

WARHAMMER®
FANTASY™
ROLE-PLAY I

IL LIBRO DELL' AVVENTURA



UN TETRO MONDO DI PERIGLIOSE AVVENTURE



SOMMARIO

INTRODUZIONE	4
Libro dell'Avventura.....	4
Coraggiosi Avventurieri e un GM, Cercansi!.....	4
Lanciare i Dadi.....	4
All'Avventura!.....	4
Guida a Ubersreik.....	4
GIRO DI RONDA	5
Per Cominciare.....	5
Trucchi del Mestiere: Fare il GM.....	5
Riassunto dell'Avventura.....	5
Parte 1: Al Mercato, Al Mercato... ..	6
Prove Semplici e Difficoltà.....	6
Prove Drammatiche e Contrapposte.....	7
Vetzeria del Drago di Heske.....	7
Heske Glazer.....	8
La Sommosa della Marktplatz.....	8
La Meravigliosa Cavalcata di Betse Wooster... ..	8
Combattimento.....	9
Round 1!.....	10
Orda di Rivoltosi.....	10
Trattenere i Colpi.....	10
Round 2 e Seguenti... ..	11
Ho Combattuto la Legge... ..	12
Dissolvenza in Nero.....	12
Parte 2: Legge e Ordine.....	13
Davanti alla Corte.....	13
Assumere un Avvocato.....	14
Osanna Winandus.....	15
Prescelti di Grimmir.....	16
Parte 3: Imparare il Mestiere.....	17
Servite nella Milizia, Ora!.....	17
Interpretare Tutti i PNG.....	17
Andrea Pfeffer – Capitano della Milizia.....	17
Rudi Klumpenklug – Sergente della Milizia.....	18
Percorsi a Bivi.....	18
Di Pattuglia.....	19
Piccoli Crimini & Dubbie Ammende.....	19
Al Fuoco!.....	19
Narbe Ditwin.....	20
Investigare.....	20
Colori in Conflitto.....	20
Spremitura di Mercante.....	20
Ricompense!.....	20
Parte 4: Guai in Città.....	21
Senza Traccia.....	21
Sgherri del Barone.....	21
Il Terrore del Teufel – Wily, Troll di Fiume.....	22

Il Terrore.....	22
Colpi Critici.....	22
Un Accordo Sicuro.....	23
Kurlass Meingot.....	23
La Truffa.....	23
Barlin Barbadargento – Capobanda.....	24
Sgherri di Barbadargento.....	24
Caveau dell'Omicidio.....	24
Drammatica Attualità.....	25
Einauge Spaltmann.....	25
Meglio Tenerlo d'Occhio.....	25
Parte 5: Il Prigioniero & la Guardia.....	25
Ilse Fassenwütend – Guardastrada.....	25
Al Maiale!.....	26
Battere Strada per Strada.....	26
Situazione Legale.....	26
La Parola alla Milizia.....	26
La Parola alla Città.....	26
Un'Amara Decisione.....	27
Non Vogliamo Averci a Che Fare.....	27
Al Chiarore di Morrslieb.....	27
Holger Maurer – Scalpellino.....	28
Dono: Sguardo Penetrante.....	28
Pezzo di Ghiaccio.....	28
L'Avvento della Stretta Mutevole.....	28
Diebold Bedrohung e i Cultisti Mutanti.....	28
Diebold Bedrohung – Cultista Mutante.....	29
Cultisti Mutanti della Stretta Mutevole.....	29
Il Momento della Verità.....	30
Corruzione!.....	30
Conseguenze.....	30
Congratulazioni!.....	31
E Adesso Cosa Succede?.....	31
Sviluppo dei Personaggi.....	31
AVVENTURE A UBERSREIK	32
I Grattacapi di Johann Hoffmann.....	32
Principali Sospetti.....	32
Chi è Stato?.....	33
Fiamme alla Luna Rossa.....	34
Nemici di Lohner.....	34
Thikad Urgolsson – Sventratore Nano.....	34
Shring Squarciaombre – Assassino Skaven.....	34
Squadra di Carmello – 7 Sgherri Umani.....	34
Tah-Ra Mentuhr – Spettro Nehekhariano.....	34
Il Piano di Lohner.....	34
Saif al'Janub.....	35
L'Attacco.....	35
Conseguenze.....	35
La Pikkolissima Waaagh!.....	36
La Luce della Waaagh!.....	36
Puzzobastone Linguadiletame.....	36

10 Goblin della Lingua di Letame.....	36
Festa degli Aschaffenberg.....	36
I Guastafeste.....	37
Leif Vilsson.....	37
Emilia Lochland.....	37
Giordano Impiegato.....	37
Gaenefys Manofatata.....	37
Siamo Noi i Cattivi?.....	37
Sangue & Neve.....	38
L'Uomo dai Molti 'Talenti'.....	38
Reikhardt Gestaltenstark – Gladiatore.....	38
Eisfange.....	38
Ibrido.....	38
L'Enigma dell'Argento.....	39
Seguendo le Tracce.....	39
Migdhall Agril.....	39
Insulti nell'Oscurità.....	39
Il Guardiano.....	39
Memorie di Sangue.....	40
Arrivo a Grauner.....	40
L'Attacco.....	40
6 Uominibestia Nogor.....	40
Accuse.....	40
Scorre il Sangue.....	40
Berthilda Hebamme.....	40
Due Torti Fanno una Ragione.....	41
Entra Edmund Streissen.....	41
Entra Maglyn 'Maggie' Blanck.....	41
A Roccia Nera.....	41
Conseguenze.....	41
Il Vecchio Occhi Azzurri è Tornato!.....	42
Torre di Blaue Augen.....	42
Ritorno a Flechtben.....	42
Blaue Augen – Spettro dei Tumuli.....	42
Unioni & Riunioni.....	43
La Prima Stella Che Vedo Stanotte.....	43
Aiuto d'Elfo.....	43
Il Rituale.....	43
Esplorando l'Accampamento.....	43
La Consacrazione.....	43
L'Orrenda Unione.....	43
L'Orrenda Unione – Bambino Demone.....	43
Cenere nel Vento.....	44
Vecchi Ricordi.....	44
Nuove Indagini.....	44
La Strega Rivelata!.....	44
Tratti dei PNG.....	45
Mutazioni Dettagliate.....	46
Condizioni.....	47
Tabelle di Riferimento.....	48

Ideazione: Andy Law, Dominic McDowall
Scritto da: Andy Law, TS Luikart, Ben Scerri
Testi Aggiuntivi: Andy Leask, Lindsay Law
Illustratori: Andy Hepworth, Andy Law, Henrik Rosenborg, Sam Manley, Jonathan O'Donoghue, Ralph Horsley, Scott Purdy, Erin Rea, Janine van Moose
Impaginazione e Grafica: Paul Bourne
Mappe: Andy Law
Redazione: Sine Quinn
Prodotto da: Andy Law
Revisione: Jacob Rodgers
Editore: Dominic McDowall
WFRP4 Progettato da: Andy Law, Dominic McDowall
Ringraziamenti: Games Workshop

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI NEED GAMES

Direttore editoriale: Nicola Degobbi
Supervisione: Marco Munari, Matteo Pedroni
Traduzione: Marco Barani, *La Locanda delle Due Lune*
Revisione: Francesco Castelli, Terry Passanisi
Impaginazione: Susanna Grasselli, *Mana Project Studio*
Cacciatori di errori: Fausto Boglione, Daniele Castagnino, Nicola Degobbi, Mattia Lagonegro, Marco Munari, Alberto Orlandini, Silvia Paindelli, Terry Passanisi, Matteo Pedroni



Stampato in Lituania

Warhammer Fantasy Roleplay 4^a Edizione © è un copyright di Games Workshop Limited 2020. Warhammer Fantasy Roleplay 4^a Edizione, il logo di Warhammer Fantasy Roleplay 4^a Edizione, GW, Games Workshop, Warhammer, il Gioco della Battaglia Fantasy, il logo della cometa a due code, e tutti gli altri loghi, immagini, nomi, creature, razze, veicoli, luoghi, armi, personaggi e ogni altro elemento distintivo sono ® o TM, c/o © di Games Workshop Limited, registrati in tutto il mondo e usati con licenza. Cubicle 7 Entertainment e il logo di Cubicle 7 Entertainment sono marchi registrati di Cubicle 7 Entertainment Limited.

♦ INTRODUZIONE ♦



LIBRO DELL'AVVENTURA

Benvenuti nel **Libro dell'Avventura**.

Il modo più semplice per imparare qualsiasi gioco è giocandolo. Per rendere il tutto più facile, questo libro guiderà giocatori e GM nella loro prima partita a **Warhammer Fantasy Roleplay (WFRP)**, spiegando cosa fare passo dopo passo.

La prima avventura, *Giro di Ronda*, contiene tutto ciò che bisogna conoscere affinché il gioco sia divertente per tutti. Non solo guida il GM passo dopo passo, ma presenta anche tutte le regole in una serie di blocchi facili da comprendere. Questo **Starter Set** non è dedicato solo ai principianti, ma offre anche dieci rapidi scenari aggiuntivi per i giocatori più esperti.

I primi quattro possono essere utilizzati per espandere qualunque avventura ambientata a Ubersreik e sono perfetti complementi per la trama principale di *Giro di Ronda*. Gli altri sei sono missioni secondarie, ognuna rivolta a uno dei Personaggi pre-generati presenti nello **Starter Set**. Tuttavia, con piccoli adattamenti – togliendo o rielaborando gli elementi legati a un certo Personaggio – queste avventure possono essere adattate a qualsiasi gruppo.

CORAGGIOSI AVVENTURIERI E UN GM, CERCANSI!

Durante una partita di **WFRP**, una persona deve assumere il ruolo di Game Master (GM) e tutti gli altri saranno i Giocatori.

Ogni Giocatore controlla un singolo Personaggio del mondo di Warhammer, un protagonista delle vicende che **WFRP** racconta, controllandone ogni azione, narrando le sue intenzioni e utilizzando le regole per determinarne i successi o i fallimenti. Lo **Starter Set** include sei Personaggi pronti da giocare: basta sceglierne uno.

Il GM controlla tutto il resto e questo libro gli spiega come farlo. Quindi, è per il GM *e solo per il GM*!

Per chi è alle prime armi con **WFRP** e intende fare il GM, basta leggere *Giro di Ronda*. Le avventure nei successivi capitoli potranno essere utilizzate una volta che ci si sente sicuri o che si possiede il **Manuale Base**.

LANCIARE I DADI

WFRP include alcune regole che utilizzano dadi a dieci facce ogni volta che un risultato è incerto. Lo **Starter Set** include un dado **decina** e un dado **unità**. Il dado delle decine indica 10, 20, 30, e così via, fino a 00. Quello delle unità è contrassegnato dai numeri che vanno da 0 a 9.

Il dado unità, nel regolamento, è denominato d10 e il numero da ottenere con il lancio è indicato come: 1d10 per un dado, 2d10 per due dadi, 3d10 per tre dadi, e così via. Un risultato di 0 viene considerato un dieci. Quando si lanciano più dadi, i risultati vengono sempre sommati: per esempio, se le regole richiedono di lanciare 2d10, si tireranno due dadi unità sommando i risultati (0 e 2 daranno un totale di 12). A volte un lancio di dado unità verrà modificato aggiungendo o sottraendo un numero. **Per esempio**, 1d10 + 4 significa che è necessario lanciare un dado unità e aggiungere 4 al risultato, mentre 2d10-3 indica che è necessario lanciare due dadi unità e sottrarre 3 dal totale.

In **WFRP**, il lancio tipico richiede di utilizzare il dado delle decine e quello delle unità per ottenere un numero compreso tra 1 a 100 (contrassegnato come 1d100). Per fare ciò, si lanciano entrambi i dadi e il risultato viene letto come un numero a due cifre. Quindi un 40 sul dado delle decine e 2 su quello delle unità darà 42 come risultato, mentre 00 e 8 saranno 08 (cioè: 8). Un lancio con un risultato di 00 e 0 conta come 100.



ALL'AVVENTURA!

Ora che sapete come lanciare i dadi, si può cominciare. Voltate pagina e fate il primo passo in **Warhammer Fantasy Roleplay**, un gioco di tette e perigliose avventure.

GUIDA A UBERSREIK

Questo libro fa frequentemente riferimento alla Guida a Ubersreik, abbreviandone il nome in 'Ubersreik', per semplicità.

♦ GIRO DI RONDA ♦



Giro di Ronda è stata progettata per essere la prima avventura di questo **Starter Set**. Descrive le pericolose strade di Ubersreik, una città-fortezza dell'Impero, e presenta le regole del gioco in riquadri di facile comprensione: una perfetta introduzione al gioco. Questi riquadri si trovano a fondo pagina, insieme a quelli intitolati **Trucchi del Mestiere: Fare il GM**, cosicché siano immediati da consultare e non si smarriscano nelle descrizioni dell'avventura.

Per garantire colpi di scena emozionanti e sorprese, solo il GM deve continuare a leggere. Tutti gli altri **SMETTANO SUBITO!**

PER COMINCIARE

Giro di Ronda è un'avventura progettata per insegnare ai nuovi GM e ai Giocatori le regole di **WFRP**. Ha una trama semplice e un ritmo rapido, che balza da una scena all'altra. Ogni sua parte introduce nuove regole ed esempi di vita nell'Impero. Per prima cosa bisogna consultare la Scheda **Prima, Leggi Questo**, per capire a che cosa servono tutti i componenti presenti nella scatola. Una volta consultata, siete pronti.

RIASSUNTO DELL'AVVENTURA

Mentre si godono il mercato di Ubersreik, i Personaggi rimangono coinvolti in una sommossa e, in seguito, accusati d'averla istigata. A sorpresa, un avvocato locale interviene e riesce a convincere il giudice a far scontare loro la pena servendo nella Milizia.

Il gruppo sta perlustrando le strade di Ubersreik, sorvegliato da Rudi Klumpenklug, un sergente della Milizia senza alcun dubbio corrotto. I PG, miliziani ad interim, vengono a trovarsi di fronte vari crimini, per i quali Klumpenklug non mostra alcun interesse, lasciandoli liberi di risolverli, ignorarli o, persino, di sfruttarne la situazione a proprio vantaggio.

A un certo punto, il gruppo viene avvicinato da Ilse Fassenwütend, una Guardastrada che sostiene di poter far commutare la sentenza, se solo i PG la aiuteranno a scortare un criminale fino al luogo dell'esecuzione.

Questo compito, però, non è affatto semplice. Il gruppo dovrà affrontare una notte tremenda, trascinando un uomo in preda al terrore attraverso strade inspiegabilmente mutate, mentre Morrslieb, la luna del Caos, si leva alta in cielo e cultisti mutanti conducono le loro sortite da ogni dove. I Personaggi riusciranno a proteggere quest'uomo che si professa innocente, solo per condurlo alla morte? O sapranno scegliere un'altra via?



TRUCCHI DEL MESTIERE: FARE IL GM

Fare il GM è molto divertente; è come diventare il regista di una serie televisiva, in cui si ha una storia da raccontare (questa avventura, *Giro di Ronda*), molte comparse a disposizione (i Personaggi che i Giocatori incontreranno, spesso chiamati PNG o Personaggi Non Giocanti) e tanti set quanti se ne riescono a immaginare (le varie località descritte). La cosa più importante è controllare la telecamera: inquadrare bene le scene così da puntare il riflettore sui momenti più interessanti della storia, evitando quelli noiosi.

L'unica cosa fuori dal controllo del GM è il cast principale: i Personaggi Giocanti (spesso chiamati con l'acronimo PG o semplicemente 'Personaggi'). Il compito del GM è impostare la scena e rispondere alle loro domande. I Giocatori dovranno sapere che cosa i loro Personaggi possono vedere, udire, annusare, toccare e assaggiare; interloquiranno con i PNG per saperne di più sul mondo che ruota attorno a loro. È il GM a descrivere tutto questo e a far agire i PNG. Giocare i PNG è una delle parti migliori, perché permette di creare ogni genere di Personaggio memorabile. Non bisogna preoccuparsi di renderli troppo particolareggiati, una frase ben scelta o una caratteristica interessante sono spesso tutto ciò che serve ai Giocatori per immaginarli per intero. Inoltre, non c'è bisogno di pianificare tutto in anticipo, gran parte di un gioco di ruolo si basa sull'improvvisazione del momento e sull'interazione con gli altri Giocatori al fine di costruire una storia memorabile.

PARTE 1: AL MERCATO, AL MERCATO...

Quando tutti sono pronti, il GM legge ad alta voce quanto segue per impostare la scena:

La suggestiva città-fortezza di Ubersreik si trova tra i cupi Monti Grigi e le profondità della Foresta del Reikwald. Controlla il Passo della Dama Grigia, che conduce nella Bretonnia, ed è uno dei centri di commercio più frequentati dell'Impero. Sorge attorno a un imponente ponte, fabbricato dai Nani, che attraversa le rosse acque del fiume Teufel. Quest'opera impressionante collega importanti strade commerciali al resto dell'Impero e ben più in là.

Tuttavia, considerando la sua importanza, Ubersreik è in fermento. Lex-Duca Sigismund von Jungfreud è stato recentemente privato del titolo dall'Imperatore per ragioni sconosciute. Chi sembrava troppo fedele al vecchio duca è stato privato della propria carica, lasciando un vuoto di potere che deve ancora essere colmato. I soldati della lontana capitale, Altdorf, pattugliano la città e la provincia circostante. Questo ha suscitato un profondo risentimento da parte degli abitanti pieni di sospetto.

Ciononostante, la vita continua senza sosta, e vi ritrovate nella vivace Marktplatz in una meravigliosa mattina di primavera, alla ricerca di un buon pasto per colazione. Sempre che non ci sia qualcos'altro che preferireste acquistare...

Ora, il GM deve passare ai giocatori l'**Allegato 7: A Far Compere!** e chiedere loro se c'è qualcosa che vorrebbero acquistare, o se, in effetti, sono soltanto alla ricerca di una colazione abbondante.

È meglio incoraggiarli a parlarsi tra loro, restando nella parte del personaggio e condividendo le proprie decisioni. Se qualcuno non interviene, è opportuno chiedergli direttamente che cosa sta facendo il suo Personaggio, per poi rispondere a eventuali domande del gruppo. La Marktplatz (**Ubersreik**, pag. 32) è sempre affollata, ma quando i Personaggi fanno il loro arrivo sta letteralmente esplodendo. Ci sono Bancarelle dai vivaci colori su tutti i lati e i mercanti stanno facendo affari con la folla che s'accalca.

Va fatto notare che sono sempre presenti soldati di Altdorf con l'uniforme blu e rossa che fanno la guardia, mentre l'aroma delle carni affumicate, del pane appena sfornato e della birra pastosa riempie l'aria. Un'imponente statua di Magnus il Pio, famoso Imperatore del passato, domina il centro della piazza. Dai margini del mercato, si diffondono musica e applausi misti a incitazioni, rivolti agli artisti che intrattengono la gente.

I Personaggi alla ricerca di un oggetto specifico devono prima trovarlo. Ogni oggetto può essere individuato con una **Prova Semplice di Percepire**. Oppure, per chi preferisce chiedere indicazioni, con una **Prova Media (+20) di Pettegolezzi**. Se i Giocatori volessero saperne di più sulle Prove e le loro difficoltà, il GM può consegnare al Gruppo la **Scheda delle Prove**.



PROVE SEMPLICI E DIFFICOLTÀ

Quando un Personaggio vuole compiere un'azione rischiosa o dall'esito incerto, il GM chiede al Giocatore di eseguire una Prova della relativa Caratteristica o Abilità (vedere la Scheda di Caratteristiche e Abilità), come, per esempio, Forza per sollevare qualcosa di pesante o Nascondersi per muoversi inosservato.

PROVE SEMPLICI

La maggior parte delle Prove sono dette **Prove Semplici**, e indicano se si ha successo o meno. Se il risultato di **Id100** è pari o inferiore all'Abilità o Caratteristica, si ottiene un successo! Altrimenti, un fallimento. Fallire non significa che il tentativo sia infruttuoso, forse richiede solo un po' più tempo, a discrezione del GM.

Esempio: *Salundra sta cercando al mercato una nuova giubba di cuoio. Il GM richiede una Prova Semplice di Percepire. Il Giocatore di Salundra lancia **Id100** e ottiene 43. La sua Abilità **Percepire** è 32. Dato che 43 è superiore a 32, Salundra fallisce e il GM decide che ci vuole un po' più di tempo per trovare l'abito nel mercato affollato. Quindi, domanda agli altri Giocatori che cosa stanno facendo e se anche loro stanno cercando un oggetto in particolare. Se il Giocatore di Salundra avesse ottenuto 32 o meno, il tentativo sarebbe andato a buon fine e il GM gli avrebbe detto che la soldatessa trova praticamente subito una bancarella di vestiario!*

DIFFICOLTÀ

Alcune Prove sono più difficili di altre: scalare una parete liscia è molto più complesso che arrampicarsi su un albero. Per questo, è possibile assegnare una **Difficoltà** diversa a ogni Prova. Ciò fa aggiungere un bonus o una penalità, rendendo l'azione più facile o più difficile.

Il GM può applicare a suo piacimento i seguenti livelli di Difficoltà: **Molto Facile (+60)**, **Facile (+40)**, **Media (+20)**, **Impegnativa (+0)**, **Difficile (-10)**, **Ardua (-20)**, o **Molto Ardua (-30)**. Per semplicità, la Difficoltà di molte Prove è indicata nel testo dell'avventura. Il GM è libero di modificarle, usando il buon senso, per adattarle alla situazione. È ovvio che arrampicarsi su un albero sia relativamente facile (forse **Facile +40?**) e una parete a strapiombo è assai più complicata (probabilmente **Ardua -20**). Il modificatore viene applicato direttamente al valore dell'Abilità o Caratteristica, modificando il numero necessario per riuscirci. Se una Prova non include un modificatore specifico, si presume che sia **Impegnativa (+0)**!

Esempio: *Molrella decide di chiacchierare con degli Ubersreiker di passaggio per sapere dove si trova il fornaio più vicino. Il GM richiede una Prova Media (+20) di Pettegolezzi. L'Abilità di Molli è 50, ma con il +20 derivante dalla Difficoltà passa a 70. Il Giocatore ottiene 59. Normalmente, questo supererebbe la sua Abilità, ossia sarebbe un fallimento, ma grazie al bonus la Prova diventa un successo e Molli viene indirizzata verso la bancarella di cibo più vicina. Per fallire, sarebbe stato necessario un risultato superiore al 70 dell'Abilità modificata.*

Tutti quei Personaggi che superano le loro Prove di Percepire o di Pettegolezzi trovano rapidamente gli oggetti che desiderano e possono decidere se acquistarli o meno. In questo caso, il GM deve interpretare i negozianti del mercato, discutendo degli oggetti disponibili e rispondendo a quei Giocatori che si informano sui prezzi (vedere l'**Allegato 7: A Far Compere!** per un elenco di ciò che è in vendita). Chi possiede il Manuale Base è libero di arricchire questo elenco con gli Averì presentati nel **Capitolo 11: Guida all'Acquisto**. Ogni oggetto incluso in quel capitolo, eccetto forse droghe e veleni, dovrebbe essere disponibile.

Chi è interessato a un acquisto, deve effettuare una **Prova Contrapposta** con il venditore. Tutti i negozianti del mercato hanno l'Abilità Mercanteggiare 40. Se trionfa il Personaggio, l'oggetto può essere comprato con lo sconto indicato nell'**Allegato 7: A Far Compere!** In caso contrario, egli deve pagare il prezzo pieno o rinunciare del tutto.

Chi fallisce la propria Prova di Percepire o di Pettegolezzi finisce a girovagare tra la folla, impiegando molto più tempo per trovare ciò che desidera. Il GM può descrivere la calca e il fragore lontano degli applausi e delle grida d'incitamento, mentre gli intrattenitori svolgono il loro mestiere sul lato opposto della piazza. Girovagare per il mercato offre anche l'occasione di imbattersi nella Vetreria del Drago di Heske, una bancarella particolarmente affascinante che vende oggetti un po' insoliti.

VETRERIA DEL DRAGO DI HESKE

Una bancarella dai colori vivaci spicca nel brulicante mercato, distinta nel bel mezzo del trambusto da un telone a strisce: quella di un artigiano vetraio. Sotto il parasole, le sculture in vetro riverberano luce in ogni dove, catturando l'attenzione di chi passa. Sugli scaffali, calici finemente decorati con comete a due code, sfiziose sculture di mostri, fate, cavalieri e scene di caccia al drago.

Questa è la Vetreria del Drago di Heske e non è necessaria alcuna Prova di Valutare per accorgersi subito che le opere esposte sono quelle di un vero mastro artigiano.

Heske Glazer è seduta in mezzo alle sue incredibili meraviglie di vetro. È un'Umana sui quarant'anni dal fisico statuario, con i capelli biondi striati d'argento. Ha gli occhi di due colori diversi: uno è di un azzurro brillante, l'altro, chiaramente fatto di vetro, di color ambra con turbinii color smeraldo. A un certo punto Heske richiama a sé un Personaggio. Il GM parla impersonando Heske, usando un tono gentile: *'So che sembrano veri, ma non mordono mica!'* Si presenta e descrive la merce, spiegando che i suoi calici sono resistenti come l'acciaio. I Personaggi, se interessati all'acquisto, devono eseguire una **Prova Contrapposta** con Heske. Gli ornamenti scintillanti costano 4 scellini (scontati 3s 6p), ma la sua vera specialità sono i calici decorati, che costano 8 scellini l'uno (scontati 7s) e sono perfetti per ogni nobiluomo che si rispetti.

PROVE DRAMMATICHE E CONTRAPPOSTE

Le Prove Drammatiche indicano quanto bene si sia eseguita un'azione. Come per quelle Semplici, si lancia 1d100 per determinare successo o fallimento. Dopo di che, però, si sottrae il numero delle 'decine' del d100 dal valore delle decine dell'Abilità o Caratteristica. Il risultato è il Livello di Successo (o LS). Un successo ha un LS positivo: maggiore è il numero, migliore è la riuscita della Prova. Un LS negativo, invece, si verifica in caso di fallimento: minore è il numero, più grave è il fallimento. Le descrizioni della **Tabella dei Risultati** sono suggerimenti su come narrare gli effetti del LS di ciascuna Prova.

Esempio: Gunnar si sta annoiando al mercato e decide di farsi largo a spintoni per raggiungere gli intrattenitori che si stanno esibendo in lontananza. Visto che usa modi burberi, il GM richiede una **Prova Drammatica Media (+20) d'Intimidire**. Il Giocatore ottiene 26, contro il proprio Intimidire 63 (43 per l'abilità, più 20 per la Difficoltà). La decina di Intimidire è 6 e quella del dado 2. Gunnar ottiene quindi LS +4 (6-2=4). In base alla **Tabella dei Risultati** in fondo a questo volume, questo è un **Successo Impressionante!** Chiaramente, nessuno vuole mettersi sulla strada di un Nano Sventratore e la folla si apre non appena intravede i caratteristici capelli arancioni di Gunnar.

PROVE CONTRAPPOSTE

Due Personaggi possono confrontare direttamente i loro risultati per vedere chi ha la meglio. Questa è una **Prova Contrapposta**, ossia una Prova Drammatica dove si confrontano gli LS di tutti i

Personaggi coinvolti. Chi ottiene il LS più alto sulla **Tabella dei Risultati** viene dichiarato vincitore e la differenza tra i diversi LS sarà il Livello di Successo finale della Prova Contrapposta. In caso di pareggio, occorre ripetere la Prova per trovare un vincitore.

Esempio: Amris decide di acquistare un nuovo cappello. Il GM richiede una **Prova Contrapposta di Mercanteggiare** contro il venditore. Il Giocatore ottiene un 51, contro la sua Abilità di Mercanteggiare di 48, un fallimento di LS -1. Il venditore, però, fa 69 contro Mercanteggiare 40: anche lui fallisce con un LS -2. Poiché Amris ha un LS più alto (il suo fallimento è minore di quello dell'altro personaggio), è il vincitore con un LS finale di +1 (la differenza tra i due risultati). È stato uno scambio maldestro e nessuno dei due è stato in grado di spiegarsi bene, ma Amris si è comportato in fin dei conti meglio e ha ottenuto il cappello a prezzo scontato.

Spesso, le Prove Contrapposte confrontano Abilità differenti.

