

In Times Gone



Autori

Daniele "dottwatson" Castagnino
Fausto "Orkomastro" Boglione

Grafica

Fausto "Orkomastro" Boglione

Copertina

Fausto "Orkomastro" Boglione

Disegni

Daniele Castagnino (Conceria)
Francesco Pignatale (Mappa)
Luna d'Ecate (Sfondo)
Tutti i restanti disegni sono proprietà della
Games Workshop Ltd.

Impaginazione

Daniele "dottwatson" Castagnino

Ringraziamenti

A Mirella, Greta ed Elia.

A Fausto con cui ho avuto il piacere di creare e masterare questa avventura. (dott.)

Ringrazio tutti quelli che, negli anni, si sono seduti al tavolo per giocare insieme a me, senza di loro questa mia passione non si sarebbe mai accesa.

Un ringraziamento particolare a Daniele "dottwatson" Castagnino per la sua stupenda amicizia e per avermi riportato nel magico mondo di W.F.R.P. (Orkomastro)

Un ringraziamento particolare a:

Giovanni "Darkwolf" Salerno & Francesco "Erskine" Pignatale

I Guardiani del Warp

tutti gli intrepidi avventurieri che hanno giocato questa avventura!

Questa one-shot ha vinto il **Trofeo Mastering 2013**, disputato durante le
Ruolimpiadi di Lucca Comics & Games 2013.

Diritti

Copyright © Games Workshop Limited 2013. Games Workshop, the Games Workshop logo, FFG and their respective logos, Warhammer and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia / devices / logos / symbols, locations, weapons, units, characters, products, illustrations and images from Warhammer are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2013, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

© Copyright Games Workshop Limited 2013. Tutti i Diritti Riservati. Games Workshop, il logo Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, il logo di Warhammer Fantasy Roleplay, Fantasy Flight Games, il logo della Fantasy Flight Games e tutte le razze a questo collegate con i loro stendardi, simboli, nomi, personaggi, illustrazioni e immagini dell'universo di Warhammer®, TM e/o © Games Workshop Ltd 2000-2013, sotto le varie registrazioni nel Regno Unito e in altri Paesi del mondo. Tutti i Diritti Riservati. Green Ronin e il logo Green Ronin sono Marchi Registrati da Green Ronin Publishing e devono essere utilizzati sotto autorizzazione. Dundijinni sono Marchi Registrati della Fluid Entertainment e devono essere utilizzati sotto autorizzazione.

Questa è una espansione per WFRP2 non ufficiale e non è supportata in alcun modo dalla Games Workshop Ltd.

— DUE PAROLE SULL'AVVENTURA —

Nonostante il “fantasy” (inteso come letteratura, cinema e gioco) sia stato protagonista di una evoluzione/evoluzione durante gli ultimi anni, volta a liberare il genere dai suoi cliché, spesso noi giocatori siamo vittime di un retaggio passato fatto di eroi e impavidità che spesso trasponiamo sui nostri personaggi.

I nostri alias infatti compiono spesso azioni che, per morale o per paura, noi non faremmo mai.

Quindi, se da un lato rifiutiamo e cerchiamo di eliminare totalmente vecchie dinamiche, eventi cotonati, eroi muscolosi e donzelle da salvare, spesso abbiamo grosse difficoltà a immedesimarci davvero nelle situazioni proposte, per quanto siano scontate, terribili o imbarazzanti.

“In Times Gone...” è quindi un viaggio particolare tra fantasia e complotti moderni dove si cercherà di riscoprire le tematiche fantasy che ci hanno affascinato e cullato da ragazzini, rivisitate con la maturità dei nostri giorni.

La Copertina stessa è un omaggio al famoso libro di Mark Twain, “Uno Yankee alla corte di Re Artù”, dove un americano contemporaneo viene misteriosamente proiettato nell’Inghilterra medioevale dei cavalieri e dei tornei.

Il protagonista del libro si ritroverà quindi a dover sopravvivere con il suo background culturale, facendosi forte del suo ingegno e delle consapevolezza dell’era moderna.

“In Times Gone...” è un'avventura che vuole essere fuori dagli schemi, pur rimanendo negli schemi stessi del gioco di ruolo classico.

WFRP, infatti, incarna bene lo spirito dell'avventura, dove la morale moderna si scontra pesantemente con un mondo buio e gotico, dove Caos, corruzione e omicidi molte volte costituiscono il pane quotidiano dell'avventuriero.

I giocatori interpreteranno loro stessi e durante l'avventura saranno continuamente costretti a dover effettuare delle scelte e a dover superare degli ostacoli, sia sfruttando le proprie conoscenze, sia combattendo contro l'avversario più temibile: la propria coscienza.

Sogno, Cinema o Realtà?

L’inizio di questa one-shot è stato studiato per dar adito a più interpretazioni degli avvenimenti. I giocatori stanno sognando, come nelle più belle favolette fantasy? oppure sono attori inconsapevoli di un playtest della Games Workshop?

Loro non sanno che la Terra non è altro che un piccolo pianeta dell’ampissimo universo di **Warhammer 40000**, così come il mondo dove è ambientato Warhammer Fantasy Roleplay!

Anni fa **Steve Jackson** è riuscito ad aprire un portale Warp che permetteva di accedere ad una porzione di universo allora sconosciuta (gli abbiamo chiesto più volte di spiegarci come è successo, ma ha preferito tener segreto l'accaduto). Si trovò in un attimo in un paese chiamato *Nuln* e si accorse che parlavano una lingua molto simile ad uno degli idiomi a lui conosciuti.

Fu un attimo e capì che portata aveva quell'evento. Fondò così una casa di giochi (ovvio, no? ...in fondo siamo tutti dei nerd!): la Games Workshop. Così cominciò a portare avanti, sotto questa copertura, i propri traffici.

Lui era un disegnatore e molto presto i suoi schizzi, di una realtà stupefacente, fecero il giro del mondo. Coinvolse altri disegnatori e inventò un nuovo modo di rappresentare il fantasy: gotico, brutale e realistico.

I disegni subirono una rapida maturazione, dalle prime versioni più stigmatizzate si arrivò alla perfezione dei nostri giorni, aiutati dapprima dalle macchine fotografiche compatte e poi con... bhé, questo lo vedremo in seguito...!

La notizia più interessante rimane quella che il portale verso Nuln fu solo l’inizio, dato che egli riuscì ad aprire numerosi altri passaggi nel Warp: raggiunse la Bretonnia, l’Estalia, la Tilea... e dopo pochi anni... interi pianeti dell’universo del 40k!

Ok, ci stiamo dilungando troppo... l’augurio più grande è che possiate divertirvi giocando questa piccola one-shot!

Daniele “dottwatson” Castagnino,
Fausto “Orkomastro” Bogleone.

— INTRODUZIONE —

I giocatori hanno partecipato alle Ruolimpiadi 2013, vincendo a sorpresa il premio speciale messo in palio dalla **Games Workshop** che consiste nella visita guidata alla sede centrale sita in **Nottingham**.

Si troveranno, nella prima mattinata davanti all'edificio principale dell'azienda; la cosa che salta subito all'occhio di tutti è una statua di uno Space Marine a grandezza naturale che occupa lo spazio antistante l'ingresso; l'edificio è dal taglio moderno, con numerose superfici vetrate che danno verso l'esterno ed un simbolo dell'Imperium di Warhammer 40000 che giganteggia sopra l'ingresso.

All'interno verranno guidati da un addetta alle pubbliche relazioni, tale **Paula Broadings**, (la quale parlerà in un italiano dal pesante accento anglofono).

Dopo aver consegnato ai Personaggi dei **braccialetti** che li identificano come ospiti (come nei villaggi vacanze. *AdG dirlo senza dare particolare importanza alla questione, potrebbe essere fondamentale per la conclusione dell'avventura*), Paula li porterà nei vari reparti aziendali, come la sala di scultura delle miniature, alcuni uffici dove dei beta-tester stanno approvando nuovi manuali di GdR, eccetera

Paula intanto gli spiega la motivazione del premio: la Games Workshop sta per lanciare la nuova versione del gioco di ruolo fantasy: WFRP4.

