

La Locanda delle due Lune
presenta

Gli Occhi di Sigmar



Traduzione di Loris Casagrandi

UNA GUIDA PER L'ADG

Questa avventura è stata concepita per una sola notte di gioco all'interno della quale un gruppo di personaggi relativamente esperto incontrerà un gruppo di eccentrici PNG.

Sebbene questo scenario sia dedicato ad un gruppo di personaggi vicini alla loro seconda carriera potrà essere facilmente adattato ad altri tipologie di gruppi rendendo le sfide più facili o più difficili.

L'idea portante di questa avventura è quella di far incontrare i PG con un gruppo di viaggiatori con i quali diventeranno amici e ad un certo punto potrebbero scoprire un terribile segreto che li metterà di fronte ad una difficile scelta morale.

Il leader del gruppo di PNG è Herman Colburg, un cacciatore di streghe con un terribile segreto: è un mutante. Da bambino è stato colpito da un proiettile del fucile Jezzail di uno Skaven e la Mutapietra con cui era costruita la munizione ha dato origine ad una mutazione: il suo occhio destro ha contratto la "Visione della Strega", ovvero la possibilità di vedere la magia e avvertire la presenza del caos. Questo ha fatto di Herman il perfetto Cacciatore di Streghe, niente può sfuggire al suo sguardo ma in ogni caso tutto ciò fa di lui un mutante.

Il compito dei PG sarà quello di svelare il segreto di Herman e, una volta scoperto che è mutante, decidere se ucciderlo o no. Nel caso in cui decidessero di eliminare il mutante dovranno riuscire sopravvivere allo scontro.

INIZIO E INTRODUZIONE DEI PNG

"Mentre i PG stanno viaggiando lungo una strada all'interno di una foresta dell'Impero, ma anche Lyonesse in Bretonnia potrebbe essere un luogo adatto (si trova vicino alla città di Sigmarsheim), incontrano un altro gruppo di viaggiatori.

Tramite una prova di abilità percepire (con il normale bonus per vista eccellente) un PG dovrebbe essere in grado di vedere quattro figure umane, tre delle quali a cavallo e la restante a terra.

Non appena i giocatori si avvicineranno maggiormente ai quattro uno degli stranieri griderà con voce amichevole: "Salute viaggiatori!".

Se i PG rispondono, il gruppo si avvicinerà velocemente a loro per presentarsi. Mentre si avvicinano i giocatori possono capire con una prova di abilità facile (+20) sulle Conoscenze Comuni (Impero) come sono le persone che si stanno avvicinando: l'uomo che li ha salutati è un Cacciatore di Streghe, un uomo alto vestito di pelle nera con un cappello a testa larga e un'armatura lucente, si trova a cavallo; uno degli sconosciuti è ovviamente un Prete di Sigmar, indossa abiti bianchi e una scintillante armatura del suo ordine, inoltre brandisce un grande martello a due mani e anche lui è a cavallo; l'ultimo uomo in sella è enorme ed è ricoperto di cicatrici, indossa delle lamine di

metallo legate insieme per formare una sorta' di armatura; infine l'ultimo uomo, che viaggia sulle proprie gambe, è quasi completamente nudo, indossa solo un paio di pantaloncini stracciati e le cicatrici e le ferite che coprono il suo corpo, i suoi folti capelli sono biondo scuro come la sua barba e brandisce (e spesso usa) un enorme flagello.

Se i PG agiranno amichevolmente, i nuovi arrivati si presenteranno: il Cacciatore di Streghe è Herman Colburg di Nuln, il Prete Guerriero si farà chiamare Fratello Markus, anche lui proveniente da Nuln, l'uomo enorme si presenterà come Jugern "la guardia del corpo", e l'ultimo compagno che sembra essere pazzo affermerà velocemente "Sono K-K-Karl!" roteando gli occhi ovunque. Herman inviterà i PG ad unirsi a lui e al suo gruppo perché più sono spade maggiore è la sicurezza. Se i giocatori chiederanno dove sono diretti, lui risponderà che sono diretti ad una cappella Sigmarita non lontana da dove si trovano ora e che vogliono raggiungerla questo pomeriggio per passare là la notte. Se i PG continueranno a sembrare riluttanti, per esempio se stessero portando a termine una missione, Markus dirà loro che una bolla scritta da un Alto Prete di Sigmar potrà aiutarli nel caso in cui il ritardo causato dalla deviazione dovesse crear loro problemi. Giunti a questo punto se i giocatori saranno ancora esitanti o sospettosi, Herman e il suo gruppo continueranno senza di loro: non c'è alcuna ragione di forzare i giocatori all'interno di una scenario al quale non vogliono partecipare.

