +2, Ascoltare +4, Muoversi in silenzio +4, Cercare +2, Osservare +2

Talenti: Sensi acuti

Allineamento: Caotico malvagio

Questi conigli vampiro hanno i difetti di un vampiro: odiano l'acqua santa, non attraversano corsi d'acqua, non entrano in case se non invitati, se sotto la piena luce del sole hanno un -1 a tutti i tiri, odiano le croci ecc.

Alberi incantati

Vegetale enorme

Dadi vita: 7d8+35 (66 PF), Iniziativa: -1, CA: 20 (-2 taglia, -1 Des, +13 naturale), contatto 7, alla sprovvista 20, Attacco base: +5, Lotta: +22

Attacchi: schianto +12 mischia (2d6+9)

Attacco completo: 2 schianti +12 mischia (2d6+9)

Spazio: 4,5m, Portata: 4,5m

Attacchi speciali: travolgere 2d6+13

Qualità speciali: riduzione del danno 10/tagliante, tratti dei vegetali, vulnerabilità al fuoco

Tiri salvezza: Tempra +10, Riflessi +1, Volontà +7

For 29, Des 8, Cos 21, Int 12, Sag 16, Car 12

Abilità: Ascoltare +8, Conoscenze (natura) +6, Diplomazia +3, Intimidire +6, Nascondersi -9*, Osservare +8, Percepire intenzioni +8, Sopravvivenza +8 (+10 in superficie)

Talenti: Attacco poderoso, Spezzare migliorato, Volontà di ferro

Allineamento: Neutrale

Travolgere (Str): Riflessi CD 22 per dimezzare. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Abilità: *hanno un bonus razziale di +16 alle prove di Nascondersi in aree boschive.

Sono alberi tipo ent ma che non si possono muovere, e sono perennemente incantati: svampiti, distratti da qualunque cosa gli passi attorno, smemorati. Per riuscire a parlargli bisogna mantenere su di sé la loro attenzione costantemente. Sono talmente incantati che non si agiteranno neanche se uno di loro sta male. Parlano con voci varie, abbastanza basse ma cadenzate e cantilenanti, da svampiti.

Orco Cattivo

Umanoide Piccolo, Orco Combattente 1°

Dadi vita: 1d6 (3 PF)

Iniziativa: +3

Velocità: 6m (4 quadretti)

CA: 14 (+1 taglia, +3 Des), contatto 14, alla sprovvista 11

Attacco base: +0, Lotta: -6

Attacchi (completo): mazza -1 mischia (1d4-2 19/x2)

Spazio: 1,5m, Portata: 1,5m

Qualità speciali: Scurovisione 18m

Tiri salvezza: Tempra +0, Riflessi +6, Volontà +4

For 7, Des 18, Cos 11, Int 6, Sag 12, Car 6

Abilità: Ascoltare +1, Cercare +1, Osservare +1, Raggiare +2, Intimidire +3.

Allineamento: Caotico Neutrale

Orco Cattivo è registrato così all'anagrafe (suo padre si chiamava Mostro Cattivo, e lui è stato battezzato Orco). In realtà fa finta di non rendersi conto di essere un nano, ma lo sa bene, è stato il suo cruccio per tutta la vita, per cui cerca di sfruttare la reputazione della sua genia orchesca. Non ama la compagnia. La sua voce è l'unica cosa che si salva, perché è forte, bassa e profonda come quelle degli orchici più grossi.

Fata smemorata

Folletto Medio

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/ferro freddo

Tiri salvezza: Tempra +3, Riflessi +8, Volontà +6

For 10, Des 19, Cos 11, Int 14, Sag 15 Car 18

Abilità: Concentrazione +11, Sapienza magica +11, Ascoltare +9, Cavalcare +6, Conoscenze (arcano) +11, Muoversi silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +9, Sopravvivenza +9, Utilizzare corde +4.

Allineamento: Neutrale Buono

Capacità magiche: 1 volta al giorno: confusione inferiore (CD 14), dissolvi magie, immagine permanente (CD 19; solo elementi visivi e uditivi), individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione della legge, individuazione del male, individuazione dei pensieri (CD 15), intralciare (CD 15), luci danzanti, metamorfosi (solo su se stesso). 8° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma. A volontà: teletrasporto superiore.

Allegra vecchietta che svolazza a mezz'aria agitando le sue alucce da farfalla, vestita con un lungo abito azzurro e con in mano una bacchetta dorata. Purtroppo vivendo nella foresta incantata anche lei c'è un po' rimasta, e si scorda subito di tutto quello che succede (nel giro di 30 secondi). Ha una voce da simpatica vecchina ancora abbastanza in forma.

