

FADING SUNS



Immunità Diplomatica

Avventura per Personaggi Principianti

Pandemonium non attrae solo i disperati, alla ricerca di qualsiasi opportunità di migliorare la propria esistenza, ma anche i potenti, alla ricerca di ulteriore potere tra le sue rovine. I personaggi possono far parte di uno di questi gruppi, ma i loro principali incontri durante "Immunità Diplomatica" proverranno da entrambe le parti. Sebbene siano al servizio di un potente nobile Hazat e interagiranno con le famiglie sovrane di Pandemonium, avranno anche modo di conoscere la vita condotta da alcuni dei più degenerati abitanti del pianeta.

Don Marchenko Catilla Arronto Justus, un conte Hazat, è appena arrivato su Pandemonium (forse sulla stessa astronave su cui si trovavano i personaggi) come rappresentante della propria casata. La sua posizione è solo temporanea; il suo ruolo principale è infatti quello di appurare quale minaccia (od opportunità) presenti l'appena scoperto pianeta Iver. A questo fine, intende incontrare coloro che si sono recati su Iver e magari finanziare una spedizione per proprio conto.

Sfortunatamente, numerose persone preferirebbero che non abbia l'occasione di portare a termine i suoi piani. I personaggi incontreranno alcune di queste persone subito dopo lo sbarco di Don Marchenko, e avranno l'occasione di incontrarne altre nel corso della settimana seguente. Qualcuno vuole Marchenko morto: forse più di una persona. Alcune persone si limitano a disprezzarlo, mentre altre lo vorrebbero uccidere. I giocatori hanno il divertente compito di scoprire chi siano quest'ultimi e di proteggere Marchenko da loro.

Non aspettatevi che il dramma dettategli tutti i modi per gestire le azioni che i giocatori vogliono far svolgere ai loro personaggi. L'unica cosa che potete aspettarvi dai giocatori è che facciano ciò che non vi aspettate da loro. "Immunità Diplomatica" dettaglia una serie di eventi che si svolgono nel corso di alcuni giorni. I personaggi possono persuadere

Marchenko a fare cose differenti, ma si tratta di una persona dalla forte volontà ed è difficile che cambi i propri piani senza un buon motivo. Fino a quando i personaggi lavoreranno per lui, dovranno seguire i suoi ordini.

Sommossa

A volte Pandemonium diventa un posto caldo. Certo, Pandemonium è di solito un posto caldo. Va bene, avete ragione voi: Pandemonium gronda sudore come se si trovasse in mezzo alla Fiamma Sacra stessa.

Il piccolo shuttle spaziale Fede di Ryko è atterrato proprio durante uno di questi giorni, uno tra i tanti giorni estremamente caldi in una lunga serie di giorni caldi. Il calore ha aiutato ad aggravare le condizioni di questo pianeta sovraffollato, e gli animi si sono riscaldati quanto la temperatura.

La cosa è particolarmente sentita allo spaziorpoto, dove le varie gilde hanno cominciato a litigare duramente su problemi territoriali e di impiego. L'Adunata e i Raschiatori si sono più volte scontrati, con entrambi i gruppi che desiderano un maggiore controllo sullo scarico e carico delle astronavi. Mentre i Funzionari e gli Aurighi di solito sono in grado di controllare queste tensioni, forze esterne gli stanno impedendo di riuscirci.

Lo scarico della Fede di Ryko diventa il centro della disputa e le cose non sembrano volgere al meglio. Si presenta una piccola banda di scaricatori Raschiatori e comincia a scaricare la nave, solo per trovarsi di fronte una banda dell'Adunata, impugnante delle carte che dimostrerebbero come il proprietario della nave abbia già ingaggiato loro. Mentre i passeggeri della nave osservano, entrambe le parti iniziano ad attrarre sostenitori, e gli animi a surriscaldarsi.

Non importa chi sia a scagliare il primo pugno, importa solo che accada. In pochi secondi, l'intera area portuale diviene preda della violenza, con 100 membri delle gilde

Convenzioni tipografiche

Tutti i moduli scaricabili dal sito www.fadingsuns.it a cura di Editori Folli srl condividono le convenzioni tipografiche usate nei manuali, soprattutto nei supplementi: il testo di ambientazione e descrizione è in un font con grazie come questo, quello relativo al d20 System e quindi sotto OGL è in un font a bastoncino come questa frase, quello relativo alle regole del Victory Point System ha un titolo in MAIUSCOLETTA.

Note generali

Per segnalazioni, richieste e ulteriore materiale relativo all'ambientazione di Fading Suns potete sempre fare riferimento al sito www.fadingsuns.it che verrà aggiornato almeno due volte al mese (e, in alcune sezioni, anche più spesso). Questo materiale è © Holistic Design Inc. ed Editori Folli srl ma ne viene concesso il permesso di stampa e diffusione purché in forma assolutamente congruente a quella scaricata dal sito (senza apportare modifiche).

che lottano, corrono e provocano quanta più confusione possibile. I personaggi potrebbero desiderare solamente di procurarsi una copertura. Chiunque riesca è immediatamente al sicuro. Chiunque fallisca rimane coinvolto nei combattimenti.