Loro, quindi, nei due giorni di visita saranno quindi invitati al playtest della nuova versione e i loro nomi compariranno nei credits del nuovo Manuale Base.

Dopo un'oretta, Paula annuncia orgogliosa che farà vedere ai visitatori, la più grande novità che la GW ha ideato per rendere realistici i propri giochi: **la sala proiezioni!**

I giocatori verranno condotti in un grande salone dall'arredamento spoglio, vi sono infatti solamente una decina di sedie con tavoli da disegno ed un enorme schermo dove stanno scorrendo delle immagini; ai lati del salone, vi sono due porte sovrastate da una luce rossa accesa, quella dal lato destro marchiata con il simbolo dell'aquila bifronte imperiale e quella dal lato sinistro marchiata con la cometa a due code di Sigmar (oltre quella perpendicolare allo schermo, per mezzo della quale i personaggi sono entrati).

Sullo schermo, viene trasmesso un **"filmato"** di una battaglia tra Guardia Imperiale e Space Marine del Caos, quel che colpisce è l'estremo realismo delle scene proiettate, come se fossero davvero vere! Dai tavoli, intanto, si alzano tre disegnatori (Geoff Taylor, David Griffin e Adrian Smith) e un autore (Gav Thorpe), ritirando con cura gli appunti presi. I quattro, discutendo fra loro, escono dalla sala. Paula spiegherà ai giocatori che, per aumentare il realismo delle immagini e delle miniature hanno creato dei veri e propri set nei piani interrati dell'edificio, dove vengono recitate scene tratte dalle ambientazioni dei giochi, le quali, aiutate da egregi effetti speciali, rendono realistico e sempre coerente quel che viene creato dall'azienda.

Se i giocatori si soffermano ad osservare le immagini che scorrono sullo schermo, noteranno che la battaglia sta volgendo in sfavore delle truppe imperiali, le quali stanno subendo pesanti perdite, soprattutto ad opera di alcuni demoni del caos votati a Slaanesh; ad un tratto, dalle mani di un demone maggiore, una sfera di luce pulsante violacea, viene scagliata esattamente in direzione dello schermo, infrangendosi vicino all'obiettivo che trasmette le immagini, l'immagine barcolla, la telecamera cade a terra ed un gruppo di Demonette di Slaanesh corre nella sua direzione, poi lo schermo si riempie di "statico" ed un boato scuote l'edificio della Games Workshop.

Dopo un paio di secondi, alcune sirene d'allarme risuonano con fragore ed una voce femminile dagli altoparlanti, inizia ripetere:

**"Warning! Warning! Crash in progress!
The security staff quickly go into the corridor of the beta-set , all the remaining staff is asked to reach the nearest emergency exits!"**

("Attenzione! Attenzione! Incidente in corso! Il personale di sicurezza si rechi presso il corridoio del set beta, tutto il personale rimanente è pregato di raggiungere le più vicine uscite di emergenza!").

Quasi immediatamente arrivano dall'ingresso principale due uomini che indossano un elmetto giallo e un camice bianco. Uno dei due porta la valigetta. Dalla porta marchiata dall'aquila bifronte intanto esce una barella con un uomo gravemente ferito, che viene subito depresso a terra.

Paula viene chiamata da un uomo robusto che sta assistendo l'uomo ferito, che dopo qualche urlo straziante perde i sensi.

Intanto dal corridoio del set, provengono numerose voci concitate, i giocatori possono sentire chiaramente delle urla di dolore straziante ed una voce chiedere perentoriamente un medico.

Arrivano dall'ingresso ancora una donna in camice, mentre dalla porta escono un paio di uomini, vestiti da guardie imperiali, che ne trascinano un terzo urlante, anch'esso vestito come i due precedenti: questi ha evidentemente l'addome squarciato dal quale fuoriescono i visceri misti ad abbondante sangue ed il viso pare gravemente ustionato, tra le mani regge spasmodicamente ancora una videocamera e sulla testa ha un paio di cuffie professionali;

Paula si rivolge ai personaggi dicendo: "Un impianto luci è esploso sul set, voi...", viene interrotta da un uomo con il caschetto giallo: **"Please! Please! Go away!"**, quando un'esplosione echeggia in fondo al corridoio: una fiammata bluastro invade prima il corridoio del set beta e poi parte della sala, polverizzando tutto ciò in cui si imbatte e lasciando

un forte odore di ozono e carne bruciata (compresi Paula e l'equipe di soccorso).

Il calore incomincia a farsi insopportabile, sia il corridoio del set beta (ora una voragine) che la porta principale sono inavvicinabili.

Bisogna sbrigarsi a raggiungere al più presto il set alfa se non si vuole finire cucinati dalla fiamme...

Mentre i giocatori si richiudono **la porta della cometa** alle spalle, una vampa infuocata invade completamente la sala, nella quale si sentono le ultime urla agonizzanti delle persone che vi sono rimaste... improvvisamente si trovano in un silenzio irreale e in una stanza completamente buia...

[Consegna delle Schede ai giocatori]

(ooooops! La Games Workshop anni or sono ha trovato un modo per sfruttare il Warp e tenere dei portali aperti per catapultarsi direttamente in alcune zone del Vecchio Mondo o in dei pianeti dell'universo del 40000... La finzione diventa realtà? No, ben altro!)



— LA CONCERIA —

[Entrano in una stanza buia]...che si trova nel bel mezzo di una conceria di Bononia: benvenuti in Tilea!

L'ambiente è buio (si trovano nella stanza di macerazione) e "ricco" di odori.

Se provano a riaprire la porta dalla quale sono usciti... si troveranno nella concia... **non c'è scampo: i personaggi sono intrappolati nel 2400 e devono trovare un modo per tornare ai nostri giorni!**

[Dall'avventura originale, presentata a Lucca Comics and Games 2013, sono state eliminate tutte le descrizioni e i Personaggi Non Giocatori presenti nel compendio "Bononia" al fine di non creare doppioni inutili.

Per giocare questa one-shot è fortemente consigliato scaricare tale pubblicazione, disponibile gratuitamente sul sito de "La Locanda delle due Lune" (www.wfrp.it).]

Ecco cosa i giocatori possono trovare nell'ambiente dove sono stati catapultati: la Conceria.

LA VITA NELLA CONCERIA

I Personaggi non giocatori che si potranno trovare, saranno occupati prevalentemente a compiere le seguenti azioni:

1) Trasporto

E' presente un via-vai di carretti a due ruote, trasportati a mano, colmi di pelli di animali appena scuoiati..

2) Scelta delle Pelli

Dopo scelta e contrattazione si procede alla conservazione.

3) Conservazione

Le pelli vengono lavate e poi essiccate al sole. Diversi tetti infatti sono cosparsi di pelli e molti sono i fili tesi ai quali sono appese ulteriori pelli. Si tratta di pelli sottili, come ovini e caprini.

Le pelli di spessore elevato (come orsi o bovini) vengono trattate con il sale, che viene poi smaltito nel grande bacino di scolo.

4) Lavorazione

Le pelli vengono poi lavorate. La lavorazione viene

approfondita nella sezione dedicata, che è utile per mettere un po' di sale alle varie stanze a cui potrebbero accedere i personaggi.

5) Vendita

La Conceria vende prevalentemente a mercanti di pelli. E' possibile quindi trovare persone estrose, provenienti anche da luoghi lontani, che si trovano qui per trattare un carico di pelli lavorate.

L'ambiente

In base alle diverse lavorazioni i nostri personaggi si troveranno in diversi ambienti, con odori diversi, ma sempre forti e pregnanti.

Grandi stanze atte all'essiccazione, ricche di un fumo denso che fa lacrimare gli occhi e rende difficile la respirazione, depositi di scarti, magazzini con le attrezzature (qui potrebbero trovare dei **coltellacci** da... prendere in prestito!) i componenti delle varie fasi della lavorazione, locali pieni di otri in terracotta dove vengono stipati i pigmenti per colorare le pelli e ancora uffici (dove potrebbero racimolare qualche spicciolo), magazzini del prodotto finito, etc...

