

La Locanda delle due Lune
presenta

Monte Castello



Il Compendio

INDICE

INTRODUZIONE E STORIA	3
-----------------------------	---

GEOPOLITICA	3
-------------------	---

COMMERCIO E ARCHITETTURA	4
--------------------------------	---

L'ESERCITO	4
------------------	---

LA CITTÀ (MAPPA).....	5
-----------------------	---

Faro del Porto	6
----------------------	---

Porto Commerciale	6
-------------------------	---

Tempio di Mannan	6
------------------------	---

Monte Castello	7
----------------------	---

Faro dell'Accademia	10
---------------------------	----

Università di Monte Castello	12
------------------------------------	----

Gendarmeria	15
-------------------	----

Alloggi delle Guardie	15
-----------------------------	----

Tempio di Myrmidia	15
--------------------------	----

Stadio di Snotcalcio	16
----------------------------	----

Dita di Galdar	16
----------------------	----

Prigione di Monte Castello	17
----------------------------------	----

Palazzo di Giustizia	17
----------------------------	----

Mozzo Ubriaco	18
---------------------	----

Sede della Marina	18
-------------------------	----

Porto Militare	18
----------------------	----

Vicolo Stretto	19
----------------------	----

Strada del Cuoio	19
------------------------	----

Via degli Orefici	19
-------------------------	----

Paradiso del Viaggiatore	19
--------------------------------	----

Largo degli Armaioli	19
----------------------------	----

Piazza dei Mercanti	19
---------------------------	----

Banchetto degli Dei	19
---------------------------	----

Duca degli Abissi	19
-------------------------	----

Taverna del tifoso	19
--------------------------	----

Pineta di Monte Castello	20
--------------------------------	----

Spiaggia di Monte Castello	20
----------------------------------	----

Anfiteatro	20
------------------	----

Accademia delle Arti Figurative	20
---------------------------------------	----

Riposo del Musicista	20
----------------------------	----

Rifugio del Mago	21
------------------------	----

Museo	23
-------------	----

Posto di Guardia e Ufficio Informazioni	23
---	----

Ambasciata	23
------------------	----

Banca di Monte Castello	23
-------------------------------	----

Cimitero	23
----------------	----

Caserma Militare di Monte Castello	24
--	----

Tempio di Morr	25
----------------------	----

Topaia di Joe	25
---------------------	----

Torre di Guardia	25
------------------------	----

Riparo del Mercenario	25
-----------------------------	----

Lazzaretto	25
------------------	----

Arena dei Gladiatori	26
----------------------------	----

Parco del Lungo Mare	26
----------------------------	----

Vicolo del Mendicante	26
-----------------------------	----

Faro del Lungo Mare	26
---------------------------	----

Chiosco di Berta	26
------------------------	----

Guardiola Mura Esterne	26
------------------------------	----

Covo	26
------------	----

Largo degli Ambulanti	27
-----------------------------	----

Discarica	27
-----------------	----

Tempio di Ranald	27
------------------------	----

Accademia della Milizia Cittadina	27
---	----

Piazza dei Questuanti	27
-----------------------------	----

Serraglio di Sara	27
-------------------------	----

LOCALITÀ CIRCOSTANTI (MAPPA).....	28
-----------------------------------	----

Solere	29
--------------	----

Castirola	30
-----------------	----

Bosec	32
-------------	----

Bosco Sussurrio	33
-----------------------	----

ORGANIZZAZIONI	36
----------------------	----

Dame di Compagnia	36
-------------------------	----

Confraternita della Vipera	37
----------------------------------	----

Artigli del Crepuscolo	39
------------------------------	----

Incappucciati	41
---------------------	----

Occhio del Mutamento	42
----------------------------	----



INTRODUZIONE E STORIA

MONTE CASTELLO

La città di Monte Castello si erge intorno all'omonima fortezza, costruita in cima a una scogliera a strapiombo sul mare che divide la Baia dei Naufraghi dal Golfo Nero. Anticamente costruita come avamposto marino dell'antico impero Romano, è negli anni via via cresciuta diventando recentemente uno dei centri più importanti della Tilea, anche se ancora molto lontana dalle principali città come Remas, Miragliano o Luccini.

STORIA RECENTE FINO AL 2522

Negli ultimi due secoli è salita al potere la stirpe degli Scola. L'attuale Marchese, Gregorio Talipano, è in carica da trent'anni (dal 2492) ed ha apportato diverse migliorie alla sua città.

Aperto, intelligente e di ampie vedute, ha spalancato i confini della sua città a studiosi provenienti da ogni parte del mondo. Argomenti trattati con diffidenza in altri paesi, venivano invece accolti con curiosità e positività nel Marchesato. Appassionato di arte ed architettura Arabiana, ha portato avanti diversi piani di lavoro di bonifica e ristrutturazione della città. Importanti sono state la ristrutturazione del porto, ora aperto anche ai commerci con l'Arabia, ed il progetto per l'università di Monte Castello.

Questa costruzione è stata eretta sulle tre isole appena a nord del promontorio. Un ponte di pietra unisce le "tre sorelle" (i tre padiglioni dell'università) con la città.

Determinante è stata l'amicizia con Galdar Kluppe, trasferitosi poco più che ventenne a Monte Castello nel 2497, venticinque anni fa. Studioso già di grandissima fama nonostante la giovane età nell'impero, era candidato a diventare presto professore all'università di Nuln.

Tuttavia i suoi studi comprendevano l'unione tra magia e tecnologia, e questo spaventava i suoi colleghi.

Galdar sognava di riuscire un giorno a unire scienza e magia per il bene dell'umanità. I suoi studi iniziarono ad attrarre attenzioni poco gradite e l'università lo espulse per evitare imbarazzo. Furente per l'interruzione brusca degli studi iniziò a guardare alla Tilea, terra di scienziati ed ingegneri. Giunse infine a Monte Castello e ricevette un'accoglienza calorosissima dal Marchese, molto interessato a questi studi. Il suo prestigio crebbe a dismisura fino a divenire Rettore dell'università di Scienze e Ingegneria di Monte Castello, completata nell'anno di Sigmar 2504. Nel 2511 il Marchese Gregorio Talipano decise di nominare Galdar primo ministro del Marchesato imponendogli la carica Arabiana di Gran Visir. Il rettorato dell'università passò al Magistro Alchimista Raimaro Mercalli di Pavona. Al dott. Enrico Torretta venne invece lasciata la gestione del dipartimento di Scienze e Medicina.

Torretta fondò anche l'ospedale universitario di Monte Castello di cui divenne primario e direttore. L'ospedale universitario si trova anch'esso alle "tre sorelle".

Le migliorie architettoniche aumentarono esponenzialmente. Il nuovo Gran Visir portò avanti la costruzione delle Mura Esterne che proteggessero anche i quartieri esterni appena nati i quali raccoglievano gli immigrati provenienti da diverse parti della Tilea. La città, infatti, dalla salita al potere di Gregorio aveva quasi raddoppiato la sua popolazione raggiungendo quasi i venticinquemila abitanti.

In queste mura, che tra l'altro si estendono fino al mare circondando l'università, fece costruire delle imponenti torri difensive, armate di cannoni, che vennero chiamate in suo onore le "Dita di Galdar". La visione delle candide Mura esterne, circondate da un fossato, è in grado di mozzare il fiato ed è la prima immagine che il visitatore di Monte Castello percepisce da lontano, insieme all'antica fortezza in cima alla scogliera.

GEOPOLITICA

SITUAZIONE GEOPOLITICA

I regnanti della città hanno mantenuto il titolo di Marchese, autoimputandosi il ruolo di guardiani dei confini della Tilea. In effetti Monte Castello può essere considerato ancora adesso una regione di frontiera tra la Tilea ed i turbolenti Principati di Confine.

La Marca di Monte Castello estende la sua influenza dal fiume Luparno fino alla città di Pugno, governata dal conte di Castirola, formalmente Vassallo del Marchese di Monte Castello, ma in realtà da sempre suo rivale per il controllo del territorio.

Tale è la sfiducia del Conte nei confronti del Marchese che la tenuta Castirola si trova in un piccolo villaggio

arroccato alla base dei Monti Apuccini, alla biforcazione di un affluente del fiume Luparno. In tempi passati questa fortezza quasi inespugnabile è stata ampiamente utilizzata dai conti di Castirola per rifugiarsi quando i rapporti con il Marchesato diventavano più tesi.

I rapporti con le altre città Tileane sono pressoché inesistenti. Città come Remas, Luccini o Miragliano non vedono ancora il crescente potere di Monte Castello come una minaccia e per il momento si limitano ad ignorarla. Piuttosto tesi sono invece i rapporti con il Bauglir di Bosco Sussurrio. Si tratta di un signore elfico a capo di una piccola comunità di poche migliaia di elementi. Non si sa bene da dove vengano, forse sono sempre stati lì, rimasti ancora dai tempi della presenza degli Alti Elfi in Tilea, oppure sono tornati solo di recente.

Fatto sta che si sono insediati nel bosco in un'antica rovina elfica che si ostinano a chiamare casa. L'attuale Bauglir di Bosco Sussurrio, Salazàr Forahdùr ha preso recentemente il potere spodestando il fratello e chiudendo completamente contatti con i regni vicini. Non si sa bene cosa stia succedendo. Certo è che nessuna delle delegazioni diplomatiche mandate a parlamentare è riuscita ad ottenere udienza con il Bauglir, ma è stata sempre accolta dal figlio Azarél e allontanata spesso in malo modo.

Inoltre ci sono voci di strane creature che si aggirano nel Bosco Sussurrio...

"Monte Castello? Puah! Poco più che un ghetto di criminali e rifugiati politici. Teroni!"

**OLOARCO NESTORE -
AMBASCIATORE DI MIRAGLIANO**

COMMERCIO E ARCHITETTURA

Dall'arrivo del nuovo Marchese sono stati aperti gli scali anche per l'Arabia, fino a poco tempo fa considerata terra infedele e quindi trattata con diffidenza.

La stessa città ha subito grosse influenze architettoniche dall'Arabia grazie alla passione del Marchese per questa cultura. Prima di tutto l'università richiama infatti questo stile con bassorilievi e cupole, inoltre molti nobili e ricchi mercanti della città vivono in strutture che ricordano pagode o abitazioni di stile orientale.

Monte Castello importa difatti sete e spezie arabiane, ma è molto attiva anche nel commercio di vino e beni di prima necessità. Il primo mercante della città è infatti il mezzuomo Obolando Trancioni.

Originario di Luccini, ha usufruito di una legge fiscale

molto favorevole ideata dal Marchese per richiamare mercanti e imprenditori nella città. In realtà i suoi detrattori dicono che si è trasferito a causa del crescente interesse delle autorità di Luccini sulle sue attività non del tutto lecite. Si tratta forse del più famoso produttore ed esportatore Tileano di generi alimentari, in particolare il suo vino è considerato il fiore all'occhiello del mercato vinicolo della penisola.

La moneta corrente, equivalente alla Corona imperiale è il Marco, chiamato anche volgarmente con il nome dell'attuale Marchese: Gregoriano.

Lo Scellino d'argento è chiamato Talento oppure anche qui con il nome dell'erede: Gianlucotto. Infine il Penny di ottone è detto Spicciolo.

L'ESERCITO

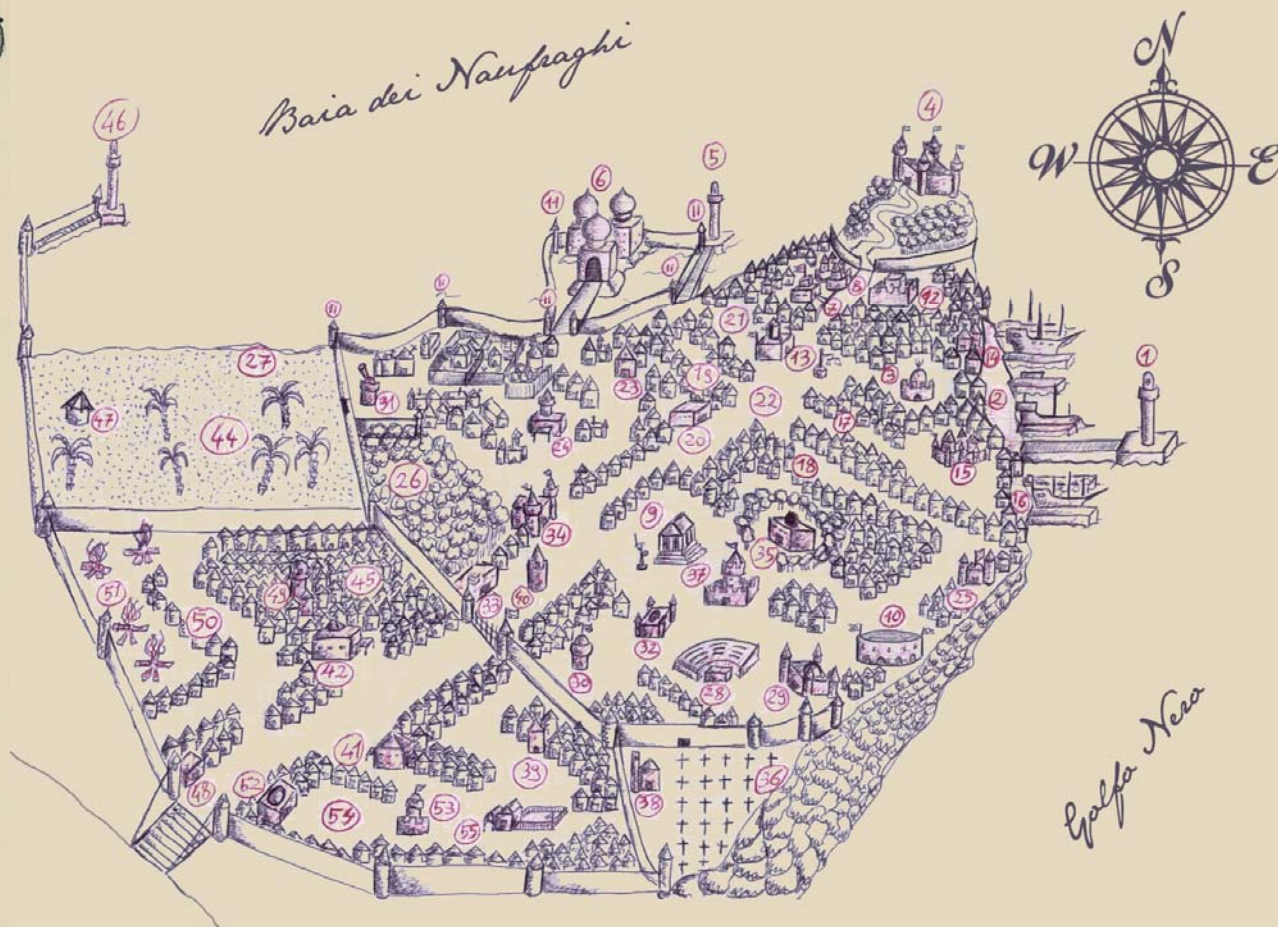
La città ha mantenuto la sua tradizione militaristica che risale a quando era un semplice avamposto militare. È tuttora sede di un contingente fisso di soldati professionisti, chiamata Legio Corvorum, in onore della legione che un tempo presiedeva la fortezza. Come ogni città tileana, non disdegna di avvalersi di contingenti mercenari, anche di razze non umane. Non è raro imbattersi in qualche nano spezzascudi o ogre guardia del corpo. Con la salita al potere del Marchese Gregorio questa cultura militaristica è venuta un po' meno, ma con l'arrivo di Galdar il potenziamento militare è proseguito con la costruzione delle "dita di Galdar" e del porto Militare nel quale alloggia la flotta di Monte Castello. Sono navi tendenzialmente più piccole della media, ma dotate di un'eccellente potenza di fuoco. C'è chi sospetta che queste armi funzionino con qualcosa di più della semplice polvere da sparo, qualcosa che il Gran Visir ha scoperto durante i suoi studi, ma nessuno ha mai osato dirlo ad alta voce... Sempre per iniziativa di Galdar, dieci anni addietro furono ordinati una decina di Grifoni dal serraglio imperiale per costituire un corpo scelto di cavalieri chiamato Corvi Sanguinari.

I grifoni sono stati allevati e lasciati riprodurre, e sono ora raddoppiati, senza contare i cuccioli.

I Corvi Sanguinari sono un contingente unico nel suo genere poiché uniscono l'abilità di cavalcare di un cavaliere alla conoscenza delle armi da sparo e esplosive. Sono addestrati a bombardare le postazioni del nemico con grande rapidità, danneggiando irreparabilmente le macchine di assedio avversarie e causando il panico nelle retrovie nemiche. In battaglia sono stati utilizzati solamente una volta con eccellenti risultati per disperdere una tribù pellevverde che si era spinta un po' troppo nel cuore della Marca di Monte Castello.



LA CITTÀ



- 1 Faro del Porto
- 2 Porto Commerciale
- 3 Tempio di Mannan
- 4 Monte Castello
- 5 Faro dell'Accademia
- 6 Università di Monte Castello
- 7 Gendarmeria
- 8 Alloggi delle Guardie
- 9 Tempio di Myrmidia
- 10 Stadio di Snotcalcio
- 11 Dita di Galdar
- 12 Prigione di Monte Castello
- 13 Mozzo Ubriaco
- 14 Palazzo di Giustizia
- 15 Sede della Marina
- 16 Porto Militare
- 17 Vicolo Stretto
- 18 Strada del Cuioio
- 19 Via degli Orefici
- 20 Paradiso del Viaggiatore
- 21 Largo degli Armaioli
- 22 Piazza dei Mercanti
- 23 Banchetto egli Dei
- 24 Duca degli Abissi
- 25 Taverna del tifoso
- 26 Pineta di Monte Castello
- 27 Spiaggia di Monte Castello
- 28 Anfiteatro

- 29 Accademia delle Arti Figurative
- 30 Riposo del Musicista
- 31 Rifugio del Mago
- 32 Museo
- 33 Posto di Guardia e Ufficio Informazioni
- 34 Ambasciata
- 35 Banca di Monte Castello
- 36 Cimitero
- 37 Caserma Militare di Monte Castello
- 38 Tempio di Morr
- 39 Topaia di Joe
- 40 Torre di Guardia
- 41 Riparo del Mercenario
- 42 Lazzaretto
- 43 Arena dei Gladiatori
- 44 Parco del Lungo Mare
- 45 Vicolo del Mendicante
- 46 Faro del Lungo Mare
- 47 Chiosco di Berta
- 48 Guardioli Mura Esterne
- 49 Covo
- 50 Largo degli Ambulanti
- 51 Discarica
- 52 Tempio di Ranald
- 53 Accademia della Milizia Cittadina
- 54 Piazza dei Questuanti
- 55 Serraglio di Sara

IL FARO DEL PORTO

È il faro più antico della città di Monte Castello. Risale ancora all'età di massimo splendore dell'impero Romano. La sua luce inonda il mare che separa il Golfo Nero dalla Baia dei Naufraghi. Nel corso degli anni ha subito diverse ristrutturazioni tanto che ad ora non è più chiara l'architettura iniziale. Divide a metà il porto tra Porto Commerciale e Porto Militare.

Placido, il guardiano del faro

Aspetto: Sulla sessantina, capelli e barba incolti, corporatura media, piuttosto esile.

Background: Servo di una famiglia benestante è riuscito a conquistare la propria libertà, ma non parla mai del proprio passato. Data la sua passione per la pesca lo trovate sempre di giorno sotto il faro a pescare mentre la sera è di guardia alla torcia.

Frasi Celebri:

*Che gran pescata che ho fatto oggi
Potrebbe piovere...*

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
34	25	30	34	31	34	27	25

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	3	3	4	0	0	0

Umano - Pescatore

Abilità

Conoscenze Comuni (Tilea), Parlare Lingua (Tileano), Nuotare, Orientarsi, Pettegolezzo, Remare, Rissare.

Talenti

Molto Forte, Vigoroso

Ferri del Mestiere

Vestiti di fattura scadente, bastone, rete e canna da pesca

PORTO COMMERCIALE

È il cuore dell'economia di Monte Castello. Da qui giungono le navi cariche di spezie e sete dall'Arabia. La politica del Marchese Gregorio fa sì che non vi siano dazi sulla merce in arrivo. In cambio di questo alla città è ceduta una parte delle quote della società commerciale proprietaria della merce stessa. Quindi in un certo senso ogni volta che questo prodotto viene venduto, una parte del guadagno finisce nelle tasche della Banca Cittadina. È lo stesso principio delle tasse, ma gestite in questo modo sono maggiormente tollerate. Che furbastro il Marchese eh? Le esportazioni principali sono di beni alimentari e la flotta mercantile più numerosa, come facilmente intuibile, è quella dell'Mezzuomo Obolando Trancioni.

TEMPIO DI MANNAN

Il Tempio di Mannan è una grande costruzione di forma circolare con al centro della cupola una torretta di osservazione utilizzata dal Gran Sacerdote per osservare il mare e dialogare con la divinità. Le pareti interne sono tutte piastrellate di un azzurro chiaro creando mosaici di onde. Albatros in volo circondano le pareti in perfetta armonia e verso la fine del tempio un'enorme statua di Mannan troneggia con fare altoso indicando davanti ai suoi piedi una fontana riccamente decorata. All'interno di questa fontana nuotano paciosi pesci di acqua salata. Mercanti e pescatori del luogo lanciano nell'acqua offerte monetarie per ingraziarsi lo sguardo benevolo della divinità. Questi soldi vengono raccolti dal Sommo Sacerdote che li utilizza per le spese del tempio.

Quintiliano De Juliis Il Gran Sacerdote di Mannan

Aspetto: Sulla cinquantina, capelli lunghi e biondi, occhi azzurri, sguardo intenso. Longilineo ma non tonico, si veste sempre con tuniche con merletti sulle spalle e maniche di color verde cucite a mo' di alghe. E' di modi assai gentili ma a volte sembra non essere presente dando l'idea di essere strampalato.

Background: In gioventù e' stato un attore itinerante, ma un naufragio su un'isola deserta lo convertì al culto di Mannan. Ultimo di una famiglia umile della Tilea, già in giovane età capì che avrebbe avuto una vita piena di sorprese e si unì a una compagnia teatrale poi sciolta dopo il naufragio che cambiò il suo modo di vedere il mondo e gli fece prendere la decisione di dedicarsi completamente alla divinità del mare.

Frasi Celebri:

*Dove' il mio corno?
Mannan guidi il vostro viaggio!*

Umano - Prete Consacrato (ex Prete, ex Iniziato)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
49	47	43	38	47	48	59	63

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	17	4	3	4	2	0	0

Abilità

Affascinare +20%, Cavalcare +10%, Conoscenze Accademiche (Arte, Astronomia, Filosofia, Storia, Teologia +20%), Conoscenze Comuni (Skaven, Tilea +10%), Guarire +20%, Incanalare +10%, Leggere e Scrivere +10%, Nuotare +10%, Parlare Lingua (Cathay, Classico, Eltharin, Imperiale, Tileano +20%), Parlare Lingua Arcana (Magico +10%), Percepire +10%, Pettegolezzo +20%, Senso Magico +10%.

Talenti

Abile Oratore, Armonia Aethyrica, Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Cortese, Guerriero Nato, Incantesimi in Armatura, Magia Comune (Arma Benedetta, Esorcismo), Magia Minore (Divina), Manolesta, Meditazione, Molto Forte, Parlare in Pubblico, Riflessi Fulminei, Sfera Divina (Mannan), Viaggiatore Esperto.

Ferri del Mestiere

Vestiti di fattura buona, bastone, Corno del Richiamo a tracolla, Libro di Mannan con tutti gli incantesimi del Culto.