Naturalmente, il tumulto provocato dalla sommossa non è il solo pericolo. I personaggi possono notare cinque picchiatori dell'Adunata che si dirigono alle spalle di Don Marchenko. Se nessuno di loro li nota, allora la prima cosa che sentiranno saranno le urla dell'ambasciatore Hazat mentre un randello si abbatte sul suo cranio.

Fermare l'attacco non dovrebbe essere troppo difficile, ma scoprire chi lo ha pianificato sì. I cinque picchiatori credono che Don Marchenko sia il proprietario della nave (falso) che li ha raggriti ingaggiandoli e poi facendo svolgere il lavoro ai Raschiatori. La cosa deriva da una video conferenza tenuta nove giorni prima, in cui una figura sorprendentemente simile a Don Marchenko ingaggiò l'Adunata per scaricare la nave. Questi era, in verità, l'assassino che, utilizzando la video composizione, voleva far sembrare Don Marchenko il responsabile. Naturalmente, Don Marchenko in quel momento era sulla Fede di Ryko, nel sistema solare di Bastione, e non poteva assolutamente effettuare una simile chiamata. L'assassino aveva anche predisposto un comunicatore di alta qualità vicino l'area di atterraggio. Quando gli scaricatori dell'Adunata comparvero, riversò insulti sui Raschiatori, spingendo gli scaricatori alla violenza. L'incidente finisce per imbarazzare gravemente l'Adunata, che comunque mantiene parte dei suoi sospetti.

Regole d20 System

Durante la rissa: Ogni personaggio ha una possibilità di compiere una prova di Destrezza (CD 15) per raggiungere la salvezza dietro delle casse o altri carichi. Chi riesce è al sicuro. Chi fallisce si trova coinvolto in una mischia caotica con 100 persone che corrono da tutte le parti colpendo chiunque gli si pari davanti; vedere le statistiche dei Picchiatori alla fine del capitolo.

Notare i picchiatori di Don Marchenko: I personaggi devono riuscire una prova di Osservare (CD 15).

REGOLE VP SYSTEM

Durante la rissa: Ogni personaggio ha una possibilità di compiere una prova di Destrezza + Schivare per raggiungere la salvezza dietro delle casse o altri carichi. Chi riesce è al sicuro. Chi fallisce riceve 3d di danno ogni turno fino a quando non riesce a raggiungere una copertura. Il personaggio può continuare a Schivare per raggiungere la salvezza, e qualsiasi compagno voglia aiutarlo può farlo riuscendo una prova di Destrezza + Lottare.

Notare i picchiatori di Don Marchenko: I personaggi devono riuscire una prova di Percezione + Osservare.

I Piani di Don Marchenko

Don Marchenko intende muoversi con cautela. La sua principale responsabilità è evitare che la Casata Chauki di Iver rappresenti una minaccia per gli Hazat. Sua intenzione è di screditare qualsiasi rivendicazione che si tratti dell'originale Casata Chauki e, in caso di fallimento, trovare un modo per neutralizzarla. Il tutto potrebbe essere ottenuto tramite violenze, scomuniche da parte della Chiesa o, se possibile, richiudendo il portale di salto.

Intende iniziare il suo giro su Pandemonium con i normali obblighi sociali: visitare il Conte Enis Sharn, compiere un pellegrinaggio alla Cattedrale e far conoscenza delle principali autorità del pianeta. La sua mossa successiva sarà di prendere contatto con quegli individui che hanno avuto contatti con Iver. La lista comprende gli agenti di Enis Sharn, i pochi missionari della Chiesa che hanno raggiunto Iver, i contrabbandieri che hanno aperto piccole rotte commerciali tra lì e Pandemonium, e i tecnici che per primi hanno riattivato la rotta di salto.

Il giorno dopo la sommossa, nel primo pomeriggio ha intenzione di visitare il Conte Sharn per ottenere informazioni su Iver. Il Conte Sharn non gli dirà molto, ma gli indicherà numerosi mercanti del Fulcro che trafficano in reliquie di Iver. Don Marchenko spera di visitarli il giorno seguente per ottenere i nomi dei contrabbandieri che scambiano merci nelle Maletterre.

Coinvolgere i Personaggi

I gamemaster non dovrebbero avere molti problemi ad inserire i personaggi in questo dramma. Lo spaziorpoto di Pandemonium è uno dei posti più trafficati del pianeta, e chiunque ha ragione di trovarsi lì. Tutte le gilde conducono grossi affari nelle sue strutture, le casate nobiliari vengono a supervisionare i propri investimenti, e i sacerdoti a predicare alle ciurme spaziali, benedire navi e controllare i carichi alla ricerca di materiale eretico (o per tenersi il meglio per sé).