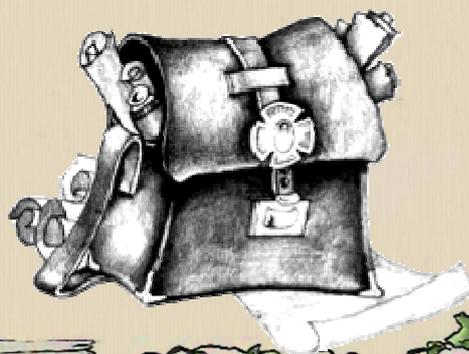
In questo enorme fabbricato nella periferia di Bononia vive anche la **famiglia Trabattelli**, proprietaria da generazioni della conceria. Sarà possibile trovare anche degli **indumenti stesi per asciugare** che potrebbero servire ai Personaggi... per passare un po' più inosservati in un mondo ben diverso da quello a cui siamo abituati!

E' possibile ancora trovare una giacca appesa nell'ufficio contabile, scarpe e stivali in madie o armadi in cui si mettano a frugare e diversi indumenti in pelle nel magazzino di stoccaggio dei prodotti finiti.

Ovvio, che dovessero ritornare nella conceria (e molto probabilmente dovranno!) qualcuno potrebbe accorgersi dei furti.

Alternativamente, sorpassata la passerella del bacino e attraversato il fiume, è possibile accedere a diverse case...

[Mappa della Conceria negli allegati a fine pubblicazione.]



La moneta corrente, conosciuta dal Forziere di Bononia, è il *Gabellone* d'oro. Al dritto c'è una rappresentazione della Torre Somarella sormontata da una corona d'alloro. In basso la scritta: *Bononia insegna*. Al rovescio lo scudo e la lancia di Myrmiadia.

Sottomultiplo del Gabellone è il *Bononino* d'argento: sul dritto presenta le corna di un cervo e sul rovescio due onde stilizzate. Ci vogliono 25 Bononini per fare un Gabellone.

Lo *Spariglio* di rame è l'ultimo taglio presente. Sul dritto ha raffigurata la torre Garidenta per omaggiare la seconda famiglia più importante della città (i maligni sostengono che questa è una ulteriore presa per i fondelli alla Famiglia Garidenta: non vale niente così come questa moneta!), sul rovescio una ghirlanda di fiori e ramoscelli. Ci vogliono 10 Sparigli per fare un Bononino e 250 per fare un Gabellone. Molto rari e non usati abitualmente nel commercio sono i *Baioc'*, monete d'oro puro per lo più commemorative. Il loro valore varia a seconda dell'evento a cui si riferiscono e alla tiratura. La situazione politica frammentaria della Tilea porta come conseguenza un fiorire incontrollato di monete e monetine, ciascuna conosciuta da una città diversa.

EVENTI

1. I giocatori si trovano nella stanza della macerazione, vi sono due porte: quella da cui sono entrati porta in una stanza chiusa e fumosa (dove avviene la concia con i bracieri), l'altra porta direttamente fuori. Sono circa le 5,30 di mattina quando escono e assistono alla seguente scena (2).
2. Un uomo (il fuggitivo) sta scappando tenendo qualcosa in mano, quando viene colpito al dorso da un freccia. L'uomo cade emettendo un lungo gemito soffocato, simile ad un tragico fischio. Gli si avvicinano due uomini. Uno vestito con una tunica bianca a bande rosse ed un cappuccio blu (il Prete), raccoglie una **scatola di legno** che è rotolata qualche metro avanti. L'altro, l'arciere, rimuove la freccia e trascina il corpo esanime fino al bacino. Dopodiché gli apre brutalmente la pancia con un coltello e lo butta nel bacino. I due si guardano e scappano per il passaggio di legno che attraversa il bacino fino alla sponda del fiume.
3. *Il sole fa capolino all'orizzonte nella fredda mattinata, illuminando due alte torri. Il cielo tinto di un rosso tenue si specchia nel fiume (il Tarano), facendolo risplendere. Una fresca brezza accarezza i panni stesi e le foglie degli alberi, mantenendo il cielo terso e limpido.*
4. I personaggi si accorgono che tre uomini vestiti

di nero (i contrabbandieri) hanno assistito a parte della scena. Non hanno quindi visto i seguaci di Myrmidia, ma solo i personaggi attorno al cadavere del carbonaio. I tre energumeni fuggono dal portone principale.

5. A questo punto i personaggi possono procedere al recupero del cadavere. Hanno un'ora, prima che una donna si sporga dalla finestra, molto probabilmente, urlando.

SI INVESTIGA?

I personaggi potranno indagare sui colori della tunica dell'uomo che ha preso la scatola e capire che si tratta dell'abbigliamento di un prete di Myrmidia. Inoltre potranno **recuperare il cadavere** che sta lentamente affondando nel bacino. Se perquisirono il carbonaio troveranno pochi spiccioli e una pergamena inzuppata [vedere allegato di pagina 25].

Seguire i seguaci di Myrmidia o i tre contrabbandieri non porta frutti: entrambi i gruppi riescono a far perdere velocemente le tracce agli inseguitori.

A questo punto è possibile che vogliano denunciare l'accaduto alle guardie dove, se non è ora di pranzo, incontreranno **Carlo Pedersoli** oppure al Tempio di **Myrmidia**, dove scopriranno che l'omicida non è altro che il Gran Sacerdote del Tempio...

LAVORAZIONE DELLE PELLI

1. Rinverdimento (eliminazione di sporco, sterco e sangue e, nel caso, sale). La pelle viene poi bagnata per restituirgli parte dell'acqua persa.
2. Scarnatura e Depilazione (eliminazione delle parti di pelle grezza e peli.)
3. Calcinazione (vengono prese pietre che si trovano in diversi focolari e poi vengono immerse nell'acqua. Serve ad allentare l'intreccio fibroso della pelle. In pratica il pelo si stacca poi molto facilmente)
4. Decalcinazione (bagno in vasche con sostanze acide per eliminare il gonfiamento e la turgidità, eliminare la calce e il solfuro)
5. Macerazione (viene effettuata con bagni di sterco di cane o di uccelli, ricchi di enzimi pancreatici)
6. Concia (avviene in vasche con diversi legni immersi per il cuoio duro, oppure in stanze con diversi bracieri di legno verde)
7. Messa a vento, tintura, ingrasso e messa a vento (le pelli vengono stese, tinte, ingrassate con grassi animali e poi ristese). Molte pelli vengono stese inchiodate a dei legni.

— EVENTI POSSIBILI —

Durante la ricerca di una via d'uscita i personaggi potranno imbattersi nelle seguenti scene:

L'IMBOSCATA

I giocatori si ritroveranno in dedalo di vicoletti e girovagheranno per un po' di tempo (le viuzze sono contorte, a tratti labirintiche, con curve anche a gomito e un passo molto corto, che serve per proteggersi dal freddo), faticando a mantenere il senso dell'orientamento (*AdG: farli girare un po' a vuoto*). Oltre a delle classiche scene di vita quotidiana (donzelle con dei pani avvolti in un panno, uomo che spinge un carretto di biada...) potrebbero scorgere una **figura umanoide**, dalle fattezze di un topo, che si sta' intrufolando in un tombino, o ancora un urlo ben distinto e poi una bella **secchiata di urina** che si schianta al suolo!).

Dopo qualche tempo, si ritroveranno in uno stretto vicoletto, pochi metri avanti a loro si para la figura di un uomo che sbarra la strada con un randello in mano, se i giocatori si girano, scopriranno che un suo compare si frapponne tra loro e l'altro lato del vicolo, intrappolandoli, di fatto, in mezzo.

I **due individui** spiccano per gli abiti decisamente malmessi (poco più di stracci sporchi), dall'odore acre che emanano e dalle condizioni fisiche decadenti; infatti si tratta di due poveracci, spinti dalle necessità a derubare gli sprovveduti che si avventurano nei vicoli.

I due indossano abiti cenciosi, sporchi e strappati, sono scalzi, hanno capelli lunghi ed unti, barba rada ed incolta, pochi denti in bocca, sono magri, quasi scheletrici, evidentemente denutriti, strascicano i piedi, le mani callose e nere stringono un grezzo randello, la loro voce è a tratti insicura ed un po' roca.

I PG potrebbero aver notato, al mercato, una **taglia di pochi spiccioli** per questi due disperati (Test di Percepire).

