

ALEATOR ADVENTURES

OMICIDIO AL PORTO

UN'AVVENTURA PER 3-5 PERSONAGGI DI LIVELLO 3

ANDREA MANCINI, NICOLA ROSSETTO, SIMONE DA ROS

STORIA

Un doppelganger ha puntato un nobile per sostituirlo e godersi per un po' la sua ricchezza. Il modus operandi del mostro è di rapire la vittima ed interrogarla per alcuni giorni, poi ucciderla e prenderne il posto. Un gruppo di avventurieri è sulle tracce del doppelganger, sa che è in città e che è stato visto nel quartiere residenziale (povero, non nobiliare).

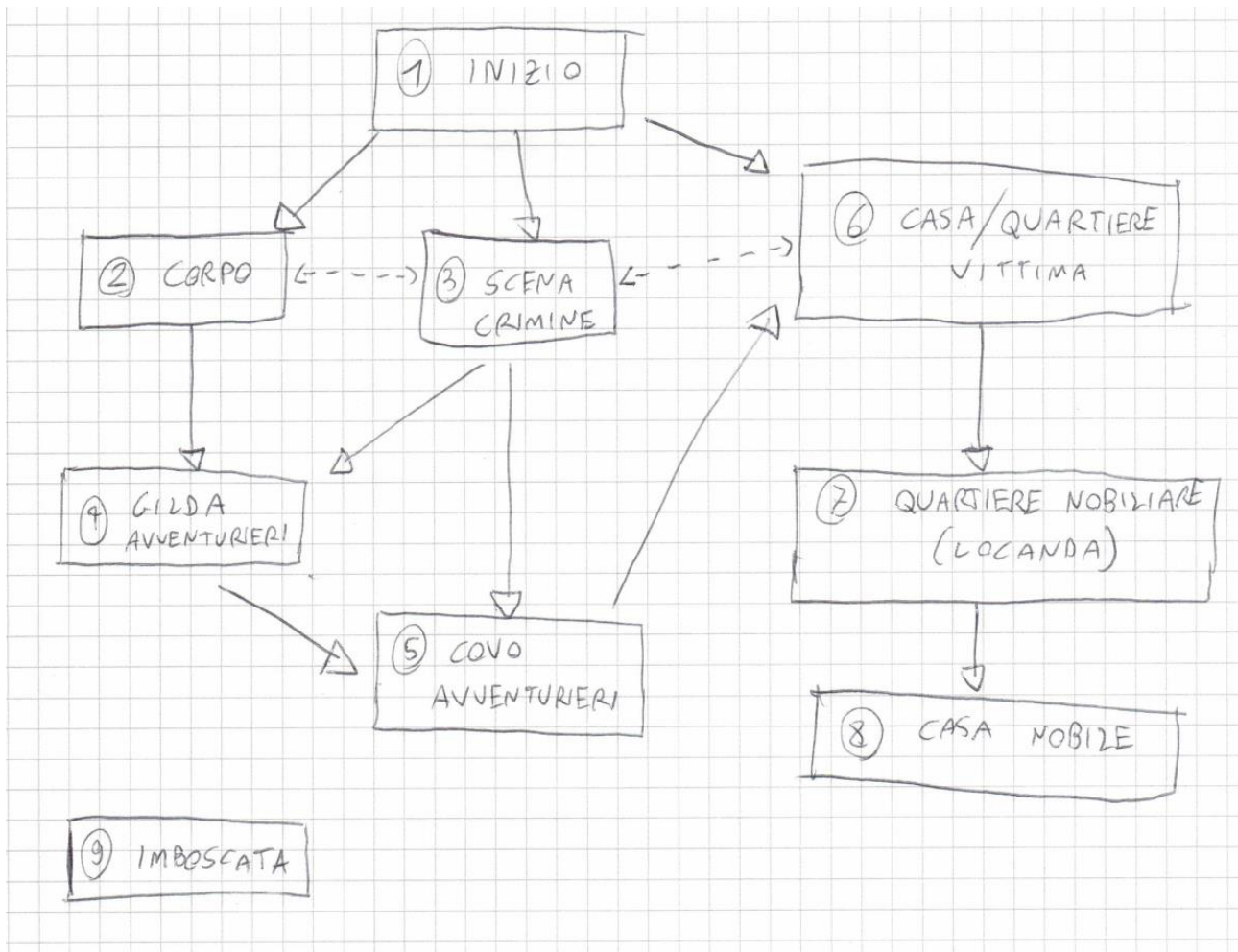
Il doppelganger segue un popolano, un certo Boris, che deve avere un "colloquio" per essere assunto nella casa del nobile in questione. Boris non dice a nessuno di questo colloquio (per non creare aspettative) tranne al suo amico Thomas Hoston (la vittima) che lo accompagna. Alloggiano alla locanda La Ruota. Il doppelganger rapisce Boris, ne prende il posto, fa il colloquio al posto suo e viene assunto. Torna alla locanda e dice a Thomas che il nobile vuole fare un periodo di prova di 1 settimana (in modo da avere il tempo di interrogare il vero Boris). Thomas ci casca e aspetta. Dopo una settimana, il doppelganger uccide Boris e torna a casa con la Thomas, continuando di giorno a lavorare presso il nobile (studiando il modo migliore per prenderne il posto).

