

ARCAN MYTH - SECONDA EDIZIONE - AVVENTURA

Il Prescelto

di Davide Paloschi e Michele Provolo

da un'idea di Davide Paloschi

www.archons.it

Prefazione

“Il Prescelto” è la prima avventura per Arcan Myth II edizione, creata e redatta interamente dopo la pubblicazione della II edizione. Nasce da un’idea di Davide Paloschi intitolata “Il Furto”, ma il nome è stato cambiato per non dare ai giocatori input sbagliati e non metterli troppo in guardia.

Ringraziamenti particolari per questa avventura vanno a: Alessandro Vesentini, Manuel Balasso, Manuel Ruffo, Michele Adami, Mirko Bogoni e Norberto Buniotto che hanno inconsapevolmente fatto da test. Un ringraziamento va anche all’associazione Le Rune del Lupo di San Giovanni Lupatoto (VR) che mi consente di giocare col suddetto gruppo.

Per chiarimenti, dubbi o domande su questa e altre avventure o per aiuti e consigli per le vostre avventure di Arcan Myth, potete visitare il sito Archons (<http://www.archons.it>) e iscrivervi al Forum.

Buona avventura a tutti.

ProvoliK

Capitolo 1

Prima di iniziare

1.1 Prerequisiti per giocare l'avventura

Nonostante con l'avventura venga fornita la mappa del luogo, i prerequisiti, se rispettati, consentono di ambientare la storia altrove e quindi può essere adattata facilmente ad un qualsiasi gruppo di gioco.

L'ideale per giocare questa avventura, è che i personaggi siano in viaggio e si fermino in un villaggio per passare la notte. Naturalmente può andare bene anche una località o stazione di posta che abbia però un certo numero di case attorno e non sia in una zona disabitata. In ogni caso è bene che la zona circostante il centro abitato sia isolata o comunque non troppo vicina a grandi centri.

I personaggi possono essere di qualsiasi tipo, anche se sarebbe meglio che non fossero troppo esperti o potenti, ma comunque devono aver con loro un oggetto molto importante che sarà, appunto, rubato durante la notte. L'oggetto in questione potrebbe essere stato a loro affidato da qualcuno oppure essere di loro proprietà. Bisogna quindi far in modo che l'oggetto sia molto importante per i personaggi e sia, in qualche maniera, unico. Per esempio, se nel gruppo c'è chi fa uso di magia, potrebbe essere il libro degli incantesimi, specie se il Mago in questione ha una certa esperienza.

Il villaggio che sarà il teatro dell'avventura, chiamato Riles, dovrà avere alcune particolarità. Un tempio piuttosto frequentato e un altro, un po' vecchio e cadente, abbandonato; quest'ultimo viene in realtà utilizzato per il rito che sta alla base delle ragioni del furto; questo vecchio tempio potrebbe in realtà essere situato fuori dal villaggio in una zona boscosa ma comunque praticabile. Nel villaggio deve essere presente inoltre una locanda (o simile) dove i PG possano dormire e dove appunto avverrà il furto.

1.2 Consiglio per il Master

Per ottenere un buon effetto sarebbe utile che i giocatori non sapessero che stanno giocando un'avventura scritta / scaricata in modo che arrivino alla locanda con lo spirito giusto e non già guardinghi.

1.3 Cosa avviene abitualmente nel villaggio

Il villaggio segue la religione ufficiale del regno o regione di cui fa parte (in questo caso Dyn), ma questa è stata deviata da credenze popolari di origine molto antica.

Infatti è sopravvissuto un rito/sacrificio legato alla superstizione che garantirebbe al villaggio prosperità nei raccolti e fecondità delle donne. Questo rito prevede un sacrificio umano ogni 3 anni di un ragazzo o ragazza che abbia compiuto i 21 anni d'età. Il rito è stato modificato per adattarlo alla nuova religione nei secoli addietro e il sacrificio viene quindi offerto allo stesso Dyn.

Nel villaggio si resero presto conto che sacrificare un proprio giovane era continuamente uno strazio e generava odio fra le diverse famiglie: la scelta casuale del giovane infatti veniva vista come una maledizione e così, piano piano, la regola venne cambiata, cercando di sacrificare giovani stranieri, provenienti dagli altri villaggi.

Al giorno d'oggi la tecnica, perfezionata da almeno due secoli, è quella di addestrare dalle 4 alle 7 guardie del villaggio che, a scadenze di due anni si recano a Ravon o in una qualche grande metropoli, per rapire o comprare degli infanti di famiglie indigenti, che quindi non avrebbero opposto troppa resistenza al fatto.

L'infante, una volta al villaggio, viene assegnato a una famiglia, che lo cresce secondo una certa didattica. Quando il bimbo raggiunge l'età di dieci anni viene portato nel monastero di clausura dove viene iniziato alla vita monastica dal sacerdote del villaggio ed educato dai ragazzi più grandi. Durante questo periodo i fanciulli ricevono un vero e proprio lavaggio del cervello, vengono cresciuti nella convinzione di essere degli eletti e dei salvatori e vengono abituati ad accettare la propria morte come atto salvifico per un sacco di gente. I giovani in effetti non percepiscono più il rito come morte o sacrificio, ma come passaggio e quindi per loro non è morte e non parlano di morte.

Nel monastero sono quindi presenti contemporaneamente almeno tre o più giovani che vengono di volta in volta sacrificati.

