

ALLEGATI 1-3: VOCI CHE CIRCOLANO



ALLEGATO 1: AVETE SENTITO DIRE CHE...

Di recente, i PG hanno udito questi tre pettegolezzi. Non sanno se sono fondati, ma molti li ribadiscono. Dove li hanno sentiti è a discrezione del GM. Forse in una taverna? Sul ciglio della strada? Al mercato? Oppure da un amico? Tutto dipende da come il GM pensi sia meglio coinvolgere i PG con la popolazione di Ubersreik.

- **Voce 1:** mio cugino è appena tornato da Altdorf e dice che l'Imperatore si è ammalato. Non si è mai ristabilito da quella faccenda a Castel Drachenfels, o almeno così dicono. Per me, sono tutte quelle anguille che si mangiano là. Ne avrà beccata una avariata.
- **Voce 2:** a Ubersreik c'è uno dei migliori scalpellini del Reikland. Ho viaggiato per mezzo Impero per assumerlo per conto del mio signore, ma sembra che sia scomparso da qualche settimana. Ho tentato d'informare la Milizia alla Cittadella, ma se n'è lavata le mani.
- **Voce 3:** senti, è la verità: c'è un mostro nella palude di Ortschlamm e anche gli dei lo temono. Non può essere ammazzato, dicono. Sta' lontano dai Monti Grigi a sudovest, dico io. Considerati avvertito.

Il GM può usare queste voci per innescare le conversazioni con i PG, prima di giocare *Giro di Ronda*.



ALLEGATO 2: AVETE SENTITO DIRE CHE...

Di recente, i PG hanno udito questi tre pettegolezzi. Non sanno se sono fondati, ma molti li ribadiscono. Dove li hanno sentiti è a discrezione del GM. Forse in una taverna? Sul ciglio della strada? Al mercato? Oppure da un amico? Tutto dipende da come il GM pensi sia meglio coinvolgere i PG con la popolazione di Ubersreik.

- **Voce 1:** quei dannati di Bögenhafen hanno tutte le fortune! Qui a Ubersreik, l'Imperatore butta fuori i nostri nobili, mentre i oro si fanno da parte e i mercanti, come i Teugen, praticamente governano. Se fosse così da noi, saremmo tutti ricchi!
- **Voce 2:** il Ponte? Impressionante, vero? Soltanto... non passare là sotto. Il Barone e i suoi vivono in quelle baracche. Non è sicuro, capisci? E ho sentito che laggiù si trova qualcosa di molto, ma molto peggiore che comuni criminali...
- **Voce 3:** già; enormi quantità di vetro portate alla Torre Segnavento. Non si sa perché. Li ha prodotti Madame Glazer. Cos'è la Torre Segnavento? Che diamine ne so, amico.

Il GM può usare queste voci per innescare le conversazioni con i PG, prima di giocare *Giro di Ronda*.



ALLEGATO 3: AVETE SENTITO DIRE CHE...

Di recente, i PG hanno udito questi tre pettegolezzi. Non sanno se sono fondati, ma molti li ribadiscono. Dove li hanno sentiti è a discrezione del GM. Forse in una taverna? Sul ciglio della strada? Al mercato? Oppure da un amico? Tutto dipende da come il GM pensi sia meglio coinvolgere i PG con la popolazione di Ubersreik.

- **Voce 1:** hanno bruciato un fattucchiere a Stimmigen. Su di una pira di libri proibiti o roba del genere. Ma il barbiere dice che non è bruciato. Invece, gli si è illuminato 'sta specie di tatuaggio, tipo una mano aperta, in mezzo al petto. Pareva una candela purpurea. Ed è sparito! Probabilmente sono scempiaggini, poiché se non potessimo più bruciare le streghe saremmo nei guai!
- **Voce 2:** macché, me lo ha detto un amico, è vero! Ci sono i goblin nelle fogne e vengono fuori la notte, carca di capire! E si portano via i bambini e il pane e la carne e il formaggio e... uhm... le scarpe, credo. In ogni caso, non andare là sotto, fidati di me.
- **Voce 3:** alla Cittadella, ci sono questi scontri in cui devi fasciarti bene le mani. Niente sangue. Solo per divertimento, dicono. Ma il soldato che me ne ha parlato mi ha anche detto che non esistono. Che cosa voleva dire? Che ne so, come fai a capire gli Altdorfer?