Il gruppo di avventurieri viene a sapere che Thomas è sparito per una settimana e che abita nel quartiere residenziale, quindi salta alle conclusioni e tende un agguato a Thomas, che muore sul colpo. Resosi conto dell'errore, gli avventurieri vanno nel panico e scappano a nascondersi in un covo "segreto" nelle fogne della città. Intanto il doppelganger pensa che l'omicidio sia scollegato a lui e non si preoccupa.

I PG vengono assoldati per risolvere il caso: Thomas aveva pochi amici, ma era ben voluto da tutti. Inoltre non è stato derubato, quindi non si capisce il movente. Indagini (vedi Scene). Se arrivano al quartiere nobiliare, il doppelganger comincia a preoccuparsi e passa all'azione (Scena 9).

Se i PG fanno il minimo indispensabile (arrestano/uccidono gli avventurieri e ignorano il doppelganger), il nobile viene sostituito dopo un paio di settimane, e dopo 2-3 mesi passati a sperperare le proprie ricchezze sparisce nel nulla. Se scoprono il doppelganger e avvisano il nobile, possono affrontarlo o direttamente chiamare le guardie.

STRUTTURA DELL'AVVENTURA



NOTA REGOLISTICA: TIRA QUELLO COL MODIFICATORE PIU' ALTO. SE SIA CHI TIRA CHE CHI AIUTA HA COMPETENZA, IL TIRO E' CON VANTAGGIO.

Scena 1 – Funzionario della gilda Aleator

I personaggi iniziano presso la sede cittadina della gilda, un palazzo molto grande con una pluralità di stanze e una fornita armeria.

Si inizia di fronte al funzionario Keif Sibaril, il quale spiega che:

- Un uomo di nome Thomas Hoston è stato trovato assassinato nella zona del porto, dove lavorava.
- I suoi vicini di casa ed amici del quartiere residenziale dove abitava hanno fatto una colletta per assoldare la gilda, convinti che le guardie avrebbero fatto poco e niente per scoprire chi lo ha ucciso.
- Il corpo della vittima è stato portato al tempio del Monatto, presso il quartiere sacro.
- La ricompensa offerta è di 1.000 monete d'oro.

Scena 2 – Il corpo (quartiere sacro)

- Il corpo di **Thomas Hoston** è stato portato presso il tempio del Monatto, nel quartiere sacro. Il tempio si trova al centro del principale cimitero della città.

Il tempio è una struttura imponente, che ricorda molto una cattedrale gotica. E' usanza dei più devoti fedeli del monatto disporre nel proprio testamento affinché il proprio teschio sia offerto al dio, per decorare la facciata del tempio, sicché l'intera cattedrale è piena di teschi incastonati nelle pareti (trivia: poiché il clero del tempio dispone anche dei corpi dei morti senza famiglia, degli sconosciuti e degli stranieri, non sempre questi teschi sono stati lasciati volontariamente).

