

## LA LUNGA NOTTE

Di B. Sidoti - Adattamento di R.Grassi

## Magia e Acciaio

Avventura di Livello 4



### Disclaimer

“La Lunga Notte” è un’avventura pronta per essere giocata da un numero di giocatori tra 4 e 6, ma ritengo che sia facilmente gestibile anche con un numero diverso di giocatori.

Colgo l’occasione per ringraziare Beniamino Sidoti, che mi ha gentilmente dato il permesso di riutilizzare “47, Morto che Parla”, che ho pesantemente utilizzato come base per sviluppare questa avventura. In pratica si tratta di un vero e proprio adattamento della sua avventura al mio sistema. Il sistema di gioco “Magia e Acciaio” è pubblicato qui:

<http://www.levity-rpg.net/magiaeacciaio>

Scaricate le schede dei personaggi dal sito o createne di personalizzate.



### Introduzione

L'avventura prende luogo a Theren, capitale della regione del Kyram, una ricca regione che, tuttavia, è stata recentemente sconvolta da alcuni grossi scandali, che coinvolgono una congrega segreta, nota come “Wereneth”.

Questa congrega, agendo nell’ombra, sta cercando di ottenere il potere esercitando la propria influenza a più livelli: quando é possibile in modo pulito, senza spargimenti di sangue. Altrimenti, con spargimenti di sangue, ma sempre facendo in modo che l’esistenza ed il nome della suddetta associazione restino segreti.

La segretezza della congrega e dei suoi membri é protetta in modo severissimo, e i fratelli iscritti alla medesima gilda non si conoscono l'un l'altro, dato che si incontrano solo con i volti coperti e si parlano per pseudonimi. La congrega ha obiettivi che vanno al di là di quelli di potere politico ed è legata alla adorazione di Nygrath.

I personaggi verranno coinvolti in un ruolo marginale, come mercenari, per scortare un importante mago a Theren. Durante la storia saranno tuttavia coinvolti in una serie di avvenimenti che li porteranno a dover agire per salvare la vita.

Fra le diverse malefatte compiute dalla congrega, sta l'assassinio di Menher Seth, un potente mercante di armi. Le indagini compiute sulla morte di Seth non hanno portato a niente e così il governatore ha chiesto la collaborazione di Vereat, un potente sacerdote negromante, che dovrà interrogare il morto per chiarire le cause della sua scomparsa. Si tratta di una pratica ‘estrema’ che non viene spesso utilizzata, ma che, vista l’importanza dell’ucciso, può essere utilizzata dal governatore per stabilire la verità.

I giocatori scorteranno Vereat in città e potranno iniziare a sospettare qualcosa. Davanti al giudice, Vereat farà parlare il morto (utilizzando congiuntamente Negromanzia e Persuasione), per far dire al cadavere quello che il mago ritiene opportuno: i presenti crederanno di assistere a un “j'accuse” dall'oltretomba, che porterà all'arresto di Leren, giovane esponente del governo cittadino.

Vereat ha commesso questo mediocre inganno perché spera in una preziosa ricompensa da parte della congrega dei Wereneth; ma l'unica ricompensa che gli arriverà sarà la morte; per assicurarsi che questo cadavere non parli, inoltre, gli verrà lanciato un altro incantesimo e gli verrà mozzata la lingua.

Vereat ha commesso questo mediocre inganno perché spera in una preziosa ricompensa da parte della congrega dei Wereneth; ma l'unica ricompensa che gli arriverà sarà la morte; per assicurarsi che questo cadavere non parli, inoltre, gli verrà lanciato un altro incantesimo e gli verrà mozzata la lingua.

La polizia, manovrata dai vertici, attribuirà questo delitto ai soci di Leren, e cercherà di coinvolgere anche gli avventurieri.

L'unica speranza é quella di reperire degli indizi che scagionino tutti, almeno quanto basta per lasciare il paese e aspettare tempi migliori!



## I Personaggi non giocanti

### Vereat

Vereat é un mago molto interessato al potere. Chiederà a tutti i PG le famiglie da cui vengono, informazioni sui personaggi che hanno conosciuto, ecc. Potrà sembrare anche solo un vizio da vecchio pettegolo, ma probabilmente é un modo di fare che Vereat si porta dietro e da cui spera sempre di ricavare informazioni per lui preziose.

Vereat dedica molto tempo allo studio della magia. Il che, per un negromante, é abbastanza fastidioso: i morti, come si sa, puzzano. E Vereat se ne porta sempre dietro un paio. Se gli avventurieri dovessero uccidere qualche nemico, insisterà perché "non glielo sciupino".