Se i giocatori decideranno di viaggiare insieme a nuovi arrivati, Herman prometterà ospitalità e perlomeno avranno un tetto sopra la testa per una notte e un buon pasto.

Questa sezione analizza ogni personaggio ed indica come potrà agire e come parlerà durante il viaggio. Se il gruppo è in una sessione di gioco basata particolarmente sull'interpretazione, questa sezione è adatta a te.

Altrimenti, se il tuo gruppo si accontenta di una notte di combattimento lanciando dadi, qui puoi trovare delle basi ma puoi passare direttamente alla sezione dove l'azione ha inizio.

Herman Colburg

- Cacciatore di Streghe -

Herman è un uomo giovane, la sua età sta avanzando verso i trent'anni e ha dei lunghi capelli neri e un volto severo.

Ha un pizzetto nero e i suoi occhi sembrano essere sempre nascosti dall'ombra che il suo cappello proietta sul suo volto. E' vestito con un lungo cappotto di pelle nera che viene indossato sopra una lucente armatura. Benché sia molto piacevole parlare con lui è difficile capirlo: parla in una maniera chiara e franca, inoltre non usa quasi per niente il linguaggio del corpo e cerca anche di non avere nessun contatto visivo, osserva costantemente avanti lungo la strada.

Durante le conversazioni cercherà di essere chiaro e aperto ma non perderà occasione di indagare per scoprire qualche informazione sui giocatori: dopo tutto è un Cacciatore di Streghe e il sospetto è il suo lavoro.

Se ci sono dei maghi nel party, farà del suo meglio per evitare di parlare con loro poiché non vuole correre il rischio di essere tratto in inganno da un incantesimo ostile.

Se i giocatori lo chiederanno, Herman e i suoi compagni sono diretti alla più vicina cappella che si trova nella grande città più vicina (questo dipende da quale è il luogo in cui è ambientata la campagna. Potrebbero facilmente essere diretti a Nuln, Middenheim, o Aldorf; oppure a Sigmarshem se sono a Lyonesse in Bretonnia.).

Herman non parla volentieri delle ragioni del loro viaggio ma fornirà le seguenti informazioni nel caso in cui venga messo in difficoltà:

Herman e Markus sono partiti da Nuln più di un anno diretti ad Aldorf per sgominare un culto del Caos. Dopo averlo distrutto hanno subito diversi attentati alla loro vita quindi hanno deciso di aumentare la loro forza assoldando Jurgen. Infine mentre stavano lasciando la città incontrarono Karl che, avendo udito della loro lotta contro il Caos, chiese loro di poterli seguire.

Dopo qualche altra avventura, come cercare e uccidere un uno Stregone, aver fermato il piano di un vampiro pazzo che voleva prendere il potere in Sylvania e ogni altra storia eroica che l'arbitro di gioco vuole fargli vivere, hanno deciso di prendersi un poco di riposo al tempio Sigmarita della grande città più vicina e quella è tuttora la loro meta.

I giocatori sospettosi, o quelli più avari, potrebbero notare che Herman porta con sé due tomi rilegati in cuoio: un prova di abilità facile(+20) di Conoscenze Comuni (Impero) ricorda che ogni prete guerriero porta con sé ovunque una copia del "Deus Sigmar". E' però un'insolita meraviglia che un uomo porti con sé due libri specialmente se la persona in questione è un avventuriero come Herman. Questo potrebbe essere molto sospettoso.

Fratello Markus

- Prete Guerriero -

Un uomo corpulento vestito con i bianchi abiti di Sigmar, Markus è molto più azione di Herman, probabilmente ha circa 55 anni.

Markus è estremamente muscolo probabilmente poiché ha trasportato per anni il peso del suo enorme martello da guerra.

Ha folta barba a tratti bianca e nera ma come tutti i Preti Guerrieri di Sigmar ha la testa rasata. Markus è molto amichevole con esseri umani e nani, ma non è socievole con Elfi e mezzuomini. Lui tratta i maghi, in particolar modo se umani, con la stessa distanza di Herman.