Se i personaggi non hanno legami permanenti con Pandemonium, potrebbero essere giunti qui con la stessa Fede di Ryko. Forse lavorano sulla nave o Don Marchenko li ha ingaggiati prima di arrivare sul pianeta. Se non hanno simili legami, Don Marchenko cercherà di ingaggiarli se sono intervenuti contro i picchiatori dell'Adunata. Si offre di ospitarli in una bella villa (un grosso lusso su Pandemonium) oltre che salari standard. Anche se i personaggi rifiutassero questa offerta, gli assassini li hanno visti in compagnia di Don Marchenko e potrebbero prendersela anche con loro.

La sua segreta speranza è quella di dimostrare che i sovrani di Iver hanno usurpato la vera Casata Chauki sul loro pianeta, dando così agli Hazat una qualche rivendicazione su quel mondo. Vorrebbe visitare egli stesso Iver, ma sa che in queste condizioni, un viaggio del genere porrebbe innumerevoli difficoltà. Forse una squadra di intrepidi esploratori potrebbe farlo per conto suo.

Fanatismo

Dopo essersi rilassati una notte nella villa su Pandemonium di Don Marchenko, Don Marchenko e i suoi nuovi amici si preparano a visitare il Conte Enis Sharn. Il capo stalliere prepara cavalli sufficienti per tutti, visto che questo è il metodo di viaggio preferito di Don Marchenko. Anche i personaggi senza l'abilità Cavalcare possono viaggiare in questo modo: purché non capiti nulla che disturbi i cavalli. La prima metà della cavalcata di un'ora è abbastanza piacevole, ma poi i personaggi possono notare rumori di una folla dietro un angolo.

Qualsiasi personaggio noti il vociare ha tempo per prepararsi prima che Frate Mizraim Reuss e i suoi devoti seguaci girino l'angolo. Si tratta di 50 fanatici anti-tecnologia del tipo più cocciuto, che impugnano randelli, torce e pietre con le quali distruggere qualsiasi tecnologia incontrino. Questi vigilanti non devono necessariamente assalire i personaggi. Don Marchenko non ha con sé nessun evidente oggetto tecnologico e lo ignoreranno. I personaggi d'altra parte...

Chiunque possieda un palese oggetto tecnologico (e qualsiasi alieno) si troverà vittima di una pioggia di pietre. Chiunque con palesi parti cibernetiche sarà vittima di attenzioni particolari, e cinque pazzi armati di randelli lo assaliranno (vedi le statistiche dei Picchiatori alla fine del capitolo). Questi tipi non dovrebbero essere troppo difficili da allontanare, ma dovrebbero fomentare la paranoia dei personaggi. Gli assassini non hanno nulla a che fare con Frate Mizraim e i suoi seguaci, ma i personaggi non hanno modo di saperlo. Questo falso indizio dovrebbe farli preoccupare.

Regole d20 System

Notare Frate Mizraim e i suoi seguaci: Prova di Ascoltare (CD 13). Chi la passa ha un round per prepararsi prima dell'incontro.

Rocce scagliate contro i personaggi con oggetti tecnologici (e alieni): Cinque per round, tiro per colpire con bonus di attacco base +1, 1d3 di danno.

REGOLE VP SYSTEM

Notare Frate Mizraim e i suoi seguaci: Prova di Percezione + Osservare. Chi la passa ha un turno per prepararsi prima dell'incontro.

Rocce scagliate contro i personaggi con oggetti tecnologici (e alieni): Cinque per turno, tiro per colpire 9 o meno, danno base 2d.

Cecchino

Quando i personaggi e Don Marchenko finalmente arriveranno al maniero di Enis Sharn, il proprietario del pianeta stesso verrà a riceverli. Aspettava da tempo di parlare con un così famoso combattente, e accetterà qualsiasi bizzarro seguito con cui si presenterà. Si scuserà anche per gli scontri in cui Don Marchenko è incappato (la sommossa allo spazioporto, i fanatici religiosi), sostenendo che Pandemonium sta vivendo un periodo turbolento.

Dopo un piacevole pomeriggio con il conte (durante il quale, personaggi intraprendenti possono apprendere molto sul pianeta), i cavalli verranno sellati e la compagnia si metterà di nuovo in marcia. Ci vorrà un'altra ora per tornare alla villa attraverso le strade crepuscolari del Fulcro. Il gruppo si troverà a soli 15 minuti da casa quando il cavallo di Marchenko si impennerà come se fosse stato colpito e inizierà a scaliare furiosamente. Un cecchino, sapendo che un nobile avrebbe uno scudo di energia, ha sparato un quadrello da balestra contro il cavallo. Il quadrello, coperto di un doloroso (ma non letale) veleno, ha fatto imbizzarrire la creatura. Sebbene Marchenko sia un abile cavallerizzo, ha ben poche speranze di mantenersi in sella di fronte ad una simile furia. I personaggi hanno poco tempo per risolvere la situazione prima che la bestia scaraventi Marchenko a terra. Sebbene il danno del disarcionamento probabilmente verrà assorbito dal suo scudo di energia, quello degli zoccoli del cavallo imbizzarrito potrebbe ferirlo.