Esempio: una borghese irascibile e ostile ai maghi affronta Ferdinand. Il Giocatore chiede se può utilizzare l'Abilità Affascinare per calmarla e il GM gli richiede una **Prova Contrapposta di Affascinare/Freddezza**. Ferdinand ottiene 12 sulla propria Abilità Affascinare di 23, ottenendo un successo di LS +1. Il GM lancia 34 su Freddezza 35 della donna, ottenendo un successo con LS +0. Così, nonostante la borghese abbia ottenuto un successo, Ferdinand ne ha ottenuto uno migliore. Pertanto, è il vincitore con LS +1. Il GM comunica che è sufficiente a calmarla, anche se non per molto...

Heske Glazer

Da giovane, Heske Glazer lavorava nei campi della Valle della Dama. Il suo destino cambiò da cima a fondo quando un colpo di pistola le portò via l'occhio sinistro. Il Duca Brynich Aschaffenberg, il responsabile del gesto, sembrò avere pietà della ragazza, pagandole le cure e la sostituzione dell'occhio perduto. Mentre guariva, Heske trascorse lunghe ore accanto a Cassandra Glazer, l'anziana soffiatrice di vetro che era stata incaricata di crearle il nuovo bulbo oculare. L'artigiana la introdusse alle meraviglie del suo mestiere ed Heske ne rimase completamente affascinata. A sua volta, la vecchia fu colpita dall'intelligenza e dall'entusiasmo della ragazza e, alla fine, si offrì di prenderla come apprendista. Heske non si guardò mai indietro.

Dopo molti anni, l'abilità di Heske nella soffiatura del vetro è nota al punto che alcuni mastri artigiani di Dawihafen, il quartiere dei Nani di Ubersreik, la consultano. In effetti, è talmente brava che la maggior parte delle lanterne realizzate dai Nani in città annovera i vetri di Heske e alcune sue opere vengono vendute finanche nelle profondità dei Monti Grigi. Pur se tale riconoscimento è concesso raramente agli Umani, la fama e il rispetto che le sono derivati non sembrano aver avuto alcun impatto su Heske, che è disponibile e affabile come sempre. In effetti, tutti a Ubersreik la stimano e nessuno ne parla male. Ciò la pone in una posizione unica e, con l'unico occhio buono, riesce a osservare più di quanto ci si aspetterebbe. I più resterebbero sorpresi dallo scoprire che agisce per conto di un potente mecenate e che, molto presto, sarà sua responsabilità condurre i Personaggi all'attenzione di questo misterioso individuo.



HESKE GLAZER

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	29	34	33	42	34	35	49	31	38	48	14

Abilità: Mercanteggiare 67, Mestiere (Soffiatore di Vetro) 92

Tratti: Arma (Mani Nude) +3

LA SOMMOSSA DELLA MARKTPLATZ

Bisogna concedere ai Giocatori il tempo per acquistare oggetti, esplorare il mercato e interagire con i PNG che incontrano. Ogni Giocatore dovrebbe avere il tempo di fare quello che desidera e, se qualcuno dovesse essere ancora coinvolto, il GM dovrebbe chiedergli direttamente cos'è che vuole che faccia il suo Personaggio, per poi prendersi il tempo di rispondere a eventuali richieste del Gruppo e per eseguire le Prove necessarie.

Quando hanno avuto l'opportunità di interpretare i propri Personaggi, ma prima che l'interesse diminuisca, tutti i Giocatori devono effettuare una **Prova Semplice di Percepire**. Questa determina la soglia d'attenzione dei diversi Personaggi nel momento in cui sta scoppiando una sommossa nelle vicinanze.

I Personaggi che superano la Prova di Percepire, sentono le grida prodotte da una rissa, che sovrastano la confusione della folla, e devono prepararsi all'imminente scontro. Chi fallisce subisce la Condizione *Sorpreso* e viene trascinato in una mischia confusa. Il GM spiega cosa ciò implichi, facendo riferimento alla **Scheda della Condizioni**.

Iniziata la sommossa, la piazza assume la forma di una improvvisa bolgia! Tutto ha avuto inizio dal diverbio tra una compagnia itinerante di intrattenitori, dagli abiti appariscenti, e alcuni cittadini, apparentemente scontenti delle loro ultime esibizioni. La rissa si è diffusa a macchia d'olio, attirando coloro che si trovavano nelle vicinanze, compresi gli sfortunati Personaggi che sono stati rapidamente circondati da gente furibonda con i pugni alzati.

Mentre i soldati di Altdorf tentano di ristabilire l'ordine, lo scontro diventa rapidamente una sommossa e gli armigeri subiscono le percosse della gente furibonda di entrambe i fronti. Ben presto le grida *'Feccia di Altdorf!'* e *'Leccapiedi degli Jungfreud!'* sovrastano il resto del baccano.

Chi ha superato la propria Prova di Percepire nota alcuni carri, dipinti con colori sgargianti, lungo un lato del mercato accanto a un palco in legno, con sopra un cartello su cui vi è scritto: "La Meravigliosa Cavalcata di Beste Wooster!"

LA MERAVIGLIOSA CAVALCATA DI BETSE WOOSTER (MCBW)

La MCBW è un gruppo di intrattenitori itineranti capeggiati da un'affascinante presentatrice Halfling: Betse Wooster. La Meravigliosa Cavalcata tenta di portare allegria a tutti coloro che ne hanno disperato bisogno e passa regolarmente per Ubersreik, mentre percorre in lungo e in largo il Reikland per deliziare chi ha qualche moneta in più da spendere.

È giunto il momento del primo combattimento. Gli scontri in **WFRP** sono veloci e furibondi, ma anche semplici, perché tutto viene deciso con un unico lancio di dadi per ogni Personaggio coinvolto. Il GM deve leggere le regole del Combattimento nella pagina accanto, così da poter gestire lo scontro. Inoltre, deve fornire ai giocatori la Scheda del Combattimento, così che possano capire con esattezza come funziona.



COMBATTIMENTO

Quando inizia il combattimento, ci si concentra sull'azione e, nel corso di un Round, ogni Personaggio ha un Turno per agire. I dadi determineranno chi viene ferito e chi no.

INIZIATIVA

Per determinare l'ordine d'azione, i combattenti confrontano le loro caratteristiche Iniziativa e agiscono dal valore più alto a quello più basso. In caso di pareggio occorre confrontare l'Agilità.

Esempio: i Personaggi si ritrovano nel mezzo di una sommossa. È il momento di determinare chi agisce per primo. L'ordine, dal più alto al più basso, è: Amris (I 56), Molrella (I 43), Gunnar (I 34), Salundra (I 32, Agi 33), Ferdinand (I 32, Agi 31), i rivoltosi (I 30) e, infine, Else (I 29). Nota: un Personaggio con la Condizione Sorpreso non può mai agire nel primo round.

TURNI E ROUND

Nel proprio Turno, un Personaggio ha una Manovra e un'Azione. Queste possono essere eseguite in qualsiasi ordine, ma si immagina che il Personaggio le esegua più o meno assieme e, pertanto, andrebbero descritte come una manovra combinata. Quando tutti hanno svolto il proprio Turno, inizia un nuovo Round, in cui tutti devono agire di nuovo nell'ordine stabilito dall'Iniziativa.

Manovra

Una Manovra implica Camminare, Caricare o Correre. Il GM stabilisce la distanza massima che un PG può coprire. Come linea guida, un Personaggio può muoversi fino al proprio M×2 in metri Camminando, M×3 metri in Carica ed M×4 metri correndo.

Azione

Un'Azione richiede che il Giocatore decida cosa vuol fare e che compia una Prova di Abilità per vedere se ha successo. L'Azione più comune in Combattimento è quella di cercare di colpire un avversario utilizzando l'AC per gli attacchi in mischia o l'AB per quelli a distanza. Tuttavia è possibile usare anche altre Abilità.

Esempio: Else tenta di sfuggire alla sommossa nel più breve tempo possibile. Il GM chiede al Giocatore di effettuare una Prova Semplice di Schivare.

COMBATTERE

Quando un Personaggio vuole usare la propria Azione per attaccare un avversario in mischia esegue una Prova d'Abilità di Combattimento (AC), mentre a distanza utilizza l'Abilità Balistica (AB). Gli attacchi in Mischia sono sempre Prove Contrapposte, a meno che l'avversario non sia Sorpreso o Privo di Sensi. Il difensore usa la propria AC o l'Abilità Schivare per evitare il colpo. Se l'attaccante ottiene più LS del difensore, ha successo. Gli attacchi a distanza sono Prove Drammatiche, ma non Contrapposte, e vanno a segno se il Personaggio supera la Prova d'AB.

Se l'attaccante colpisce, deve invertire il risultato del tiro (es: un 25 diventa 52) per determinare dove ha colpito, cioè la locazione: 01-09 Testa, 10-24 Braccio Sinistro, 25-44 Braccio Destro, 45-79 Torso,

80-89 Gamba Sinistra o 90-00 Gamba Destra. La Locazione serve a determinare se c'è un'armatura che protegge la parte interessata.

L'attacco infligge danni pari al LS della Prova + il Danno dell'Arma + il Bonus Forza dell'attaccante (per gli attacchi in mischia). Questo totale viene ridotto dal Bonus Resistenza del difensore + i Punti Armatura della Locazione. I punti che superano questa protezione vengono sottratti dalle Ferite del bersaglio. Vedere la Scheda delle Ferite per ulteriori informazioni su come gestirle e che cosa succede quando scendono a 0!

Esempio: nella sua Azione, Molrella tira con la frombola contro un Intrattenitore. Effettua una Prova Drammatica d'Abilità Balistica e ottiene 13 contro la sua AB di 39. Essendo un attacco a distanza, l'Intrattenitore non può difendersi, quindi effettua una Prova Contrapposta. Molrella ha ottenuto +2 LS e la sua Frombola infligge un danno di +6, per un totale di 8. Invertendo il risultato della Prova per determinare la Locazione ottiene un 31: il braccio destro! L'Intrattenitore non ha armature sul braccio destro e ha un Bonus Resistenza di 3, quindi perde 5 ferite (8-3=5). Aveva iniziato con 12 ferite, ma ora gliene rimangono solo 7!

VANTAGGI

L'impeto del combattimento può portare a grandi e gloriose prodezze. In WFRP questo si chiama Vantaggio. Ogni segnalino Vantaggio conferisce un +10 a tutte le Azioni di combattimento. Se ne ottiene uno in ciascuna delle seguenti situazioni:

- Attaccare un avversario Sorpreso.
- Usare la propria Manovra per Caricare a testa bassa.
- Sconfiggere un PNG importante.
- Vincere una Prova Contrapposta durante il combattimento.
- Causare danni a un avversario senza eseguire una Prova Contrapposta.

Chi perde una Prova Contrapposta o viene Ferito perde tutto il Vantaggio accumulato.

Esempio: essendosi liberata dalla calca, Salundra utilizza la sua Manovra per Caricare un Agitatore degli Jungfreud che sta molestando Molli, ottenendo 1 Vantaggio. Quindi, usa la propria Azione per attaccare con la spada. Esegue una Prova Contrapposta di AC. Salundra ottiene 30 contro la sua AC di 59 (49 + 10 (conferito dal Vantaggio) = 59), quindi +2 LS. L'Agitatore si difende con un 91 sulla sua AC 30, quindi -6 LS! Salundra vince la Prova Contrapposta con +8 LS. La spada causa 4 danni e Salundra ha un Bonus Forza di 3, quindi provoca un totale di 15 (8+4+3=15)! Invertendo il tiro per colpire (30) viene determinata la Locazione: 03 è un colpo alla Testa. L'Agitatore ha 0 Armatura, quindi il colpo provoca 15-0 Armatura-3 Bonus Resistenza=12 Ferite. Il poveretto possedeva solo 12 Ferite, quindi viene annientato. Il Giocatore di Salundra descrive come la lama stacchi la Testa dell'Agitatore, eliminandolo con un singolo fendente. Trionfante, Salundra guadagna un altro Vantaggio per aver vinto una Prova Contrapposta. Dato che ora ha 2 Vantaggi, nel prossimo Round ottiene un bonus di +20 alla sua Azione.

Round 1!

All'inizio di ogni combattimento, la prima cosa da fare è determinare chi comincia. Di solito è il Personaggio con il valore di **Iniziativa** più alto, ma quando scoppia la sommossa della Marktplatz alcuni potrebbero subire la Condizione *Sorpreso*. Questo significa che sono impreparati a ciò che sta per accadere.

Il GM controlla se il Personaggio con l'Iniziativa più alta (tra i Personaggi pre-generati è Amris con 56) risulta *Sorpreso*. Se la risposta è affermativa, bisogna passare al Personaggio con, in successione, l'Iniziativa più alta e controllare che anch'egli non soffra della medesima Condizione. Questo processo continua fino a trovare un Personaggio non *Sorpreso*.

Se la maggior parte del gruppo è *Sorpreso*, è possibile che il primo Personaggio in grado di agire sia l'Orda dei Rivoltosi, con Iniziativa 30!

Orda di Rivoltosi

Queste statistiche rappresentano la folla di persone che agitano i pugni. Fortunatamente per i PG, esse sono per lo più disarmate e relativamente innocue. Le regole relative al *Tratto Arma (Rissa)* + 3 e altri elementi dei PNG che appaiono nello **Starter Set** si trovano a pag. 45.

Tutti i rivoltosi sono Umani in abiti civili, in divise da soldati o con i costumi dai colori sgargianti che indicano la loro appartenenza alla Cavalcata.



ORDA DI RIVOLTOSI

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fc
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Tratti: Arma (Mani Nude) +3

L'Ordine d'Iniziativa finale dovrebbe essere: Amris, Molrella, Gunnar, Salundra, Ferdinand, l'Orda (PNG) e, infine, Else.

Il GM dovrebbe far notare ai Giocatori che la folla sta combattendo armata solo di pugni, anche se alcuni individui sono chiaramente provvisti di qualche strumento d'offesa. I Personaggi possono decidere di usare le armi, ma se lo fanno ci saranno delle serie ripercussioni nella prossima parte dell'avventura. La folla reagisce in modo molto diverso a chi brandisce un'arma vera. Molti si spaventano, tentando di evitare e di rifuggire questo pazzo criminale.

Inoltre, se Ferdinand lancia un incantesimo, provoca una violenta reazione. La gente terrorizzata si allontana immediatamente da lui al grido di 'Stregoneria!'

All'inizio dello scontro, i PG vengono accerchiati e ognuno si ritrova a combattere contro un membro dell'Orda.

Seguendo l'Ordine d'Iniziativa, ogni Personaggio non Sorpreso esegue un'Azione. Normalmente ci si potrebbe Muovere altrove, ma il mercato è troppo affollato. Il GM deve porre al Giocatore con l'Iniziativa più alta una semplice domanda: 'Che cosa ti piacerebbe fare?'

In parole povere, i Personaggi hanno due opzioni principali: lottare o fuggire. Per districarsi completamente dalla folla, è necessario superare tre **Prove Semplici di Schivare** eseguite in Round diversi. Chi vuole battersi, invece, deve eseguire una **Prova Contrapposta d'Abilità di Combattimento (AC)** contro un membro dell'Orda. Un avversario ridotto a 0 Ferite, collassa a terra Privo di Sensi e un nuovo combattente ne prende immediatamente il posto.

Ovviamente, i Giocatori possono escogitare altre idee. Forse qualcuno vorrebbe fare il prepotente con Intimidire o utilizzare Comandare per ordinare alla folla di disperdersi. Il GM deve improvvisare una Prova d'Abilità appropriata. A prescindere dal piano dei giocatori, per liberarsi occorre superare almeno tre Prove, in Round diversi.



TRATTENERE I COLPI

Quando, durante un Combattimento, un Personaggio ha successo ottenendo un doppio (cioè 11, 22, 33, 44, 55 e così via) si verifica un Colpo Critico. Per questo primo combattimento è meglio ignorare questa regola, dato che l'Orda sta **Trattenendo i Colpi**, il che significa che la folla non vuole uccidere nessuno. Tuttavia, se un Personaggio vuole ferire seriamente i rivoltosi, il GM può permettergli di usare le Regole del Colpo Critico. Vedere pag. 22 per ulteriori informazioni.

Round 2 e Seguenti...

All'inizio del secondo round, il carretto di un venditore di torte finisce a pezzi e il contenuto si rovescia sul selciato su cui i Personaggi si stanno battendo, rendendo parte della piazza infida come il mare. Le torte spaccate sui ciottoli trasformano il **Terreno** rendendolo **Difficile** e causando una penalità di -10 a tutte le Prove relative per 4 Round (ossia fino al Round 5!). Alcuni degli acrobati del corteo non hanno difficoltà ad aggirare questo ostacolo e continuano a combattere, mentre compiono acrobazie. Il GM deve scegliere tra uno o due PG che finiscono ad affrontare questi assalitori che compiono salti mortali. Hanno gli stessi attributi dell'**Orda**, ma **AC 40**.

A partire dal Round 2, tutti possono agire normalmente, poiché le Condizioni *Sorpreso* vengono rimosse. Come nel Round 1, ogni Personaggio può svolgere il proprio Turno in Ordine d'Iniziativa. Bisogna ricordarsi che tutti i membri dell'Orda tentano di colpire solo uno dei Personaggi durante il proprio Turno (Iniziativa 30). Il GM deve descrivere i soldati malconci in livrea rossa e blu che urlano ordini senza che nessuno li ascolti, gli Intrattenitori del corteo che colpiscono furiosamente a destra e a manca, i sostenitori degli Jungfreud, con una fascia blu e argento al braccio, che danno pugni a chiunque gli capiti sotto tiro e ogni altro assalitore presumibilmente coinvolto. È un marasma senza capo né coda.

Quando tutti hanno completato il proprio Turno, si passa al Round 3 e poi al 4. Questo combattimento serve a insegnare ai Giocatori come funzionano le Prove Contrapposte durante una mischia. Bisogna fare in modo che tutti capiscano che cosa

sta succedendo a ogni tiro di dado. All'inizio, il procedimento potrebbe risultare un po' lento, ma tornerà utile nel prosieguo, perché tutti conosceranno già le regole.

Se un Giocatore si sente confuso, è il momento buono per rispiegarli le regole, magari leggendo ad alta voce la sezione pertinente (quella sul Combattimento a partire da pag. 7 o sulla relativa **Scheda del Combattimento**; Prove Drammatiche e Contrapposte a pag. 5 o sulla **Scheda delle Prove**).

Se un Personaggio riesce a liberarsi dalla mischia, magari sfruttando l'Abilità Schivare o sconfiggendo diversi avversari, emerge, esausto, presso alcune bancarelle sfasciate. I Giocatori più intraprendenti potrebbero voler sfruttare l'occasione per saccheggiare quelle bancarelle. Superando una **Prova Drammatica di Percepire**, trovano 1d10 penny d'ottone tra i rottami, il fango e le torte. Inoltre, per ogni LS ottenuto si trova uno scellino d'argento! Se il GM lo preferisce, può fare in modo che un Personaggio trovi un singolo oggetto descritto nell'**Allegato 7: A Far Compere!** o dal **Capitolo 11: Guida all'Acquisto** del Manuale Base. Il LS ottenuto determina il valore delle merci rubate.

All'inizio del Round 5, tutti i Personaggi ancora coinvolti nella mischia devono superare una **Prova Semplice d'Agilità** per rimanere in piedi, mentre un maiale (scagliato dalla donna forzata della Cavalcata) corre e scivola sul selciato viscido. Chi fallisce cade *Prono* e viene ricoperto da resti di torta, dal fango e dalla bava del maiale in fuga.



Mentre il maiale dà in escandescenze e i Personaggi cercano, piuttosto, di dare un senso a ciò che sta accadendo attorno, il GM descrive alcuni degli eventi nella Marktplatz.

- Un uomo estremamente alto dal lungo cappotto sta affrontando molteplici assalitori, che cadono uno alla volta, agguantandosi le parti basse. Quando un fendente gli lacera il cappotto, tre Halfling in costume da giullare si riversano fuori e iniziano a prendere a calci i loro assalitori oramai stesi.
- Un uomo ricoperto di elaborati tatuaggi a foggia di fiamma, soffia una vampata di fuoco contro diversi assalitori. Uno, in preda al fuoco, fugge via urlando. Il mangiafuoco sogghigna ma, improvvisamente, barcolla e crolla sul selciato con un quadrello conficcato in gola. Una **Prova Semplice di Percepire** permette di individuare chi è che maneggia tanto bene la balestra: un teppista umano dallo sguardo bieco e con un'iride lattea. Per ulteriori informazioni su questo individuo vedere **Parte 4 – Guai in Città** (pag. 21).
- Un Nano sui trampoli con indosso un costume rosso e giallo prende a calci un soldato di Altdorf con i suoi giganteschi gambali di legno.
- Un menestrello è seduto in cima a una grande bancarella (all'esterno dello scontro) e sta suonando una vivace melodia con il suo violino. Un Personaggio amante della musica riconoscerà il *Volo del Grifone Irato*, famosissima canzone militare.

Nel Round 6, i Personaggi rimasti in piedi devono effettuare una **Prova Difficile (-10) di Percepire**. Chi ha successo nota tre ruffiani armati di coltello che minacciano un'anziana in abiti civili, che sta tentando di proteggere una giovane dalle vesti elaborate. I furfanti le hanno strette in una posizione appartata, tra le bancarelle, dove possono agire senza essere notati. I ruffiani hanno le stesse caratteristiche dell'Orda, ma **AC 40** e il **Tratto Arma (Pugnale) +5**.

Tutti i Personaggi sfuggiti alla calca possono intervenire. Quelli ancora bloccati nella mischia possono tentare di districarsi effettuando una **Prova di Schivare** come Azione (la folla è ormai diminuita).

Chi affronta i ruffiani si sente indirizzare: *'Fatevi i fattacci vostri!'*
Chi vuole fermarli deve stenderne o ucciderne uno per spingere gli

altri alla fuga. In caso di successo, la donna è loro immensamente grata, promettendo che il loro eroismo *'non sarà dimenticato'*, prima di eclissarsi tra la folla assieme alla sua protetta. Se, invece, i Personaggi non intervengono, i ruffiani uccidono la donna e la ragazza nel Round 8, per poi svanire tra la folla. Questa scelta avrà delle ripercussioni nella **Parte 2: Legge e Ordine**.



Ho Combattuto la Legge...

Dopo un paio di altri Round, sufficienti a occuparsi dei ruffiani – solo se i PG hanno scelto di intervenire – una scarica di detonazioni assordanti rimbomberà per la Marktplatz. Tutti gli sguardi fissano una donna dai capelli rossi che impugna alta una pistola a ripetizione dalle canne fumanti. Il menestrello, sorpreso, smette di suonare di colpo. Il maiale scivola sui resti paludosi delle torte fino a investire, nell'ennesimo grugnito, la bancarella di un vasaio, scaraventando in tutte le direzioni vasi e cocci di terracotta. I soldati con le uniformi rosse e blu di Altdorf e i miliziani con quelle blu e oro di Ubersreik giungono da tutte le direzioni, mettendo una brusca fine alla sommossa. La piazza è ora circondata da una gran quantità di soldati e miliziani.

La voce della donna riecheggia attraverso tutta la piazza:

*'Siete **tutti** in arresto!'*

Fine della Parte 1.



DISSOLVENZA IN NERO...

Proprio come accade in un film, in cui il regista controlla ciò che si vede sullo schermo e fa sì che la storia sia sempre avvincente ed entusiasmante, è così che il GM deve mantenere il ritmo della partita, spostandosi rapidamente da una scena all'altra e tralasciando tutte le parti superflue nel mezzo.

Quando la sommossa nella Marktplatz finisce, non serve preoccuparsi di come i giocatori arrivino alla scena successiva, l'importante è procedere e portare avanti la narrazione. Se un Giocatore pensa che il suo Personaggio possa essere in grado di scappare o di dileguarsi non visto, non è il caso di contraddirlo, ma di chiedergli di giustificare il modo in cui il gruppo sia stato catturato, per poi procedere alla scena successiva. Tuttavia, non bisogna dilungarsi troppo nei singoli episodi, poiché rimane prioritario che il gioco si svolga rapidamente.

PARTE 2: LEGGE E ORDINE

La Parte 2 si apre con i Personaggi imprigionati sotto la Caserma della Milizia nella Cittadella (vedere **Ubersreik**, pag. 47). Hanno trascorso la notte in un'affollata cella con gli altri rivoltosi e sono tutti in attesa del processo. Tutte le armi sono state confiscate, con la promessa che verranno loro restituite in caso di proscioglimento.

Alcuni mimi dalla faccia incipriata circondano il gruppo gesticolando energicamente, ma rifiutandosi di parlare. Pagliacci dagli abiti sgargianti hanno passato ore a discutere delle qualità dei diversi tipi di cerone. Vi sono anche una deliziosa ragazza Halfling che fa di nome Gerlindelallen, con una lunga barba finta (*'Chiamatemi Geri. No, non sono una Nana, guardate le mie mani! Sono troppo piccole!'*) e un vecchio "mutante" che qualcuno chiama Henroth.

Non lo è per davvero! Si tratta solo di un figurante travestito da "mutante" per la rappresentazione. È tutto ricoperto da una scintillante vernice metallizzata color oro, che si sta ormai sfaldando, lasciando sul pavimento minuscole scie di polvere brillante. Il braccio destro era camuffato da un enorme "tentacolo" di feltro e cuoio. Henroth offre ai Personaggi più affabili un sorso da una fiaschetta di brandy nascosta nel suo "braccio speciale da mutante". *'Quegli imbecilli superstiziosi non vogliono nemmeno sfiorarlo.'* Tutti i presenti sono ricoperti di torta secca e scaglie di fango. L'odore fa venire fame e nausea allo stesso tempo.

Da ore, i prigionieri vengono portati via da soli o a coppie. Pare che la magistratura di Ubersreik stia rapidamente infliggendo multe a chiunque abbia partecipato alla rissa, prima di rilasciarlo. Nessuno sa chi abbia cominciato davvero. Gli artisti del circo affermano che, di certo, non sono stati loro, *'Porta cattivi affari, dico bene?!'*. Alcuni accusano i sostenitori degli Jungfreud, altri gli Altdorfer. Le guardie di certo non si sbottonano a riguardo; molte portano lividi e lanciano occhiate furiose. Quei Personaggi

che superano una **Prova Semplice di Pettegolezzi** o di **Percepire** notano che i miliziani sono tutti di Altdorf, anche se indossano le uniformi blu e oro di Ubersreik, e hanno dipinte in faccia espressioni di disapprovazione.

DAVANTI ALLA CORTE

Nella tarda mattinata, i Personaggi odono un Miliziano chiamare i loro nomi. Mentre escono dalla cella, vengono ammanettati e una grossa scorta di soldati li attende fuori dalla caserma. Se Salundra è presente, viene trattata con molta più cortesia rispetto agli altri e non viene ammanettata. Al passaggio di Gunnar, invece, i soldati stringono più saldamente le armi, scrutandolo da vicino.

Se Ferdinand è con il gruppo e ha lanciato magie durante la rissa, viene imbavagliato per impedirgli di lanciare altri incantesimi e un Prete Guerriero di Sigmar è in testa ai soldati. All'uscita dalla caserma, il prete si avvicina al mago ringhiandogli contro: *'Se provi solo a muovere un dito, ti sfondo il cranio!'*

Una nebbia bassa pervade le strade, attutendo leggermente il rumore dei passi, mentre il gruppo viene condotto dalla Cittadella al Ponte di Ubersreik. Quando passano vicino alla Marktplatz, i PG odono i mormorii della folla in lontananza. La scorta li guida verso un imponente edificio in pietra sul lato est della piazza: il Municipio (vedere **Ubersreik**, pag. 34).

La folla in attesa inizia allora a schernirli e si fa da parte con riluttanza, solo quanto costretta dai soldati. Si possono distinguere ogni sorta di grida e accuse: *'Sono loro quelli che hanno ucciso la mia mucca!'; 'Feccia degli Jungfreud!'; 'Dategli quel che si merita!'; 'Assassini!'; 'Vi sta bene, gli Altdorfer sono qui per aiutarci!'; 'Buona fortuna!'; 'Tornatevene a casa vostra!'; 'Tre a uno che quella maledetta sangue blu gode a uccidere!'; 'Mi ha trasformato in un serpente!'*



I Personaggi vengono condotti nell'antica corte dei nobili, dove i rappresentanti degli Jungfreud emanavano le leggi. I muri di pietra della corte portano i segni del recente conflitto: le macchie di sangue sono ancora visibili dove i sostenitori degli Jungfreud sono stati uccisi. Soldati con l'uniforme di Altdorf stanno allineati lungo le pareti e panchine di fortuna sono disposte per l'occasione, per gli spettatori, su di una balconata. Un giudice in abiti neri e rossi e con una pomposa parrucca bianca siede su una piattaforma rialzata, osservando la scena. Porta un piccolo paio di occhiali sul lungo naso a becco e si sporge in avanti per studiare il gruppo con palese interesse. È il giusto e onorevole Giudice Melierte, un uomo considerato duro ma, generalmente, corretto. Almeno per quanto riguarda un magistrato imperiale...

