

Locanda delle Due Lune

presenta



CASA OLDENHALLER

Descrizione accurata del Casa, dei Personaggi e delle Mappe
La Residenza di una delle famiglie più potenti di Nuln

PALAZZO OLDENHALLER -INDICE-

1.IL PALAZZO

1.1 Piano Terra

Il Portone d'Ingresso (Garitta e Corpo di Guardia)
Il Magazzino delle Scorte
La Mensa Comune
La Latrina
La Cucina
Le Scale
Armeria di Palazzo
Il Cortile Interno

1.2 Piano Primo

Il Corridoio
Le Celle dei Prigionieri
Lo Studio di Albrecht Oldenhaller
La Stanza da Letto di Oldenhaller

2. PROFILI

3. AIUTI E MAPPE

Titolo: Palazzo Oldenhaller

1° Edizione: Giugno 2007

Autore: Barani "Gotrek" Marco

Posta Elettronica: gotrek@wfrp.it

Mappa Realizzata da: Marco "Gotrek" Barani

Grafica Realizzata da: Marco "Gotrek" Barani

Si ringrazia inoltre:

Faster Master Blaster ed il sito Tomenreik – per la concessione dei riferimenti alla cartina di Nuln da lui creata.

BREVE STORIA DELLA FAMIGLIA OLDENHALLER

La famiglia Oldenhaller è una delle famiglie mercantili, più rinomate a Nuln. Da decenni specializzata in pietre preziose, inizio a scalare il potere della città, circa 110 anni orsono, con Viktor Oldenhaller, che spese tutti i soldi che aveva, per acquisire quelle che sarebbero divenute, tra le miniere più redditizie nell'Impero. Nel corso dei decenni la ricchezza è stata tramandata di padre in figlio fino a giungere allo stato attuale con Albrecht Oldenhaller. Fino al tentativo di invasione del Caos, avvenuto nel nord dell'Impero, la famiglia Oldenhaller stava acquistando sempre più influenza presso i nobili locali, attraverso lo sfruttamento minerario. Purtroppo per Albrecht, l'invasione del Caos, avvenuto qualche mese fa, ha costretto la famiglia ad abbandonare la metà delle proprie miniere, con la promessa di poterne rientrare in possesso, quando le acque si sarebbero calmate. Altro duro colpo alle casse della famiglia, fu la richiesta del Cancelliere di Nuln e di molti nobili, di finanziare l'esercito che avrebbe protetto sia Nuln sia l'intero Impero, questo ha costretto la famiglia a ridimensionare l'organico all'interno del palazzo, di spendere un mucchio di soldi, per proteggere quella città che avrebbero voluto conquistare. Allo stato attuale, la famiglia Oldenhaller è molto ridimensionata, costretta a vendere molte miniere ora non utilizzate, per una cifra inferiore a quella del loro reale valore. Negli ultimi tempi molte famiglie della razza dei Nani, fanno pressione presso gli Oldenhaller, per comprare con poche centinaia di corone, le loro miniere. A queste richieste la famiglia, non potrà resistere ancora molto, soprattutto se il Consigliere chiederà alle famiglie mercantili, di mantenere l'esercito, per un periodo.

GLI OLDENHALLER E IL CAOS

Quello che i nobili ed il consigliere di Nuln non sanno, è che Albrecht Oldenhaller è anche un florido mercante di oggetti "particolari". Con oggetti particolari, si intendono tutti quelli proibiti dalla legge. Albrecht utilizzando la maschera di mercante di gioielli, da qualche anno recupera e rivende a sette e culti proibiti alcuni oggetti appartenuti a creature del Caos. Questi oggetti permettono alla famiglia, di vivere ben al di sopra della rendita delle miniere, infatti se vi fosse una brve indagine, si noterebbe che tutte le miniere alla famiglia rendono 1000co all'anno, mentre uno solo di quegli oggetti proibiti, 10 volte di più. Dopo l'invasione Oldenhaller attraverso il suo fidato capitano e sergente del palazzo ad assoldare mercenari, vagabondi ecc.. che gli hanno recuperato molti oggetti, da poi rivendere sul mercato, ma l'oggetto che Albrecht custodisce con più gelosia e mai lo venderebbe è una delle tre pietre del Dio delle Mosche, ovvero Nugle. Questa pietra fu recapitata qualche anno orsono, da un gruppo di mercenari, inviati nelle fogne di Nuln per il recupero, ma questa è un'altra storia.