Le atmosfere sono tetre, ed i prelati indossano tutti un saio nero con un cappuccio calato sul volto. Molti di loro hanno fatto voto di silenzio, quindi gli avventurieri faticano a trovare qualcuno che risponda alle loro domande.

- Il corpo della vittima presenta alcuni indizi:
 - La vittima è stata uccisa con un singolo quadrello in pieno petto, che lo ha colpito al cuore, uccidendolo sul colpo.

- La precisione del colpo lascia intendere che si tratti di un professionista.

Il quadrello, per sia arrivato con precisione a fare il proprio dovere, non è penetrato molto in profondità, segno che:

- **INT (INDAGARE) CD 10:** Il colpo è stato sparato da una media distanza (ulteriore segno dell'abilità del tiratore, che dev'essere un ottimo balestriere).
 - **INT (INDAGARE) CD 15:** Il colpo è stato sparato comunque da una balestra a scarsa tensione, poco potente, probabilmente a una mano. Poiché la potenza delle balestre di solito è direttamente proporzionale alla forza di chi le usa, il tiratore non doveva essere molto forte.
- Quando hanno finito di esaminare il corpo, il prete del Monatto mostra, senza dire una parola, anche un vassoio di metallo su cui è appoggiata l'arma del delitto, un quadrello:
 - Il quadrello è leggero ha una lavorazione particolare: la punta è piuttosto lunga ed affusolata, ed in fondo ha delle piume nere, probabilmente di corvo.
 - **SAG (INTUIZIONE) CD 10:** Una lavorazione così atipica sembra un marchio di fabbrica. Probabilmente cercando tra gli armaioli della città potrebbe essere possibile risalire al creatore, e forse al cliente che lo ha commissionato.
 - **SAG (INTUIZIONE) CD 15:** E' strano che l'assassino non abbia recuperato il quadrello per cancellare ogni traccia, probabilmente ha dovuto muoversi in fretta, o qualcosa non è andato secondo i suoi piani.

- **SAG (INTUIZIONE) CD 20:** Per un professionista, un quadrello dalla fattura riconoscibile è sicuramente una finezza inutile. A meno che non serva come “firma” dei propri omicidi: un vezzo in cui indulgono spesso i cacciatori di taglie.

Indagando sull’arma del delitto, il gruppo può risalire facilmente (chiedendo ad un qualsiasi armaiolo o esperto d’armi) all’armaiolo che l’ha forgiata, un nano di nome **Roven Steelstead**, che gestisce una fucina nel quartiere mercantile. Roven riconosce subito il quadrello dalla descrizione (un lavoro su commissione che ha fatto di recente) e ricorda chi ne ha commissionati una partita: una giovane avventuriera di nome **Gilly Williams**, nel quartiere delle mura.

- Sul corpo, nel taccuino, una ricevuta di pagamento per la locanda “La Ruota” del quartiere nobiliare.
- A questo livello nessuno è in grado di usare una magia di terzo livello, ma se a qualcuno venisse in mente l’incantesimo “**Parlare con i morti**”, i chierici di più alto livello del tempio sono in grado di lanciarlo. Tuttavia ad un prezzo: chiedono l’impegno scritto alla donazione del teschio di uno degli avventurieri, quando sarà morto. Possono essere convinti ad accettare anche i teschi dei colpevoli (**CAR (PERSUASIONE) CD 15**). In caso venga usato l’incantesimo, Thomas non ha idea di come sia morto o perché. Può però dare informazioni sugli ultimi giorni di vita se gli avventurieri fanno le domande giuste.

Scena 3 – La scena del crimine (quartiere del porto fluviale)