Il GM può usare queste voci per innescare le conversazioni con i PG, prima di giocare *Giro di Ronda*.

ALLEGATI 4-6: VOCI CHE CIRCOLANO



ALLEGATO 4: AVETE SENTITO DIRE CHE...

Di recente, i PG hanno udito questi tre pettegolezzi. Non sanno se sono fondati, ma molti li ribadiscono. Dove li hanno sentiti è a discrezione del GM. Forse in una taverna? Sul ciglio della strada? Al mercato? Oppure da un amico? Tutto dipende da come il GM pensi sia meglio coinvolgere i PG con la popolazione di Ubersreik.

- **Voce 1:** ho sentito che l'Imperatore si è rotto le scatole dei Collegi di Magia. Ecco perché sta facendo costruire quelle torri di segnalazione per inviare messaggi. Il nostro vecchio Karl-Franz lo sta mettendo in quel posto ai maledetti maghi!
- **Voce 2:** non fidarti di nessuno, amico. Ti giuro che a Ubersreik tutti lavorano al soldo di qualcuno e niente è mai quello che ti dicono! Non importa che ci siano gli Jungfreud o quelli di Altdorf, su, al Castello Roccia Nera. Piani dentro piani. Comunque, è un bel modo per spillare qualche quattrino, secondo me.
- **Voce 3:** state attenti a Hannah Baumann, vi dico. È una ammazza-streghe. Uccide chiunque sappia usare la magia, anche coloro che sono legalmente addestrati dai Collegi. Buon per lei, penso. Io non vi ho detto niente, ma la ricompensa per beccarla sono cento scellini...

Il GM può usare queste voci per innescare le conversazioni con i PG, prima di giocare **Giro di Ronda**.



ALLEGATO 5: AVETE SENTITO DIRE CHE...

Di recente, i PG hanno udito questi tre pettegolezzi. Non sanno se sono fondati, ma molti li ribadiscono. Dove li hanno sentiti è a discrezione del GM. Forse in una taverna? Sul ciglio della strada? Al mercato? Oppure da un amico? Tutto dipende da come il GM pensi sia meglio coinvolgere i PG con la popolazione di Ubersreik.

- **Voce 1:** un'ottimana fa c'è stato un attacco di mutanti sul Teufel. Uomini-uccello, ho sentito. Sono calati in picchiata dagli alberi, hanno afferrato dei poveracci e hanno ripreso quota. Meglio restare a Ubersreik, 'sculta me.
- **Voce 2:** la vecchia Betse Wooster? La conosco! Geniale, non è vero? Sono felice che sia tornata a Ubersreik. Ha i buffoni, i giocolieri, i cantastorie e tutto il resto. Stavolta non mi perderò la Cavalcata per niente al mondo!
- **Voce 3:** hai sentito dell'opera di Lena Stein? È da queste parti e la puoi vedere per le strade o a teatro, se hai i soldi. Ti giuro che è come se avesse imparato dagli dèi stessi. Dicono non esista nulla di simile!

Il GM può usare queste voci per innescare le conversazioni con i PG, prima di giocare **Giro di Ronda**.



ALLEGATO 6: AVETE SENTITO DIRE CHE...

Di recente, i PG hanno udito questi tre pettegolezzi. Non sanno se sono fondati, ma molti li ribadiscono. Dove li hanno sentiti è a discrezione del GM. Forse in una taverna? Sul ciglio della strada? Al mercato? Oppure da un amico? Tutto dipende da come il GM pensi sia meglio coinvolgere i PG con la popolazione di Ubersreik.