Issimo

Umano Guerriero 4° / Ladro 2°

Dadi vita: 4d10+2d6+12 (46 PF)

Iniziativa: +1

Velocità: 9m (6 quadretti)

CA: 14 (+3 armatura e scudo, +1 Des), contatto 11, alla sprovvista 13

Attacco base: +5, Lotta: +8

Attacchi (parziale o completo): lancia corta +9 mischia (1d6+3 /x2) o manganello +9 mischia (1d6+3 non letali /x2) o lancia corta +7 distanza (1d6+3 /x2) gittata 6m

Tiri salvezza: Tempra +6, Riflessi +5, Volontà +0

For 16, Des 12, Cos 14, Int 13, Sag 8, Car 6

Abilità: Acrobazia +3, Artista della fuga +3, Ascoltare +0, Cavalcare +6, Cercare +2, Conoscenze (locali) +3, Diplomazia +2, Equilibrio +1, Intimidire +3, Muoversi silenziosamente +2, Nascondersi +2, Nuotare +8, Osservare +1, Percepire intenzioni -1, Raggiare -1, Saltare +8, Scalare +8

Talenti: Arma focalizzata: lancia corta e manganello, Attacco poderoso: - attacco + danno, Incalzare, Incalzare potenziato: se uccide un nemico altro attacco, Maestria: - attacco + CA, Persuasivo: +2 Intimidire e Raggiare, Attacco furtivo +1d6, Scoprire trappole: non ha limite alla CD delle trappole, Eludere: se dimezza invece ignora.

Allineamento: Legale Neutrale

Issimo è il capo della squadra 01, il Ridge della questione, biondo con un ciuffo prominente ed il mascellone volitivo, ha 30 anni, è 175 per 70 Kg ed è in uniforme da milizia (corazza di cuoio, lancia corta, manganello e coltello, in più ha uno scudo). Parla con voce nasale, piena e rotonda, artefatta. Spaccone e prepotente, è antipatico a tutti. Ha sempre il suo sorrisetto sarcastico e lo sguardo che ti guarda dall'alto in basso come per farti capire che sei inferiore e tiene sempre la testa alta da aristocratico.

Barthus

Umano Ladro 2° / Guerriero 2°

Allineamento: Legale Neutrale

Il carceriere imperiale è un omone grosso ed un po' gobbo sui 40 che parla con voce estremamente roca (ha dei problemi alle corde vocali), di buon cuore ma ligio al suo compito. Porta sempre la sua frusta nel cui utilizzo è esperto. Ha una divisa / corazzina di cuoio.

Orkan Boia

Mezz'orco Barbaro 2° / Guerriero 2°

Dadi vita: 2d12+2d10+12 (42 PF, 50 ira), Iniziativa: +3, Velocità: 12m (9 quadretti), CA: 11, 9 ira (+2 cuoio, -1 Des), contatto 9, alla sprovvista 11

Attacco base: +4, Lotta: +8, +10 ira

Attacchi (completo): ascia bipenne perfetta +10 mischia, +12 ira (1d12+6, +9 ira x3)

Tiri salvezza: Tempra +9, Riflessi -1, Volontà -1

For 18/22ira, Des 8, Cos 16/20ira, Int 6, Sag 8, Car 6

Abilità: Artista della fuga -1, Ascoltare +0, Cercare -2, Concentrazione +3, Diplomazia -2, Equilibrio -1, Guarire -1, Intimidire +0, Muoversi silenziosamente -1, Nascondersi -1, Nuotare +5, Percepire intenzioni -1, Raggiare -2, Saltare +5

Talenti: Scurovisione 18m, Movimento veloce, Ira 1 volta al giorno per 8 round (+4 For, +4 Cos, +2 TS Vol, -2 CA), Schivare prodigioso (mantiene il bonus di Des alla CA anche alla sprovvista), Arma focalizzata: ascia bipenne, Attacco poderoso (- colpire + danno), Incalzare (se uccide un nemico fa un altro attacco), Iniziativa migliorata

Lingue: Comune, Orchesco

Allineamento: Neutrale Malvagio

Orkan il boia (Orkan Boia...), ¾ di sangue orco, basso, tarchiato, con gambine piccole piccole e enormi spalle, gira vestito con pantaloni di pelle, a petto nudo (e villosa) e con un pesante cappuccio di cuoio sulla testa (che nasconde la sua faccia da bravo ragazzo), e la sua enorme ascia a due mani, più alta di lui. Ha una voce cavernosa e potente ed un discreto accento veneto (infatti intercala sempre con 'orco boia' le frasi), ed in realtà è un pazzo omicida che non vede l'ora di tagliare la testa a chiunque.