Vereat dedica molto tempo della sua

giornata a redigere una fitta corrispondenza con mezzo mondo. Per sicurezza, protegge tutte le lettere con degli incantesimi, in modo che risultino incomprensibili; se i PG proveranno a gettarci uno sguardo, ne caveranno solo un'impressione confusa: quello che capiscono é che sono lettere d'amore di un vecchio mago, anche se non si ricordano nessun passaggio piccante.

Vereat non spreca incantesimi. Mai. Cercherà di farsi amici gli avventurieri ma terrà sempre un po' le distanze.

### Myrin

Myrin è uno dei consiglieri anziani del governo di Theren. E' ambizioso e da qualche tempo ha costituito la congrega dei Wereneth che è anche una setta dell'antica divinità di Nygrath.

### Leren

Leren è un giovane notevole del governo di Theren. E' irruente, focoso e si espone facilmente. E' questo il motivo per cui Myrin lo individua come capo

espiatorio per farlo condannare.

### Irehen

Irehen è il sacerdote di Theoroth. Non brilla certo per iniziativa, probabilmente a causa della sua età. Tutto quello che desidera è professare la sua fede per Theoroth senza doversi trovare coinvolto in affari pericolosi.

### Rehen

Rehen è un affiliato della Wereneth che aiuterà Myrin in questa avventura. E' una persona spregiudicata e pronta a tutto pur di aiutare il suo capo congrega.



## L'avventura

### Parte I: Sulla strada per Theren

Durante la prima fase dell'avventura, i personaggi dovranno scortare Vereat nel viaggio che lo porta in città. Avranno tutti dei cavalli, mentre il mago viaggerà nel suo carro personale, corazzato e difeso contro il fuoco.

Vereat é davvero molto potente. Se serve dimostrarlo, trovate un'occasione. Vereat, inoltre, non gradisce visite nel proprio carro. Per nessun motivo.

Dopo qualche giorno di cammino, la compagnia sarà vittima di un'imboscata da parte di un gruppetto di combattenti molto ben agguerriti (in numero doppio ai componenti della compagnia, in parte armati di spade, in parte di arco e frecce; sono tutti a cavallo).

L'agguato si rivolgerà anzitutto contro i PG, che verranno assaliti con le spade, mentre gli arcieri



scaricheranno un nugolo di frecce contro il carro del mago, che rimbalzeranno tutte. Lo scopo degli assalitori non é quello di uccidere, ma di impegnare tutta la scorta in un combattimento, mentre gli arcieri scoraggeranno i PG dall'avvicinarsi al mago. Quando saranno sicuri di trovare il mago sveglio, lanceranno una freccia direttamente dentro il carro. Se gli avventurieri la intercetteranno (cosa difficile ma non impossibile: il narratore non dovrebbe incoraggiare questa risoluzione narrativa) troveranno un messaggio comprensibile solo a un personaggio capace di usare la magia: é una proposta di collaborazione da parte della Wereneth. In ogni caso sarà Vereat a pretendere la consegna del messaggio: non é il primo che gli arriva.

Una volta letto il messaggio, Vereat, da dentro il carro, scaglierà una sfera di luce molto potente contro gli assalitori; in realtà é un segnale convenuto, e questi scapperanno subito, abbandonando il campo di battaglia. Il narratore dovrà cercare di lasciare l'impressione che il mago li ha salvati.

- Se i PG le raccoglieranno, noteranno che alcune punte di freccia portano inciso un piccolissimo marchio: in città qualcuno potrà rivelare loro che si tratta del marchio di Menher Seth.
- Se venisse fatto qualche prigioniero, Vereat provvederà subito a incenerirlo prima di un eventuale interrogatorio, giustificando questo gesto così: "m'hanno fatto arrabbiare. Un mago deve dormire, la notte".
- Se sul campo dovesse rimanere qualche vittima, i personaggi noteranno che sulla spalla destra i loro aggressori sono tatuati, "marchiati" da un cerchio attraversato da una spada corta: é il segno della Wereneth, e nessuno saprà riconoscerlo (chi lo conosce

non é interessato a dare questa informazione).

- In ogni caso Vereat si rifiuterà di interrogare i cadaveri. "Un incantesimo del genere mi richiederebbe un giorno intero di riposo", sostiene.