Corno del Richiamo

Conoscenze Accademiche: Teologia difficile (-20%)

Storia: Questo corno è stato forgiato anticamente da un sacerdote di Mannan, che lo usò spesso nelle sue spedizioni. Prima di morire il sacerdote lo lasciò alla corrente del mare. Il corno ha vagato per moltissimo tempo prima di arenarsi su una spiaggia deserta, dove è stato trovato da Quintiliano.

Poteri: Una volta al giorno soffiando per una azione intera il corno può scatenare uno dei seguenti effetti lanciando 1d4:

1. Alla fine dell'azione parte l'incantesimo "Tempesta di Grandine" presente in Sfera divina (druidi) – sfera dell'antica Fede della locanda delle 2 lune.
2. Una pioggia di pesci di qualsiasi tipo si abbatte per un raggio di 24 metri, sia che il possessore del corno si trovi all'esterno o all'interno di un edificio. Ogni persona all'interno dell'area all'interno di un luogo chiuso viene colpito da 1d10 pesci a F4. Solo nel caso che la pioggia sia all'esterno i sfortunati hanno diritto ad un tiro schivare per ripararsi da 1d5 pesci.
3. Non succede nulla.
4. Viene evocato un mostro marino a discrezione dell'Adg che giungerà a seconda di quanto sia lontano il luogo dal mare o da un lago o fiume.

MONTE CASTELLO

E' la rocca che dà il nome all'intera città. Fondata ancora ai tempi dell'impero Romano, ospitava le truppe della Legio Corvorum, un esercito imponente per l'epoca e formato per la maggior parte da legionari addestrati alla guerra di corsa. Ora è la sede della famiglia regnante ed è stata convertita ad un vero e proprio castello.

Circondato da un bosco di pini marittimi, è diventata una dimora più che confortevole e tuttavia sicura.

Le mura più interne che la separano dalla città vera e propria sono ancora molto solide e sorvegliate notte e giorno. La rocca è a strapiombo sul mare del Golfo Nero e ospita innumerevoli stormi di corvi.

Essi sono mantenuti e allevati dal Mastro dei Corvi che si occupa di mantenerli in forze. Queste bestie addestrate sono degli eccellenti messaggeri e soprattutto difendono i loro nidi con una ferocia invidiabile.

Diversi razziatori hanno pensato di scalare la roccia per prendere la rocca di sorpresa per poi venir assaliti da uno stormo di corvi furibondi. Il Guardiano è una carica molto importante ricoperta da una persona di fiducia del Marchese. Tipicamente ha sempre con sé due apprendisti che lo aiutano nelle sue mansioni.

Il migliore dei due apprendisti diventerà il nuovo Mastro dei Corvi.

Il Marchese Gregorio Talipano Scola

Aspetto: Sulla cinquantina, capelli e barba brizzolati, corporatura media, piuttosto esile e leggermente gobbo data la sua passione per lo studio. Porta perennemente un paio di occhiali sul naso.

Background: Terzo fratello di una famiglia decimata dall'epidemia di vaiolo rosso scoppiata circa trent'anni prima, è forse nella storia del marchesato il governante più amato. Sicuramente è colui che ha portato la maggior quantità di novità. La sua conoscenza delle scienze di costruzione e la sua passione per l'arte hanno portato avanti diversi piani di lavoro di bonifica e ristrutturazione della città. Importanti sono state la ristrutturazione del porto, ora aperto anche ai commerci con l'Arabia, ed il progetto per l'università di Monte Castello.

Intelligente, aperto a nuove idee, ha permesso e spesso incoraggiato il nascere di nuove teorie anche scientifiche. Questa sua mentalità ha richiamato molte menti eccelse da tutta la Tilea, e non solo. La sua politica commerciale ha in egual modo contribuito ad arricchire la città. E' a conoscenza che non tutti i commerci intrapresi nella città sono leciti, ma è il prezzo del benessere.

Frasi Celebri:

*Fantastico questo bassorilievo della dinastia song.
Lista degli armamenti? Non ho tempo per questo,
sentite il Gran Visir.*

Umano - Nobile Signore

(ex Cortigiano, ex Studente, ex Nobile)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
56	46	46	40	38	56	48	70

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	18	4	4	4	0	4	0

Abilità

Affascinare +20%, Bere Alcolici, Cavalcare, Ciarlare +10%, Comandare +20%, Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia, Storia, Ingegneria) Conoscenze Comuni (Bretonnia, Impero, Tilea +10%), Esibirsi (Musicista), Leggere e Scrivere, Mercanteggiare, Parlare Lingua (Classico, Reikspiel, Tileano +10%), Percepire +10%, Pettegolezzo +20%, Valutare.

Talenti

Abile Oratore, Affarista, Arma da Specialista (Da Scherma, Da Parata), Buon Senso, Cospiratore, Etichetta, Fortuna, Genio Matematico, Molto Forte, Parlare in Pubblico.

Ferri del Mestiere

Armatura di piastre completa di eccellente qualità, stocco, pugnale da parata, marchesato, servi, idee folgoranti.

Herr Galdar Kluppe, il Gran Visir

Aspetto: Studioso di circa quarantacinque anni, magro, non particolarmente alto. Occhi glaciali e capelli biondo platino. La gamba destra è di legno.

Background: È il Gran Visir del marchesato, dagli abitanti riconosciuto anche semplicemente come “il crucco”. Forse il personaggio più in vista subito dopo il Marchese. Per merito suo l'università di Monte Castello ha raggiunto vette di eccellenza difficilmente prevedibili.

Inoltre le sue conoscenze hanno permesso anche la costruzione del sistema difensivo conosciuto come le Dita di Galdar. Il suo passato è piuttosto oscuro.

Ex studente all'università di Nuln era appassionato di magia applicata alla scienza ed all'ingegneria in particolare. Di sua invenzione fu il Kalium, un metallo in grado di assorbire la magia e neutralizzarla, una sorta di “antimateria” della mutapetra. La sua famiglia era dello Stirland ed era molto legato al fratello maggiore Gregom, un cacciatore di vampiri, per il quale aveva contribuito a far forgiare una lama di questo particolare metallo che venne chiamata *Expilon*.

Il fratello venne ucciso durante un pattugliamento delle zone di confine della Sylvania da alcuni sgherri dei Von Carstein.

Il suo corpo martoriato venne ritrovato al confine da alcuni contadini e portato al più vicino tempio di Morr. Galdar, all'epoca diciassettenne, fu chiamato per l'identificazione del

corpo. Alla vista qualcosa scattò in lui.

Una scintilla di odio verso i non morti in generale.

Promise a se stesso che avrebbe ripulito il mondo da questa annosa piaga. Prese con sé *Expilon* e si arruolò sperando di poter vendicare il fratello.

Purtroppo con la spada si dimostrò piuttosto scarso e perse quasi subito una gamba mentre la sua compagnia cercava di eliminare un covo di Ghouls. Decise pertanto di sfruttare il suo maggior talento, l'intelligenza.

Divenne quindi professore, tenendo segrete le sue scoperte sia sul Kalium, sia su i suoi studi sulla necromanzia. Quando però il suo atteggiamento iniziò a destare sospetti decise di abbandonare Nuln per lidi in cui i suoi studi potessero trovare terreno più fertile. Fu così che approdò a Monte Castello.

Qui iniziò la sua ascesa. Il Marchese rimase estasiato dalla mente di Galdar il cui successo fu rapidissimo.

Divenne presto rettore dell'accademia, ancora in costruzione, e quindi Gran Visir. Ma il suo piano di vendetta era tutt'altro che dimenticato... Ancor prima di ottenere la carica di Primo Ministro aveva già fondato una società segreta chiamata la Confraternita della Vipera.

Lo scopo “ufficiale” era quello di guadagnare potere.

In realtà il fine ultimo di Galdar, distruggere la non morte, venne nascosto persino ai membri di più alto livello. Dietro la facciata dell' “onesta” associazione per delinquere si nascondeva un fine nobile.

Vuole trovare il modo di penetrare nel reame del caos e pugnare il dio Usirian, il Senza-Volto, antico dio della remota Nehekhara che è la causa della presenza dei non-morti sul mondo... o almeno questo è quello che Galdar pensa.

I membri furono scelti con cura.

Per maggiori dettagli sulla Confraternita della Vipera vedi il capitolo *Organizzazioni e loro fini*.

Frasi Celebri:

Presto la mia vendetta sarà completa, presto il flagello della non-morte sarà debellato, presto, Expilon, berrà il sangue di Usirian.



Umano - Signore del Crimine
(ex Ciambellano, ex Studioso, ex Studente)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
48	39	43	51	38	80	45	67

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	18	4	5	3	0	3	1

Follie: Delirio del Salvatore. Dopo essere sopravvissuto a stento ad un'imboscata dei Ghouls (che gli è costata la gamba sinistra vedi sopra) ha iniziato a studiare un modo per sterminare tutti i non-morti. Ora è convinto che penetrando nel reame del caos potrà trovare il modo di trapassare a morte il dio Usirian e liberare così il mondo dalla piaga dei non-morti. Il ragionamento non fa una piega (beh, forse ne fa una o due). E' convinto che l'unica fonte di energia necessaria per catalizzare il rituale si trovi nella città di Skarogna (il batacchio della campana che causò la pioggia di mutapietra). E' pronto a subentrare al debole Marchese per estirpare definitivamente gli Elfi di Bosco Sussurrio che sospetta (tra l'altro giustamente) di essere collusi con la necromanzia.

Abilità

Affascinare +20%, Cavalcare, Cercare +10%, Comandare +10%, Conoscenze Accademiche (Alchimia, Ingegneria +10%, Necromanzia, Legge, Magia, Scienze), Conoscenze Comuni (Kislev, Impero, Tilea), Guarire, Intimidire +10%, Leggere e Scrivere +10%, Linguaggio Segreto (Ladri), Mercanteggiare +10%, Mestiere (Mercante), Parlare Lingua (Classico, Kislevita, Reikspiel +10%, Tileano), Percezione +20%, Pettegolezzo +20%, Schivare, Torturare, Valutare.

Talenti

Affarista, Buon Senso, Conoscenza della Strada, Cortese, Cospiratore, Etichetta, Genio Matematico, Linguista, Minaccioso, Parlare in Pubblico, Resistenza al Veleno, Riflessi Fulminei (nonostante la gamba di legno), Sesto Senso, Viaggiatore Esperto, Vigoroso.

Ferri del Mestiere

Expilon, Bastone da passeggio di fattura eccezionale, gamba di legno di fattura eccezionale, 30 monete d'oro, Confraternita della Vipera.

Il Principe Gianluca Tulipano

Aspetto: Ventottenne figlio del Marchese, dai modi allegri e gioviali. Spesso ha un bicchiere di vino in mano oppure ha qualche bella cortigiana al suo fianco.

Background: Figlio unico del Marchese Gregorio Talipano. La madre è morta di vaiolo rosso e il padre non si è più risposato. Il padre lo ha lasciato a se stesso e lui non ha perso tempo... si è divertito. I primi anni della sua adolescenza li ha passati in giro per bordelli e in taverne a giocare d'azzardo. Quando il padre decise di stringere i cordoni della sacca, il caro Gianluca iniziò ad arrangiarsi da solo.

Expilon

Conoscenze Accademiche: Scienze difficile (-20%)

Storia: Questa spada fu ideata da Galdar stesso e forgiata con l'aiuto di Roghram Testadipietra (maestro Fabbro dell'università di Nuln) quando Galdar era ancora nell'impero. E' interamente fatta di Kalium ed è stata infusa di rune particolari che impediscono alla lama ed al Kalium in esso contenuta di consumarsi.

Poteri: Ogni volta che colui che impugna quest'arma è un bersaglio diretto di un incantesimo, ha diritto ad una prova di volontà per negare l'effetto dell'incantesimo. Se l'incantesimo prevede già una prova di volontà, essa risulta più facile di tre gradi. Inoltre ogni volta che una creatura magica (es: non morto o demone) viene ferito da quest'arma deve effettuare una prova di volontà oppure essere completamente distrutto poiché la magia che lo tiene in vita viene risucchiata dalla spada.

È in questo periodo che conobbe Saverio Porcelli, all'epoca un semplice garzone in una delle bettole più malfamate della città (Il Covo) e Yorik Ragenluck, uno studente di legge proveniente dall'impero. I tre iniziarono la loro carriera di piccoli criminali insieme. Il primo truffava, il secondo faceva il complice ed il terzo alleggeriva i clienti. Questa vita rese il giovane Gianluca molto avvezzo alla strada e molto più attento a subodorare le fregature. Non si fida per nulla di Galdar, secondo lui nasconde qualcosa. Consigliato da Yorik, che nel frattempo era diventato assistente Procuratore di Monte Castello, decise di fondare insieme ai suoi due amici gli Artiglieri del Crepuscolo, una specie di polizia segreta cui fa capo e che ha lo scopo di tenere d'occhio il Gran Visir ed il Marchesato in generale. Il nome in codice di Gianluca è il Bagatto. Sotto l'apparenza di buono a nulla e chiassoso bonaccione, si nasconde quindi un politico che è più che pronto a prendere il posto del padre per guidare il marchesato... a modo suo.

Per maggiori dettagli sugli Artiglieri del Crepuscolo vedi il capitolo *Organizzazioni e loro fini*.

Frasi Celebri:

Ehi bellezza! Ti piacciono le barche? Vuoi vedere il mio albero maestro?

Non è questo il momento per discutere di simili affari. Lui ha orecchi e occhi dappertutto. Ci vediamo stasera, stesso posto, stessa ora e la prossima volta usa più buon senso. Non ho pazienza con gli imbecilli.

Umano - Nobile Signore (ex Politico, ex Ciarlatano, ex Furfante, ex Nobile)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
46	44	38	40	43	57	42	63

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	16	3	4	4	0	2	1

Abilità

Affascinare +20%, Bere Alcolici, Borseggiare, Cavalcare, Cercare, Ciarlare +10%, Comandare +10%, Conoscenze Comuni (Tilea +10%, Impero), Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia, Legge), Esibirsi (Attore), Linguaggio Segreto (Ladri), Gioco D'azzardo +10%, Leggere e Scrivere, Mercanteggiare, Parlare Lingua (Tileano +10%, Reikspiel), Percezione, Pettegolezzo +20%, Segni Segreti (Ladri), Travestirsi, Valutare.

Talenti

Abile Oratore, Ambidestro, Arma da Specialista (Da Scherma, Da Parata), Conoscenza della Strada, Etichetta, Fuga!, Fortuna, Imitatore, Visione Notturna, Parlare in Pubblico, Buon Senso, Cospiratore, Viaggiatore Esperto, Sesto Senso.

Ferri del Mestiere

Stocco e pugnale da parata di fattura eccezionale, anelli per un valore di 80 monete d'oro, corpetto di cuoio, cortigiane.

FARO DELL'ACCADEMIA

Un tempo era il faro del vecchio Porto Civile. Con l'avvento del nuovo Marchese e l'aumento dei traffici commerciali, il porto è stato spostato in una nuova zona più spaziosa, ovvero l'attuale Porto Commerciale, vicino a quello militare. Ora il vecchio porto ospita solamente poche barche di pescatori ed è caduto in disuso. Da tempo anche i pescatori bazzicano poco il Vecchio Porto poiché ci sono stati avvistamenti di esseri deformi che nuotano nella baia. In effetti ora il Faro dell'Accademia ospita il culto dell'Occhio del Mutamento. Tutte le sere in cui Morrslieb brilla nel cielo, oscuri rituali vengono compiuti fra le mura del vecchio faro. In pochi sanno che il faro è collegato all'università da un passaggio scavato sotto il livello del mare...

*"Ascolta il vecchio Agrifaldo...
Stai lontano dal faro la sera.
Brutte cose succedono al vecchio faro la sera."*

AGRIFALDO – PESCATORE DI MONTE CASTELLO

Il Magus: Marta Averì

Aspetto: Dall'età indefinita, volto con il mento appuntito a forma di becco, un terzo occhio sulla guancia (+10 alle prove di percepire vista). Braccio destro e torso di colore azzurri. Uno spettacolo abbastanza inquietante. Altra mutazione, arti staccabili.

Background: Figlia di Salvatore e Giovanna Averì, tenutari del casello di Solere, paese che si trova all'estuario del fiume Luparno sulla strada che porta da Monte Castello a Pugno e a Pavezzano (vedi Paesi Circostanti). Il lavoro era tanto e quindi, nonostante la famiglia fosse tutto sommato benestante, le due sorelle hanno dovuto presto rimboccare le maniche.

Erica, la maggiore, si occupava di contabilità mentre Marta, la minore, si occupava dei trasporti dal casello ad una delle due città (Pugno o Monte Castello). Poteva trattarsi di risparmi da depositare in Banca, piuttosto che di ospiti di riguardo che richiedevano un passaggio, piuttosto che legname che, disceso dal fiume Luparno, doveva essere trasportato a Monte Castello. La sorella Erica fuggì di casa dopo aver scatenato un'epidemia nella città (vedi descrizione Erica Averì), epidemia che colpì anche tutta la famiglia e causò la morte della madre. Sconvolta dal dolore e dalla malattia, Marta impazzì. La sua mente vacillante fu un eccellente campo di semina per il Signore del Mutamento che alimentò l'odio di Marta verso il Corrottole delle Carni. La ragazza a sua volta iniziò ad essere preda di visioni di fiamme rosate e desideri di vendetta... Finché non crebbe in potere e fondò un vero e proprio culto. Ora di giorno finge ancora di essere il cocchiere che è sempre stata, mentre di notte assume le vesti del Magus dell'Occhio del Mutamento. Ogni notte in cui Morrslieb è alta nel cielo si reca a Monte Castello ad officiare i riti.

Frase Celebri:

*Non si preoccupi! Se sta con me il viaggio sarà rapido e confortevole.
Maaalarnu nu aba the Tzeentch! Maaalarnu!*

Mutante – Magus di Tzeentch (ex Accolita di Tzeentch, ex Cocchiere)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
39	44	32	40	43	79	47	67

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	16	3	4	4	2	5	0

Mutazioni: Becco, Occhio Extra, Arti Staccabili, Parti del corpo colorate (Torso, Braccio dx)

Abilità

Affascinare, Allevare Animali, Cavalcare, Comandare, Conoscenze Accademiche (Demonologia, Magia), Conoscenze Comuni (Tilea), Guarire, Guidare, Incanalare, Intimidire, Leggere e Scrivere, Mercanteggiare, Orientarsi, Parlare Lingua (Lingua Oscura, Tileano), Parlare Lingua Arcana (Demoniaco), Percepire +10%, Pettegolezzo, Segni Segreti (Ranger), Senso Magico, Travestirsi +10%, Valutare.

Talenti

Abile Oratore, Affarista, Arma da Specialista (Polvere da Sparo), Armonia Aethyrica, Assuefatto al Caos, Attitudine alle Lingue, Buon Senso, Corruzione Controllata, Corte, Cospiratore, Cuore Impavido, Dardo Portentoso, Estrazione Rapida, Galateo, Guerriero Nato, Inquietante, Magia Comune (Sopprimere Mutazione), Magia Minore (Chaos), Magia Nera, Parlare in Pubblico, Resistenza alla Magia, Resistenza alle Malattie, Sangue Freddo, Sfera Oscura (Tzeentch-Mistica), Viaggiatore Esperto.

Ferri del Mestiere

Archibugio, Carro con cavallo, Simbolo sacro di Tzeentch, Kriss di fattura eccezionale, spada ricurva, culto.

Lo Stregone: Azël Akmal

Aspetto: A prima vista sembra un elfo dalla pelle violacea e dagli occhi lattei. In realtà è un mutante arabiano.

Background: Non si sa molto di lui. A parte che un tempo era un nobile d'arabia che scoprì di essere "speciale". Forse per noia, forse per sete di potere, decise di esplorare nuove frontiere. Scoprì un antico tomo contenente un antico rituale e si adoperò per impararne i segreti. A seguito di uno di questi rituali mal riusciti si è ritrovato a rassomigliare ad un elfo cieco dalla pelle viola, ed ha pensato bene di tagliare la corda. Il rituale permette di trasformare un essere umano in uno schiavo mutante animale. E molti dei mostri che vengono avvistati nel Vecchio Porto sono frutto di questo rituale. Fa parte della Confraternita della Vipera.

Frasi Celebri:

Stasera, amici miei, un nuovo fratello si unirà alla nostra causa! Portate il predestinato!

Dannazione! E' venuta fuori un'altra progenie del caos!

Mutante – Stregone (ex Strega, ex Fattucchiere)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
41	39	26	31	55	50	51	53

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	15	2	3	4	0	4	0

Follie: è convinto che i mutanti governeranno il mondo.

Mutazioni: Pelle Purpurea, Sguardo Ipnotico, Orecchie lunghe

Abilità

Affascinare +20%, Affascinare Animali, Allevare Animali, Cercare +20%, Conoscenze Accademiche (Demonologia), Conoscenze Comuni (Arabia, Desolazione del Caos, Impero Tilea), Guarire +20%, Ipnotizzare +10%, Incanalare +10%, Intimidire +10%, Leggere e Scrivere, Mercanteggiare +10%, Mestiere (Apotecario +10%), Nascondersi, Nuotare, Parlare Lingua (Arabiano, Tileano), Parlare Lingua Arcana (Demoniaco), Percepire +10%, Pettegolezzo +20%, Senso Magico +10%, Travestirsi.

Talenti

Cortese, Dardo Portentoso, Fattucchieria, Magia Minore (Fatture), Magia Nera, Molto Resistente, Riflessi Fulminei, Rituale delle Bestie, Sesto Senso, Sfera Oscura (Chaos), Stregoneria (Raffica di Vento, Guarigione dell'Hysh, Forma del Corvo, Artigli della Furia), Udito Acuto, Vigoroso.

Ferri del Mestiere

Spada ricurva di fattura eccezionale, abiti arabiani di fattura eccezionale, Tomo della Bestia

Tomo della Bestia

Conoscenze Accademiche: Demonologia normale

Storia: Il califfo Salabarius amava gli animali esotici. Essendo un abile mago decise di inventare un modo per rendere ogni animale un pezzo unico. Durante i suoi studi, tuttavia, venne preso da un raptus folle e il rituale che ne venne fuori fu molto diverso da quello che si era aspettato dall'inizio. Del califfo non si seppe più nulla.

Poteri: Il libro contiene il rituale omonimo.

Rituale delle Bestie

Tipo: Arcano

Linguaggio Arcano: Demonico

Magia: 2

PE: 200

Ingredienti: Una stella a nove punte disegnata sul pavimento con il sangue, una vittima sacrificale che abbia almeno una follia, nove animali della stessa razza disposti sulle nove punte della stella.

Condizioni: Morrslieb alta nel cielo, almeno altri tre cultisti che cantano con te che devono avere l'abilità Conoscenze Accademiche (Demonologia) o parlare lingua arcana (Demonico). Ciascuno effettua una prova. I gradi di successo (o di insuccesso) vengono aggiunti (o sottratti) al risultato del lancio. Devi avere Magia Nera e devi usarlo per lanciare questo rituale. Solo i seguaci di Tzeentch possono lanciare questo rituale.

Conseguenze: se fallisci tu e tutti i cultisti che cantano con te rimanete storditi per un giorno, la vittima sacrificale subisce 1d10 mutazioni e non è sotto il tuo controllo. Se fallisci di 6 o più sei tu a subire 1d10 mutazioni.

Difficoltà di Lancio: 12

Tempo di Lancio: 4 ore

Descrizione: La vittima guadagna 1d10/2 punti follia (senza perdere la follia che aveva precedentemente), diventa un tuo schiavo e subisce fino a 4 mutazioni una delle quali deve essere Aspetto Animale. Le mutazioni devono essere in linea di massima vantaggiose o cosmetiche, ma l'ultima parola spetta all'Adg. Le mutazioni devono avere a che fare con i nove animali che si trovano sulle punte della stella.