Ginetto

Umano Esperto 16°

Dadi vita: 16d6+48 (104 PF)

CA: 12, Attacco base: +12/+7/+2, Lotta: +12

Attacco compl.: padella +12/+7/+2 mischia (1d6 x2)

Tiri salvezza: Tempra +10, Riflessi +6, Volontà +11

For 10, Des 12, Cos 16, Int 14, Sag 12, Car 14

Abilità: Addestrare animali +9, Artista della fuga +1, Ascoltare +6, Cavalcare +8, Cercare +12, Concentrazione +8, Conoscenze (locali) +12, Conoscenze (nobiltà) +7, Conoscenze (geografia) +7, Diplomazia +23, Equilibrio +1, Intimidire +9, Muoversi silenziosamente +1, Nascondersi +1, Nuotare +0, Osservare +11, Percepire intenzioni +16, Professione (cuoco) +23, Raccogliere informazioni +9, Raggiare +7, Saltare +0, Scalare +0, Sopravvivenza +6, Valutare +17

Talenti: Abilità focalizzata: professione (cuoco), Autorità, Colpo senz'armi migliorato (conta armato anche se non lo è), Combattere alla cieca (ritira tiro di occultamento), Iniziativa migliorata, Maestria (- attacco + CA max 5), Tempra possente.

Lingue: Comune, Nanico, Halfling

Allineamento: Neutrale Buono

Il cuoco reale ha 54 anni, grasso e tarchiato ha pochi capelli grigi con due grossi baffoni. Bisteccone lo conosce da tempo e lo ammira sinceramente, ed è comunque molto ben voluto da tutti. Indossa una canottiera, un paio di braghe, dei sandali, il suo grembiule sporco di sugo e odora di cacciagione e soffritto.

Barone Scopicùl

Umano Aristocratico 5°

Dadi vita: 5d8+5 (31 PF), Iniziativa: +1

Velocità: 9m (6 quadretti), CA: 14 (+3 borchiato, +1 Des), contatto 11, alla sprovvista 13

Attacco base: +3, Lotta: +3

Attacchi (completo): fioretto perfetto +6 mischia (1d6 18/x2)

Tiri salvezza: Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +5

For 10, Des 12, Cos 12, Int 14, Sag 12, Car 14

Abilità: Ascoltare +5, Camuffare +6, Cavalcare +5, Cercare +2, Concentrazione +1, Conoscenze (locali) +4, Conoscenze (nobiltà) +4, Conoscenze (storia) +3, Conoscenze (geografia) +3, Diplomazia +16, Equilibrio +1, Intimidire +8, Intrattenere (danza) +3, Muoversi silenziosamente +1, Nascondersi +1, Osservare +5, Percepire intenzioni +11, Raccogliere informazioni +4, Raggiare +10, Saltare +0, Valutare +3

Talenti: Arma focalizzata: fioretto, Arma accurata: fioretto, Negoziatore

Lingue: Comune, Nanico, Elfico

Allineamento: Legale Malvagio

Nobile reale di origine francese, parla con un discreto accento. Indossa un vestito blu ricamato e raffinato, con un corpetto di cuoio sopra e gli stemmi della sua casata. Ha un fioretto al fianco. Ce l'ha con Chapadòr per una faida tra le due famiglie.

Conte Chapadòr

Umano Aristocratico 5°

Dadi vita: 5d8+5 (31 PF), Iniziativa: +1

Velocità: 9m (6 quadretti), CA: 14 (+3 borchiato, +1 Des), contatto 11, alla sprovvista 13

Attacco base: +3, Lotta: +3

Attacchi (completo): fioretto perfetto +6 mischia (1d6 18/x2)

Tiri salvezza: Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +5

For 10, Des 12, Cos 12, Int 14, Sag 12, Car 14

Abilità: Ascoltare +5, Camuffare +6, Cavalcare +5, Cercare +2, Concentrazione +1, Conoscenze (locali) +4, Conoscenze (nobiltà) +4, Conoscenze (storia) +3, Conoscenze (geografia) +3, Diplomazia +16, Equilibrio +1, Falsificare +3, Guarire +1, Intimidire +8, Intrattenere (danza) +3, Muoversi silenziosamente +1, Nascondersi +1, Osservare +5, Percepire intenzioni +11, Raggiare +10, Saltare +0, Valutare +3

Talenti: Arma focalizzata: fioretto, Arma accurata: fioretto, Negoziatore

Lingue: Comune, Nanico, Elfico

Allineamento: Legale Neutrale

Nobile reale di origine spagnola, parla con un discreto accento. Indossa un vestito rosso ricamato e raffinato, con un corpetto di cuoio sopra e gli stemmi della sua casata. Ha un fioretto al fianco. Odia Scopicùl per una antica faida tra le due famiglie.