Il giorno dopo, Vereat farà partire, fra le altre lettere protette, un pipistrello diretto a una delle sedi segrete della Wereneth, la casa del senatore Myrin (vedi oltre). Di solito, il mago usa dei piccioni viaggiatori, quindi la compagnia potrà notare questa stranezza. Parlando con le piante o con gli animali, sarà loro possibile ricostruire l'itinerario del pipistrello.



## Parte II: La città di Theren

La compagnia non subirà altri agguati durante il tragitto. Il comandante delle guardie Pyter Fresek li pagherà subito per il servizio svolto e, saputo dell'agguato, raddoppierà il compenso pattuito purché i PG continuino a difendere Vereat.

Il giorno seguente il loro arrivo si terrà il processo. I PG potranno esplorare la città, se vorranno.

Se qualcuno si fermerà a sorvegliare Vereat, non noterà niente di sospetto; il mago non uscirà di camera se non per una breve visita al cimitero (deformazione professionale), e non riceverà nessuno.

Theren non presenta particolari attrattive. Intorno al porto, si trova la solita fauna; i giocatori potranno ascoltare una divertente serie di ipotesi e teorie intorno all'omicidio di Menher Seth, tutte sbagliate. Qualcuno accennerà anche a un complotto, ovviamente, citando interessi "più grandi di noi" e rifiutandosi di dire altro.

I PG potranno cercare informazioni sul gruppo che li ha assaliti, e potranno risalire ai suddetti indizi. Tutti ipotizzeranno che si tratti di briganti, ma chie-

## LA LUNGA NOTTE

Di B. Sidoti - Adattamento di R.Grassi

## Magia e Acciaio

Avventura di Livello 4



dendo un po' di più, i PG scopriranno che i briganti della zona sono assai malvestiti, non scappano quando sono in superiorità numerica, e annunciano attacco e fuga con dei brevi segnali di corno.

Per tutta la durata dei loro itinerari, i PG saranno seguiti da uno o due membri della Wereneth, che li stanno sorvegliando cercando di non farsi notare.

Inoltre, uno sconosciuto (sempre un membro della Wereneth) li avvicinerà permetterli in guardia e per invitarli alla fuga; fra le altre cose, li esorterà a non dormire nel palazzo. Il personaggio si chiama Rehen, ed è noto sia alla polizia che agli osti come un piccolo malvivente uscito di recente dal giro dei ladri. Ovviamente la polizia e gli osti chiedono cose diverse per scuire informazioni.



### Parte III: Il processo

L'udienza si svolge in un piccolo teatro anatomico, usato dai medici e cerusici locali per assistere alle dissezioni di cadaveri; il corpo di Menher Seth è steso sul tavolo quando gli avventurieri scortano Vereat nell'aula.

Dall'altro lato, di fronte alla porta, stanno i notabili locali, capi del governo e della polizia, oltre a numerose guardie e a Irehen, il sacerdote di Theoroth, che è stato incaricato di controllare il rispetto dell'ortodossia.

Fra i notabili, c'è il giovane Leren, che è stato incaricato di fornire agli avventurieri le informazioni loro necessarie.

Il capo della polizia leggerà la descrizione del ritrovamento del cadavere di Menher Seth, chiuso in camera sua, teso nel rigor mortis ad indicare qualcuno, gli occhi spalancati. Nulla è sparito dalla ricca dimora, quindi si esclude che a commettere il delitto siano stati dei semplici ladri.

Il governatore interverrà brevemente per escludere il ricorso a questo barbaro interrogatorio in altre occasioni e per invocare su di sé il rispetto degli dei e della chiesa.

Il sacerdote Irehen si guarderà intorno nervosamente e rigirerà fra le proprie mani i lembi dei suoi abiti sacri.

Il mago lancerà il proprio incantesimo. Il cadavere inizierà a protestare. Il mago lo zittirà e gli imporrà il rispetto dell'uditorio; quindi gli ricorderà di avere diritto a tre domande. La prima è: "Sei stato ucciso da qualcuno che conoscevi?" Il cadavere mormorerà di sì. La seconda è: "E' qui in questa stanza?" Secondo sì. "Chi è stato?" Il cadavere sussulterà di sdegno (piccolo incantesimo di telecinesi, gestito a seconda dei gusti del narratore con una bacchetta, anello o altro da parte di Vereat), quindi indicherà Leren e dirà: "Leren, ed è

pronto ancora a tradire", quindi lascerà cadere le braccia e ricadrà in silenzio. Vereat fingerà di uscire dalla trance, e sverrà platealmente sulla sedia.