I loro nomi sono Diego (davanti) e Mauro (dietro).

(*AdG: Esempio di giocata*)

Diego: **"Dateci tutte le cose di valore che avete e non vi faremo nulla"**

Mauro: **"Non vogliamo farvi male, se non ci obbligate, davvero"**

Se i PG acconsentono a dare tutti i loro averi, i

due non attaccheranno e si scuseranno addirittura, adducendo le difficoltà al loro gesto;

Se i PG invece resisteranno verbalmente, il dialogo dovrà seguire questa impronta:

D: **"Ci dispiace, ma non abbiamo scelta, abbiamo bisogno di soldi, non fate storie e potrete andare per la vostra strada."**

M: **"Non fate finire male la cosa, dateci tutto e la cosa finisce lì, ne abbiamo davvero bisogno!"**

Se i PG acconsentono, fila tutto liscio, i due si dileguano lasciandoli integri, ma senza averi.

Se i PG resistono ancora, o attaccano, i due con un "ci dispiace" li affronteranno con i loro randelli, dopo un breve scambio di colpi (i due non dovranno essere una sfida complessa), dove magari uno o due PG subiranno qualche danno (*AdG: enfatizzare che fa male!!*), un colpo farà capitombolare a terra Diego, il quale sbatterà violentemente il capo con un rumore sordo, come un melone maturo che cade al suolo, perdendo immediatamente i sensi; a questo punto, Mauro se la darà a gambe levate imprecaando **"bastardi!, l'avete ammazzato!"**.

La scena proseguirà con i PG che noteranno il respiro di Diego sempre più fiavole, mentre una pozza di sangue si allargherà velocemente sotto la sua testa, degli spasmi percorreranno il suo corpo, sempre più fiavoli, finché, a dispetto di qualsiasi cosa possano fare i PG, morirà.

(*AdG: cercare di enfatizzare la morte di Diego, rendendo lo spettacolo il più "pietoso" possibile*).

Ora i PG saranno consapevoli del fatto di aver tolto la vita ad una persona, in cambio dei loro stessi averi.

Per il profilo dei 2 uomini usare

"Borseggiatori", Manuale Base, pagina 233.

IL MERCATO

Nel Mercato si può introdurre una quest minore: in qualsiasi punto della visita **potranno scorgere un uomo (Evaristo Cancelli) perdere un borsello**. Se raccolgono il borsello trovano 3 monete d'oro (i Gabelloni) e 7 monete d'argento (i Bononini - descrivere le monete): praticamente una fortuna (Test su Valutare).

L'uomo non si accorge dell'accaduto e continua a camminare. I personaggi possono scegliere se con-



segnare il borsello oppure se tenersi i soldi. L'uomo è in realtà un poveraccio che ha contratto un debito con un usuraio (**Paride Bloccalancio da Miragliano**) e che, non riuscendo a restituire i soldi, è stato minacciato di morte.

Due amici gli hanno prestato ciò che gli mancava e attualmente lui sta' andando a saldare il conto con l'usuraio.

L'**epilogo** si svolgerà nella locanda dove pranzeranno.

Sul fondo della via si staglia un arco di pietra, con un leone rampante scolpito sulla pietra di volta. Un vociare confuso e due donne che passano sotto l'arco con ceste di vimini ricche di viveri, danno il benvenuto del mercato ai Personaggi.

Un'ampia piazza rettangolare è gremita di bancarelle. Le più ricche ostentano delle tende colorate, sorrette da leggeri pali di legno, che fanno da cornice ai beni pregiati ordinatamente disposti su tavoli ornati con drappi.

La maggioranza sono improvvisate su carretti a due ruote e carri, nel migliore dei casi è presente una tavolaccia con sopra esposta la merce.

La verdura, divisa in ceste, è appoggiata alla pavimentazione di porfido, mentre i contadini urlano come solo i tileani sanno fare per attirare più gente possibile.

Si notano dei grossi alberi, ai quali alcune persone si riparano, dove sono stati affissi un paio di fogli con i volti di alcuni ricercati.

A tratti l'odore penetrante di urina animale preannuncia la vendita di bestiame: asini, pecore, bovini... che legati alle travi di servizio si riposano su letti di paglia improvvisata, almeno fino a quando un gruppo di bambini non pensa a finalizzare un nuovo scherzo alle povere bestie o ai passanti di turno.

Attraverso le fessure di alcune gabbie rudimentali si vede il pollame in vendita, mentre l'allevatore si impegna a piazzare le ultime uova della mattinata. Nel centro della piazza ci sono variopinti banchi di frutta e verdura, dove le serve di importanti casate o mercanti si assicurano la merce più bella.

E poi ancora l'odore del pesce arrivato dal Golfo delle Perle immerso in botti piene di sale e i banchi ittici del Fiume di Ravano con ancora alcune trote e altri piccoli pesci in reti appese con grossi ganci di acciaio.

La carne, con grande gioia delle mosche, è esposta al sole su tavole di legno intrise di sangue, ma sono pochi gli acquirenti che possono permettersi il lusso di acquistarla.

E poi ancora venditori di formaggi, vasai e un gran numero di persone che contratta sul fieno, grano, farine e ogni altro genere di merce...

Anche le botteghe presenti sulla piazza (come le altre in città) espongono le merci sotto i portici (le vetrine all'epoca non esistevano!).

I cani razzolano felici sperando di trovare qualche avanzo, mentre i nostri personaggi ad un certo pun-

to si accorgeranno di qualcuno che li sta' pedinando...

I tre trafficanti, appena verranno scorti, se la daranno a gambe levate in direzione di uno dei piccoli e tortuosi vicoli che si affacciano sulla piazza, facendo in poco tempo perdere le loro tracce, ma...

VIOLENZA

I PG, passando in una zona malfamata della città, si troveranno davanti la seguente scena:

un gruppo di **quattro uomini**, dall'aspetto "rustico" ma dal fisico robusto, sta cercando di trascinare una ragazza all'interno di un'abitazione abbandonata.

Gli uomini sono vestiti con abiti poveri ma decenti, potrebbero essere dei manovali arrivati in città per il mercato. Hanno un fisico robusto, uno di loro presenta una cicatrice in viso ed è armato con un coltellaccio.

La ragazza è evidentemente di origini umili, i vestiti non sono appariscenti ma di color beige, la gonna è lacerata, i suoi capelli lunghi castani raccolti con diverse forcine, è giovane e minuta e ovviamente... piange, strilla e si dimena...

Gli uomini la strattonano per i vestiti e la schiaffeggiano per farla tacere, blaterando frasi tipo "zitta