- **Voce 1:** ho sentito che il Principe dell'Ostland sta organizzando una spedizione sui Monti Grigi, assoldando gente di Altdorf. Mi sembra strano andare fin là per poi fare ritorno qui...
- **Voce 2:** osanna è senza alcun dubbio la migliore avvocatessa di Ubersreik. Una volta lavorava per i re. Vorrei potermela permettere per sistemare quella faccenda, ehm, dei maiali del mio vicino!
- **Voce 3:** ho incrociato quel tipo, Wilhelm Wey, alla Luna Rossa, tre ottimane fa. Diceva di star scrivendo una delle sue guide. Credi a me: può essere un gran compagno, ma quelle fesserie che diceva sul Tempio dell'Artiglio Rosso... Fidati, non c'è mai stato! Io ci sono andato e, giuro, non ci tornerò mai più.

Il GM può usare queste voci per innescare le conversazioni con i PG, prima di giocare **Giro di Ronda**.

ALLEGATO 7: A FAR COMPERE!



Nella Marktplatz di Ubersreik vi sono molte cose interessanti da acquistare. Le Schede dei Personaggi indicano quanto denaro essi hanno a disposizione.

Le monete sono di tre tipi: penny d'ottone (p), scellini d'argento (s) e corone d'oro (Co). I rispettivi valori sono:

1 corona d'oro (1Co) = 20 scellini d'argento (20s) = 240 penny d'ottone (240p)
1 scellino d'argento (1s) = 12 penny d'ottone (12p)

Di solito si abbrevia in: 1Co = 20s = 240p

CHE COSA C'È IN VENDITA?

Se il GM lo permette, mentre i PG sono al mercato, ma anche in altri momenti della partita, essi potranno fare acquisti. Il GM indicherà se è necessaria una Prova per trovare il mercante giusto che vende ciò che si sta cercando. Al momento dell'acquisto si può accettare di pagare il prezzo pieno o, superando una **Prova Contrastata di Mercanteggiare**, ottenere uno sconto come indicato nella **Tabella degli Averi**.

TABELLA DEGLI AVERI

Queste sono le merci disponibili al mercato di Ubersreik e nei suoi dintorni. Per le armi, il Bonus Forza è abbreviato in BF.

	Prezzo	Scontato	Danno	Speciale
Spada/Ascia/Mazza	1Co	18s	BF+4	–
Pugnale	16s	14s 4p	BF+2	–
Tirapugni	2s 6p	2s 3p	BF+2	–
Frombola	1s	11p	+6	Gittata 60m; usa Sassi
12 Sassi da Frombola	2p	2p	–	Regole sulla Scheda di Molli
12 Proiettili da Pistola	3p	–	–	Regole sulla Scheda di Else
12 Cariche di Polvere Nera	3s	2s 9p	–	Regole sulla Scheda di Else
Giaco di Cuoio	12s	10s 10p	–	1 Punto Armatura a Torso e Braccia
Farsetto di Cuoio	10s	9s	–	1 Punto Armatura al Torso
Otre	1s 6p	1s 5p	–	Contiene fino a 4,5 litri di un liquido
Tatuaggio	4s	3s 8p	–	Un semplice tatuaggio
Pinta di birra	3p	–	–	Gustosa!
Tortino di Rumster	3p	–	–	In molte versioni
Colazione Imperiale	8p	–	–	Il miglior sanguinaccio di Ubersreik
Pasto in Locanda	1s	–	–	Costoso, ma eccellente!
Bottiglia di Vino	10p	9p	–	Vitigno locale
Gallina	5p	–	–	Viva, cruda e affamata
Infuso Guaritore	10s	9s	–	Guarisce 1d10 Ferite
Bendaggio	4p	–	–	Rimuove 1 <i>Sanguinante</i>
Mazzo di Carte	1s	–	–	È ora di rispolverare l'Abilità Giocare d'Azzardo
Corda, 10 metri	8s 4p	7s 6p	–	Per arrampicarsi oppure legare

Il GM è libero di stabilire i prezzi di altri oggetti che interessano ai PG sulla base di questi valori; oppure può far riferimento alla **Guida all'Acquisto** nel **Manuale Base**.