1.4 La gente di Riles

La popolazione è al corrente del sacrificio umano e lo approva per cultura, ma molti non sanno che i bambini sono in realtà degli stranieri e pensano che coloro che entrano nel monastero lo facciano di propria spontanea volontà, mentre invece lo fanno perché educati in quel modo.

Inoltre si narra che anni addietro, quando il rito non poté compiersi, diverse disgrazie colpirono il villaggio: il secolo scorso per due volte il rito non venne compiuto e la punizione divina fu per la prima volta una carestia per la seconda volta una malattia.

La gente del posto non parla mai del rito: sanno infatti che il sacrificio umano non è ben visto e il tessuto sociale ha fatto sì che venisse a crearsi l'omertà più completa intorno a questo argomento.

1.5 Qualcosa va storto

Purtroppo, pochi giorni prima del rito, Fariel, il giovane sacrificando è morto di polmonite (o di qualche altra malattia) e quindi il sacerdote ha annunciato che, salvo volontari, non sarebbe stato possibile effettuare il rito.

I capi del villaggio hanno così indetto una riunione con gli abitanti spiegando che qualcuno avrebbe dovuto sacrificarsi per il villaggio, ma sarebbe stato tirato a sorte tra tutti gli abitanti: capi compresi.

Il sorteggio scelse Guin Fayr, un contadino di rango medio basso che venne quindi rinchiuso in cella affinché non fosse tentato di fuggire. I capi villaggio hanno poi stabilito che, in caso qualcuno di forestiero indagasse in merito alla sua prigionia la giustificazione ufficiale è arresto per furto di bestiame.

Il giorno dopo, sul far della sera arrivano al villaggio i personaggi.

1.6 Coinvolgere i personaggi

Come già descritto è importante che i personaggi possiedano uno o più oggetti a cui tengono molto e che saranno rubati. Questo dovrebbe ridurre a zero il rischio che minimizzino l'evento e decidano di lasciare il villaggio.

1.7 Finire l'avventura

L'avventura è aperta a molteplici finali che possono essere riassunti in tre tipologie.

1- **Vittoria** - I personaggi recuperano la loro roba e abbandonano il villaggio. Oltre ai normali punti incremento di fine sessione assegnare ai PG 70 punti incremento in più.

2. **Salvezza** - I personaggi non recuperano la loro roba ma riescono in qualche modo ad abbandonare il villaggio. Oltre ai normali punti incremento di fine sessione assegnare ai PG 30 punti incremento in più.

3. **Sconfitta** - I personaggi vengono sacrificati o muoiono nell'intento della loro missione.

Chiaramente però se i personaggi oltre a vincere o salvarsi, sbrogliano la matassa su come, nel villaggio, viene perpetrato il rito e su come vengono procurati i giovani da sacrificare essi hanno diritto a un premio in più in termini di punti incremento.

Capitolo 2

Trama

2.1 Situazione iniziale

Il sole è già scomparso all'orizzonte, ma la fioca luce del tramonto rende ancora visibile la strada sulla quale i personaggi stanno viaggiando. La stanchezza è tanta ma non ha ancora preso il sopravvento sull'attenzione che tiene sempre all'erta i personaggi. La macchia attorno alla strada rende la zona sempre più cupa, man mano che le luci del tramonto si affievoliscono.

La strada sale su di un piccolo colle ma, passato il crinale, si affaccia su un villaggio: le lanterne sono già state accese ed è presente anche un consistente falò e poco dopo s'inizia a udire della musica di tipo popolare. Tutto fa pensare che in quel villaggio ci sia una festa proprio quella sera.

L'arrivo dei personaggi al villaggio desta qualche occhiata strana, ma è una cosa piuttosto normale in un villaggio così lontano dai grandi centri cittadini. La festa in realtà non è ancora iniziata, la musica che si sentiva erano solo delle prove eseguite dai musicanti locali e il falò attende di essere alimentato da molta più legna.

2.1.1 Accoglienza al villaggio

L'accoglienza al villaggio sarà comunque calda e ospitale e ai personaggi verrà indicato Il Merlo Bianco come ottima taverna e locanda. Ai PG verrà servito un ottimo pasto abbondante e speziato. Il locandiere (o un paio degli avventori) si fermeranno a scambiare qualche battuta con i PG. Successivamente i PG andranno a dormire.

Probabilmente i personaggi prenderanno una stanza al Merlo Bianco per dormire, ma è anche possibile che decidano di dormire altrove (ma sempre in paese). Questo non ha importanza ai fini dell'avventura, l'importante è che i PG dormano in paese.

2.2 Primo Giorno

Il primo giorno è quello di arrivo dei PG a Riles.

2.2.1 Serata al Merlo Bianco

L'interno della locanda, ben tenuto, è molto affollato proprio per la festa di paese che si tiene in questo periodo. L'oste spina birra a tutto andare e i due/tre camerieri fanno fatica a servire tutti i tavoli. C'è anche molta gente in piedi, specie vicino alle stufe, che chiacchera allegramente. Non di rado, da qualche tavolo, s'innalza un canto popolare al quale molti partecipano volentieri.

Tra le birre proposte dal cameriere c'è una birra bionda locale, due birre d'importazione, una birra rossa e una birra speciale ad alta gradazione. Da mangiare ci sono due piatti soltanto: uno stufato di carne mista e una minestra di verdure.