Al contrario del cacciatore di streghe Markus parla come un uomo che ha visto molto. Molto spesso si accorge di aver iniziato lui il discorso e frequentemente da delle pacche sulle spalle all'ascoltatore. La sua voce è profonda e ama raccontare le storie delle molte avventure vissute dal gruppo (vedi Herman). I PG potrebbero provare simpatia per Markus, infatti è probabilmente il membro più carismatico (per non dire sano di mente) che incontreranno.

Jurgen

- Campione della Legge -

Jurgen è il più asociale del gruppo. E' un uomo enorme: approssimativamente 2 metri e 114Kg. E' ricoperto da strati di muscoli e cicatrici di battaglia. Lui rifiuta le tradizionali armature in favore di grandi lastre di metallo legate insieme con strisce di cuoio. Mantiene i suoi capelli tagliati corti e la sua faccia rasata e pulita. Per la maggior parte del tempo parlerà per grugniti ma un membro carismatico del gruppo (o più probabilmente una donna) potrebbe riuscire a farlo parlare. Se il tuo gruppo preferisce tirare i dadi invece di affrontare prove di interpretazione questa tabella potrebbe aiutare:

COME CONVINCERE JURGEN

Ecco come leggere i risultati del dado di un prova di abilità Affascinare su Jurgen:

Successo: Jurgen racconterà ai membri del gruppo che lavora per Herman solo perché paga bene. A lui non interessa particolarmente distruggere il Caos, infondo se non lo facesse, ci sarebbero persone là fuori che lo farebbero suo posto.

In generale non va nemmeno molto d'accordo con Herman: sembra sempre che lui sappia troppe cose su quello che sta succedendo, e talvolta il Cacciatore di Streghe gli ha parlato di fatti riguardanti il passato del Campione della Legge che lui non gli aveva nemmeno mai raccontato.

Un grado di successo: Come sopra, in più Jurgen dirà come i due si siano incontrati mentre Herman cercava una guardia del corpo in Altdorf. Jurgen parlerà brevemente di come Herman lo sfidò ad un duello al primo sangue per capire se valeva i soldi che costava e lui lo sconfisse.

Due gradi di successo: come sopra, in più Jurgen tornerà un poco più indietro nel passato fino a raccontare quando era un Campione della Legge per un ricco nobile del nord che è rimasto ucciso nella Tempesta del Caos.

Tre gradi di successo o meglio: ancora come sopra ma Jurgen tornerà ancora più indietro nel passato fino a quando non era altro che un Gladiatore a Middenheim.

Il Pazzo Karl

- Flagellante -

E' probabilmente il personaggio più eccentrico. Molti PG si interesseranno a Karl poiché é chiaramente folle ma interessante. Ogni personaggio del party potrebbero essere un po' sospettosi di lui soprattutto quando inveisce contro dei demoni ma è completamente innocuo.

Karl é un uomo alto, magro e avanza verso i trent'anni anche se appare molto più vecchio. Ha una barba incolta e dei capelli scompigliati che formano dei dreadlocks.

Indossa una vecchia e distrutta livrea di Middenheim ma ha da tempo gettato via l'armatura.

Alcune cose da notare sul suo fisico: dei muscoli tremendamente definiti, la mancanza di abiti (solo dei pantaloncini strappati e una maglia che coprono ben poco), degli occhi pazzi, una miriade di cicatrici e il suo stomaco: una cicatrice veramente vistosa va da sinistra a destra partendo dal suo capezzolo per arrivare all'anca. Se qualcuno gli chiederà qualcosa in merito risponderà inveendo e farfettando a proposito di un demone che ha rubato il suo stomaco e sosterrà con convinzione che presto altri demoni torneranno per portarlo nel Regno del Caos e per terminare così ciò che hanno iniziato.

I giocatori potrebbero non credere a questa folle storia ma in realtà Karl ha acquisito questa cicatrice lottando contro una Demonette di Slaanesh durante l'invasione di Middenheim.

Karl è completamente pazzo e soffre di Insensibilità (vedi *Tomo della Corruzione*, pagina 60).

Karl potrebbe essere un personaggio divertente da interpretare con urla, discussioni rapide ed affermando qualcosa sui demoni ogni secondo. E' in sintonia con le idee di Herman e potrebbe aver visto il Cacciatore di Streghe bandire un demone durante i loro viaggi.

IL TEMPIO VIENE RAGGIUNTO

Dopo poche ore di viaggio il gruppo giunge finalmente al tempio di Sigmar. Un piccolo sentiero che porta al tempio è segnalato tramite due torce che brillano vivacemente nel punto in cui si collega alla strada principale, Herman ferma il gruppo a quarantacinque metri dalle torce e scende da cavallo, chiede a Markus, Jurgen e Karl di restare lì ad aspettarlo e dopo aver scrutato i giocatori chiede a quello che appare più furtivo e silenzioso di seguirlo.