PER SAPERNE UN PO' DI PIU' SULLA FAMIGLIA OLDENHALLER, DOVRETE ATTENDERE LA PUBBLICAZIONE DELLA CAMPAGNA " LE GEMME DEL REIK"

1. IL PALAZZO

Il palazzo della famiglia Oldenhaller è adiacente al quartiere dei Ricchi Mercanti e si affaccia su via degli Orefici. La facciata del Palazzo è di pietra nera, senza nessun affresco o abbellimento, l'unico simbolo visibile è sito al di sopra del portone di ingresso, che raffigura una serpe stretta in un pugno di ferro.

Sempre in facciata si può notare una differente colorazione del primo piano del palazzo (*se qualche personaggio ha l'abilità minatore, lo riconoscerà facilmente che la pietra di cui è composta la facciata del primo piano è quarzo*).

Il Portone di ingresso è un massiccio portone in metallo bronzato, per la sua apertura è necessaria più di una persona, sempre nel portone vi si può notare una porticina in metallo bronzato, con una piccola serratura, questa porticina viene bloccata dall'interno con una sbarra in legno.

Il portone d'ingresso è controllato di giorno da quattro guardie, mentre durante la notte, il servizio è intensificato con altre quattro guardie a controllo dal cortile interno ed una pattuglia di sei uomini, che perlustra il perimetro esterno del palazzo.

Il piano terra ha tutte le finestre con sbarre ed inferriate che impediscono la penetrazione, salvo che qualcuno non decida di farle saltare con ordigni esplosivi o smurare dal muro con dei picconi.

Il palazzo, non presenta altri accessi, a parte il portone d'Ingresso, infatti non combacia con nessuna struttura esterna rendendolo inaccessibile, unico punto debole è il buco dato dal cortile (a meno che i PG non sappiano volare...).

- **PIANO TERRA**

- **IL PORTONE D'INGRESSO (GARITTA E CORPO DI GUARDIA) Stanza n°1**

Il portone d'ingresso come precedentemente descritto, presenta anche una garitta interna al palazzo ed un corpo di guardia, dove riposano a turno le restanti cinque Guardie Cittadine al servizio del Cancelliere. Lo stanzone-dormitorio, dove risiedono le Guardie, è di dimensioni modeste, dove sono posizionati dieci letti a castello in legno, con materassi in lana di pecora. Ai piedi del letto si trova un baule con alcuni effetti personali delle guardie, sempre nella stanza si può notare un rastrelliera porta-armi ed una decina di manichini dove appoggiare le armature. Oltre alle guardie sono presenti nel palazzo anche un sergente ed un comandante, appena rietrati dalla guerra.

EQUIPAGGIAMENTO DELLA STANZA:

-n° 20 **Bauli Piccoli -cap.200-** (50); n°10 Pantalone impermeabile (10); n°10 Cappotto impermeabile (20); n°10 Maglione di Lana (5).

-n° 1 **Rastrelliera Porta Armi:** n°10 Spade normali (60); n°6 Balestra normale (120); n°200 Quadrelli per Balestra (1); n°10 Arco Lungo (90); n°200 Frecce (2).

-n° 10 **Manichini:** n°10 Corpetto di Cuoio (40); n°2 Tunica di Maglia (80)

L'equipaggiamento che è descritto nella stanza, è calcolato nel caso i PG entrino furtivamente di giorno e con il cielo Sereno o al massimo Nuvoloso. Di notte rimarranno nella stanza solo 4 Spade e 4 Corpetti di Cuoio. Le Tuniche di maglie sono destinate al Sergente ed al Comandante della Guardie del palazzo Oldenhaller.

- **GLI ALLOGGI DELLA SERVITU' (Stanza n°2)**

Lo stanzone, è scarso di mobilio, avendo al suo interno cinque letti (cuoco, due cameriere, il giardiniere e lo stalliere) ed un paio di armadi, che alla servitù servono per appoggiarci i pochi vestiti che hanno. La stanza ha due finestre, entrambe danno sull'esterno del palazzo.

