

# Le verità nascoste

## Avventura per Changeling the Dreaming, 20° anniversario

**Theme:** Indagine. Ritrovare un eroe Troll scomparso tra intrighi e sospetti.

**Mood:** Indecisione. Scoprire la verità potrebbe essere pericoloso, dirla a tutti mortale. Che fare?

### Introduzione

Un influente e apprezzato leader della comunità commoners, il troll Bron Mc Mok, è scomparso da cinque giorni. Tutte le ipotesi sono aperte e viene formata una commissione parlamentare per coordinare le ricerche e capire cosa sia successo.

La scomparsa di un personaggio scomodo per molti Sidhe e il vuoto di potere tra i commoners che si è venuto a creare stanno creando molti sospetti e intrighi tra tutti i Changeling della città.

La locazione dell'avventura è il quartiere di Mission a San Francisco, Reame di Concordia ma può essere facilmente adattata a qualunque situazione.

### Trama

Bron, un Troll Grump, è molto scosso per la situazione politica di confronto e scontro tra nobili e commoners che si sta creando nella sua zona di influenza e per il rischio di una nuova guerra tra le fazioni. Una sera, rientrando al suo Freehold dopo una riunione politica in cui ha ancora una volta incoraggiato al dialogo e alla pace tra le fazioni, assiste a una aggressione per rapina a una donna che finisce poi uccisa dal rapinatore prima che Bron possa reagire.

A causa della profonda sensazione di colpa e alla frustrazione per non essere intervenuto in tempo per salvarla Bron cede Banalità e diventa interamente umano. Il suo spirito Changeling morente lascerà il suo corpo e si reincarnerà nuovamente in un bambino entro pochi giorni a meno che non venga risvegliato.

Poiché non aveva mai lasciato conoscere a nessuno la sua identità umana Bron è scomparso a tutti gli effetti dalla comunità Changeling e la sua banalità lo isola da qualunque incantesimo di localizzazione.

Nel momento in cui ha ceduto alla Banalità Bron ha generato una Nervosa (un tipo di chimera molto aggressiva) dalle fattezze del Sidhe che lo ha ucciso durante la Accordance War oltre 40 anni fa che rimane a infestare il vicolo dove è avvenuta la rapina.

L'aspetto della Nervosa è distorto dalla paura e dal dolore provato al momento della morte di Bron. Ha spada e armatura azzurri, una corona con una gemma sulla fronte e le insegne insanguinate della casata Dougal sulla spalla.

### Indagini

Sentendo i testimoni dell'ultima volta in cui Bron è stato visto e sapendo che si dirigeva al suo Freehold i personaggi possono arrivare sul vicolo dove c'è stato l'omicidio e si aggira la Nervosa.

L'aspetto della Nervosa può portare al Conte Faerchaled, un sidhe che vive in un freehold a Los Angeles e che pur non sapendo nulla della sorte di Bron può confermare che la chimera è stata originata da Bron visto che il conte aveva quell'aspetto quando lo ha ucciso.

Come tipo di creature le Nervosa vengono normalmente generate dalla Crisalide (nascita di un Changeling) o dalla sua morte, questo può aiutare a capire cosa sia successo.

La polizia ha interrogato Bron come testimone dopo l'omicidio, identificandolo come Michael Bronson, e sa dove abita. Nel vicolo ci sono ancora la sagoma di gesso del corpo sul terreno e i resti nel nastro della polizia per isolare la scena.

Una volta trovato Bron i personaggi devono trovare il modo di risvegliare la sua parte Changeling.

## Scena 1: l'audizione

L'avventura inizia quando tutti i Changeling della zona in cui operava ed è scomparso Bron Mc Mok vengono convocati per una audizione davanti alla commissione parlamentare che indaga sulla sua scomparsa.

Al termine delle audizioni la commissione incaricherà un gruppo di Changeling, considerato "indipendente", di portare avanti le indagini. Il gruppo sarà ovviamente formato dai personaggi.

Sui personaggi verranno esercitate forti pressioni da tutti i componenti della commissione per trovare velocemente la verità più comoda per ciascuno di loro.

Ogni membro ha un suo fine e vuole portare vantaggi alla sua fazione pilotando il risultato delle indagini senza però ulteriormente aggravare la situazione già tesa tra Commoner e Nobili.