Herman e il giocatore raggiungono i pressi dell'entrata del tempio nascondendosi nel sottobosco. L'edificio è collocato in una radura e benché non sia un tempio enorme quanto quello di una grande città può tranquillamente ospitare 100 parrochiani, anche se nessuno se li aspetterebbe mai.

Le porte principali sono chiuse e una torcia splende accesa da ambo i lati.

Un altro particolare degno di nota è il piccolo gruppo di

uomini bestia che sta in agguato attorno alla radura.

Una prova d'abilità di Conoscenze Comuni (Impero) rivelerà che sono dei Gor, i più grandi fra i due tipi più comuni di uomini bestia. Herman conta velocemente il numero di uomini bestia e ritorna dal resto del gruppo.

Naturalmente questa non è una buona cosa, Herman espone velocemente il suo piano senza ascoltare nulla di quello che i giocatori hanno da dire. Questi abomini devono essere distrutti e Herman decide che il gruppo debba essere diviso: lui e i suoi compagni prenderanno il lato est della radura mentre i giocatori andranno a ovest. Dopo che Herman e il suo gruppo si saranno presi cura dei loro avversari, raggiungeranno l'entrata secondaria della cappella mentre i giocatori dovranno entrare da quella principale dopo aver eliminato i Gor.

Herman spiegherà inoltre che i PG dovranno attendere fra i 5 e i 10 minuti prima di oltrepassare la porta principale e sferrare l'attacco finale per permettere a lui e al suo gruppo di raggiungere la destinazione.

Nella radura antistante la porta principale vi sono dai tre ai quattro Gor. Questa dovrebbe essere una sfida lievemente difficile, dipende da quanto sono forti i personaggi. Un Gor a testa dovrebbe essere un buon bilanciamento se i personaggi sono tra la loro prima carriera e la seconda.

Se tutto va bene i giocatori dovrebbero uccidere i Gor e ottenere l'accesso alla porta principale. A questo punto i giocatori potrebbero pensare a qualcosa di non contemplato da questo scenario come un incantesimo per addormentare tutti gli Uominibestia in un sol colpo ed entrare prima, oppure abbattere la porta prima di provare ad aprirla, chi può saperlo.

Ad ogni modo, se i giocatori raggiungeranno la porta, accadrà qualcosa di diverso. Poco prima che i giocatori aprano la porta, Herman sbuca da dietro l'angolo correndo con la sua enorme spada fradicia del sangue nero degli uomini bestia. "Non entrate!" urla ai giocatori prima di spiegare loro velocemente che un potente Uomobestia sciamano, o uno Sciamano Berciante, si trova oltre quella porta. Lui pensa che i PG non possano combattere alla pari per quella potente entità. E probabilmente lo sciamano ha pure una piccola guardia del corpo. Se i personaggi gli chiederanno come sa tutte queste cose, lui risponderà semplicemente che non ha importanza e che dovranno andare avanti insieme se vogliono sconfiggere questo potentissimo nemico. Naturalmente Herman sa tutto ciò a causa della sua mutazione: lui ha visto lo Sciamano Berciante usare i venti della magia dentro alla cappella e conosce quanto è forte per la quantità di magia che ha tradotto in sostanza solida.

Herman decide che i due gruppi dovranno entrare insieme ma appena entrati si divideranno: il gruppo del Cacciatore di Streghe se la vedrà con lo Sciamano Berciante mentre i PG dovranno prendersi cura della guardia del corpo che molto probabilmente si trova al di là della porta.

Questa scena potrà probabilmente risolversi in due maniere: o i giocatori saranno accetteranno il piano di buon

grado, e combatteranno quindi contro la guardia del corpo dello sciamano, oppure discuteranno con Herman, rendendo tutto più difficile (in particolar modo per il Cacciatore di Streghe!). Se i PG accetteranno il piano, salta il resto di questo paragrafo. Se discuteranno o se pensi che potrebbero fermarsi a discutere, continua a leggere! Dopo che i giocatori avranno espresso le loro motivazioni, Herman insisterà sostenendo che loro non sono cacciatori di streghe quindi questo non è un lavoro per loro ma che dovrebbe spettare solamente a lui, Markus, Jurgen e Karl. I giocatori dovrebbero essere al sicuro combattendo la guardia del corpo.