EQUIPAGGIAMENTO DELLA STANZA:

-n° 2 **Armadi a due ante contenenti:** n°2 Gonna Lunga -lana- (5), n°2 Gonna Lunga -canapa- (4), n°4 Camicia da donna -canapa- (2), n°4 Camicia da Uomo -canapa- (2), n°4 Giacca -stoffa- (4), n°2 Corpetto da donna con Rinforzi in Ferro (10), n°6 Grembiule -canapa- (3), n°10 Paia di Scarpe -pelle- (5).

TUTTI I VESTITI SI INTENDONO DI QUALITA' "SCARSA".

-n° 5 **Letti singoli:** Se i PG rovistano i materassi dei letti, i materassi in paglia riveleranno 1d50 CO a singolo letto.

- **IL MAGAZZINO DELLE SCORTE (stanza n°3)**

La stanza è pulita, presenta un paio di finestre che danno sulla via esterna; queste hanno gli scuri, che ad un attento controllo, riveleranno che è da parecchio tempo che non vengono aperti, inoltre la finestra presenta massicce sbarre in ferro.

Nel magazzino, ci sono degli scaffali alti fino al soffitto, mentre al centro c'è ne un'altro alto appena un metro; dove sopra sono appoggiati alcuni arnesi da lavoro; mentre l'illuminazione della stanza è data da due lanterne ad olio. (*Se i PG entrano di nascosto nella stanza, tutte le lanterne sono spente*).

EQUIPAGGIAMENTO DELLA STANZA:

-**SCAFFALI:** n° 10 Sacchi di Grano duro (14/140), n°10 Sacchi di Letame essiccato, n°5 Seghe da legno -30cm- (10), n°10 Lanterne ad Olio (20), n°1000 Candele di Cera (5), n°5 Zappa in metallo (20), n°5 Vanga punta in metallo (20); n°2 Soffietto grande (20), n°2 Scale ampie -2m- (40), n°5 Rastrello in metallo (20), n°20 Punteruolo in metallo (5), n°10 Lucchetto Grande con chiave (8), n°10 Lucchetto Medio con chiave (5), n°10 Lucchetto Piccolo con chiave (3), n°20 Sacca in liuto per trasporto materiale -CAP.200- (10), n°100 Litri di Olio per lanterna.

- **LA MENSA COMUNE (stanza n°4)**

Lo stanzone presenta due grandi camini posizionati agli angoli, mentre al centro sono posizionati una serie di tavoli in legno, corredati da panche poste in circolo intorno al tavolo. La stanza presenta tre finestre due sull'esterno sempre con sbarre in ferro, ed una senza sbarre che guarda sul cortile interno. Questa stanza non presenta nessun equipaggiamento particolare.

- **LA LATRINA (stanza n°5)**

Questa piccola stanza quadrata, non presenta nulla di particolare, a parte un foro sul pavimento ed un piccolo finestrino che dà sull'esterno, anche il piccolo pertugio presenta le consuete sbarre in ferro. La stanza non ha un buon odore visto che viene utilizzata dalla servitù e dalle guardie. Nella stanza è presente un bacinella posta su di un piedistallo in ferro battuto dove ci si può risciacquare.

Questa stanza non presenta nessun tipo di equipaggiamento.

- **LA CUCINA (stanza n°6)**

La stanza è ben arredata e presenta una serie di fuochi posti nel centro della stanza, questi sono alimentati a legna, le pareti presentano alcune scaffalature ed un paio di postazioni per lavorare i cibi. Appesi a soffitto ci sono alcune sbarre, queste servono per appendere polli o altri tipi di animali.