L'oste approfitterà della confusione per drogare i personaggi. Se tutti prendono da bere, drogherà le bevande, altrimenti farà un misto tra bevande e cibi. La droga altera il sapore della bevanda, che rimarrà comunque buona, ma non quello dei cibi: i personaggi potrebbero rendersi conto del sapore diverso il giorno dopo se riassaggeranno la bevanda convinti di essere stati drogati; risulterà leggermente meno aspra.

Per dormire vi sono alcune camere, una delle quali molto grande dove verranno fatti alloggiare tutti i PG.

2.2.2 Durante la notte

A causa della droga i PG dormono molto profondamente e non riusciranno a fare turni di guardia se tenteranno.

Una volta che i PG saranno a dormire, l'oste avviserà i capi del villaggio e proporrà il suo piano: sacrificare uno o più degli stranieri così da poter risparmiare un membro del villaggio. I capi acconsentono e decidono di incaricare le guardie dell'operazione rapimento, da farsi in modo discreto. Naturalmente non ci sarà alcun intoppo, perché i personaggi sono drogati.

Prima dell'alba i PG riceveranno la visita di 4 loschi figure: l'obiettivo è appunto quello di renderli inoffensivi, prelevando loro l'equipaggiamento e poi legarli, bendarli e imbavagliarli per poter poi sacrificare uno (o più) di loro con calma.

Tuttavia uno dei PG si sveglia e vede le ombre. Se tenterà di avvisare gli altri ne uscirà una voce strozzata, ma questo sarà sufficiente per far scappare gli intrusi che comunque non possono essere riconosciuti. Tuttavia gli intrusi portano con loro l'equipaggiamento raccolto e i PG, debilitati dalla droga non riescono a inseguirli.

2.3 Secondo giorno

Il secondo giorno dovrebbe essere quello in cui i personaggi iniziano a indagare. Al mattino non è facile perché a causa della droga non riescono a essere lucidi. Naturalmente non è detto che scoprano tutto al secondo giorno, quindi questi dettagli possono andare bene anche per il terzo.

2.3.1 Movimenti dei Cospiratori

Subito dopo il furto, vista la mala parata, ognuno degli uomini che vi ha preso parte fugge verso il ruscello per poi fare rientro a casa come se nulla fosse.

Tuttavia il piano viene cambiato per cercare di far rimanere lì il gruppo dei PG fino almeno al giorno successivo, quando avverrà il rito.

Durante la mattinata verranno informati i contadini che lavorano alla fattoria Feller, mentre il sacerdote informerà i padroni degli esercizi commerciali e le persone rimaste a casa.

Le informazioni non vanno oltre lo stretto indispensabile: dal *“Non ho visto niente, mi spiace”* al *“strano qui non succede mai nulla”*. Tuttavia non in molti sanno il perché occorra fare così, ma eventualmente ai contadini hanno spiegato che è possibile trovare una nuova vittima che non sia un abitante. Dai cospiratori, e soprattutto dal sacerdote, verrà venduta come un segno di Dyn.

2.3.2 Movimento della merce rubata

I ladri saranno ignari del vero valore della merce e quindi non la terranno per sé. Tuttavia durante tutta la mattina del secondo giorno la merce rimarrà a casa di una delle 4 guardie. Appena i PG dovessero allontanarsi per qualche motivo dal paese verrebbero immediatamente trasportati nel tempio di clausura con l'ausilio del sacerdote. Bisogna che comunque vi sia il tempo necessario per questa operazione.

I ladri non si disfano degli oggetti gettandoli da qualche parte o nel fiume perché non possono correre il rischio che vengano in qualsiasi maniera ritrovati.

2.3.3 Risveglio sonnolento

I personaggi faranno fatica ad alzarsi e ad essere lucidi e diverranno operativi al 100% solo verso mezzogiorno o addirittura dopo pranzo. Durante la mattina verranno assistiti dall'oste o da altri se ne avranno bisogno, ma se vorranno andare in giro non avranno comunque la forza di farlo.

Potrebbe essere fatto chiamare il sacerdote del villaggio, che è anche un esperto erborista: questi non avrebbe nessun problema a rivelare loro che sono stati drogati e che quindi c'è stato qualcuno che li voleva colpire.

2.3.4 Sospetti e indagini

Se i PG faranno accuse o riveleranno di avere dei sospetti, verranno assistiti dalle guardie del villaggio che inizieranno a fare le opportune indagini (perquisizioni etc).

In realtà ogni perquisizione verrà condotta per finta o addirittura non verrà condotta per niente, dichiarando poi di averlo fatto ma non aver trovato nulla.

Il capo delle guardie, l'oste, i camerieri e in generale tutti nel villaggio si dimostreranno assolutamente disponibili e daranno la propria solidarietà ai personaggi spronando chi sta loro vicino a trovare i colpevoli.

2.3.5 Sviamiento delle indagini

Le guardie sono incaricate di eseguire le indagini dai capi del villaggio e dal capo delle guardie. Se i personaggi dovessero chiedere a loro cosa pensano dell'accaduto e chi possa aver commesso un simile misfatto esse abbracceranno la teoria della figura esterna.

Qualcuno di esterno al villaggio ha, per qualche oscuro motivo, seguito i personaggi per derubarli e lo ha fatto. A suffragio di questa teoria c'è il fatto che sostanzialmente nessuno al villaggio era in grado di commettere il furto e soprattutto mancherebbe un vero e proprio movente.