Se i giocatori insisteranno ancora Jurgen si farà avanti e dirà loro che è disposto a combatterli se sono così desiderosi di morire. Se loro continueranno ad insistere nonostante tutto, la porta si aprirà dall'interno e un numero di Uominibestia Brutti uguale alla metà del numero di Uominibestia che hanno combattuto prima i giocatori uscirà dalla porta. Herman e il suo gruppo entreranno velocemente nella cappella e lasceranno i PG ad affrontare i nemici. Questo gruppo di nemici è più forte del grup-

po di nemici affrontati prima, usa le statistiche riportate alla fine.

Sia nel caso in cui si svolga al di fuori della porta principale rimasta socchiusa o appena al di là di quest'ultima durante il combattimento ad ogni round di battaglia un vortice di luce colorata brillerà dal retro cappella. Tuttavia, anche se ci fosse qualche porta per permettere loro di intravedere il combattimento, è buio quindi le uniche occasioni in cui potranno vedere cosa sta accadendo sarà quando il vortice sarà svanito. Con la stessa velocità con cui i giocatori elimineranno i Brutti e raggiungeranno il retro della cappella, Herman ucciderà lo sciamano e quando giungeranno da lui i PG lo vedranno pulire il sangue nero che imbratta Isabelle, il suo spadone. Lo Sciamano Berciante, un brutto e gobbo Uomobestia coperto di stracci e strani totem, giace a terra con la sua verga mostruosa vicino ed è completamente ricoperto di ferite dalle quali fuoriesce un sangue nero e viscoso. Herman e tutto il suo gruppo è ricoperto di ferite, tagli e bruciature.



LA VERITA' VIENE A GALLA

Herman decide di chiedere ai giocatori di restare per una notte di riposo. Sarà durante questo tempo che i PG potranno conoscere Herman ed il suo gruppo se non lo hanno già fatto durante il viaggio. Inoltre questa scena ha reso evidente ai giocatori che c'è una stranezza, un grande segreto da scoprire.

Jurgen o qualche giocatore impronterà un fuoco nel mezzo della cappella (Herman insiste dicendo che è sicura). Herman e il suo gruppo andranno a riposare molto presto se non verrà dato velocemente inizio ad una conversazione.

Prima di preparare il giaciglio per la notte Herman si apparerà dal resto del gruppo e dopo aver preso un libro si metterà a scrivere: questo libro è il diario del Cacciatore di Streghe e il miglior strumento che i giocatori hanno per scoprire la verità su di lui. Se interrogato su cosa stia facendo, Herman risponderà che si stava preparando a dormire e tenterà di nascondere velocemente il libro.

Se il libro viene notato la strana reazione di Herman aumenterà e confermerà i sospetti dei giocatori.

I PG dovrebbero voler dare almeno un'occhiata al libro.

Ci sono innumerevoli tattiche che possono funzionare per ottenere il libro: mentre Herman sta dormendo, una prova di abilità Impegnativa (-10%) di Borseggiare potrebbe

sfilare il libro dal cappotto di Herman. Colpire Herman per renderlo incosciente mentre è addormentato darebbe libero accesso al libro ma potrebbe far sorgere dei problemi la mattina. Certamente un incantesimo potrebbe convincere Herman, sveglio o addormentato, a far leggere il proprio libro ma questa dovrebbe essere l'ultima risorsa in quanto il Cacciatore di Streghe non reagirebbe bene e, anche se i giocatori non lo sanno, ha una forte volontà che rende difficile l'utilizzo della magia. Probabilmente i PG penseranno e probabilmente faranno qualcosa di completamente diverso ma è un tuo compito far capire loro come possono impossessarsene: se penseranno che sia abbastanza importante potrebbero andare leggermente oltre le righe per ottenerlo.