Voltatosi verso gli assistenti, il Giudice domanda: *'Sono questi gli accusati?'* Un impiegato legge i nomi dei Personaggi a uno a uno, fermandosi ogni volta in attesa di un cenno o di un segnale da parte di uno dei PG. Una volta accontentato, l'impiegato fa un cenno al giudice. *'Molto bene, si leggano i capi d'imputazione.'* L'uomo si schiarisce la voce e inizia: ***'Siete accusati di distruzione di proprietà privata, intralcio al commercio, incitamento alla rivolta, partecipazione ai disordini. E di omicidio.'***

Il Giudice fissa il gruppo e domanda: *'Come vi dichiarate?'* Prima che i Personaggi (verosimilmente interdetti) possano rispondere, una voce risuona nell'aula: *'Non dite una parola!'* Una donna vestita di nero con indosso una parrucca fa il suo ingresso in aula come una tempesta. Rivolge un sorriso ai Personaggi, quindi, quasi senza fiato, si rivolge al giudice. *'Scusate, Vostro Onore, ma ho bisogno di una breve pausa per consultare i miei clienti prima che dicano qualunque cosa di cui si potrebbero pentire.'* Il Giudice Melierte fissa la donna, poi i Personaggi, e chiede: *'Questi, Osanna? Davvero?'* Sbuffando e scuotendo la testa, Melierte batte il martelletto una volta: *'Facciamo una breve pausa. Hensil portami una torta, preferibilmente una che non sia stata coinvolta nella rissa al mercato.'*

ASSUMERE UN AVVOCATO

I Personaggi vengono rapidamente scortati in una stanza vicina. Un paio di guardie che stanno indugiando vengono messe alla porta dalla donna, che richiude con fermezza l'uscio dietro di loro, prima di rivolgersi al gruppo con un accattivante sorriso: *'Mi pare che siate nei guai, vero?'* Ovviamente, l'espressione è un eufemismo. La donna si presenta come la Giureconsulta Osanna Winandus, *'ma, chiamatemi solo Osanna, d'accordo?'*

I Personaggi possono eseguire una **Prova Media (+20) di Conoscenza (Impero)** o una **Facile (+40) di Conoscenza (Legge)**, per ricordare se mai abbiano sentito questo nome. Un successo indica che sanno trattarsi di una importante avvocato del Reikland, che di solito tratta casi per i mercanti più ricchi. È stata parzialmente addestrata dal Culto di Verena (come dimostrano i gufi ricamati sulle sue vesti, uno dei simboli più importanti della Dea della Giustizia, Legge e Conoscenza).

Di solito, i giureconsulti rappresentano solo clienti molto facoltosi, poiché sono gli unici avvocati autorizzati a rivolgersi alle più alte corti d'appello dell'Impero. Facendo leva su Osanna, il GM può spingere i Giocatori a interpretare i loro Personaggi.

La donna pone alcune domande e risponde volentieri ad altre, rivolgendosi in particolare ai Giocatori più schivi per coinvolgerli maggiormente nella partita.

A un certo punto si blocca, mentre sta leggendo una pergamena che ha preso a uno degli impiegati del tribunale. Scuotendo la testa, commenta: *'Ah, e così saremmo dei critici d'arte, niente di meno? Stanno cercando di darvi tutta la colpa. Qui si dice che avete dato il via alla rissa, attaccato i soldati, saccheggiato la città e... oh, miei cari, ucciso Fosten il Focoso. I bambini non vi perdoneranno mai per questo.'* Se i PG esclamano di non aver ucciso il mangiafuoco, Osanna dà loro una pacca sulle mani dicendo: *'Certo che no, cari.'* I Personaggi hanno senza dubbio alcune domande da farle. Se i Personaggi chiedono spiegazioni sul commento del Giudice, lei risponde dietro una risata di cuore: *'Ho una certa reputazione per le cause perse.'* Quelle che seguono sono le domande più probabili che possono venirle poste e le relative risposte.

Non ti abbiamo assunta (non possiamo permettercelo). Chi l'ha fatto?

La risposta di Osanna a questa domanda dipende dalle precedenti azioni dei Personaggi.

Se hanno salvato l'anziana e la ragazza dai ruffiani armati di coltello, Osanna dice: *'I Karstadt si preoccupano molto della loro famiglia e si ricordano degli amici. La madre della giovane Jocelin vi ringrazia con tutto il cuore... e vi offre i miei umili servigi.'* Vedere **Ubersreik**, pag. 44, per ulteriori informazioni sulla famiglia Karstadt.

Se i Personaggi non si sono mossi per salvare la ragazza (o non se ne erano accorti affatto), Osanna dice: *'Sono tempi difficili per Ubersreik e la giustizia è troppo spesso negata in questi momenti. Occasionalmente, mi viene chiesto di intervenire affinché i piatti della bilancia tornino in equilibrio. I vostri benefattori preferiscono restare anonimi, ma se riesco a tirarvi fuori da questo pasticcio le donazioni al Culto di Verena non saranno state invano.'*

Chi ci ha accusati?

'Tutti. E questo è, di per sé, molto sospetto. Vi basti sapere che uno dei testimoni in elenco è cieco. Siete stati incastrati, quindi dobbiamo stare molto attenti a come procedere. Avete nemici, o forse amici, in posti alquanto altolocati.'

Chi ci ha incastrato?

'Non ne ho la più pallida idea.' Anche se Osanna non sta davvero mentendo, non sta neppure ammettendo tutta la verità. I Personaggi sono potenzialmente molto pericolosi, o molto utili, per le persone giuste. Diversi gruppi di potere sanno che c'è fermento dietro le quinte di Ubersreik e hanno già cominciato a manipolare e usare i Personaggi. In particolare, un certo individuo è stato avvisato della loro presenza dalla sua spia di stanza al mercato, Heske Glazer (vedere pag. 8).

Sta al GM decidere chi sia questo misterioso manipolatore. **La Guida di Ubersreik** include alcune idee, ma le scelte più ovvie sono: il Duca Brynich Aschaffenberg (pag. 56), Hellin Karstadt-Stampf (pag. 44), Lady Kisaiya von Bruner (pag. 43), Lady Emmanuelle Nacht o il Generale von Dabernick (pag. 10), qualunque membro del Consiglio Cittadino (pag. 11), oppure Andreas von Bruner (pag. 61).

Chiunque sia, è probabile che Osanna sappia da dove provengono i soldi per i suoi servigi, anche se non espone queste informazioni di sua spontanea volontà.

Che cosa ci consigliate?

‘Se vi dichiarate non colpevoli avete poche speranze di essere prosciolti, poiché siete stati coinvolti nella sommossa. Invece, dichiarerete “nolo contendere”, non ammettendo la vostra colpevolezza, ma neppure rivendicando la totale innocenza, pur se negheremo in modo assoluto l’omicidio di Fosten.’ Osanna sogghigna: ‘Di solito, in questi casi, la pena minima è una pesante multa e i lavori forzati sui Monti Grigi, ma ho qualche influenza sulla corte, e so che è stato richiesto di rafforzare la Milizia in questi tempi difficili, perché manca di personale...’

Se i Personaggi esprimono stupore a questa notizia, per esempio chiedendo perché mai la Milizia dovrebbe accettare dei ‘criminali’, Osanna ride di cuore: *‘Avete visto la nostra attuale Milizia? È composta soprattutto dai peggiori soldati dell’Esercito di Altdorf, aiutati da idioti e pazzi. Vi trovereste bene, viste le vostre inclinazioni militari, e potreste riuscire a lasciare rapidamente il segno. Inoltre, avere più miliziani a cui importi di Ubersreik e della popolazione, aiuterebbe a calmare le acque.’*



OSANNA WINANDUS

Osanna, un’abile giureconsultra di trent’anni, ha capelli biondi e occhi grigi. Indossa una lussuosa toga da avvocato, tappezzata di gufi elegantemente ricamati a filo d’oro. È brillante, intelligente e molto abile nella sua professione.

È una devota seguace di Verena e crede fermamente che le leggi giuste siano le leggi migliori. Occasionalmente, ha bisogno di persone qualificate per indagare su certi fatti o per aiutarla a garantire una “giustizia” che molti tribunali imperiali non approverebbero.

Se un Personaggio supera una **Prova Semplice di Conoscenza (Legge)** capisce che c’è qualcosa di molto strano. La maggior parte dei tribunali imperiali respinge le richieste di “nolo contendere”. Superare una **Prova Media (+20) d’Intuire** suggerisce che l’avvocato pare essere onesta (be’, perlomeno quanto può esserlo un azzecceggarbugli).

Osanna dice che i Personaggi non devono obbligatoriamente seguire i suoi consigli e che possono *‘provare a rimettersi alla clemenza della corte’*, se lo desiderano. Poi aggiunge: *‘Se sarete dichiarati colpevoli della morte di Fosten il Focoso, sarete giustiziati. Se anche riusciste a evitare quell’accusa – non che alla corte importi di starvi a sentire o di darvi la possibilità di spiegare – e veniste giudicati colpevoli delle altre imputazioni, come minimo, vi aspetteranno diversi anni di lavori forzati nella cava del penitenziario di Ubersreik ai piedi dei Monti Grigi. Non è un bel posto. I prigionieri finiscono spesso per essere uccisi durante le incursioni dei Pelleverde, prima che finiscano di scontare la pena.’*

Se i Personaggi accettano l’esperto parere di Osanna, chiede loro che sia lei a parlare, a meno che il giudice non ponga al Gruppo domande dirette.

Se Salundra fa parte del gruppo, Osanna le dice che, in quanto nobile, è autorizzata a rivolgersi alla corte se lo desidera, ma che i comuni diritti dell’aristocrazia sono, in un certo modo, incerti, visto che la città non ha un governatore ufficiale. Per questo, le raccomanda caldamente di chiedere clemenza e offrire i propri servigi in quanto soldato addestrato dell’Impero. In effetti, se Salundra accetta questa via può quasi certamente evitare una sentenza più dura e dare man forte ai suoi compagni.

I Personaggi possono nutrire il sospetto di essere stati incastrati e Osanna risponde che la cosa è quasi certa. Qualcuno ha un chiaro interesse ad arruolare il gruppo nella Milizia. Se è probabile che il Gruppo voglia tentare qualcosa di inconsulto per evitare questo destino, Osanna gli fa notare che la violenza è un’idea parecchio sconsiderata quando si è in inferiorità numerica, incatenati e privi di armi.

Una volta che tutte le domande dei Personaggi hanno avuto risposta e il gruppo è pronto a presentarsi a giudizio, Osanna lascia brevemente l’anticamera per avvisare la corte che sono pronti a procedere. A questo punto si fa ritorno in aula.

Se il gruppo lascia, come consigliato, che sia l’avvocato Winandus a parlare, Osanna dichiara che i PG non contestano direttamente le accuse, ma fa notare che non hanno di certo iniziato loro lo scontro. Quindi afferma che il gruppo ha agito solo per legittima difesa e, senza dubbio, non ha ucciso Fosten il Focoso. Per rinforzare la sua tesi, sottolinea che nessuno tra gli accusati possedeva una balestra, l’arma con cui è stato ucciso il mangiafuoco (ovviamente, se uno dei Personaggi possiede una balestra, non solleva la questione!).

Se Salundra intende parlare, l’avvocato le indica di portarsi avanti con un cenno e un sorriso. La nobile soldatessa può eseguire una **Prova Media (+20) d’Affascinare** per presentarsi al meglio.

Un successo indica che il Giudice Melierte ne rimane impressionato, il che potrebbe nuovamente aiutare Salundra in futuro, se dovesse finire di nuovo nei guai. In caso di fallimento, il magistrato la considera alla stregua di una persona di scarsa rilevanza e ignora tutti i suoi appelli.

Dopo che Salundra ha parlato (se decide di farlo), il Giudice pone a ogni Personaggio una domanda a cui si aspetta di ricevere risposta, fornendo così un'altra opportunità ai Giocatori di interpretare i loro Personaggi.

Salundra: *'Dunque, Lady von Drakenburg, che cosa dirà il vostro lord padre quando scoprirà quale uso fa sua figlia del proprio tempo?'*

Gunnar: *'Dove, di preciso, il giuramento degli Sventratori prevedrebbe la distruzione della Marktplatz?'*

Molrella: *'Com'è possibile che una persona innocua come voi, mia cara, vi sia rimasta coinvolta? Mi sembra difficile credere che sia stata una vostra scelta!'*

Ferdinand: *'Siete a conoscenza delle sanzioni per l'uso improprio della magia? Mi è stato fatto notare quant'è difficile lanciare incantesimi senza lingua. Come spiegherete al vostro maestro tali eventi?'*

Amris: *'Non ho molta familiarità con voi Elfi, Mastro Bracecaduta. La vostra specie ha l'abitudine di causare sommosse quando un'opera teatrale va storta?'*

Else: *'Intrattenete strane compagnie, Fräulein Sigloben. Conosco un po' la vostra famiglia. Che cosa direbbe vostra madre?'*

PRESCELTI DI GRIMNIR

Gli Sventratori giurano di cercare la morte in battaglia contro i nemici più degni per il loro popolo. Lo scopo è riconquistare il proprio onore, ma ciò non può essere compiuto se, intanto, si infrangono altri giuramenti. Per esempio, i famosi Re Sventratori di Karak Kadrin hanno portato per cinque generazioni il terribile fardello dei giuramenti da Re e Sventratore in conflitto tra loro. Il Giudice Melierte chiede a qualunque Sventratore la promessa che i suoi giuramenti non entrino in conflitto con i doveri di membro della Milizia.

Se qualcuno dei Personaggi ha agito in modo particolarmente degno di nota durante la sommossa, il Giudice potrebbe fare riferimento a tali eventi nell'interrogatorio. Inoltre, se hanno ucciso i ruffiani, aggiunge a corredo quanto segue:

'Dichiarate di non aver ucciso Fosten, ma ho visto un rapporto secondo cui avete ucciso altre persone. Com'è accaduto?'

Quando il Giudice Melierte ha esaurito le domande, fa cenno all'avvocato, sporgendosi in avanti, e conferisce con lei in tutta calma. Alla fine, si rivolge all'intera corte:

'Mi sembra abbastanza improbabile che gli imputati abbiano assalito da soli l'intera Marktplatz. Tuttavia, è degno di nota che non abbiano fatto sprecare tempo alla Corte con inutili proteste d'innocenza. Pertanto, siamo inclini a essere con loro misericordiosi.'

Se Salundra ha offerto volontariamente i propri servizi, il magistrato incorpora la sua proposta nella sentenza: *'Dopo un'attenta revisione delle prove e delle circostanze relative al caso in oggetto, è mia opinione che coloro che hanno contribuito a causare disordini nella nostra splendida città debbano anche contribuire a sedarli. Vi condanno tutti a servire nella Milizia per ripagare il vostro debito nei confronti di Ubersreik. Il servizio avrà inizio da domani e per un periodo non superiore ai tre anni. Il mancato adempimento dei vostri nuovi doveri sarà considerato alto tradimento nei confronti dell'Impero, un'accusa **punibile con la morte**. La Corte ha deciso, nel nome di Verena. Il caso è chiuso. Hensil, portami un bicchiere di Bordeaux.'*

Osanna ammicca ai Personaggi e fa un leggero inchino. Se qualcuno rimane scioccato dalla sentenza, lei fa notare in tutta tranquillità che: *'Tre anni di libertà vigilata sono enormemente preferibili a un cappio. Inoltre, datemi il tempo e potrei essere in grado di fare ricorso in un secondo momento. Personalmente sono felice di questo risultato. In fondo, è proprio quel che si auspicava il misterioso datore di lavoro di Osanna.'*

Ed è così che si conclude la Parte 2.



PARTE 3: IMPARARE IL MESTIERE

La parte 3 si apre con Osanna che augura al Gruppo buona fortuna per i loro nuovi “doveri”. I Personaggi si trovano nei pressi della Caserma della Milizia nella Cittadella, dove sono stati scortati dai soldati una volta concluso il processo. Prima di andarsene, Osanna fa una pausa e fissa il gruppo: *‘Mi rendo conto che vi sentite puniti ingiustamente, ma la mia Signora opera in modi misteriosi. È probabile che siate esattamente dove dovreste essere. Ciò che ricaverete da questa... esperienza, dipende da voi.’* Dice che, se ne avessero ancora bisogno, il suo ufficio si trova all'estremità est del Quartiere dei Mercanti ‘a due passi dai ricconi di Morgenzeit’.

SERVITE NELLA MILIZIA, ORA!

Svariati miliziani prendono in consegna i Personaggi per condurli in caserma. Mentre avviene lo scambio, gli alabardieri di Altdorf li riconoscono e iniziano a deriderli: *‘Ti piace il tuo nuovo incarico, Constance?’ ‘Hai un bell'aspetto con i colori di Ubersreik, Wilhelm.’* e così via. I miliziani, chiaramente arrabbiati, non possono trattenersi dal rispondere: *‘Non hai niente di meglio da fare? Come farti ammazzare dai Pelleverde, per esempio?’*

Con brutte maniere conducono i Personaggi nell'edificio, osservandoli con espressioni incerte prima di lasciarli (ancora in manette) di fronte a una porta, su cui si può leggere (se si sa farlo) ‘Capitano’. Dall'interno, una voce sibillina ordina: *‘Avanti!’* La **Capitana Andrea Pfeffer** è in attesa dei Personaggi nel suo ampio ufficio. Non è seduta dietro la scrivania, ma vi è appoggiata con il fondoschiena, mentre fronteggia il gruppo. I Personaggi la riconoscono: è la donna che li ha arrestati il giorno prima. Tutti possono eseguire una **Prova Drammatica di Conoscenza (Impero)** per capire se hanno mai sentito parlare prima di lei. Un successo indica che sanno che è appena stata nominata Capitano della Milizia dopo la caduta degli Jungfreud. Livelli di Successo più alti permettono di sapere che discende da una lunga stirpe di soldati del Middenland, pur essendo nell'Esercito di Altdorf.

La capitana Pfeffer si presenta e intima al gruppo di fare altrettanto. Mentre ciascuno dei Personaggi risponde, l'ufficiale li libera dalle loro manette fissandoli negli occhi. Se Salundra è presente, è piuttosto rispettosa, pur non eccessivamente, dato che anche lei è una nobile, anche se non ne fa menzione. Al termine delle presentazioni, la Capitana scuote la testa un po' perplessa. Il GM legge o parafrasa quanto segue:

‘Viviamo in tempi strani. Chiedo dei Miliziani e mi mandano... voi. Potreste aver notato che il morale delle mie truppe è basso. Ma non c'è da sorprendersi, sono la peggiore feccia che abbia mai indossato l'uniforme di Altdorf e, visto che si credono troppo bravi per questo incarico, sono sempre contrariati.’ Pfeffer fa una pausa mentre qualcuno bussa alla porta e lei lo invita a entrare. *‘Ah, proprio in tempo. Questo è il Sergente Rudi Klumpenklug. Sarà il vostro superiore finché resterete nella Milizia. I suoi rapporti saranno ciò che vi eviterà di essere giustiziati per negligenza, per cui vi suggerisco di rimanere nelle sue grazie. Non sono stupida. Non trattatemi come tale e andremo meravigliosamente d'accordo. Fate come il Sergente vi ordina e vi diffido dal mettere in imbarazzo la Milizia. Ubersreik è piena di guai ultimamente. Che Ulric vegli su di voi... e anche Sigmar e pure Verena. Siete congedati.’*



ANDREA PFEFFER - CAPITANA DELLA MILIZIA

La capitana Pfeffer ha una folta capigliatura rosso acceso e occhi blu scuro, gelidi come l'acciaio. Ha circa venticinque anni: è molto giovane per un comando così difficile, ma chi conosce la sua famiglia non ne è sorpreso; i Pfeffer hanno combattuto in prima linea negli eserciti dell'Impero per secoli. La Capitana è schietta e ha il tetro umorismo del militare. Non le piacciono le scuse, ma si rende conto che alcune situazioni richiedano una certa “sottigliezza tattica”; così, lascia correre di fronte ai buoni risultati. Chiunque porti discredito alla Milizia, la renderà esageratamente irritata.



INTERPRETARE TUTTI I PNG

È compito del GM quello di interpretare tutti i PNG, che si tratti di un capitano idealista della Milizia, un Giudice anziano o di un infido mostro come Klumpenklug. Rendere ogni Personaggio unico e interessante è una sfida divertente. Alcuni GM utilizzano diversi accenti o toni di voce, prendendo ispirazione da film o televisione, emulando le intonazioni di personaggi appropriati. Altri adottano manierismi diversi, come mordersi le labbra o corrugare costantemente la fronte, a seconda della caratterizzazione del Personaggio. In alternativa è possibile utilizzare oggetti di scena per Personaggi diversi, come occhiali, cappelli o ciò che il GM ha a portata di mano. Non esiste un modo giusto di interpretare al meglio i PNG. Occorre fare qualche esperimento per trovare il più adatto a sé, così che i Giocatori capiscano quando hanno a che fare con individui molto diversi per motivazioni, speranze e aspirazioni. Più i PNG saranno tagliati sulla propria misura, più l'esposizione del gioco sarà coinvolgente e memorabile.

Il Sergente Rudi Klumpenklug si presenta fin da subito al gruppo: *'Chiamatemi Rudi. Sergente soltanto quando c'è qualcun altro, capito? Rivorreste il vostro equipaggiamento, immagino.'* detto questo, fa ritorno con tutti gli averi del gruppo. *'Vi ordineremo qualche uniforme, perlomeno; almeno una fascia da mettere al braccio, se volete tenere addosso le vostre cose.'* Di seguito, guida i Personaggi attraverso la caserma, mostrando loro dove riporre gli averi e dove dormire se vorranno fermarsi lì. *'Dimenticavo. Meglio non parlare troppo qui. Ci sono orecchie che non mi piacciono dappertutto. Uhm? Vediamoci stasera, poco prima del tramonto, sul retro del Corvo Rauco. Faremo due chiacchiere e sistemeremo le vostre consegne.'* I Personaggi hanno alcune ore di libertà per occuparsi delle proprie faccende, per spiegare agli amici la loro nuova situazione o per acquistare l'equipaggiamento di cui pensano d'aver bisogno. Chi desidera informazioni su Klumpenklug, può eseguire un **Prova Ardua (-20) di Pettegolezzi**. Il Sergente ha fatto di tutto per assicurarsi che solo pochi sappiano del suo passato. Un successo indica che il Personaggio ha sentito dire che Rudi lavora per la Milizia da diversi decenni, ma ben poco altro.

Il Corvo Rauco è una piccola taverna abbastanza lontana dal Teufel, e sembra un po' più rispettabile rispetto ai locali lungo i Moli. Diversi separé garantiscono l'assoluta riservatezza. L'aria è piena di volute di fumo e il bar è (a malapena) illuminato dalla fioca luce di alcune lampade a muro e dalle poche candele che smoccolano su alcuni tavoli. Klumpenklug fa cenno al gruppo di sedersi in un'alcova parzialmente nascosta da una tenda e poi ordina un giro alla barista che conosce per nome (Ethelind). Per interpretare Klumpenklug, occorre fare del proprio meglio per sembrare accattivante. L'obiettivo è che la maggioranza del gruppo si trovi a proprio agio con il nuovo Sergente, il che renderà ancora più difficile accettare i suoi comportamenti futuri. Durante la conversazione, Klumpenklug riporta alcune delle seguenti informazioni:

'Vedete, ci sono due Ubersreik. C'è quella di giorno e c'è quella di notte. Gli Jungfreud hanno fatto del loro meglio per rendere tranquille le notti, ma ora non ci sono più. E si è scatenata ogni sorta di cose. La gente fugge e fa la sua scomparsa in chissà quali altri luoghi, o "giù per il Teufel", come ci piace dire; il che significa che hanno già smesso di respirare, tutto chiaro? Il nostro compito è quello di prenderci cura della parte marcia di Ubersreik. Non andremo a pattugliare la Collina. Oh, no: Morgenseite non è per gente come noi. No, per noi ci sono i Moli e la feccia. Ogni volta che sarete nella Cittadella, tenete gli occhi ben aperti. Fate attenzione ai grandi gruppi di Altdorfer. Sono un problema. La maggior parte dei miei amici della Milizia è morta... oppure tanti sono lontani, con il resto dei lealisti. A parte me e il Capitano, e

qualche altro tizio fidato, siete da soli. Verrò a pattugliare con voi per un po', mostrandovi i vostri doveri e via dicendo.'

Dopo una piacevole serata, Klumpenklug dice al gruppo di andare a riposare. Si incontreranno il giorno seguente, a metà mattina, vicino all'Ufficio della Dogana (**Ubersreik**, pag. 26). *'Un tempo sareste stati di ronda solo o di giorno o di notte. Ora non più. Tre di giorno, poi tre di notte.'*



RUDI KLUMPENKLUG – SERGENTE DELLA MILIZIA

Klumpenklug è un massiccio veterano di quasi sessant'anni, brizzolato e con una gran barba grigia e trasandata, da cui spesso emerge un grande sorriso di denti giallastri. È un maestro nel dissimulare, inducendo gli altri a considerarlo innocuo e, pure, tirchio, quando, in realtà, è un astuto bastardo con zero moralità.

Per molti anni, è stato un convinto sostenitore degli Jungfreud, svolgendo per loro incarichi sporchi pur curando i propri interessi, facendo sempre attenzione a non far trapelare nulla.

Quando si è accorto che il vento della politica stava cambiando, è stato uno dei primi a denunciare gli Jungfreud, definendoli imbrogliatori e cialtroni. Ha aiutato gli Altdorfer a scovare i lealisti, cosa in cui è davvero abile. Non c'è da stupirsi, dato che conosceva personalmente la maggior parte di loro.



PERCORSI A BIVI

Finora *Giro di Ronda* si è sviluppata in maniera lineare: ogni scena conduceva a quella successiva. Le prossime scene e quelle della Parte 4: *Guai in Città* (pag. 21) possono essere giocate, in pratica, in qualsiasi ordine. Ad esempio, un GM potrebbe narrare *Piccoli Crimini e Sanzioni Dubbie* e *Fuoco!* e, dopo di che, portare i PG a incontrare Eugen Pechvogel all'inizio di *Senza Traccia*, prima di concludere con *Conflitto di Colori*. Oltre a *Ricompense!* (pag. 20), che dovrebbe essere giocata solo qualche tempo dopo le prime vicende, è possibile montare le scene in qualsiasi ordine, aggiungendone altre se necessario, magari attingendo dai dieci scenari in fondo a questo libro.

DI PATTUGLIA

Il giorno seguente, Klumpenklug guida i Personaggi nel Teubücke, il distretto fluviale più noto con il nome di "Moli". Indica loro numerosi vicoli in cui i criminali si aggirano di notte e diversi punti dove sono state orribilmente trucidate alcune persone. Il GM descrive alcuni dei Moli (**Übersreik**, pag. 25), sottolineandone l'odore penetrante di pesce e di fiume.

Le baraccopoli nella parte nordoccidentale di Übersreik, vicino a Roccia Nera, sono sovraffollate e ospitano molti poveri. Klumpenklug avverte i Personaggi di essere sempre cauti quando sono di pattuglia da quelle parti, poiché il loro equipaggiamento vale più di quanto vede in un anno la maggior parte di quella gente.

Ogni scena serve a mostrare come funziona la Milizia a Übersreik, e quanto Klumpenklug sia irrimediabilmente corrotto. La Capitana sta commettendo un tremendo errore a fidarsi di lui – che è stato tanto svelto nel denunciare gli Jungfreud –, ma le ricorda uno zio molto amato e ha bisogno di aiuti di una certa esperienza.

Tra le diverse scene, il GM può descrivere i momenti di vita quotidiana e il lavoro, generalmente ripetitivo e noioso, del pattugliamento di Übersreik il giorno e la notte. Chi possiede una copia del **Manuale Base** può anche inserire alcune attività **Tra le Avventure** (pag. 192) per simulare il passare del tempo.

PICCOLI CRIMINI & DUBBIE AMMENDE

Mentre attraversano un piccolo mercato giù ai Moli, durante una giornata di pattuglia, i PG potranno tentare una **Prova Semplice di Percepire**. Chi la supera nota un borseggiatore all'opera e può agire prima che questi scivoli via tra la folla. Dopo un breve inseguimento, il ladro viene facilmente catturato dal Personaggio che ottiene il LS più alto in una **Prova Drammatica d'Atletica**. Il Sergente

Klumpenklug si complimenta con lui: *'Ben Fatto'* e s'intasca la metà del bottino del ladro, prima di restituire il maltolto alla proprietaria. *'È l'ammenda per aver lasciato la sua borsa incustodita.'* Se i Personaggi commentano negativamente o, peggio, sfidano Klumpenklug, lui li rimbecca: *'Non se ne sarebbe neppure accorta, se non l'avessimo catturato, chiaro?'* Poi allunga uno scellino a ogni Personaggio, prelevandolo dalla borsa mentre fa loro l'occhiolino...