Ufficialmente tutti lavorano per "scoprire la verità e ritrovare l'eroe scomparso".

La commissione parlamentare



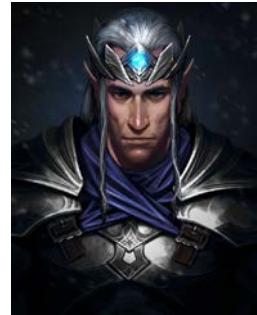
Simon Gardener



Contessa Anne-Marie



Devlin



Lord Ravack

### **Simon Gardener (presidente), Boggan Wilder, seelie, Bumpkin/Fatalist.**

E' molto orgoglioso di essere stato scelto per questo compito in quanto ha servito come furiere nell'unità di Bron durante la guerra. Ne parla molto bene, come una persona onesta, diretta, fiera, preoccupata del bene degli altri. Vuole veramente scoprire cosa è successo a Bron e comunicare lealmente al parlamento i risultati della "sua" commissione.

### **Contessa Anne-Marie, Sidhe Wilder, casata Dougal, unseelie, Ringleader/Dandy.**

La parte superiore del viso è scolpita nella giada, leggermente trasparente, che copre con una maschera. Desidera scoprire che fine ha fatto Bron solo poiché teme stia complottando qualche cosa. Insisterà per dare ai personaggi un lasciapassare "nel caso entraste nei domini della mia casata". Questo lasciapassare è incantato e le permetterà di sapere sempre dove si trova il portatore del lasciapassare.

Preferirebbe che la scomparsa di Bron restasse ufficialmente un mistero per fomentare disordine ed è disposta a ricompensare i personaggi se una volta scoperto cosa sia successo insabbieranno il caso.

### **Devlin, Sluagh Childer, unseelie, Peacock/Squire.**

Fa il fattorino in bicicletta per guadagnare qualche soldo e per entrare negli uffici della città per curiosare. Spesso finge di sentire delle voci. Sicuro di se ed arrogante nella sua sicurezza odia non essere ascoltato quando parla. Non è molto interessato a scoprire cosa sia successo a Bron ma vuole essere informato per primo di ogni novità o scoperta fatta dai personaggi in modo da essere lui a decidere come procedere.

### **Lord Ravack, Sidhe Grump, casata Gwidion, Seelie, Saint/Savage.**

Pacato e diretto nel parlare, non nasconde che le informazioni che i giocatori troveranno potrebbero essere molto delicate o pericolose per loro. Li esorta a stare attenti a quello che faranno o diranno. Non è molto interessato al risultato dell'indagine basta che non alteri la situazione politica locale già molto instabile.

La convocazione è fissata in un parco pubblico della città alle ore 10.00 del mattino. L'audizione avviene nel retro di un camper bianco parcheggiato in una via laterale. Alla guida siede un Troll dall'aria assennata ma molto attento a cosa succede.

Se si accede dalla porta laterale è un normale camper, ma se si entra tra i sedili anteriori si rivela contenere un piccolo giardino con una fontana e un gazebo con delle sedie di varia foggia.

Alle 10.00 precise tutti i Changeling presenti sono invitati dal Troll a salire dalla porta del passeggero e entrare nel camper, dove la commissione aspetta.

Nel giardino le condizioni del tempo atmosferico, delle stagioni e delle ore del giorno cambiano in base all'umore della contessa Anne-Marie. All'arrivo dei personaggi il giardino si trova nel tardo pomeriggio di una giornata autunnale.

Sono disponibili rinfreschi, ovviamente fatati, su un paio di tavoli.

Sono presenti i 4 membri della commissione, una piccola sprite di nome Fayna, i personaggi e altri 5 abitanti Changeling della zona. Un Nocker Wilder, una Piskey Grump, un Redcap Child, un Satyr Wilder e una Troll Child.



Fayna



Bron Mc Mok

Fayna dipinge su una piccola tela quello che avviene durante le interviste fatte dai membri della commissione, sovrapponendo in continuazione diverse scene sulla stessa tela. La cornice rappresenta una serie di visi con varie espressioni intagliati nel legno.

Se uno dei membri della commissione volesse risentire una deposizione chiederà a Fayna di utilizzare il dipinto che riprodurrà la scena richiesta come se fosse un filmato, mentre i visi sulla cornice interpretano le voci delle persone ritratte quando parlano. A volte i visi litigano tra loro se viene sbagliata una battuta. Nel quadro è presente anche una scena del parlamento dove Bron tiene un discorso se qualche personaggio che decide che non lo conosce volesse vederlo.