- L’omicidio si è svolto in un vicolo di passaggio tra due strade nella zona del porto. Sui due lati vi sono quattro edifici piuttosto grandi, dei magazzini, sicché il vicolo è discretamente lungo e non vi si affaccia nessuna finestra. Il vicolo funge da deposito per la spazzatura di diversi esercizi commerciali nei paraggi, sicché è ingombro. Insomma, il luogo ideale per un agguato.
- La macchia di sangue del cadavere è ancora lì, nessuno si è dato la briga di pulirla. Il sangue è secco, ed il terreno non è impermeabile, ma evidentemente qualcuno lo ha calpestato quando era ancora liquido perché ci sono delle impronte.
 - Le impronte appartengono a più persone.
 - **INT (INDAGARE)CD 10:** C’erano sicuramente almeno due uomini. Uno dei due più pesante dell’altro.
 - **INT (INDAGARE)CD 15:** C’era anche una donna, un set d’impronte si confonde con quello di uno dei due uomini, ma gli stivali sono più piccoli e più affusolati.
 - **INT (INDAGARE)CD 20:** Molto leggera, c’è anche l’impronta di un halfling o uno gnomo, che non sembra essersi avvicinato/a molto al cadavere (per questo motivo, c’è solo un’impronta parziale dentro l’impronta di uno dei due uomini).

- Esaminandolo il vicolo, il gruppo si imbatte presto in un potenziale testimone: un vecchio gatto spelacchiato, dal mantello grigio e con qualche cicatrice in vista. Si chiama **LISCA** ed è la mascotte di quella zona: dalla taverna poco vicina gli avventori gli portano ogni tanto i loro avanzi.
 - Se gli avventurieri riescono in qualche modo a parlare con Lisca, lui è felice di collaborare (chiede in cambio del pesce, facilmente acquistabile in questa zona). Rivela di aver visto quattro tizi nascondersi e tendere un agguato alla vittima. Un uomo alto con una spada, una donna dai capelli rossi con una balestra, un nano con una pesante mazza ed una piccola halfling bionda. La rossa ha sparato alla vittima e gli altri la hanno subito circondata per assicurarsi che fosse morta. Poi però hanno iniziato a litigare e se la sono data a gambe.

Nota: lisca non si lascia prendere in braccio facilmente. Se qualcuno ci prova, reagisce attaccandolo e, se non desiste, scappando. Inseguirlo è una prova di **DES (ACROBAZIA O ATLETICA) CD 20**.
- Poco lontano dal vicolo, su uno dei due lati, c'è una taverna. Presentandosi lì possono chiedere informazioni all'oste, un umano di nome Silvan Humber, che con un po' di reticenza può essere convinto a dire quello che sa:
 - La sera dell'omicidio, Thomas Hoston aveva cenato lì. Non era un cliente abituale, ma si fermava spesso a cenare alla locanda quando aveva da fare qualche lavoro nella zona del porto.
 - La stessa sera c'era un gruppo di avventurieri piuttosto giovani a cena da lui. Non capita spesso, quindi ne sa dare una descrizione.

Scena 4 – La Taverna del Giglio Incantato (quartiere delle mura)

- Con una descrizione di uno o più membri della banda di avventurieri che ha ucciso Thomas Hoston, è facile raccogliere informazioni e risalire alla locanda dove il gruppo si riunisce abitualmente: la Taverna del Giglio Incantato, nel quartiere delle mura.
- Qui il gruppo ha modo di scoprire qualche informazione sugli avventurieri. Ci sono vari personaggi che girano per la taverna:
 - **Sovil Shatterglass**: E' un uomo alto e allampanato, con capelli e barba bianchi, aria burbera, è impensierito perché non vede il figlio da giorni. Parlando con lui è possibile scoprire che:
 - Suo figlio Lance è un avventuriero. Assieme alla fidanzata Gilly, sua amica d'infanzia, si sono improvvisati cacciatori di taglie. La cosa lo amareggia perché sperava prendesse un giorno in mano l'attività di famiglia.
 - Da piccoli Lance e Gilly giocavano spesso nelle fogne, dove avevano un rifugio segreto. Poi si diffuse quella storia dell'alligatore e non gli permisero più di andarci.

Nota: Sovil si chiuderà a riccio se si insinua che suo figlio potrebbe essere coinvolto in un omicidio, e diventerà quasi impossibile raccogliere informazioni da lui. Di contro, promettergli di aiutarlo a ritrovare Lance lo renderà estremamente collaborativo.