Ad esempio se l'animale è un gatto, il soggetto può guadagnare le mutazioni coda, armi naturali (Artigli) e pelliccia.

UNIVERSITÀ DI MONTE CASTELLO

Sicuramente l'edificio più interessante di tutta Monte Castello, è stato ideato dallo stesso Marchese e costruito a tempo di record. Terminata nel 2504 ha ospitato diversi eminenti professori delle materie chimiche e scientifiche. Il primo rettore è stato l'attuale Gran Visir, Herr Galdar Kluppe che ha successivamente lasciato il ruolo a seguito dell'investitura all'attuale carica di Primo Ministro. Attualmente il rettore dell'università è il Magistro Alchimista Raimaro Mercalli che sta portando avanti gli studi iniziati dal suo predecessore. L'università occupa il padiglione Est della costruzione. Il padiglione Ovest ospita l'Ospedale di Monte Castello, centro di studi di medicina di avanguardia diretto dal dr. Enrico Torretta, celebre medico delle malattie della mente. L'ospedale comprende anche un manicomio nel piano seminterrato e una specie di residenza di lusso per anziani all'ultimo. Entrambi sono gestiti dal dr. Torretta in persona ed entrambi hanno una brutta fama. Il manicomio c'è chi mormora sia sede di esperimenti sulle menti deboli, e l'ospizio per ricchi anziani pare abbia un'alta percentuale di ricambio.

"Mio padre ha fatto carte false per permettermi di iscrivermi di nuovo. Se vengo rimbalzato anche quest'anno ha detto che mi disereda..."

SERGIO SGRILLI – ASPIRANTE STUDENTE

Il Rettore: Raimaro Percalli

Aspetto: Poco più che quarant'enne, scuro sia di occhi che di capelli. Corporatura fine. Ha una placca d'oro sul lato sinistro del volto, l'occhio sinistro è un rubino (+1 PA testa, talenti bonus Vista Acuta e Vista Notturna). Anche la mano sinistra è completamente dorata (+3PA braccio SX, talenti bonus Molto Forte e Armi Naturali).

Background: Brillante magistro degli alchimisti di Pavona. Giunse a Monte Castello per l'interesse dimostrato dai suoi superiori nei confronti dell'allora nascente Università delle Scienze. Rimasto abbagliato dalla genialità di Galdar decise di rimanere con lui e di diventare il suo braccio destro per quanto riguardava le questioni di natura scientifica. Ora che è un Mago Maestro funge da ponte tra il Gran Visir e gli Alchimisti di Pavona. È membro della Confraternita della Vipera all'insaputa dei suoi superiori, e sta svolgendo degli studi segretissimi. Ha scoperto un modo di estrarre l'Aethyr da persone dotate dell'occhio della strega e di condensarlo in una sorta di mutapietra grezza, ma distillata con il Kalium e pertanto più sicura. L'estrazione avviene in alcune vasche chiamate Camere di Immersione nelle quali vengono immerse le persone dotate di poteri, che vengono chiamati "generatori". Una droga potentissima ideata dal dr Torretta rende queste persone semi-coscienti ed in una continua situazione di pericolo. I "generatori" a questo punto emettono inconsapevolmente energia magica per difendersi, energia che viene raccolta da un tubo in cima alla Camera di Immersione e filtrata da Ka-

lium in polvere per rimuovere le proprietà mutagene. Il distillato viene fatto solidificare per ottenere le Pietre del Sole.

Frasi Celebri:

La Camera di Immersione 4 è andata in avaria. Presto! Non voglio perdere un altro generatore!
Due parti di sorbitio liquido, quattro di pietra calcarea, otto pezzi di...

Umano - Mago Maestro

(ex Mago Errante, ex Apprendista Mago)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
43	42	43	44	43	70	66	39

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	15	4	4	4	3	4	0

Abilità

Affascinare +10%, Cavalcare +10%, Cercare, Conoscenze Accademiche (Alchimia, Magia +20%, Scienze), Conoscenze Comuni (Elfi, Impero, Tilea, La Desolazione), Incanalare +20%, Intimidire +10%, Leggere e Scrivere +10%, Parlare Lingua (Classico, Reikspiel, Tileano +10%), Parlare Lingua Arcana (Demoniaco, Elfico Antico, Magico +20%), Percepire, Pettegolezzo +20%, Senso Magico +20%.

Talenti

Armi Naturali, Armonia Aethyrica, Buon Senso, Dardo Portentoso, Guerriero Nato, Magia Comune (Armatura Aethyrica, Telecinesi), Magia Minore (Arcana), Magia Nera, Manolista, Mente Equilibrata, Molto Forte, Molto Resistente, Sfera Arcana (Metalli Elementale), Vigoroso, Visione Notturna, Vista Eccellente.

Ferri del Mestiere

Bastone ferrato di fattura eccezionale, 3 pietre del Sole, 5 monete d'oro

Pietra del Sole

Conoscenze Accademiche: Magia Difficile (-30%)

Storia: Sono le pietre che si ottengono dalla distillazione dell'Aethyr estratto dai Generatori. Il nome è dovuto al fatto che la pietra emette una luce dorata.

Poteri: Se utilizzata, la pietra permette di lanciare un dado magia in più per il prossimo lancio di incantesimi. Il dato conta SOLO per la buona riuscita dell'incantesimo e non conta ai fini della Maledizione di Tzeentch. Dopo l'uso la pietra è distrutta.

Un nuovo Generatore

Notte senza luna, notte umida e calda di mezza estate. Ornella si strinse nelle ampie vesti.

Inspiegabilmente aveva freddo.

Nonostante il caldo notturno, nonostante l'alcool che riscaldava piacevolmente lo stomaco aveva freddo.

La notte sulla spiaggia si era rivelata un successo, era riuscita a intrufolarsi tra la folla, di nuovo questa sua capacità di passare inosservata l'aveva aiutata. Non aveva mai capito come, ma per lei era sufficiente desiderare di non essere vista per far sì che le persone che le stavano intorno iniziassero a guardare altrove. Faticavano a notarla anche quando passava loro vicino. Durante la festa in spiaggia era riuscita a leggere la mano ad un paio di ricconi che le avevano allungato anche qualche argento e a diverse coppie di innamorati. Per quella sera aveva guadagnato a sufficienza per permettersi un letto caldo e una cena decente per la settimana a venire.

Il vicolo del Mendicante era buio, buio come ogni notte, ma questa notte, con le tasche piene, Ornella si sentì una facile preda.

Forse quella era la ragione del freddo...

Scosse la testa, c'era qualcos'altro, lo sentiva. I colori della notte sembravano farsi più vividi in alcuni angoli nonostante il buio.

Poi lo sentì.

Dapprima un lento fruscio, poi uno scalpiccio.

Due figure emersero dalle ombre, chiudendole il passaggio. Ornella si fermò...

Uno era alto e magro, l'altro tozzo e ricurvo, entrambi incappucciati.

"Non ho niente con me" mentì la ragazza

In tutta risposta da sotto il cappuccio dei due individui proruppe una risata soffocata.

"Ma noi non vogliamo il tuo oro" disse una voce acuta alle spalle della ragazza.

A Ornella si gelò il sangue. Poi cominciò a desiderare di sparire. Come al solito la sensazione delle ombre che la avvolgevano le diede un minimo di conforto. Le parve quasi di vedere sotto il cappuccio delle due figure uno sguardo sorpreso. Sul suo volto si disegnò un ghigno beffardo e si voltò per trovarsi di fronte ad una terza figura incappucciata. Lo sconosciuto però la stava guardando dritto in volto.

"Abbiamo del potenziale qui" disse la voce acuta "Forse puoi ingannare quei due idioti, ma con me i tuoi trucchi non funzionano"

Le sue certezze vacillarono, la protezione delle ombre la lasciò e fece la cosa più istintiva in quel momento. Scappò.

"Gatto, Mantide!" ordinò la voce acuta "Prendetela"

La figura ingobbita scattò in avanti rapidamente, quasi correndo a quattro gambe e le tagliò la strada. Ora poteva vederlo, gli occhi verdi felini la osservavano e dalla bocca ne uscì un soffio minaccioso.

Senza perder tempo, Ornella cambiò direzione e si diresse verso il tizio più alto, che sembrava il più lento e la stava aspettando come in attesa. Da sotto le maniche del mantello dello sconosciuto emersero due lunghe chele ossee.

"Mantide! Non devi ucciderla" Ordinò la voce acuta.

Il mutante rimase interdetto e si bloccò. Questo permise ad Ornella di scattare di lato.

"Idioti!" di nuovo la voce acuta "Fermatela!!!"

Ornella aveva ormai superato da un pezzo la mantide e stava quasi pregustando la libertà quando udì un frullio di ali provenire dall'alto.

Fece appena in tempo a voltarsi per vedere un'enorme figura dalle ali nere che piombava su di lei.

Urlare fu inutile, non nel Vicolo del Mendicante dove ogni giorno la gente si incontrava e si uccideva.

Cadde a terra.

Sogghignando, l'Accolito si avvicinò al corpo privo di sensi di Ornella.

"Ben fatto Corvo" disse con la sua voce acuta "Il rettore sarà contento.

Aveva proprio bisogno di un nuovo Generatore."

Il Primario: Dr. Enrico Torretta

Aspetto: Sulla trentina, piuttosto allampanato con una riccia capigliatura castana sempre spettinata. Occhiali. Una cicatrice ne deturpa il braccio destro. Da piccolo è stato aggredito da un cane e ne porta i segni, anche psicologici. Ne ha una paura folle.

Background: Medico rinomato in tutta la Tilea per i suoi trattati sulla medicina della mente tra cui spiccano:

De rimbambimentus senilii

Baccus, tabaccus venereque

De rerum natura matta

Ora dirige l'ospedale di Monte Castello compreso il manicomio al seminterrato e l'ospizio all'ultimo. In effetti le oscure voci che girano sul suo conto sono vere. Il manicomio viene spesso usato come fonte di nuove reclute per l'esercito di mutanti che Azël sta creando. I pazienti sono selezionati personalmente dal dr. Torretta e inviati per subire il "dono". Inoltre lo stesso ospizio ha una nomea piuttosto sinistra poiché il buon dottore tende ad accelerare la prematura dipartita dei suoi ospiti. In effetti le camere non sono affittate, ma vengono vendute a prezzi folli al vecchietto e tornano di proprietà dell'ospedale una volta che l'ospite è passato a miglior vita.

Quindi è nell'interesse del dottore accelerare il processo. Molti anziani arrivano a indebitarsi pur di acquistare una stanza all' "ospizio degli imperatori" come viene chiamato. E il mercante Obolando Trancioni è sempre molto contento di garantire questi prestiti, in cambio di favori o interessi molto convenienti (a lui). Anche Torretta è uno dei capi della Confraternita della Vipera.

Frasi Celebri:

Salve baronessa! Oggi la trovo davvero in forma!

Briciolino? E lo avete chiamato Briciolino? Quel cane bastardo è una belva vi dico!

Umano - Maestro della Gilda (ex Medico, ex Studente)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
43	40	41	37	51	67	56	74

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	16	4	3	4	0	1	0

Follie: ha una paura innaturale dei cani.

Abilità

Conoscenze Accademiche (Alchimia, Scienze +10%, Storia), Affascinare +10%, Comandare, Conoscenze Comuni (Tilea), Valutare, Pettegolezzo +20%, Mercanteggiare, Guarire +10%, Percepire +20%, Preparare Veleni, Leggere e Scrivere, Cercare, Linguaggio Segreto (Glida), Parlare Lingua (Bretoniano, Classico, Tileano +10%), Mestiere (Apotecario +20%).

Talenti

Affarista, Attitudine alle Lingue, Buon Senso, Chirurgia, Colpire per Stordire, Cortese, Fugale, Galateo, Genio Matematico, Guerriero Nato, Resistenza alle Malattie, Udito Acuto, Viaggiatore Esperto.

Ferri del Mestiere

Kit del chirurgo, sacca piena di medicinali, due dosi di ammazzacuore, tre di sputo della chimera, pugnale, 10 monete d'oro, osso di gomma.

*"Undici uomini sulla cassa del porto
E una bottiglia di rhum per il morto
La mia mamma mi ha portato nell'orto
E un topo morto io ho scorto"*

GIACOMO IANNAZZI
MARINAIO INTERNATO NEL MANICOMIO

L'internato: Joaquin Kermesse

Aspetto: Età indefinita. Lunghi capelli sporchi e neri. Occhi dalle iridi Rosse. Pelle bianca, unghie nere.

Background: Un tempo uno dei più famosi Banditi Estaliani, si è rifugiato a Monte Castello da diversi anni ed è divenuto un ladro provetto. E' nato a Magritta da una famiglia di trovatori ed è cresciuto nello spettacolo. I suoi numeri di illusionismo erano molto richiesti tant'è che spesso dovette staccarsi dalla sua famiglia per eseguire delle esibizioni private. Finché non iniziò ad arrangiarsi da solo, divenne menestrello e viaggiò per tutta l'Estalia. Un giorno venne rapinato da una banda di fuorilegge. Pestato e malconco giurò vendetta. Riuscì a seguire i suoi assalitori, probabilmente erano così sicuri di sé che non si preoccuparono di nascondere troppo bene le tracce. Usando le sue abilità di intrattenitore allestì uno spettacolo per loro... si dice che quella banda di fuorilegge stia ancora urlando dalla paura... Recuperò la sua refurtiva... e molto altro. Da allora scoprì come il mestiere di bandito fosse molto più remunerativo e divertente. La sua tattica era spaventare i conducenti della carrozza per indurli a lasciare indietro i loro averi, per poi impossessarsene. Ben presto divenne una leggenda ed un capo carismatico. La sua banda veniva chiamata "gli Spettri della Foresta". Il tutto durò qualche anno finché le autorità di Magritta decisero di mandare un'unità di cacciatori di streghe a stanare queste creature del Caos. I suoi uomini vennero trucidati per la maggior parte. Gli altri, lui compreso, vennero catturati e condannati al rogo. Joaquin riuscì a fuggire il più lontano possibile, in Tilea, e si rifugiò a Monte Castello diventando un ladro di grandissime capacità. Venne sorpreso da Gianluca Talipano mentre cercava di introdursi nella camera del tesoro reale. Il giovane principe rimase così entusiasta delle capacità di Joaquin che gli propose di entrare negli Artigli del Crepuscolo come asso di picche, in cambio della vita. Questa fu la sua rovina. Venne inviato come spia in una spedizione a Skarogna organizzata dal Gran Visir e non è stato più visto. In realtà fu catturato dagli Skaven e divenne un mutante. Riuscì a fuggire e a tornare sulla nave che lo aveva portato lì, unico superstite di tutta la spedizione. L'equipaggio, al soldo di Galdar lo riportò a Monte Castello. Ora è nel manicomio per essere interrogato su cosa ha visto... Ma la sua mente coltiva propositi di vendetta. Contro il Gran Visir che lo ha internato, contro Gianluca che lo ha abbandonato e contro questa maledetta città che lo ha ingoiato e rispedito... Già ha conquistato la fiducia di diverse persone nel manicomio e progetta un'evasione in grande stile.

Frasi Celebri:

Brucia Monte Castello. BRUCIA!

Topi, topi, topi! Sono dovunque!

Mutante - Maestro dei Ladri (ex Capo Fuorilegge, ex Bandito, ex Menestrello, ex Intrattenitore)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
53	63	39	51	78	53	40	63

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	17	3	5	4	0	???	1

Follie: difficile catalogarle, persino per un luminare come il Torretta. La sua scheda cita: "Soggetto schizoide dalle multiple personalità, aggressivo e con un perverso gusto nell'intrattenimento sanguinolento. Ha convinto durante l'ora d'aria il suo vicino di stanza che era un grande mago e che poteva segarlo in due. Lo ha fatto, letteralmente. Tutt'ora non sappiamo dove sia riuscito a prendere quella sega. Molto pericoloso, tenere in isolamento. Durante gli interrogatori farnetica ed è molto difficile riuscire a capire cosa realmente abbia visto. Dice di voler distruggere Monte Castello e di essere l'Araldo degli dei del Caos."

Mutazioni: Pelle Bianca e cinerea, occhi rossi. Follie varie.

Abilità

Affascinare +20%, Allevare Animali, Arrampicarsi +20%, Borseggiare +10%, Cavalcare +10%, Ciarlare, Comandare, Conoscenze Accademiche (Strategia/Tattica), Conoscenze Comuni (Estalia +10%, Tilea), Esibirsi (Prestigiante +10%, Musicista), Ipnotizzare, Leggere e Scrivere, Linguaggio Segreto (Battaglia, Ladri), Muoversi Silenziosamente +20%, Nascondersi +10%, Nuotare, Parlare Lingua (Estaliano +10%, Tileano), Percezione +20%, Pettegolezzo +10%, Scassinare Serrature, Schivare, Segni Segreti (Ladri), Seguire Tracce, Travestirsi, Valutare +10%, Ventriloquismo.

Talenti

Acrobazia a Cavallo, Ambidestro, Arma da Specialista (Ingegnere, Lancio, Polvere da Sparo, Scherma), Colpo Sicuro, Conoscenza della Strada, Contorsionista, Corte-se, Estrazione Rapida, Galateo, Mastro Pistoliere, Mira Eccellente, Parata Fulminea, Parlare in Pubblico, Precisione Letale, Ricarica Rapida, Riflessi Fulminei, Rissare, Spadaccino.

Ferri del Mestiere

Camicia di forza, banda di malati di mente, ego spropositato, cervello bacato.

GENDARMERIA

Costruzione semplice, ma molto antica. E' qui dove i cittadini di Monte Castello si recano per denunciare le ingiustizie. Che tali ingiustizie vengano o meno risanata è un altro discorso.

Ci son sempre due guardie che giocano a qualsiasi tipo di gioco d'azzardo e che ad ogni richiesta di denuncia ci metteranno come minimo mezz'ora prima di dar attenzione a qualcuno.

ALLOGGI DELLE GUARDIE

Della stessa epoca della questura, gli alloggi ospitano la guarnigione di Monte Castello. Dal nome si capiva già, ma mi seccava non scrivere proprio nulla.

TEMPIO DI MYRMIDIA

Questo luogo è il tempio più grande della città, dedicato alla dea Mymidia. Da fuori sembra una roccaforte, quadrato, imponente, con grossi mattoni quadrettati. Ogni tre metri ci sono raffigurazioni di lotta in rilievo in marmo bianco ormai eroso dal tempo, guglie e torri che si innalzano al cielo, tutto secondo la più classica architettura tileana.

All'interno nella stanza quadrata principale che funge da raccolta dei fedeli v'è dietro un altare un enorme cumulo di armi di ogni genere accatastate e una statua della dea Myrmidia che svetta su di esse. Vi è una leggenda tileana molto antica che afferma che prima o poi un prescelto della dea che entrerà nel tempio avrà la possibilità di prendere una di queste con la quale riunirà la Tilea e la condurrà alla vittoria contro ogni invasore ristabilendo l'antico regno Remano.

La Gran Sacerdotessa: Libera Fidanza

Aspetto: Età indefinita. Ad una prima occhiata sembrerebbe una giovane ragazza molto bella sulla trentina con capelli biondi e mossi, occhi azzurri e lineamenti delicati, ma pochi sanno che è sulla soglia dei cinquanta (e comunque non si chiede l'età di una signora). Solo grazie ad innumerevoli allenamenti che ad oggi la gran sacerdotessa ha un fisico ed una vitalità notevole...

Background: Nata da una modesta famiglia, ultima di dieci maschi, già da piccola mostrò segni inequivocabili di mascolinità. Contro il parere della sua famiglia e dopo molte difficoltà si iscrisse nella milizia cittadina, nella quale fece un'ottima carriera.

Una notte mentre faceva una ronda con un gruppo di miliziani vennero attaccati da alcuni orchi e Liberata venne colpita quasi mortalmente.

In quell'occasione dice di aver avuto la visione della dea Myrmidia che la esortava a resistere e la rassicurava che sarebbe sopravvissuta a patto di entrare a far parte del suo ordine. Dopo mesi di convalescenza entrò nell'ordine divenendo la Gran sacerdotessa di Monte Castello.

Frase Celebri:

*Contro i vostri avversari siate leali...
ma spaccate loro la faccia se dovete
Devo trovare il prescelto di Myrmidia*

Umano - Prete Consacrato
(ex Prete, ex Iniziato, ex Miliziano)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
50	46	46	40	45	40	53	54

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	16	4	4	4	2	0	0

Abilità

Affascinare +10%, Allevare Animali, Cavalcare, Cercare, Conoscenze Accademiche (Astronomia, Storia, Strategia/Tattica, Teologia +10%), Conoscenze Comuni (Estalia, Tilea), Guidare, Guarire +10%, Incanalare, Leggere e Scrivere +10%, Mercanteggiare, Mestiere (Armaiole), Nuotare +10%, Parlare Lingua (Classico, Estaliano, Reikspiel, Tileano +10%), Parlare Lingua Arcana (Magico), Percepire +20%, Pettegolezzo +20%, Schivare, Senso Magico, Sopravvivenza.

Talenti

Abile Oratore, Arma da Specialista (Cavaliere, Due Mani), Armonia Aethyrica, Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Cortese, Genio Matematico, Guerriero Nato, Incantesimi in Armatura, Magia Comune (Allarme Magico, Esorcismo), Magia Divina (Myrmidia), Magia Minore (Divina), Molto Forte, Molto Resistente, Parlare in Pubblico, Ricarica Rapida, Riflessi Fulminei.

Ferri del Mestiere

Normalmente indossa una tunica bianca con sopra corpetto di cuoio mentre se deve andare in battaglia ha un armatura completa di scaglie. 30 CO, libro con tutti gli incantesimi di Myrmidia. Lancia e spada a due mani di fattura eccezionale.

STADIO DI SNOTCALCIO

Qui si allena la squadra locale, i Corvi di Monte Castello. Sentitevi pure liberi, miei cari AdG di sbizzarrirvi con i nomi dei giocatori e con un inno che sia più o meno ridicolo. Non volevo togliervi il divertimento.

Intorno allo stadio, si vedono sempre molti tifosi che cercano di osservare i micidiali allenamenti dei feroci "Corvi" e ogni tanto incitano i propri eroi con inni di vittoria e canti. L'entrata allo stadio costa 5 Talenti.



DITA DI GALDAR

Sono delle piccole torri armate che circondano l'intera città. Notte e giorno è sempre presente una piccola guarnigione (massimo dieci persone) di soldati o mercenari che curano i cannoni, pronti a sparare (ci sono anche diversi cannoni) e a dare l'allarme in caso di un attacco.

Tipico Soldato

Aspetto: soldati in armatura ben armati.

Pronti, acuti, e profondi.

Background: Non vi ci affezionate troppo, sono i primi a morire in qualsiasi assalto

Frasi Celebri:

Allarme!

Mi hanno colpito!

Muoio!

Umano - Soldato

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
35	25	34	41	32	28	27	27

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	11	3	4	4	0	0	0

Abilità

Conoscenze Comuni (Tilea), Pettegolezzo, Parlare Lingua (Tileano), Percepire, Schivare

Talenti

Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Linguaggio Segreto (Battaglia), Resistenza alle Malattie, Robusto.

Ferri del Mestiere

Armatura media (Armatura Completa di Cuoio e calotta di Maglia), Spada, Scudo, pochi spiccioli

Umano - Arciere

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
31	35	31	31	37	28	27	27

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	11	3	3	4	0	0	0

Abilità

Conoscenze Comuni (Tilea), Pettegolezzo, Parlare Lingua (Tileano), Percepire, Schivare

Talenti

Colpo Sicuro, Linguaggio Segreto (Battaglia), Mira Eccellente, Precisione Letale, Resistenza alle Malattie.