Questa teoria viene proposta anche dai capi del villaggio se interrogati e dal sacerdote.

2.3.6 Il recluso

In una cella di isolamento della vecchia stazione di posta, è rinchiuso un uomo (Guin Fayr), accusato di furto di bestiame. E' sostanzialmente impossibile parlare con lui, ma essendo stato arrestato solo due giorni fa, è possibile che qualche abitante del paese tiri fuori questa storia quando sente che si parla di un furto.

2.3.7 I monaci di clausura

I personaggi verrebbero a sapere del tempio di clausura e, quasi sicuramente, lo individerebbero come luogo ideale per nascondere la loro merce. Il sacerdote ovviamente si opporrà all'intrusione, ma si offrirà di ispezionare l'interno della zona di clausura.

In effetti il sacerdote è l'unico, oltre ai monaci, a poter entrare in quella zona.

Se i PG, in qualche modo, riuscissero a penetrare illegalmente nel tempio di clausura troverebbero Toma, Otis e Perla (vedere la descrizione).

2.4 Terzo giorno

Il terzo giorno è il giorno del rito: se i personaggi non sono già stati catturati le guardie si organizzeranno per costruire una trappola che dovrà catturare i personaggi alla sera. Per quanto riguarda le indagini di giorno valgono le stesse informazioni del secondo giorno e quelle fornite nel paragrafo 'Indizi'.

2.4.1 Costruzione della trappola

Lontano dal villaggio, nel bosco, vi è una zona disboscata della quale son rimasti grossi ceppi d'albero. Attono ai ceppi, con l'aiuto di diversi contadini, viene costruita una buca e sul fondo di questa vengono posti dei paletti acuminati. Il tutto viene cosparso di un sonnifero. Chiunque si ferisca con quei paletti cadrebbe addormentato nel giro di qualche minuto. La buca viene poi mimetizzata con una rete sulla quale viene posto un finto terreno.

2.4.2 L'inganno

A sole tramontato una delle guardie avviserebbe i personaggi che un suo collega è riuscito a individuare il colpevole: pare non sia uno del villaggio ma comunque questo è fuggito nel bosco e il suo collega lo sta inseguendo. Se i personaggi sono in apatia totale sarebbe la guardia stessa a chiedere il loro aiuto per le ricerche: la guardia sa in che direzione è andata l'altra e quindi è possibile recarsi sul posto.

A quel punto la guardia li guiderebbe in una corsa lungo la via che porta alla trappola e, una volta lì salterebbe sui ceppi per evitarla e far cadere i personaggi nella buca.

2.4.3 Possibile battaglia

Nei pressi della trappola ci sono nascoste tutte le guardie e qualche volontario arruolato per l'occasione che attaccherebbero i personaggi che riuscissero a schivare la trappola.

Questa sarebbe, se ci si arriva la battaglia finale: se i personaggi perdono, i sopravvissuti verranno sacrificati la sera stessa senza possibilità di reagire.

2.4.4 Il rito

Si tratta di un grande rito perpetrato in un vecchio tempio nel bosco: ai sacrificati viene fatto bere del veleno e una volta addormentati i loro corpi vengono bruciati su delle pira gigantesche.

Tutto questo si svolge tra i canti che sono un misto di religioso e tribale.

2.5 Indizi

Le indagini, benché seguite dalle guardie, potrebbero far affiorare degli indizi che inizierebbero a generare nei personaggi dei sospetti.

2.5.1 La droga

La droga è una mistura di erbe varie confezionata appositamente per indurre il sonno e la paralisi. E' roba piuttosto potente ed è finita nelle mani del locandiere durante alcuni suoi traffici.

Non è possibile trovare la droga se non ispezionando minuziosamente la locanda (quindi senza oste o guardie). Tuttavia sono rimaste tracce delle erbe sui panni per pulire dell'oste, che si giustificherà dicendo che quei panni puliscono praticamente ovunque e quindi potrebbe essere stato chiunque.

Se interpellato, il sacerdote saprà dare la giusta analisi dell'erba.

2.5.2 Chiacchiere nel villaggio

Durante l'indagine alcuni abitanti del villaggio potrebbero far riferimento all'uomo rinchiuso per furto di bestiame e/o alla recente morte del monaco di clausura.

Questo potrebbe spingere i personaggi a interrogare il recluso e a penetrare nel convento di clausura.

2.5.3 Biblioteca segreta del tempio

Nel tempio esiste una stanza segreta che è lo studio del sacerdote, con scrivania in legno e una piccola libreria. Sulla scrivania vi sono diversi libri di stampo religioso riguardanti Dyn. Se i personaggi dovessero essere esperti della religione di Dyn e del Culto e avessero il tempo di analizzare due o più testi potrebbero capire che il sacerdote fa parte del movimento Reverso (vedi ambientazione) informazione comunque inutile ai fini dell'indagine.

Tuttavia nel cassetto della scrivania è presente un manoscritto che descrive, in lingua Duol, il rito del sacrificio. Se i personaggi impugnassero il manoscritto per accusare il sacerdote, questi si difenderebbe dicendo che in passato aveva svolto delle indagini su di una setta che minacciava la zona, successivamente scomparsa. Anche i capi del villaggio e le guardie sono a conoscenza di questo dettaglio del passato del sacerdote.

Entrare nella stanza non sarà comunque semplice: occorre individuare la porta segreta e scassinarla (difficoltà 32).