AL FUOCO!

Mentre i Personaggi sono di pattuglia sulle banchine in tarda serata, si sente odore di fumo. Girato l'angolo, scoprono una macelleria e un caseggiato in fiamme. Delle persone sono intrappolate all'interno e i Personaggi possono sentirle urlare aiuto. Molta gente è in strada a guardare e si muove incerta sul da farsi. Klumpenklug esamina l'edificio in fiamme per un momento, poi alza le spalle e si allontana, richiamando a sé i Personaggi: *'Mica ci occupiamo d'incendi, noi.'*

Se i Personaggi decidono d'intervenire lo stesso, Klumpenklug non li ferma, ma neppure li segue. Acquista un boccale di birra e se lo beve con calma mentre osserva a distanza. I Personaggi possono eseguire qualsiasi Prova che, a loro parere, può essere d'aiuto. Per esempio, una **Prova Semplice di Comandare** o di **Intimidire** per spingere la folla a formare una catena di secchi d'acqua, dal Teufel, per spegnere l'incendio.

Altri potrebbero voler entrare negli edifici per salvare uomini, donne e bambini intrappolati. Il gesto richiede una **Prova Semplice di Freddezza** per gettarsi tra le fiamme. Ci vogliono 3 round per sgomberare quasi del tutto le persone in pericolo.

Chiunque si trovi all'interno deve superare una **Prova Semplice d'Atletica** ogni round o subire la Condizione **In Fiamme** (vedere la **Scheda delle Condizioni**). Se i Personaggi riescono a organizzare una catena di secchi prima di catapultarsi all'interno dei caseggiati, la **Difficoltà** della **Prova d'Atletica** viene ridotta a **Media (+20)**.



Narbe Ditwin

Se i Personaggi riescono a salvare tutte le persone intrappolate, rischiando eroicamente la vita, ottengono un bonus di +10 alle prossime Prove di Socialità quando, per il resto della ferma nella Milizia, interagiscono in modo non ostile con i poveri di Ubersreik. Per esempio, ricevono il bonus quando usano **Affascinare**, ma non per **Intimidire**. Narbe Ditwin, una delle persone che hanno salvato, è un uomo esile con una particolare cicatrice che gli attraversa l'occhio destro. Ha il braccio sinistro gravemente ustionato, ma si dà subito da fare al meglio delle sue possibilità. Se Narbe viene salvato, appare di nuovo nella **Parte 5: Il Prigioniero & la Guardia** (pag. 25).



Investigare

I Personaggi che desiderano indagare sulla causa dell'incendio possono effettuare una **Prova Drammatica di Pettegolezzi**. Con un successo, scopriranno che alcuni abitanti del posto hanno sentito urla e rumori di lotta prima che il fuoco divampasse. Con 2 o più Livelli di Successo, incapperanno nei testimoni che hanno visto degli uomini con maschere e mantelli appiccare il fuoco di proposito per poi fuggire, dopo una breve colluttazione. A questo punto la pista diventa fredda fino alla Parte 5.

COLORI IN CONFLITTO

I Personaggi vengono chiamati per una grossa rissa al Martello Storto (**Ubersreik**, pag. 25). Gert Hunder, il barista, sta avendo difficoltà a riportare la calma. Dopo una prima occhiata, i Personaggi individuano un gruppo di Miliziani di Ubersreik, vari clienti e una piccola squadra di soldati vestiti nel rosso e blu di Altdorf che si battono a mani nude. Klumpenklug, inizialmente impedisce a tutti d'intervenire: *‘È molto più facile trovare i colpevoli quando la rissa è finita, arrestando quelli rimasti a terra per disturbo della quiete.’* Se i Personaggi insistono non li ferma dal buttarsi nella mischia, limitandosi a osservare mentre sorseggia un'altra birra. Se un Personaggio ordina di smetterla, i clienti comuni desistono immediatamente. I soldati di Altdorf combattono fino a quando non hanno perso 4 o più Ferite, oppure quando tre di loro sono stati messi al tappeto.

I soldati sono in un numero uguale ai Personaggi + 3 e hanno le statistiche dell'**Orda di Rivoltosi** (pag. 9), ma **AC45**. Molti sono, in realtà, membri del Circolo della Carne Inviolata e, a seconda di come vanno le cose, potrebbero considerare i Personaggi come potenziali, futuri adepti (**Ubersreik**, pag. 62). I PG possono anche tentare di **Affascinare** o **Intimidire**. Se portano lo scontro a una rapida conclusione, senza danneggiare ulteriormente il locale, si guadagnano il favore delle Croci (**Ubersreik**, pag. 25), le quali potrebbero essere d'aiuto durante gli eventi di **Siglare un Patto** a pag. 23.

SPREMITURA DI MERCANTE

Il Gruppo si imbatte in una banda di teppisti che sta tentando di rapinare un mercante nei pressi delle banchine. I malviventi sembrano colti di sorpresa e nel mercante si riaccende la speranza, mentre Klumpenklug si avvicina lestamente con i Personaggi al seguito. *‘Che cos'è tutto questo trambusto?’* Il mercante invoca aiuto intanto che il Sergente ascolta con la sua proverbiale impassibilità. Si rivolge allora al capo della banda.

Questi si guarda attorno come se nulla fosse e, infine, commenta: *‘Deve la tassa sui moli.’* Klumpenklug annuisce e si rivolge al commerciante: *‘È meglio per tutti se paghi quello che devi, amico.’* Il sergente lancia un'ultima occhiata al capo della banda e poi commenta ad alta voce: *‘Questo è un buon consiglio per tutti, eh?’* Poi sorride, si volta e si allontana facendo cenno al Gruppo di seguirlo. Mentre si allontanano, i Personaggi possono avvertire il tumulto del pestaggio. Klumpenklug impedisce a tutti di interferire e mentre si continua con la ronda spiega: *‘Volete aiutarlo, eh? Lasciate perdere. Avere a che fare con la Gilda degli Scaricatori è un buon modo per suicidarsi, ve lo dico io. Non lo uccideranno. Tutto si risolverà e la Milizia riceverà il dovuto per aver permesso loro di “sistemare gli affari” senza problemi.’*

I Personaggi che indagano (con prudenza) scopriranno che la Capitana Pfeffer non sa nulla delle bustarelle pagate dalla corporazione; se lo venisse a sapere ne sarebbe furiosa. Tuttavia, sarebbe difficile dimostrarlo e Klumpenklug è molto astuto. Chiunque la informi, attira su di sé le ire del Sergente, che continuerà a mostrarsi gentile, ma cerca di “rimuovere” l'informante al più presto. I Personaggi che, invece, desiderano entrare nel giro, hanno la sua approvazione e inizieranno a intascare ogni settimana un piccolo gruzzolo di 3 scellini extra.

RICOMPENSE!

Questa scena è l'epilogo di tutte le altre che compongono la Parte 3 e, pertanto, va giocata dopo aver svolto alcune di esse e, magari, anche dopo uno dei casi della Parte 4. I Personaggi vengono convocati per un'assemblea straordinaria con la Capitana Pfeffer e il Sergente Klumpenklug, oltre a un gran numero di altri miliziani. La Capitana Pfeffer premia pubblicamente il Sergente Klumpenklug con una medaglia e una borsa di scellini d'argento per le sue *‘azioni rapide e audaci in difesa di Ubersreik’*. Queste “azioni” sono, in realtà, i momenti salienti degli interventi compiuti dai Personaggi fino a questo momento. Per esempio: Klumpenklug si prende tutto il merito di aver organizzato la catena di secchi d'acqua per spegnere l'incendio e per essersi gettato tra le fiamme pur di salvare le persone intrappolate in *Al Fuoco!*; oppure è proprio lui ad aver posto fine all'enorme rissa nel bar tra i soldati di Altdorf, che avrebbe potuto trasformarsi in una sommossa in *Colori in Conflitto*; o ancora, è Klumpenklug ad aver scoperto il Terrore del Teufel, in *Senza Traccia* nella Parte 4. È chiaramente un eroe senza macchia. Il Sergente accetta la ricompensa, aggiungendo: *‘Tutto questo è stato un po' più complicato, giacché ho dovuto sovrintendere alle nuove reclute. Ma non mi fermo mai di fronte a un'ingiustizia a Ubersreik.’* Non pago, continua su questo tono, sogghignando e sollevando trionfante la borsa, aggiungendo qualsiasi ulteriore commento che, a discrezione del GM, possa far sorgere nei Giocatori la voglia di ucciderlo.

PARTE 4: GUAI IN CITTÀ

Con il passare delle ottimane in servizio, il gruppo si rende ben presto conto che alla maggior parte dei commilitoni non potrebbe importarne di meno di proteggere la popolazione di Ubersreik. Molti sono risentiti di quella che considerano una retrocessione dal grado, da soldato di Altdorf a membro della Milizia di Ubersreik. È chiaro che Klumpenklug considera il suo lavoro solo allo scopo di mantenere lo status quo, non certo per far rispettare la legge. Inoltre, incoraggia apertamente i Personaggi a “trarre profitto” – com’essi considerino più adeguato – dal loro nuovo ruolo. A un certo punto li lascia andare in pattuglia senza di lui, ma si aspetta sempre di ricevere presso il Corvo Rauco un rapporto completo, che sia al mattino (dopo la ronda notturna) oppure alla sera (dopo una giornata di pattuglia). Per non parlare della parte che gli spetta delle “multe” che, secondo lui, il gruppo dovrebbe raccogliere.

I Personaggi che fanno orecchie da mercante ai suoi suggerimenti saranno trascinati di fronte alla Capitana Pfeffer ai quali, senza mezzi termini, verrà detto quanto poco o nulla si impegnano, e verrà ricordato loro che un'accusa di ‘negligenza’ sarebbe una sentenza certa di morte. Klumpenklug sarà sempre presente a qualsiasi colloquio con la Capitana, poiché vuole evitare che venga informata delle condotte del gruppo da altre fonti, così da tenere tutto sotto controllo.

Nonostante la realtà dei fatti, molti considerano i Personaggi come i veri rappresentanti della legge e, in un modo o nell'altro, fanno pervenire loro svariate richieste d'aiuto. Due tra i seguenti casi solleticano, volente o nolente, l'attenzione del gruppo; il terzo, invece, lo vede coinvolto per questioni ben più personali...

SENZA TRACCIA

Mentre sono di pattuglia ai Moli, un giovane poverissimo vestito di abiti laceri avvicina i Personaggi. Si presenta come Eugen Pechvogel e racconta che il padre è scomparso, giurando che egli non avrebbe mai lasciato la famiglia. Una **Prova Media (+20) d'Intuire** dimostra che il ragazzo è a grandi linee sincero. Eugen racconta che una notte, il padre, Reikert Pechvogel, lasciò la loro piccola baracca per dispensare il “concime notturno” e non vi fece più ritorno. Eugen vive a Dunkelfeucht, una baraccopoli (**Ubersreik**, pag. 30) sorta all'ombra del ponte. Se i Personaggi lo stanno a sentire e indagano, la madre, Maglyn, è molto sorpresa che qualcuno della Milizia si interessi dell'accaduto. Ripete, in lacrime, la storia, sostenendo che il marito è un uomo fedele.

I Personaggi che vogliono raccogliere più informazioni possono eseguire una **Prova Drammatica di Pettegolezzi** tra le persone del posto. Con un fallimento viene loro suggerito che il padre di Eugen si è, probabilmente, lasciato coinvolgere in qualcosa di losco e rischioso e ne ha pagato il prezzo. Un successo, invece, porta alla luce un fatto davvero sorprendente: Reikert Pechvogel è soltanto una delle persone scomparse lungo i Moli; ormai il numero ha oltrepassato la dozzina. Con +2 LS o più si scopre che tra i dispersi non ci sono solo mendicanti, ma anche gente rispettabile, portuali, mercanti e, persino, due membri della vecchia Milizia! A causa della confusione generale provocata dalla cacciata degli Jungfreud, le sparizioni sono passate inosservate...

o forse la gente si è convinta che siano stati uccisi come lealisti. Se il gruppo chiede a Klumpenklug, questi risponde che a lui non importa minimamente, visto che di poveri ne scompaiono in continuazione. Tuttavia, se gli comunicano degli altri scomparsi, egli rimane sorpreso e, poi, consiglia di lasciar perdere, visto che probabilmente saranno stati uccisi durante la cacciata del vecchio Duca. Una **Prova Semplice d'Intuire** indica che il Sergente sa più di quello che sta dicendo. La verità è che alcune delle persone “scomparse” sono tra coloro che lui stesso ha denunciato.

Se i Personaggi continuano a indagare, nonostante gli ordini, scoprono presto che la maggior parte delle sparizioni è avvenuta nella zona dei Moli, generalmente presso il Ponte. Chi fa domande esplicite nel quartiere deve effettuare una **Prova Drammatica di Percepire**. In caso di fallimento, i Personaggi attirano l'attenzione del Barone – la Signora del Crimine che governa Dunkelfeucht. Il Barone crede, erroneamente, che stiano indagando su un reato che avrebbe commesso lei o i suoi uomini e, per questo, invia un gruppo di scagnozzi, in numero uguale a quello dei Personaggi + 1, per “scoraggiare ulteriori indagini”. Gli **Sgherri del Barone** non cercano di uccidere i membri della Milizia (porta troppi problemi), ma non hanno alcuna remora nel picchiarli e, se qualcuno dovesse restarci... be', capita che alle volte succeda. Lo scontro con gli Sgherri potrebbe spingere i Personaggi a pensare che il Barone sia coinvolto nella scomparsa di Reikert Pechvogel, ma le informazioni raccolte tra la gente di Dunkelfeucht indicano invece che l'uomo non aveva nemici ed evitava sempre di rimanere coinvolto in dinamiche criminali.



SGHERRI DEL BARONE

M	AC	AB	F	R	I	Agì	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	50	30	30	40	30	30	30	30	30	30	12

Tratti: Arma +6

Se la Prova di Percepire ha successo, i Personaggi rinvencono una barca a remi “abbandonata”, ormeggiata a un pontile traballante. Parte della barca è distrutta, come se qualcosa di enormemente forte l'avesse fatta a pezzi. Con 2+ LS si giunge a un altro molo vicino, dove si notano chiare tracce di uno scontro: il legno è

stato scalfito da enormi artigli e alcune parti in pietra e legno sembrano fuse assieme come se qualcosa le avesse parzialmente sciolte... Superare una **Prova Facile (+40) di Conoscenza (Troll)** suggerisce che questi indizi riconducano senza ombra di dubbio agli effetti del vomito dei Troll.

I Personaggi più caparbi trarranno la conclusione che il colpevole è, probabilmente, una specie di mostro, forse proprio un Troll. È una supposizione corretta: un maligno e inconsueto Troll di Fiume si nasconde nel Teufel, sotto l'arcata centrale del ponte. Colpisce solo di notte, quando non ci sono testimoni in giro. Tuttavia, nessun altro si convince di questa ipotesi. Tutti sanno che i Troll sono stupidi e di sicuro qualcuno l'avrebbe notato. La Milizia non ha di meglio da fare che inseguire voci ridicole? I Personaggi devono escogitare un piano per attirare il Troll: per esempio trovare un'esca adatta (generalmente qualsivoglia creatura viva senza parti dure o spinose, che gli causerebbero problemi digestivi) oppure mettere assieme altre ragionevoli idee. Il mostro è perspicace e subdolo ed affiora solo nelle notti senza luna, per agire indisturbato.



IL TERRORE DEL TEUFEL – WILY, TROLL DI FIUME

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fc
4	40	15	55	45	20	15	15	30	20	5	38

Tratti: Anfibio, Arma +9, Corazzato (2), Duro da Uccidere, Morso +8, Rigenerazione, Senza Dolore, Taglia (Grande), Vista Notturna, Vomito

Lo scontro con il Terrore del Teufel si svolge da qualche parte a Teubrücke, di notte, su ciottoli scivolosi o sopra a un molo di legno fradicio, con in sottofondo il fragore del fiume che scorre impetuoso. La nebbia offusca la vista, rendendo qualsiasi attacco a distanza **Difficile (-10)**. Il GM deve sottolineare quanto risulti complesso scorgere o cercare di localizzare un suono, come il raschiare degli artigli, con il rombo dell'acqua che pervade la zona.

Il Terrore utilizza un'affilata ancora arrugginita come arma, oltre alle zanne che gli spuntano dalle fauci. Combatte finché non viene ridotto a 20 Ferite o meno, oppure non riesce a uccidere un Personaggio. A quel punto, fugge subito, balzando nel fiume e trascinando con sé l'eventuale cadavere per uno spuntino di mezzanotte.

Se il gruppo non riesce a uccidere il Troll, ma lo ferisce, i numerosi testimoni (attirati dal tumulto e interessati a capire che cosa stia succedendo lungo il fiume) danno peso al racconto dei PG. La Capitana Pfeffer (e pure Klumpenklug...) prende improvvisamente sul serio il rapporto e molti soldati vengono schierati presso il Ponte. Il Terrore del Teufel fa presto la sua mossa, forse proprio contro il gruppo. Se, invece, i Personaggi uccidono il Troll, la gente di Ubersreik comincia a trattarli con il dovuto rispetto. In particolare, se lo Sventratore Hrolfsson era presente, gli altri Nani lo trattano in modo diverso, annuendo con rispetto al suo passaggio (e ciò tornerà d'aiuto nel caso successivo).

IL TERRORE

Il Terrore del Teufel è una creatura terrificante, capace di uccidere l'intero gruppo con la fortuna dalla sua parte. Questo è il primo combattimento in cui il nemico cerca di ammazzare i Personaggi, pertanto il GM dev'essere pronto a usare le Ferite Critiche dalla Scheda delle Ferite e le Condizioni *Sanguinante* e *Privo di Sensi* dalla Scheda delle Condizioni. Questo è uno scontro pericoloso; alcuni GM potrebbero decidere di evitarlo... Vale la pena ricordare che il Tratto Rigenerazione dei Troll può essere negato con il fuoco, un'informazione disponibile a qualsiasi Personaggio con Conoscenza (Troll) senza effettuare alcuna Prova.



COLPI CRITICI

Come indicato a pag. 9, ottenere un doppio in un tiro per colpire (11, 22, 33, e così via), sia in mischia che a distanza, causa un Colpo Critico se la Prova ha successo (quindi se è uguale o inferiore all'Abilità o Caratteristica in questione). È possibile causare Colpi Critici anche quando ci si difende da un attacco che utilizza l'AC, persino quando è il turno dell'avversario. I Colpi Critici possono avere luogo anche perdendo una Prova Contrapposta. Un Colpo Critico causa una Ferita Critica, come descritto nella Scheda delle Ferite.

Esempio: il Terrore attacca ottenendo 21 per colpire, cioè +2 LS, ma Molli para disperatamente, lanciando un 11, +1 LS. Il Terrore vince la Prova Contrapposta con un LS di differenza, causandole 20 ferite (1+9 dell'Arma, raddoppiato a causa del Tratto Taglia)! Molli ha solo un Bonus Resistenza di 2 e nessuna armatura, quindi subisce 18 ferite; tuttavia, avendone solo 10, arriva a 0 e cade Prona, subendo una Ferita Critica (come descritto nella Scheda delle Ferite). Il GM ottiene 53 sulla Tabella delle Ferite Critiche, Costole Incrinare, quindi Molli ha 2 Sanguinante. Ahia! Tuttavia, la Halfling ha ottenuto 11 per parare, un doppio, e causa una Ferita Critica di ritorno! Molli lancia sulla Tabella delle Ferite Critiche e ottiene 78, Anca Fratturata. Il Troll ruggisce mentre le sue ossa si spezzano, causandogli 1 Stordito e 4 Ferite, oltre a una penalità di -10 a tutte le Prove e, se dovesse fallire una Prova di Tempra, la Condizione Prono. Entrambi sono gravemente feriti, ma il Troll ha il Tratto Rigenerazione...

UN ACCORDO SICURO

Una notte, mentre il gruppo è fuori servizio in una taverna, un mercante, Kurlass Meingot, chiede se gli è consentito offrire un giro di bevute e discutere di una “piccola questione”. I motivi per avvicinare i PG dipendono dalle loro azioni precedenti. Se hanno aiutato delle persone, Kurlass dice che in città non si parla che di loro come di individui pronti a intervenire al fianco di chi subisce un sopruso. In caso contrario, potrebbe alludere alla loro situazione e al fatto che *‘sapete come gira il mondo, ragazzi; meglio di tanti altri’*.

Kurlass Meingot

Kurlass è un uomo piccolo, con un sorriso affascinante, ed è sempre il primo a fare battute e a buttarla in caciara. Il suo umorismo tende all'autoironia e sostiene, per sé, di non valere due penny. Questo rispecchia abbastanza il vero, eccetto per il fatto che è molto abile a convincere gli altri a investire in progetti apparentemente redditizi, per poi risultare completamente innocente una volta che il denaro viene “perso” in qualche imprevista traversia. L'unica cosa a cui è fedele è Ranald, Dio dei Ladri e dell'Inganno. Il mercante “Kurlass Meingot” è una falsa identità che gli torna utile a organizzare truffe a Ubersreik; egli in realtà si chiama Werner Sperren, eppure nessuno in città ne è a conoscenza.



“KURLASS MEINGOT” – CIARLATANO

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	46	34	28	36	50	45	30	45	35	58	12

Abilità: Affascinare 82, Schivare 67

Talenti: Lingua di Gatto (Nessuna Prova d'Intuire può smascherare le sue bugie)

Tratti: Arma +4

La Truffa

Kurlass sostiene che lui e altri mercanti sono stati truffati. Racconta che Barlin Barbadargento, un Nano mercante, li ha convinti a investire tutti assieme in un fantastico accordo sulle opere in

ferro dei Nani di Karak Azgaraz, nei Monti Grigi. Il denaro è attualmente custodito in una camera di sicurezza dei Nani che può essere aperta solo in determinati orari e con le apposite chiavi. Lui e gli altri mercanti Umani possono mettere piede nel caveau solo quando vanno a depositare soldi. Il caveau si trova sotto Dawihafen, ai margini del Khazalgirt (**Ubersreik**, pag. 23). Kurlass è convinto che ci sia qualcosa che “non va” nell'affare, ma i colleghi non gli danno credito. Gli hanno detto che è libero di uscire dall'affare e che troveranno qualcun altro al posto suo.

In realtà, Kurlass ha messo in piedi la truffa insieme a Barbadargento, capo di una piccola banda di Nani che ha messo il suo forte amore per l'oro davanti a quello per il lavoro onesto. L'idea era di contattare alcuni avidi mercanti, tentarli con un affare smodatamente buono, mettere il loro denaro in una “cassaforte” per poi farla saccheggiare all'improvviso da alcuni “Goblin”. Questo era il piano, anche se non certo l'intenzione di Barbadargento. Non essendo un seguace di Ranald, il Nano ha scelto, siccome la truffa ha funzionato così bene, di derubare i mercanti di tutto quello che hanno, per poi farli fuori in un terribile “incidente”, dopo averli rinchiusi nel caveau fino a farli soffocare. Kurlass è venuto a sapere di questa macchinazione, ma se da un lato non vuole confessare la verità ai mercanti, dall'altro non li vuole neppure morti (dopotutto, chi non c'è più non può essere truffato di nuovo). Ecco che allora ha avvicinato i Personaggi. Meingot sa che le truffe sono affari delicati e che coinvolgere i Personaggi manderà tutto all'aria, specie quando essi cominceranno a porgere domande. Ha intenzione di contattare Barbadargento per dirgli che la Milizia sta indagando e per suggerirgli di restituire i soldi, fingendo che l'accordo con i clan di Karak Azgaraz sia saltato.

Meingot sottovaluta ciò che Barbadargento è disposto a fare per tenersi l'oro. Se pensa che la Milizia gli sia addosso, lo spietato capobanda si muove senza indugi. È già convinto che Meingot sia un “debole” e non lo ascolta. Barbadargento invita i mercanti a un incontro speciale, sostenendo di poter stringere un accordo di gran lunga migliore, poiché i fondi attuali sono già sufficienti per acquisire le opere in ferro. A questo punto, li conduce nel caveau, senza Meingot, in modo che possano firmare il contratto “definitivo”. Il documento include diversi piccoli paragrafi in Khazalid, la lingua dei Nani che i mercanti non conoscono, e Barbadargento spiega che si tratta di “semplici postille” necessarie in un contratto con i Nani. È ovviamente una bugia: questi commi, in realtà, sono clausole per vincolare i fondi a norma di legge, in caso di morte dei firmatari. Una volta stipulato il contratto, si verifica “l'incidente” che blocca i mercanti nella camera blindata, impossibile da riaprire fino al giorno successivo.

Meingot dà ai Personaggi i nomi dei quattro mercanti coinvolti e spiega dove trovarli ai Moli: Kahl Trubald, Hitzkoph Hinfaller, Theda Juwelier ed Emagunda Handler. Trubald è un uomo completamente calvo che si occupa di armi. Hinfaller sembra sempre arrabbiato con il mondo e ha la faccia paonazza. Juwelier preferisce occuparsi di metalli preziosi. Handler proviene da una lunga stirpe di mercanti che traffica qualsiasi cosa purché al giusto prezzo. Stanno tutti sulla difensiva e sono estremamente avidi, persino per dei mercanti del Reikland. Se interrogati, si arrabbiano per l'intrusione dei Personaggi.

Secondo loro, Kurlass Meingot è un bugiardo e un imbroglione e Barbadargento ha scoperto che è un seguace di Ranald che stava cercando di imbrogliarli tutti. È impossibile verificare la versione di Meingot e tutto ciò che i Personaggi possono scoprire su di lui è che è un mercante il quale, ogni tanto, va e viene da Ubersreik. Se i Personaggi hanno il favore delle Croci, in seguito a *Colori in Conflitto*, essi possono confermare che Meingot è un truffatore, ma molto fedele.

Anche indagare su Barbadargento è complicato. La Milizia non opera a Dawihafen (**Ubersreik**, pag. 22). Fortunatamente, se Gunnar Hrolfsson è presente, o il gruppo ha ucciso il Terrore del Teufel, i PG ricevono un'accoglienza relativamente calorosa dai Nani, che sono disposti a parlare. Superare una **Prova Drammatica di Pettegolezzi** rivela il luogo in cui vive Barbadargento e quanto la sua reputazione sia disonorevole. Con un LS di 2 o più si ha conferma che Barbadargento disprezza apertamente gli Umani e, quindi, non farebbe mai affari puliti con loro. Se affrontato, il capobanda prima intrattiene un breve dialogo per valutare i Personaggi e poi sceglie una delle seguenti opzioni:

- Sostiene la propria innocenza, affermando di essere stato rapito da Kurlass Meingot.
- Offre una grossa mazzetta (15 scellini d'argento per ogni Personaggio) perché lascino correre.
- Sostiene di essere la parte lesa, per poi attaccare i Personaggi insieme alla sua banda. Barbadargento ha con sé un numero di scagnozzi uguale a quello dei Personaggi +2. Se il capo muore, gli altri fuggono immediatamente. Se il combattimento volge in sfavore dei PG, Meingot appare dall'ombra per aiutarli.

Se Klumpenklug viene coinvolto, egli prende la bustarella di Barbadargento e se ne va via senza pensarci due volte, suggerendo ai Personaggi di fare altrettanto.

Barlin Barbadargento – Capobanda

Barlin Barbadargento si finge un tranquillo e ricco mercante Nano. Gestisce le sue operazioni da un agglomerato di stanze vendute dal clan Harataki decenni prima (**Ubersreik**, pag. 23). La sua banda è composta da Nani esiliati in cerca di fortuna. È molto attento a limitare i propri furti ed estorsioni a coloro che non sono Nani.



BARLIN BARBADARGENTO – CAPOBANDA

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
3	55	30	48	51	30	20	30	30	65	35	20

Tratti: Arma +8, Vista Notturna



SGHERRI DI BARBADARGENTO

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
3	45	30	40	45	30	20	30	30	50	20	16

Tratti: Arma +8, Vista Notturna

Caveau dell'Omicidio

Dopo l'incontro con Meingot, i Personaggi hanno tre giorni per avvicinare Barbadargento, prima che uccida i mercanti. Se non riescono a intervenire, si sparge la voce di un incidente a Dawihafen dove sono rimasti uccisi diversi Umani. A seconda delle loro azioni, i Personaggi potrebbero semplicemente ritardare questo piano per qualche tempo, anche se ciò potrebbe suscitare per loro il disprezzo dei mercanti, che non amano simili interferenze. I Personaggi più astuti potrebbero decidere di pedinare i mercanti fino al caveau, per cogliere Barbadargento in flagrante.