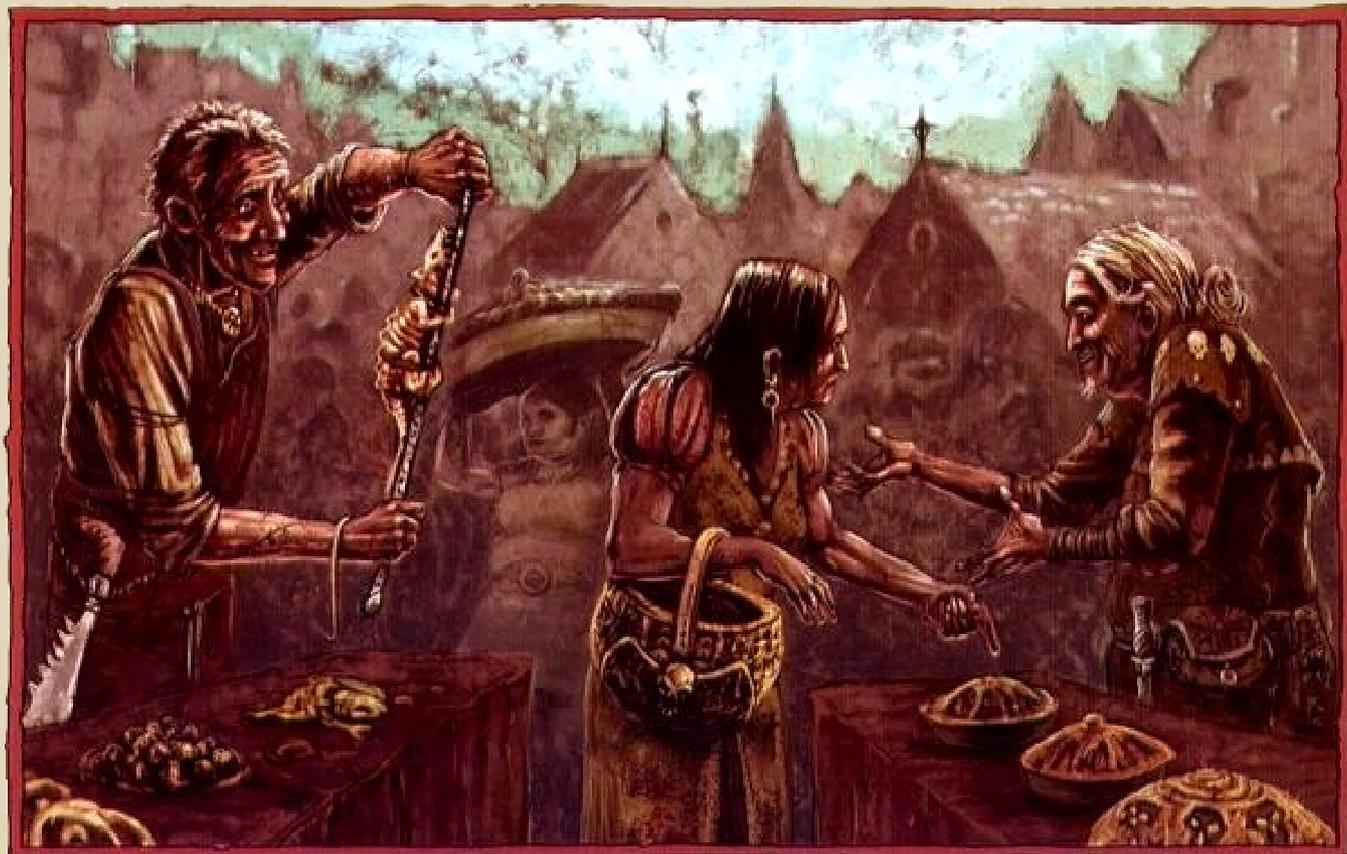
troia", "su fai la buona", "har har har! dai che ti facciamo divertire noi!" mentre la ragazza, in lacrime, cerca di chiedere aiuto, con la bocca ora tappata da una mano dei quattro.

I PG potranno farsi gli affari loro, lasciando la ragazza al suo triste destino, in tal caso, gli uomini la trascineranno dentro la casa ed i PG potranno sentire le urla strazianti della ragazza, miste ai grufoli di piacere degli uomini che la violenteranno.

O invece potranno intervenire dopo aver sentito le urla, in tal caso, entrando nella casa abbandonata. Si presenterà loro un ambiente spoglio, sporco e con un forte odore di urina: la ragazza è a terra, la gonna buttata poco lontano, quattro uomini la tengono ferma, mentre il quinto, braghe calate sta facendo i suoi porci comodi tra le gambe della poveretta che tenta di strillare disperata;

se i PG decidono di attaccare immediatamente, concedere un round di attacchi di sorpresa, l'uomo con le braghe calate impiegherà un ulteriore round a risistemarsi e reagire; i quattro reagiranno con violenza all'attacco ("chi cazzo sono questi?", "fatevi avanti fottuti ficcanaso!", "stronzi, ve la faremo pagare!") e dovrebbero scappare solo dopo aver inflitto pesanti danni al gruppo. Altrimenti saranno i nostri personaggi a dover fuggire per salvarsi la pelle.

Se i Personaggi riescono ad avere la meglio,



scacciando i malintenzionati, si ritroveranno con la ragazza praticamente nuda, la quale, piangente, si coprirà come meglio potrà con i brandelli della gonna, cercherà di evitare ogni contatto fisico con i PG, scostandosi anche violentemente da loro, non farà altro che singhiozzare e cercherà di allontanarsi velocemente in direzione della propria abitazione.

Se i PG si offriranno di accompagnarla a casa, non si farà comunque mai toccare, ma tra un singhiozzo e l'altro farfuglierà qualche frase di ringraziamento.

Se i PG intervengono immediatamente, prima cioè che i malintenzionati trascinino la ragazza nella casa, verranno all'inizio presi a male parole dagli uomini (**"Che cazzo volete? Fatevi i cazzi vostri!"**, **"Toglietevi dai coglioni, ficcanaso"**, **"Via da qua, mezze seghe, che va a finire male!"**); se i PG insistono, presto i malintenzionati passeranno alle mani, senza estrarre le armi (a meno che non le estrarrebbero i PG) cercando la rissa, anche qui i malviventi dovranno scappare solo dopo aver dato una buona dose di sganassoni ai PG.

La ragazza, reagirà meglio, abbraccerà i suoi salvatori, per il resto, la scena proseguirà nello stesso modo di prima.

E' possibile un **piccolo intermezzo** (*Romantic Quest*) per uno dei Personaggi, che potrebbe invaghirsi della ragazza. Se questo viene dichiarato dal Personaggio lui è convinto che lei l'abbia salutato in modo diverso dagli altri e questa "leva" potrebbe essere sfruttata nel finale, nel caso questo Personaggio non voglia tornare al nostro tempo.

Per il profilo dei 4 uomini usare "Briganti", Manuale Base, pagina 233.

PRANZO

L'**Osteria della Faticaccia** è un basso edificio ad un solo piano, costruito principalmente in legno, con un piccolo portichetto davanti all'entrata; la porta d'ingresso è aperta ed ai due lati di essa, due grandi finestre fanno entrare luce nell'edificio.

All'interno, un vecchio, ma un tempo elegante, bancone riempie la parete alla destra dell'ingresso, di fronte al bancone, vi sono una decina di tavoli rotondi con quattro sedie impagliate ognuno, dietro il bancone c'è una scaffalatura con diverse bottiglie di

vino tileano ed un paio di barilotti da birra; tra lo scaffale ed il bancone si muove il proprietario, tale **Lorenzo Carlini**, un ometto di bassa statura dalla fisionomia esile, i suoi abiti sono semplici, ma puliti e sul suo volto campeggiano due poderosi baffoni ingrignati dal tempo, così come i suoi pochi capelli; a lato del bancone, una porta si apre verso la cucina, dalla quale si sentono invitanti profumini mangerecci.

Ai tavoli si possono notare: quattro rumorosi vecchiotti, seduti allo stesso tavolo, che giocano ad un qualche gioco di carte, imprecaando continuamente gli uni contro gli altri; ad un altro tavolo ci sono tre manovali che pranzano con una zuppa fumante ed una buona bottiglia di vinello; al tavolo all'angolo, un uomo corpulento (Pedersoli) sta ingozzandosi di fagioli con salsicce; mentre ad un tavolo poco lontano, ci sono i due gradassi ed il poveraccio.

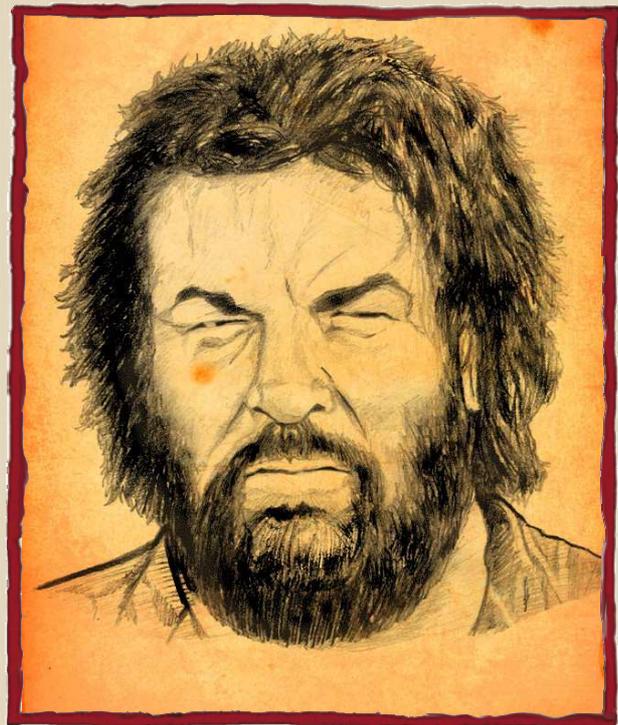
Dopo un po' che i giocatori sono entrati (la cameriera passa a prendere le ordinazioni) si troveranno di fronte alla seguente scena: due loschi individui, probabilmente due cacciatori di taglie, stanno malmenando un poveraccio dall'aspetto trasandato, quando, un terzo individuo, dall'aspetto corpulento, con una folta barba nera, si alza dal tavolo al quale è seduto (i giocatori possono notare che stava mangiando fagioli), si avvicina ai due gradassi, i quali si fermano e lo apostrofano: **"e tu che vuoi? torna al tuo tavolo!"**; l'uomo corpulento li ignora e si rivolge al poveraccio malmenato: **"tu, vieni con me"...**

A questo punto i due gradassi si avvicinano con fare minaccioso all'uomo corpulento, uno dei due, gli punta l'indice addosso ed esclama: **"ehi trippone! Cerchi grane? guarda che qui ne trovi finché vuoi!"**, detto questo, il gradasso affibbia un violento schiaffone sul viso dell'uomo corpulento...