Armigeri reali

Umano Guerriero 1°

Dadi vita: 1d10+2 (12 PF), Iniziativa: +2

Velocità: 9m (6 quadretti), CA: 18 (+6 strisce, +1 scudo, +1 Des), contatto 11, alla sprovvista 17

Attacco base: +3, Lotta: +3

Attacchi: spada perfetta +5 mischia (1d8+2 19/x2)

Tiri salvezza: Tempra +4, Riflessi +1, Volontà +1

For 15, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8

Abilità: 12, Talenti: Arma focalizzata: spada, Colpo senz'armi migliorato (come armato anche se no), Attacco poderoso (-colpire + danno)

Allineamento: Legale Neutrale

Il Re Carota

Vegetale Aristocratico 2° / Guerriero 18°

Dadi vita: 2d8+18d10+60 (172 PF)

Iniziativa: +2

Velocità: 9m (6 quadretti)

CA: 12 (+2 Des), contatto 12, alla sprovvista 10

Attacco base: +19/+14/+9/+4, Lotta: +22

Attacchi: -

Tiri salvezza: Tempra +14, Riflessi +8, Volontà +12

For 16, Des 14, Cos 17, Int 15, Sag 16, Car 17

Abilità: Acrobazia +3, Addestrare animali +5, Artigianato (tutte) +2, Artista della fuga +2, Ascoltare +5, Camuffare +5, Cavalcare +6, Cercare +4, Concentrazione +3, Conoscenze (locali) +5, Conoscenze (nobiltà) +7, Conoscenze (geografia) +5, Conoscenze (storia) +5, Conoscenze (religione) +5, Diplomazia +37, Equilibrio +2, Falsificare +2, Guarire +3, Intimidire +15, Muoversi silenziosamente +4, Nascondersi +4, Nuotare +8, Osservare +5, Percepire intenzioni +11, Raccogliere informazioni +5, Raggiare +10, Saltare +8, Scalare +8, Sopravvivenza +5, Valutare +4

Talenti: Abilità focalizzata: diplomazia, Autorità, Negoziatore, Persuasivo, Mobilità (+4 CA aop), Attacco rapido (attacca durante il movimento), Attacco turbinante (attacco contro ogni adiacente), Attacco poderoso (-colpire + danno), Maestria (-attacco + CA max 5), Competenza spada bastarda, Focalizzazione spada bastarda, Specializzazione spada bastarda, Focalizzazione superiore spada bastarda, Specializzazione superiore spada bastarda, Combatter in sella (tiro cavalcare è CA cavallo), Critico migliorato spada bastarda, Riflessi migliorati (tanti aop quanto bonus Des), Schivare (+1 CA un bersaglio)

Qualità speciali: è una carota, quindi non è in grado di agire, parlare e pensare. Totalmente inerme, immobile ed incosciente.

Lingue: Comune, Elfico, Nanico

Allineamento: Legale Buono

Il Re del Grande Regno è il più grande guerriero dello stato, si è conquistato il trono grazie ai suoi meriti sul campo ed ora è benvoluto ed amato da tutto il popolo. Purtroppo ora è una carota. Ha ormai raggiunto i 50 ma è ancora in piena forma (se si esclude che è una carota), è 180 cm per 85 Kg di solidi muscoli (tranne quando è carota: 40 cm per 250 gr), i capelli sono neri brizzolati ed ha due grossi baffoni neri. Lo sguardo è fiero ed autoritario ma è molto carismatico e facile alle amicizie (ma adesso è una carota: niente bocca, espressione o volto), l'occhio è acuto e trasmette la sua notevole intelligenza (ma adesso è una carota: niente occhi, niente espressione).

Il Fulgente Paladino

Umano Paladino 15°

Allineamento: Legale Buono

Incantesimi da paladino preparati (3/2/1/1; CD del tiro salvezza 14 + livello dell'incantesimo: 1° benedire un'arma (2), favore divino; 2° forza del toro, scudo su altri; 3° guarire cavalcatura; 4° spada sacra.

Il Fulgente Paladino è il massimo esponente del bene e della rettitudine di tutto il Grande Regno. Porta sempre i simboli di Iddio e le insegne del regno sulla sua scintillante armatura candida, dove fanno bella mostra le medaglie che nel tempo si è guadagnato. Non è molto alto (161 cm) ma è di fisico robusto (70 Kg), ha gli occhi azzurri ed i capelli biondi per una metamorfosi che si è fatto fare. Per tutti i cittadini è un simbolo, ed ormai egli agisce come tale: non combina mai molto, se non per le gradi botte di culo che gli capitano spesso, ma la sua fama è tale che nessuno la metterà mai in questione. Il classico tanto fumo e poco arrosto, anche se ne avrebbe le capacità tende a perdersi in lunghi discorsi altisonanti, promesse e grandi bagni di folla piuttosto che mettersi a fare qualcosa.