2.5.4 La grotta dell'eremita (opzionale)

Perlustrando il bosco a nord i personaggi potrebbero incappare in una buca (tipo caderci accidentalmente) che finirebbe in una grotta nascosta dove trovano il cadavere di un uomo, evidentemente un eremita.

Tra le poche cose che lì ritrovano (lanterne, legna, un sito per il fuoco e cibo andato a male) c'è anche un piccolo papiro con disegnato il simbolo di Dyn e su tutto il papiro, scritto a mano con inchiostri più o meno di scarsa qualità una sola frase ripetuta decine e decine di volte con scritture diverse (dalla bella scrittura a una scrittura folle): "Dyn non può volere questo!"

Se interrogati su questo affare gli abitanti diranno che molti anni addietro uno dei contadini diede di matto e bestemmiando e inveendo si rifugiò nel bosco auto esiliandosi. Non tutti ricordano il suo nome, alcuni dicono che si chiamasse Armond. I vecchi del villaggio dicono che a volte tornasse di notte per rubare le uova da alcuni pollai.

2.6 Piani di emergenza

In alcune situazioni le guardie, il sacerdote o i cospiratori in generale hanno degli ordini da eseguire o delle decisioni difficili da prendere.

2.6.1 Isolamento di un PG

Se un PG dovesse trovarsi da solo in un luogo favorevole verrebbe immediatamente soverchiato dalle guardie che lo catturerebbero, legandolo, bendandolo e imbavagliandolo per poi trasportarlo nelle segrete del tempio. Se non dovesse essere possibile portarlo lì, lo abbandonerebbero momentaneamente in una delle boscaglie attorno, magari in qualche capanno per la caccia.

2.6.2 Individuazione del più pericoloso

Le guardie cercheranno anche di capire chi è il personaggio più pericoloso, ma non è detto che ci azzeccino: infatti non conoscendo la magia, penseranno che il più pericoloso sia il più grosso fisicamente oppure quello meglio armato. In caso di battaglia aperta cercheranno di abbattere questo personaggio per primo.

2.6.3 Aiuto imprevisto

Se i PG dovessero risultare troppo forti da imprigionare o se dovessero in qualche modo ricevere un'aiuto dall'esterno o dalle autorità del regno in cui si trova Riles, il piano dei cospiratori salterebbe e darebbero la colpa ai morti e ai complici sorpresi dai PG, dissociandosene e mettendo i complici rimasti in vita agli arresti.

A quel punto il piano dei cospiratori rimarrebbe quello di far divenire il prescelto, l'uomo rinchiuso in prigione (Guin Fayr).

2.6.4 Via di fuga

Se lontani dal villaggio le guardie dovessero, per qualche motivo, ingaggiare una battaglia coi personaggi e avere la peggio, tenterebbero la fuga nascondendosi in qualche boscaglia lì nei dintorni e poi arrivando al tempio.

Sotto il tempio vi è un passaggio segreto che porta nel monastero di clausura, dove potrebbero rifocillarsi e riposare. Il passaggio segreto è ben nascosto e non sarà facilmente trovabile dai personaggi.

In questa eventualità il sacerdote informerebbe i capi che scaricherebbero la colpa sulle guardie uccise o fuggite e restituirebbero il mal tolto ai personaggi dicendo di aver trovato il tutto a casa loro.

Capitolo 3

Il villaggio di Riles

Il villaggio di Riles sorge in una campagna di tipo collinare o montano, composta quindi anche da parecchi pascoli frequentati da greggi di capre e pecore. La via di passaggio è una via secondaria, poco frequentata se non dagli abitanti stessi del villaggio.

Il villaggio ha circa un centinaio di abitanti, la maggior parte dei quali lavora nei campi nella fattoria della famiglia Feller, che possiede la maggior parte dei territori. Un'altra importante famiglia del villaggio è quella dei Darn, a capo di una piccola corporazione che esporta i prodotti del villaggio e importa quelli necessari dalle grandi città del territorio lì attorno.

La religione è una forte componente visto che il villaggio ha ben due templi: uno di preghiera e uno di clausura.

3.1 Stazione di posta

Un tempo molto più utilizzata, oggi è la residenza operativa del borgomastro e dei suoi consiglieri che gestiscono le questioni importanti a livello politico. E anche la sede del guardiano del villaggio che, assieme a due aiutanti, svolge il compito di polizia e guardia generica. Inoltre smista la posta e le merci che arrivano coi corrieri generici. In caso di necessità la stazione di posta è dotata di tre celle.

3.2 Locanda del Merlo Bianco

La locanda del villaggio dove i villani si recano a bere alla sera, finito il lavoro nei campi. L'oste, Arthur Darn, cerca sempre di farsi portare dai territori lontani birre pregiate e liquori particolari. La locanda viene scelta anche come sede di alcune feste locali.

3.3 Tempio di Clausura

Tempio di Dyn dove entrano solo coloro che vogliono una vita riservata e di preghiera. La posizione isolata del villaggio si è rivelata perfetta per questo tipo di pratica. Non si sa quanti praticanti vi siano all'interno, ma si tratta di gente piuttosto giovane e dedita alla preghiera; con loro non si può parlare e le offerte lasciate nel tempio vengono a loro portate dal sacerdote del tempio di preghiera.