Irehen sta mormorando una preghiera: qualcosa gli dice che il cadavere non si è mai rianimato, ma non lo dirà a nessuno, a meno che non glielo chiedano esplicitamente gli avventurieri.

Seguirà un concitato arresto di Leren, con accuse gridate da tutte le parti, mentre Vereat (e gli avventurieri) verranno scortati fuori dell'aula, per essere riaccompagnati nelle proprie stanze. Se qualcuno si fermerà a sorvegliare Vereat, non noterà niente di sospetto; il mago non uscirà di camera se non per una breve visita al cimitero (deformazione professionale), e non riceverà nessuno.



### Parte IV: La morte di Vereat

La sera, alla cena offerta dai signori di Theren, Vereat tarderà a scendere.

Se gli avventurieri andranno a controllare cosa gli è successo, lo troveranno sul letto, trafitto con una delle armi del gruppo. Altrimenti, saranno le guardie del palazzo a trovarlo morto, e gli indizi a carico degli avventurieri saranno maggiori (che le guardie siano corrotte? I vostri giocatori non lo sapranno mai). In questo secondo caso, i giocatori non avranno la possibilità di controllare il cadavere del negromante.

Sul cadavere è stato lanciato un incantesimo di Silenzio Permanente, che potrà essere riconosciuto da un mago che abbia una qualsiasi forma di Individuazione del Magico, ma che richiede un mago molto potente per essere annullato.

A Vereat è stata mozzata la lingua. La Wereneth ha fatto la stessa cosa con il cadavere di Menher Seth, e mille altre volte quando voleva indicare che con la morte si era assicurata il silenzio.

Vereat ha ancora addosso l'anello/bacchetta o quello che è, di Telecinesi, usato durante la farsa del processo.

Nella stanza è sparito lo scrigno delle lettere del mago, il suo libro di incantesimi, mentre ogni altro avere di Vereat sarà ritrovato dalla magistratura inquirente.

### Parte V: Le prigionie

Di questa morte verranno accusati gli avventurieri. Una guardia asserirà di averli visti complottare con Leren, e altri testimoni seguiranno col tempo: i PG dovrebbero capire di stare rischiando la pena di morte.

La compagnia verrà privata di tutte le armi e armature, e dovrà trascorrere la notte in due celle diverse.

Il titolo di questa avventura si riferisce proprio alla notte in cui i personaggi rivivranno come flashback quanto successo finora.

Se non avranno altre idee valide per fuggire prima, succederanno le seguenti cose, nell'ordine:

- Il sacerdote Irehen verrà a confessare gli avventurieri. È il momento giusto per chiedergli cosa pensa del processo; se Irehen si fiderà dei PG li aiuterà ad uscire di cella e a investigare, sotto le mentite spoglie di frati (niente armi né armature, quindi). Irehen è anche convinto dell'innocenza di Leren.
- Leren verrà trascinato fuori dalla propria cella per ricevere una buona dose di frustate (il boia vuole approfittare dell'occasione); Leren griderà la propria innocenza e lascerà cadere un biglietto per gli avventurieri. Su questo biglietto (che sarà più o meno facile da raccogliere a seconda dei gusti del narratore) sarà indicato il simbolo della Wereneth e un indirizzo a cui indagare: è quello del consigliere Myrin.
- Rehen, lo sconosciuto che li ha incontrati in una taverna, riuscirà, travestito a infilarsi nelle carceri per liberarli e per dar loro le armi. Se i personaggi si fideranno di lui (ma perché dovrebbero?) li attirerà in una trappola dove troveranno la morte insieme a Leren; altrimenti avranno un'occasione per liberare Leren e scappare dal palazzo con qualche arma prelevata alle guardie e a Rehen stesso.





### Parte VI: La resa dei conti

La resa dei conti finale dovrebbe avvenire dentro la casa del consigliere Myrin, non distante dal palazzo, all'indirizzo fornito da Leren: se i personaggi vi si infileranno di nascosto, potranno trovare nelle cantine un passaggio segreto aperto (il resto della casa serve solo per fare perdere tempo: più tempo vi trascorreranno, più è facile che le guardie li raggiungano; Leren non vorrà entrare in questa casa).

Dentro le cantine i PG avranno occasione di fornirsi di olio, torce e qualche randello per supplire alla mancanza di armi.