I personaggi possono cercare di controllare il cavallo in ogni momento. Farlo allontanare sarà più difficile. Marchenko preferirebbe che riuscissero a riprenderne il controllo in un modo o nell'altro e non vuole assolutamente che venga fatto del male alla bestia. I personaggi dovrebbero decidersi tra il cercare il cecchino (che si trova in un edificio a quattro piani appena fuori la strada che porta alla villa) e proteggere Marchenko e il cavallo. Il cecchino ha scelto bene il posto della sua imboscata, assicurandosi un rapido accesso al tetto da cui può saltare di tetto in tetto fino a quando non raggiungerà una scala imboscata a diversi isolati di distanza. Una volta lì, scenderà a terra e raggiungerà i suoi compagni in un vicino barbiere.

Regole d20 System

Danni a Don Marchenko: 1d6 per la caduta a terra (probabilmente assorbiti dallo scudo di energia), 2d6 per essere travolto dagli zoccoli del cavallo imbizzarrito (1 volta per round finché i personaggi non l'avranno fermato in qualche modo).

Fermare il cavallo: I personaggi devono riuscire una prova di Addestrare Animali (CD 15) per calmare il cavallo, o una prova di Addestrare Animali (CD 20) per allontanarlo.

REGOLE VP SYSTEM

Danni a Don Marchenko: 9d per la caduta a terra (probabilmente assorbiti dallo scudo di energia), 5d per essere travolto dagli zoccoli del cavallo imbizzarrito (1 volta per turno finché i personaggi non l'avranno fermato in qualche modo).

Fermare il cavallo: I personaggi devono riuscire una prova di Destrezza + Conoscenza degli Animali per calmare il cavallo, o una prova di Forza + Impressionare per allontanarlo.

Il Medico

L'episodio scuote Marchenko, e una volta tornato alla villa manderà il ragazzo di servizio dal medico locale. Sebbene il medico locale abbia servito la comunità per la maggior parte della sua vita, tagliando i capelli e amputando arti, non è lui il gentiluomo che risponde alla chiamata di Marchenko. Il medico e la sua famiglia sono attualmente legati e imbavagliati nella propria casa, controllati da diversi picchiatori. Al suo posto è venuto Bitash il cecchino, con indosso gli abiti del medico. Curerà Marchenko il meglio che potrà, e potrà anche convincere qualsiasi personaggio che controlli il suo operato della sua veridicità. Se i personaggi fanno domande sul medico ai servitori della villa, diranno tutti di non averlo mai visto prima, sebbene assomigli al vecchio medico. Se interrogato, risponderà che il medico locale era via per rispondere ad un'altra chiamata quando il ragazzo di servizio è venuto a chiamarlo.

Prima di andarsene, darà a Marchenko un caldo tè alle erbe che lo aiuterà a riposare. Le erbe sono già state preparate con un veleno a lenta azione: uno che non entrerà in azione fino a tarda notte. A meno che i personaggi non intervengano, il medico prenderà un compenso di 1 fenice e tornerà al barbiere per radunare la sua banda e scomparire nel Fulcro.

Don Marchenko andrà a dormire 30 minuti dopo aver bevuto il tè, e il veleno inizierà ad agire poco dopo. Quando si sveglierà, con una fitta lancinante allo stomaco, gli rimarrà meno di un'ora da vivere. I personaggi potranno provare a curarlo con le loro abilità di guaritori. Se invece cercano il medico locale, lo troveranno a casa insieme alla guardia di polizia. Se i personaggi convincono le guardie a lasciarli parlare con il medico (dandogli 5 fenici), noteranno immediatamente che non è la persona che ha operato su Marchenko. Il vero medico gli dirà di essere stato tenuto prigioniero, anche se non sa da chi o perché. Correrà ad aiutare Marchenko, ma gli resteranno soltanto 30 minuti di tempo per salvarlo.

Anche la teurgia può aiutare Marchenko. I rituali di grado inferiore serviranno a rallentare il corso del veleno e diminuire il dolore provato da Marchenko, mentre solo un rituale di guarigione di grado superiore può completamente liberare il nobile dal veleno e farlo sentir meglio di quanto si sia sentito da anni.

Regole d20 System

Curare Marchenko con l'abilità Guarire: I personaggi devono accumulare 30 punti con le prove di Guarire (CD 20, sommare 1 punto per ogni punto ottenuto sopra la CD). Ogni prova richiede 10 minuti, quindi i personaggi possono effettuare sei prove per riuscire a salvarlo. I personaggi hanno bisogno di almeno una borsa del guaritore (nella villa c'è una borsa da chirurgo).

Intervento del medico: Il medico ha solo 30 minuti (tre prove) per salvare Marchenko. Il suo modificatore di Guarire è +15 (12 gradi e Sag +3).

Utilizzare la teurgia: Rivitalizzare servirà solo a rallentare il corso del veleno e diminuire il dolore. Per liberare Marchenko dal veleno bisogna utilizzare Rin vigorire (CD 20).

REGOLE VP SYSTEM

Curare Marchenko con l'abilità Medicina: I personaggi devono accumulare 10 punti vittoria con le prove di Intelligenza + Medicina. Ogni prova richiede 10 minuti, quindi i personaggi possono effettuare sei prove per riuscire a salvarlo. I personaggi hanno bisogno di una borsa da chirurgo (presente in villa).