EQUIPAGGIAMENTO DELLA STANZA;

-n°1000 P.I. carne di Pollo, Tacchino e Coniglio, n°5 Archetto per il Fuoco (5), n°50 Bicchieri in Legno (5), n°20 Bicchieri in Cristallo (5), n°10 Bicchieri in Vetro (5), n°20 Boccali in legno (8), n°30 Brocca in terra cotta (10), n°20 Calice in Cristallo lavorato (5), n°20 Coltello da cucina (10), n°6 Coperchio da padella x8 (8), n°4 Coperchio per padella x4 (4), n°6 Padella x8 (40), n°4 Padella x4 (20), n°5 Pentola (20), n°10 Pentolino ½ litro (10), n°4 Pentolone (60), n°50 Piatto in legno sopra (8), Piatto in legno sotto (10), Piatto in ceramica lavorata sotto (12), Piatto in ceramica sopra (10), n°50 Posate in legno (2), n°20 Posate d'argento (3), n°20 Tazzine in ceramica lavorata (6), n°1000 P.I. di Verdura, n°1000 P.I. di Cereali misti.

- **LE SCALE (stanza n°7)**

Questa ingresso, presenta una piccola stanza da cui partono delle scale in muratura che portano al piano superiore, alle pareti si trovano un paio di Lanterne ad olio (20).

- **ARMERIA DI PALAZZO (stanza n°8)**

Lo stanzone è uno dei più grandi del palazzo, secondo solo alla mensa ed alle stanze di Oldenhaller, non presenta nessuna finestra che dà sul cortile interno, mentre quelle che davano sulla strada sono state murate.

Su ogni parete sono appese innumerevoli armi, vi sono anche alcune rastrelliere, al centro si trovano un paio di manichini in legno; con riposte sopra delle armature. In un angolo si trova un armadio chiuso con un lucchetto, qui si trovano le armi di Oldenhaller.

EQUIPAGGIAMENTO DELLA STANZA:

-**ARMI APPESE:** n°6 Flagelli a 2 mani (120), n°4 Scudi Medi in Ferro Lavorato (50), n°2 Spadoni a 2 mani (250), n°2 Arazzi con o Stemma di Oldenhaller.

Tutte queste armi ad una attenta osservazione, si riveleranno spuntate ed inoffensive infatti sono tutte da esposizione, compresi gli scudi che risultano troppo leggeri per proteggere.

-**ARMI NELLE RASTRELLIERE:** n°15 Spada normale (60), n°4 Spada Bastarda (100), n°4 Spezza-Spada (40), n°10 Alabarda (175), n°40 Pugnali (10), n°10 Scudo da parata (20).

-**ARMATURE SUI MANICHINI:** n°10 Corpetto Torchiato cuoio (60), n°10 Scudi Medi in Ferro Lavorato (50), n°20 Elmo da Cavaliere (30).

-**ARMADIO DI OLDENHALLER (LUCCHETTO MAGICO 30%):** n°1 Veste di maglia (80) qualità eccellente ed alleggerita del 20%, Fioretto della Follia -MAGICO- (40), Elmo da Cavaliere qualità eccellente (30), n°1 Scudo piccolo in Scaglia di Drago (40).

- **IL CORTILE INTERNO**

Il cortile interno oltre ad essere attorniato dal portico, presenta alcune aiuole piene di fiori, che vengono sostituiti spesso, a causa della scarsa luce che penetra dal quadrato dato dalle mura del palazzo. Nel cortile cresce un olmo di notevoli dimensioni, infatti supera il tetto di almeno un paio di metri. Ancora nel cortile, si trova una piccola tettoia sotto la quale trova riparo la carrozza di Oldenhaller. La pavimentazione è in ghiaia che viene rastrellata con cura dal giardiniere ogni qualvolta ne accorra.

- **PIANO PRIMO**

- **IL CORRIDOIO (stanza n°10)**

Le scale faranno accedere al primo piano, dove vi sono le stanze “degli ospiti” e quelle di Oldenhaller. Il corridoio, si presenta come una “U” con la parte inferiore più stretta, inoltre presenta un tappeto verde, con i simboli araldici della famiglia. Nella storia della famiglia Oldenhaller non si ricorda un gesto di ospitalità verso nessuno ricco o potente che sia, infatti non si sono mai fidati troppo del prossimo, piuttosto che ospitarli fra le proprie mura, preferiscono pagare una costosissima locanda.

Alle pareti sono appesi ritratti di famiglia, alcuni molto vecchi risalenti ad un passato molto lontano, i dipinti ad un’attenta osservazione risentono del logorio del tempo, infatti si presentano molto scuri ed in alcuni punti molto rovinati, tanto da far intravedere soltanto i colori. Agli angoli superiori della “U” vi sono anche due piante, molto ben curate.