Verranno brevemente ascoltati tutti i presenti a turno per capire chi conosceva il Troll, in che rapporti era con lui e quando lo ha visto l'ultima volta. I personaggi possono decidere se erano o meno alla riunione politica di 5 giorni prima. Degli altri Changeling il Nocker e il Redcap conoscevano di vista Bron ma non sanno nulla, la Piskey frequentava saltuariamente Bron ma non lo vedeva da giorni mentre il Satyr e la Troll erano alla riunione politica e possono testimoniare che finita la riunione Bron si era diretto a piedi al suo Freehold, distante circa 20 minuti, dove intendeva passare il resto della notte.

Alla commissione risulta che al Freehold non è mai arrivato.

Dopo avere sentito le testimonianze di tutti Simon Gardener annuncia che verrà selezionato un gruppo di loro per effettuare ulteriori ricerche e indagini sulla sparizione di Bron. Dopo avere chiesto se ci sono volontari la commissione scarterà alcuni dei presenti per incompatibilità con le indagini (possono essere motivazioni di corte, di affinità, di kith, semplice antipatia). Anche uno dei personaggi verrà scartato da

Devlin ma verrà confermato dagli altri, causando molta rabbia a Devlin. Spetta al narratore trovare le motivazioni per cui i personaggi rappresentano il giusto compromesso per un gruppo equilibrato.

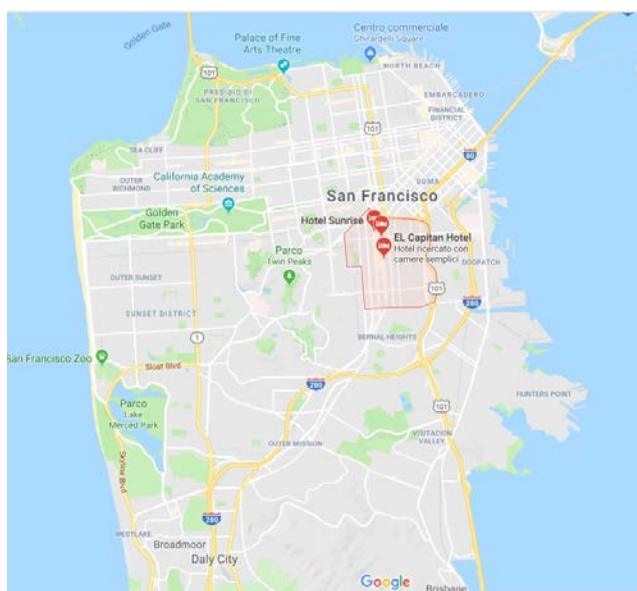
Una volta formato il gruppo ciascun membro della commissione vorrà parlare con loro da solo, utilizzando le informazioni presenti nella loro descrizione per “consigliare” il giusto modo di comportarsi.

Le informazioni sul oggettivamente poche e sono quelle che i personaggi hanno sentito nell’audizione. Bron Mc Mok è un troll del partito riformista, eroe dei Commoners e fiero oppositore dei Sidhe nella Accordance war. Cinque sere prima stava tornando nel suo Freehold dopo avere ascoltato le opinioni di alcuni abitanti della zona in quanto membro della commissione “relazioni interne” (un parcheggio per parlamentari fastidiosi) ma non c’è mai arrivato. Nessuna divinazione ha funzionato (a causa della banalità che ha avvolto il corpo mortale di Bron ma nessuno lo sa), bisogna quindi esplorare il quartiere. La zona della scomparsa è quella frequentata dai personaggi, quindi sono familiari con la geografia del posto e hanno già avuto modo di parlare con tutti gli abitanti Changeling della zona.

## Scena 2: le prime indagini

*Nota: la descrizione del quartiere si riferisce alla zona di Mission di San Francisco. Il narratore può cambiare il luogo a piacere.*

La zona di Mission da esplorare contiene ancora molte famiglie di operai irlandesi che un tempo popolavano la zona ma una folta comunità ispanica sta diventando la maggioranza del vicinato. Vi sono anche parecchie famiglie di cinesi di lingua ispanica originari del Perù. Zona molto calda e animata di giorno, la sera diventa frequentata da gente di fuori quartiere per i molti bar e night club a buon prezzo. Alcune gang di giovani ispanici stanno diventando un problema per la sicurezza di notte.