Ferri del Mestiere

Armatura leggera (Armatura Completa di Cuoio), Spada, Arco Lungo con 20 frecce, pochi spiccioli

PRIGIONE DI MONTE CASTELLO

La prigione di Monte Castello è una vera e propria roccaforte che si erge al di fuori delle mura interne della fortezza. Fu costruita ancora ai tempi dell'impero Romano. Ogni corridoio è stretto e angusto, il pavimento mal messo. Le poche finestre e molte feritoie servono proprio per provocare attacchi claustrofobici a chi ha la sfortuna di finirci dentro. Ci sono le peggiori guardie in servizio a Montecastello, e il torturatore Fosco non gode di una buona fama, poiché difficilmente chi passa sotto le sue mani sopravvive. Al piano inferiore ci sono dieci celle, una di esse contiene un cunicolo che può essere scoperto solo con una prova molto difficile (-30%) di Cercare. Il Cunicolo conduce fra gli scogli sulla spiaggia vicino alla taverna "Il Mozzo Ubriaco". Vi è inoltre vicino le celle un enorme stanza con tutti i possibili strumenti di tortura che siano stati creati, quasi come un efficiente museo dell'orrore. Questo è il regno del torturatore che usa per proprio piacere personale e per estorcere confessioni.

Fosco, il torturatore

Aspetto: Brutto, sporco, butterato, tarchiato, chi più ne ha ne metta, gli manca il naso ed un orecchio.

Background: Feccia della peggior specie, non si sa da dove venga, però poco dopo arrivato a Monte Castello conobbe le prigioni, nelle quali ha passato molto tempo e soprattutto ha subito molteplici torture. Questo fino a che il vecchio torturatore non morì per cause sconosciute, e il Marchese non avendo possibilità di metterci nessun altro ebbe la brillante idea di metterci Fosco che era diventato molto esperto, su suggerimento del Principe Gianluca. Ora fa parte degli Artigiani del Crepuscolo, il Re di Spade.

Frasi Celebri:

Non vuoi parlare? Allora adesso urlerai...

Portatemi un altro che questo qui è durato poco!

Umano – Torturatore (ex Carceriere)

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
51	33	48	43	37	37	46	44
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	14	4	4	4	0	0	0

Abilità

Affascinare, Bere Alcolici, Borseggiare, Cercare, Comandare, Conoscenze Comuni (Impero), Guarire +10%, Intimidire +10%, Parlare Lingua (Tileano), Percepire +10%, Pettego-
lezza, Schivare, Torturare + 20%.

Talenti

Arma da Specialista (Avviluppante, Flagello), Lottare, Molto Resistente, Resistenza al Veleno, Resistenza alla Magia, Resistenza alle Malattie, Minaccioso.

Ferri del Mestiere

Kit per torturare, 6 monete d'oro, pugnale, pantaloni neri, grembiule in cuoio lercio, frusta, flagello, strizza capezzoli.

PALAZZO DI GIUSTIZIA

Il palazzo di giustizia si erge a lato dell'omonima piazza al centro della quale svetta la statua di Verena Justis. Costruito in epoche lontane, è stato di recente restaurato dal Marchese Gregorio. Ora le stanze interne sono nuove e accoglienti e permettono ai funzionari della giustizia del Marchesato di lavorare confortevolmente. Il Procuratore Generale di Monte Castello si chiama Pietro di Antonio, detto Pietro di Ferro, per la foga con cui si batte per assicurare i criminali alla giustizia. Insieme a lui il suo nutrito gruppo di assistenti lavora allo stesso scopo, almeno quasi tutti...

Il giudice Massimo De Callis

Aspetto: Vecchietto raggrinzito di circa sessanta/settanta anni, perenne tonaca nera, barba bianca e fiero cipiglio.

Background: Soprannominato in tutta Monte Castello Massimo della Pena, è uno dei giudici più intransigenti della città, se non il più intransigente. In realtà del giudice De Callis sono rimaste solo le spoglie. Al suo interno risiede Khetep, un potente sacerdote Liche di Nehekhara che ha preso le sembianze e i ricordi del fu Giudice. Il sacerdote Khetep funge da spia per il Bauglir di Bosco Sussurro (vedi più avanti).

Frasi Celebri:

Questa corte vi condanna al massimo della pena. Vi fa ancora ridere il mio soprannome ora?

Per la gloria di Nehekhara. Torna alla vita.

Liche – Alto Sacerdote

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
34	32	37	33	35	66	75	48
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	24	3	3	4	3	0	0

Regole speciali

Quando viene ferito, oppure se vuole con un'azione gratuita, Khetep può liberarsi delle sue vestigia umane e mostrare la sua vera natura. Acquisisce il talento Spaventoso.

Abilità

Affascinare +20%, Conoscenze accademiche (Legge +20%, Necromanzia + 20%, Magia +20%), Conoscenze Comuni (Tilea, Nehekhara +10%), Incantare + 10%, Intimidire +10%, Leggere e Scrivere, Mestiere (Imbalsamatore), Parlare Lingua (Nehekhariano +10%, Tileano +10%), Parlare Lingua Arcana (Magico +10%, Alto Nehekhariano + 10%), Percepire, Pettego-
lezza, Senso Magico +10%, Sopravvivenza.

Talenti

Abile Oratore, Buon Senso, Dardo Portentoso, Magia Minore (Fattucchiera), Magia Comune (Tre Quasiassi), Mano Lesta, Meditazione, Non Morto, Parlare in Pubblico, Sfera Arcana (Khemri), Spaventoso, Visione Notturna.

Ferri del Mestiere

Kit per scrivere, 4 monete d'oro, bastone di fattura eccezionale, Ankh

Ankh

Conoscenze Accademiche: Storia Normale (0%)

Storia: Amuleti di questo genere erano molto diffusi nell'antica Nehekhar e garantivano al possessore (tipicamente qualche nobile guerriero) protezione durante la battaglia.

Poteri: E' un amuleto che protegge il suo utilizzatore dai colpi critici. Ogni volta che subisce un colpo critico, l'amuleto sottrae 3 dal valore ottenuto. Se questo porta il valore del critico a 0, l'effetto del colpo critico non si applica.

Assistente Procuratore: Yorik Ragenluck

Aspetto: Trent'enne. Occhi e capelli castani. Indossa spesso un monocolo. Sguardo canzonatorio e fisico scattante. Forse un po' troppo scattante per essere un semplice procuratore...

Background: E' a Monte Castello ormai da più di dieci anni, quando era ancora uno studente idealista convinto che il mondo potesse diventare migliore. La sua mente brillante gli permise di farsi largo tra lo stuolo di studenti attratti dell'economia in crescita della città. Da un paio di anni è uno degli assistenti al Procuratore Generale. La sua mente brillante in realtà era già stata notata nell'impero. Da dieci anni è entrato nella società segreta conosciuta come gli Incappucciati. Non conosce l'identità degli altri membri della cellula stanziata a Monte Castello, conosce solo lo pseudonimo del capo che si fa chiamare "lo zio Fa". Gli Incappucciati infatti non si sono fatti incantare da Galdar e il lungo braccio della giustizia lo ha seguito fino in Tilea per assicurarsi che con i suoi studi non risvegli qualche potenza del Caos che è meglio lasciare sopita. Sua è stata l'idea di fondare gli Artigli del Crepuscolo, in modo da tener d'occhio il Gran Visir e riportare i suoi progressi allo "zio". La sua carta è il Fante di Picche. Comunica con lo zio tramite lettera. Un corvo ammaestrato (probabilmente magico) lo viene a trovare tutte le settimane per ritirare la corrispondenza.

Frasi Celebri:

Il caso Giovannotto contro Scarpellini?

Lo vado a recuperare subito!

Caro zio Fa, anche questa ottomana sento il bisogno di scriverti per sapere come stai...

Umano – Incappucciato (ex Politico, ex Agitatore)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
32	47	37	40	55	69	42	74

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	18	3	4	4	0	3	0

Abilità

Affascinare +20%, Cercare, Ciarlare, Comandare, Conoscenze Accademiche (Storia, Legge +10%), Conoscenze Comuni (Impero, Tilea), Esibirsi (Attore), Leggere e Scrivere, Linguaggio Segreto (Ladri), Mercanteggiare, Mestiere (Avvocato), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi +10%, Parlare Lingua (Reikspiel, Tileano), Percepire, Pettegolezzo +10%, Segni Segreti (Ladri), Travestirsi, Valutare.

Talenti

Abile Oratore, Affarista, Attitudine alle Lingue, Buon Senso, Conoscenza della Strada, Cortese, Cospiratore, Fugale, Galateo, Gatto Randagio, Imitatore, Parlare in Pubblico, Rissare, Sangue Freddo, Udito Acuto, Tiratore Provetto.

Ferri del Mestiere

Kit per scrivere, 4 monete d'oro, pugnale, bastone da passeggio, monocolo (utilizzabile come lente di ingrandimento)

"IL MOZZO UBRIACO"

La taverna del porto dove si incontrano tutti i marinai che giungono in città. Si trova da mangiare a pochissimo ma molto spesso è più quel che si lascia che quello che si mangia. Una bettola, poco altro da dire. Non ho intenzione di perdere tempo a descrivere tutti i marinai ubriachi e le scene degradanti che vi prendono luogo.

SEDE DELLA MARINA

Qui ha sede la marina di Monte Castello. La costruzione ha l'aspetto di una fortezza poiché in passato si trattava di un vero e proprio fortino a guardia del porto, quando Monte Castello era solo una Rocca in cima ad una scogliera.

PORTO MILITARE

Il vecchio porto. Con il crescere della città è stato costruito il porto Commerciale per le navi mercantili. Questo porto ospita le navi militari, come suggerito dal nome peraltro. Scommetto che voi sagaci AdG lo avevate capito subito eh?

VICOLO STRETTO

Mercanti vari. Tipicamente sono quelli più pezzenti che non possono permettersi una bottega migliore.

STRADA DEL CUIOIO

Anche qui ci sono principalmente botteghe. Immagino abbiate indovinato cosa vendono. Qualora non ci arrivate da soli ve lo dico io. Vendono cuoio lavorato. Quindi vestiti, pelli, armature in cuoio, selle eccetera. Cuoio appunto. Qui per il costo di 2 corone si possono acquistare i mitici stivali delle Sette Pieghe.

Stivali delle Sette Pieghe

Conoscenze Accademiche: Storia Facile (+20%)

Storia: Questi stivali sono il fiore all'occhiello della malavita di Monte Castello, pur non essendo magici, sono molto utili.

Poteri: Grazie a delle favolose tasche interne si possono nascondere due oggetti per un totale di 10 punti ingombro per ciascun stivale (tipicamente pugnali, oro, carte truccate o cose simili).

Un tentativo di Borseggiare gli oggetti contenuti negli stivali comporta una penalità del 20% (sempre che il borseggiatore si sia accorto che gli stivali contengono qualcosa).

Altre botteghe. Ho troppo rispetto per la vostra intelligenza di AdG per spiegarvi quali siano le principali botteghe del luogo. Se non l'avete capito chiudete subito questo compendio che fare l'AdG non è davvero il vostro lavoro.

"IL PARADISO DEL VIAGGIATORE"

Si tratta dell'ostello più economico della città. Tante camere comuni accessibili a poco prezzo. Ideale per chi vuole spendere poco. Pulci e zecche sono comprese nel prezzo. Probabilmente l'unica locanda alla portata di PG all'inizio della loro carriera.

LARGO DEGLI ARMAIOLI

Qui si vendono armi. Io sono pacifista per cui non mi addentrerò più di tanto. Avete licenza, cari AdG di scatenarvi con le botteghe che vendono le armi più strane. Tipo il l'ammazzatore rotante.

PIAZZA DEI MERCANTI

Centro commerciale della città. Ci sono i negozi più "in", tra cui l'enoteca Trancioni. Non allarmatevi miei buon amici AdG. Del Trancioni avremo modo di parlare più tardi. (Vedi *organizzazioni e loro fini*). Da questa piazza si dipartono tutte le strade dei mercanti.

"IL BANCHETTO DEGLI DEI"

Ristorante di alto livello. Ma alto alto livello. Difficilmente alla portata di PG alla prima (e anche alla seconda) carriera... Puah... pezzenti!

"DUCA DEGLI ABISSI"

Albergo molto costoso. Vedasi commento sui PG alla prima (e seconda) carriera di cui sopra.

"TAVERNA DEL TIFOSO"

Taverna vicino allo stadio. Ovviamente non ci vanno i malati di tifo (bella battuta eh? No, non dite niente), ma tipicamente i tifosi di SnotCalcio. Sopra il bancone campeggia la bandiera dei Corvi di Monte Castello. Sparsi per la taverna diverse bandiere delle varie squadre Tileane.



*"Deh, e son venuto sì qui a Monte Castello!
Mica come que' bischeri de' governanti di Luccini
che ti succhiano 'l sangue colle tasse. Ora posso vende'
le mi armi da foca e ci guadagno ben bene.
Tilea Maiala!"*

BOIARDO BARESINI DA LUCCINI
PRIMO FABBRICANTE DI ARMI DA SPARO

Cena con Delitto

Arrigo Maiorana, l'Asso di Bastoni, raggiunse il suo tavolo prenotato al "Banchetto degli Dei". Era un giovane dai lunghi capelli neri e ricci. Barba curata, occhi scuri, andatura sicura ed elegante. Diverse dame nella sala si voltarono a guardarlo, ma lui era abituato.

Il suo contatto lo stava aspettando.

"Uff, scusate il ritardo ma di giorno è impossibile muoversi per tempo" esordì Arrigo.

"Tanto vale aspettare il Crepuscolo" rispose l'altro. L'avevano istruito bene.

Lo sconosciuto aveva dichiarato di avere informazioni importanti relative ad un certo *Progetto Ethel*, un progetto di cui gli Artiglieri del Crepuscolo non avevano mai sentito parlare. Aveva insistito per incontrare uno di loro in un luogo affollato, perché non voleva in alcun modo rischiare di affidare le sue parole alla carta.

"Avete sete?" chiese lo sconosciuto

"Bando alle chiacchiere" disse Arrigo perentorio "Mi hanno detto che avete qualcosa da comunicarmi"

Un cameriere si avvicinò al tavolo e sussurrò qualcosa nell'orecchio di Arrigo.

"Scusatemi" disse "hanno bisogno di me". Si alzò dal tavolo "Torno subito" e si diresse verso il retro.

Il cameriere gli aveva comunicato che c'era qualcuno che lo aspettava sul retro.

Lo avevano seguito? Eppure pensava di essere stato prudente. Meglio verificare ed eliminare l'eventuale minaccia. Raggiunse il retro del locale e con prudenza osservò l'esterno.

Nessuno.

Uscì guardandosi intorno, la mano destra sul pomo del fioretto che portava al fianco.

Nessuno.

Un dubbio lo colse. Come aveva potuto essere così stupido?

Corse di nuovo al tavolo per trovare il suo interlocutore addormentato. Gli altri ospiti del locale non parevano essersene accorti.

Raggiunto il tavolo constatò l'inevitabile, il suo contatto non era addormentato, era morto.

Un'analisi più approfondita gli permise di verificare che una specie di piccola freccia sporgeva dal collo dell'uomo... veleno.

Del cameriere che lo aveva avvicinato prima non v'era traccia. Probabilmente l'assassino si era camuffato e avrebbero trovato il cadavere del vero cameriere da qualche parte.

Davvero un lavoro ben fatto, non poté che ammetterlo. Nessuno si era accorto di nulla e di certo ora avrebbe dovuto dare molte spiegazioni al proprietario del locale. Questa era sicuramente opera della Confraternita. Ora almeno sapevano che l'uomo aveva effettivamente qualcosa di importante da riferire.

Il *Progetto Ethel*... il Bagatto doveva essere informato.

PINETA DI MONTE CASTELLO

E' una pineta di pini (se no non si chiamerebbe pineta vi pare?) molto fitta. Il luogo ideale per incontri segrete direte voi. Invece è piuttosto ben sorvegliata e a parte qualche coppia in cerca di un po' di privacy (se si escludono le guardie è ovvio), non succedono cose particolarmente losche.

Narra una leggenda che in questi luoghi in determinate notti di Morrislieb piena appaia una fanciulla che in modo gentile chiede ai passanti dove sia il suo amato (non ditele mai che il suo amato è morto perché potrebbe arrabbiarsi). Un ubriaco una volta le disse che probabilmente era tra le gambe di un'altra donna e di questo ubriaco non si seppe più nulla. Ma è solo una leggenda...

SPAGNIA DI MONTE CASTELLO

Spagnia di sabbia bianca e fine. Molto elegante. Chiusa al pubblico normale, vi si accede da una porta nelle mura vicino al quartiere dei ricchi. L'ingresso è a pagamento, per cui poche persone possono permetterselo. Durante alcune manifestazioni della città ci sono delle feste organizzate con i falò, aperte al pubblico anche se di solito c'è una sorta di selezione all'ingresso.

ANFITEATRO

Qui avvengono le principali manifestazioni teatrali della città. Dieci Talenti l'entrata per mirar un po' di cultura. Si dice che nel teatro a volte qualcuno sparisca senza lasciar traccia. A voi Adg decider chi sia e come opera. Oppure se non vi piace fate che sia la solita diceria... ma non si può proprio suggerirvi nulla!

ACCADEMIA DELLE ARTI FIGURATIVE, MUSICALI E DRAMMATICHE

Accademia molto antica. Si studiano le materie Umanistiche. La sua fama è eclissata dall'università. Ma ciò non toglie che possiate utilizzarla come sede di qualche eccentrico professore oppure farvi studiare dei simpatici cultisti.

"RIPOSO DEL MUSICISTA"

Nel quartiere degli artisti è facile immaginare come possa esserci una taverna frequentata principalmente da musicisti. Lo stesso proprietario è un menestrello di fama nazionale: Giovanni Almorandi

IL RIFUGIO DEL MAGO

La magia non è molto praticata in Monte Castello, ma ciò non vuol dire che i maghi siano particolarmente osteggiati. L'apertura mentale del Marchese ha contagiato anche gli abitanti della città che tollerano la presenza di un piccolo contingente di maghi all'interno delle mura. Il rifugio del mago è un misto tra la sede di una gilda, un'ambasciata magica, un ostello per maghi e una biblioteca.

E' una torre piuttosto alta di diversi piani, sormontata da un grosso cannocchiale che scruta il cielo. Al suo interno una gigantesca scala a chiocciola corre tutto intorno alla torre. In mezzo alla scala dal secondo piano in poi, si accede ai vari livelli del rifugio. L'ultimo piano è occupato dalla camera e dall'ufficio del direttore dell'edificio, il magistro Radagast Khone. Al piano di sotto gli alloggi dei due portinai e degli altri ospiti del rifugio, sia temporanei che fissi.

Il rifugio è aperto a qualunque mago, sia esso imperiale, tileano oppure di qualunque altra nazione. Purché non adori le forze del caos ovviamente.

Magistro Celestiale: Radagast Khone

Aspetto: Età indefinita, lunga barba e capelli argento. Occhi celesti. Piuttosto magro.

Background: Sono pochi anni che si è insediato a Monte Castello. I Collegi Imperiali hanno dovuto promettere diversi favori (alcuni anche già riscossi) al Marchese per permettere ad un loro magistro di insediarsi come supervisore del rifugio. Radagast è più conosciuto con il nome di Flagello Azzurro anche se in pochi sanno associare il nome di magister Khone a questo personaggio. Molti di questi pochi sono morti, colpiti da qualche fulmine celestiale. Il Flagello Azzurro è un nome che ha fatto venire la pelle d'oca a diversi magistri oscuri. Radagast è infatti un Magistro Vigilante giunto a Monte Castello per tenere d'occhio la situazione. I Collegi Imperiali non vedevano di buon occhio i lavori di Galdar, anche se ne erano particolarmente intrigati. Insieme a lui è giunto anche uno dei suoi apprendisti, Gabriel Von Blonden, che funge da portiere diurno.

Fraresi Celebri:

Il cielo stanotte è davvero meraviglioso!

Tenete sempre gli occhi aperti, non saprete mai dove le forze del Caos colpiranno!

ZZZOOOOOOOOOOOOOTTTT

Umano – Magistro Vigilante
(ex Mago Errante, ex Mago Apprendista)

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
42	39	36	48	47	65	66	61
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	14	3	4	5	0	3	0



Abilità

Affascinare, Cavalcare, Cercare +10%, Conoscenze Accademiche (Daemonologia, Magia +10%, Necromanzia), Conoscenze Comuni (Bretonnia, Impero, Norsca, Tilea), Incanalare +20%, Intimidire +10%, Leggere e Scrivere, Nuotare, Parlare Lingua (Classico, Lingua Oscura, Norsmanno, Reikspiel, Tileano), Parlare Lingua Arcana (Demoniaco, Magico +10%), Percepire +10%, Pettegolezzo +10%, Senso Magico +20%, Torturare.

Talenti

Armonia Aethyrica, Buon Senso, Cortese, Cospiratore, Cuore Impavido, Dardo Portentoso, Magia Comune (Arma Benedetta, Dissolvere, Fluttuare, Telecinesi), Magia Minore (Arcana), Manolesta, Meditazione, Mente Equilibrata, Minaccioso, Molto Forte, Molto Resistente, Pié Veloce, Sfera Arcana (Celestiale).

Ferri del Mestiere

Kit per scrivere, 4 monete d'oro, Bastone della Lama

Bastone della Lama

Conoscenze Accademiche: Magia Difficile (-20%)

Storia: i bastoni della lama sono delle armi molto potenti contro i non morti. Sono donati dai collegi ai magistri vigilanti che si sono distinti nella lotta contro le forze del Caos.

Poteri: E' un bastone in legno bianco con una pietra azzurra sulla cima. E' un bastone di fattura eccezionale che fornisce al possessore il talento bonus Incantesimo Aggiuntivo. Inoltre di fatto si tratta di una custodia di una lama d'argento. Con una mezza azione il mago è in grado di sfoderare la lama che è nel bastone venendosi a trovare con una spada nella mano principale ed un bastone (custodia) nella mano secondaria. Di fatto combatte come se avesse due armi. La lama è d'argento, ma NON è di fattura eccezionale.

Il portiere diurno: Gabriel von Blonden

Aspetto: Sulla trentina, pallido e smagrito. Biondo dagli occhi azzurri molto chiari. Occhiali.

Background: E' molto più vecchio dell'età che dimostra. In realtà è un vampiro di più di un secolo nato nello Stirland, ai confini con la Sylvania. In passato era affascinato dalla magia e avrebbe tanto voluto impararla. Divenne uno studente, ma scoprì che non possedeva il talento necessario. Finché non conobbe una donna bellissima. Cosa ci trovasse una vampira in uno studentello magro e palliduccio nessuno lo sa, ma le vie degli immortali sono infinite. Lo fece suo schiavo e gli donò il bacio di sangue. Quando si rese conto di che cosa era diventato quasi impazzì, ma fu sufficientemente saggio da aspettare e imparare dal suo mentore. Finché lei non lo mise alla prova. Gli comandò di uccidere i suoi genitori. Al suo rifiuto lei li catturò e li uccise davanti ai suoi occhi.

La sua mente già compromessa a questo punto vacillò del tutto.

In un impeto di rabbia assalì la sua genitrice e la uccise. Poi fuggì. Un odio atavico si impossessò di lui verso la sua stessa razza e giurò di sterminare tutti i suoi simili. Venne adottato dal collegio celestiale quando aiutò un magistro a sterminare un covo di ghouls.

Ora continua a collaborare, anche se per non destare sospetti sul fatto che non invecchi mai, viene continuamente spostato e tenuto nascosto. Ora è a Monte Castello, ufficialmente come apprendista di Magister Khone. Di giorno funge da portiere, mentre di notte va in giro a combattere le forze del Caos oppure a nutrirsi (eh sì, è comunque un vampiro). Circa una volta al mese scende nei bassifondi e uccide qualche canaglia. Curiosamente ha una sorta di allergia al sangue delle persone pure e innocenti, lo riempie di brufoli. Odia il suo lavoro, odia la sua vita da scrivano, odia il fatto di dover servire una persona che ha visto poppanne. E sfoga tutta la sua frustrazione sulle persone che vengono al Rifugio, maghi e non. Sono a conoscenza della sua situazione sia magister Khone che Chiara Van Der Schnell (vedi oltre).