- **LE CELLE DEI PRIGIONIERI (stanza n°9)**

Dieci stanzini piccoli con tre pareti in pietra ed una parete quella esterna in quarzo, tanto che i vari prigionieri possano osservare l’esterno, cosa impossibile per quelli che dall’esterno del palazzo provano ad osservare le celle. All’interno si trova solo un pezzo di ferro incavato nel muro che serve da letto.

- **LO STUDIO DI ALBRECHT OLDENHALLER (stanza n°11)**

Lo studio del Consigliere, si presenta molto grande, essendo larga come l’intera ala del palazzo, presenta una singolare forma a novanta gradi, infatti entrando dalla porta, non è visibile la parete che divide lo studio dalla camera da letto. Le pareti dello studio sono occupate interamente da imponenti librerie che arrivano a toccare il soffitto, in mezzo alla stanza si trova una bellissima scrivania in legno di quercia, su di essa si trovano due lampade ad olio, l’occorrente per scrivere ed alcune pietre preziose (valore 100co).

Sul pavimento vi sono stesi un paio di tappeti ricamati finemente, agli angoli un paio di lampade ad olio su colonna, se accese illuminano a giorno la stanza. La stanza presenta anche tre finestre che danno sulle strade sottostanti, sotto una di esse vi è posta una piccola scrivania con alcuni oggetti curiosi.

EQUIPAGGIAMENTO DELLA STANZA:

-**LIBRERIE ALLE PARETI:** Interamente in legno di quercia, sono poco più alte di due metri, su di esse vi sono riposti in maniera sparsa ma per argomento centinaia di libri qui sotto vi sono elencati i più interessanti (AdG: a te la scelta di toglierne o aggiungerne in base alla tue necessità di avventura).

n°5 Libri di Novelle (“La Pianta del Re”, “La Spada e il Cavaliere”, “La Donzella nella Torre”, “La Nave del Fato” e “Il Drago Rosso”); n°10 Coperte di Libro contenenti Leggende e racconti dell’Impero e non ; n°3 Libri di Trattati Magici; n°1 Libro di appunti.

-**SCRIVANIA DI OLDENHALLER:** n°1 Tagliacarte in avorio (3); n°6 Asta in noce con pennino piccolo in ferro (3); n°3 Asta in noce con pennino medio in ferro (3); n°3 Asta in noce con pennino grande in ferro (3); n°8 Rotoli di Pergamena A4 (12); n°2 Rotoli di Pergamena A3 (12); n°2 Boccetta con Inchiostro Nero (2); n°2 Boccetta con Inchiostro Rosso (2); n°2 Boccetta con Inchiostro Verde (2); n°10 Bastoncini di Ceralacca Rossa (2); n°1 Scatola Porta Oggetti (met/lav+sco/seg cap.35) con all’interno le n°2 Pietre di Nurgle (15) e nello scomparto segreto, la mappa con il possibile riferimento al ritrovamento della terza pietra...(AdG: *Possibilmente questo scomparto non deve essere scoperto*). N° 1 Libro degli Appunti di Oldenhaller (AIUTO N°); n°3 Sigilli della famiglia Oldenhaller (2); n°1 Sigillo riportante il simbolo della Città di Nuln (2).

-**PICCOLA SCRIVANIA:** n°1 Lente di Ingrandimento (10); n°1 Scatola in legno (20) di quercia con all’interno n°1 Bilancino con relativi pesi (15); n°10 Dosi pronte di Gesundheit (1); n°1 Vetro circolare magico (vedi note).

- **LA STANZA DA LETTO DI OLDENHALLER (Stanza n°12)**

La stanza da letto di Albrecht, è identica come dimensioni allo studio, qui sono presenti due finestre che danno sulla strada ed una un po' più piccola come dimensioni, che da sul cortile interno (l'unica al secondo piano). Nella stanza è presente un enorme camino posto all'angolo esterno della stanza, un letto matrimoniale a baldacchino, un paio di tappeti di orso bianco posti sul pavimento in legno. Vi è anche un armadio a doppia anta con all'interno molti vestiti.