In base al momento del giorno o della notte in cui i personaggi fanno le indagini possono fare degli incontri. Questi incontri servono solo a dare colore e la sensazione di disagio sociale del quartiere

Giorno: un gruppo di persone sta protestando per lo sgombero forzato di uno stabile da parte di una società immobiliare che l'ha acquisito. Una coppia di anziani sta tristemente cercando di caricare mobilia in un furgone strapieno mentre due uomini minacciosi che lavorano per la società li incitano a fare presto con spintoni ed insulti. Una macchina del 12 distretto di polizia è presente ma i poliziotti non intervengono a meno che i personaggi non creino ulteriore confusione.

I due uomini hanno le caratteristiche fisiche a 3, le abilità per minacciare e fare rissa a 2. Banalità 7.

Notte: un gruppo di 7 ragazzi ispanici dall'aria aggressiva li importuna per sapere se sono in cerca di droga o di divertimento con donne. Se la scena degenera in rissa arriva e le cose si mettono male per i personaggi un'auto della polizia, 12 distretto, a disperdere l'assembramento.

I membri della banda hanno le caratteristiche fisiche a 2, le abilità per minacciare e fare rissa a 2. Banalità 7.

### Il Freehold

E' un piccolo magazzino attrezzi abbandonato e coperto di vegetazione nel retro di una fabbrica di decorazioni da giardino. Si può accedere facilmente attraverso un buco nella rete di cinta.

Bron una volta divideva il Freehold con degli amici ma adesso è rimasto l'unico ad occuparlo. Se esplorato il posto è molto trascurato e il piccolo Balefire del Freehold che arde in un camino di pietra costruito a mano produce 1 solo punto di Glamour a settimana. Perception + Keening a difficoltà 6 permette di capire che il Glamour del luogo ha un velo di tristezza e di abbandonato.

### Vicolo con Chimera e scena del crimine

Conoscendo la zona è abbastanza facile per un personaggio (Intelligence + Enigma difficoltà 5) intuire che percorso possa avere fatto Bron per tornare al suo Freehold.

Se raggiungono il vicolo intravedono una creatura fatata muoversi tra le ombre. Nel vicolo si vedono anche i segni di una recente scena del crimine (nastri gialli, segni di gesso per terra che delineano una figura stesa. Wits + Investigation a difficoltà 6 per capire che si tratta di una donna).

Quando si avvicinano la chimera esce da dietro un angolo e li attacca urlando di lasciare questo posto visto che non ne sono degni!

**Nervosa:** La Nervosa ha l'aspetto di un giovane Shide, le fattezze distorte dalla rabbia e dal desiderio di violenza. Indossa le insegne della casata Dougal e ha una gemma vivida e lucente sulla fronte incastonata in una corona. La spada che impugna si tinge di riflessi di sangue quando viene mossa.



STR 3	CHA 3	PER 3
DEX 3	MAN 0	INT 0
STA 3	APP 6 (inquietante)	WIT 3

Athletics 2, Brawl 2, Dodge 4, Intimidation 3, Keening 2, , Melee 6, Stealth 2

Glamour 8	Willpower 4	Health 8	Armor 3
-----------	-------------	----------	---------

Poteri (pagina 322 del manuale)

**Fear:** costo 1 Glamour, il bersaglio fugge in preda al panico per 8 round. Si può ridurre la durata dell'effetto di un numero di round pari ai successi di un tiro di Willpower a difficoltà 6 del bersaglio.

**Scuttle:** La Nervosa ha 1 azione extra in un round per ogni punto glamour speso.

Se lo scontro avviene di giorno possono arrivare dei curiosi la cui presenza può generare banalità (non vedono la chimera).

### Scena 3: la conclusione delle indagini

I personaggi ora possono indagare in almeno due direzioni, l'aspetto della Nervosa (vedi "Il palazzo del Conte Faerchaed" sotto) e sull'omicidio avvenuto nel vicolo (vedi "Distretto di polizia" sotto). L'ideatore dell'avventura non è responsabile di alcuna "brillante" idea dei giocatori che li porti in nazioni/continenti/pianeti/dimensioni/epoche diverse da quella indicata nell'avventura.