- **Mara Simons:** Cameriera e coetanea di Lance e Gilly, è innamorata di Lance da qualche anno e non può vedere Gilly (coglierà ogni occasione per parlarne male). Sa che:
 - Lance ed il suo gruppo stavano seguendo una taglia per conto della locale gilda dei mercanti. Se gli avventurieri chiedono dettagli, Mara dice di non saperne molto.
 - Lance non si vede da un po'. L'ultima volta che era sparito così a lungo, si era nascosto per amoreggiare con Gilly nelle fogne. Mara, oltre ad essere furibonda per la gelosia, è preoccupata perché si dice che siano un luogo pericoloso ultimamente. Girano voci di un gigantesco coccodrillo.
- **Thomas Strong:** Un ragazzino mezz'elfo, non avrà più di 13 anni. E' un grande fan di Lance e vorrebbe unirsi alla sua banda di avventurieri. Lance gli ha promesso che potrà farlo quando sarà grande abbastanza. Sua madre ha una bottega lì vicino e lui passa molto tempo qui in locanda (Sovil e Lance sono affezionati a lui e lo lasciano fare, soprattutto di giorno). Conosce il nascondiglio segreto di Lance e Gilly. E' possibile convincerlo a rivelare dove si trova con una prova di **CAR (persuasione) o CAR (intimidire) a CD 15**. Thomas si raccomanda di stare lontano dall'acqua per quanto possibile, ed in particolar modo dai ponti. Gira voce ci sia un coccodrillo laggiù.

Trivia: chiunque parli del coccodrillo racconta una storia diversa e inverosimile. "Ho sentito che era il pet di un nobile che lo ha abbandonato lì quando è diventato troppo grosso". "Ho sentito che di notte risale le latrine e attacca le persone nel sonno". "Ho sentito che è una maledizione lanciata sulla città da un sacerdote della Pazza". E così via.

- Sulla bacheca degli annunci, tra un animale scomparso e la pubblicità di un istruttore di scherma, non c'è niente di veramente utile alle indagini.
- **INFORMAZIONE SCONOSCIUTA AI PIU':** Lance ha sentito un membro della gilda dei mercanti cercare di contrattare con alcuni funzionari di Aleator per eliminare un doppelganger. Pare che la creatura abbia preso il posto di un ricco mercante, prima di darsi alla macchia cercando una nuova identità, ed i colleghi e collaboratori della sua precedente vittima hanno scoperto l'inganno ed ora lo stanno cercando. Sentito della taglia (1.000gp) ha pensato di anticipare tutti andando a caccia della creatura con il suo gruppo.

Scena 5 – Il covo degli avventurieri



- Tesoro degli avventurieri:
 - 942 gold
 - 1237 silver
 - **Pigmenti Meravigliosi di Norzul** (Andrea), oppure **Lenti dello Charme** (Nicola), oppure **Periapt of Health** (Docci).
- Gli avventurieri sono quattro:
 - **Lance Shatterglass**: Guerriero umano (capo dei banditi, GS 2, pe 450, pagina 344 MM). Figlio del locandiere, è sempre stato più portato per la scherma che per gli affari, e così ha scelto la vita di avventuriero. Ha coinvolto nel suo sogno anche Gilly, sua amica d'infanzia ed attuale fidanzata, che ha però preso la cosa molto più seriamente di lui, ha tirato fuori un carattere da "dura" ed ora si atteggia da cacciatrice di taglie. E' il capo del gruppo. Cerca di non fare favoritismi tra i membri del gruppo, ma la sua relazione con l'intemperante Gilly lo mette spesso in una posizione difficile.
 - **Gilly Williams**: Ladra umana (spia, GS 1, pe 200, pagina 350 MM). Si è allenata duramente per diventare un'abile tiratrice con la sua fedele balestra, un regalo di Lance quando le ha chiesto di diventare un'avventuriera assieme a lui. E' molto innamorata di Lance, anche se non lo dà quasi mai a vedere. E' diventata estremamente abile, ma anche estremamente arrogante. E' convinta che il suo "fiuto" da cacciatrice di taglie non sbaglia mai, ed è stata lei ad insistere per tendere un agguato alla vittima anche se non avevano l'assoluta certezza si trattasse del doppelganger. Constatato l'errore, Kor e Laly le si sono rivoltati contro, mentre Lance cercava in qualche modo di difenderla.
 - **Kor Natterson**: Chierico nano (accolito, GS 1/2, pe 50, pagina 342 MM). Venera la Madre. Terzo membro ad essersi unito al gruppo, ha un'indole buona e generosa, ma è un sempliciotto. Ingenuamente, si è lasciato convincere da Lance che attaccare la vittima fosse la cosa migliore da fare, ed è andato in panico quando si sono accorti che non era il doppelganger.
 - **Laly Stormdancer**: Maga halfling (mago apprendista, GS 1/2, pe 50, pagina 204 Dragon Heist). Ultima ad unirsi al gruppo, è una maga apprendista di grande talento. Voleva prendersi tempo per assicurarsi che la vittima fosse quella giusta, ma Gilly ha fatto pressioni su Lance perché agissero subito. La cosa l'ha incredibilmente irritata, a maggior ragione quando la decisione si è rivelata essere errata.
- La conversazione avviene in una sola stanza, quindi è impossibile parlare agli avventurieri separatamente, a meno di non usare mezzi magici.
- E' relativamente facile dividere gli avventurieri. In particolare, Kor e Laly sono particolarmente inclini a riversare tutta la colpa su Gilly. Se si convince uno dei due a testimoniare contro di lei (**CAR**