EQUIPAGGIAMENTO DELLA STANZA:

- **ARMADIO A DOPPIA ANTA:** n°5 Camicia di Seta (2); n°3 Camicia di Velluto (3); n°1 Cappotto con interno in Pelliccia di Orso (25); n°3 Cravatta di Seta (1); n°10 Fazzoletto di Seta (1); n°1 Guanti in Pelliccia di Lupo (1); n°2 Maglione di Lana (5); n°5 Pantaloni Seta (4); n°2 Pantaloni in Velluto (5).
- **AI PIEDI DEL LETTO:** vi sono riposti n°1 Stivali in pelle (10); n°1 Pantofole in lana rifinite in Raso (6).

Su di un lato del baldacchino, vi è un piedistallo in metallo, pregevolmente rifinito con ghirigori vari, sul piedistallo si trova una tinozza per sciacquarsi il viso o le mani, ed una brocca con all'interno dell'acqua.

2. PROFILI

1. ANIKA MEGGARTH "CAMERIERA DI PALAZZO"

ANNI		34		ALTEZZA		1,63	
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
29	32	18	22	33	25	28	30
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	10	1	2	4	0	0	0

ABILITA':

Esibirisi (cantare); Mestiere (sarto)

TALENTI

Vista Eccellente

EQUIPAGGIAMENTO:

Gonna -panno-; Camicia -panno-; Calzettoni -lana-; Sandali

Anika proviene da Kaldach un piccolo borgo poco distante da Altdorf. Lavora al servizio di Oldenhaller da cinque anni, scelta presa non da lei, ma dal marito il quale la vendette come risarcimento dei debiti verso il consigliere. Fisicamente si presenta snella e prosperosa, ha capelli nero corvino lunghi fino alle spalle, occhi di un color verde smeraldo

Proveniente da una famiglia contadina, ha un carattere molto forte, anche se tradita dal marito, non si abbatte ed attende il giorno in cui si riscatterà o fuggirà dal palazzo. Se i PG le pongono domande lei darà risposte vaghe, ma cercherà di far capire ai personaggi la sua situazione.

2. BENEDICTA KELZEN "CAMERIERA DI PALAZZO"

ANNI		50		ALTEZZA		1,58	
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
29	32	18	22	33	25	28	30
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	10	1	2	4	0	0	0

ABILITA':

Mestiere (sarto); Leggere/Scrivere

TALENTI

Udito Acuto

EQUIPAGGIAMENTO:

Gonna -panno-; Camicia -panno-; Calzettoni -lana-; Sandali

Benedicta proviene dalla Baraccopoli di Nuln, ha lasciato la propria famiglia al compimento del suo quattordicesimo anno, per entrare a far parte della servitù degli Oldenhaller. Fisicamente robusta, ha capelli ricci di color bianco, occhi azzurro cielo.

E' l'unica dei servi ad aver conosciuto il signor Karl Oldenhaller, se i PG proveranno a porre domande a Benedicta, ella si perderà in sproloqui sulla bontà e generosità di Karl e di quanto ha fatto di buono per Nuln. Se i PG proveranno a far domande su Albrecht, lei li liquiderà dicendo che se di oscurità uno vive, di oscurità muore.

3. GRETTEL HEINZ-ALT "CAMERIERA DI PALAZZO"

ANNI		22		ALTEZZA		1,71	
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
29	32	18	22	33	25	28	30
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	10	1	2	4	0	0	0

ABILITA':

Mestiere (sarto); Leggere/Scrivere; Affascinare;

TALENTI

Udito Acuto; Vista Eccellente

EQUIPAGGIAMENTO:

Gonna -panno-; Camicia -panno-; Calzettoni -lana-; Sandali

Gretel, proviene dalla Baraccopoli di Nuln, scappata da casa all'età di 16 anni, perché il padre aveva iniziato ad abusare di lei. Fisicamente molto gradevole ha capelli lunghi neri, due occhi marroni ed un viso dal quale è difficile togliere lo sguardo, ben dotata fisicamente. Infatti da alcuni mesi è l'amante segreta di Albrecht Oldenhaller. Quando i PG proveranno a fare domande sul conto del consigliere, ella smentirà ogni informazione avuta dai PG.