Dopo aver ottenuto il libro, lo ispezioneranno senza dubbio. Naturalmente, per ottenere tutte le conoscenze del libro un personaggio dovrà avere la capacità di Leggere e scrivere e di parlare il linguaggio (Reikspiel). Mentre la maggior parte delle annotazioni sono innocenti (per un Cacciatore di Streghe) e riguardano solamente le sue avventure, un'annotazione verso l'inizio coglierà maggiormente l'attenzione dei giocatori:

5 Sigmarile 2515 I.C. -

"Devo dirlo. Devo farla uscire. La verità mi ha braccato per anni, è sempre stata qui, l'ho sempre saputa. Solo io, e nessun altro, e così deve essere. Se qualcun altro la conosceva.... (qui vi è un grande

spazio bianco.) Io posso vedere il Caos. Io posso vedere la magia. Io temo questa cicatrice, la mia maledizione, è molto più di una semplice cicatrice. Quei disgustosi uomini ratto mi hanno fatto qualcosa quando ero ancora un ragazzo. Io devo dirlo a qualcuno in qualche modo e questo è l'unico modo di farlo senza dire nulla. Solo scrivendo quello che so posso dire la verità e far sì che nessuno lo venga mai a sapere. Io ho paura di essere stato toccato. Io sono quello che cerco. Se ci fosse un altro come me, io vorrei aiutarlo a bruciarmi. Questa è la mia sorte, la mia sventura è di essere quello che devo distruggere, questa è il mio destino per aver fatto un giuramento allo stesso Sigmar di distruggere il Caos. Ma non posso distruggere me stesso, ne sarei capace? Non sono nemmeno in grado di chiedere a Markus, mio amico e mentore, un aiuto. Devo rimanere fedele e continuare il mio percorso. Se qualcuno dovesse venire a conoscenza del mio terribile crimine, non posso credere che vorrebbe uccidermi come se fossi una bestia. Ma ora basta con questi pensieri, domani invaderemo la dimora di un vampiro e libereremo il mondo da un male più grande."

Tramite questo brano i giocatori capiranno sicuramente che Herman è un'anima travagliata da un terribile segreto. Ora sta a loro decidere se ucciderlo o no.

L'APICE DELLA STORIA

E' ora che le cose si fanno complicate.

I giocatori dovrebbero avere ottenuto qualche indizio della condizione di Herman: in primo luogo Markus e Jurgen sembrano diffidare di lui, in secondo luogo l'estrema conoscenza che il cacciatore aveva dello Sciamano Berciante ed infine il diario. Se i giocatori non hanno trovato questi indizi, o non hanno agito per svelarli, mancheranno il possibile scontro finale e continueranno senza sapere niente.

Se i giocatori non tenteranno di uccidere Herman il mattino seguente i due gruppi continueranno insieme fino a raggiungere un bivio lungo la strada dove i gruppi si separeranno, oppure arriveranno alla città dove dovevano recarsi i nuovi amici. Nel secondo caso avranno un potente alleato nella chiesa. Nonostante tutto, se il segreto viene a galla, e anche se alcune parole facessero capire a Herman che i giocatori sono suoi complici... potranno rifocillarsi in pace, sono sicuro.

Se i giocatori pianificheranno di ucciderlo, si troveranno ad agire in poco tempo nella cappella. Prima di tutto, è fuori discussione che loro vogliano combattere contro l'intero gruppo perché sembrano essere veramente formidabili. Intelligentemente o a loro malgrado realizzeranno infine che possono far combattere Jurgen dalla loro parte. Se mostreranno il libro a Jurgen si arrabbierà immediatamente con Herman per averlo tradito ma non desidererà ucciderlo: lui paga bene. I giocatori dovranno fornirgli prove della corruzione di Herman e una modesta somma (all'incirca 100 CO o l'equivalente in armi/oggetti/attrazioni femminili). Quando queste condizioni saranno soddisfatte Jurgen aiuterà a compiere l'omicidio di Herman.

Karl non sarà così facile da convincere, per riuscirci biso-

gnerà avere Jurgen dalla propria parte e quest'ultimo dovrà esporgli la situazione. A questo punto il Flagellante sarà confuso ma le possibilità di convincerlo diminuiranno se c'è un mago nel party e decresceranno maggiormente se quest'ultimo ha usato la magia. Lui ha visto Herman bandire un demone ma delle buone spiegazioni e una buona interpretazione possono convincere Karl. Oppure il suo problema può essere riassunto con una prova di persuasione che se avrà successo porterà il PNG dalla parte dei giocatori.

Infine c'è Markus. Parlandone con lui si darà probabilmente inizio alla battaglia. Quando i giocatori inizieranno ad accusare Herman di qualunque cosa Markus si metterà sulla difensiva. Non vorrà rimanere con loro oltre, ha già sentito abbastanza, ed andrà a raccontare tutto a Herman. Se questo succede Herman cadrà nel panico e racconterà la verità a Markus e dirà che i giocatori sono stati contaminati dal Caos. Stava aspettando il momento giusto per affrontarli, ma sembra che lo abbiano anticipato e quel momento è ora.