Il caveau è una speciale costruzione dei Nani: si apre solo a mezzogiorno grazie a due chiavi uniche e si richiude da solo dopo circa mezz'ora. Non può essere riaperto fino al giorno successivo. I mercanti hanno investito un totale di 100 Co con lo spietato Nano. Se anche i Personaggi sono così spietati da non salvare i mercanti per intascarsi l'oro, Meingot scopre il doppiogioco e non avrà pace finché non sono tutti puniti.

DRAMMATICA ATTUALITÀ

Ai PG potrebbe interessare molto scoprire chi ha ucciso Fosten il Focoso. Ciò richiede una **Prova Ardua (-20) di Pettegolezzi** nella Marktplatz. Con un fallimento, essi vengono a conoscenza di almeno una decina di responsabili (compresi loro stessi, dato che alcune persone continuano a sostenere questa tesi) senza ottenere risposte concrete. Con un successo, alla fine, trovano qualcuno che ricorda la presenza di Einauge Spaltmann.

Einauge Spaltmann

Spaltmann è un criminale su commissione, le cui elucubrazioni sono divenute di recente via via più oscure. Ha scoperto di riuscire a vedere – e non ha idea del perché – attraverso il suo occhio lattiginoso fuori uso, persino in luoghi privi di luce. Spaltmann ha con sé un'elaborata balestra pesante con un doppio sistema di corde che gli permette di scoccare due volte prima di dover ricaricare.



EINAUGE SPALTMANN – BRAVACCIO

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fc
4	63	66	32	53	37	38	30	24	49	27	22

Abilità: Intimidire 51

Tratti: Arma +7, Arma a Distanza +9 (100), Corazzato (1), Corrotto, Vista Oscura

Meglio Tenerlo d'Occhio

Benedict Gurkenfeld ha ingaggiato Spaltmann per aizzare la folla contro gli artisti della Meravigliosa Cavalcata di Betse Wooster. Gurkenfeld, l'attore-proprietario del Teatro del Varietà (**Ubersreik**, pag. 34), pensava più a un lancio di pomodori o, al peggio, a qualche tafferuglio, non di certo a una spaventosa rissa con incluso un omicidio! Se i Personaggi fanno tintinnare qualche moneta, possono fare sì che la gente sorvegli i Moli così da segnalare il ritorno di Spaltmann a Ubersreik. Il sicario è un uomo pericoloso, ma con un rozzo codice "etico" per cui non venderebbe mai un cliente e, per questo, non coinvolge Gurkenfeld. In caso di confronto, non se ne va senza fare la voce grossa.

PARTE 5: IL PRIGIONIERO & LA GUARDIA

La parte 5 inizia due settimane dopo gli eventi di *Ricompense!* (pag. 20). Oramai è improbabile che il Sergente Klumpenklug sia la persona nei favori del gruppo. Un giorno, solo poco dopo aver sedato una rissa, ai Personaggi si fa appresso una donna robusta sulla quarantina che ha osservato il loro operato, annuendo in segno di apprezzamento. *'Grazie agli dei! Vi ho trovato. Il mio nome è Ilse Fassenwütend. Sono una Guardastrada. Ho un incarico per voi. Vi toglierà di torno Klumpenklug... e l'intera Milizia! Se siete interessati, incontriamoci stasera al Maiale Esplosivo. Vi spiegherò tutto lì.'* Con un abbozzo di saluto se ne va, ignorando qualsiasi ulteriore domanda.

Ilse Fassenwütend – Guardastrada

Fassenwütend ha vissuto una vita dura. I capelli, una volta color del bronzo, ora sono striati di bianco e il suo volto reca una cicatrice curva che va dall'occhio destro alla mascella. Abituamente sorseggia da una vecchia fiaschetta. Tutto ciò che indossa è logoro e disordinato, tranne le sue pistole perfettamente conservate. Il legno lucido dei calci e l'acciaio meticolosamente oliato indicano che le armi sono pronte a sparare in qualsiasi frangente.

I Personaggi che cercano informazioni su di lei devono eseguire una **Prova Drammatica di Pettegolezzi**. Con un fallimento non scoprono nulla, mentre con un successo sanno che è una persona dedita al proprio lavoro e con la reputazione di portare sempre a termine ciò che inizia. Con +2 o più LS si scopre anche che, un tempo, Ilse era considerata il miglior capitano dei guardastrada del ducato, ma è stata declassata dopo aver perso, cinque anni prima, la sua intera squadra. Nessuno conosce le esatte circostanze dell'accaduto.



ILSE FASSENWÜTEND - GUARDASTRADA

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fc
4	50	64	42	46	45	26	33	29	56	49	17

Tratti: Arma +8, Arma a Distanza +8 (20), Corazzata (1)

Al Maiale!

La Fassenwütend fa la sua comparsa al Maiale Esplosivo (**Ubersreik**, pag. 35) all'inizio della serata. È molto irascibile, poiché ancora "dolorosamente sobria". Ringrazia i Personaggi per essere venuti e racconta loro la seguente storia:

'C'è un prigioniero, uno scalpellino, chiamato Maurer. È un freddo bastardo che ha compiuto molti omicidi e fatto cadere teste. È stato processato. Riconosciuto colpevole, ora attende l'esecuzione. Va tutto bene, eh? No. Nel bene e nel male, nel Reikland si presta attenzione ai segni. Segni divini. Se un prigioniero sta per essere giustiziato e qualcosa va veramente male, l'esecuzione viene rimandata. Se l'ascia del boia si rompe o un fulmine colpisce il ceppo dove il condannato poggia la testa, bisogna riprogrammare tutto. Di solito, il secondo tentativo è sufficiente... ma non sempre. Capita che le cose vadano ancora male. E quindi si decide una terza data. Quella finale. Vedete... se anche la terza esecuzione va storta, viene considerata "Volontà degli Dei", e che il prigioniero sia liberato in quanto innocente. Perdono completo. Maurer è finito sul patibolo già due volte. E per due volte l'ha scampata. Quell'uomo è malvagio, ne sono certa. Crede che gli Dei Oscuri lo proteggano. L'ultima data prevista si sta avvicinando, ma la Milizia accampa scuse e non vuole averci a che fare. Luridi codardi... Quindi è qui che entrate in gioco voi. Conosco Klumpenklug da molto tempo. È pura feccia. Ma ho chiesto in giro di voi e penso che vogliate liberarvi di lui. E della Milizia. Quindi, ecco l'accordo: voi scortate Maurer per un tratto di strada con me, tra quattro giorni, e io farò annullare la vostra sentenza per aver agito ben oltre quanto richiesto. Niente più condanna a morte. Basta Sergente Sacco-di-Merda Klumpenklug. Liberi come l'aria. Che ne dite?'

Se il GM è riuscito a rendere davvero odioso Klumpenklug, i Personaggi accettano immediatamente! È possibile, però, che vogliano pensarci. Fassenwütend non crea difficoltà, ma dice di aver bisogno di una risposta entro due giorni, altrimenti deve reclutare qualcun altro. Se il Gruppo accetta subito, la Guardiastrada dice che si incontreranno il giorno prima dell'esecuzione per ispezionare il percorso. Di solito, i prigionieri condannati vengono giustiziati a Thulmannplatz. Maurer, invece, è scortato fino ai margini del Campo di Morr, di poco fuori dalla città, per finire decapitato all'alba.

Le due domande più probabili che il gruppo le potrebbe rivolgerle sono: 1) Perché ha bisogno del loro aiuto? 2) Perché la Milizia non le dà una mano? Alla prima, Ilse mormora: *'Mmm... Aspettatevi guai. Quell'uomo è malvagio.'* Alla seconda: *'Codardia e superstizione. Una ex-sergente, Sen-qualcosa o qualcos'altro, non voleva averci a che fare e ha convinto gli altri. Era una lealista degli Jungfreud. Quindi, se n'è andata. E alla nuova compagnia di Altdorf non gliene frega nulla.'* Se qualche Personaggio le chiede della morte dei suoi uomini di cinque anni prima, la Fassenwütend li scruta per un lungo momento prima di scuotere la testa. *'Si trattava di una banda di Uominibestia. Feccia astuta. Avevano iniziato ad assalire le carovane dei mercanti. Colpivano nell'oscurità. Hanno trucidato intere spedizioni. Svanivano nel nulla. Dopo parecchi mesi, avevamo finalmente capito dove stanziavano. Organizzai un agguato... pff... ma nel mio gruppo si erano intrufolati dei Mutanti. Hanno avvertito gli Uominibestia e l'imboscata l'hanno fatta a noi. Io ne sono uscita. Nessun altro ce l'ha fatta.'*

BATTERE STRADA PER STRADA

I Personaggi potrebbero volersi informare meglio, prima di prendere l'impegno di aiutare la Fassenwütend. Ecco le informazioni che potrebbero raccogliere.

Situazione Legale

Un Personaggio con **Conoscenza (Legge)** sa automaticamente che la Fassenwütend è sincera riguardo la sospensione dell'esecuzione. Un gruppo senza questa Abilità può chiedere all'avvocato Winandus. Osanna è felice di incontrarli e offre la propria consulenza per appena uno scellino, dato che si è affezionata al Gruppo. Non conosce bene il caso Maurer, ma ha sentito parlare della Fassenwütend: *'Dura come il ferro, mi dicono.'* Osanna conferma anche che la guardiastrada ha abbastanza credito da far commutare la sentenza, ma aggiunge: *'Sicuramente non si tratterà di una semplice scorta. Ci sarà uno scontro. La Corte non ascolterebbe mai il suo appello, altrimenti.'* Quando si separano, il consiglio di Osanna è: *'Mettete tutto per iscritto e fateglielo firmare.'*

La Parola alla Milizia

Non è difficile scoprire perché la Milizia non vuole avere niente a che fare con il caso Maurer: credono sia toccato da una maledizione. Tutti i miliziani incaricati di scortarlo alle sue esecuzioni sono morti. Alcuni erano fedelissimi degli Jungfreud, altri hanno subito strani incidenti, molti sono stati trovati affogati nel fiume o, semplicemente, sono scomparsi (forse finiti nello stomaco del Terrore del Teufel). Tutte le nuove reclute hanno sentito dire che si deve rispondere 'no' a qualsiasi incarico relativo a Maurer. Punto e basta.

Il caso risale a prima dell'arrivo della Capitana Pfeffer; eppure lei ha tenuto in perfetto ordine i documenti. Maurer fu accusato, processato e condannato per vari casi d'omicidio, tra cui l'uccisione di due miliziani, tre guardafiume e due guardiastrada. Probabilmente la Fassenwütend si riferisce all'ex-Sergente della Milizia Lenora Sendener, che lasciò il corpo poco dopo il secondo tentativo d'esecuzione, prima della caduta degli Jungfreud. Non si sa dove si trovi, al momento. I Personaggi che desiderano venire a capo di tutto questo senza coinvolgere la Capitana, o lasciare che il Sergente Klumpenklug venga a sapere quel che stanno facendo, hanno bisogno di una buona copertura o devono penetrare di soppiatto nell'ufficio della Capitana per sbirciare bene i documenti. La porta di Pfeffer è robusta e richiede una **Prova Drammatica Difficile (-10) di Scassinare**. In caso di fallimento non si riesce ad aprirla; con un Fallimento Impressionante la Capitana li ferma e chiede delle spiegazioni. Qualsiasi Livello di Successo apre la porta.

Se Klumpenklug viene a sapere di tali ricerche, diventa pallido e afferma: *'Non vorrete mica averci a che fare. Maurer è maledetto.'* quindi ordina ai Personaggi di non farsi coinvolgere. Se i Personaggi chiedono direttamente alla Capitana del caso Maurer, lei appare preoccupata e afferma che le è stato comunicato che sono i soldati di Altdorf, e non la Milizia, a scortare lo scalpellino sul luogo dell'esecuzione. Ciò, però, è irregolare su tutti i fronti. I Personaggi possono eseguire una **Prova Contrapposta di Affascinare/Freddezza** contro la Capitana, per convincerla ad assegnare a loro la scorta di Maurer e scavalcare così l'ordine di Klumpenklug.

La Parola alla Città

Una **Prova Media (+20) di Pettegolezzi** rivela molte voci su Maurer, ma molto discordanti. Alcuni giurano che è innocente. Altri affermano che è un Demone in forma umana. Tutti, però, sono d'accordo che era uno scalpello molto abile, capace di lavorare la maggior parte delle pietre con grande perizia. A chi ottiene un successo viene detto di parlare con la sua fidanzata, Kristyn Gebauer, che lavora come venditrice nella Marktplatz.

La Gebauer è una giovane donna dai modi gentili, che vende attrezzi per conto di un mercante. Si dichiara assolutamente certa dell'innocenza del fidanzato: *'Ha ucciso quegli uomini, ma per legittima difesa. Gli hanno detto cose terribili: che era uno di loro, anche se non li conosceva. Quando li ha scacciati, hanno cercato di portarlo via con la forza.'* Non sa quali fossero queste "cose terribili", poiché Maurer non gliel'ha mai voluto dire. Né sa perché gli uomini lo cercassero. *'Holger è un brav'uomo. Ho pregato Verena affinché qualcuno lo aiuti prima che sia troppo tardi.'* Una **Prova Semplice d'Intuire** indica che sta dicendo la verità.

I Personaggi che vanno in cerca di Lenora Sendener hanno la vita più difficile: lei non vuole essere trovata. Ottenere le informazioni necessarie per rintracciare l'ex-Sergente richiede una **Prova Ardua (-20) di Pettegolezzi**. Il GM può ridurre la Difficoltà di un livello per ogni cinque scellini che un Personaggio investe in questa ricerca. Con un successo, si viene a sapere che la Sendener si è unita ai Guardafume e raramente ritorna in città, ma che in questo momento si trova ai Moli nella Locanda della Luna Rossa (**Ubersreik**, pag. 28).

Sendener è una donna brusca e nerboruta, con capelli argentei legati stretti con dei cordini. Non sembra affatto sorpresa di incontrare il gruppo. *'Alcuni casi non finiscono mai. Holger Maurer... fatevi un favore: lasciate perdere. Non ne otterrete niente di buono. Sapete che gli uomini che lo hanno accusato sono tutti morti, tranne uno? Un macellaio chiamato Narbe Ditwin. Ho sentito che il suo negozio è andato a fuoco di recente. Peccato che non vi sia rimasto coinvolto anche lui.'* Se i Personaggi che hanno aiutato le persone durante l'incendio nella Parte 3 hanno effettivamente salvato Ditwin dal fuoco, il GM può divertirsi a rammentarglielo. La Sendener è disposta a dire poco altro, salvo che: *'Ci sono cose in questo mondo... che non vorreste mai aver imparato. Io credo che Maurer sia innocente, ma non importa. Loro lo bramano.'* Se i Personaggi tentano di Intimidire la Sendener o minacciano di arrestarla, lei ribatte con una cordiale risata, esibendo i gradi da capitano dei guardafume: *'Sua Maestà Imperiale non è d'accordo con voi. È tempo che ve ne andiate. Sigmar sia con voi.'*

UN'AMARA DECISIONE

I Personaggi hanno due giorni per decidere se intendono aiutare o meno la Fassenwütend. Se rifiutano, lei sbuffa in un ghigno di derisione: *'Un altro branco di codardi. Bene!'* e assume dei mercenari, giacché si è convinta che i soldati assegnatili non siano all'altezza del compito (vedere **Non Vogliamo Averci a che Fare**). Se il gruppo accetta, la Fassenwütend delinea subito il percorso, spiegando che si incontreranno circa un'ora prima dell'alba vicino a una tranquilla Stazione della Milizia sulla riva sud del Teufel, dove prenderanno in carico il prigioniero. Scoteranno Maurer

lungo la riva, uscendo dal Varco Ovest di Ubersreik e procedendo per un breve tratto fino al Campo di Morr, dove il condannato è atteso dal ceppo del boia. Se il gruppo lo richiede, la guardastrada accetta subito di mettere l'accordo per iscritto, firmandolo e sigillandolo con la ceralacca.

NON VOGLIAMO AVERCI A CHE FARE

I Personaggi potrebbero, invece, dare ascolto agli avvertimenti e decidere, per motivi personali, di non voler essere coinvolti, abbandonando Maurer al suo destino. In tal caso, le divinazioni compiute dalla Stretta Mutevole indicheranno comunque alla setta che i PG potrebbero diventare un ostacolo ai suoi piani.

La notte prima dell'esecuzione, forse proprio mentre i Personaggi stanno brancolando nel buio verso casa, dopo una serata in taverna, Diebold Bedrohung e i suoi compagni mutanti li attaccano all'urlo di: *'Non avete nostro fratello!'* Si ritirano solo dopo aver menomato o ucciso due PG, oppure quando due dei loro sono fuori combattimento. Se i Personaggi non contattano la guardastrada, il giorno seguente vengono a sapere che è rimasta uccisa ai Moli, insieme ai mercenari che aveva assunto, e che Holger Maurer è fuggito non si sa bene dove. In futuro, il GM potrà sfruttare Maurer – ora schiavo di Tzeentch, Dio del Caos del Cambiamento – come nemico.



AL CHIARORE DI MORRSLIEB

La mattina dell'esecuzione di Maurer è tremendamente fredda e Ubersreik è ricoperta da una fitta nebbia. La luna del Caos, Morrslieb, è alta e piena e molto più grande del normale. Brilla di una luminescenza verde e malaticcia, che non riesce a fendere la nebbia, ma che le conferisce un inquietante alone, facendo danzare le ombre in modi illogici.

Se i Personaggi sono autorizzati d'ufficio a scortare Maurer, c'è solo la Fassenwütend ad attenderli presso la Stazione della Milizia, dove due soldati si affrettano a consegnare il prigioniero ammanettato prima di rientrare di gran fretta, sbattendo dietro

di sé le porte con un gran fragore. In alternativa, un paio di soldati con l'uniforme di Altdorf, evidentemente spaventati, attendono assieme alla guardastrada. Sono visibilmente felici di veder arrivare i "rinforzi" (ossia il gruppo). Alla smunta luce della lanterna della Fassenwütend, Holger Maurer viene fatto arrancare in avanti.

Holger Maurer – Scalpellino

Maurer è un uomo sui vent'anni dal fisico scultoreo. Ha capelli scuri e corti e i suoi grandi occhi verdi sono sconcertanti: non pare quasi mai battere le palpebre e possiede uno sguardo penetrante. La sua voce è profonda, ma vellutata. Sembra terribilmente stanco e scavato, con la barba corta e trasandata.



HOLGER MAURER – MASTRO ARTIGIANO

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fc
4	55	26	58	47	29	30	58	39	48	37	17

Abilità: Intimidire 69, Mestiere (Muratore) 82

Tratti: Arma +5 (ceppi ai polsi), Immunità alla Psicologia, Sguardo Penetrante

DONO: SGUARDO PENETRANTE

Maurer ha la capacità unica di vedere chiaramente i difetti in tutto ciò che osserva per almeno qualche attimo. Ha usato il suo dono principalmente per scolpire la pietra. Il Dio del Caos Tzeentch sa che una simile abilità potrebbe diventare un'arma terribile, poiché Maurer può intravedere finanche i difetti nelle persone, nelle organizzazioni, nei governi... e, se solo lo volesse, potrebbe facilmente scoprire il modo migliore per annientarli. Durante uno scontro, se Maurer usa un'Azione per studiare un avversario, in quella successiva può attaccarlo ignorando sia il suo Bonus Resistenza che i Punti Armatura.

Pezzo di Ghiaccio

La Fassenwütend fissa Maurer con sguardo ostile: *'Niente incidenti, stavolta. Te ne andrai dal Portale di Morr.'* Lo scalpellino risponde con dolcezza: *'Solo Sigmar potrà deciderlo.'* La guardastrada sbuffa e s'avvia a passo svelto. Se i Personaggi superano una **Prova Facile (+40) di Percepire** si rendono conto che, nonostante il ritmo veloce, i loro passi non emettono suoni nella fitta nebbia verdognola.

Quando raggiungono i Moli e la riva del Teufel, la nebbia inizia parzialmente a diradarsi, dando loro una chiara visione del fiume e del ponte. Le acque rossastre del fiume appaiono diverse dal solito, più dense, simili a una fanghiglia scura, viscosa e muta. In qualche modo, si intravedono pesci morti nuotare sul fondale, con orbite vuote che brillano di fuoco blu e rosa e le lische luminescenti. Appesi sotto al ponte, cadaveri in decomposizione dei fedeli sostenitori degli Jungfreud lottano per liberarsi dai cappi, artigliandosi la gola con mani ossute e allungando le marcescenti dita in direzione del gruppo per chiedere soccorso. Mentre attraversano il ponte, dal fiume si alza un liquescendo tentacolo nero che, quasi casualmente, afferra un pescatore solitario da un molo (o una delle guardie, se ce ne sono), trascinandolo nel fiume, dove viene fatto a pezzi dagli scheletrici pesci. Occorre superare una **Prova Drammatica di Freddezza** per resistere al Tratto Spaventoso (vedere pag. 44).

L'Avvento della Stretta Mutevole

Tra la nebbia riecheggia una altisonante voce, che sembra venire da tutte le direzioni: *'Tu appartieni a noi, fratello Holge'.* La Fassenwütend impallidisce, ma è determinata e innalza il grido: *'Coraggio, avanti!'* Inizia a correre, estrae la pistola con una mano mentre tiene alta davanti a sé la lanterna con l'altra. Tutti i Personaggi devono fare una **Prova Semplice di Percepire**, ma quelli ancora spaventati la falliscono automaticamente. Chi non la supera sarà Sorpreso dai figure che emergono dalla nebbia. I seguaci di Tzeentch, Dio del Caos e del Cambiamento, sono venuti a riscattare il loro "premio".

Gli aggressori sono una banda di mutanti appartenenti al culto del Caos della Stretta Mutevole (**Ubersreik**, pag. 62). Hanno cercato a lungo di convincere Maurer a giurare fedeltà al loro terribile padrone. Anche gli uomini che Maurer ha ucciso erano cultisti della Stretta, compreso un amico della guardastrada (ma lei non lo sapeva). Diebold Bedrohung, uno degli emissari più abili della setta, guida l'attacco.

Diebold Bedrohung e i Cultisti Mutanti

Bedrohung è bello grosso, con la pelle chiazzata di un colore simile al bronzo opaco ed enormi occhi da gufo. Quando viene ferito, "sanguina" ottone fuso. Attacca con una spada affilata, chiedendo ripetutamente a Maurer perché non voglia unirsi ai suoi "fratelli" allo scopo di sterminare la Milizia che intende giustiziarlo.

I Mutanti della Presa Mutevole sono in un numero uguale a quello dei Personaggi +3 e armati di uncini affilati. Tutti indossano abiti scuri e hanno mutazioni ben visibili. Uno ha la pelle traslucida, con i muscoli e le ossa in bella vista. Un altro ha la gola rigonfia, simile a quella di un rospo e, dopo la prima volta che subisce dei danni, inizia a sputare una fiumana di pesci marci, ossa e bile sul suo aggressore.

L'attaccante deve superare una **Prova Semplice d'Agilità** o perdere immediatamente tutti i Vantaggi e subire 5 Ferite che ignorano l'armatura. Le altre mutazioni sono solo estetiche e possono essere descritte a discrezione del GM; per esempio: piume colorate che si attorcigliano su volti straziati, orrende bolle che emettono bagliori incandescenti o dermi che continuano costantemente a sfaldarsi, trasformandosi in ampi squarci una volta desquamati.



DIEBOLD BEDROHUNG - CULTISTA MUTANTE

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	42	27	43	66	30	27	36	41	48	40	16

Tratti: Arma +8, Corazzato (3), Corrotto, Mutazione, Sangue Corrosivo, Senza Dolore, Vista Oscura



CULTISTI MUTANTI DELLA STRETTA MUTEVOLE

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Tratti: Arma +6, Corrotto, Mutazione



Se i Personaggi hanno salvato Narbe Ditwin nello scenario **Fuoco!** (pag. 16), va aggiunto un mutante in più. Narbe emerge dalla nebbia con il torace esposto, esibendo squame rosa e turchesi! È molto grato ai Personaggi per avergli salvato la vita, anche se non lo dimostra mentre sventaglia il suo mezzo marinaio, ghignando come un folle mentre la luce verde di Morrslieb si riflette nelle sue orbite vuote.

A causa della fitta nebbia, tutti gli attacchi a distanza sono **Ardui (-20)**. Dopo il Round 1, Maurer si prodiga per aiutare il Gruppo, invocando il nome di Sigmar. Aggredisce i Mutanti con i ceppi fino a quando non riesce a raccogliere un uncino e usarlo (nelle sue mani conta come il Tratto *Arma* +8). Utilizza *Sguardo Penetrante* prima di attaccare, il che significa che passa un Round ogni due a studiare l'avversario. La Fassenwütend si unisce subito alla mischia, facendo fuoco con le due pistole prima di trafiggere con la sua spada chiunque le si pari davanti.

Se più della metà del gruppo cade, Maurer viene catturato e un tentacolo gli preme uno straccio sul viso. Quando crolla privo di sensi, alcuni mutanti lo portano via, intanto che il resto della banda si ritira rapidamente. I Personaggi sono costretti a inseguirli o ad accettare il fallimento. In questo caso la guardastrada non li aiuta. Uccidere Bedrohung fa fuggire il resto dei mutanti. Finché non è morto, egli non smette di attaccare o di implorare Maurer. Lo scalpellino sputa sul suo cadavere. Se i Personaggi gli chiedono perché ha deciso di aiutarli, lui stringendo le spalle risponde con un esangue sorriso: *'Erano mutanti.'* Con la fuga della Stretta Mutevole, la luce inizia a mutare mentre il cielo a est schiarisce e il pallore di Morrslieb si dissolve.

IL MOMENTO DELLA VERITÀ

Dopo aver respinto l'attacco della Stretta Mutevole, la Fassenwütend e i Personaggi sopravvissuti attraversano il Varco del Fiume senza ulteriori ostacoli e si dirigono sul luogo dell'esecuzione. Le pareti fatiscanti di pietra del Campo di Morr si ergono a nord-ovest, scure e inquietanti, persino nell'albore che sta pian piano prendendo coraggio. Maurer crolla in ginocchio, stringe le mani e sussurra: *'Sigmar, aiuta il tuo servo. Egli non ha colpa.'*

Se un Personaggio vuole provare a convincere la guardastrada a lasciar andare Maurer, la donna ha Volontà 56. Se invece si decide per un'altra forma di persuasione, be', le rimangono solo 7 Ferite. Se i Personaggi non fanno nulla, la Fassenwütend guida Maurer al ceppo ai margini del Campo di Morr, dove il boia incappucciato

li attende. Maurer continua a supplicare Sigmar mentre prende posto e abbassa la testa. La Fassenwütend resta di guardia al suo fianco. Il boia alza l'ascia e dice, con voce ferma: *'No. Non Sigmar,'* prima di far calare la lama sulla testa della Fassenwütend. Da dietro il cappuccio, i suoi occhi brillano di un rosa acceso e ridacchia sinistramente mentre uno stupito Maurer, il ceppo e tutto il resto spariscono dalla scena senza lasciare alcuna traccia.

Tutti i Personaggi che assistono all'evento devono effettuare una **Prova Semplice di Freddezza** o ricevere 1 Punto Corruzione. Nella speranza che l'abbiano fatto, mettere il patto per iscritto con la guardastrada è stata un'accorta trovata.

Se Maurer viene liberato, scoppia in lacrime, sbalordito e grato: *'Giuro sulla mia anima che non dimenticherò quello che avete fatto, per il resto della mia vita. Possa Verena guidarvi e Sigmar vegliare sui vostri passi.'* Chiede ancora un altro favore: che i Personaggi contattino in segreto Kristyn Gebauer e le dicano di raggiungerlo ad Auerswald.



Conseguenze

A seconda di come è stata risolta la vicenda, i Personaggi potrebbero ricevere l'assistenza della Fassenwütend per lasciare la Milizia o una sua lettera che concede di commutare la pena. Se invece, la Fassenwütend è morta, i Personaggi rischiano di rimanere bloccati nella Milizia con Klumpenklug per altri diversi anni. Se hanno salvato Maurer, un bel dì, uno o due anni dopo, ricevono delle piccole buste contenenti 5 Corone d'oro, recapitate dai membri della Gilda degli Scalpellini. Infine, se Maurer è caduto sotto l'influsso degli Dei Oscuri, tornerà come Campione del Caos al servizio del Manipolatore dei Destini e tutti nel Reikland ne soffriranno...