4. JAKOB JOGGATH "GIARDINIERE"

ANNI		55		ALTEZZA		1,75	
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
38	33	32	29	45	33	30	35
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	3	2	4	0	0	0

ABILITA':

Mercandeggiare; Segni Segreti (ranger); Mestiere (Erborista);

Seguire Tracce

TALENTI

Buon Senso

EQUIPAGGIAMENTO:

Stivali -pelle-; Pantaloni -panno-; Maglione -lana-;

Jakob è al servizio della famiglia Oldenhaller da un ventennio, scelto per la sua esperienza, ma anche per la particolarità del saper creare opere d'arte con le piante. Fisicamente Jakob, ha un grosso pancione, e gambe secche, porta sempre con se il suo inseparabile cappello di paglia; ha baffi curati e capelli brizzolati, occhi neri. Se i PG gli pongono domande lui risponderà con raccomandazioni e spiegazioni su cure o trattamenti per le piante. I PG potrebbero pensare che stia nascondendo qualcosa, ma in realtà lui è così parla solo di piante con chiunque.

5. OTTO BAREK "CUOCO VINISTA"

ANNI		68		ALTEZZA		1,32	
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
33	45	31	29	40	31	38	40
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	11	3	2	3	0	0	0

ABILITA':

Bere Alcolici; Ciarlare; Conoscenze Comuni (Mezzuomini; Convivio)
Mestiere (birraio, cuoco, vinista)

TALENTI

Affrista; Volontà di Ferro

EQUIPAGGIAMENTO:

Pantaloni -panno-; Camicia -panno-; Grembiule -stoffa-;
Cappello da Cuoco;

Otto è un mezzuomo, assunto un paio di anni fa da Oldenhaller, dopo la morte di Inga la vecchia cuoca deceduta alla magnifica età di 104 anni. Scelto non tanto per la sua ottima qualità dietro i fornelli, ma per la sua massima esperienza e conoscenza dei Vini, che lo rende uno dei migliori conoscitori di Nuln.

Cercherà di rispondere come può alle domande dei PG, anche se non può essere utile.

6. MARLENE GHIBLIC "CUOCA"

ANNI		32		ALTEZZA		1,65	
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
29	32	18	22	33	25	28	30
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	10	1	2	4	0	0	0

ABILITA':

Bere Alcolici; Mestiere (cuoco)

TALENTI

Resistenza al Veleno

EQUIPAGGIAMENTO:

Gonna -panno-; Camicia -panno-; Calzettoni -lana-;
Scarpe -pelle-

Marlene è stata assunta insieme ad Otto, cuoca di discreta qualità è affidata a preparare il pasto per le guardie e servitori.

Schiva e sempre con uno sguardo severo, non cura molto l'aspetto, infatti il viso è rovinato così come le mani, robusta di costituzione veste in maniera sciatta, ha capelli castano chiaro ed occhi marroni. Se interrogata risponderà in modo brusco e affrettato, infatti cerca di passare la maggior parte del tempo in cucina a provare nuovi piatti o semplicemente per mettere in ordine quello che nella maggior parte della giornata è il suo spazio vitale.

7. SILMA GOTTRE "APPRENDISTA CUOCA"

ANNI		18		ALTEZZA		1,61	
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
23	25	15	20	29	25	32	25
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	10	1	2	4	0	0	0

ABILITA':

Mestiere (cuoca)

TALENTI

Ambidestro

EQUIPAGGIAMENTO:

Gonna -panno-; Camicia -panno-; Calzettoni -lana-;
Scarpe -pelle-

Silma è l'ultima arrivata, assunta da appena sei mesi, sta imparando il mestiere, infatti nutre molta simpatia per Otto, mentre con Marlene non ha particolari rapporti, solo quello professionale. Silma infatti ha scelto di abbandonare la propria casa di Averheim, dopo la morte di entrambi i genitori, così si è trasferita nella Baraccopoli di Nuln, lì ha conosciuto Benedicta, cameriera di palazzo, che l'ha salvata dalla strada. Se i PG le chiedono informazioni, la ragazza non darà particolari risposte se non quelle che il Consigliere è un bravo uomo, per il fatto che la tolta da una brutta situazione. Mora con capelli mossi che le cadono sulle spalle, ha occhi marroni, ed un fisico molto magro, infatti nelle parti scoperte rivela la sporgenza vistosa delle ossa.