Markus gli crederà e inizierà a combattere con lui. Markus e Herman saranno molto sorpresi nel caso in cui Jurgen e Karl combattano con i giocatori. Questa è la battaglia finale e dovrebbe essere intensa. Markus userà la magia e Herman inizierà prima con le sue due pistole gemelle e passerà poi allo spadone. Entrambi gli uomini useranno attacchi veloci e caricheranno ogni volta che potranno. Sono combattenti tattici e cercheranno di eliminare il PG più debole per primo. Se Karl o Jurgen non saranno stati reclutati combatteranno con il giocatore più vicino. Naturalmente la difficoltà di questo incontro dipende da quanto i giocatori saranno bravi a reclutare e dalle abilità iniziali del gruppo. Per la maggior parte dei personaggi questa dovrebbe essere una sfida abbastanza impegnativa infatti Markus e Herman sono entrambi abili combattenti e sono protetti da pesanti armature.

Dopo che Herman e Markus sono stati uccisi, infatti combatteranno fino alla morte, tutti dovrebbero essere di umore triste. Questa cosa non è finita bene. Il gruppo si era fatto degli amici e ha ucciso due di loro. Ma questo è il mondo di Warhammer. Se Karl e/o Jurgen hanno aiutato i giocatori e sono sopravvissuti all'incontro viaggeranno insieme ai giocatori fino alla prossima città o fino al prossimo villaggio. Se qualcuno dei giocatori è morto nell'ultima battaglia, Jurgen e/o Karl possono potenzialmente prendere il posto dei morti ed essere usati dai giocatori anche se probabilmente sono più esperti del resto del gruppo.

PUNTI ESPERIENZA

Viaggiare con Herman e il suo gruppo e uccidere gli uomini bestia: **100 p.e.**

Conoscere il segreto di Herman: **50 p.e.**

Uccidere Herman: **25 p.e.**

Convincere Jurgen e/o Karl: **25 p.e. per PnG**

HERMAN

Cacciatore di streghe
Umano (ex. Prete, ex. Iniziato)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
55	34	41	41	44	39	56	52

Profilo Secondario

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

Abilità: Conoscenze accademiche (Astronomia +10%, Teologia +10%), Affascinare +10%, Conoscenze Comuni (Impero +10%, Nani) Pettegolezzo +10%, Guarire +10%, Percepire +10%, Leggere e Scrivere +10%, Cavalcare +10%, Parlare Lingue (Riekspiel +20%, Classico +10%)

Talenti: Ambidestro, Molto forte, Parlare in pubblico, Cortese, Sesto Senso, Colpire per ferire, Armi da specialista (Due armi, A Polvere da Sparo, Da lancio), Colpire con forza

Armi: Spadone eccezionale (Isabelle), 6 pugnali da lancio, pugnale, 2 pistole

Punti armatura: Testa 1, Torso 5, Gambe 5, Braccia 5

Equipaggiamento: Armatura di piastre (senza l'elmo), cappello di cuoio, cappotto e stivali di cuoio, Kit di sopravvivenza, Libro "Deus Sigmar", Diario, Cavallo da Guerra (Lampo di Tuono), Sella, Razioni,

Mutazioni: L'occhio di Sigmar: la mutazione di Herman gli permette di vedere i venti della magia come se avesse il talento Senso Magico. Qualche volta, quando usa il suo talento, il suo occhio e la sua ferita diventano verdi. Questa mutazione è invisibile al senso magico delle altre persone.



FRATELLO MARKUS

Gran Sacerdote di Sigmar

Umano (ex. Prete Consacrato, ex. Prete, ex. Iniziato)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
52	47	57	45	39	49	62	59

Profilo Secondario

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

Abilità: Conoscenze accademiche (Storia +20%, Teologia +20%), Affascinare +10%, Pettegolezzo +20%, Guarire +20%, Percepire +10%, Leggere e Scrivere +20%, Cavalcare +10%, Parlare Linguaggi (Riekspiel +20%, Classico +20%), Incanalare +10%, Senso magico +10%, Parlare linguaggio arcano +10%, Conoscenze comuni(Impero +10%, Nani +10%)(

Talenti: Guerriero nato, Molto forte, Parlare in pubblico, Lanciare incantesimi in armatura, Magia minore (Divina), Meditazione, Manolesta, Sfera divina (Sigmar), Mente equilibrata, Armi da specialista (Armi a due mani), Colpire con forza, Magia minore(Dissolvere, Chiavistello Magico), Buon Senso