CORRUZIONE!

Operare contro gli Dei del Caos spesso espone al loro ripugnante tocco funesto. Lentamente, ma inesorabilmente, questa esposizione corrompe perfino le anime più pure. I Punti Corruzione vengono usati per indicare la graduale discesa di un'anima nelle grinfie degli Oscuri Dei del Caos. Ogni volta che un Personaggio fa il proprio incontro con una potenziale fonte di corruzione, potrebbe accumulare Punti Corruzione. Più ne ha, più sarà prossimo al Caos e più oscura la sua anima; finché, alla fine, *muterà...*

Gli effetti a lungo termine dei Punti Corruzione vanno oltre gli scopi dello **Starter Set**. Per saperne di più consultare il **Manuale Base**.

CONGRATULAZIONI!

Congratulazioni! Siamo arrivati alla conclusione di Giro di Ronda (con un po' di fortuna, senza troppe perdite!), ma non c'è alcun motivo per smettere di giocare. Ci sono molte altre avventure da vivere in **WFRP**.

E ADESSO COSA SUCCUDE?

Per chi vuole continuare a giocare, nelle pagine seguenti ci sono altri dieci brevi scenari che possono essere sviluppati, a piacere, in avventure complete o in piccole missioni secondarie. Attenzione: questi sono stati pensati per i GM più esperti e, in alcuni punti, richiedono il **Manuale Base** che dispone delle statistiche complete dei PNG.

Inoltre, ci sono decine di Spunti per Avventure (idee per crearne di proprie) presentati nella **Guida a Ubersreik** e un crescente catalogo di avventure disponibili su Internet, come **Avventure a Spasso nel Reikland!**. Molte di queste sono ambientate nei dintorni di Ubersreik e costituiscono un perfetto complemento per questo manuale. La prima, **Avventure a Ubersreik: Se gli Sguardi Potessero Uccidere**, è già disponibile gratuitamente. Esistono inoltre per l'acquisto moduli d'avventura completi, come **Notti Brave & Giorni Duri**, o epiche campagne come **Il Nemico Dentro**. Per ulteriori informazioni consultare www.needgames.it.

Sviluppo dei Personaggi

Una delle cose migliori dei giochi di ruolo è lo sviluppo del proprio Personaggio. Alla fine di ogni sessione, si ricevono Punti Esperienza o PE (di solito 75-125) per aver solo partecipato o per aver compiuto grandi gesta durante l'avventura. I PE possono essere spesi per Abilità, Talenti e Avanzamenti di Caratteristica come indicato dal Profilo della Carriera del Personaggio.

Per saperne di più, servono una copia del **Manuale Base** e le Schede complete dei Personaggi pre-generati, scaricabili da www.needgames.it.

Per chi sta usando il regolamento completo, questi sono i PE al termine di ogni sessione:

- 25-50 PE a testa per aver giocato una sessione divertente
- 15 PE per aver salvato Lady Karstadt nella Parte 1
- 5 PE per essere sopravvissuti alla sommossa nella Parte 1
- 10-25 PE per un buon discorso in tribunale nella Parte 2
- 10 PE per aver salvato Narbe Ditwin nella Parte 3
- 10 PE per aver convinto le autorità a occuparsi del Terrore del Teufel nella Parte 4
- 50 PE per aver ucciso il Terrore del Teufel nella Parte 4
- 15 PE per aver risolto la questione di Barbadargento nella Parte 4
- 20 PE per aver ottenuto il favore di Ranald nella Parte 4
- 10 PE per aver scoperto il motivo della sommossa nella Parte 4
- 30 PE per aver respinto la Stretta Mutevole nella Parte 5
- 50 PE per aver salvato la vita di Maurer nella Parte 5
- 25 PE per essersi liberati della Milizia nella Parte 5
- 50 PE per aver completato ciascuno dei 10 scenari seguenti



AVVENTURE A ♦ UBERSREIK ♦



Le seguenti dieci avventure sono state progettate per i giocatori di **WFRP** più esperti e possono essere utilizzate da sole o per arricchire Giro di Ronda. Le prime quattro possono essere giocate, senza apportare modifiche, da qualsiasi gruppo e sono perfette per continuare l'esplorazione di Ubersreik. Le rimanenti sei sono missioni secondarie collegati ai Personaggi pre-generati, ma possono venire adattate facilmente a qualsiasi gruppo.

Nota: alcune avventure utilizzano delle particolari regole presentate solo nel **Manuale Base**, come indicato nei diversi scenari. Queste regole aggiuntive non sono necessarie, ma aggiungono profondità alle vostre avventure.

I GRATTACAPI DI JOHANN HOFFMANN

Johann Hoffmann – celebre Scaricatore responsabile degli Accordi Commerciali delle Gilde di Ubersreik del 2506, prima di cadere in disgrazia – è scomparso. È stato visto l'ultima volta mentre scendeva da una carrozza nera presso la Locanda del Ponte (**Ubersreik**, pag. 15).

Le teorie del complotto corrono per la città più svelte della Dissenteria Fulminante! Hoffmann era da sempre una figura controversa, sulla bocca di tutti, e la sua scomparsa lo ha reso ancora più noto. Era molto amato per il suo lavoro presso le gilde.

Il suo successo, però, lo aveva reso invisibile al Clan Sottotana, una famiglia criminale di Halfling con le mani in pasta ovunque nel Reikland, anche nelle torte calpestate dalla folla durante la sommossa. Ricattavano Hoffman allo scopo di rinforzare le loro attività. Tre anni fa tutto ciò venne alla luce e lo scaricatore fu incarcerato dopo un'irruzione nei suoi uffici, dove vennero ritrovati documenti che lo collegavano ai Sottotana e a una fazione politica antigovernativa conosciuta come la *'Gloriosa Rivoluzione del Popolo' (GRP)*, il cui motto è *'Morte a Karl-Franz'*.

Alla fine, il Graf Sigismund von Jungfreud perdonò Hoffmann in virtù della sua popolarità. Da quando gli Jungfreud sono stati spodestati, però, i soldati di Altdorf lo hanno preso di mira. Temono che, grazie alle sue capacità di politico, ai contatti con le bande criminali e ai vasti legami con le gilde, sia diventato una figura di spicco nell'inevitabile (o così si crede) richiesta dello

status di città libera per Ubersreik. In effetti, Wilhelm 'Grande Willi' Docker – il successore di Hoffmann nella Gilda dei Portuali (nonché colui che lo fece arrestare dalla Milizia) – ha sfruttato questa "sparizione" come leva politica.

Ora, il generale Jendrick von Dabernick (**Ubersreik**, pag. 10) vuole ingaggiare alcuni liberi professionisti per indagare sulla scomparsa di Hoffmann e, il generale si auspica, scoprire la verità. Gli Altdorfer non possono essere coinvolti direttamente, per il timore che le indagini vengano bollate come un insabbiamento, pertanto i PG devono agire da soli. In effetti, la maggior parte degli Altdorfer non sa nemmeno che vi è un'indagine in corso e si rifiuta di cooperare con chiunque ficchi il naso negli affari dell'Imperatore...

PRINCIPALI SOSPETTI

Wilhelmina Büffa. Avvocato personale e amica d'infanzia di Hoffmann, è stata la persona che lo presentò ai Sottotana, anche se si pentì presto di quel legame. Quando finì per scontrarsi con gli Halfling, essi la ricattarono, minacciando di rivelare i suoi legami criminali. Proprio a causa di questi rapporti perse la posizione di socia dello studio Spirren-Hirsch e Gärtner (**Ubersreik**, pag. 38).

Nonostante sia amica di Hoffmann, ha un sacco di motivi per volersi liberare di lui, dato che lo scaricatore conosceva ancora più indiscrezioni sul suo conto che i Sottotana. È stata lei a collocare *La Coda del Grifone* nell'ufficio di Hoffmann, così da collegare gli Halfling alla GRP...

Wilhelm 'Grande Willi' Docker. Rivale storico e successore di Hoffmann nella Gilda dei Portuali (**Ubersreik**, pag. 26).

Grande Willi ha orchestrato l'irruzione che portò all'arresto di Hoffmann e, attualmente, sta sfruttando la sua sparizione per ottenere maggior influenza, fingendo di essere stato sempre suo amico. Difatti, è stato perfino l'organizzatore della campagna per la liberazione di Hoffmann! L'odio di Grande Willi per i Sottotana è leggendario! Si è spesso vantato a gran voce del fatto che sarà lui a metterli in ginocchio, costi quel che costi.

Generale von Dabernick. Comandante degli Altdorfer acquartierati nel Castello Roccia Nera (**Ubersreik**, pag. 19) e che attualmente occupano Ubersreik. La posizione di Von Dabernick in città era minacciata dall'influenza politica di Hoffmann. Anche se non è un politicante, il generale è abbastanza intelligente da capire che questa scomparsa lo danneggia. Attualmente è impegnato in una guerra clandestina contro Wilhelm 'Grande Willi' Docker, che confidava invece fosse un suo alleato (dato che lo ha aiutato a conquistare il comando della Gilda dei Portuali).

Mercy Sottotana. Capo del clan Sottotana (**Ubersreik**, pag. 17) e signora del crimine degli Halving. Mercy voleva che Hoffmann fosse ucciso e non ne fa mistero, poiché vorrebbe distruggere qualsiasi voce sui legami tra il suo clan e la GRP. In realtà, non sa come le copie di *La Coda del Grifone* siano arrivate negli uffici di

Hoffmann. Tuttavia, parla dello scaricatore come se questi fosse ancora in vita e lei continuasse a desiderare la sua morte (al punto da offrire denaro ai PG perché lo ammazzino; sempre che lo trovino)!

Anton Grimski. Agitatore che lavora allo Sprichstumpf (**Ubersreik**, pag. 34) e che si scaglia contro l'influenza dei mercanti e la loro corruzione. In realtà, Anton è al servizio di Sigismund von Jungfreud e sta tentando di impedire al borgomastro e alle gilde di riportare l'ordine al fine di ottenere lo status di città libera. Ha avuto una serie di scontri con Hoffmann nel corso degli anni e, in diverse occasioni, hanno litigato fino ad arrivare alle minacce di morte. Grimski è più che disposto a uccidere Hoffmann, specialmente se glielo chiedono gli Jungfreud.

CHI È STATO?

Quindi, chi è il colpevole e dov'è Hoffman? Spetta al GM stabilirlo. È stato il Graf Sigismund a volersi strappare questa spina nel fianco? Il Generale lo ha eliminato per fermare le sue aspirazioni politiche e ora usa le indagini come copertura? Grande Willi sta cercando di prendersi una fetta di torta più grande? Oppure i vecchi contatti di Hoffmann si sono finalmente presentati a riscuotere? Lo scaricatore sembra aver avuto più nemici di quanti credesse...



FIAMME ALLA LUNA ROSSA

Franz Lohner, proprietario della Locanda della Luna Rossa (**Ubersreik**, pag. 28), ha un passato misterioso. Quando è sbronzato, racconta di essere stato un ufficiale dei Portarancori, famosa compagnia mercenaria, ma che si è ormai lasciato alle spalle quei giorni così avventurosi, proprio come il vecchio scudo appeso dietro il bancone del bar. Tuttavia, sembra che il suo passato da mercenario si sia ripresentato, quando alcuni vecchi nemici si radunano sulla soglia della sua porta. Per fortuna, Lohner ha fiutato il pericolo in avvicinamento ed evitato così lo scontro, guadagnandosi l'opportunità di scoprire chi è che gli vuole male. Ora sa che deve guardarsi da uno Sventratore infuriato, da un misterioso assassino, da alcuni emissari di un Principe di Confine e da una *presenza spettrale* che infesta la locanda.

NEMICI DI LOHNER



Thikad Urgolsson – Sventratore Nano

Urgolsson ha pronunciato il giuramento dello Sventratore dopo aver perduto un cimelio di famiglia – la spada runica Portarancore – al gioco delle Dita di Ranald. Ora si è convinto di essere stato imbrogliato da Lohner e non si fermerà finché il locandiere non sarà morto.

THIKAD URGOLSONN - SVENTRATORE NANO

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
3	56	39	36	52	31	28	38	36	67	24	19

Abilità: Freddezza 77, Reggere Alcolici 67, Schivare 43

Tratti: Arma +7, Balzo (porta una *Runa del Balzo* nella fibbia della cintura)

Shring Squarciaombre – Assassino Skaven

Squarciaombre vuole la testa del locandiere, poiché, quando Lohner faceva parte dei Portarancori in Tilea, si rivelò una spina nel fianco per gli Uomini Ratto. I loro presagi enunciano che ora è il momento della vendetta.

SHRING SQUARCIAOMBRE - SKAVEN ASSASSINO

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
6	66	57	39	38	63	61	36	46	45	29	13

Tratti: Arma +7, Arma a Distanza +6 (20), Arrampicamuri, Campione, Corazzato (2), Segugio

Squadra di Carmello – 7 Sgherri Umani

Carmello Esposito e la sua squadra lavorano per la Marchesa Generosa Caramanici dei Principati di Confine. Fu Lohner a mettere i Portarancori al servizio di Lord Carl Svensson, vecchio rivale della Marchesa; è per questo che deve morire lentamente.

SQUADRA DI CARMELLO - SGHERRI

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	41	45	32	38	34	28	36	27	36	29	12

Abilità: Intimidire 42

Tratti: Arma +7, Arma a Distanza +8 (50), Corazzato (Leggera 2)

Tah-Ra Mentuhr – Spettro Nehekhariano

Questa antica creatura è emersa dalle nebbie del tempo. Intende possedere il corpo di Lohner per infiltrarsi tra i Portarancori e ucciderne il comandante, prima che egli possa sventare i piani del suo padrone.

TAH-RA MENTUHR - SPETTRO NEHEKHARIANO

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
6	44	-	33	32	19	35	27	28	59	19	14

Tratti: Arma +9, Etereo, Magico, Senza Dolore, Spaventoso, Tocco Gelido, Vista Oscura

IL PIANO DI LOHNER

Lohner ha un piano per sfuggire a questa baraonda. Intende annunciare pubblicamente che chiuderà la locanda la notte del suo compleanno, così da trascorrerlo in tranquillità pregando Shallya, Dea della Misericordia, e ringraziarla di avergli concesso una lunga vita. Si auspica così di attirare i suoi nemici allo scoperto, per ucciderne quanti più possibile facendo saltare in aria la locanda e, in seguito, fingendo di essere esso stesso perito nell'esplosione. Per farlo avrà bisogno di aiuto e pagherà profumatamente: 10 Corone d'oro a ciascun Personaggio!

SAIF AL'JANUB

Questa lama ricurva, donata a Lohner per aver preso parte all'azione decisiva nella difesa di Sudenburg contro i Nonmorti nel 2498 C.I., fu realizzata dal famoso filosofo-artigiano Hataq al-Kundi nel 1445 C.I. È un oggetto straordinario e in Arabia varrebbe dieci volte il prezzo indicato.

Arma	Gruppo	Prezzo	Ing	Disponibilità	Portata	Danno	Qualità
<i>Saif al'Janub</i>	Base	20Co	1	Esotica	Media	+BF+5	Bella 4, Difensiva, Infrangibile (Manuale Base , pag. 298)



Se i PG accettano di aiutarlo, Lohner suggerisce loro di pianificare accuratamente un'imboscata, dimostrando il suo grande acume tattico. Quelli di seguito sono i suoi suggerimenti, ma il piano finale dipende dai Personaggi, poiché il locandiere non può aiutarli direttamente, per il timore di destare sospetti:

- Se i Personaggi promettono di aiutarlo in futuro, Grodni Martellosicuro (All'Ascia e Martello, **Ubersreik**, pag. 22) può fornire gli esplosivi per far saltare in aria la Luna Rossa. In alternativa, la Luigi & Salvatore (**Ubersreik**, pag. 46) vende anche polvere nera. Lohner non sa che anche la Squadra di Carmello frequenta quella bottega e ne noterà l'acquisto.
- Cordelia Wesselingh (**Ubersreik**, pag. 16) può essere d'aiuto per affrontare lo Spettro, modificando l'esplosivo affinché abbia effetto su di esso (aggiungendo il Tratto *Magico* alle bombe). Lohner non vuole coinvolgere il mago della città (**Ubersreik**, pag. 18), giacché ciò potrebbe innescare una serie di domande scomode. Non sa che la Wesselingh è una spia del mago.
- Lohner ha bisogno di un espediente per fuggire quando la sua locanda esploderà, per cui suggerisce di parlare con Karsten Rugger della Gilda dei Barcaioi (**Ubersreik**, pag. 25). Sa che Rugger è un contrabbandiere e propone che i PG lavorino per lui in modo da assicurarsi la sua collaborazione.
- Come miccia si potrebbe utilizzare una "candela segnatempo" sperimentale sviluppata per Prochnow della Gilda dei Costruttori Navali e degli Armatori (**Ubersreik**, pag. 27). Prochnow ne vende una per 5 scellini.

L'ATTACCO

I PG sono liberi di allestire i preparativi come preferiscono e, a meno che non emerga un piano migliore, Lohner prepara un manichino di fortuna e lo posiziona su una sedia nel bar. In seguito, aiuta i Personaggi dove serve. A meno che mangino la foglia, i nemici di Lohner assalgono la *Luna Rossa* secondo questa tabella di marcia:

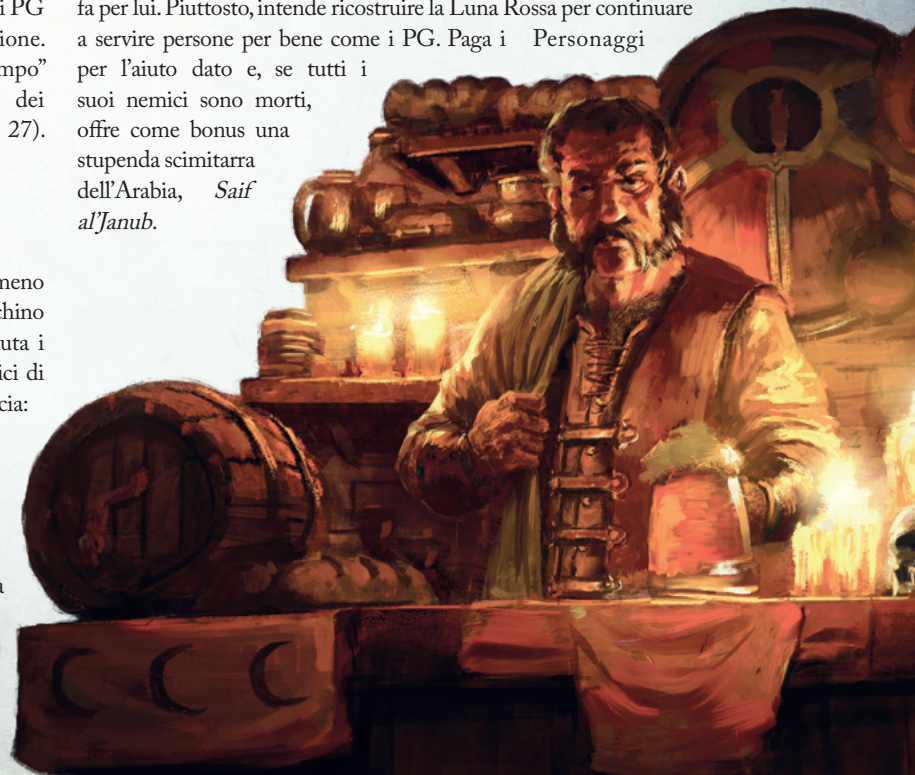
- 9 pm:** Squarciaombre si intrufola dal camino e si nasconde nell'armadio di Lohner. Poco dopo, Tah-Ra Mentuhr inizia a manifestarsi all'interno del bar.
- 9.15:** arriva Urgolsson, ubriaco, che urla a Lohner di uscire per incontrare il suo destino. Ormai, Tah-Ra Mentuhr è visibile ai Personaggi con il Talento Seconda Vista e può essere ferito dagli attacchi *Magici*.

- 9.30:** la Squadra di Carmello fa irruzione da una finestra del piano superiore. Urgolsson sfonda la porta principale, pronto ad affrontare il locandiere. Udendo questo trambusto, Squarciaombre si sposta per osservare, ritrovandosi faccia a muso con la Squadra di Carmello, sulle scale. Tah-Ra Mentuhr si manifesta integralmente; tutti i mortali presenti vengono colpiti dal suo Tratto Spaventoso. È pronto a possedere Lohner.

Una volta accesa, la miccia brucia per 1d10+4 round. Una **Prova Media (+20) di Percepire**, eseguita come Azione, permette di capire quanto tempo rimane. Se si usa la candela segnatempo di Prochnow, il Personaggio che innesci la miccia può stabilire la sua durata (da 4 a 12 Round). L'esplosione causa 1d10+15 danni e 5 *In Fiamme* a tutti coloro che si trovano nella locanda. I nemici che sopravvivono fuggono e, se riescono a lasciare la città, si danno alla macchia.

CONSEGUENZE

Quando Lohner e il gruppo si sono messi in salvo, forse alla Gilda dei Barcaioi, il locandiere dichiara di non essersi mai sentito così vivo da quando era un Portarancori e che l'idea di fingersi morto non fa per lui. Piuttosto, intende ricostruire la Luna Rossa per continuare a servire persone per bene come i PG. Paga i Personaggi per l'aiuto dato e, se tutti i suoi nemici sono morti, offre come bonus una stupenda scimitarra dell'Arabia, *Saif al'Janub*.



LA PIKKOLIZZIMA WAAAGH!!

Non importa quanto duramente vengano sbaragliati, i Pelleverde fanno ritorno, stagione dopo stagione, come se spuntassero dal terreno. Nonostante la città di Ubersreik appaia libera dai Pelleverde, i tunnel della Fogna di Magnus ne sono infestati (**Ubersreik**, pag. 50).

Durante la Grande Guerra Contro il Caos, più di 200 anni fa, Ubersreik cadde di fronte a un tale flagello. Quando Magnus il Pio liberò la città, le sue forze non riuscirono a scacciare i Pelleverde dalle zone più recondite delle fogne. Così, per due secoli i Goblin sono rimasti nascosti, crescendo in forza, lentamente ma inesorabilmente, fino a divenire una piccola tribù.

La Tribù della Lingua di Letame è sempre stata piccola, preda essa stessa dei molti orrori nascosti nelle fogne di Ubersreik, pertanto non ha mai rappresentato una vera minaccia. In effetti, è talmente isolata che il suo capo, Puzzobastone, non solo ha dimenticato che la superficie esiste, ma si è pure convinto che la sua sia l'unica tribù di Pelleverde di tutto il Vecchio Mondo!

In tempi più recenti, Puzzobastone ha veduto la superficie in un sogno e crede che i terribili chiarori di luce che penetrano dai tombini di Ubersreik siano segni e presagi delle divinità gemelle Gork e Mork. Quindi, si sta muovendo per radunare la Lingua di Letame per invadere la terra promessa, sbucando proprio nel mezzo della Collina (**Ubersreik**, pag. 42), il distretto più ricco della città.

LA LUCE DELLA WAAAGH!

Puzzobastone Linguadiletame si crede un profeta di Gork e Mork, il più grande Goblin che sia mai esistito! Avendo incontrato solo i Goblin della sua pietosa tribù, si crede nel giusto... dal suo punto di vista.

PUZZOBASTONE LINGUADILETAME - SCIAMANO GOBLIN

M	AC	AB	F	R	I	Ag	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	25	35	30	30	30	35	30	40	30	40	14

Tratti: Arma +6, Incantatore (Dardo, Fastidio Pruriginoso), Timoroso (Elfi), Vista Oscura

Pugnalata Subdola

VL: 2

Gittata: Volontà in metri (30)

Bersagli: Bonus Socialità Goblin (4)

Durata: Speciale

Lo sciamano incanta le lame dei propri alleati, così che riescano a colpire i punti deboli delle armature nemiche. I bersagli ottengono +1 Vantaggio e, finché lo conservano, i loro attacchi guadagnano la Qualità delle Armi *Penetrante* (**Manuale Base**, pag. 298).

Fastidio Pruriginoso

VL: 4

Gittata: Volontà in metri (30)

Bersagli: 1

Durata: Bonus Volontà Round

Lo sciamano agita le dita, lanciando dalle punte piccole spore fungine pruriginose, che si insinuano nelle zone più sensibili del bersaglio. Qui vi prosperano rapidamente, causando un prurito insopportabile. La vittima subisce un -10 a tutte le Prove e dimezza il proprio Movimento per la durata dell'effetto.

10 GOBLIN DELLA LINGUA DI LETAME

M	AC	AB	F	R	I	Ag	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	35	35	30	30	30	35	30	25	25	15	11

Tratti: Arma +7, Corazzato (1), Infestazione, Timoroso (Elfi), Vista Oscura

FESTA DEGLI ASCHAFFENBERG

Un gruppo di nobili Altdorfer sta visitando la città per partecipare alla festa nel Maniero degli Aschaffenberg, nel medesimo giorno in cui i Goblin stanno progettando la loro invasione. La Duchessa Eleanor Aschaffenberg è venuta a sapere del pericolo grazie alla soffiata degli Acchiappatopi di Wahlund (**Ubersreik**, pag. 40) che, però, non hanno alcun interesse ad

aiutarla dato che hanno già i loro affari a cui badare. La Duchessa teme uno scandalo, se i Goblin facessero la loro comparsa durante i festeggiamenti; è pertanto disposta a pagare 10 scellini al giorno a qualsiasi mercenario che volesse occuparsi con discrezione della Lingua di Letame. Il Mastro della Gilda Wahlund le ha procurato una mappa abbozzata delle fogne, in cui vi è indicato il covo dei Goblin. La nobildonna consegna la mappa ai PG; sempre che accettino di lavorare per lei.

I GUASTAFESTE

La Duchessa non è l'unica persona informata della minaccia. La Gilda dei Mercanti intende usare la baraonda provocata dai Goblin come uno strumento politico, per minare la credibilità delle forze d'occupazione. La loro speranza è che i Pelleverde raggiungano la superficie e facciano fare una pessima figura agli Altdorfer, in modo da ottenere un ulteriore volano che trasformi, finalmente, la città in una Freistadt.

La Gilda ha ingaggiato una propria banda di avventurieri per assicurarsi che i Goblin giungano in superficie proprio nel momento in cui gli Altdorfer fanno la loro comparsa in città.



Leif Vilsson

Vilsson è nato nella Norsca e ha viaggiato fino al Reik in giovane età. Lo sguardo, i discorsi e la propensione a rispondere al più piccolo insulto con un'ascia ben piantata in mezzo agli occhi rivelano le sue origini. È lesto all'ira e lento a dimenticare, anche se ha la tendenza ad andarci piano con i compagni di bevute (ha preferenze per gli strani liquori cremosi dell'Ostland). Nonostante il temperamento focoso, è fanaticamente fedele agli amici.

LEIF VILSSON – GLADIATORE NORSCANO

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	52	26	45	41	31	27	33	36	30	32	15

Tratti: Arma +8, Corazzato (2)

Emilia Lochland

Originaria della mitica isola di Albione, la Lochland è avvezza a eludere domande scomode e sguardi indiscreti... il che va a suo vantaggio, visto che è una strega. In ogni piega del suo abito multicolore a strati, nasconde erbe dall'odore pungente, amuleti di pietra e resti essiccati di animali... cose troppo strane finanche per l'Impero.

EMILIA LOCHLAND – STREGA ALBIONESE

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	38	32	32	35	29	23	35	37	41	34	13

Abilità: Linguaggio (Magico) 46

Tratti: Arma +5, Incantatore (Dardo, Temibile), Magica

Giordano Impiegato

Impiegato non si presta a dare aiuto, ma per il suo stesso bene è fin troppo astuto e intelligente. È scappato dalla città-stato Tileana di Miragliano quando un Principe Mercante si accorse che Impiegato viveva nell'opulenza senza sganciare mai un soldo, grazie a un cavillo nella sua dichiarazione delle tasse. È ben considerato dai suoi compagni, perché fa in modo che vengano pagati assai meglio di quanto possano sperare di ottenere da soli (anche se, ovviamente, Impiegato prende molto più della parte che gli spetterebbe).

GIORDANO IMPIEGATO – AVVOCATO TILEANO

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	31	29	30	25	41	28	35	52	30	39	12

Abilità: Conoscenza (Legge) 71, Mercanteggiare 44

Tratti: Arma +7

Gaenefys Manofatata

Gli stessi membri della sua compagnia hanno imparato a non interferire con Manofatata, che è possente come un leone di montagna. Piuttosto, lei agisce quando, dove e come più le aggrada. È nell'interesse dei suoi compagni capire come trarne il massimo beneficio invece di rischiare la sua collera.