Il quale, incassa il colpo con quasi noncuranza, guarda il gradasso con sguardo annoiato e lo colpisce a sua volta con un formidabile pugno al volto, l'altro compare del gradasso interviene immediatamente nello scontro, i due colpiscono più volte l'uomo durante lo scontro, ma questi incassa regolarmente i colpi senza patirne particolarmente, mentre i suoi possenti pugni sembrano, ogni volta di più debilitare i due contendenti; durante la scazzottata, i tre, muovendosi, rovesciano sedie e tavoli, fracassandoli nell'enfasi dello scontro; dopo qualche scambio di colpi, i due finiscono a terra svenuti, mentre l'omone si passa le mani sugli abiti, come se li dovesse splolverare.

Durante la scena della scazzottata, appena Pedersoli ed i gradassi verranno alle mani, i tre manovali leveranno immediatamente le tende, dalla cucina spunte-

rà una donna corpulenta, attirata dal baccano, la quale immediatamente rientrerà in cucina, seguita dal titolare dell'osteria; invece i quattro giocatori di carte, continueranno imperturbabili la loro partita, incuranti del baccano e della distruzione intorno a loro.



Se i giocatori si intromettono nella scazzottata, si renderanno immediatamente conto che, i 3 personaggi sono al di là delle loro possibilità, i due grassetti schiveranno qualsiasi colpo i PG possano portare a segno, mentre l'omone non subirà alcun danno dai colpi dei PG (se attaccato, riserverà qualche buon sganassone al malcapitato PG)

Se invece avvicinano l'uomo corpulento alla fine del combattimento, chiacchierando con lui (sarà comunque scostante e poco propenso al dialogo), potranno scoprire che il suo nome è **Carlo Pedersoli**, capitano delle guardie cittadine, il quale, in un momento di riposo, era andato in locanda per mangiarsi un buon piatto di fagioli e salsicce, ha però dovuto intervenire contro quei due cacciatori di taglie, a favore del poveraccio nelle loro mani (il quale, se interrogato, ripeterà sempre la solita frase: **“Mia moglie era al fiume a lavare i panni, quando uno sconosciuto l'aggredivi, io sono corso in suo aiuto con il mio coltello, dandogli qualche coltellata, non volevo ammazzarlo, ma è andato nei regni di Morr.”**)

Se i giocatori si comporteranno in modo amichevole

con Pedersoli, questo li rassicurerà che il poveraccio da lui salvato, non corre pericoli e che se avranno bisogno di una mano, potranno rivolgersi a lui andando alla caserma delle guardie cittadine. Se invece i giocatori si dimostreranno ostili nei suoi confronti (pazzi!), li stenderà in pochi minuti a suon di schiaffoni, dopodiché si risveglieranno, pesti e doloranti in mezzo alla strada, dopo che Pedersoli se ne sarà andato.

Il profilo di Carlo Pedersoli è presente su “Bononia” (Spensero Pedersoli), pagina 18.

Se i personaggi hanno incontrato **Evaristo Cancelli** (l'uomo del borsello perso) potranno assistere all'epilogo della sotto-quest.

Nel caso i personaggi abbiano restituito il borsello, lo vedranno un tavolo brindare. L'uomo li riconoscerà e li inviterà ad unirsi, spiegandogli velocemente l'accaduto (anche con frasi del tipo: “Grazie, grazie, grazie, mi avete salvato la vita, sia dagli scagnozzi dell'usuraio, sia [ridendo] dai miei stessi amici!!!”). Se invece i personaggi hanno deciso di tenersi i soldi vedranno un uomo (**Evaristo**) entrare in locanda, davvero malridotto: ha il viso tumefatto, gli abiti rovinati e un braccio spezzato, visibilmente gonfio. Due signori si alzano da un tavolo e gli vanno incontro, lui singhiozza, non sa' come dire agli amici che non solo non ha pagato l'**usuraio**, ma ha pure perso i soldi che gli hanno prestato. La scena si svolge in modo disperato, in cui l'uomo pronuncia anche una frase del tipo: “Entro domani... entro domani, altrimenti mi ha detto che qualcosa succederà a mia moglie, ai miei figlie e alle bestie che mi rimangono..”.

Qui si apre un'ultima possibilità per i personaggi: possono ancora tentare di risolvere la situazione con i soldi che hanno racimolato, attenzione però a non farsi scoprire!

UN MOVIMENTO STRANO

Durante la “visita” alla cittadina i personaggi possono imbattersi in questa scena: un uomo di circa 18 anni, vestito abbastanza bene (scarpe di cuoio nero lucide, pantaloni marroni, chiusi da due calzettoni alti a strisce, camicetta bianca aperta sul petto, capel-

li lunghi spettinati, barbetta corta...) sta' uscendo dai quartieri poveri con un sacco sulle spalle, dirigendosi con evidente fretta verso i moli del porto sul Tarano.

Chi, tra i personaggi, supera con maggior margine di successo un **Test di Percepire**, nota dei movimenti dentro al sacco.

Gli altri si accorgono solamente che il loro amico sta' fissando l'uomo.

Si sente l'uomo dire rivolto ad uno dei marinai di fiume: **"Un passaggio per favore!"**.

Se i personaggi tentano di interagire con lui, gli risponde frettolosamente: **"Scusate, non ho proprio tempo."** mentre paga velocemente il barcaiolo.

In pratica, **se vogliono vedere cosa c'è nel sacco** devono prenderlo davvero con le cattive! Il signore dalle calze a righe potrebbe infatti continuare a rispondere: **"Ma chi siete voi?"**, **"Cosa volete da me?"**, **"Ma lasciatemi stare!"**.

Un buon modo per capire cosa c'è dentro il sacco potrebbe essere quello di attirare l'attenzione di una **guardia cittadina** che sta' parlando con un altro barcaiolo nei moli...

A questo punto potrebbe aprirsi una situazione davvero imbarazzante, dato che nel sacco c'è un grosso papero legato e con il becco fasciato...

Il giovane esploderà una serie di improprie conclusioni con: **"Siete maledetti, domani c'è la Caccia al Papero, la quarta prova della Goliarda!!!!, adesso tutti sapranno che ho il papero e sarà tutto da rifare!"**

[vedi "Bononia", pagina 15]

LA CASERMA

Nella zona sud-occidentale della città, rappresenta il quartier generale dell'esercito Bononiense. Accanto alla Caserma, la villa dove alloggia il Gran Maresciallo, **Carlo Pedersoli**.

Carlo sarà in caserma solo dopo le tre del pomeriggio, prima è in servizio in città.

Un picchetto sta' davanti ad un grosso portone di legno che emerge da un muro di pietra alto e grigio. Ad una staffa è appesa l'unica nota di colore: la bandiera Bononiense.

L'interno è spartano, non esattamente tirato a lucido. Si nota anche un abbozzo di disordine. I personaggi vengono guidati tramite un paio di corridoi con diversi quadri appesi, verso l'**ufficio di Carlo Pedersoli**.