Intervento del medico: Il medico ha solo 30 minuti (tre prove) per salvare Marchenko. La sua abilità Intelligenza + Medicina è 12.

Utilizzare la teurgia: Imposizione delle Mani o Purificare serviranno solo a rallentare il corso del veleno e diminuire il dolore. Per liberare Marchenko dal veleno bisogna utilizzare Ristorare o Mano Guaritrice di Sant'Amaltea.

L'Assalto

Se i personaggi riescono a salvare Marchenko, allora Bitash (il cecchino e falso medico) inizierà a sentirsi frustrato e farà un nuovo tentativo la notte seguente. Prenderà tempo avvicinandosi alla villa e avrà ingaggiato una dozzina di picchiatori per compiere un attacco frontale come distrazione. Quando i picchiatori cominceranno a ingaggiare i personaggi, egli intende introdursi nella villa e uccidere con le proprie mani Marchenko. Spera di riuscire a raggiungere Marchenko (che si trova ancora a letto a rimettersi dal veleno) e tagliargli la gola con il vibro-pugnale, che Bitash ha tra l'altro provveduto a intingere nel veleno.

Normalmente Marchenko potrebbe sconfiggere l'assassino da solo, ma eccettuate cure miracolose, il veleno lo ha ridotto veramente male. I personaggi che sono all'erta contro qualsiasi fonte di pericolo oltre i picchiatori possono riuscire a individuare Bitash. Naturalmente, se qualcuno è rimasto nella stanza di Marchenko, vedrà immediatamente Bitash quando entrerà dalla porta (o la finestra, se c'è una guardia alla porta).

Questo è l'ultimo attentato di Bitash alla vita di Marchenko. Se fallirà anche questa volta, cercherà la sua

finanziatrice per ottenere ulteriori istruzioni, solo per scoprire che non è in grado di ritrovarla. Se riesce, allora scomparirà per un po', restando per un anno ai margini del Fulcro. Se viene catturato, non ha intenzione di venire ucciso (o suicidarsi) e offrirà denaro (400 fenici) e informazioni in cambio della libertà.

Regole d20 System

Condizioni di Marchenko: Marchenko è ridotto a Costituzione 2 e 1 punto ferita a causa degli effetti del veleno.

Individuare Bitash intrufolarsi in casa: I personaggi devono riuscire una prova di Osservare o Ascoltare contro le prove di Muoversi Silenziosamente o Nascondersi di Bitash.

REGOLE VP SYSTEM

Condizioni di Marchenko: Marchenko è ridotto a Vitalità 1 e ha -10 a tutte le prove.

Individuare Bitash intrufolarsi in casa: I personaggi devono riuscire una prova di Percezione + Osservare contro la prova di Des + Furtività di Bitash.

Allora Chi È Stato?

Questo dramma tende ad assumere che la spia Kurgan Zulaykha Turakina (vedi il capitolo Arbitrare il Gioco in Fading Suns: d20) sia a capo dei tentativi di assassinio. La cortigiana ha cominciato a radunare un decente circolo di informatori e agenti nello spazio Hazat e non c'è voluto molto perché voci della cerca di Don Marchenko giungessero alle sue orecchie. Temendo che gli Hazat possano ottenere un altro pianeta le cui risorse impiegherebbero contro il califfato ha preso l'iniziativa per fermare la minaccia. Zulaykha Turakina lascerà il pianeta prima che i personaggi riescano a dedurre chi c'è dietro tutto, e potrebbe ricomparire più avanti per continuare a tormentarli (o ingaggiarli: chi sa come possono cambiare le alleanze?).

Questa però non è la sola possibilità. I Chauki di Iver vorrebbero rallentare la missione se ne venissero a conoscenza. All'inizio della sua carriera Don Marchenko è rimasto coinvolto in una serie di atrocità su Byzantium Secundus, e le famiglie colpite dalle sue azioni potrebbero volere vendetta. Gli psichici furiosi per il duro comportamento di Don Marchenko nella destituzione dei dervisci, più avanti nella sua carriera, potrebbero renderlo il bersaglio di vendette. Il lato opposto della vicenda è che fanatici religiosi potrebbero vedere la sua associazione con gli psichici come un grave peccato e renderlo un bersaglio come lezione per gli altri. Inoltre, i suoi stessi servitori potrebbero volerlo uccidere dato che il Don è noto per sedurre le loro spose. Infine, gli assassini potrebbero neppure avercela con Don Marchenko. Sperano invece, uccidendolo, di riuscire a imbarazzare il Conte Sharn e provare ai capi Decados che non è in grado di governare il pianeta. Il gamemaster può prendere qualsiasi approccio meglio si adatti al proprio stile.

E Poi?

Se i personaggi si mettono alla ricerca della dama che ha ingaggiato Bitash, non dovrebbero avere molta fortuna. Bitash non ha idea di come l'abbia rintracciato, ma si è dimostrata ben informata, elegante e ricca. Non ha parlato, comunicando invece tramite una vecchia macchina pensante portatile quando si sono incontrati alla Taverna di Hazred (un noto bar che si rivolge ad una clientela criminale). A meno che il gamemaster non voglia che i personaggi la incontrino, ella ha lasciato il pianeta: probabilmente per tornare più avanti a tormentare i personaggi.