GAENEFYS MANOFATATA – SPIA ELFA SILVANA

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
5	38	58	30	26	51	53	44	47	53	38	12

Abilità: Nascondersi 63

Tratti: Arma +7, Arma a Distanza +9 (150),

Corazzata (Leggera 1), Segugio, Vista Notturna

SIAMO NOI I CATTIVI?

In alternativa, la Gilda dei Mercanti potrebbe assumere i PG. In questo caso, devono cercare di fermare la Banda di Leif, che è stata assoldata dalla Duchessa per eliminare i Goblin. La Gilda racconta una storia inventata di invasori stranieri che cercano di sfruttare le fogne per i loro contrabbandi; che essi hanno provocato la legittima preoccupazione della corporazione che, perciò, dà consiglio di attaccare la Banda di Leif – additata come molto pericolosa – con estrema rapidità e senza porre ulteriori domande.

SANGUE & NEVE

Il Vicario Holst Kretschmer, sacerdote di Ulric (**Ubersreik**, pag. 47), è noto per gli esagerati racconti che finiscono per destare spesso sospetti. Viene spesso accusato di alterare la verità per rafforzare la sua reputazione, in declino, in città. Il prete può aver gridato 'al lupo' in passato, ma questa volta non sta affatto esagerando.

Lo Sperone di Latta (**Ubersreik**, pag. 53) ha due nuove attrazioni, che attirano grandi folle: Eisfange – un enorme cane lupo bianco candido come la neve – e Reikhardt Gestaltenstark, un Middenlander alto, biondo e dai penetranti occhi azzurri. Nessuno dei due ha ancora perso un incontro: o hanno costretto tutti gli avversari alla resa o hanno squarciato loro la gola. La folla è desiderosa di vederli combattere tra di loro in quello che, di sicuro, sarà lo scontro del decennio. L'evento, però, non si farà mai: Gestaltenstark e Eisfange sono uno e lo stesso. Reikhardt Gestaltenstark è un Figlio di Ulric, una creatura dotata (o dannata) della capacità di cambiare forma da lupo a uomo. Finora, la sua vera identità non è mai stata scoperta, ma Padre Kretschmer comincia a nutrire dei sospetti.

Gestaltenstark non è interessato alla gloria, anche se sta sicuramente ricevendo la parte che gli spetta. Il suo sogno è quello di un Impero nuovamente unito nella venerazione di Ulric, che oltrepassi quella di Sigmar. Nel tentativo di indebolire il Culto di Sigmar in città, e forse in tutto l'Impero, sta reclutando mastini da combattimento e gladiatori per la causa, concedendo loro la vita e uno scopo se alla fine di uno scontro si arrendessero a lui!

Il Vicario Kretschmer vorrebbe tornare di nuovo importante: non è un pazzo, e capisce che il trambusto provocato da Gestaltenstark sarebbe un affronto a Ulric, non di certo un beneficio. Chiede quindi ai Personaggi d'infiltrarsi allo Sperone di Latta con ogni mezzo. Consiglia loro di convincere Wilhelm Shütteln, il proprietario, ad assumerli come gladiatori o giocatori, oppure di intrufolarsi dietro le quinte o, magari, di unirsi all'entourage di uno dei troppi giovani dissoluti che frequentano il posto e a cui viene concesso il privilegio di salire sul palco. Una volta intrufolati, i Personaggi devono svelare la doppia identità di Gestaltenstark e cacciarlo via – arrivando anche a ucciderlo se necessario. Tuttavia, il sacerdote insiste che agiscano senza rivelare la natura della maledizione di Gestaltenstark, poiché ciò getterebbe una lunga ombra sul Culto di Ulric a Ubersreik.

L'Uomo dai Molti "Talenti"

Reikhardt è un giovane fanatico dalla testa calda che ha da poco compiuto diciotto anni. Crede fortemente che l'Impero funzionerebbe meglio senza il Culto di Sigmar, che intende annientare e sostituire con quello di Ulric. Porta al collo un medaglione con dipinta sopra una bellissima donna dalla chioma bionda. L'iscrizione sul retro recita: *'Con affetto, tua madre Magdalena'*. Di fronte a una vera minaccia – e solo nel caso in cui i suoi piani vengano sventati – Gestaltenstark getta la maschera, tramutandosi nella sua terrificante forma ibrida, una fusione tra uomo e lupo. Odia assumere questo aspetto, poiché crede sia essa a dare credito alle menzogne diffuse dai Sigmariti sulla crudeltà e bestialità delle vie di Ulric. Tuttavia, non è affatto uno stolto ed è pronto a sfruttare qualsiasi strumento a sua disposizione.



REIKHARDT GESTALTENSTARK – GLADIATORE

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	74	33	53	51	41	40	39	32	43	41	19

Abilità: Schivare 45

Tratti: Arma (Flagello) +7, Benedizione (Ulric), Corazzato (Leggera 2), Duro da Uccidere

EISFANGE

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
5	70	-	40	40	50	35	-	25	40	20	16

Tratti: Arma +7, Benedizione (Ulric), Corazzato (Pelle 1), Duro da Uccidere, Morso +7, Segugio, Vista Notturna

IBRIDO

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
5	79	33	78	76	56	45	39	22	33	21	24

Tratti: Arma +7, Benedizione (Ulric), Corazzato (Pelle 2), Duro da Uccidere, Morso +7, Segugio, Spaventoso (2), Vista Notturna

Reikhardt può cambiare forma usando la propria Azione. Ogni vestito che indossa cade a terra o viene ridotto a brandelli.

Gestaltenstark non è un uomo facile da raggiungere. Vive nelle baracche dei gladiatori nei meandri dello Sperone di Latta ed è sempre circondato da altri combattenti (usare le statistiche di Leif Vilsson per rappresentarli, pag. 37) che hanno giurato di proteggerlo fino alla morte. Non solo: un branco di fedeli mastini (Cani da Combattimento, **Ubersreik**, pag. 53) sembra seguire i suoi ordini con allarmante attenzione e precisione, e raramente lascia il suo fianco. Se i Personaggi riescono a superare questi ostacoli e a occuparsi in qualche modo del Figlio di Ulric, Padre Kretschmer li ricompensa ciascuno con 2 Corone. Se la maledizione rimane un segreto per Ubersreik, il Padre ne è alquanto felice e offre i propri servizi come insegnante per far apprendere Abilità e Talenti rari, oppure per iniziare al Culto di Ulric un Personaggio interessato.

L'ENIGMA DELL'ARGENTO

Mentre Gunnar osserva una bancarella del mercato, un braccialetto d'argento cattura la sua attenzione. Sembra identico a quello che realizzò molto tempo fa. A ben vedere, non è opera sua, ma si tratta di una copia quasi perfetta di quello che plasmò per la figlia, prima che lei, e il resto della famiglia, perissero in un incendio – l'evento che spinse Gunnar a pronunciare il Giuramento dello Sventratore. Se interrogato, il mercante racconta di aver acquistato l'oggetto – insieme ad altri di simile fattura, ormai venduti – sulle Colline Blitzfelsen, da una venditrice ambulante di nome Alaricha Brederman. La donna sosteneva che fossero opera dei Nani e di averli acquistati da un artigiano locale.

SEGUENDO LE TRACCE

Con **Prove di Comandare**, **Affascinare** o di **Pettegolezzi**, il gruppo trova la Brederman sulle Colline lungo la strada per Graustadt. La venditrice è lievemente in preda al panico per l'inaspettata comparsa dello Sventratore e ammette che i beni sono contraffatti, affatto realizzati dai Nani ma neppure opera sua. Racconta che Gudrun Rogge, una donna fabbro Umana, ha scoperto un avamposto perduto dei Nani e lo utilizza per creare oggetti di straordinaria qualità. Gunnar conosce Rogge, un'artigiana tanto abile da essere stata invitata ad addestrarsi a Karak Azgaraz, luogo in cui ha sviluppato un'intensa rivalità con Gunnar. In seguito, Gudrun fu costretta ad andarsene, giacché Gunnar lamentava il fatto di aver ricevuto minacce da lei per la sua fucina e per la sua casa. Lo Sventratore ha sempre sospettato che sia stata Rogge a dare fuoco alla sua abitazione, pur non avendone alcuna prova.

MIGDHAL AGRIL

Alaricha Bredermann accompagna i PG al vecchio avamposto dei Nani, Migdhal Agril, ma si rifiuta di entrarvi. L'ultima volta che lo visitò, Gudrun Rogge la minacciò di *'risvegliare le antiche meraviglie dei Dawi'* per smembrarla da capo a piedi! Se i Personaggi procedono, Gudrun li tiene d'occhio con un telescopio mentre attraversano il lungo burrone che porta alla fucina. La luce riflessa dalle lenti può essere notata superando una **Prova Ardua (-20) di Percepire**. Alla vista del suo vecchio rivale, il cuore di Gudrun si riempie di un odio feroce: se non fosse stato per Gunnar, avrebbe continuato a studiare a Karak Azgaraz.

INSULTI NELL'OSCURITÀ

Gudrun Rogge non è stupida. Affrontare l'intero gruppo non sarebbe saggio. Per questo, ripulisce e prepara la fucina mentre i PG fanno il loro ingresso nel fatiscante complesso. Quindi sfrutta i tunnel segreti per prendersi gioco del gruppo da dietro le pareti. Ammette di aver ucciso la famiglia di Gunnar e afferma che le dispiace siano morti al suo posto. Accusa lo 'sciocco Dawi' di averla fatta espellere. Si fa vanto delle 'migliorie' introdotte alle tecniche dei Nani, mancando di rispetto alle loro tradizioni. Il suo scopo è di condurre i PG fino alla sua forgia. Questa volta, Gunnar morirà.

Il Guardiano

Sul retro della forgia si trova un enorme costrutto in argento e ferro, con dettagli in oro e rune incise. È ricoperto da placche

squadrate, e sulla sua cima svetta un volto barbuto e terrificante; sudicie tubature, un'aggiunta recente, sono fissate alla schiena. Questo prototipo – antico, bucherellato e logorato dal tempo – risale a migliaia di anni fa, alle Guerre dei Goblin. Gudrun ci lavorava sopra da anni.



GUARDIANO RUNICO MODIFICATO

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
2	55	-	60	65	10	15	10	-	-	-	10

Tratti: Arma +10, Corazzato (5)*, Duro da Uccidere, Senza Dolore, Taglia (Grande), Vista Oscura

*L'armatura è antica. Ogni volta che un PG colpisce il Guardiano con un numero divisibile per 10 (10, 20, 30, ecc.), il valore del Tratto *Corazzato* diminuisce di 1.

All'arrivo dei PG, il Guardiano si anima, emettendo vapore e fumo mentre incede e le antiche membra metalliche schiacciano chiunque gli si avvicini troppo. Se il gruppo tenta la fuga, Gudrun chiude i cancelli della fucina, intrappolando i PG. Quindi rimane a guardare, vomitando il suo odio verso lo Sventratore. Se il Guardiano viene sconfitto, Gudrun fugge giurando la sua vendetta. Nella fucina è possibile trovare i vecchi strumenti di Gunnar, il braccialetto che realizzò per la figlia e i bozzetti per il diadema che il Nano stava concependo per la defunta moglie.

Se Gunnar desidera intraprendere la Carriera d'Artigiano, può farlo gratuitamente lavorando a Migdhal Agril (per ulteriori informazioni sul cambio di carriera, vedere il **Manuale Base**). Tuttavia, potrebbe preferire di vendere i suoi vecchi strumenti e, con il ricavato, procurarsi una sonora sbornia.



MEMORIE DI SANGUE

Il villaggio di Grauner non è più protetto dai Soldati Provinciali a causa dei recenti tumulti. Per questo, Gavrich Bloch, il figlio dell'Anziano del villaggio e vecchio compagno d'armi di Salundra, è in cerca d'aiuto per addestrare una milizia locale. Non è mai stato un buon ufficiale e, perciò, chiede a Salundra di intervenire: *'Dai Sal, sarà come ai vecchi tempi!'* Di solito, la gente di Grauner si rivolgerebbe al proprio signore, il Barone Ruprecht Graufelsen (cugino di Salundra), per ottenere un addestramento del genere, ma il nobiluomo si è rifiutato di aiutarli.

Gavrich sa che non c'è amore tra Salundra e il cugino e, quindi, spera che siano lei e i suoi amici a prendersi cura del villaggio. Non ha facoltà di pagarli, ma offre loro un alloggio e tutta la birra che desiderano presso la taverna del villaggio, Alle Braccia del Re della Palude.

ARRIVO A GRAUNER

All'arrivo, i Personaggi incontrano Sebastian Bloch, Anziano del villaggio e padre di Gavrich; Berthilda Hebamme, una vedova che guida il Consiglio della Donne; e Parzival Reisefuhrer, l'indaffarato Balivo. Gavrich suggerisce di distrarre Reisefuhrer per tenerlo all'oscuro dei preparativi, poiché potrebbe aver intenzione di uccidere il barone.

Bloch e Hebamme consigliano ai Personaggi di trovare una buona scusa per la loro presenza, magari sostenendo di dare la caccia a certi Uominibestia per conto di taluni datori di lavoro di Ubersreik. Se questo suggerimento viene accolto, Reisefuhrer mostra immediatamente interesse nelle ricerche dei Personaggi: *'Finalmente dei veri soldati! Vediamo che succede!'*

In realtà, Reisefuhrer vuole testare i Personaggi alla ricerca di eventuali segni di attività sospette. Il Barone non vuole concedere il permesso per creare una milizia locale a causa dei resoconti ricevuti sui Culti Oscuri praticati tra gli abitanti del villaggio. Dato che non è certo che essi siano corrotti o meno, si rifiuta di armarli, ma non vuole neanche perderne le tasse, per cui non ne ha ordinato l'epurazione. Viceversa, ha inviato Reisefuhrer per essere i suoi occhi e le sue orecchie. Il Balivo riferisce al padrone la sera stessa qualsiasi cosa apprenda dai Personaggi.

L'ATTACCO

La sera dopo, un piccolo branco di Uominibestia attacca Grauner.

6 UOMINIBESTIA NOGOR

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	45	30	35	40	40	35	25	25	30	25	14

Tratti: Arma +6, Vista Notturna

Gli abitanti del villaggio lasciano che siano i PG a occuparsi degli invasori. Gli Uominibestia si ritirano non appena la battaglia volge a loro sfavore. Qualsiasi Personaggio che superi una **Prova Semplice di Conoscenza** (Reikland) o di **Intuire** sa che questo è un comportamento anomalo: di solito gli Uominibestia non si ritirano tanto velocemente. Tuttavia, la gente di Grauner celebra la vittoria, dando il via a festeggiamenti in onore dei PG. In realtà, un Cultista ha orchestrato l'attacco in segreto, per testare il valore dei Personaggi.

ACCUSE

Il mattino dopo, un mandatario del barone, il Cacciatore di Streghe Hedwig Tiemann, fa il suo arrivo assieme a sei soldati. Tiemann afferma che i Personaggi sono degli eretici, citando le parole del Barone Ruprecht, secondo cui Salundra è una ribelle che ha preferito la vita militare ai suoi doveri di erede di una nobile casata! E ora dovrà far fronte alla verità! Fortunatamente, Hebamme si offre di far uscire di nascosto il gruppo da Grauner, mentre Gavrich e l'Anziano si danno da fare a trattenere il Cacciatore di Streghe.

SCORRE IL SANGUE

Purtroppo, Hebamme è la cultista. Perse il marito, Ortlouf, per mano degli Uominibestia cinque anni prima, in uno sconsiderato attacco ordinato dal barone Ruprecht. Quando lo seppe, andò su tutte le furie e si precipitò nella foresta per sfogare la propria collera. Uccise molti Uominibestia prima che, con sua grande sorpresa, quelli rimasti le si inchinassero davanti con grande riverenza, percependo il Dio del Sangue scorrere nelle sue vene. In seguito, Hebamme capì chi era il suo vero nemico e, oggi, vive soltanto per uno scopo: uccidere il Barone Ruprecht e tutti i suoi congiunti, Salundra compresa. Hebamme conduce il gruppo in una selva, dove otto Uominibestia attendono nascosti, e urla, apparentemente terrorizzata, non appena questi attaccano. All'improvviso raccoglie una verga da battaglia nascosta dietro a un albero e strepita: *'Sangue per il Dio del Sangue!'* prima di dar man forte alla faida contro i PG.

BERTHILDA HEBAMME

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	65	25	35	45	45	35	45	25	45	25	15

Tratti: Arma +7, Immunità alla Psicologia, Vista Notturna

Nessuno crede plausibile il tradimento di Hebamme, a meno che il gruppo non fornisca delle prove, che però possono farli passare essi stessi per eretici. Se sono saggi, i Personaggi si ritireranno a Ubersreik. Naturalmente, Tiemann li seguirà, accusandoli quasi certamente dell'omicidio dell'indifesa Frau Hebamme...

DUE TORTI FANNO UNA RAGIONE

Ubersreik si risveglia al fragore dei soldati che stanno sbarrando le porte della città: l'anello con sigillo del generale von Dabernick è stato rubato. Mentre il gruppo prende coscienza delle nuove restrizioni, Molrella viene avvicinata dalla sorella gemella, Halamina (conosciuta come Mi-mi). È arrivata a Ubersreik da poco e – sorpresa! – l'anello è in suo possesso. *'Non è stata colpa mia! Mica volevo rubarlo! L'ho spillato a un tipo niente male, ieri sera; beccato dal suo borsello mentre ero a caccia di qualche moneta.'* Tuttavia, Mi-mi non vuole disfarsene. *'Che succede se un mago lo trova, come l'ultima volta, e si mette a far magie per rivelare a tutti che lo sgraffigno è opera mia?'* Fortunatamente, Mi-mi ha già un piano: *'Sgattaioliamo nelle stanze del generale e ficchiamo veloci l'anello sotto il letto! Sembrerà che sia caduto a lui. Semplice, no? Non ho idea di come entrarci. Mi aiuti, Mollina? Tiiipreeegooo! Il posto è praticamente vuoto da quando gli Yongfrund sono stati sbattuti fuori. Sarà una passeggiata.'*

Entra Edmund Streissen

Con grande sfortuna per Mi-mi, il vero ladro, Edmund Streissen, sa chi gli ha tagliato la borsa. Peggio ancora, l'ha seguita e ora progetta di uccidere la fastidiosa Halfling, recuperare l'anello e quindi far ricadere la colpa sui PG. Non solo, Streissen è uno Stregone del Caos di Slaanesh, Principe del Piacere. Intende usare l'anello in un rituale per il controllo di von Dabernick, e non è per nulla felice che gli sia stato sottratto.



EDMUND STREISSEN - STREGONE DEL CAOS

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
5	50	25	28	38	39	40	33	34	44	42	12

Tratti: Arma +6, Corazzato (Leggera 1), Incantatore (Dardo, Temibile, Shock), Mutazione (Zampe Caprine, nascoste dalla tunica)

Entra Maglyn 'Maggie' Blanck

Purtroppo per Streissen, Maglyn 'Maggie' Blanck è alle sue calcagna. È una maga del Collegio Grigio che si finge una domestica al Castello Roccia Nera. Sa che Streissen ha rubato l'anello e sospetta che i PG, che ne sono ora in possesso, siano dei Cultisti del Caos. Fortunatamente, Maggie è ragionevole e può essere convinta delle buone intenzioni del gruppo, se si presenta l'occasione.

MAGLYN BLANCK - MAGA GRIGIA

M	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	64	34	26	33	71	53	36	63	58	41	12

Tratti: Arma +6, Incantatore (Dardo, Temibile)

A ROCCIA NERA

Mentre Streissen insegue i PG, la "domestica" Maggie si imbatte "accidentalmente" in loro, nell'intento d'aggrarsi furtivamente per i corridoi del Castello Roccia Nera (**Ubersreik**, pag. 19). È molto interessata a sentire perché essi si trovino lì. Non ha intenzione di fermarli, preferendo rintracciarli più tardi per snidare anche i loro complici. Il suo obiettivo è Streissen.

Alla fine, giunti alla camera di von Dabernick, i PG vengono attaccati da Streissen proprio sulla soglia della stanza. A sua volta, Maggie assale lo Stregone. Per tutti gli interessati, sfortunatamente, se Streissen viene ferito e il suo sangue tocca accidentalmente l'anello che porta al naso, si attiva precocemente un rituale preparato in occasione per una festa che si terrà durante la serata, il quale evocherebbe una Demonetta (**Manuale Base**, pag. 335). La creatura si dilata, ridacchia, e colpisce con orrenda ferocia. Se Streissen non ha recuperato l'anello del generale, a questo punto si rende conto che le cose non stanno andando come sperava e tenta di fuggire. In tutto il castello viene dato l'allarme.

Una volta uccisa la Demonetta, sempre che sia chiaro che i PG non erano in combutta con Streissen, Maggie li aiuta a svignarsela, chiedendo loro un favore in cambio. Se, invece, i Personaggi sembrano alleati di Streissen, Maggie li abbandona mentre gli alabardieri con le divise di Altdorf iniziano ad affollare i corridoi.



CONSEGUENZE

Se tutto finisce bene, Mi-mi ringrazia sentitamente la sorella, promettendole: *'Sarò io ad aiutarti la prossima volta! Disicuro, qualche mese dopo: 'Mollina! Ho, per puro caso, fregato una tiara magica a uno Stregone Cathayano! E sua moglie è furibonda! Ma non riesco più a levarmela! E la cosa ha tipo causato un incidente diplomatico co' l'Imperatore in persona! Mi aiuti, Mollina? Tiipreeegooo!'*

IL VECCHIO OCCHI AZZURRI È TORNATO!

Il Barone Aloysius Arschloch, amico d'infanzia di Ferdinand, chiede aiuto: *'I cittadini di Flechtben sostengono che un fantasma o qualcos'altro veglia su di loro. Questo è il tuo campo, vecchio mio.'* La famiglia Arschloch un tempo governava la città, ma i contadini si sono resi autonomi da trecento anni. Celebrano un eroe locale chiamato 'Blaue Augen' che, si narra, combatté contro il tirannico Barone Arschloch dell'epoca e conquistò la libertà per la piccola cittadina. La leggenda locale afferma che Blaue Augen farà il suo ritorno quando il popolo di Flechtben avrà bisogno di lui, e viene generalmente acclamato come un grande eroe. Arschloch non vi confida e pagherà a Ferdinand e al gruppo ben 4 Corone a testa per risolvere il problema del presunto fantasma.

La questione è cominciata quando il sindaco, Helmut Holt, ha deciso di organizzare un festival per celebrare i trecento anni di Flechtben come città libera. Dato che ciò implica bruciare un'enorme effigie dell'antenato di Arschloch, il Barone considera la festa un insulto al nome di famiglia. Per questo ha minacciato di incarcerare tutti coloro che metteranno piede nel suo dominio, la città di Leche, per raggiungere Flechtben. Non molto tempo dopo, sono iniziate le apparizioni: strane luci, oggetti in movimento, gelo improvviso e fenomeni ben peggiori si sono riversati lentamente per Leche. Non è nulla di serio, ma ad Arschloch non piace per nulla. A peggiorare le cose, stanno arrivando segnalazioni di bluastri fuochi gemelli nei boschi nei dintorni di Flechtben. Il barone esige che i Personaggi scoprano la verità dietro a queste "apparizioni".

Quando i Personaggi arrivano a Leche, le apparizioni sono cessate e la pista si è ormai raffreddata. A Flechtben, invece, c'è un altro problema: i cittadini sono in fermento per le storie che circolano su Blaue Augen. Si raccontano versioni romanzate di come abbia salvato la città dalla malvagità degli Arschloch, fino a definire Occhi Azzurri come il Ranald Ritornato o, persino, il Sigmar Rinato! Molti cittadini credono che lo spirito di Blaue Augen viva all'interno di una torre abbandonata nella Foresta Reikwald a nord, luogo in cui lasciano offerte di ringraziamento al loro potente eroe.

TORRE DI BLAUE AUGEN

Se esplorata, la torre si rivela una rovina. Eppure vi sono tracce di una recente occupazione e di attività: tizzoni spenti di un fuoco, una fossa per latrina scavata da poco, strani segni di bruciature e una borsa di pelle abbandonata piena di polvere bluastria. Vi è anche parecchio sangue, ma nessun cadavere.

Le scie di sangue conducono a una donna gravemente ferita, in preda al panico e piuttosto sofferente. Quando i PG riescono a tranquillizzarla, si presenta come Gertrude Farlanger, un'ingegnere. Martich Wolochin, borgomastro di Flechtben, ha incaricato Farlanger e suo marito, Davrich, di architettare falsi fantasmi a Leche e di piazzare fonti di luci blu nella foresta intorno alla città libera. In via ufficiale, sarebbe stato un modo per pubblicizzare il festival e punire gli Arschloch. Farlanger si era accampata vicino alla torre, nel bosco, che credeva sicura. La stessa mattina, il marito stava esplorando le rovine della torre, utilizzando alcuni esplosivi per far breccia in una camera che aveva scoperto. Non appena la lastra si è incrinata, Farlanger è stata assordata da un urlo agghiacciante; nel frattempo, uno spirito aveva iniziato a contorcersi in aria per poi insinuarsi nel corpo di Davrich. Questi si era voltato verso la moglie, con occhi e bocca gocciolanti di fuoco blu, aggredendola.

Se i PG esplorano la camera segreta, scoprono che le pareti sono ricoperte di affreschi vivaci e mai toccati dal tempo. Rappresentano un grande eroe con l'araldica di Arschloch nell'intento di sconfiggere un potente Spettro dagli occhi ardenti. Secondo quanto descritto su una parete dipinta in oro con ricercata delicatezza, la città di Flechtben ricevette una carta di autogoverno quale ricompensa per il sostegno fornito nella cattura e nell'imprigionamento sotto la torre dello Spettro dagli occhi azzurri; a condizione di proteggere il secolare sito da futuri danneggiamenti.

RITORNO A FLECHTBEN

Quando i Personaggi fanno ritorno a Flechtben, Blaue Augen è in una furia omicida. Ha già ucciso decine di cittadini e i rimanenti sono in fuga, assolutamente incapaci di affrontare il mostro Nonmorto. Il corpo di Davrich è ormai consumato dalle fiamme blu e ridotto a un orrore scheletrico ammantato di nero.

BLAUE AUGEN - SPETTRO DEI TUMULI

M	AC	AB	F	R	I	Ag	Des	Int	Vol	Soc	Fe
6	45	-	45	35	10	20	20	20	70	10	17

Tratti: Arma +9, Etereo, Magico, Senza Dolore, Spaventoso, Tocco Gelido, Vista Oscura

Dato che lo Spettro può essere danneggiato solo dalla magia, questo è uno scontro impari e Ferdinand è la chiave della vittoria. Se i Personaggi sopravvivono, Arschloch onora la sua promessa e paga ben volentieri. Inoltre, informato dell'origine del documento della città libera, la invade annettendola rapidamente al proprio dominio: *'Beh, non l'hanno protetta quella torre, non è vero, vecchio mio? Sto solo facendo ciò che è giusto e appropriato.'*

Purtroppo, il nuovo Barone di Flechtben sarà tutt'altro che giusto e corretto e punirà i cittadini sopravvissuti per i molti anni di ribellione e insulti al buon nome della sua famiglia.

UNIONI & RIUNIONI

Andreas von Bruner, da poco nominato signore della Loggia di Grunewald, offre 15 Corone d'oro a chi risolverà il problema degli Uominibestia nelle sue terre. Durante i loro attacchi lampo hanno fatto prigionieri e disseminato malattie, lasciando la popolazione impaurita e indebolita. Ci sono sette fattorie da controllare: tre nei pressi di Geissbach, due a Wurfel e due a Buchendorf. In queste due ultime la situazione è poco chiara: le frecce possono sembrare primitive, di legno e selce, ma sono troppo ben fatte per essere degli Uominibestia. A Wurfel, invece, le incursioni mancano della tipica brutalità di questi mostri: molti cadaveri sono intatti. Prima che i PG possano completare le indagini recandosi a Geissbach, vengono avvicinati da un visitatore inaspettato alla locanda di sosta *'Casa della Mezzavia'*.

LA PRIMA STELLA CHE VEDO STANOTTE

Illyrius Scrutastella, inviato del Casato Bracecaduta di Caledor, è un Elfo alto poco più di 2 metri, giunto per scortare Amris fino a casa. È un potente Mago Asur, in debito con il padre di Amris, che si è magicamente legato a lui per rintracciarlo. Tuttavia, è una persona giusta e riconosce che Amris ha degli impegni, concedendogli una settimana per onorarli.