Qui l'ambiente è più caldo, alcune braci stanno an-

cora bruciando nel caminetto a pavimento.

Sopra una colonna liscia è appoggiata la statua di un uomo a cavallo, mentre al muro è appesa la concessione del Gran Reggente Enzo (il terzo con quel nome).

Pedersoli avrà sicuramente qualcosa di più importante da fare in quel preciso momento, ma, sbuffando, accetterà di ascoltare i personaggi. Per non più di un minuto, ovviamente.

AL TEMPIO DI MYRMIDIA

Il tempio si presenta con cupole elaborate e spiraleggianti, sormontati da un'enorme cupola a spirale che culmina in una raffigurazione barocca e arzigogolata del simbolo della dea. All'esterno, le pareti della pianta rettangolare, sono ricoperte da numerosi bassorilievi rappresentanti enormi armi e scudi. Due piccole cappelle dedicate alla dea sovrastano l'entrata principale, posta sulla Grande Piazza. Nella prima la statua che la raffigura, rappresenta una donna guerriera, vestita in armatura leggera e senza elmo, che impugna con forza uno scudo e una lancia.

Nella seconda invece è vestita con una lunga tunica bianca a bande rosse e impugna una bilancia.

Si può entrare nel tempio anche da sud, dal portone che si affaccia sul Viale Splendente.

All'interno ci sono moltissimi affreschi che rappresentano le più famose battaglie dei Templari Myrmidiani. Dalla storica guerra contro i barbari del nord



e la cacciata dei pelle verde, alle recenti crociate dell'Ordine dell'Aquila contro gli infedeli arabiani. Nel lato est vi è l'Altare dei Voti, dove centinaia di armi sono state donate da guerrieri sopravvissuti alle battaglie combattute.

Le stanze sono spartane e c'è solo il minimo indispensabile. I mobili, i tavoli, le seggiole, sono di legno senza motivi elaborati. I drappi, bianchi e rossi, sono di un tessuto leggero.

Le uniche occasioni di sfarzo sono dedicate alle rappresentazioni della dea.

I personaggi potranno trovare **Pietro Giordano** nel suo studio. Una volta entrati (dopo la burocrazia, lo scambio di messaggeri e la lunga attesa di rito) la stanza si presenterà spoglia, con una libreria sulla sinistra e un grosso quadro rappresentante il Tempio di Magritta che sovrasta una possente scrivania.

Una finestra luminosa da sull'esterno del tempio (qui, eventualmente, potrebbero nascondersi orecchie indiscrete).

Il dialogo si potrà svolgere in diversi modi.

L'importante è che i PG chiariscano le loro origini.

Se fino al momento prima Pietro li trattava con sufficienza e risposte preconfezionate, scoperta la loro vera identità, si mostrerà tutta un'altra persona.

E' un soggetto fondamentalmente animato dal buon cuore ed è realmente preoccupato della situazione che affligge i personaggi.

Allo stesso tempo non vuole assolutamente che i suoi traffici personali vengano scoperti ed ogni qualvolta un argomento potrebbe, lui troncherà o cercherà di portare la discussione su altro (anche in maniera "sospetta").

Pietro si offrirà di dargli del denaro e soprattutto di trovare una soluzione.

Pietro non ha la minima idea che il portale sia danneggiato (anche se ha saputo dai personaggi dell'incidente alla GW) e da' appuntamento ai PG dopo un'ora davanti all'**Osteria della Faticaccia**, per poi accompagnarli in Conceria per riattivare il portale e riportarli indietro.

Comunica ai Personaggi che adesso ha un affare urgente da sbrigare e che se non lo portasse a termine, potrebbe insospettire delle persone (in realtà approfitta del tempo libero per avvisare il mercante **Fausto Gogliardone** (vedi sotto) dell'arrivo dei personaggi in città e quindi di sospendere fino

a quando resteranno, le loro attività).

Sarà puntuale all'incontro. L'operazione dovrebbe essere semplice: sa' che deve toccare **in sequenza tre mattoni** per fare in modo che la porta non si apra nella stanza di fianco. Ma poi.. pur applicando l'ordine corretto, la porta continuerà ad aprirsi nella stanza della conceria...

A quel punto, il Prete confesserà ai PG che in città periodicamente arriva un **mercante, Fausto Gogliardone**, anch'esso dipendente della Games Workshop. Lui li potrebbe accompagnare con la sua carovana presso un altro portale d'uscita. Si offre così di dargli altro denaro per pagarli il pernottamento in locanda, avvisandoli che il mercante tornerà solo fra **tre giorni**.

Il mercante è ovviamente in città. A questo punto però si pone un problema per Pietro... se il portale è bloccato, come si fa a trafugare l'Occhio della Memoria Perduta da Bononia?

Il prete ritorna quindi al Tempio di Myrmydia dove resta per un'oretta (onde depistare eventuali pedinatori).

Dopodiché si reca nell'abitazione di Fausto Gogliardone per discutere di come fare con i personaggi e allo stesso tempo trafugare l'oggetto magico.

LA GILDA DEI MERCANTI

Se i personaggi sono talmente furbi da verificare le parole del Prete e quindi recarsi alla Gilda dei Mercanti per averne prova, si troveranno davanti ad un'amara risposta: **"Fausto Gogliardone non è attualmente nei locali della Gilda. A quest'ora potrete sicuramente trovarlo presso gli uffici della sua abitazione."**

Se insistono il messo consulta i registri della Gilda (senza farglieli vedere) e conferma: **"Non è riportata nessuna uscita commerciale per Don Fausto. Come vi dicevo il mercante è sicuramente in Città. Vi prego ora, ho affari davvero urgenti da sbrigare."**

I personaggi potrebbero anche recarsi presso le porte cittadine, dove sono registrate le entrate e le uscite della Città. Se corrompono una guardia possono consultare il diario cittadino e accorgersi che il mercante è arrivato a Bononia una quindicina fa e non è più ripartito.

— EPILOGO —

RAPIMENTO

E' il preludio all'epilogo. In base alla situazione in cui si trovano, i tre contrabbandieri hanno trovato il modo per portarli dal loro Magus.

Se sono in locanda possono venire avvelenati, in un vicolo probabilmente riceveranno una botta in testa e verranno incappucciati, al mercato potranno essere introdotti in una bottega con delle cantine particolari (quelle dell'epilogo), o ancora un seguace del Giogo Dorato potrebbe lanciare loro l'incantesimo "Sonno"... etc etc...

EPILOGO

I PG riprendono i sensi in una cantina, adibita a cella, all'interno di un locale seminterrato. L'ambiente è freddo ed umido, le pareti di pietra trasudano umidità e l'odore di muffa si mescola all'odore acre dell'urina di qualche precedente occupante; la cella è chiusa da una pesante porta formata da legno e sbarre di ferro arrugginite, attraverso la porta possono scorgere l'ambiente antistante, una stanza perlopiù spoglia dove, al centro, vi è un tavolaccio malandato con quattro sedie, lungo il muro a sinistra c'è qualche arma (2 spade ed un randello) e delle tuniche in tessuto grezzo appese al muro. La stanza è illuminata da due lampade ad olio che rischiarano un poco l'ambiente cupo, appesa al muro di destra c'è una pergamena con "strani simboli" inquietanti (una preghiera a Tzeentch) e sulla parete di fronte alla cella si staglia una porta in legno; seduti **al tavolo ci sono i 3 scagnozzi** (Massimo Pelazzi, Giulio Rubicondi ed Eugenio Bodini) che stanno chiacchierando dei piani del loro culto, appena si accorgeranno che i PG hanno ripreso i sensi, interromperanno la conversazione ed uno di loro si alzerà dal tavolo per uscire dalla porta; tornerà poco tempo dopo in compagnia di **Francesco Giombini**, il Magus della setta.

Il Magus esordirà in questo modo: **"Bene... sono svegli... preparate il primo per il rituale... bwa-hahahaha!"**

Al che la scena potrà prendere tre direzioni differenti:

Nel primo caso, i **PG**, nel cambiarsi all'inizio dell'avventura, **si potrebbero essere dimenticati qualche oggetto del "nostro mondo"**, ad esempio i braccialetti della GW, i calzini, ecc...