3.4 Tempio di Preghiera

Tempio di Dyn per le funzioni periodiche gestito dall'Ardyn Morres. Il tempio è sempre piuttosto frequentato, specie durante le funzioni settimanali. l'Ardyn è anche il dottore e l'erborista del villaggio. Il Borgomastro l'ha anche nominato giudice in caso di questioni controverse.

La mappa del tempio è indicativa e serve principalmente per scopi descrittivi.

3.5 Casa dei Feller e casa dei Darn

Le due residenze delle famiglie più importanti del villaggio. I Feller possiedono molti dei territori circostanti ma i Darn hanno sicuramente più fondi a livello di denaro. Le due famiglie comunque vanno molto d'accordo: tra loro intercorrono rapporti commerciali piuttosto importanti e anche alcuni accordi politici per la gestione del villaggio.

3.6 Esercizi commerciali

All'interno del villaggio vi sono alcuni esercizi commerciali base che assolvono alle richieste del paese. Il fabbro serve principalmente alla fabbricazione di armi da caccia, lucchetti, chiavistelli e manufatti; il sarto confeziona vestiti di ogni genere e lavora anche il cuoio; il macellaio si occupa della lavorazione delle carni provenienti sia dall'allevamento che dalla selvaggina; il fruttivendolo infine vende latte, frutta, verdura, farine e con un piccolo forno produce del pane fresco ogni giorno.

3.7 Cimitero

Il cimitero è una piccola struttura sotterranea dove vengono poste le ceneri dei defunti che in questo villaggio vengono tutti indistintamente cremati.

3.8 Magazzini

I magazzini sono di proprietà delle due famiglie Feller e Darn e hanno una discreta capienza grazie anche a delle camere sotterranee dove vengono tenuti i prodotti che necessitano di un luogo fresco.

3.9 Fattoria dei Feller

La fattoria dei Feller si trova poco fuori il villaggio al di là del fiume: qui vi lavora la maggior parte degli abitanti del villaggio, come contadini o allevatori. L'intera produzione agricola soddisfa pienamente il fabbisogno del villaggio, creando una sovrabbondanza che la corporazione Darn esporta per ottenere in cambio merce utile per il paese.

Capitolo 4

Personaggi Non Giocanti

Il villaggio di Riles non ha molti abitanti, ma alcuni di essi hanno un ruolo peculiare e interagiranno molto di più con i PG che non altri. Comunque tutti quanti si mostreranno gentili e disponibili con i personaggi e tutti quanti daranno la loro solidarietà.

4.1 Morius Feller - Borgomastro - Capofamiglia Feller

E' il capo del villaggio e organizza la cospirazione ai danni dei PG dopo che Arthur gli ha dato l'idea. E' lui la mente del piano, soprattutto dopo che il tentativo di rapimento è fallito. E' sempre lui che spinge per far in modo che il rito si compia coinvolgendo tutti i membri del gruppo.

Morius crede fermamente in Dyn, nel rito e nella volontà di Dyn che si manifesta nel rito stesso. E' molto amico del sacerdote con il quale, a volte, passa giornate intere a pregare.

Basso, coi capelli brizzolati, dal fisico asciutto, ha una parlantina svelta e accurata.

4.2 Lena Darn - Consigliere - Matrona Darn

Capo della famiglia Darn ne gestisce gli affari e la cassa. Tra gli abitanti del villaggio è una delle poche che si è resa conto che il rito fa più parte della superstizione che non della religione. Tuttavia il rito è un male necessario sia al benessere del villaggio, sia al ritorno in termini di potere politico e quindi economico.

Alta coi capelli neri e raccolti, veste sempre in modo impeccabile. Ha un sorriso che colpisce, ma lo mostra di rado.

Nell'accaduto recita la parte della donna d'affari seccata per quanto avvenuto in quanto rallenta la sua operatività.

4.3 Korbat - Capo delle Guardie

Korbat è il più stretto collaboratore di Morius a livello di sicurezza ed è un suo uomo di fiducia. Lui non lascia mai il villaggio ma ha addestrato i 4 uomini che vanno a rapire i bambini in città lontane. Quei 4 uomini sono gli stessi che dovevano neutralizzare i personaggi e saranno gli stessi che dovranno farli cadere in trappola. Uno di questi è Agatos Darn.

Alto e massiccio, rappresenta il tipico mercenario: capelli molto corti, baffi e cicatrice sul braccio destro. Un osso duro.

Tuttavia in questo caso farà continui rapporti (anche inventati) sul corso delle indagini ai personaggi.

4.4 Agatos Darn - Guardia dei magazzini

Nipote di Lena è un guerriero molto abile con la sciabola che predilige a qualsiasi altra arma. Nel villaggio fa la guardia ai magazzini durante le ore notturne, facendo dei turni con altre guardie.

Alto e smilzo ha comunque una notevole forza; i capelli sono biondi, di taglio medio e gli occhi sono chiari.

Sarà lieto di mostrare ai PG i magazzini: tanto la loro roba non è nascosta lì.

4.5 Le altre guardie

Dartar è il guerriero vero e proprio del gruppo: molto forte e difficile da abbattere è comunque una pedina nelle mani degli altri.

Arlen è la donna del gruppo e quando sono in missione per i rapimenti si occupa lei dei bambini. E' comunque abile nel mimetizzarsi e pedinare. Sa inoltre usare benissimo sia l'arco lungo, la sua arma preferita, che la balestra leggera.