AIUTO D'ELFO

Mentre il gruppo esplora la Foresta Grunewald, una voce melodiosa richiama Amris e un pallido Elfo Silvano sbuca dagli alberi. Sostiene di essere Ulliamar Lacrimaceleste, una cantamagia. Ha percepito l'aura di Amris ed è sopraggiunta per metterlo in guardia. Il suo accampamento è stato attaccato dagli Uominibestia e hanno rapito un membro della banda. Ulliamar non ha mai incontrato un Asur e si offre di accompagnare Amris e gli altri incontro ai suoi Fratelli. Mentre procedono, la maga pone domande sul potente legame magico che percepisce in Amris. A prescindere dalla spiegazione che riceve, si offre per reciderlo, sostenendo che tali vincoli sono un abominio. Così facendo, Amris potrebbe sfuggire a Illyrius: il rituale è piuttosto semplice.

IL RITUALE

Mentre il rituale viene allestito, ai PG vengono offerte carni curiosamente speziate. Ulliamar spiega che Amris deve celebrare uno sposalizio, non un vincolo eterno, così da formare un nuovo legame che rompa quello magico di Illyrius.

Se l'Alto Elfo è d'accordo, viene condotto in una radura rugiadosa, con indosso fluenti abiti verde-marrone e adornato di piante in varie fasi della crescita, fecondità e decadenza. Gli altri PG vengono invitati ad andarsene, poiché per gli Elfi il rito è sacro.

ESPLORANDO L'ACCAMPAMENTO

Tutti gli Elfi dei Boschi partecipano al rituale, per cui il resto del gruppo può esaminare liberamente l'accampamento. Qui vi trovano frecce di selce lucenti, strane pozioni di morte e decomposizione e, poco lontano, una radura ricolma di ossa umane...

LA CONSACRAZIONE

Purtroppo per Amris, gli Elfi Silvani sono servitori di Nurgle, il Dio del Caos della Malattia. Il rituale è una rielaborazione del legame tra Nurgle (impersonato da Amris) e la sua sposa rapita, la Dea Elfica Isha (ossia Ulliamar). Alla fine del rituale, Amris subirà 1d10 Punti Corruzione e la Condizione *Privo di Sensi*. In quelle condizioni, Ulliamar partorisce...

L'Orrenda Unione

... un neonato Elfo gonfio e malformato, alto quanto un Nano adulto. Ha lo stomaco gonfio, ulcerato da ferite infette che si incuneano nelle viscere formando altre vesciche. Sbava malanno mentre squittisce e ridacchia come fa ogni bebè.



L'ORRENDA UNIONE - BAMBINO DEMONE

M	AC	AB	F	R	I	Agì	Des	Int	Vol	Soc	Fe
4	45	40	60	65	10	15	35	20	75	20	25

Tratti: Arma +10, Corrotto, Demoniaci 8+, Infestazione, Sangue Corrosivo, Spaventoso, Vomito



Mentre Amris torna in sé, sente Ulliamar sussurrare: *'Figlio mio, nutriti di tuo padre. Quando avrai finito, raggiungimi all'Albero delle Piaghe e dei Dolori.'* A quel punto gli Elfi Silvani svaniscono tra gli alberi.

Solo un attimo dopo, gli altri Personaggi irrompono nella scena. Quando la ripugnante cosa viene sconfitta, piange lacrime d'icore mentre spira. Poco dopo giunge anche Illyrius, che ha percepito il terribile disturbo. Rimane impressionato dal fatto che Amris sia stato in grado di uccidere un demone e, di fronte a ciò, decide che, forse, Amris è degno di prendere le proprie decisioni, nonostante la giovane età. E, senza pretendere altro, se ne va.

CENERE NEL VENTO

Hugeldal è la dimora dell'indomabile Barone Matthais von Jungfreud. Purtroppo, la caduta del Casato nella vicina Ubersreik ha avuto un impatto significativo sulle fortune della città: i commerci si sono interrotti, le tensioni sono aumentate e le truppe locali sono costantemente in marcia. L'improvviso e inaspettato aumento dei segni della stregoneria attorno a Hugeldal, e il panico che ne è conseguito, è profondamente visivo al Barone. Yves Plonta, un nevrotico assistente del Barone Matthais, avvicina il gruppo affinché indaghi le cause della recente ondata di aborti, nascite mutanti, bestiame sventrato e fatti ancora più macabri che affliggono la città. La ricompensa offerta, 20 Corone, dimostra quanto sia grave il problema.

VECCHI RICORDI

Questa non è la prima volta che Else ha percorso la tortuosa strada di Hugeldal sui Monti Grigi. Quasi vent'anni prima, viaggiava sul retro di uno scricchiolante carro, intanto che la madre – la temuta capitana dei Cacciatori di Streghe, Gerlinde Sigloben – cavalcava verso la città mineraria seguendo le tracce disseminate dalla stregoneria. Una volta giunta, però, la pira era ormai consumata e la strega era già stata bruciata. Else ricorda l'espressione soddisfatta sui volti dei cittadini e il modo in cui, lei e la madre, furono incoraggiate a lasciare che le ceneri si disperdessero al vento e ad andarsene. Oggi, vent'anni dopo, alcune di quelle stesse facce, più vecchie e più ingrigite, continuano a circolare per le strade di Hugeldal, ed Else inizia a covare dei sospetti.

NUOVE INDAGINI

Indagare sui segni della stregoneria fa emergere un preciso schema che ruota attorno alla stessa Hugeldal. Qui, i Personaggi possono incontrare i seguenti cittadini, oltre che una generale ostilità passiva:

- Imregard Hugelmann è la borgomastro. Vent'anni fa, la carica fu ricoperta dal nonno, che mantenne la città in una stretta mortale con l'aiuto di una vera strega; egli orchestrò il rogo di una donna innocente per coprirlo. La Hugelmann è a conoscenza dei crimini del nonno, che le confessò sul letto di morte, temendo per la propria anima. Tuttavia, non le rivelò il

nome della strega, e sa che la sua posizione si fonda sul fatto che rimanga segreto.

- Waldemar Grunfeld è un anziano erborista che, come molti ricordano, fu inizialmente accusato di stregoneria, ma riuscì a “dimostrare” la sua innocenza prima dei roghi. In realtà è un Fattucchiere della Soglia, relativamente benigno ma nondimeno illegale, che aiuta la comunità. È sfuggito a malapena al rogo di vent'anni prima e da allora ha cercato segretamente altre streghe.
- Ludwig Herzog è un ricco mercante la cui ascesa è iniziata proprio con il rogo della sua rivale nel commercio, la “strega” Karina Handler, vent'anni prima. Era disperatamente innamorato della Handler e si angustia per l'accaduto. Anzi, ha sfruttato la propria ricchezza per impraticarsi di necromanzia e tentare così di riportarla in vita; infine ha abbandonato tali propositi, chiudendo per sempre i suoi tomi.
- Yeomica Jungmann è il giovane cameriere del barone e l'ex apprendista dello stregone originale, il necromante Haberman Klimmer. Yeomica ha assassinato il proprio maestro oramai dieci anni prima e ne ha proseguito gli studi. Ha anche cercato di fare di Herzog il proprio discepolo, ma questi si è rifiutato. Quando viene a sapere che i PG stanno cercando una strega, progetta l'omicidio di Herzog per coprire le proprie tracce.

Inoltre, Lilian e Julien Nilsen, due ficcanaso anti-Jungfreud, stanno rendendo le indagini più difficili, creando falsi segni di stregoneria per esacerbare le tensioni. In ogni caso, le indagini dei Personaggi finiscono per condurli da Herzog o da Jungmann. Quando ciò accade, Jungmann va nel panico e invia quattro Zombi (**Manuale Base**, pag. 328) a uccidere il mercante prima che questi faccia la spia; altri quattro a eliminare i Personaggi nel sonno. Il giorno dopo, diversi cittadini dichiarano d'aver udito strani rumori provenire dal Maniero degli Jungfreud. Durante le indagini che ne seguono (il Barone non è per niente accomodante), Jungmann si trova al Municipio con la Hugelmann nel tentativo di farla tacere: lei ha scoperto il suo segreto dopo aver frettolosamente indagato, nel tentativo di coprire i crimini del nonno. Il corpo della borgomastro viene ritrovato più tardi, raggelato in una smorfia di terrore.



LA STREGA RIVELATA!

A questo punto non ci vuole molto per scoprire chi è la strega: svariati cittadini hanno intravisto Jungmann al municipio. Conoscendo la propria sorte, Jungmann fugge a Ubersreik e adopera tutti i propri poteri per contrastare i PG, compreso quello di ridestare il Fantasma di Zuriner (**Manuale Base**, pag. 331) e lo spirito furibondo del suo vecchio mentore (uno Spettro dei Tumuli, **Manuale Base**, pag. 329)! Se i Personaggi li sconfiggono con rapidità e raggiungono le banchine di Ubersreik, trovano Jungmann nell'intento di affittare una chiatta per Altdorf. Il necromante non se ne sta tranquillo (vedere **Manuale Base**, pag. 327), ma evoca quanti più Zombi possibile per coprirsi la ritirata. Se riesce a fuggire, tramerà immediatamente la propria feroce vendetta.

TRATTI DEI PNG

Quelli che seguono sono i Tratti utilizzati dai Personaggi Non Giocanti (PNG) dello **Starter Set**. Alcuni sono stati semplificati per facilitarne l'uso. Le regole del **Manuale Base** hanno sempre la precedenza su queste.

Anfibio. Il PNG somma il proprio Bonus Agilità al LS di tutte le Prove di Nuotare e si muove senza difficoltà in acqua.

Arma (Grado). Il PNG ha un'arma da mischia con Danno pari al Grado (il Bonus Forza è già incluso).

Arma a Distanza (Grado, Gittata). Il PNG possiede un'arma a distanza che causa Danno pari al Grado entro la gittata indicata. Per colpire si utilizza l'Abilità Balistica.

Arrampicamuri. Il PNG si muove a velocità massima su tutte le superfici, compresi muri e soffitti.

Balzo. Quando Carica o Corre, il PNG raddoppia il proprio Movimento e ignora il terreno, dato che lo supera di slancio.

Bestiale. Il PNG subisce Atterrito se viene colpito dal fuoco. Si difende usando soltanto Schivare e fugge se perde più della metà delle proprie Ferite, a meno che non stia proteggendo la propria prole o si trovi in altre situazioni simili.

Benedetto (Divinità). Il PNG può usare le Benedizioni della divinità indicata superando una **Prova di Pregare (o Volontà)**. *Benedizione della Rettitudine (Sigmar):* Gittata: 6 metri. Durata: 6 Round. L'arma del bersaglio conta come Magica. *Benedizione della Tenacia (Ulric):* Gittata: 6 metri. Durata: Istantanea. Il bersaglio rimuove una Condizione.

Campione. In Combattimento, se questo PNG vince una Prova Contrastata per difendersi, causa danni come se fosse lui l'attaccante.

Corazzato (Grado). Il PNG ha un numero di Punti Armatura pari al Grado su tutte le Locazioni.

Corruzione. Questo PNG è stato contaminato dal Caos e corrompe

chiunque entri in contatto con lui. Dopo averlo incontrato, tutti i Personaggi non legati al Caos devono superare una Prova di Tempra per non ricevere 1 Punto Corruzione.

Demoniaco (Grado). Gli attacchi del PNG sono Magici (vedere il Tratto *Magico*). Protezione Demoniacca: ogni volta che il PNG subisce un colpo, il GM tira 1d10. Se ottiene un valore pari o superiore al Grado, il PNG non subisce alcun danno.

Doppelganger. Il PNG può assumere la forma di qualsiasi creatura umanoide di Taglia Media. Una volta ottenuti almeno 5 LS in una **Prova Prolungata di Percezione** per esaminare il bersaglio, può trasformarsi in esso, cosa che gli richiede 2 Round. Abiti e piccoli oggetti vengono duplicati, ma sono parte della creatura e non possono essere rimossi. Gli Averi di grandi dimensioni, come spade o zaini, non possono essere copiati. Quando una persona che conosce bene la vittima incontra il doppelganger, deve effettuare una **Prova Difficile (-20) d'Intuire**. Se la supera, nota che qualcosa non va, altrimenti rimane convinto che la creatura sia esattamente la persona conosciuta.

Duro da Uccidere. Il PNG può guarire da tutte le Ferite Critiche, ad eccezione di quelle fatali. Quando "muore", all'inizio di ogni Round successivo, potrà tentare una **Prova Impegnativa (+0) di Tempra**. Se ottiene almeno 6 LS, ritorna in vita con 1 Ferita. Questo effetto funziona per un numero di Round pari al Bonus Resistenza del PNG.

Etereo. Il PNG può attraversare gli oggetti solidi e può essere colpito solo da attacchi *Magici*.

Immunità alla Psicologia. Questo PNG è immune al Tratto *Spaventoso* e ignora la Condizione *Atterrito*.

Incantatore (Vario). Il PNG può lanciare gli incantesimi indicati superando una **Prova di Linguaggio (Magico)** o di **Intelligenza**. Deve ottenere un numero di LS pari o superiore al VL indicato, oppure l'incantesimo non avrà alcun effetto.
Dardo. VL: 0. Gittata: Volontà in metri. Durata: Istantanea. Danno: LS + Bonus Volontà.
Shock. VL: 0. Gittata: Tocco. Durata: Istantanea. Causa 1 *Stordito*.
Temibile. VL: 3. Gittata: Sé Stessi. Durata: Bonus Volontà Round. Il PNG causa Paura.

Infestazione. Il PNG è circondato da pulci e insetti che causano una penalità di -10 a ogni tentativo di colpirlo in mischia.

Magico. Questo PNG può ferire creature con il Tratto *Etereo* e ignora la *Protezione* del Tratto *Demoniaco*.

Morso (Grado). Durante il proprio Turno, il PNG può spendere 1 Vantaggio per effettuare un Attacco Gratuito causando Danni pari al Grado (il Bonus Forza è già incluso). Morso può essere usato solo una volta per Round.

Mutazione (Vario): Il PNG è "benedetto" da una Mutazione. Molte di quelle presentate in questo **Starter Set** sono semplici e vengono descritte nella scheda del PNG. Le quattro più complesse hanno le proprie regole nel riquadro **Mutazioni Dettagliate**.

MUTAZIONI DETTAGLIATE

GRAPPOLO D'OCCHI

Bolle e cisti si agitano sotto il derma del Personaggio, fino a dischiudersi dolorosamente, rivelando grappoli di orridi nuovi bulbi oculari.

Lanciare 1d100 per determinare la Locazione di questi nuovi occhi. Il Personaggio può vedere attraverso di essi e la sua Iniziativa aumenta di 1d10. Se non possiede tale punteggio, ottiene altri 2d10. Tutti i colpi contro la Locazione dei bulbi oculari causano anche 1 *Accecato*.

ENORME INTELLETTO

Sangue caldo, frammenti d'osso e pelle suppliziata si riversano da ogni orifizio del Personaggio, mentre vomita il suo vecchio cervello. Lentamente, nel corso delle settimane, gliene cresce uno nuovo, luminoso e rigonfio, che gli dilata, dolorosamente, la testa rendendola una membrana traslucida.

La sua Intelligenza aumenta di 2d10. Se non possiede tale punteggio, ottiene altri 2d10. Tutti i colpi diretti alla Testa causano automaticamente una Ferita Critica (se non sono già Critici).

PELLE SCIVOLOSA

Il Personaggio trasuda in continuazione, producendo un sottile strato di viscido muco, simile a quello che secerne un'anguilla.

Non solo il muco è disgustoso al tatto, ma permea i suoi vestiti nel giro di un paio d'ore e rende la sua presa incerta.

Il Personaggio subisce una penalità di -20 a tutte le prove che richiedono di impugnare qualcosa (come un'arma) e quelle appropriate di Socialità. Tuttavia, riesce a sfuggire a qualsiasi presa, caso in cui può decidere se usare il normale LS o il valore del dado delle unità. Per esempio, un risultato di 28 potrebbe essere usato come +8 LS.

TELEPATIA

La mente del Personaggio si svincola dalla sua catena materiale e balbetta di gioia nel tempo in cui scopre come imporsi sulle menti altrui. Con una *Prova Semplice di Volontà*, il Personaggio può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura senziente visibile entro un numero di metri pari alla propria Volontà.

Questo effetto dura un numero di minuti pari alla sua Iniziativa. Inoltre può leggere le menti di tutti coloro con cui comunica sensorialmente, superando una *Prova Contrapposta di Volontà*. Se fallisce, non può più leggere la mente di quella creatura per 1d10 giorni. Quando utilizza questo potere, le pupille del Personaggio luccicano in modo spettrale. Ogni volta che ottiene di nuovo questa mutazione, il raggio d'azione viene raddoppiato.

Ombroso. Questo PNG si spaventa facilmente di fronte alla magia ai rumori forti, che gli causano 3 *Atterrito*.

Rigenerazione. Questo PNG guarisce in una maniera straordinaria, fino a rigenerare le membra perse. All'inizio di ogni Round, se ha più di 0 Ferite, ne recupera 1d10. Se invece ha 0 Ferite rimaste, ne rigenera solamente una ottenendo 8+ su 1d10. Se ottiene un 10, può rigenerare una Ferita Critica, rimuovendo tutte le penalità e le Condizioni associate. Le Ferite, normali o Critiche, causate dal fuoco non possono essere rigenerate e vanno segnate a parte.

Sangue Corrosivo. Ogni volta che il PNG viene Ferito, tutti gli avversari in mischia subiscono 1d10 Ferite.

Sciame. Questo PNG è un'orda di piccole creature. Chiunque sia ingaggiato con uno sciame subisce 1 Ferita automatica alla fine di ogni Round. Tutti gli attacchi a distanza contro uno sciame ottengono un bonus di +40.

Segugio. Il PNG somma il proprio Bonus Iniziativa al LS di tutte le Prove di Seguire Tracce.

Senza Dolore. Questo PNG ignora tutti gli effetti delle Ferite Critiche, eccetto mutilazioni e morte, ma subisce normalmente le eventuali Condizioni.

Spaventoso. Quando sono nei pressi del PNG, tutti gli avversari devono superare una *Prova Semplice di Freddezza* o subire *Paura*. Chi ne è vittima ha -1 LS a tutte le prove finché rimane in

presenza del PNG. Se questi si avvicina alla vittima, quest'ultima deve superare una nuova *Prova Semplice di Freddezza* o subire 1 *Atterrito*. È possibile tentare una nuova *Prova Semplice di Freddezza* per vincere la paura al termine di ogni Round.

Taglia (Varia). Il PNG è di dimensioni diverse dalla norma (Taglia Media). Ci sono sette livelli: Minuscola, Minuta, Piccola, Media, Grande, Enorme e Mostruosa. I danni in mischia causati da un Personaggio di taglia superiore vengono moltiplicati per il numero di livelli di differenza rispetto al bersaglio. Di conseguenza, un Personaggio Enorme causa il triplo del danno a uno Piccolo, essendo di tre livelli più grande. Chi è più minuto, invece, ottiene +10 a colpire questi PNG.

Tentacoli (Grado). Ogni PNG ha il suo numero di tentacoli indicato e ciascuno di questi può effettuare un attacco gratuito, provocando il Danno pari al grado (il Bonus Forza è già incluso).

Timoroso (Bersaglio). Il PNG subisce il tratto *Spaventoso* in presenza del Bersaglio.

Tocco Gelido. Come Azione, al costo di 2 Vantaggi, questo PNG può effettuare una *Prova Contrastata di Abilità di Combattimento/Mischia* o di *Schivare*. Se vince, il bersaglio perde 1d10+LS Ferite, ignorando Bonus Resistenza e Punti Armatura. Conta come un attacco *Magico*.

Vista Notturna. Se dispone di una minima fonte di luce (come quella delle stelle, del chiaro di luna o di materiali bioluminescenti), il PNG può vedere nell'oscurità fino a 20 metri.

Vista Oscura. Il PNG vede al buio come se si trovasse in pieno giorno.

Vomito. Il PNG può spendere 3 Vantaggi per compiere un attacco gratuito contro un avversario entro un numero di metri pari al proprio Bonus Resistenza. Tutti coloro che si trovano entro 2 metri dal bersaglio devono superare una **Prova Contrapposta di Abilità Balistica/Schivare** per non subire Danni pari al Bonus Resistenza +4 del mostro e 1 *Stordito*.

CONDIZIONI

WFRP utilizza una serie di Condizioni per rappresentare le penalità più comuni a cui un Personaggio potrebbe andare incontro. Ciascuna ha le proprie regole speciali, che fanno riferimento ai riquadri alle pagg. 6,7 e 10. Pertanto, prima di procedere, è meglio rileggere tutto con attenzione.

Subire Condizioni

Le regole contenute in questo volume, o nella **Scheda delle Ferite** se qualcuno viene colpito, indicano quando un Personaggio subisce una Condizione. Ciò fa perdere subito tutti i Vantaggi accumulati.

I Giocatori dovrebbero appuntare le Condizioni subite su un foglio di carta e, per un ulteriore aiuto, il GM può fornire loro la **Scheda delle Condizioni**.

Rimuovere Condizioni

Ogni Condizione ha le proprie regole per essere rimossa. Un Personaggio può sempre spendere 1 Punto Risolutezza per annullarne una. I Punti Risolutezza sono spiegati sulle **Schede dei Personaggi**.

LISTA DELLE CONDIZIONI

Ecco la lista delle Condizioni usate in questo **Starter Set**.

Affaticato

Il Personaggio è esausto, snervato e bisognoso di riposo. Subisce -10 in tutte le Prove per ogni *Affaticato*, fino a un massimo di -30. Un'ora di buon riposo, preferibilmente in un letto caldo, rimuove un *Affaticato*.

Atterrito

Il Personaggio fugge in preda al panico. Nel proprio Turno deve utilizzare Manovra e Azione per fuggire il più velocemente possibile, finché non trova un rifugio sicuro lontano dalla vista dei nemici; quindi dovrà usare Azione e Abilità per nascondersi meglio che può. Inoltre subisce una penalità di -10 in tutte le Prove eccetto correre e nascondersi. Alla fine di ogni Round, se non è in combattimento, può tentare una **Prova Drammatica di Freddezza** per rimuovere un *Atterrito*, più un altro per ogni LS. Passare un intero Round nascosto e non in vista del nemico rimuove un *Atterrito*.

In Fiamme

Il Personaggio ha preso fuoco! Alla fine di ogni Round, subisce 1d10 Ferite, ridotte dal Bonus Resistenza e dai Punti Armatura della Locazione meno protetta (minimo 1). Ogni Condizione *In Fiamme* aggiuntiva aumenta il Danno di +1 (3 *In Fiamme* causano 1d10+2). Superando una **Prova Drammatica di Atletica** viene rimosso un *In Fiamme*, più un altro per ogni LS.

Privo di Sensi

Il Personaggio è svenuto, addormentato o comunque è inerme. Non può fare nulla nel proprio Turno ed è ignaro di cosa gli accada intorno. Chi lo attacca lo colpisce automaticamente e calcola il LS come se avesse ottenuto 01 sul dado, causando anche una Ferita Critica. Il Personaggio potrà recuperare quando verrà trasportato in un luogo sicuro e avrà tempo di riposare (a discrezione del GM).

Prono

Il Personaggio è caduto a terra. Nel suo Turno può usare la Manovra solo per rialzarsi o per strisciare di metà del suo Movimento in metri. Subisce una penalità di -20 in tutte le Prove che richiedono di muoversi e i suoi avversari in mischia guadagnano un +20 per colpirlo. Appena si rialza perde tutte le Condizioni *Prono* accumulate.

Sanguinante

Il Personaggio perde sangue copiosamente. Alla fine di ogni Round perde 1 Ferita per ogni *Sanguinante* subito, ignorando ogni modificatore. Superando una **Prova Drammatica di Guarire** si rimuove un *Sanguinante*, più un altro per ogni LS. Una volta che tutti i *Sanguinante* sono stati rimossi, il Personaggio subisce una Condizione *Affaticato*.

Sorpreso

Il Personaggio è stato colto di sorpresa. Non può compiere né Azione né Manovra nel proprio Turno, né difendersi nelle Prove Contrapposte. Gli avversari che lo attaccano in mischia ricevono un +20 per colpirlo. Alla fine del Round non è più *Sorpreso*.

Stordito

Il Personaggio è confuso e disorientato. Non può compiere Azioni nel proprio Turno, ma può Manovrare di metà del suo normale Movimento. Subisce -10 in tutte le Prove per grado di *Stordito* e chi lo attacca in mischia ottiene +1 Vantaggio prima di tirare per colpire. Alla fine di ogni Round può tentare una **Prova Drammatica di Tempra** per rimuovere uno *Stordito*, più un altro per ogni LS.



TABELLE DI RIFERIMENTO

TABELLA DELLE FERITE CRITICHE

Tiro	Nome	Ferite	Effetti
01-10	Squarcio	1	Causa 1 <i>Sanguinante</i> .
11-20	Colpo al ventre	1	Causa 1 <i>Stordito</i> .
21-30	Colpo basso!	1	Causa 1 <i>Stordito</i> e richiede una Prova Ardua (-20) di Tempra per non subire altri 2 <i>Stordito</i> .
31-40	Fiato mozzo	2	Causa 2 <i>Stordito</i> e richiede una Prova Media (+20) di Tempra per non cadere <i>Prono</i> . Il Movimento del Personaggio è dimezzato per 1d10 Round, finché non riprende fiato.
41-50	Livido	2	Tutte le Prove di Agilità subiscono -10 per 1d10 giorni.
51-60	Lacerazione	2	Causa 2 <i>Sanguinante</i> .
61-65	Osso incrinato	3	Causa 1 <i>Stordito</i> e tutte le Prove subiscono -10 finché non ricevono adeguate cure con una Prova di Guarire .
66-70	Ferita aperta	3	Causa 3 <i>Sanguinante</i> e, per un'ottimiana, ogni ulteriore colpo ricevuto alla Locazione fa riaprire la ferita causando 1 <i>Sanguinante</i> .
71-75	Taglio doloroso	3	Causa 2 <i>Sanguinante</i> , 1 <i>Stordito</i> e richiede una Prova Ardua (+20) di Tempra per non finire <i>Privo</i> di Sensi per il dolore.
76-80	Osso fratturato	4	Causa 1 <i>Stordito</i> e richiede una Prova Semplice di Tempra per non cadere <i>Prono</i> . Inoltre, tutte le Prove subiscono -10 per le quattro ottimane seguenti.
81-85	Muscolo strappato	4	Causa 4 <i>Sanguinante</i> e, per quattro ottimane, ogni ulteriore colpo ricevuto alla Locazione fa riaprire la ferita causando 2 <i>Sanguinante</i> .
86-90	Tendine lesionato	4	Causa <i>Prono</i> che può essere rimosso solo con una Prova Semplice di Guarire . Inoltre, tutte le Prove subiscono -20 finché non si ricevono cure mediche e si passa un'intera ottimiana a letto.
91-95	Osso polverizzato	5	Causa 1 <i>Stordito</i> che può essere rimosso solo con una Prova Semplice di Guarire . Inoltre, tutte le Prove subiscono -20 finché non si ricevono cure mediche e si passa un'intera ottimiana a letto.
96-99	Distrutto	5	Causa <i>Privo</i> di Sensi che può essere rimosso solo con una Prova Semplice di Guarire . La Locazione colpita è inservibile finché non si passa almeno un mese a letto.
00	Smembrato	Morte	Il Personaggio viene tagliato in due. La metà superiore cade a 1d10×30 cm di distanza e tutti i presenti vengono insozzati di sangue.

TABELLA DEI RISULTATI

LS	Risultato	Successo?
+6 o più	Successo Incredibile	Sì, perfetto! Il risultato è impeccabile.
Da +4 a +5	Successo Impressionante	Sì e... l'obiettivo è raggiunto con stile, oltre ogni aspettativa.
Da +2 a +3	Successo	Sì. Un solido successo.
Da +0 a +1	Successo Marginale	Sì, ma... più o meno si è ottenuto lo scopo, ma non senza un effetto collaterale.
Da -0 a -1	Fallimento Marginale	No, ma... è un fallimento marginale, che forse ha raggiunto in parte l'obiettivo.
Da -2 a -3	Fallimento	No: semplicemente, no.
Da -4 a -5	Fallimento Impressionante	No e... non solo, le cose peggiorano un po' la situazione.
-6 o meno	Fallimento Incredibile	Proprio no! Non si poteva fare di peggio e le cose prendono proprio una brutta piega.