(PERSUASIONE) CD 15 / CAR (INTIMIDIRE) CD 15) e Gilly lo sente, reagirà immediatamente attaccando l'ex compagno di squadra e gli avventurieri, e Lance, a malincuore, la spalleggerà.

- Il gruppo può essere convinto a consegnarsi alle autorità se si argomenta che, considerando che si tratta di un incidente, non verranno puniti in modo troppo grave (cosa palesemente falsa).
 - **CAR (INGANNO) CD 10:** Convincere Kor.
 - **CAR (INGANNO) CD 15:** Convincere Lance e Gilly.
 - **CAR (INGANNO) CD 20:** Convincere Laly.

Esito:

- Se non si convince nessuno, Gilly spazientita ed impaurita si getterà all'attacco degli avventurieri, trascinandosi (a malincuore) dietro il resto del gruppo.
- Se si convince solo Kor, le cose vanno esattamente nella stessa maniera, ma Kor non combatte, si mette in un angolo ed aspetta che lo scontro finisca cercando intanto di calmare i suoi compagni.
- Se si convincono Kor, Lance e Gilly, gli avventurieri seguiranno il gruppo senza troppe storie, ma Laly cercherà di fuggire alla prima occasione utile, lanciando su sé stessa invisibilità e gettandosi nel canale (è un'abile nuotatrice, approfitterà della corrente per scappare).
- Se si convincono tutti: GG.
- Se il gruppo lascia il nascondiglio minacciando di rivelare alla giustizia quello che hanno scoperto, l'intero gruppo di avventurieri, "riscaldato" da Gilly, attaccherà i nostri eroi. Se i PG dicono che non li denunceranno, gli avventurieri ci credono (senza tiri, indipendentemente che sia vero o meno). In ogni caso poco dopo Laly sparisce come sopra, quindi eventuali guardie chiamate in seguito non la trovano.

Scena 6 - Quartiere e casa vittima

- Quartiere di lavoratori, piuttosto povero
- Thomas Hoston conosciuto da tutti ma amico stretto di nessuno. Vive da solo
- Taverna "Il Tasso Nero" unica del quartiere, oste Nadarr Yarjerit (dragonborn bronzo).
 - Sa che Thomas era andato per qualche giorno nel quartiere nobiliare
- Vicina di casa Alina Dainan (umana, giovane)
 - Lo ha visto il giorno prima della morte, la ha aiutata a riparare un balcone che si era rotto
- Fabbro Orsik Ironfist (nano, mezza età)
 - Lo ha visto il giorno prima della morte, gli ha dato un cardine a credito
- Senzatetto Ramas Sepret (umano, vecchio)
 - Lo ha spesso aiutato dandogli del denaro, non lo vedeva da più di una settimana
- Fornaio Varis Helder (mezzelfo, sulla trentina apparente)