Mansto è l'ultimo arrivato nel gruppo, ma sa farsi rispettare grazie alla sua intelligenza che utilizza nelle tattiche e durante i rapimenti. In battaglia unisce la potenza dell'Ascia Grande con la sua grande agilità nello schivare i colpi avversari. E' inoltre esperto in trappole e sicuramente sarà lui a preparare quella per i PG.

4.6 Guin Fayr - il recluso

Guin Fayr è il paesano, scelto a sorte, per essere la vittima sacrificale al posto del ragazzo morto. Pur accettando la sua sorte, viene rinchiuso per sicurezza in una cella d'isolamento. Ai personaggi non verrà consentito di parlare con lui, ma se insistono, potranno farlo solo in presenza delle guardie.

Infatti, ufficialmente, Guin Fayr è stato catturato e condannato per furto di bestiame.

4.7 Arthur Darn - Oste del Merlo Bianco

Fratello di Lena, non si è mai sposato e porta avanti da solo la locanda con discreto successo. E' calvo con qualche capello bianco di corporatura robusta, ma non molto alto.

E' l'ideatore del piano di emergenza per evitare di sacrificare un abitante del villaggio ed è sempre lui che droga i personaggi la sera del loro arrivo.

La droga la tiene ben nascosta e senza un'accurata perquisizione da parte dei personaggi sarà impossibile trovarla.

4.8 Domir Hansek - Macellaio

Fratello di Berta, la fruttivendola, ha ereditato il negozio dai genitori. Se interrogato sui furti Domir non saprà dire nulla, specie se i PG saranno accompagnati dalle guardie. Domir comunque non nasconderà ai PG il fatto di volersene andare da Riles per mettere su famiglia da qualche altra parte: infatti nonostante la sua attività non renda male, non vede di buon occhio lo strapotere delle due famiglie.

4.9 Berta Hansek - Fruttivendola

Sorella di Domir, il macellaio, ha ereditato il negozio dai genitori. Berta non ha dubbi che i furti siano stati compiuti da esterni al villaggio, magari nemici che i PG si son portati dietro dalla città. Non sospetterà mai dei propri compaesani.

4.10 Kama - la sarta

Una vecchia signora, molto religiosa e molto brava con le stoffe. Il suo lavoro è far in modo che tutti abbiano da vestire. Inoltre lavora anche il cuoio e fa scarpe e stivali per tutti. Anche lei è molto legata alle tradizioni e alla religione e quindi non può sospettare dei paesani.

4.11 Mr. Jack - il fabbro

E' un uomo piuttosto robusto, appassionato di armi e armature. Doveva diventare una guardia del villaggio, ma è rimasto zoppo 15 anni fa dopo una brutta caduta da cavallo. Così ha iniziato ad aiutare il padre fabbro pure lui.

4.12 Ardyn Morres - Sacerdote

Sacerdote di Dyn, appartiene al Culto ma non gli piace. Tuttavia essendo cresciuto al villaggio ha fatto sue alcune tradizioni come quella del rito: ha fatto quindi rientrare il rito nel volere di Dyn sistemando la questione morale. Lui crede fermamente nel rito come una cosa che deve compiersi e pensa che i sacrificati siano effettivamente dei salvatori.

Magro, dai lineamenti secchi ha una folta capigliatura bianca e un naso piuttosto pronunciato.

4.13 Toma, Otis e Perla - i monaci di clausura

Se entreranno nel monastero di clausura di nascosto, i PG potrebbero trovarsi a dover parlare con Toma, Otis e Perla, tre ragazzini di 16, 14 e 12 anni. Tutti e tre sono convinti di essere figli di Zutra e di avere una missione da compiere e racconteranno di pregare ogni giorno per la guarigione di Fariel, il loro fratello ammalato e per questo uscito dal monastero.

Toma e Otis non ricordano molto del loro passato se non quello di essere cresciuti al villaggio. Perla invece se invitata a sforzarsi, ricorderà di essere stata in una grande città quando era piccola. Ma nient'altro.

4.14 Altri personaggi

Gli altri abitanti del paese faranno da contorno alle vicende. Chiaramente qualche PNG al volo potrebbe aiutare i PNG principali in svariate situazioni.

In generale comunque non sapranno nulla del furto se non di evitare di dare informazioni ai forestieri. Al limite potrebbero parlare dell'uomo recluso, del quale sanno solo la versione ufficiale, o del monaco di clausura morto.

Capitolo 5

Schede PNG

Riportiamo di seguito le schede riassuntive delle 4 guardie.

5.1 Dartar

Umano, Maschio, 27 anni

HP: 84 **BD:** +3 **Movimento:** 12

Intelligenza: 10 - **TS INT:** 5 [15]
Destrezza: 16 - **TS INT:** 5 [21]
Costituzione: 15 - **TS INT:** 5 [20]
Empatia: 12 - **TS INT:** 4 [16]
Tecnica: 10

Abilità Speciali

Sesto Senso: 3
Solidità : 3

Abilità Comuni

Ambidestria: 6 [22]
Percezione: 6 [18]
Schivare: 6 [22]
Forza: 5 [20]
Sentire Rumori: 5 [15]
Intimorire: 4 [16]

Armi

Spada Lunga: 6 [22] **Danno:** 2d6 + 6
Attacchi Multipli: [22][22] oppure [21][20][20]