8. FERDINAND JANKORST “COMANDANTE DELLE GUARDIE DI PALAZZO OLDENHALLER”

ANNI		48	ALTEZZA			1,75		
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim	
52	49	42	39	50	32	39	20	
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF	
3	14	4+1	3	4	0	0	0	

ABILITA':

Bere Alcolici; Cavalcare; Etichetta; Parlare in Pubblico;
Conoscenze Accademiche (araldica); Linguaggio Segreto (battaglia);
Schivare; Leggere/Scrivere; Valutare

TALENTI

Abile Oratore; Colpire con Forza; Colpire per Ferire;
Colpire per Storidire; Disarmare; Fuga!;
Arma Specialistica (2 mani; da Parata); Estrazione Rapida

EQUIPAGGIAMENTO:

Veste di Maglia; Spada Bastarda; Scudo da Parata;

Ferdinand è l'ex-comandante delle guardie cittadine, che su richiesta di Oldenhaller (Un offerta molto sostanziosa di denaro), ha abbandonato i problemi cittadini per la salvaguardia del Palazzo.

Ferdinand proviene da una famiglia di fabbri-armaioli, da qui l'amore per la spada, infatti alla piccola età di tredici anni si arruola nella guardia cittadina, divenuto capitano vent'anni dopo per meriti soprattutto eroici (salvò la vecchia contessa di Nuln, da un attacco di Orchi Neri è uno dei casi che viene ricordato). Sposato, ha due figli che vede tre volte a settimana, quando non è di turno a Palazzo. Uomo robusto e muscoloso, ha capelli molto corti e di colore marrone brizzolato, occhi marroni e non presenta nessun tipo di baffi o basette.

9. HUMFRIED GANTH “SERGENTE DELLE GUARDIE DI PALAZZO OLDENHALLER”

ANNI		35	ALTEZZA			1,69		
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim	
48	45	40	35	40	38	25	32	
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF	
1	13	4+1	3	5	0	0	0	

ABILITA':

Bere Alcolici; Cavalcare; Etichetta; Parlare in Pubblico;
Linguaggio Segreto (battaglia); Schivare; Leggere/Scrivere; Valutare

TALENTI

Colpire con Forza; Colpire per Ferire; Disarmare; Fuga!;
Arma Specialistica (2 mani; da Parata); Estrazione Rapida

EQUIPAGGIAMENTO:

Giacca di Maglia; Ascia Bastarda; Scudo Metallo –medio-
Scudo da parata

Humfried è il vice di Ferdinand, segue ogni mossa di esso per poter apprendere la sua autorità e la sua capacità di distribuire equamente le forze armate del palazzo.

Fisicamente robusto, non è molto alto ha occhi neri, con capelli Marroni scuri, anche lui come Ferdinand non presenta ne baffi ne basette, così da non immischiarsi con la truppa. Celibe da qualche mese ha messo gli occhi sulla nuova cuoca Silma, infatti i due si sono incontrati dopo il lavoro almeno un paio di volte.

10. GUARDIE DI PALAZZO

ANNI		20-40	ALTEZZA			1,60 - 1,90		
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim	
40	33	39	30	35	33	35	28	
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF	
1	11	3	3	4	0	0	0	

ABILITA':

Bere Alcolici; Cavalcare; Etichetta; Linguaggio Segreto (battaglia);
Schivare; Valutare

TALENTI

Colpire con Forza; Colpire per Ferire; Disarmare; Fuga!;
Arma Specialistica (2 mani; da Parata);

EQUIPAGGIAMENTO:

Giacca di Cuio; Spada –normale-; Scudo Metallo –medio-

**QUESTE SONO LE CARATTERISTICHE VARIABILI
DELLE 5 GUARDIE**

3. AIUTI E MAPPE

- MAPPA DEL PALAZZO PIANO TERRA



- MAPPA DEL PALAZZO PIANO PRIMO