Frasi Celebri:

*Magister Khone non può ricevervi ora! Dovevate prenotarvi!
E ora sparite dalla mia vista!
Avrai la vita eterna, il potere e tutto quanto. Puah!
E ora sono qui a riempire scartoffie. Che schifo di vita!*

Vampiro – Conte Vampiro
(ex Servo Vampiro, ex Studente)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
47	30	61	64	71	58	42	60

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	22	6	6	7	1	0	0

Follie: odia la razza vampira e la necromanzia. È l'unico motivo per cui continua a fare quello che fa. Cova il sogno segreto di morire in battaglia. Potremmo definirlo una sorta di Sventratore Vampiro.

Debolezze:

Bere sangue: Una volta ogni mese deve nutrirsi. Se non lo fa va incontro alle penalità tipiche dei vampiri (vedi Bestiario).

Luce del sole: Se è esposto alla diretta luce del sole, subisce una ferita per minuto indipendentemente dall'armatura e dal BR, inoltre tutte le statistiche del suo profilo principale sono dimezzate (per difetto). Ogni round in cui è esposto alla diretta luce solare deve superare una prova impegnativa (-10%) di resistenza oppure prendere fuoco.

Lacrime: Questa rara debolezza impedisce al vampiro di nutrirsi di sangue innocente. Per questo motivo è costretto a essere sicuro che la vittima sia effettivamente un criminale. Il sapore di sangue virtuoso è insopportabile per questo vampiro e anche un solo assaggio gli crea una reazione allergica (brufoli).

Argento: L'argento gli brucia la pelle. Un'arma d'argento che infligge almeno un danno ne infligge altri tre aggiuntivi indipendentemente da BR o armatura.

Acqua corrente: Qualora finisca in acqua naturale (torrente, mare ecc) subisce 1d10 danni per round indipendentemente da BR o armatura. Applicare la morte immediata per i colpi critici. Saltare un corso d'acqua, volare o usare un ponte gli è possibile senza subire danni, anche se tendenzialmente preferisce evitare di avere l'acqua corrente troppo vicina.

Maniaco dell'ordine: Non si sa bene come, ma ogni volta che vede qualche oggetto fuori posto, sporco oppure anche solo leggermente spostato, deve superare una prova impegnativa (-10%) di volontà oppure deve rimettere a posto l'oggetto. Anche se supera la prova, subisce un -10% a tutte le prove successive finché l'oggetto fuori posto rimane in vista.

Doni del Sangue:

Sembra Vivo: Con un'azione gratuita può sembrare umano. In questa forma perde il talento Spaventoso.

Nube eterea: Una volta al giorno, come azione intera, può assumere la forma di una nebbia nera e volare ad una velocità pari al suo movimento ed è considerato Etereo. Dopo 1d10 ore può tentare una prova di Volontà per riguadagnare la sua forma. Se fallisce deve aspettare altre 1d10 ore.

Sguardo paralizzante: Come mezza azione può tentare di paralizzare una creatura entro 6 metri (3 quadretti). La vittima deve superare un test di Volontà. Se fallisce rimane paralizzata ed è considerata inerme fino al prossimo turno del vampiro. Il vampiro può mantenere lo sguardo con un'azione gratuita. Così facendo la vittima (se ha fallito la prima prova) non ha diritto a nessuna ulteriore prova e rimane paralizzata. La vittima si libera se qualcosa si interpone fra gli occhi del vampiro e il suo bersaglio oppure se il vampiro distoglie lo sguardo per qualunque motivo.

Abilità

Affascinare +10%, Arrampicarsi, Bere Alcolici, Cavalcare, Cercare +10%, Comandare, Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia, Magia, Necromanzia +10%, Storia), Conoscenze comuni (Impero, Tilea), Guarire, Incanalare, Intimidire, Leggere e Scrivere, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Classico, Reikspiel +10%, Tileano), Parlare Lingua Arcana (Magico), Pedinare, Percezione +10%, Pettegolezzo +10%, Schivare, Senso Magico, Torturare, Valutare.

Talenti

Arma da Specialista (Da Parata, Da Scherma), Armi Naturali, Attitudine alle Lingue, Buon Senso, Cortese, Cospiratore, Disarmare, Etichetta, Maestro Oratore, Magia Minora (Arcana), Magia Nera, Necromante Naturale, Non Morto, Parlare in Pubblico, Pié Veloce, Sensi Acuti, Spaventoso, Visione Notturna.

Ferri del Mestiere

Kit per scrivere, Fioretto, Pugnale da Parata, ego spropositato, risata satanica (quando nessuno lo sente), bara con baldacchino, paletta e scopino.

MUSEO

Il museo, ideato dal Marchese stesso, ospita la collezioni più strane che provengono da tutte le parti del vecchio mondo (e non solo). Non ci sarebbe da stupirsi se all'interno fosse custodito qualche manufatto del caos finito lì chissà in qualche modo. In questo museo c'è il 5% di possibilità, ogni anno, di trovare un oggetto magico presente nel manuale base oppure nel compendio "Generatore casuale di Tesori" creato per la locanda delle 2 lune. Oppure inventato da voi, così una volta tanto fate qualcosa!

POSTO DI GUARDIA ED UFFICIO INFORMAZIONI

Questa piccola guardiola funge in un certo senso da "portineria" delle mura interne. Le guardie non fanno passare chiunque dato che preferiscono separare la "feccia" che vive all'esterno delle mura, dal resto della popolazione. Ovviamente delle buone referenze, o delle monete sonanti, possono facilmente far cambiare loro idea. Un megafono è stato posizionato sulla guardiola ed è usato dalle guardie per dare annunci alla popolazione. All'entrata delle guardiole spicca un cartello: *1 Spicciolo a gamba (anche oli animali)*

*"La signora Gamboletti è attesa all'ufficio informazioni
La Signora Gamboletti all'ufficio informazioni"*

ANNUNCIO TIPICO DELL'UFFICIO

AMBASCIATA

E' una delle costruzioni più maestose di tutta la città. Anch'essa voluta dal Marchese. Ospita le delegazioni (momentanee o permanenti) provenienti dalle altre città Tileane, o dalle nazioni estere. Anche qui gli AdG sono incoraggiati a inventare intrighi e complotti internazionali.

BANCA DI MONTE CASTELLO

Beh, neanche a dirlo, il luogo dove risiedono i soldi dei risparmiatori. La banca è sotto il controllo della gilda dei Mercanti e quindi indirettamente sotto il controllo del Mastro Trancioni.

La Cassiera: Ambretta D'Aulerio

Aspetto: Donna obesa, brutta e gretta, pesantemente truccata con un grosso nei peloso sul mento.

Background: Figlia di una famiglia borghese. Vista la sua infinita bruttezza non potendo diventargli moglie di nessun figlio di nobile o borghese lignaggio, fin da subito il padre l'ha istruita al conto e ingraziandosi il Trancioni la fece assumere come cassiera.

E' follemente innamorata del Trancioni (non nel senso letterale ovviamente, è un Mezzuomo...)

Fraasi Celebri:

*Un attimo e sono subito da lei...
(facendo aspettare ore intere)*

Umano - Casellante (ex Studente)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
30	25	24	37	32	52	37	22

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	10	2	3	4	0	0	0

Mutazioni: non ne ha, l'ho scritto solo perché chiunque quando la vede pensa ad una mutazione.

Abilità

Cercare, Conoscenze Comuni (Impero), Conoscenze Accademiche (Legge +10%, Storia), Leggere e Scrivere +10%, Parlare Lingue (Bretoniano, Reikspiel, Tileano), Percepire, Pettegolezzo, Schivare, Valutare.

Talenti

Buon Senso, (s)Cortese, Genio Matematico, Inquietante, Sangue Freddo, Vigoroso.

Ferri del Mestiere

Pergamena, foglio, calamaio, acidità e zitelleria innata.

CIMITERO

Qui ha sede il cimitero di Monte Castello, a strapiombo sul mare. La maggior parte delle persone non vengono sepolte, ma semplicemente vengono scaraventate dalla rupe nel mare. I marinai di solito preferiscono un funerale del genere officiato sia da un prete di Morr che da un Prete di Mannan. Il cimitero è custodito da alcuni monaci del dio della Morte. Almeno quasi tutti sono solamente Monaci.

*"Non c'è niente di meglio di un bel tuffo in acqua
per un cadavere.
Il mare protegge dai ladri di tombe.
E poi così sei sicuro che non tornino.
I morti intendo."*

MARIELLA LOMAZZI
BECCHINO

Il frate di Morr: Fabius Drofanden

Aspetto: Circa trentacinque anni, occhi grigio ghiaccio, capigliatura leonina e riccia, naso adunco. Zoppica vistosamente, ha la gamba destra atrofizzata.

Background: E' nato nell'impero in un paesino del Reikland. Durante la sua infanzia ha contratto una mutazione. Non sa bene come successe, si ricorda solo che un giorno si svegliò e la sua gamba destra si era come atrofizzata. Terrorizzato dalla possibile reazione dei suoi compaesani decise di fuggire e diventare un vagabondo. Nei mesi che seguirono subì altre trasformazioni, dopo due notti in cui Morrslieb era alta nel cielo scoprì che i suoi capelli erano cresciuti a dismisura e pur tentando di tagliarli, il giorno dopo ritornavano lunghi. La seconda mutazione la scoprì solo quando uccise un bandito facendo librare in aria una spada e conficcandogliela nella schiena. Il tutto senza usare mani (né piedi). Era diventato telecinetico.

Alla fine scoprì di essere in grado di nascondere le sue mutazioni. In fondo agli occhi delle persone normali sembrava solo un capellone con un piede rachitico. E per l'altra sua mutazione era sufficiente non farsi scoprire mentre alzava gli oggetti con la forza del pensiero. Prese i voti come frate di Morr e iniziò a vagabondare e a vivere di elemosina. Nei suoi vagabondaggi si scontrò spesso con la furia dei mutanti che saccheggiavano villaggi e uccidevano persone. Iniziò quindi una lotta contro i mutanti fuorilegge, colpevoli secondo lui di gettare fango sulla reputazione dei mutanti stessi. I suoi sforzi non passarono inosservati. Venne contattato dagli Incappucciati e la sua determinazione ed efficienza lo fecero presto diventare un capo carismatico. Ora è il responsabile della cellula di Incappucciati presente a Monte Castello. Nessuno dei membri della cellula conosce la sua vera identità, ma è conosciuto con il nome di Zio Fa. Per parlare con i suoi sottoposti utilizza Scarabocchio, un corvo magico addestrato a trovare i membri della cellula ovunque si trovino. E' una figura spietata che non esita a sacrificare i suoi alleati per il fine ultimo. Con i colleghi Incappucciati si dimostra giusto un filo più protettivo.

Per maggiori dettagli sugli incappucciati vedi
Organizzazioni e loro fini.

Frasi Celebri:

Benvenuti nel santuario del signore dei Sogni.

Caro nipote, procedi pure come hai deciso. Il tuo adorato Zio Fa.

Mutante – Incappucciato (ex Frate, ex Vagabondo)

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
38	50	32	47	56	68	54	62
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	17	3	4	4	0	0	0

Mutazioni: Capelli lunghi, Gamba atrofizzata (-1 movimento), Telecinesi.

Abilità

Conoscenze Accademiche (Teologia), Allevare Animali, Affascinare, Conoscenze Comuni (Impero, Tilea) Cercare, Esibirsi (Cantante), Guarire +10%, Leggere e Scrivere, Linguaggio Segreto Ladri, Mercanteggiare, Muoversi Silenziosamente +10%, Nascondersi, Orientarsi, Parlare Lingua (Classico,

Lingua Oscura, Kislevita, Reikspiel, Strigano, Tileano +10%), Percezione +10%, Pettegolezzo +10%, Segni Segreti (Ladri), Sopravvivenza, Travestirsi.

Talenti

Attitudine alle Lingue, Buon Senso, Cortese, Cospiratore, Gatto Randagio, Imitatore, Lottare, Molto Resistente, Piè Veloce (Nonostante la gamba), Sangue Fredo, Tiratore Provetto, Udito Acuto, Viaggiatore Esperto.

Ferri del Mestiere

Arma ad una mano, pugnale d'argento, simbolo sacro di Morr, kit per il travestimento, Scarabocchio, kit per scrivere, armatura completa in cuoio, arco e frecce.

CASERMA MILITARE DI MONTE CASTELLO

Vicino al tempio di Myrmidia si erge la fortezza che ospita l'esercito regolare di Monte Castello. Qui ha sede anche il quartier generale dei Corvi Sanguinari, che non è altro che una grossa torre dove a mo' di piccionaia risiedono i venti grifoni, accuditi da servi fedelissimi. Qualora i grifoni vengano rubati o gravemente feriti per queste persone c'è il rischio di esser condannati per alto tradimento e di subire la pena capitale.



Il capitano: Luca Tarallucci

Aspetto: Alto e longilineo con folti capelli brizzolati, mascelle e sguardo in grado di metter in soggezione chiunque.

Background: Figlio di una antichissima famiglia di guerrieri di Monte Castello e allevato sin da piccolo all'arte della guerra, ha fatto viaggiato molto, si dice sia arrivato sino ad Ulthuan. Prima di diventare Capitano dei Corvi Sanguinari era uno degli ufficiali più in vista di Monte Castello, in battaglia sempre l'ultimo a battere in ritirata e sempre il primo a chiamare la carica. Quando i grifoni arrivarono a Monte Castello la scelta del futuro comandante cadde immediatamente su di lui. Per sé scelse il grifone più aggressivo e Forte (Arn). Da allora si è occupato di addestrare i nuovi Corvi Sanguinari e di condurli alla battaglia. Fin'ora è successo solo una volta contro una banda di pelleverde, ma l'efficacia di questo corpo militare è stata ampiamente dimostrata.

Fraasi Celebri:

O sul vostro grifone o sotto tornate!

Adoro l'odore della polvere da sparo alla mattina, ha il profumo della vittoria.

Umano - Capitano (ex Sergente, ex Soldato)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
69	58	51	52	54	49	48	57

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	18	5	5	4	0	0	0

Abilità

Addestrare Animali, Affascinare Animali, Allevare Animali, Cavalcare +20%, Comandare +10%, Conoscenze Accademiche (Strategia/Tattica), Conoscenze Comuni (Elfi, Impero, Tilea +10%), Giocare d'Azzardo, Guarire, Intimidire +10%, Leggere e Scrivere, Linguaggio Segreto (Battaglia), Nuotare, Parlare Lingua (Reikspiel, Tileano), Percepire +10%, Pettegolezzo +20%, Schivare +10%.

Talenti

Acrobazia a Cavallo, Arma da Specialist (Esplosivi, Polvere da Sparo, Parata), Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Colpo Sicuro, Disarmare, Estrazione Rapida, Lottare, Mastro Pistoliere, Minaccioso, Mira Eccellente, Parata Fulminea, Precisione Letale, Ricarica Rapida, Rissare, Sangue Freddo, Sesto Senso, Viaggiatore Esperto.

Ferri del Mestiere

Armatura Media (Armatura Completa di Maglia con l'emblema dei Corvi Sanguinari), Spada, Buckler, coppia di pistole, 4 bombe incendiarie. Tutto di fattura eccezionale. Solo il meglio per il Capitano dei Corvi Sanguinari.

Gli altri 19 Corvi Sanguinari possono essere trattati come sergenti prendendo come base i soldati delle dita di Gal-dar

TORRE DI GUARDIA

La torre di Guardia si erge subito dietro il cancello di ingresso alle mura interne. In caso di assedio permette di gettare sulle truppe che entrano nella città qualunque genere di arma che i soldati a difesa si trovano a portata di mano: pentole di olio o pece bollente, massi, sassi, bombe, suocere ecc...

LAZZARETTO

Ben pochi possono permettersi le parcelle esose del dr. Enrico Torretta, o anche solo quelle di un qualunque medico che opera nell'ospedale universitario di Monte Castello. La maggior parte si affida al lazzaretto e alle sorelle di Shallya che qui si trovano.

Per un offerta si può venir curati. (badate bene che se l'offerta non supera la mezza corona le sorelle molto accomodanti cureranno solo 1 ferita. Se si arriva ad una corona, sicuramente con la benevolenza di Shallya si avrà una cura con i fiocchi fatta dalla madre superiora).

Della serie siamo sacerdotesse, ma mica fesse.

TEMPIO DI MORR

Come facilmente immaginabile, il tempio di Morr si trova all'interno del Cimitero della Città.

La struttura è completamente dipinta di bianco. L'unica nota di diverso colore sono le numerose statue di stormi di corvi neri che partono dal pavimento e, come a formare delle colonne, arrivano al soffitto. L'illuminazione è fornita da grosse candele. La chiesa è sempre silenziosa, si odono passi a volte ma veloci e di breve entità, forse fantasmi o frettolosi fedeli

"LA TOPAIA DI JOE"

Penso si possa dire senza tema di errare, che la "Topaia" è il locale più sporco, brutto e ancora sporco di tutta la città. E il proprietario Joe ci tiene a mantenere questa fama. Se volete una rissa dei bei tempi andati entrate qua dentro e non ve ne pentirete. Il Proprietario del Covo potrebbe dire che le migliori risse ci sono da lui, ma voi fate come vi pare.

"IL RIPARO DEL MERCENARIO"

E' una via di mezzo tra una caserma ed una taverna. Qui vi alloggia il contingente di mercenari che, come in ogni città tileana che si rispetti, è presente in grande quantità. La taverna è anche aperta al pubblico, ma solo chi ha il "Permesso del Mercenario" (rilasciato dietro pagamento dal Marchesato) può alloggiare nel Riparo.



ARENA DEI GLADIATORI

Qui, come dice il nome, si incontrano i gladiatori per il divertimento del pubblico. La maggior parte sono mercenari che si sfidano, dietro compenso, al primo sangue. Alcuni sono schiavi o condannati a morte che invece combattono fino alla fine. Cari AdG, non perdetevi tempo a cercarla sulla mappa. Non c'è. L'arena è itinerante per i bassifondi della città, quindi badate bene a dove camminate. Potreste finirvi in mezzo. Potete scegliere di metterla dove più vi aggrada. I miei detrattori diranno che me la sono dimenticata, ma queste sono solo bugie.

PARCO DEL LUNGO MARE

Questo parco, a differenza della Pineta, è aperto solo al pubblico che può permettersi di entrare nella spiaggia. È una sorta di Oasi con palme e tavoli per il pranzo al sacco. Elegante, non trovate? Qui spesso e volentieri si trovano quasi tutti i ricchi che dimorano a Monte Castello.

VICOLO DEL MENDICANTE

Come dice il nome, qui ci sono solo stracciaioli e mendicanti. Se volete metterci anche qualche borseggiatore o rapinatore fate pure. Non mi offendo. Potreste incontrare anche degli Skaven mimetizzati fra i mendicanti, magari stanno cercando i fuggitivi di Skarogna (vedi Ghigo Porkish più avanti)



FARO DEL LUNGO MARE

Questo faro è funzionante. D'altra parte non vogliamo che una nave si schianti spiacciando i ricchi bagnanti di Monte Castello no?

CHIOSCO DI BERTA

Un chiosco che vende di tutto. Berta è un'arzilla vecchietta soprannominata "la lurida" per l'incommensurabile quantità di schifezze che riesce ad inserire in un unico panino. Stona un po' con l'ambiente circostante, pieno di persone ricche. Tuttavia il suo pasticcio di verdure è molto apprezzato.

"Teri ho preso il pasticcio di verdure e oggi sto benissimo. Ed era anche buono. Non so perché la chiamino la lurida. Scusate, devo andare in bagno"

CRISTIANO CAMILLI
CITTADINO DI MONTE CASTELLO

GUARDIOLA MURA ESTERNE

Come la sua omonima alle mura interne, serve per controllare chi entra nella città. Qui i controlli non sono particolarmente accurati. In fondo nelle mura esterne vivono solo i pezzenti.

"IL COVO"

Situato nel centro del Vicolo del mendicante, il Covo è il centro per così dire "culturale" della malavita di Monte Castello. A prima vista la taverna si presenta anche piuttosto bene; l'oste è cordiale, le cameriere carine. È ovviamente una copertura per qualunque affare losco della città.

Hai bisogno di un'arma di contrabbando?

Al Covo la puoi trovare.

Hai bisogno di una donna?

Al Covo la puoi trovare.

Hai bisogno di una bisca clandestina?

Al Covo la puoi trovare.

Hai bisogno di una rissa?

Al Covo la puoi trovare.

Basta andare al piano di sotto...

Il locandiere: Saverio Porcelli

Aspetto: Ventottenne. Piuttosto grasso. Si veste come un pirata con benda sull'occhio e uncino (rigorosamente finti).

Background: Nato nei bassifondi di Monte Castello, è cresciuto come un piccolo criminale nel vicolo del mendicante. Era precedentemente il cameriere della locanda che ora possiede. L'incontro con Gianluca e Yorik gli cambiò la vita.

Da allora la sua stella è in ascesa ed ora è un piccolo signore della malavita. E' a conoscenza di quasi tutto quello che succede nei bassifondi e la sua amicizia con il figlio del Marchese gli ha permesso di prosperare. In cambio passa informazioni ed è entrato negli Artigli del Crepuscolo come sette bello. Adora vantarsi di essere stato uno dei più feroci pirati del mare di Tilea anche se non è mai uscito da Monte Castello. Come seguace di Ranald non permette omicidi nella sua locanda. Le rare volte che questo è avvenuto, il pacioso Oste si è limitato a alzare il sopracciglio e a fare qualche rapido gesto. L'avventore incauto è sparito dalla circolazione. Adora organizzare risse nella sua locanda. I tavoli sono fissati al pavimento per cui non subiscono grossi danni. Gli avventori svenuti durante una rissa si ritrovano le tasche svuotate da Saverio. D'altra parte lo spettacolo mica era gratis no?

FraSi Celebri:

*Mi ricordo quella volta che abbordammo la Grazia Nera, la nave del famigerato capitano Colombi...
Giù le mani da quella ragazza! E' la favorita del Marchese.
Se vi piace il genere ne ho un'altra che vi piacerà altrettanto.
Demoliamo questa baracca!*



Umano – Signore del Crimine
(ex Ricettatore, ex Oste, ex Servo)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
42	37	41	53	61	44	38	67

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	18	4	5	4	0	0	0

Abilità

Affascinare +10%, Bere Alcolici, Borseggiare +20%, Cercare, Ciarlare +10%, Comandare, Conoscenze Comuni (Tilea), Giocare d'Azzardo, Intimidire, Leggere e Scrivere, Lettura Labiale, Mercanteggiare +20%, Mestiere (Cuoco +10%), Parlare Lingua (Reikspiel, Tileano), Percepire +20%, Pettegolezzo +20%, Schivare, Valutare +10%.

Talenti

Affarista, Colpire per Sordire, Conoscenza della Strada, Fortuna, Fuga!, Galateo, Genio

Matematico, Molto Resistente, Riflessi Fulminei, Rissare, Robusto, Udito Acuto, Vigoroso.

Ferri del Mestiere

Due Armi ad una mano, giacca e gambali di cuoio (non il cappuccio perché non è abbastanza piratesco), Balestra, locanda, servitori e sgherri vari.

LARGO DEGLI AMBULANTI

La versione povera della piazza dei mercanti. Il nome dice tutto. Anche qui attenzione agli Skaven.