Marchenko non è molto preoccupato. Sa che molte persone lo vorrebbero morto, e fermarne una non arresterà tutte le minacce contro di lui. Se al gamemaster piace l'idea, Marchenko potrebbe offrire ai personaggi una posizione permanente come proprio seguito, dandogli l'incarico di raccogliere informazioni su altri mondi, oppure li ringrazierà per l'aiuto e li lascerà liberi di andare. Se continuano a lavorare per lui, i personaggi potrebbero doverlo scortare per le Maletterre mentre rimane coinvolto nelle politiche della Cattedrale, stringe contatti con gli elementi criminali del Fulcro (arrivando forse ad incontrare lo stesso Graaf), o aiutandolo ad impedire ad altre casate di stringere patti con Iver.

Personalità

Don Marchenko

Nato nella branca Justus degli Hazat, Don Marchenko Catilla Arronto Justus dimostra che avere un'infanzia privilegiata non risparmia ad una persona i sacrifici della guerra. In gioventù fu al comando delle legioni della casata, e diede una mano durante l'invasione Hazat di Byzantium Secundus, all'inizio delle Guerre dell'Imperatore. Aiutò a fondare i dervisci Hazat, i commando psichici che si dimostrarono particolarmente efficaci. Quando le Guerre dell'Imperatore ebbero termine, la Chiesa fece grandi pressioni perché queste unità venissero sciolte, e il compito ricadde su Don Marchenko. Non pochi dervisci protestarono per l'essere abbandonati dopo aver rischiato così tante volte la propria vita in guerra. Le proteste si fecero violente, e Don Marchenko si vide costretto ad affrontare numerosi dei suoi vecchi compagni. Durante gli scontri perse il suo braccio sinistro, e trascorse l'anno successivo a rimettersi. È tormentato ancora da incubi di questo periodo e ha problemi a dormire la notte.

Finalmente ha deciso di essere troppo vecchio per intraprendere azioni personali, e spera di servire la propria casata come diplomatico. Ha aiutato a spingere la Chiesa a proclamare una Crociata contro i Kurgan e, ora, è al comando dei rapporti Hazat con Iver. I suoi tratti rappresentano la sua età: un tempo era dotato di un fisico migliore.

Razza: Umano.

Citazione: "Penso che possiamo sistemare le cose."

Descrizione: Alto 170 cm e dritto come una scopa, misto al suo portamento militare lo fanno notare da tutti coloro che lo vedono. I suoi capelli bianchi sono tagliati corti e i baffi curati. Indossa abiti eleganti, ma nulla di particolarmente appariscente. Non fa nulla per nascondere che gli manca un braccio e non intende rimpiazzarlo con uno cibernetico.

Età: Verso la settantina (ha smesso di prendere le droghe rinvigorenti ma sembra comunque dieci anni più giovane).

Seguito: Don Marchenko ha lasciato i suoi vecchi servitori su Vera Cruz, con l'intenzione di reclutare degli uomini del posto. Se i personaggi non resteranno con lui, ingaggerà altra gente. La sua villa ha cinque servitori: un maggiordomo, un cuoco, una cameriera, un capo stalliere e un ragazzo di servizio. Il capo stalliere si occupa anche di curare la poca terra intorno alla villa.

Statistiche d20 System

Maschio umano Nbl10/Psc4; umanoide Medio; Dadi Vita 10d8+10 più 4d6+4; pf 67; Iniz +2; Vel 9 m; CA 12 (contatto 12, alla sprovvista 10); Att +14/+9/+4 in mischia (1d6+2/15-20, stocco perfetto); QS Affiliazione alla casata (Hazat); AL LN; TS Temp +9, Rifl +6, Vol +14; For 15, Des 15, Cos 12, Int 18, Sag 16, Car 18.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +14, Alfabetismo (Urthiano), Cavalcare +15, Concentrazione +11, Conoscenza delle Terre Selvagge +14, Conoscenze (arcane) +8, Conoscenze (militari) +15, Conoscenze (nobiltà) +15, Conoscenze (storia) +10, Diplomazia +17 (+21), Intimidire +17, Sapienza Occulta +10; Attività: Ricca (x4), Autorità, Contrattacco, Parare, Titolo Nobiliare: Conte (Hazat) (x4).

Qualità speciali: Affiliazione alla casata (Hazat): +2 a Intimidire coloro di rango inferiore.

Poteri psichici: (Fato 25) Frenesia: Danza di Guerra +12, Confondere (CD 19 per resistere) +17, Esplosione Pranica (CD 20 per resistere) +20, Brucia Nervi (CD 15 per resistere) +7.

Stigma: Quando utilizza i suoi poteri psichici, la sua mano destra diventa temporaneamente più rosea. Oggetti: Scudo di energia da duello, stocco perfetto, abiti eccellenti, comunicatore da polso, abbastanza denaro da comprare qualsiasi cosa desideri.