#### Il palazzo del Conte Faerchaed

Dalla descrizione della Nervosa è abbastanza facile risalire all'identità della figura, il conte Millier Faerchaed della casata Dougal. I personaggi possono averlo visto e sapere chi sia (Intelligence + Politics a difficoltà 8) oppure possono rivolgersi a contatti, mentori oppure ai membri della commissione.

Una volta identificato il Conte si viene facilmente a sapere che risiede in una villa nel sud della città. Farsi ricevere è facile se si è nobili (Background Title a 3 o più automatico, altrimenti tirare su Intelligence + Etiquette a difficoltà 8) mentre se nessuno avesse un titolo serve una presentazione di almeno un Barone oppure utilizzare subterfuge per convincere il suo personale a farsi annunciare.

Una volta essersi fatti ricevere dal Conte si vedrà subito la differenza di età e di postura tra la Nervosa e il nobile Sidhe, anche se si tratta sicuramente della stessa persona.

Conte Millier Faerchaed, Sidhe Grump Seelie Hemit/Beast.

A meno di non essere affrontato bruscamente o che venga fatto il nome della Contessa Anne-Marie (ex amante del Conte e adesso sua acerrima rivale) il Conte Faerchaed collabora volentieri. Se interrogato su Bron conferma di avere avuto il privilegio di un duello con lui quasi 50 anni prima durante la Accordance War e di averlo ucciso. Se non viene interrotto insiste per mimare tutto il duello (oltre 3 ore di combattimento) colpo per colpo continuando a lodare il valore, il coraggio e l'abilità del suo rivale (Bron). Oltre a confermare che quasi certamente la Nervosa ha avuto origine dallo spirito del suo avversario di un tempo (ha indossato la corona l'ultima volta per quel combattimento e da allora la tiene come reliquia insieme con l'ascia di Bron) non ha altre informazioni.

#### Distretto di polizia:

Se i personaggi cercano informazioni sull'omicidio possono trovarne facilmente sui giornali arretrati o sulle testate online. L'omicidio per rapina della donna risale ad alcune notti prima (proprio quella in cui è scomparso Bron). Sia i giornali che i vicini (se interrogati) riferiranno che un testimone è stato interrogato subito dopo il delitto ma non sanno chi fosse. L'unico modo di saperlo è andare al 12 distretto di polizia.

Il 12 distretto è il responsabile della sicurezza del quartiere. Si possono avere informazioni dagli agenti coinvolti che sono stati intervistati (i detective Aaron Lindsay e Jeremiah Sanford) ma bisogna trovare una scusa per potergli parlare oppure accedere ai fascicoli (fisici o elettronici). Le difficoltà e quali abilità sono coinvolte dipendono dalle azioni dei personaggi.

In entrambi i casi si potrà scoprire il nome del testimone, Michael Bronson, e il suo indirizzo nel quartiere di Mission a poca distanza dal luogo dell'omicidio.

Nel rapporto Michael ha riferito di stare tornando a casa dal lavoro quando ha assistito all'omicidio e ha visto una figura scappare. La polizia non ha indizi e sta indagando senza una reale priorità sul caso.

Aspettare all'interno o frequentare il distretto permette di assistere a una interminabile serie di telefonate con richieste di aiuto, gente che si lamenta, detenuti ammanettati, poliziotti stanchi e così via. Un Changeling Unseelie può prelevare Glamour dalla cappa di dolore, tristezza, rabbia e depressione che circonda il distretto.

#### Scena 4: epilogo: un amico ritrovato?

##### La casa di Michael Bronson:

L'appartamento di Michael Bronson è un bilocale ben tenuto. Una volta era ricco di oggetti carichi di Glamour ma in questi cinque giorni la presenza di Michael li ha distrutti. Si possono ancora percepire con un tiro di Perception + Keening diff 7.

Michael è un uomo sui quarant'anni, alto quasi 2 metri, che lavora come guardia giurata per una agenzia di sicurezza. In casa ha una pistola che userà se si sente minacciato.