DISCARICA

E' l'orgoglio di Monte Castello. Nulla gonfia di più il cuore di fiera ad un abitante della città che la discarica perennemente avvolta dalle fiamme. Perché prendersi la briga di seppellire i rifiuti quando puoi invece bruciarli? Certo l'odore non è molto apprezzato dai ricconi che frequentano la spiaggia, ma questo è un piccolo prezzo da pagare. Il motto dei carbonai è "ciò che raccogliamo, noi lo distruggiamo".

TEMPIO DI RANALD

Come ogni città Tileana che si rispetti, anche Monte Castello ha il suo Tempio di Ranald. Ufficialmente viene adorato come protettore dei mercanti e degli ambulanti. In realtà si elevano anche preghiere di ben altro genere.

ACCADEMIA DELLA MILIZIA CITTADINA

In questo fatiscante edificio viene addestrata la milizia cittadina in tempo di guerra. Trattandosi della Tilea ciò significa quasi sempre.

PIAZZA DEI QUESTUANTI

In pratica un altro vicolo dei mendicanti. Ma la chiesa di Ranald ha insistito per cambiargli il nome. Questuanti era molto più di classe. Si aggirano molti cultisti di Ranald, spesso indistinguibili dai pezzenti che affollano la piazza, anche perché molto spesso i pezzenti effettivamente sono cultisti di Ranald.

IL "SERRAGLIO DI SARA"

Qui si vendono cavalcature di ogni genere. È sicuramente il negozio più ricco delle mura esterne, ma non è mai stato ammesso all'interno. Il Marchese sostiene che si amalgama bene con l'odore di sterco dei quartieri poveri. Raramente ha subito dei furti. In mezzo alle cavalcature ci sono anche delle bestie addestrate e piuttosto pericolose. Qui sono stati allevati grifoni provenienti dall'Impero e utilizzati da Monte Castello per istituire i Corvi Sanguinari.

LOCALITÀ CIRCOSTANTI

SOLERE

Solere è un piccolo avamposto, non segnato sulla mappa, che si trova sulla foce del fiume Luparno, dove le strade che provengono da Pugno e da Pavezzano si incontrano. È un villaggio fortificato di cui più della metà delle persone è addestrata alla guerra. Di fatto è un centro in cui si raccoglie il pedaggio per entrambe le strade e si riscuotono le tasse sul legname che scende dai monti sul fiume. Salvatore Averì è il sindaco della città, nonché esattore e Casellante. Le sue figlie però non hanno seguito le orme del padre. Di Marta abbiamo già parlato, ora è il momento di...



La strega di Nurgle: Erica Averì

Aspetto: Un tempo mora con una cascata di ricci. Agile e flessuosa ragazza. Poi la malattia... Ora è irriconoscibile. Guarda... una cosa che non riesco nemmeno a descrivere.

Background: Prima figlia del sindaco della città. Un tempo molto corteggiata da tutti i giovani di Solere, forse anche per merito della magia che utilizzava (involontariamente all'inizio) per irretirli. Poi la malattia. Il vaiolo la prese, una versione molto più flebile del famigerato Vaiolo Rosso che decimò la popolazione del marchesato, ma sufficiente per devastare il viso. La sua popolarità decrebbe esponenzialmente dopo la malattia. Beh... il resto è facilmente immaginabile. Diventa preda di desideri di vendetta e scatena un'altra pestilenza anni dopo, pestilenza che causa la morte della madre e la follia della sorella (vedi sopra). Scoperta fuggì dal paese braccata dai cacciatori di streghe. Non si sa dove Erica sia ora, ma si dice che non sia molto lontana, e che mediti vendetta. Ora è una potente Flagellatrice con una corte di seguaci...

Frasi Celebri:

Sono bella vero? Dimmi che sono bella!

Sblof (getto di vomito)

Umano – Flagellatrice di Anime
(ex Tessitore della Rovina, ex Maledictor, ex Veggente)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
35	38	32	51	38	73	64	46

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	16	3	4	4	3	0	0

Doni del Caos

Armatura di pustole (funziona come un'armatura del caos), asce della putrefazione.

Mutazioni e effetti negativi: Nugulo di Mosche, debilitazione, allergia al sapone, brutta come il peccato (-30 alle prove di affascinare e pettegolezzo, ovviamente non può sedurre nessuno)

Abilità

Affascinare Animali, Cavalcare, Cercare, Ciarlare, Conoscenze Accademiche (Demonologia, Magia), Conoscenze Comuni (Tilea), Esibirsi (Lettura della Mano), Incanalare +10%, Intimidire, Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (Bretoniano, Reikspiel, Tileano), Parlare Lingua Arcana (Demoniaco +10%, Magico), Percepire +10%, Pettegolezzo, Senso magico +10%.

Talenti

Armonia Aethyrica, Buon Senso, Cuore Impavido, Fattucchieria, Fortuna, Genio Matematico, Magia Comune (Arma Benedetta, Sopprimere Mutazione, Telecinesi, Terremoto), Magia Minore (Chaos, Fatture), Magia Nera, Manolesta, Meditazione, Minaccioso, Molto Resistente, Parlare in Pubblico, Prescelto del Caos, Sensi Acuti, Sfera Oscura (Nurgle), Spaventoso, Vigoroso.

Ferri del Mestiere

3 streghe (vedi stats), covo in una grotta fetida, Asce della Putrefazione

Asce delle Putrefazione

Conoscenze Accademiche: Demonologia normale (0%)

Storia: Padre Nurgle fa spesso dono ai suoi diletti di una coppia di asce che grondano pus nauseabondo.

Poteri: Chiunque non sia un seguace di Nurgle e impugna o viene colpito dalle lame della Putrefazione deve compiere una prova normale (+0%) di resistenza per non contrarre la galoppotrottoresellosi. Per i seguaci di Tzeentch la prova è impegnativa (-10%).

Seguaci di Erica:

Sono tre streghe dal sesso non ben definito sotto le croste. Ciascuno di loro ha una mutazione di Nurgle (a vostra discrezione). Per gli Adg più pigri ho riportato delle stats che possono essere usate.

Mutante – Strega (ex Fattucchiere)

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
37	34	33	42	38	43	46	70
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	14	3	4	4	2	0	0

Abilità

Affascinare Animali, Affascinare, Allevare Animali, Cercare, Conoscenze Comuni (Tilea), Guarire, Ipnotizzare, Incanalare, Intimidire, Mercanteggiare, Mestiere (Apotecario), Parlare Lingua (Tileano), Percepire +10%, Pettegolezzo, Senso Magico.

Talenti

Dardo Portentoso, Fattucchieria, Magia Minore (Fatture), Magia Nera, Molto Resistente, Stregoneria (uno o due incantesimi a scelta), Vista Eccellente.

CASTIROLA

Il paese fortificato di Castirola si trova alla base dei Monti Apuccini, alla biforcazione di un affluente del fiume Luparno. Il nome gli è stato dato proprio dalla Famiglia dei conti di Pugno che secoli addietro fondarono questo paesino dopo che una loro insurrezione venne repressa con il sangue dall'allora Marchese di Monte Castello. Da allora i rapporti sono piano piano migliorati (con alti e bassi), ma i Conti di Castirola si tengono caro questo paese che all'occorrenza può diventare un ottimo rifugio.

Incassato in una gola dei monti Appuccini è in effetti una roccaforte quasi inespugnabile. Si dice che l'interesse di Galdar per i Grifoni Imperiali e la fondazione del corpo dei Corvi Sanguinari sia proprio dovuto ad assicurare al Gran Visir una forza di assedio in grado di mettere in scacco anche la fortezza di Castirola. Perché nella vita non si sa mai...

Il Conte: Baldovino di Castirola

Aspetto: Grassottello, dai capelli rossi e gli occhi azzurri. Lo sguardo un filo vacuo. Età circa sessant'anni.

Background: L'attuale conte Baldovino di Castirola è considerato da tutti un emerito cretino. E in effetti hanno ragione. E' diventato conte solo perché il primogenito del conte precedente, ma non ha alcun merito, alcun talento. Si diverte un mondo a costruire castelli in miniatura ed ad oziare tutto il giorno. Il Gran Visir Galdar ha messo gli occhi sul conte, in cerca di contatti influenzabili che potessero fornirgli appoggio nel caso di un eventuale colpo di stato.

"Definire il Conte Baldovino un grasso, cretino idiota è offendere i grassi, i cretini e gli idioti"

LUCIANO SERANI – MERCANTE

Frasi Celebri:

Pum, pum, rattattata
Uff, che noia la politica.

Umano -- Nobile

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
45	32	31	44	28	25	41	52
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	15	3	4	4	0	3	0

Follie: una sorta di infantilismo cronico. Si può considerare simile alla schiavitù dal gioco.

Abilità

Affascinare +10%, Bere Alcolici, Cercare, Ciarlare +10%, Comandare, Conoscenze Comuni (Tilea +10%), Giocare d'Azzardo, Leggere e Scrivere, Mercanteggiare, Parlare Lingua (Reikspiel, Tileano +10%), Percepire, Pettegolezzo +20%.

Talenti

Affarista, Arma da Specialista (Da Parata, Da Scherma), Fortuna, Galateo, Udito Acuto, Vigoroso.

Ferri del Mestiere

Stocco e pugnale da parata di fattura eccezionale, castello e soldatini, Contea, 20 monete d'oro.

L'assassino: Sallador Veneziani

Aspetto: Atletico, scattante, sembra una pantera in movimento. E' l'ombra del conte. Potrebbe avere intorno ai quarant'anni.

Background: Spia infiltrata nelle armate in forza a Marienburg, per ordine del vecchio conte di Castirola. Doveva recuperare informazioni e alleati contro Monte Castello. Durante la sua missione il vecchio conte morì. Dopo il fallimento del suo incarico rischiò di morire linciato e venne salvato da Fanamis, un eccentrico elfo che si trovava a Marienburg. Certo che altre spie che lavoravano per casate avverse a quella dell'attuale conte Baldovino di Castirola l'avrebbero trovato e ucciso, decise di sparire diventando Jon Gunnarson e seguire il suo salvatore, diretto a Middenheim. Dopo anni di sonno, nella quiete della sua vita da servitore ecco muoversi qualcosa. La tempesta del caos ed il mare di notizie ad essa legata hanno dato una scossa al torpore. Sallador sperò che gli eventi della tempesta avessero distolto l'attenzione dalla sua situazione e decise di tornare meno di un anno fa in Tilea. Trovò la situazione cambiata, un imbecille al posto del conte e le allettanti proposte del Gran Visir. Non ci mise molto a decidere. Ora è l'assassino più letale al soldo di Galdar. E' a capo delle spie della Confraternita. Se volete insegnare ai vostri giocatori ad abbassare la cresta fate loro incrociare la strada con Sallador.

Fraasi Celebri:

... (non è di molte parole)

Umano – Campione

(ex Assassino, ex Spia, ex Servo)

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
82	71	50	62	60	57	60	53
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	20	5	6	5	0	0	0

Abilità

Affascinare, Arrampicarsi, Borseggiare +10%, Cercare, Ciarlare, Conoscenze Comuni (Impero, Tilea), Esibirsi (Attore), Leggere e Scrivere, Lettura Labiale, Linguaggio Segreto (Ladri), Mestiere (Cuoco), Muoversi Silenziosamente +10%, Nascondersi +10%, Parlare Lingua (Kislevita, Reikspiel, Tileano), Pedinare +10%, Percepire +20%, Pettegolezzo +20%, Preparare Veleni, Scassinare Serrature, Schivare +10%, Segni Segreti (Ladri), Travestirsi +10%, Valutare.

Talenti

Arma da Specialista (Avviluppanti, Due Mani, Parata, Lancio, Polvere da Sparo), Attitudine alle Lingue, Conoscenza della strada, Cortese, Cospiratore, Estrazione Rapida, Fugal, Guerriero Nato, Lottare, Mastro Pistoliere, Mira Eccellente, Molto Resistente, Parata Fulminea, Pié Veloce, Precisione Letale, Ricarica Rapida, Riflessi Fulminei, Rissare, Spadaccino, Udito Acuto, Vigoroso.

Ferri del mestiere

Pistola con 10 colpi, Pugnale da parata, Arma ad una mano, Bolas, armatura completa di cuoio, mantello con cappuccio. Tutti di fattura eccezionale.



Il consigliere: Barone Gianluigi Sportello

Aspetto: Capelli a caschetto e barbetta rossi, con qualche filo grigio. Occhi chiari. Altezza e corporatura media. Circa quarant'anni. Parla sciolta, tende ad essere molto amichevole con tutti, in realtà rimbambisce l'interlocutore con la parola mentre lo studia a fondo.

Background: E' quello che porta avanti la baracca a Pugno. Con un conte mentecatto e degli eredi impegnati a giocare ai cavalieri, l'unica persona rimasta con le competenze (e l'ambizione) per governare la contea è il Barone Sportello. Da giovane fungeva da attendente per il vecchio conte, dal quale ha imparato tutto ciò che sa. Di fatto si potrebbe dire che somiglia (caratterialmente) al vecchio conte di Castirola molto più del suo inetto figlio. È cresciuto in fretta nella stima del conte fino a diventare gran Ciambellano di corte ed acquisire la carica di Barone di Bosc, una piccola località sperduta sui monti Apuccini. Di fatto non vi soggiorna mai. Con la morte del vecchio conte ha messo gli occhi su Pugno ed è disposto a tutto per prenderne possesso. Di fatto il Conte Baldovino gli delega praticamente tutto. L'apparizione di Sallador e la sua palese alleanza con il Gran Visir (palese per lui, non certo per il Conte Baldovino impegnato a giocare con i soldatini) lo ha messo in allarme. Si è messo quindi in contatto con il Principe Gianluca ed è entrato a far parte egli Artigli del Crepuscolo. La sua carta è l'Appeso. Non gli interessa nulla della personale campagna di Gianluca contro Galdar, ma ha bisogno di un alleato ed ha quindi giurato fedeltà alla causa del principe (per ora almeno).

Fraasi Celebri:

Venite miei cari ospiti.

Posso offrirvi la migliore vendemmia di tutta la Tilea?

Un attimo solo e vi accompagno subito dal cret... ehm dal conte.

Umano – Nobile (ex Ciambellano, ex Valletto)

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
43	35	44	37	43	70	55	58
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	15	4	3	4	0	0	0

Abilità

Affascinare +10%, Cavalcare +10%, Cercare +10%, Ciarlare +20%, Comandare +10%, Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia, Legge), Conoscenze Comuni (Tilea +10%), Intimidire, Leggere e Scrivere +10%, Mercanteggiare +10%, Mestiere (Mercante), Parlare Lingua (Bretoniano, Tileano +10%), Percepire +10%, Pettegolezzo +20%, Valutare +10%.

Talenti

Affarista, Arma da Specialista (Parata, Scherma), Buon Senso, Cortese, Cospiratore, Etichetta, Fortuna, Genio Matematico, Parlare in Pubblico, Sangue Freddo, Viaggiatore Esperto, Vigoroso.

Ferri del mestiere

Stocco, Pugnale da parata, Arma ad una mano, armatura completa di cuoio, 10 monete d'oro.

BOSEC

Bosec è un paese che si trova sopra la rocca di Castirola a circa un'ora di cammino, vicino a un'altra biforcazione di un affluente del fiume Luparno. E' raggiungibile solamente da una strada che si inerpica sul fianco dei monti Apuccini. Poiché ci si arriva o a piedi o a dorso di mulo, risulta piuttosto isolato.

Di fatto produce la quasi totalità della lana del marchesato. Si trova su un altopiano erboso e assolato a circa un migliaio di metri sopra il livello del mare e pieno di pascoli di ovini fino a perdita d'occhio.

E' di fatto sotto la giurisdizione del Barone Sportello che è riuscito negli anni ad approntare qualche modifica e miglioria, grazie soprattutto alla sua politica commerciale. Ora la lana di Bosec è molto richiesta e viene venduta anche nella valle, inviata tramite carovane di muli. Il fiume purtroppo è troppo impetuoso per utilizzarlo come mezzo di trasporto. Eppure, anche in un posto così sperduto la lunga mano del Caos ha fatto la sua comparsa...



Il Sindaco: Alberto Serrani

Aspetto: Occhi verdi, quasi fosforescenti, carnagione scura, come i capelli. Piuttosto corpulento e flaccido.

Background: E' da qualche anno il sindaco di Bosec. Non è molto amato dai paesani poiché si occupa in pratica di raccogliere le tasse per i conti di Castirola. La sua lealtà però va al culto dell'Occhio del Mutamento al quale è associato da molto tempo. Il Magus Marta lo sfrutta come spia. Di fatto controllare Bosec significa controllare la fornitura di lana di tutto il marchesato.

E Marta lo sa...

Frasi Celebri:

*Astolfo! Non pensare che mi dimentichi!
Questo mese non hai ancora versato la gabella!*

Umano – Accolito del Culto
dell'Occhio del Mutamento (ex Balivo)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
38	39	38	38	27	52	36	45

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	14	3	3	4	1	0	0

Abilità

Cavalcare, Comandare +10%, Conoscenze Accademiche (Demonologia, Legge), Conoscenze Comuni (Tilea), Incanalare, Intimidire, Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (Tileano), Parlare Lingua Arcana (Demoniaco), Percepire +10%, Pettegolezzo +10%, Senso Magico, Travestirsi.

Talenti

Buon Senso, Corruzione Controllata, Cortese, Etichetta, Magia Minore (Chaos), Magia Nera, Molto Resistente, Parlare in Pubblico, Prescelto del Caos, Vista Eccellente.

Ferri del mestiere

Arma ad una mano, corpetto e gambali di cuoio, libro del culto.

Lo stregone ingegnere: Ghigo Porkish

Aspetto: piuttosto sovrappeso per essere uno skaven comune. Porta in spalla perennemente una specie di zaino che emette un sinistro ronzio. Il pelo è di un colore indefinito tra il marrone e il grigio scuro. Non sono rare le bruciature. Sugli occhi porta sempre occhiali dalle lenti verdi.

Background: Ghigo Porkish è furioso! La fuga di quelle dannate cose-uomo da Skarogna lo ha gettato in disgrazia! Proprio adesso che la sua banda era in procinto di finire il progetto del Grande-Immenso-Ammazzatore-Bum-Bum! Tutta colpa della maledetta cosa-uomo dalla faccia bianca (Joaquine Kermesse) che ha guidato l'insurrezione. Quasi tutte le cose-schiavo sono fuggite. La cosa-uomo dalla faccia bianca è scomparsa nel nulla, mentre il resto delle cose-schiavo è fuggito verso sud. E il consiglio dei Tredici lo ha obbligato a riportarli indietro tutti! La maggior parte dei fuggiaschi sono morti, ma una piccola parte è ancora viva e si rifugia qui a Bosec. C'è anche qualche cosa-uomo con loro, compagni della cosa-uomo dalla faccia bianca, almeno così lui pensa. Le cose-uomo sono tutte uguali.

Vorrebbe radere al suolo il paese, ma senza le sue armi non ha la potenza di fuoco necessaria, e la poca warpie tra rimastagli gli serve per far funzionare il suo alimentatore. Non gli piace lo sguardo del caponotte Quirko quando lo squadra.

"Necromante? Non diciamo stupidaggini!"

Queste sono solo le maldicenze che mettono in giro gli umani. Salazàr Forahdùr è un vero capo! In poco più di un mese ha eliminato un esercito di Orchi che ci tormentava da anni!"

FALANDAR LEVAN

GUERRIERO DEL FRATERO LEGAME

Chi si opponeva venne eliminato, gli altri elfi non si accorsero della corruzione del loro nuovo signore, o forse erano troppo impauriti per opporsi, o forse chiusero semplicemente gli occhi rifiutandosi di vedere la verità che era praticamente davanti ai loro occhi. Data la netta inferiorità numerica rispetto agli umani il suo piano è quello di risvegliare i principi di Nehekhara che dormono nelle antiche catacombe nella Tilea e nei Principati di Confine. È riuscito a mettere le mani su diversi tomi eretici ed a ricostruire un rituale simile a quello che Nagash utilizzò per risvegliare i non morti di Nehekhara. Alleandosi con questi non morti pianifica di sterminare la razza umana. Anche in questo caso, come nel caso di Galdar, il ragionamento fa giusto una piega o due.

Frasi Celebri:

E ora cerca di morire in fretta, e il più dolorosamente possibile!

Gli Uomini sono una piaga per il mondo, una piaga che sta per essere spazzata via.

Alto Elfo – Capitano (ex Esploratore, ex Signore della Magia, ex Mago Maestro, ex Mago Errante, ex Apprendista Mago)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
60	62	44	40	66	62	78	57

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	17	4	4	5	4	0	0

Follie:

E' convinto che gli umani siano la peste del vecchio mondo. Per sterminarli è disposto ad utilizzare gli eserciti di Nehekhara. Nella sua follia è convinto che gli elfi di Bosco Sussurrio lo appoggeranno quando sarà a capo di un esercito di non-morti.

Abilità

Affascinare +10%, Arrampicarsi, Cavalcare, Cercare, Comandare +10%, Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia, Demonologia, Magic +10%, Necromanzia +20%, Storia, Strategia/Tattica), Conoscenze Comuni (Elfi, Kislev, Tilea), Guidare, Incanalare +20%, Intimidire +20%, Leggere e Scrivere, Linguaggio Segreto (Battaglia, Ranger), Mestiere (Cartografo), Nuotare, Orientarsi, Parlare Lingua (Classico, Eltharin, Reikspiel, Tileano), Parlare Lingua Arcana (Elfico Antico

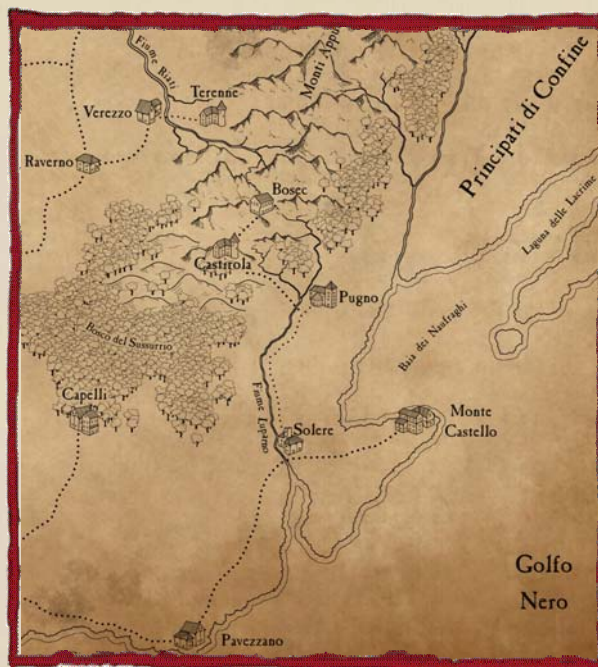
+10%, Demoniaco, Magico), Percepire, Pettegolezzo, Schivare, Segni Segreti (Scout), Seguire Tracce, Senso Magico +20%, Sopravvivenza, Valutare.

Talenti

Arma da Specialista (Parata), Armonia Aethyrica, Buon Senso, Dardo Portentoso, Estrazione Rapida, Magia Comune (Armatura Aethyrica, Legare), Magia Minore (Arcana), Magia Nera, Manolesta, Meditazione, Molto Resistente, Senso dell'Orientamento, Sfera Arcana (Morte), Sfera Oscura (Necromanzia), Viaggiatore Esperto, Vigoroso, Visione Notturna, Vista Eccellente.

Ferri del mestiere

Spada di fattura eccezionale, armatura completa di ossa (gli fornisce il talento spaventoso e 3 PA in tutto il corpo, senza dare penalità al lancio di incantesimi), pugnale da parata, arco lungo, cavallo da guerra (cosa se ne faccia in una foresta lo sa solo lui)



Il Ranger Folle: Azarél Forahdùr

Aspetto: Biondi, lunghi capelli, occhi color del sottobosco, fisico scattante. Sguardo folle

Background: Non si sa molto di lui. Solo che al ritorno dai suoi lunghi viaggi, Salazàr lo portò con sé presentandolo come suo figlio. In effetti sembra molto giovane e del cosiddetto padre ha ereditato la follia e l'odio per gli umani.