STATISTICHE VP SYSTEM

Equipaggiamento: Scudo di energia da duello, stocco, abiti eccellenti, comunicatore da polso, abbastanza denaro da comprare qualsiasi cosa desideri

Fisico: Forza 7, Destrezza 7, Costituzione 5

Mente: Intelligenza 9, Percezione 9, Tecnica 6

Spirito: Estroverso 6, Introverso 4, Passione 5, Calma 5, Fede 3, Ego 5

Abilità naturali: Fascino 9, Furtività 6, Impressionare 9, Lottare 8, Mischia 8, Osservare 9, Schivare 8, Sparare 8, Vigore 7

Abilità apprese: Alfabetismo (Latino), Alfabetismo (Urthiano), Arte della Guerra (tattiche militari) 9, Cavalcare 7, Cercare 6, Concentrazione 9, Conoscenza degli Animali 5, Conoscenze (nobiltà) 7, Conoscenze (psichici) 5, Empatia 3, Etichetta 9, Guarire 5, Interrogare 8, Sociale (comandare) 10, Sociale (oratoria) 5, Sopravvivenza 8, Tempra 8, Utilizzare Macchine Pensanti 2, Volontà 8

Manovre di scherma: Parata, Affondo, Fendente, Estrazione & Colpo, Colpo Atletico

Arti marziali: Calcio Marziale, Calcio Volante, Presa Soffocante

Psi: 6

Sentieri psichici: Soma (Irrobustire, Rafforzare, Velocizzare, Indurire), Lunga Mano (Mano Sollevante, Mano Lanciante, Mano Stritolante)

Stigma: Quando utilizza i suoi poteri psichici, la sua mano destra diventa temporaneamente più rosea

Fato: 8

Vitalità: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

Bitash il Cecchino

Uno dei migliori assassini di Pandemonium, Bitash sa utilizzare con uguale abilità pistole e veleni. È stato ingaggiato da una donna incappucciata che gli ha dato 500 fenici, una fotografia di Marchenko, e lo schema delle sue previste attività. Non sa nulla più di questo e non ha idea di come la donna l'abbia trovato. Bitash comprende le conseguenze delle sue azioni e sa che il Conte Enis Sharn lo farà uccidere se venisse consegnato alle autorità. Farà tutto il possibile per impedire che accada, cooperando con chiunque lo catturi al meglio delle sue capacità. Sa molto poco su chi lo ha ingaggiato, e non sa neppure che ha già lasciato il pianeta.

Citazione: "Non so nulla!"

Età: Primi 30 anni

Statistiche d20 System

Maschio umano Frf5; umanoide Medio; Dadi Vita 5d8+5; pf 29; Iniz +3; Vel 9 m; CA 16 (contatto 14, alla sprovvisa 16); Att +5 in mischia (1d4+1/19-20, vibropugnale perfetto) o +7 a distanza (1d10/x3, balestra pesante perfetta con obiettivo 10x); AS Attacco furtivo +3d6; QS Uso dei prodotti chimici, eludere, schivare prodigioso; AL NM; TS Temp +2, Rifl +7, Vol +2; For 12, Des 17, Cos 13, Int 13, Sag 15, Car 10.

Abilità e talenti: Acrobazia +11, Ascoltare +12, Camuffare +8, Cercare +9, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +12, Raccogliere Informazioni +8, Raggiare +8, Saltare +9, Scalare +9; Conoscenza della Malavita, Sensi Acuti, Tiro Ravvicinato.

Qualità speciali: Schivare prodigioso: mantiene il bonus alla Des alla CA quando preso alla sprovvisa.

Oggetti: Armatura di cuoio, scudo di energia standard, balestra pesante perfetta con obiettivo 10x, vibropugnale perfetto, rivoltella pesante, granata a mano (x3), caricatore veloce (x2), 10 quadrelli.

STATISTICHE VP SYSTEM

Equipaggiamento: Balestra, rivoltella pesante, scudo di energia standard, 3 granate, vibropugnale

Fisico: Forza 5, Destrezza 7, Costituzione 6

Mente: Intelligenza 5, Percezione 7, Tecnica 6

Spirito: Estroverso 2, Introverso 4, Passione 3, Calma 5, Fede 1, Ego 4

Abilità naturali: Fascino 4, Furtività 7, Impressionare 5, Lottare 6, Mischia 7, Osservare 7, Schivare 6, Sparare 8, Vigore 5

Abilità apprese: Alfabetismo (Urthiano), Arte della Guerra (demolizioni) 3, Cercare 3, Conoscenza (il Fulcro) 5, Conoscenza (veleni) 7, Conoscenza della Malavita 7, Guarire 5, Interrogare 3, Medicina 1, Raggiare 6, Scassinare Serrature 6, Sociale (recitare) 4, Usare Balestra

Fato: 5

Vitalità: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

Picchiatori

In questo dramma compaiono diversi comuni picchiatori di strada, dai portatori dell'Adunata a fanatici religiosi a comuni malviventi. Non si tratta certo di persone particolarmente coraggiose, e cercheranno di solito di fuggire da un combattimento se ricevono 4 o più punti di danno. I seguenti tratti vanno bene per tutti loro.