- Spesso Thomas gli faceva da garzone (pagato), non lo vede da più di una settimana ma lo aveva avvisato che sarebbe andato via per un po'
- La casa di Thomas è chiusa, possibile entrare scassinando la porta (CD 15) o sfondandola. Entrambe sono illegali, e salvo accordi pregressi la vicina chiama le guardie se nota qualcosa.
 - Dentro segni di abitazione normale
 - Casa piuttosto spoglia ma curata
 - Mensole semivuote, spicca un boccale di coccio (diverso da quelli di legno tipici del quartiere). Sotto c'è scritto "Alla prossima!" firmato da Callie Tealeaf. Nessuno nel quartiere la conosce ma boccali così sono cose da zone ricche.
- La madre di Boris, Zora Chernin, è abbastanza riservata e ha pochi contatti con i vicini.
 - Dice di aver visto Boris qualche giorno fa e che ora vive nel palazzo di Lord Starag.
 - Le sembrava leggermente diverso dal solito, come se avesse la mente occupata da pensieri, ma è comprensibile visto il nuovo, impegnativo, lavoro

Scena 7 - Quartiere nobiliare

- Quartiere molto ricco
- Varie locande/taverne
 - Taverna "La Corona", oste Carric Holimion (elfo)
 - Locanda "L'Oca d'Argento", locandiera Jalana Astorio (umana)
 - Taverna "La Fenice", ostessa Nemeia Creed (tiefling)
 - Locanda "La Rocca", locandiere Alberich Lutgehr (nano)
 - Locanda "La Ruota", locandiera Callie Tealeaf (halfpling). È l'unica non per nobili ma per i loro servitori (comunque raffinata)
 - Callie si ricorda bene di Thomas. È stato ospite per una settimana mentre aspettava che il suo amico Boris finisse il periodo di prova come cameriere per Lord Starag
 - Non ha più visto Boris

Scena 8 - Casa di Lord Starag

- Lord William Starag (umano, mezza età) - Conte
 - Se chiedono, dice che ha assunto Boris già dopo il primo colloquio, senza nessuna settimana di prova
 - Se portano indizi convincenti del fatto che sia un Doppelganger, chiede ai PG di fermarlo in modo che non fugga (chiamare le guardie lo allerterebbe)
- Moglie Lady Elle Starag, nessun figlio
- Tenuta molto grande, famiglia ricca ma non molto influente
- "Boris" lavora come cameriere

- Conferma che è stato una settimana in prova mentre Thomas lo aspettava alla Ruota
- Non lo ha più visto da allora, anche se ha sentito della sua morte
- Vari altri servitori
 - Il maggiordomo, Honos (umano), severo ma ha preso in simpatia “Boris”
 - Il valletto di Lord Starag, Lovis (mezzelfo), geloso della sua posizione
 - La dama di compagnia di Lady Starag, Alina (umana), gentile e premurosa
 - La capocuoca Portia (halfling), indaffarata e con poco tempo per i visitatori
 - Il giardiniere Henk (mezzorco), sempliciotto e amichevole, si lamenta che ultimamente la fossa dei rifiuti è invasa di topi più del solito
 - Dentro c'è nascosto il cadavere del vero Boris. Facoltativo incontro con tre sciame di topi (vedere i tempi).

Scena 9 - Attacco mercenari

- Gruppo assoldato dal doppelganger al momento appropriato
- Formato da 1 Bandit Captain, 1 Thug, 3 Bandit e 1 Acolyte (675 xp [x2 = 1350 xp], incontro difficile)
- Se i PG si dividono, una parte dei mercenari attacca uno dei gruppi (idealmente il più piccolo): 1 Thug + 2 Bandit + 1 Acolyte (200 xp [x2 = 400 xp], incontro difficile per 2 PG).
 - Se TPK, li lasciano per morti in strada, scappando prima che arrivino le guardie. A seconda dei TS contro morte, potrebbero sopravvivere.
 - Se lo scontro butta male, preferiscono fuggire e riunirsi al capo.
- Non sanno chi li ha assoldati. Possono fare una descrizione fisica (donna giovane, piuttosto mascolina e in buona forma fisica, di mezza altezza e con capelli neri corti), ma ovviamente non serve a niente. Sono stati pagati 500 gp (già spesi!) per fare il lavoro senza domande.