Frasi Celebri:

Dannati shim-maigh, stanotte Khaine berrà il vostro sangue!

Alto Elfo – Scout (ex Guerriero del Fraterno Legame)

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
55	57	44	41	49	38	32	25
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	15	4	4	5	0	0	0

Follie:

E' completamente bacato nel cervello. Punto.

Abilità

Arrampicarsi, Cavalcare, Cercare, Conoscenze Comuni (Elfi), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Orientarsi, Parlare Lingua (Eltharin, Tileano), Percepire, Schivare, Seguire Tracce, Sopravvivenza.

Talenti

Arma da Specialista (Arco Lungo), Guerriero Nato, Precisione Letale, Ricarica Rapida, Sangue Freddo, Selvaggio, Senso dell'Orientamento, Tiro Preciso, Visione Notturna, Vista Eccellente.

Ferri del mestiere

Arco elfico con 20 frecce, pugnale, arma ad una mano, armatura completa di cuoio.

Il Paladino Dannato: Godwin Forahdùr

Aspetto: Scuro di capelli e occhi di diverso colore, uno porpora ed uno nero. Atletico, fiero, il classico paladino.

Background: Figlio secondogenito del precedente Bauglir di Bosco Sussurrio, e quindi nipote di Salazàr. Faceva parte della guardia Ombra, le guardie del corpo del padre. Durante il colpo di stato però era impegnato a pattugliare Bosco Sussurrio e non ha quindi potuto intervenire per proteggere il padre. Poiché il suo giuramento lo obbligava a servire il Bauglir di Bosco Sussurrio, ha deciso di rimanere al servizio dello zio, suscitando lo stupore della sua famiglia e l'odio di alcuni dei suoi fratelli. Ha giurato quindi fedeltà anche al nuovo Bauglir che, per verificarne la lealtà gli ha chiesto di mozzarsi la mano sinistra. Tale era il senso dell'onore di Godwin che ha acconsentito. Ora al posto della mano sinistra ha un moncone sul quale è montato un uncino che utilizza per impugnare la Claymore durante il combattimento.

Fraasi Celebri:

*Il mio onore è la mia vita, la mia vita per l'onore.
Giuro di proteggere il Bauglir di Bosco Sussurrio
finché avrò respiro in corpo.*



Alto Elfo – Maestro di Spada (ex Veterano, ex Guardia del corpo)

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
62	48	46	42	53	42	56	45
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	18	4	4	6	0	0	0

Abilità

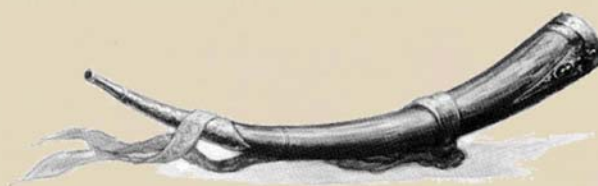
Comandare, Conoscenze Comuni (Elfi), Intimidire, Parlare Lingua (Elfico, Tileano), Percepire, Schivare +20%.

Talenti

Arma da Specialista (Claymore), Buon Senso, Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Combattere alla Cieca, Piè Veloce, Sangue Freddo, Temerario, Visione Notturna, Vista Eccellente

Ferri del mestiere

Claymore (si tratta di una spada a due mani in Ithilmar che pertanto non ha la proprietà lenta), armatura media (armatura completa in Ithilmar che non fornisce penalità all'agilità).



ORGANIZZAZIONI

Dame di Compagnia

Luthor Von Kleistagh, il giovane ambasciatore Imperiale, era appena uscito dal salotto di una camera della Rocca di Monte Castello, lasciando le due bellissime donne da sole.

La più giovane era in piedi dietro la sua padrona che, seduta, si faceva da lei pettinare i capelli.

"Carino l'ambasciatore" disse l'ancella "me lo sarei quasi mangiato!"

"Placa la tua sete Sibilla" l'ammonì severamente la vampira più anziana "Ci serve vivo. Potrai dissetarti con il collo di qualche servo."

"Ma il loro sangue sa di povero!" si lamentò Sibilla "E io ho così sete"

Così sete...

Ramona si ricordava la sensazione alla gola che aveva quando, secoli prima, la sua padrona le aveva dato il Bacio di Sangue.

E' ancora così giovane... pensò e non era in grado di controllarsi. Aveva deciso solo pochi mesi prima di concedere il Dono a Sibilla, dono che lei aveva accettato di buon grado, ma nel suo cuore Ramona ancora non era riuscita a sostituirla a Giovanna.

Giovanna...

Ancora solo il suo ricordo era sufficiente a farle venire una fitta al petto. Quanto tempo prima era successo? Un anno? Due? Sembrava solo poche ore fa.

Si era decisa ad avere una Figlia di Sangue solo dopo moltissimo tempo. Come ogni vampira di Lahmia selezionava con cura le sue servitrici. Avevano servito la loro padrona, la Dama di Rubino, per anni e sempre con successo, fino a quel giorno maledetto in cui le aveva distaccate a Monte Castello alla corte del Marchese. Il fatto era accaduto solo pochi mesi dopo...

La notte era loro alleata. Ramona e Giovanna si nascosero tra le ombre, silenziose come gatti. La preda era a pochi passi da loro, un'ignara bambina.

Scivolarono verso la figura incappucciata che piangeva sommessamente.

"Ciao piccolina" disse Giovanna con la voce più protettiva che riuscì a trovare "Hai perso la mamma?" era nel suo stile giocare con la preda prima di azzannarla.

Tutto si svolse in fretta, come in un sogno.

La bambina si tolse il cappuccio rivelando, la sua vera identità... una nana!

Dal vicolo spuntò una figura alta e allampanata che brandiva una gigantesca mazza chiodata e si avventò su Giovanna.

Come erano state cieche! La sete le aveva rese imprudenti, non si erano nemmeno accorte di quella figura gigantesca nelle ombre.

Ma potevano badare a due zelanti ammazza vampiri.

Il problema fu che non erano soli. Altre tre figure incappucciate si avventarono su Ramona brandendo lunghi coltelli. Solo la vista delle lame bastò a farle correre un brivido sulla schiena quando riconobbe l'odiato argento...

La battaglia infuriò nel vicolo. Mentre Ramona teneva a bada i tre assassini, Giovanna era alle prese con la nana, che aveva appena estratto due asce e il flagellante... e stava avendo la peggio. Sembrava che i suoi poteri non riuscissero a controllare la mente dell'uomo né della nana.

Una fitta al costato, era stata colpita, non poteva permettersi di distrarsi. I suoi assalitori non erano degli sprovveduti, tutti avevano al collo un talismano dell'odiato dio della Morte. Ma Ramona era una vampira antica; con due rapidi movimenti uccise due degli assalitori e si rivolse al terzo...

E il suo sangue si gelò.

Dietro all'ultimo assalitore la nana e il flagellante erano in piedi, armi in pugno. Con la mano mancina la nana teneva una testa mozzata in mano.

Giovanna...

"Voi vampire di Lahmia amate molto il sotterfugio vero?" disse beffarda "State sempre lì a complottare tra voi e scambiarsi missive"

Sputò per terra. Ora poteva vederla meglio, gli occhi erano di un cupo color porpora e i lunghi capelli rossi erano avvolti in una treccia che le cadeva sul lato sinistro del volto. L'altro umano aveva capelli neri e lunghi ed un glaciale sguardo folle.

"Forse la vostra tattica è quella giusta" proseguì la nana "Dicono in effetti che ammazzi di più la penna della spada"

Gettò la testa di Giovanna ai suoi piedi e estrasse un'altra arma

"E' per questo che io preferisco l'ascia."

Le forze abbandonarono Ramona, fuggì nel vicolo, nella testa le urla concitate dei suoi inseguitori, nelle narici l'odore nauseante dell'argento, negli occhi le brucianti lacrime della sconfitta... e il volto di Giovanna.

LA CONFRATERNITA DELLA VIPERA

La Confraternita della Vipera è l'organizzazione fondata da Galdar. Una vera e propria associazione di persone potenti che controlla quasi tutto quello che succede a Monte Castello. Galdar di fatto la utilizza esclusivamente per i suoi scopi.

Personaggi di spicco e loro ruoli

Galdar Kluppe: Gran maestro e fondatore

Raimaro Mercalli: Magistro dorato che si occupa di ricercare metodi per ottenere le Pietre del Sole e nuove armi che funzionino in quel modo, nonché a capo del Progetto Ethel (vedi sotto)

Enrico Torretta: Il dr. Torretta si occupa di gestire l'ospedale. Seleziona pazienti per il rituale delle Bestie e si prende cura dei nemici del Gran Visir. Grazie alle sue pozioni è in grado di carpire molti segreti. Ancora non è riuscito ad ottenere da Joaquine Kermesse qualcosa di diverso da un insensato balbettio.

Sallador Venziani: Spia a Pugno, primo assassino della Confraternita.

Azël Akmal: Si occupa di rimpolpare l'esercito di mutanti di Galdar. Inoltre è il contatto della Confraternita con il culto dell'Occhio del Mutamento. Lo tiene d'occhio insomma. Bella battuta eh?

Obolando Trancioni: Finanzia quasi tutto. In cambio ottiene moltissime agevolazioni dal Gran Visir e la chiusura di tutte e due gli occhi su alcuni suoi traffici non proprio legali. E finalmente parliamo del Trancioni...



Il Mezzuomo con le mani in pasta: Obolando Trancioni

Aspetto: Biondo e riccioluto, occhi azzurri, sembra un putto vendemmiante. E' circa di mezza età e sempre pronto al sorriso. E' sempre in giro con Marcus, il suo Ogre guardia del corpo.

Background: Per certi versi il personaggio più potente di tutta Monte Castello. Perché? Perché è immensamente, schifosamente, orribilmente ricco. Ufficialmente è il Maestro della Gilda dei Mercanti e primo esportatore di cibo della città, forse il primo esportatore di vino di tutta la Tilea. Mercante brillante, ha capito quasi subito che per fare soldi bisognava sporcarsi le mani. E allora ha iniziato a prestare soldi a destra e a sinistra, in cambio di favori o interessi esorbitanti. La Confraternita è solo uno dei suoi debitori, insieme a politici, banchieri, nobili, signori del crimine eccetera.

Ha contatti in tutto il Vecchio Mondo, un conto bancario in tutte le principali città (Marienburg, Altdorf e persino in Kislev e Ulthuan) dove commercia spezie, vini, cibo, e ovviamente anche materiale illegale. Lo stesso Saverio Porcelli sfrutta le navi mercantili del Trancioni per i suoi traffici poco puliti. Il Trancioni è molto felice di aiutare il giovane criminale in cambio "solo" di una parte degli introiti. Originario di Luccini, ha trovato in Monte Castello una città "aperta" a tutto, ed è per questo che vi si è trasferito.

Frase Celebri:

Oh, che peccato, non puoi restituirmi i soldi perché ti servono? Marcus? Fai vedere al signore come gli servano di più le braccia! Questo mi ricorda l'ultimo pezzente che non mi ha restituito tutto. Come si chiamava Marcus? Bof, pazienza... tanto è morto.

Mezzuomo – Maestro della Gilda (ex Taglieggiatore, ex Mercante, ex Cittadino)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
42	49	30	23	44	68	48	88

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	16	3	2	4	0	0	0

Abilità

Affascinare +10%, Bere Alcolici, Cavalcare, Cercare, Comandare, Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia), Conoscenze Comuni (Halflings, Impero, Tilea), Guidare +10%, Intimidire, Leggere e Scrivere +10%, Linguaggio Segreto (Gilda), Mercanteggiare +20%, Mestiere (Cuoco, Mercante), Parlare Lingua (Bretoniano, Halfling, Kislevita, Reikspiel +10%, Tileano +10%), Pedinare, Percepire +10%, Pettegolezzo +20%, Schivare, Valutae +20%.

Talenti

Affarista, Arma da Specialista (Fionda), Buon Senso, Colpire con Forza, Colpire per Stordire, Conoscenza della Strada, Cortese, Fortuna, Genio Matematico, Minaccioso, Resistenza al Caos, Rissare, Visione Notturna.

Ferri del mestiere

Bastone da passeggio con una lama inserita (arma ad una mano), tirapugni, fionda. Tutto di fattura eccezionale. Non gira mai con meno di 50 corone d'oro (tranne quando si addentra nei bassifondi con la gang per cui le sostituisce con un'armatura di cuoio completa). Marcus sempre al fianco.

La guardia del corpo: Marcusia

Aspetto: Il classico Ogre. Inspiegabilmente è pieno di fiori e manda un odore gradevole di gelsomino. Obolandando la obbliga a lavarsi tutti i giorni. Eh sì, è una femmina, ma Obolandando la chiama Marcus.

Fraasi Celebri:

Uh?

Ogre - Taglieggiatore (ex Sgherro)

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
46	15	54	52	30	19	39	29
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
4	29	5	5	6	0	0	0

Abilità

Bere Alcolici, Conoscenze Comuni (Ogre), Giocare d'Azzardo (In genere prende a testate chi la batte, per cui la fanno vincere sempre), Intimidire +10%, Linguaggio Segreto (Ladri), Parlare Lingua (Grumbarth, Tileano), Schivare.

Talenti

Arma da Specialista (Due Mani), Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Colpire per Stordire (lo usa solo se Obolandando glielo ordina), Disarmare, Estrazione Rapida, Lottare, Minaccioso, Molto Resistente, Riflessi Fulminei, Rissare, Sangue Freddo, Spaventoso, Temerario.

Ferri del mestiere

Armatura media (armatura completa di Maglia), Mazza gigantesca, entrambe di fattura eccezionale. Due litri di essenza di gelsomino.

Sede della Confraternita

I laboratori segreti

I laboratori segreti della confraternita hanno sede nel seminterrato del padiglione Est dell'accademia di Monte Castello. E' possibile accedervi tramite un montacarichi nascosto dietro un camino che si trova nell'ufficio del rettore, da una passaggio segreto che li collega al manicomio, oppure anche accedendo al faro dell'accademia. In questo modo i malati di mente selezionati dal dr Torretta sono trasportati nella sede del culto dell'Occhio del Mutamento per subire il Rituale della Bestia. I vari laboratori sono separati da robuste porte di quercia che non sono chiuse a chiave. Per aprire la porta della sala del generatore (che è in una lega di acciaio durissima con incise delle rune) è necessario che Galdar Kluppe, Raimaro Mercalli o Enrico Torretta appoggino il palmo della mano sulla porta.

Bionica

Qui vi sono degli innesti da aggiungere ad arti amputati per migliorare le prestazioni. Si tratta per lo più di Gambe, braccia, occhi ecc, tutti alimentati con l'energia delle Pietre del Sole. Potete utilizzare, come fonte di ispirazione l'*Equipaggiamento Steampunk* uscito per la *Locanda delle Due Lune*.

Sala Chirurgica

Qui il dr. Torretta inserisce innesti bionici ai membri della Confraternita che hanno perso degli arti in battaglia, o che semplicemente vogliono sentirsi un po' più "speciali".

Robotica

Qui si studiano armi di distruzione di massa, delle specie di Golem di metallo governabili da un essere umano, rigorosamente funzionanti a Pietre del Sole.

Genetica

Qui si studiano arti pericolosamente simili agli esperimenti del Clan Moulder degli Skaven. Un'alternativa al Rituale delle Bestie, qualora l'alleanza con l'Occhio del Mutamento venisse meno.

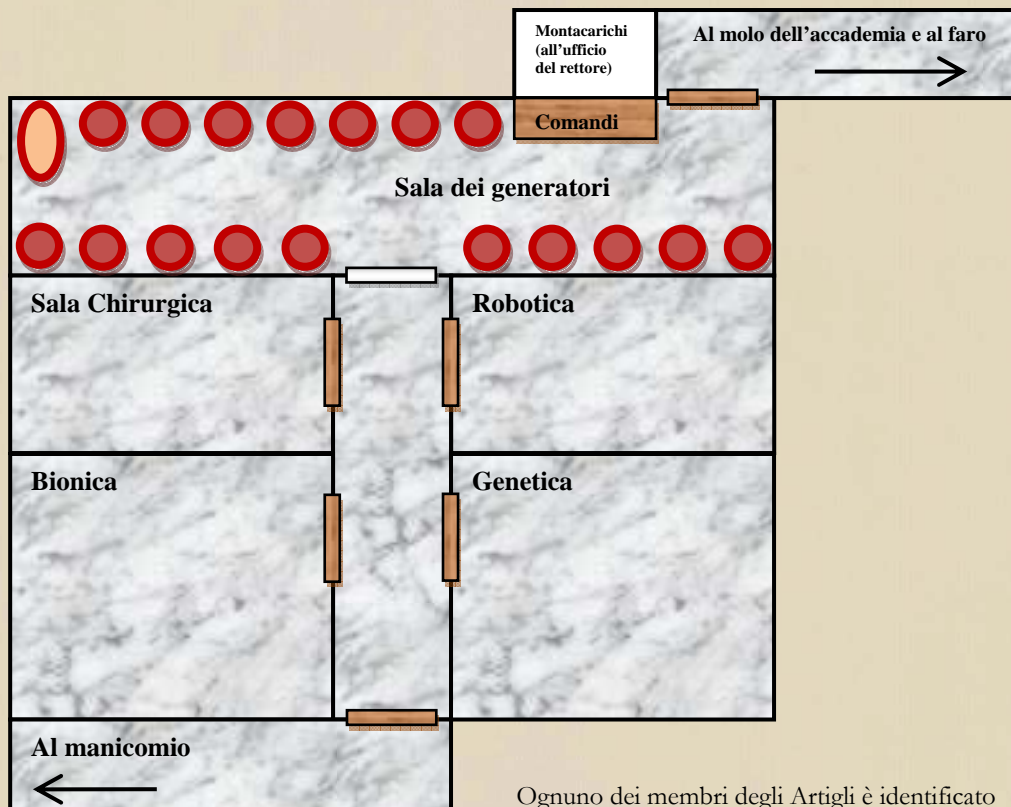
Sala dei Generatori

Qui sono tenuti i maghi in erba rapiti dalla Confraternita. Vengono mantenuti in uno stato semi vegetativo mentre potenti allucinogeni vengono loro propinati. Involontariamente sprigionano magia che viene raccolta nel distillatore (in arancione). Il tavolo di comando è una serie di leve che serve a modificare i flussi di liquidi. Un PG con Conoscenze Accademiche (ingegneria) potrebbe sostenere una prova impegnativa (-10%) per liberare i Generatori. Una volta liberi difficilmente saranno controllabili e il continuo utilizzo della magia li avrà resi anche dei maghi in erba piuttosto pericolosi. In linea di massima potreste considerarli delle Streghe con due o tre mutazioni.

Molo dell'Accademia

Questo passaggio porta ad un piccolo molo che si trova tra le mura interne dell'accademia e non è visibile da terra. Proseguendo si raggiunge il Faro dove risiede l'Occhio del Mutamento. Al molo è agli ormeggi una nave particolare chiamata Ethel. Fa parte del *Progetto Ethel*, un progetto per la creazione di una nave volante (ovviamente alimentata a Pietre del Sole).

A questo progetto stanno partecipando diversi bottegai e studiosi della città (molti anche ignari dello scopo finale). Questa nave è l'ennesimo tentativo di Galdar di inviare una spedizione per recuperare da Skarogna l'artefatto necessario a compiere il suo rituale. Il tutto è stato "coperto" agli altri membri della Confraternita che sono convinti che a Skarogna si possano trovare artefatti magici e tecnologici che potrebbero portare la Confraternita a governare Monte Castello.



GLI ARTIGLI DEL CREPUSCOLO

Gli Artigli del Crepuscolo nascono pochi anni fa, a seguito del desiderio del Principe Talipano di tener d'occhio il Gran Visir. Il Marchese Gregorio ormai ne era rimasto praticamente irretito. Il primo passo fu quello di instaurare una piccola cellula di quattro persone, Gianluca, Yorik, Saverio e la bibliotecaria del Castello Elisa Nicaffio, amica dei tre e fonte di molte informazioni. Grazie a lei gli artigli sono riusciti a mettersi in contatto con l'Accademia delle Ombre, che teme il crescente potere del Gran Visir e forse ha subodorato il suo vero scopo. L'Accademia delle Ombre in realtà ha aiutato diverse volte Galdar nelle sue imprese, ma ovviamente non si fida di lui e ha pensato di mettere uno dei suoi agenti nelle posizioni di comando. Ora il Magister Alfredo Varigotti è infatti il membro più importante degli Artigli dopo il principe. Di norma per riconoscersi tra loro il contatto fa un'osservazione sul fatto che il giorno o il sole sono fastidiosi. L'altro deve rispondere "tanto vale aspettare il crepuscolo".

Esempi possono essere:

"Il sole oggi è alto nel cielo e mi dà fastidio agli occhi"

"Lo diceva Neruda che di giorno si suda"

"Il giorno sembra sempre interminabile"

Ognuno dei membri degli Artigli è identificato con una carta da gioco o dei tarocchi.

Personaggi di spicco e loro ruoli

Gianluca Talipano Scola: Ne abbiamo già parlato. Il Bagatto

Yorik Ragenluck: E' gli occhi di Gianluca nella politica. In realtà riporta il tutto anche agli Incappucciati. È il Fante di Picche

Joaquine Kermesse: Era il ladro più efficiente della confraternita. L'Asso di Picche. Dato per disperso.

Saverio Porcelli: Gli occhi dei bassifondi. Il Sette di Denari.

Gianluigi Sportello: La spia a Castirola. L'Appeso.

Fosco: Il torturatore di fiducia degli artigli. Il Re di Spade.

Radagast Khone: Eh sì, anche lui dà una mano come può. Il Mago.

Alfredo Varigotti: Magistro delle Ombre, il vice di Gianluca. Si fa vedere di rado. Il Saggio.

Elisa Nicaffio: La bibliotecaria. Il Sette di Coppe.

La doppia identità: Elisa Nicaffio / Alfredo Varigotti.

Aspetto: Circa trent'anni, piuttosto bassa e minuta, capelli e occhi castani, un curioso modo di pronunciare le T. Come Alfredo Varigotti assume le sembianze di un vecchio anziano vestito con un mantello di stracci della lunga barba.

Background: Nata nella campagna di Miragliano, con il dono. Era in grado di vedere i venti della magia e di sfruttarli a proprio piacere. Nel suo paese divenne una guaritrice apprezzata quando era ancora poco più che una ragazzina e aumentò notevolmente i suoi poteri. Si rifiutò di curare un signorotto di passaggio nel suo paese perché aveva la fama di essere un prepotente che si rifaceva sulla gente semplice. Il nobilotto si indignò e si rivolse all'Accademia delle Ombre. Beh, una reazione davvero esagerata. Comunque non si poté permettere più che il servizio di un semplice mago errante che venne incenerito da Elisa.

Il Nero Magistro, Signore degli Umbromanti Pieter van Eckart vide pertanto del potenziale nella giovane e, invece di vendicarsi la fece mettere in contatto con uno dei suoi agenti. Fu così che Elisa divenne a sua volta uno degli apprendisti del Magistro Pieter.

Crebbe in potere nel giro di poco tempo e venne mandata a Monte Castello per migliorarsi circa otto anni prima. Fu lì che conobbe il Trio (Saverio, Gianluca e Yorik) e ne divenne amica. Le sue conoscenze la fecero diventare Bibliotecari di Monte Castello, anche se, di fatto, il suo lavoro non si limita a quello.

Frasi Celebri:

Odio quando me li restituiscono tutti pasticciati!