5.2 Arlen

Umano, Femmina, 27 anni

HP: 65 **BD:** +2 **Movimento:** 12

Intelligenza: 13 - **TS INT:** 5 [18]
Destrezza: 16 - **TS INT:** 5 [21]
Costituzione: 13 - **TS INT:** 4 [17]
Empatia: 11 - **TS INT:** 4 [15]
Tecnica: 10

Abilità Speciali

Attacco Accurato: 3
Freddezza: 2

Abilità Comuni

Schivare: 5 [21] **Schivate:** [21][19]
Nascondersi: 5 [18]
Forza: 4 [17]
Furtività : 4 [20]

Armi

Arco Lungo: 5 [21] **Danno:** 3d6 + 5
Balestra Leggera: 4 [20] **Danno:** 2d8 + 5
Daga: 2 [18] **Danno:** 2d4 + 4

5.3 Mansto

Umano, Maschio, 27 anni

HP: 65 **BD:** +2 **Movimento:** 10

Intelligenza: 15 - **TS INT:** 5 [20]
Destrezza: 12 - **TS INT:** 5 [17]
Costituzione: 13 - **TS INT:** 5 [18]
Empatia: 10 - **TS INT:** 4 [14]
Tecnica: 13

Abilità Speciali

Freddezza: 6

Abilità Comuni

Trappole: 8 [21]
Forza: 7 [20]
Schivare: 7 [19] **Schivate:** [20][19][18]

Armi

Ascia da Battaglia: 6 [18] **Danno:** 2d8 + 7

5.4 Agatos Darn

Umano, Maschio, 26 anni

HP: 70 **BD:** +2 **Mana:** 10 **Spirito:** 10 **Movimento:** 11

Intelligenza: 11 - **TS INT:** 1 [12]
Destrezza: 14 - **TS INT:** 1 [15]
Costituzione: 14 - **TS INT:** 1 [15]
Empatia: 14 - **TS INT:** 1 [15]
Tecnica: 10

Abilità Speciali

Sesto Senso: 6

Abilità Comuni

Leggere e Scrivere: 10 [21]
Cultura Generale: 9 [20]
Forza: 5 [19]
Carisma: 5 [19]
Percezione: 5 [19]
Schivare: 5 [19]
Sentire Rumori: 5 [16]

Cercare: 4 [15]

Religione: 3 [14]

Lottare: 2 [16]

Armi

Sciabola: 6 [20] **Danno:** 2d4 + 6 **Attacchi:** [20][19] oppure [19][18][15]

Indice

1	Prima di iniziare	3
1.1	Prerequisiti per giocare l'avventura	3
1.2	Consiglio per il Master	3
1.3	Cosa avviene abitualmente nel villaggio	3
1.4	La gente di Riles	4
1.5	Qualcosa va storto	4
1.6	Coinvolgere i personaggi	4
1.7	Finire l'avventura	4
2	Trama	5
2.1	Situazione iniziale	5
2.1.1	Accoglienza al villaggio	5
2.2	Primo Giorno	5
2.2.1	Serata al Merlo Bianco	5
2.2.2	Durante la notte	6
2.3	Secondo giorno	6
2.3.1	Movimenti dei Cospiratori	6
2.3.2	Movimento della merce rubata	6
2.3.3	Risveglio sonnolento	6
2.3.4	Sospetti e indagini	6
2.3.5	Sviamento delle indagini	7
2.3.6	Il recluso	7
2.3.7	I monaci di clausura	7
2.4	Terzo giorno	7
2.4.1	Costruzione della trappola	7
2.4.2	L'inganno	7
2.4.3	Possibile battaglia	7
2.4.4	Il rito	7
2.5	Indizi	8
2.5.1	La droga	8
2.5.2	Chiacchiere nel villaggio	8
2.5.3	Biblioteca segreta del tempio	8
2.5.4	La grotta dell'eremita (opzionale)	8
2.6	Piani di emergenza	8
2.6.1	Isolamento di un PG	8
2.6.2	Individuazione del più pericoloso	8
2.6.3	Aiuto imprevisto	9
2.6.4	Via di fuga	9
3	Il villaggio di Riles	10
3.1	Stazione di posta	10
3.2	Locanda del Merlo Bianco	10
3.3	Tempio di Clausura	10
3.4	Tempio di Preghiera	10
3.5	Casa dei Feller e casa dei Darn	10
3.6	Esercizi commerciali	11
3.7	Cimitero	11
3.8	Magazzini	11
3.9	Fattoria dei Feller	11

4	Personaggi Non Giocanti	12
4.1	Morius Feller - Borgomastro - Capofamiglia Feller	12
4.2	Lena Darn - Consigliere - Matrona Darn	12
4.3	Korbat - Capo delle Guardie	12
4.4	Agatos Darn - Guardia dei magazzini	12
4.5	Le altre guardie	12
4.6	Guin Fayr - il recluso	13
4.7	Arthur Darn - Oste del Merlo Bianco	13
4.8	Domir Hansek - Macellaio	13
4.9	Berta Hansek - Fruttivendola	13
4.10	Kama - la sarta	13
4.11	Mr. Jack - il fabbro	13
4.12	Ardyn Morres - Sacerdote	13
4.13	Toma, Otis e Perla - i monaci di clausura	14
4.14	Altri personaggi	14
5	Schede PNG	15
5.1	Dartar	15
5.2	Arlen	15
5.3	Mansto	16
5.4	Agatos Darn	16