Armi: Grande martello eccezionale

Punti armatura: Testa 1, Torso 4, Gambe 1, Braccia 1

Equipaggiamento: Armatura di cuoio (completa), armatura di piastre (Torso), Abiti Bianchi, Libro "Deus Sigmar", stivali di cuoio, 2 settimane di razioni, Sigillo del Penitente



JURGEN

Campione della Legge
Umano (ex. Veterano, ex. Gladiatore)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
72	50	49	54	40	41	51	32

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	20	4	5	4	0	0	0

Abilità: Bere alcolici, Schivare +20%, Conoscenze comuni (Impero) +10%, Giocare d'azzardo, Pettegolezzo +10%, Intimidire +10%, Percepire +10%, Parlare lingua (Reikspiel)

Talenti: Guerriero nato, Robusto, Disarmare, Estrazione Rapida, Armi da specialista (Flagello, Da parata, A due mani), Colpire con forza, Colpire per ferire, Molto resistente, Parata fulminea

Armi: Spada eccezionale (Arma ad una mano), Ascia eccezionale (Arma ad una mano)

Punti armatura: Testa 3, Torso 5, Gambe 3, Braccia 3

Equipaggiamento: Cavallo da guerra, Armatura completa di maglia, armatura di piastre (torso).



IL PAZZO KARL

Flagellante

Umano (ex. Zelota, ex. Soldato)

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
41	42	42	62	26	25	47	40

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	19	4	6	4	0	2	0

Abilità: Conoscenze accademiche (Teologia), Allevare animali, Affascinare +10%, Conoscenze comuni (Impero) +20%, Schivare, Giocare d'azzardo, Pettegolezzo, Guarire, Intimidire +20%, Parlare lingua (Reikspiel)

Talenti: Estrazione Rapida, Armi da specialista (Flagello, A due mani), Colpire con forza, Colpire per ferire, Molto forte, Robusto, Colpire per stordire, Cuore Impavido, Furia

Armi: Flagello

Punti armatura: Testa 0, Torso 0, Gambe 1, Braccia 0

Equipaggiamento: Flagello, vecchi pantaloni, Cicatrici, Stivali sciupati



CONVINCERE KARL

Ecco come sarà influenzato Karl a seconda delle azioni dei personaggi per il risultato della prova affascinare:

-20% se c'è un mago nel party che ha usato la magia

-10% se c'è un mago nel gruppo

+10% se sono stati presentati argomentazioni valide

UOMINIBESTIA

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
40	25	35	44	35	26	25	25

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	3	4	5	0	0	0

Abilità: Nascondersi, Seguire tracce, Intimidire, Sopravvivenza, Muoversi silenziosamente, Parlare lingua (Lingua Oscura)

Talenti: Sensi acuti, Minaccioso, Selvaggio

Armi: Arma ad una mano, Scudo, Corna (danni BF-1)

Regole speciali: Mutazioni: Gambe animali, Apparenza bestiale, Corna, Silenzioso come le bestie della foresta

Punti armatura: Testa 0, Torso 1, Gambe 0, Braccia 1

Equipaggiamento: Giacca di cuoio

UOMINIBESTIA BRUTI

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
50	25	40	44	40	26	25	25

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	15	4	4	5	0	0	0

Abilità: Nascondersi, Seguire tracce, Intimidire, Sopravvivenza, Muoversi silenziosamente, Parlare lingua (Lingua Oscura)

Talenti: Sensi acuti, Minaccioso, Silenzioso

Armi: Arma ad una mano, Scudo, Corna (danni BF-1)

Regole speciali: Mutazioni: Gambe animali, Apparenza bestiale, Corna, Silenzioso come le Bestie della Foresta

Punti armatura: Testa 0, Torso 1, Gambe 0, Braccia 1

Equipaggiamento: Giacca di cuoio

Copyright © The Eye of Sigmar - Black Industries 2007

Tradotto sotto autorizzazione da Loris Casagrandi per La Locanda delle due Lune

Scritto da Dan Cole, Disegni di Dan Cole. Sviluppato con l'aiuto di:

Danielle Tharp, Tim Cole, Murphy e Roy Whitford

Revisionato e impaginato da dottwatson (Daniele Castagnino)

Sito: <http://www.wfrp.it> - Forum: <http://www.wfrp.it/forum>

Prima Pubblicazione: Agosto 2011

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