Volete incontrare il Saggio? Vedrò di contattarlo al più presto.

Umano – Maga Maestra (ex Maga Errante, ex Apprendista Maga, ex Strega, ex Fattucchiera)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
37	32	36	43	37	59	69	48

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	16	3	3	4	4	0	0

Abilità

Affascinare +10%, Cavalcare, Cercare +10%, Conoscenze Accademiche (Magia +10%, Necromanzia), Conoscenze Comuni (Impero, Tilea), Guarire +10%, Impnotizzare, Incanalare +10%, Intimidire, Leggere e Scrivere, Mercanteggiare +10%, Mestiere (Apotecario), Parlare Lingua (Classico, Tileano), Parlare Lingua Arcana (Magico +10%), Percezione +10%, Pettegolezza +10%, Senso Magico +10%.

Talenti

Armonia Aethyrica, Buon Senso, Dardo Portentoso, Fattucchiera (Ormai non le serve più), Magia Comune (Armatatura Aethyrica, Silenzio [indispensabile per una bibliotecaria]), Magia Minore (Arcana, Fatture), Magia Nera, Molto Resistente, Resistenza ai Veleni, Robusto, Sangue Freddo, Sfera Arcana (Ombre Mistica), Stregoneria (Forma del Corvo Viaggiatore, Sguardo Incandescente).

Ferri del mestiere

Bastone da guerra di fattura eccezionale, Amuleto della Dissimulazione, Anello della Comunicazione.

Amuleto della Dissimulazione

Conoscenze Accademiche: Magia normale (0%)

Storia: Questo oggetto è stato brevettato dai Magistri dell'Accademia delle Ombre e viene consegnato a molte delle loro spie per nascondere il loro potere agli occhi degli altri maghi.

Poteri: L'amuleto nasconde la natura magica di chi lo indossa. Chiunque abbia l'abilità Senso Magico non riesce a vedere che una leggera distorsione dei venti della magia intorno all'utilizzatore, ma è praticamente impossibile stabilirne la natura.

Anello della Comunicazione

Conoscenze Accademiche: Magia normale (0%)

Storia: Anche questo oggetto è stato brevettato dai Magistri dell'accademia delle Ombre. È molto utile per mantenere il contatto tra l'allievo e il suo maestro, o tra la spia e la sede centrale. L'anello di Elisa molto probabilmente è in contatto con uno degli anelli del Signore delle Ombre Pieter van Eckart.

Poteri: L'anello è parte di una coppia. Le due persone che li indossano possono mandarsi messaggi telepatici a distanza. Si tratta di fare una prova di incanalare normale. La prova diventa di un 10 % più difficile ogni 100 km che separano i due utilizzatori (massimo -40%). In caso di fallimento il contatto non può essere ristabilito per ventiquattro ore.

GLI INCAPPUCCIATI

Difficile immaginare un'associazione più capillare degli Incappucciati. E difatti anche a Monte Castello vi è una cellula attiva di cinque elementi. Gli studi blasfemi di Galdar non sono passati inosservati nell'Impero e pertanto la Chiesa di Sigmar ha deciso di continuare a tenerli d'occhio. Gli Incappucciati quindi faranno di tutto per impedire a Galdar di compiere il suo piano, ma allo stesso tempo hanno già sentore di altre associazioni pericolose che vanno debellate. La minaccia di Salazàr Forahdùr e l'Occhio del Mutamento sono solo degli esempi. Un altro pericolo, che sta particolarmente a cuore a Fabius è quello rappresentato dalla Dama di Rubino. I membri della cellula sono solo cinque, ma hanno potenti alleati, spesso ignari del loro vero ruolo.

La Dama di Rubino

E' una vampira di Lahmia molto potente, si dice una delle ancelle della regina Neferata. Al momento governa un piccolo principato nei Principati di Confine, ma sta cercando di infiltrarsi nel Marchesato tramite molti servi. Ho lasciato alla vostra fantasia di AdG decidere quali agenti questa donna abbia e quali. Potrebbe essere un altro giocatore della scacchiera del Marchesato, ma io ne ho già messi tanti, quindi questo lo lascio a voi.

I membri della Cellula

Fabius Drofanden: Nessun membro della cellula lo ha visto né sa esattamente che faccia abbia. Si fa chiamare lo zio Fa.

Yorik Ragenluck: La terza identità del giovane procuratore e membro degli Artigli è quella di Incappucciato.

Gli altri tre membri non sono stati caratterizzati. Sentitevi liberi di aggiungerli. Tenete presente che si tratterà di PNG piuttosto tosti alla loro terza carriera che deve essere Incappucciato.

Alleati

Radagast Khone: In qualità di Magistro Vigilante non può che essere un potente alleato degli Incappucciati. Radagast è l'unico che conosce la vera identità di Fabius e viceversa.

Gabriel von Blonden: Indirettamente, lavorando per il Magistro Khone, lavora anche per gli Incappucciati, ma non ne ha idea.

Chiara Van Der Schnell: E' un Mezzuomo ammazzavampiri giunto a Monte Castello sulle tracce della Dama di Rubino.

La grande Q : Chiara Van Der Schnell

Aspetto: Aspetto da veterana, piuttosto magra per essere un Mezzuomo, anche se il sedere largo tipico della razza non le è stato risparmiato. Occhi e capelli scuri, modi di fare piuttosto grezzi.

Background: Come gran parte dei membri della sua razza, ha iniziato come guardiana dei campi e pertanto ha combattuto molte volte contro i vampiri che infestavano le terre della Contea. Il suo odio per queste bestie è cresciuto esponenzialmente con il passare degli anni. È diventata prima cacciatrice di Vampiri e infine un'Assassina della Morte. Ora è molto famosa e rispettata nel suo lavoro e viene soprannominata la "Grande Q" non si sa se per la sua altezza o perché ha un gran Qulo. Difficilmente fanno queste battute davanti a lei, al fine di evitare un pugno sul muso. Ora è sulle tracce della Dama di Rubino ed è più che mai decisa ad eliminare questa minaccia. È in buoni rapporti con Radagast e persino con Gabriel, l'unico autorizzato a chiamarla Qulona (di contro lei è autorizzata ad appellarlo con epiteti ancora più pittoreschi).

Frase Celebri:

L'unico non morto buono, è un non-morto morto, per darvero però! A parte te Gabriel, tu faresti schifo anche da morto. All'ultimo Zombie che ho ammazzato gli è schizzato fuori il cervello. Che schifo! Oste! Un'altra porzione di queste cervella di manzo!

Mezzuomo - Assassina della Morte (ex Cacciatrice di Vampiri, ex Guardiana dei Campi)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
49	66	30	43	62	51	48	45

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	13	3	3	5	0	0	0

Abilità

Arrampicarsi, Cercare +10%, Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia, Necromanzia), Conoscenze Comuni (Halflings, Impero), Intimidire, Mestiere (Cuoco), Muoversi Silenziosamente +20%, Nascondersi +20%, Parlare Lingua (Halfling, Reikspiel, Tileano), Pedinare +10%, Percezione +10%, Pettegolezzo, Schivare, Seguire Tracce +20%, Sopravvivenza, Torturare.

Talenti

Arma da Specialista (Balestra, Due Mani, Fionda), Buon Senso, Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Cuore Impavido, Estrazione Rapida, Gatto Randagio, Guerriero Nato, Molto Forte, Piè Veloce, Precisione Letale, Resistenza al Caos, Riflessi Fulminei, Selvaggio, Temerario, Topo di Fogna, Visione Notturna.

Ferri del mestiere

Armatura completa di Maglia, Pugnale d'argento, Spaccadenti di fattura eccezionale (Arma a due mani simile all'alabarda, con l'estremità veloce in argento), Balestra Pistola, Fionda.

"Ehi Gabriel, è un po' che non venivo in questa topaia che tu chiami casa!"
"Preferisco i posti piccoli, posti dove il tuo Qulo non possa passare"
"E questo cumulo di immondizia che hai in mezzo alla stanza cos'è? Ops, scusa sei tu, non ti avevo riconosciuto"
"Detto da una che vive nelle fogne suppongo si tratti di un complimento. Dovrò sopportarti per molto?"
"Tranquillo mi tratterò solo per poco, il tuo odore già mi nausea"
"Quindi il fatto di puzzare di morto ha almeno un lato positivo"
"Fammi posto dai, dove posso infilare la Spaccadenti? Prestami le borse che hai sotto gli occhi"
"Ho in mente un altro posto dove potresti infilarla, un posto MOLTO più capiente"

**TIPICA CONVERSAZIONE TRA CHIARA
VAN DER SCHNELL E GABRIEL VON BLONDEN**



L'OCCHIO DEL MUTAMENTO

È un piccolo culto dedicato al dio Tzeentch che ha preso piede nel Marchesato. Il tutto è nato dalla follia di Marta Averì. Dopo la malattia e la fuga della sorella ha iniziato a coltivare propositi di vendetta. Durante i suoi viaggi come cocchiere ha incontrato molti mutanti e li ha accolti come fratelli. "Il mondo è in continua evoluzione" affermava "e noi mutanti (perché già ormai le prime mutazioni l'avevano colpita), siamo il passo successivo." Come gli umani sono diventati la razza dominante del Vecchio mondo, così i mutanti diventeranno la razza dominante nel futuro.

L'incontro con Azél Akmal la cambiò completamente e insieme iniziarono questo progetto. Divenne una temuta maga e fondò il culto. Il culto è costituito da Nove Acoliti ed un numero imprecisato di Cultisti. Grazie al Tomo delle Bestie di Akmal il dono viene elargito a tutti coloro che dimostrano di esserne degni. Il piccolo prezzo da pagare è che questi nuovi mutanti sono usati dalla Confraternita della Vipera, ma ben presto Marta potrà farne a meno. L'Occhio infatti si è evoluto e si è espanso raggiungendo l'Impero. Uno degli accoliti di Marta, il più fidato, si è trasferito ad Eastadt, nel villaggio nei pressi di Talabheim dove si sono insinuati una comunità di adoratori di Tzeentch. E lì sta portando avanti un piano al di fuori della portata del Gran Visir.



I membri di Spicco del Culto

Marta Averì: Il Magus.

Azël Akmal: Lo Stregone che lavora per Galdar e tiene i contatti tra la Confraternita e il Culto.

Alberto Serrani: Uno dei Nove Accoliti, in stanza a Bosc.

Dino Flammia: L'Accolito più fidato, a Eastadt

Gli altri sette Accoliti, come per gli Incappucciati, sono lasciati alla fantasia degli AdG.

La cellula imperiale: Dino Flammia

Aspetto: Sempre con un lungo mantello nero, occhi gialli da rettile e pelle squamosa. Età non ben definita, sembra piuttosto giovane.

Background: E' l'Accolito più fidato e potente di Marta. Ha studiato la magia in una delle scuole Tileane. Di fatto iniziò subito ad interessarsi alla magia del Caos. I metodi di studio convenzionali erano noiosi e lenti. Quando venne scoperto fuggì a Monte Castello. Nessuno lo inseguì; in Tilea non ci sono i Magistri Vigilanti dei collegi né Cacciatori di Streghe ultra zelanti. Incontrò Marta poco dopo Azël e fondarono il Culto. Quando il Magus decise di iniziare a pensare ad un'alternativa alla continua alleanza con la Confraternita, venne inviato a Eastadt con molti tomi proibiti. Non si sa come fece a trasportare questi artefatti inosservato, forse il Trancioni ha oliato gli ingranaggi imperiali in cambio di qualche oscuro favore...

Comunque ora è a Eastadt. L'anno scorso ha evocato, dopo molti tentativi andati a vuoto, un demone minore di nome Klauth. Questo demone si è rivelato una preziosa fonte di informazioni per un progetto più grande. Evocare un Signore del Mutamento. Per questi motivi si è messo in contatto con la Cabala (una confraternita di Maghi affiliati alla Mano Purpurea) per recuperare le informazioni necessarie e avere accesso a lanciatori di incantesimi sufficientemente forti. Il suo piano sta per compiersi...

Frasi Celebri:

*Dovrei essere io il Magus del culto!
Klauth! Ho bisogno ancora di te!*

Cuore di Klauth

Conoscenze Accademiche: Demonologia
Molto Difficile (-30%)

Storia: Questo è un amuleto che contiene il cuore del demone Klauth. Spesso i neri magistri che evocano i loro servitori demoniaci strappano loro il cuore al fine di usufruire dei poteri del demone. Il demone deve rimanere intrappolato sul piano materiale tramite un complesso pentagramma e tre sigilli blasfemi.

Poteri: Il cuore di Klauth permette di lanciare l'incantesimo Fuoco Rosa di Tzeentch come se il possessore avesse magia 3 (notare che deve essere utilizzato il talento Magia Nera).

Mutante – Accolito di Tzeentch
(ex Mago Errante, ex Apprendista Mago)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
39	28	26	42	47	60	60	58

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	15	2	4	4	2	0	0

Mutazioni: Pelle a Scaglie (1 PA su tutto il corpo), occhi da rettile.

Abilità

Affascinare +10%, Cavalcare, Cercare, Comandare, Conoscenze Accademiche (Alchimia, Demonologia, Magia), Conoscenze Comuni (Impero, Tilea), Incanalare, Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (Classico, Reikspiel, Tileano), Parlare Lingua Arcana (Demoniaco, Magico), Percepire, Pettegolezzo, Senso Magico, Travestirsi.

Talenti

Affarista, Armonia Aethyrica, Buon Senso, Corruzione Controllata, Cortese, Cospiratore, Magia Comune (Armatura Aethyrica, Chiavistello Magico), Magia Minore (Arcana, Chaos), Magia Nera, Manolesta, Meditazione, Molto Resistente, Resistenza alla Magia, Riflessi Fulminei, Sangue Freddo, Sfera Oscura Chaos).

Ferri del mestiere

Arma a una mano, cuore di Klauth, vestiti di fattura eccezionale, 10 mo.



Il Demone intrappolato: Klauth

Aspetto: Cambia forma continuamente, può assumere qualunque forma, dalla mosca al cavallo come dimensioni. Il suo aspetto preferito è quello di un umanoide albino con la testa avvolta dalle fiamme. Tende a parlare dandosi del Noi. Non si sa se per pura e semplice megalomania oppure perché effettivamente ci sono diverse entità intrappolate nella sua essenza.

Background: Un tempo Whins'Fsaŋ'Ryl (questo è il suo Vero Nome) era un demone che fluttuava pacifico (si fa per dire) nei Reami del Caos. Poi la convocazione. Il dannato umano con la faccia a scaglie lo ha convocato. Klauth ha combattuto, e ha perduto. La scimmia conosceva il suo Vero Nome e l'ha incatenato in uno stupido pentagramma. Poi ha intonato il rituale dei Tre Sigilli per intrappolarlo definitivamente. Non poté fare nulla mentre l'umano gli strappava il cuore e lo rinchiudeva in un insulso amuleto. Ora è prigioniero, assoggettato a Dino Flammia che sfrutta i suoi poteri. Ogni volta che l'Accolito ricorre al Cuore di Klauth è come se una pugnata rovente lo colpisce al petto, inoltre tramite il Cuore il maledetto Accolito può infliggere acute sofferenze al suo servitore.

E' stato costretto a fornire il Vero Nome di un Custode dei Segreti, il suo padrone nel Reame del Caos; o almeno così ha fatto credere allo sciocco accolito. Come se un semplice demone minore sapesse il Vero Nome di un Signore del Mutamento!!! Ci sarà da ridere quando il suo Signore apparirà su questo mondo e i cultisti cercheranno di controllarlo.

Ora aspetta solamente che qualcuno lo liberi per portare avanti la sua vendetta.

Fraasi Celebri:

*Noi siamo Fuoco ed Ombra. Noi siamo Klauth.
Arriverà il giorno in cui l'Umano si pentirà
di averci richiamato al suo cospetto.*

Demone Minore di Tzeentch

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
38	34	43	36	40	81	53	62

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	15	4	3(5)	4	3	0	0

Mutazioni: Nella sua forma preferita è albino e ha la mutazione corpo in fiamme ed è Spaventoso.

Abilità

Affascinare +10%, Conoscenze accademiche (Magia +20%, Demonologia +20%), Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (Lingua Oscura, Tileano, Reikspiel), Parlare Lingua Arcana (Magico, Demonico), Percepire +10%, Schivare, Senso Magico +20%

Talenti

Armi Naturali, Aura Demonica, Dardo Portentoso, Magia Comune (Armatura Aethyrica, Fluttuare, Sopprimere Mutazione), Magia Minore (Caos), Magia Nera, Sfera Oscura (Tzeentch Carrdinale), Visione Notturna.

Regole Speciali:

Instabilità: Come ogni Demone, quando subisce un danno in Corpo a corpo, ma non riesce a sua volta ad infliggere danno, deve effettuare una prova di Volontà o essere rispedito nel reame del Caos.

Aspetto Cangiante: Può cambiare forma come azione intera ogni volta che vuole. Le forme possono variare tra diverse forme umane (come con l'incantesimo Doppelganger), animali o di qualunque demone minore del caos, garantirgli la capacità di Volare o di passare in piccoli fori, ma non possono renderlo più abile né etero. Le sue statistiche rimangono le stesse.

Rituale dei tre Sigilli

Al fine del gioco, non sono state previste delle regole per questo rituale. Basti saper che per infrangere i tre sigilli servono:

Sigillo 1: Pronunciare la formula di liberazione (E' la formula di intrappolamento usata per il rituale pronunciata al contrario). Bisogna conoscere la lingua arcana (Magico)

Sigillo 2: Il cuore di chi ha intrappolato il Demone (In questo caso il cuore di Dino Flammia) deve essere lanciato nel pentagono, di modo che il Demone lo divorì

Sigillo 3: Il cuore del demone intrappolato deve essergli restituito

Qualora questo avvenga Klauth è libero. Può trattare con chiunque la sua liberazione e prometterà qualunque cosa, ma solo chi conosce il suo Vero Nome potrà effettivamente pretendere la ricompensa.

Il Faro dell'Accademia

La baia del faro dell'accademia è pattugliata da mutanti Uomo-Pesce che si assicurano che i pescatori troppo curiosi non si avventurino nel faro. La costruzione è un faro come tutti gli altri, se esplorato si possono trovare tre piani completamente disabitati. Al piano terra c'è un passaggio segreto che porta a un seminterrato (per trovarlo è necessaria una prova Molto Difficile (-30%) di Cercare e solo se si sa cosa si sta cercando) dove c'è il vero e proprio santuario del culto. La forma ricorda il simbolo di Tzeentch, ovviamente in maniera grezza, provateci voi a fare un simbolo come si deve scavandolo nella roccia! Mica è così facile come quello di Khorne!

Celle di Detenzione

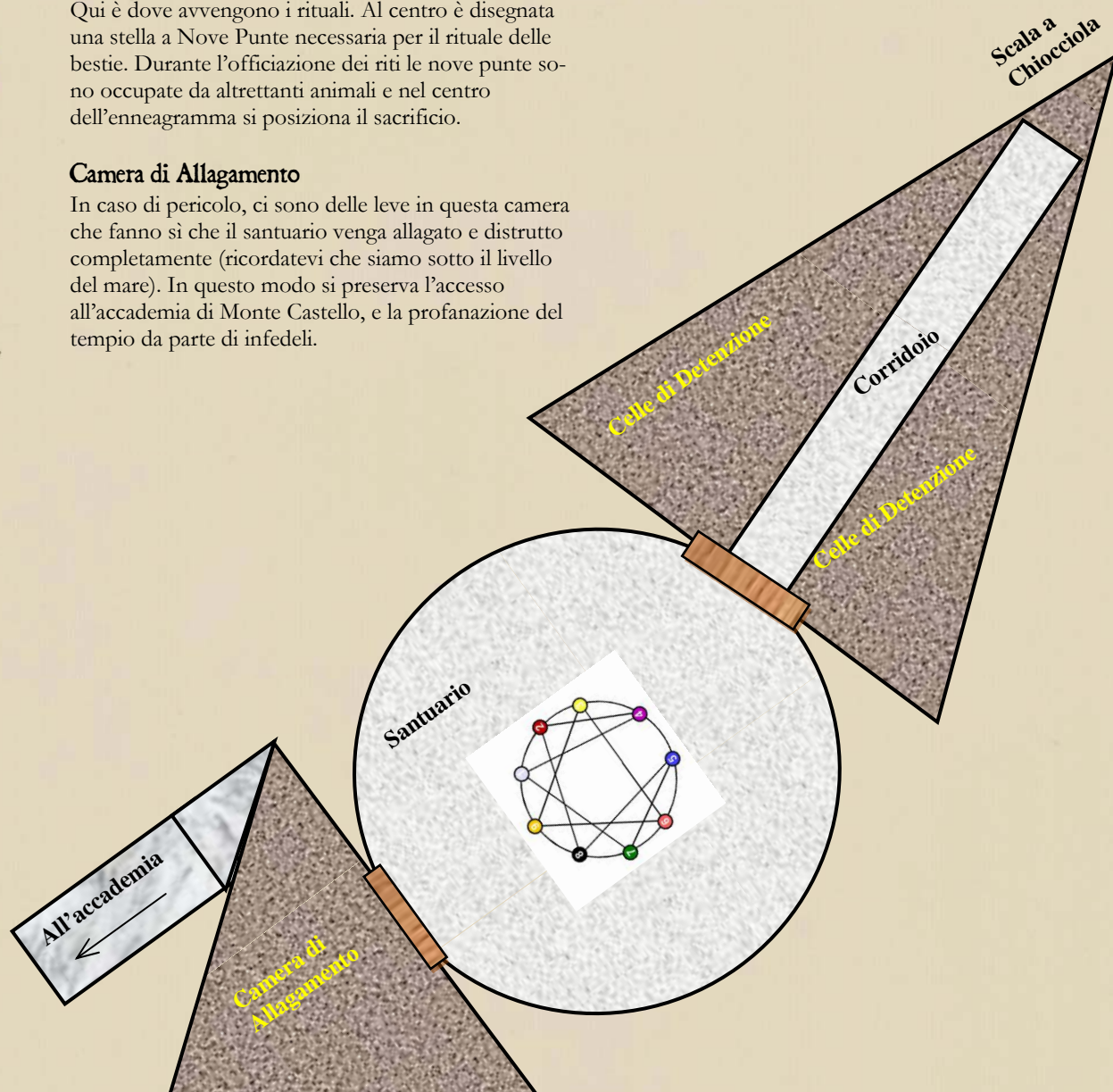
Qui sono rinchiusi gli "scarti" del rituale delle bestie. Se le mutazioni risultano comunque interessanti, sono mantenuti nel culto, se degenerano in una Progenie del Caos vengono abbandonati nelle campagne circostanti, oppure più semplicemente eliminati.

Santuario

Qui è dove avvengono i rituali. Al centro è disegnata una stella a Nove Punte necessaria per il rituale delle bestie. Durante l'officiatione dei riti le nove punte sono occupate da altrettanti animali e nel centro dell'enneagramma si posiziona il sacrificio.

Camera di Allagamento

In caso di pericolo, ci sono delle leve in questa camera che fanno sì che il santuario venga allagato e distrutto completamente (ricordatevi che siamo sotto il livello del mare). In questo modo si preserva l'accesso all'accademia di Monte Castello, e la profanazione del tempio da parte di infedeli.



Copyright © Darth Moon per **La Locanda delle due Lune**

Collaboratori: **Lancar** - Impaginazione di **Sgabr** - Revisione: **dottwatson** e **Sgabr**

Le immagini usate per questo file appartengono ai legittimi proprietari.

Sito: <http://www.wfrp.it> - Forum: <http://www.wfrp.it/forum> - Prima Pubblicazione: Febbraio 2012.

Questa è una espansione per WFRP non ufficiale e non è supportata in alcun modo dalla Games Workshop Ltd.