**IL COLORE DELL’AMBIZIONE**

**INCONTRI**

* 2 amici dei personaggi (Talf ed Elonn) non sono tornati a casa la notte scorsa. Erano andati a tagliare la legna.
* Raccogliere informazioni
  + CD 13
    - I due giovani sono usciti dalla taverna la notte scorsa in compagnia di una donna alta dai lunghi capelli neri. La donna non abita in città, ed è stata vista solo poche volte, a partire dal mese scorso.
  + CD 15
    - Quanti erano presenti alla taverna la notte precedente si ricordano che i giovani conoscevano la donna ed erano amichevoli nei suoi confronti, e se ne sono andati di ottimo umore.
  + CD 17
    - Un ubricao che sonnecchiava in un vicolo è stato svegliato dalle risate dei tre che passavano, e li ha visti dirigersi, assieme fuori paese. In cambio di 1 ma riferisce la direzione in cui si sono incamminati.
* Seguendo le indicazioni dell’ubriaco, i personaggi possono trovare e seguire le tracce dei tre con una prova di Sopravvivenze o di Cercare CD 9. Circa un km e mezzo fuori paese, le tracce incrociano quelle di un grosso carro trainato da due cavalli, e le tracce di molte persone si muovono attorno al carro in quel punto. Il carro e i cavalli poi continuano per la loro strada (prova di Cercare o Sopravvivenze CD 8 per continuare a seguire il carro), mentre le altre tracce riprendono, ma sono composte dalle sole impronte della donna.
* Il carro ha molto vantaggio e si muove più velocemente dei personaggi a piedi, quindi, a meno che gli eroi non possiedano cavalcature, riusciranno a raggiungerlo solo dopo che il carro si è fermato per la notte. Sul carro c’è un mercante Thayan di nome Mahzed, accompagnato da due guardie.
* Nel carro sono richiusi Talf ed Elonn, drogati e privi di conoscenza assieme a due altri uomini (due criminali) venduti al mercante per questioni di debiti. Il mercante ha acquistato questi “schiavi” legalmente e non sarà propenso a cederli in cambio di niente. Se gli eroi insistono, il mercante rivela che la persona che glieli ha venduti è uno dei Thayan, e suggerisce ai PG di recarsi all’enclave vicina per ottenere altre informazioni.
* Le tracce della donna sono leggermente più difficili da seguire CD 10. Si muovono attorno alla città tenendosi a una certa distanza dalle mura e poi si dirigono verso l’entrata della piccola enclave recintata dove vivono e commerciano i maghi di Thay.

L’ ENCLAVE

* Appezzamento recintato.
  + Lunghezza: 75 m
  + Larghezza: 45 m
  + Altezza palizzata: 1,20 m
    - Tronchi orizzontali inchiodati du pali verticali distanti 3-6 m l’uno dall’altro.
    - Ogni palo ha incantesimo *fiamma perenne*
  + A
    - Piattaforme legno protette da balaustre alte 90 cm, forniscono quarto copertura (+2 CA
* Guarnigione
  + 10 guardie (Grr1)
  + 10 maghi:
    - 5 Mag1
    - 3 Mag2
    - 2 Mag3
    - 1 Capo Mag5/Mro1
  + Turni di guardia
    - 8 ore a turno
    - Giornaliero (2 tuni)
      * 1° turno (8-16)
        + 3 guardie su (A)
        + 3 (Mag1) + 1 guardia, pattuglia interna e (B)
      * 2° turno (16-24)
        + 3 guardie su (A)
        + 2 (Mag1) pattuglia interna e (B)
    - Notturno (24-8)
      * Cancello chiuso
      * 1 guardia sorveglianza dalle piattaforme (ogni ora)
      * 2 guardie sorveglianza interna, giro completo in 2 minuti (tenendosi appena fuori dall’ illuminazione
    - Piattaforma
      * (1,5 m da terra) Le guardie sopra le piattaforme sono armate di lancia lunga
* B (capanna della merce in vendita)