STR 4	CHA 4	PER 3
DEX 4	MAN 3	INT 2
STA 5	APP 2	WIT 2

Athletics 2, Alertness 3, Brawl 3, Dodge 5, Intimidation 3, Firearm 3, ,  
Melee 6, Stealth 2

Banalità 7	Willpower 7	Health 7
------------	-------------	----------

Pistola Glock 17 (Damage 4, Range 20, Rate 4, Clip 17+1)  
Manganello )Difficoltà 5, Danno Strength +1/B)

La persona che viene ad aprire la porta non ha nulla di fatato e solo un tiro di Perception + Keening a difficoltà 6 permetterà di riconoscere nelle sembianze umane di Michael quelle di Bron.

Non accoglie volentieri estranei in casa quindi entrare può essere un problema. Spiega che si sta preparando ad andare al lavoro (è in uniforme) quindi non ha tempo.

Risvegliare il lato fatato di un Changeling che ha ceduto alla banalità non è facile ed è quasi troppo tardi per salvare Bron. L'effetto del Mist che lo avvolge durerà per due settimane ma il suo spirito fatato si spegnerà in una sola settimana quindi per svegliarlo serve una terapia d'urto.

Dal momento dell'arrivo dei personaggi istintivamente rifiuta tutto ciò che gli può ricordare il dreaming. I suoi commenti taglienti e amareggiati possono indurre banalità nei changeling presenti.

Ogni tentativo di persuasione, racconto o esibizione di potere ha una difficoltà di 8.

Anche in caso di successo il solo interagire con Bron causerà a un Changeling il guadagno di un punto di banalità temporanea.

Bisogna raggiungere 8 successi (cumulativi) per riaccendere in Michael una scintilla di Glamour e riportare alla vita Bron.

Alcune situazioni possono aiutare i personaggi che lo volessero risvegliare. Portarlo al suo Freehold vale come 2 successi automatici per risvegliarlo e portargli la sua ascia (dal Conte Faerchaed) ne vale 3.



## Scena 5: Conclusione

I personaggi possono riuscire a individuare Bron o meno, e se lo trovano possono provare a risvegliarlo o segnalare la presenza.

Se ritrovano Bron e lo risvegliano ottengono un ringraziamento formale dalla commissione e la sincera gratitudine di Simon Gardener e di Lord Ravak, oltre naturalmente a quella dello stesso Bron.

I personaggi possono aumentare di 1 il background "Contacts" per indicare i loro nuovi alleati e verranno invitati da Bron a dividere con lui il suo Freehold.

Non avranno la gratitudine di Devlin e della Contessa Anne-Marie che vedranno frustrati i loro schemi e che cercheranno di danneggiarli in futuro se ne avranno l'occasione.

Se ritrovano Bron, non lo risvegliano e ne segnalano immediatamente la presenza alla commissione le conseguenze dipendono da chi viene scelto per ricevere la segnalazione:

- Simon Gardener o Lord Ravak: ringrazieranno i personaggi per il loro ottimo lavoro e provvederanno a far risvegliare Bron.
- Devlin: farà risvegliare Bron solo per obbligarlo a prestargli un giuramento di fedeltà personale per sdebitarsi del favore. Il ringraziamento da parte della commissione sarà molto più freddo.
- La Contessa Anne-Marie: lascerà passare alcuni giorni prima di provare a risvegliare Bron ma "sfortunatamente" sarà troppo tardi.

I personaggi possono aumentare di 1 il background "Contacts" per indicare i loro nuovi alleati in base alla scelta fatta.

Se ritrovano Bron ma è troppo tardi per risvegliarlo verranno ringraziati dalla commissione per avere risolto il caso.

Se non trovano Bron: dovranno deporre e testimoniare sulle loro azioni e giurare di avere fatto del loro meglio. Al termine dell'audizione la scomparsa di Bron verrà dimenticata e alcuni anni dopo un giovane Changeling appena risvegliato potrà spiegare cosa è successo.

In ogni modo finisca l'avventura, prima che il gruppo di personaggi si separi, avviene la scena qui sotto:

I personaggi camminando per strada vedono una donna che sta studiando una vetrina mentre tiene per mano un bambino di circa 5 anni. Il bambino guarda le nuvole con aria trasognata e un tenue alone di glamour lo avvolge.

Indica il cielo con un dito e chiama eccitato la mamma per mostrarle qualche cosa ma la donna, con fare seccato, gli dice di piantarla con queste sciocchezze e lo trascina via mentre l'alone di glamour scompare in un alone di banalità.

Il freddo abbraccio della banalità avanza.