Razza: Umano

Citazione: "Prendeteli!"

Descrizione: Picchiatori locali. Malamente abbigliati e ineducati.

Statistiche d20 System

Maschio o femmina umano Ind3; umanoide Medio; Dadi Vita 3d6+3; pf 15; Iniz +0; Vel 9 m; CA 13 (contatto 11, alla sprovvisa 13); Att +2 in mischia (1d6/x2, randello); AL N; TS Temp +1, Rifl +1, Vol +4; For 10, Des 10, Cos 10, Int 10, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Osservare +6; Robustezza.

Oggetti: Armatura di cuoio, randello.

STATISTICHE VP SYSTEM

Equipaggiamento: Grandi randelli (pali da portatori, mazze da 2x4), abiti pesanti (armatura da 2d)

Fisico: Forza 5, Destrezza 5, Costituzione 5

Mente: Intelligenza 4, Percezione 4, Tecnica 4

Spirito: Estroverso 3, Introverso 1, Passione 3, Calma 1, Fede 3, Ego 1

Abilità naturali: Fascino 3, Furtività 3, Impressionare 4, Lottare 4, Mischia 5, Osservare 3, Schivare 4, Sparare 3, Vigore 4

Fato: 3

Vitalità: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0

Esperienza

Questa missione può essere suddivisa nei seguenti atti.

Atto GS Incontro o Azione

- 1 1 Evitare la rissa (prove di Destrezza o combattere).
- 2 3 Impedire ai picchiatori dell'Adunata di assalire Marchenko.
- 3 1 Scoprire perché i picchiatori dell'Adunata hanno attaccato (prove di Diplomazia o Intimidire).
- 4 3 Disperdere la folla di fanatici anti-tecnologia (prove di Diplomazia o Intimidire, o combattere).
- 5 2 Impedire al cavallo drogato di travolgere Marchenko e calmarlo o allontanarlo (prova di Addestrare Animali o combattere).
- 6 2 Evitare che Marchenko muoia avvelenato (prove di Guarire). Bonus GS +1 per notare il dardo avvelenato e capire che c'è un cecchino all'opera Osservare CD 30.
- 7 5 Sventare il tentativo di assassino di Bitash.
- 8 1 Scoprire il ruolo di Turakina come finanziatrice dei tentativi di assassinio (prove di Diplomazia, Intimidire e Raccogliere Informazioni).
- 9 3 Ottenere la gratitudine di Marchenko: scopo della missione.

Crediti

Scritto da: Andrew Greenberg

Sviluppo e conversione al d20 System: Bill Bridges

Statistiche d20 System dei personaggi: Andy Harmon

Traduzione: Michele Bonelli di Salci

Revisione: Flavia Fiocco

impaginazione: Piermaria Maraziti

Open Game Licensing Information

Diplomatic Immunity is produced under version 1.0a of the Open Gaming License and the d20 System Trademark License, d20 System Trademark Logo Guide and System Reference Document by permission from Wizards of the Coast®.

This product requires the use of the Dungeons & Dragons® Players Handbook, Third Edition, published by Wizards of the Coast®, Dungeons & Dragons® and Wizards of the Coast® are Registered Trademarks of Wizards of the Coast®, and are used with permission.

"d20 System" and the "d20 System" logo are trademarks owned by Wizards of the Coast® and are used according to the terms of the d20 System License, version 1.0a. A copy of this license can be found at www.wizards.com.

Portions of **Diplomatic Immunity** are Open Game Content licensed with version 1.0a of the Open Game License (see below).

Designation of Product Identity: All material other than game rules already considered Open Game Content is considered Product Identity as described in Section I(e) of the Open Game License v1.0a (see below). This includes, but is not limited to, any text appearing in a serifed font (specifically Lucida Bright), Fading Suns, all-non-historical characters, artifacts, creatures, occult powers, non-historical place names, events, plots, artwork, logos, trade dress, product names, and product lines.

In addition, the following specific terms are considered Product Identity: Pandemonium, Don Marchenko Catilla Arronto Justus, Ryko's Trust, Chauki, Count Enis Sharn, the Hub, Friar Mizraim Reuss, Bitash, Zulayka Turakina, Iver, and any term listed as Product Identity in the **Fading Suns: d20** book.

Designation of Open Game Content: With the exception of Product Identity, text presented in the san-serifed Lucida Sans font is considered to be Open Game Content. All content from the System Reference Document (www.wizards.com/d20), or derived from the System Reference Document, is also Open Game Content. If you have questions about the Open Game Content status of any material herein, please contact Holistic Design for clarification.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have suf-

ficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document: Copyright 2001, Wizards of the Coast, Inc.

Fading Suns: d20, and all related Product Identity trademarks defined above, are Copyright 2001, Holistic Design, Inc.

Fading Suns: d20 Italian Edition, and all related Product Identity trademark defined above, are Copyright 2002, Holistic Design, Inc.