Il passaggio segreto conduce in un piccolo tempio segreto, dedicato a Nygrath, nella cui anticamera il consigliere alleva due tigri (cercando di coprire i loro odori con varie essenze) e un grosso gatto nero. Quando gli avventurieri

entreranno, le tigri attaccheranno (ricordatevi che i PG sono privi di armi, molto probabilmente); Myrin resterà in disparte accarezzando il gatto, convinto di vincere.

Quando le cose si metteranno peggio per Myrin, il gatto scapperà su per la casa; Myrin lancerà quindi un sacchetto di polvere magica che nasconderà la propria fuga. Dentro il tempio si troveranno indizi sufficienti ad accusarlo di qualsiasi delitto.



### Parte VII: Epilogo

Il consigliere Myrin verrà accusato di tutti i delitti e di avere complottato; se lo inseguiranno, gli avventurieri potranno trovarlo la notte stessa, impiccato sotto un ponte con l'abito appesantito da pietre e con strani graffi sul collo e in tutta la faccia (e senza lingua). Il caso verrà archiviato come suicidio. Altri eventuali membri della Wereneth denunciati dai PG e arrestati troveranno il suicidio in cella: per Rehen è già pronta una tazza di caffè con un aroma speciale...

## LA LUNGA NOTTE

Di B. Sidoti - Adattamento di R.Grassi

## Magia e Acciaio

Avventura di Livello 4



### Magia e Acciaio

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Vereat	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura <b>4</b>	(Livello) d6 <b>23</b>	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Necromanzia		<b>M</b>
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	Attacco Psicico		<b>M</b>
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--		<b>M</b>
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore
<b>-2 PV</b> <b>0 PV</b>	<b>-1 PV</b> <b>0 PV</b>	<b>-1 PV</b> <b>-1 PV</b>	<b>0 PV</b> <b>-2 PV</b>
Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore		
<b>0 PV</b> <b>0 PV</b>	<b>0 PV</b> <b>-3 PV</b>	<b>0 PV</b> <b>-4 PV</b>	

### Magia e Acciaio

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Myrin	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura <b>4</b>	(Livello) d6 <b>20</b>	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Diplomazia		<b>M</b>
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	Conoscenza dei luoghi		<b>M</b>
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--		<b>M</b>
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore
<b>-3 PV</b> <b>0 PV</b>	<b>-2 PV</b> <b>0 PV</b>	<b>-1 PV</b> <b>-1 PV</b>	<b>-1 PV</b> <b>-1 PV</b>
Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore		
<b>0 PV</b> <b>0 PV</b>	<b>0 PV</b> <b>-2 PV</b>	<b>0 PV</b> <b>-3 PV</b>	

### Magia e Acciaio

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Leren	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura <b>3</b>	(Livello) d6 <b>14</b>	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Altruismo		<b>M</b>
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	--		<b>M</b>
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--		<b>M</b>
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore
<b>-4 PV</b> <b>0 PV</b>	<b>-3 PV</b> <b>0 PV</b>	<b>-2 PV</b> <b>-1 PV</b>	<b>-1 PV</b> <b>-1 PV</b>
Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore		
<b>0 PV</b> <b>0 PV</b>	<b>0 PV</b> <b>-2 PV</b>	<b>0 PV</b> <b>-2 PV</b>	

### Magia e Acciaio

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Ireheh	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura <b>4</b>	(Livello) d6 <b>15</b>	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Devozione		<b>M</b>
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	Difesa Magica		<b>M</b>
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--		<b>M</b>
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore
<b>-5 PV</b> <b>0 PV</b>	<b>-4 PV</b> <b>0 PV</b>	<b>-3 PV</b> <b>-1 PV</b>	<b>-1 PV</b> <b>-2 PV</b>
Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore		
<b>0 PV</b> <b>0 PV</b>	<b>0 PV</b> <b>-3 PV</b>	<b>0 PV</b> <b>-4 PV</b>	

### Magia e Acciaio

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Rehen	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura <b>4</b>	(Livello) d6 <b>22</b>	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Fedeltà		<b>M</b>
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	Attacco Improvviso		<b>M</b>
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--		<b>M</b>
Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore
<b>-5 PV</b> <b>0 PV</b>	<b>-4 PV</b> <b>-1 PV</b>	<b>-3 PV</b> <b>-2 PV</b>	<b>-1 PV</b> <b>-3 PV</b>
Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore		
<b>0 PV</b> <b>0 PV</b>	<b>0 PV</b> <b>-4 PV</b>	<b>0 PV</b> <b>-5 PV</b>	