Uno degli scagnozzi afferrerà una delle tuniche appese al muro sinistro e tutti insieme entreranno, armati, nella cella per afferrare uno dei PG ed iniziare a spogliarlo per fargli indossare la tunica; durante l'operazione **il Magus noterà l'oggetto** ed interromperà immediatamente l'operazione.

Nel secondo caso, i **PG si saranno completamente sbarazzati dei propri abiti** ed averi del "nostro mondo", a meno che non li abbiano bruciati (o simili), gli scagnozzi hanno recuperato i braccialetti GW e li mostreranno ora al Magus, uscendo con una frase tipo: **"capo, guardi cos'avevano addosso questi tipi!"**.

Nel terzo caso, i PG potrebbero aver fatto in modo che nessuno potesse trovare i loro averi, ad esempio bruciandoli, in tal caso, **gli scagnozzi, pedinandoli hanno ascoltato la loro conversazione con il chierico di Myrmidia**, non capendola, ma uno di loro si prodiga di riferirla in un sussurro al Magus.

In tutti e tre i casi il Magus esclama ai suoi scagnozzi **"Fuori di qui! Immediatamente!"**, appena usciti dalla stanza i confusi scagnozzi, il Magus fissa con sguardo severo i PG ed esordisce: **"Cosa sono questi??? Parlate!"** (indicando i braccialetti o simili) oppure, nel terzo caso dirà **"Non siete di queste parti, da dove venite? Parlate!"**.

Appena avute spiegazioni dai PG (se non le forniscono, il Magus li pungerà verbalmente, sapendo benissimo dove andar a parare), il Magus cambierà completamente atteggiamento, passando in un lampo dalla malvagia sicurezza che lo permeava ad una "normalissima" quanto disperata confusione e con paranoia inizierà un dialogo su questa falsariga: **"Oh cazzo! Oh cazzo! Cazzo! Cazzo! Ma voi chi diamine siete? Come avete fatto ad arrivare qui???"**

(si aggira per la stanza portandosi le mani nei capelli)

"Ma lo sapete che mi state mettendo nella merda? Vi stanno cercando?" (senza attendere risposta) **"Cazzo, se cercano voi mi troveranno!"**

(li indica tremante)

“Non ho intenzione di tornare a Nottingham per colpa vostra!”

(ancora si aggira e si porta le mani tra i capelli)

“Ed adesso che faccio? Come la risolvo sta merda? Devo andarmene subito!”

(si ferma, si gira di scatto verso i PG)

“Voi! O sparite dalla circolazione come ho fatto io, oppure vi devo lasciare qui, non posso restare oltre! Mi beccheranno di sicuro!”

Al che i PG potranno chiedere spiegazioni al Magus, il quale gli rivelerà la sua storia, si offrirà, inoltre, di farli sparire da lì, in modo che, se lo desiderano, possano rimanere in questo mondo, li alletterà con storie di ricchezza e potere, di magia e di dei oscuri (affrontando questi temi con bambinesca semplicità, come se per lui fossero ancora delle belle avventure da vivere, contrapposte al grigiore del nostro mondo, dove lui si sente “nessuno”).

I PG avranno la scelta, ognuno, di seguire il Magus, sparendo definitivamente dal “nostro mondo”, lui li porterà in qualche altra città della Tilea e li aiuterà ad inserirsi nella società (cercherà di portarli comunque verso Tzeentch), mentre ai PG che vorranno tornare indietro, farà promettere di non rivelare mai di averlo conosciuto, e dirà di riferire che, quelli che lo seguiranno, sono morti a Bononia per una rapina; se ne andrà con chi vorrà seguirlo, lasciando gli altri chiusi in cella. Chiederà a questi ultimi tramite quale passaggio sono arrivati (se non è stato detto precedentemente) e si premunerà comunque di mandare, nei giorni successivi alla fuga, uno dei suoi scagnozzi a lasciare un messaggio nella stanzetta della conceria.

I personaggi che vogliono tornare nel nostro mondo passeranno due lunghissimi giorni, in cui appesi ad un muro senza cibo e acqua, arriveranno molto vicini alla deriva fisica e mentale. Pensare che potrebbe arrivare qualcuno ormai sembra più simile ad un miracolo che ad un’utopia.

Quando tutto sembrerà perso arriverà una squadra di soccorso della Games Workshop (stile SWAT).

Il capitano tenterà di comunicare con i personaggi (soprattutto se all’appello manca qualcuno), ma desisterà presto, date le condizioni e co-

municherà a due uomini di riportarli in Inghilterra. Al loro arrivo un’equipe medica li sta’ aspettando, in un grosso salone con evidenti segni di danneggiamento dove è stato creato un portale temporaneo.

Ora (soprattutto se mancano dei personaggi) ci sarà molto da parlare, ma soprattutto molto silenzio da comprare...

Gli altri invece saranno protagonisti di una rocambolesca fuga verso Miragliano, una città fantastica interamente costruita su una laguna. Il Magus ha intenzione di scappare nei Principati di Confine e gli eventuali PG che hanno deciso di seguirlo potranno vivere in un mondo incredibile e... avere alcuni “strani inseguitori alle calcagna”...

...ma questa... è un'altra storia!

IDEE PER FINALI ALTERNATIVI

- 1) Scoprono che il Mercante era in città e che, d’accordo con il chierico, stava organizzando traffici con alcuni dipendenti della Games Workshop.
- 2) Trovano il modo di catturare (con una trappola? dividendosi?) uno dei 3 contrabbandieri e di arrivare alle segrete del culto, prima di essere rapiti. Qui la situazione si potrebbe ribaltare, con i PG che interrogano il Magus...



MAGUS DEL GIOGO DORATO

Francesco Giombini, al secolo Daniel Bartolotta, era impiegato dalla GW come “attore” nel Vecchio Mondo, ragazzo dalle origini italiane, ma nato a Birmigham (UK), venne scelto come infiltrato nella città di Nuln grazie ai suoi studi di lingua tedesca.

Il suo compito era semplicemente quello di **impersonare un commerciante dell'Impero** e di riferire di qualsiasi accadimento rilevante all'azienda; la paga era buona, ma la tentazione di racimolare qualche moneta d'oro era forte! in fondo, l'oro vale un mucchio di soldi anche nel nostro mondo!

Sfruttando le frequenti visite a Nottingham, Daniel iniziò a “contrabbandare” oggetti di uso comune del nostro mondo, nella città di Nuln, spacciandoli per oggetti di artigianato esotico o addirittura magici.

Questo suo contrabbando lo portò, lentamente, a contatto con persone poco raccomandabili, affiliate ai poteri della corruzione, ma gli diede modo di guadagnare notevoli somme di Corone d'Oro.

L'ultimo contrabbando, quello che sancì il suo destino, fu di una banalissima coppia di radioline CB, per la quale gli fu offerto in cambio un potente artefatto magico, realmente magico!

L'**Occhio della Memoria Perduta**, un oggetto dedicato al dio oscuro del mutamento, il quale gli diede la capacità di aprire l'occhio della strega.

Qual meraviglia fu per Daniel scoprire quell'universo fatto di venti colorati che permeava la realtà, poterli piegare al proprio volere per realizzare la vera magia; il vero potere era nelle sue mani!

Daniel, stufo della sua doppia vita... di dover sottostare alle regole aziendali e del suo tran-tran quotidiano, pensò bene di mettere a frutto le conoscenze appena acquisite, di cambiare nome in Francesco Giombini e di cambiare aria, si trasferì in quel della città tileana di Bononia, sicuro del fatto che nessuno avrebbe mai pensato di cercarlo così lontano da Nuln e non sapendo che potevano esserci altri portali oltre a quelli presenti nell'Impero.

Una volta arrivato, in breve costituì un suo personale culto, che ormai è presente in diverse città tileane, con l'intento di accrescere sempre di più il suo dominio, sia politico che magico.

Daniel ora è un attore di Tzeentch, il Signore del Cambiamento... ma non immagina quanto le strade del suo dio possano essere strampalate e curiose!..

— IL FUGGIASCO —

Carbonaio

DESCRIZIONE

Paolino Giacobetti, povero carbonaio di Raverno, è stato ingaggiato da uno sconosciuto per consegnare una teca di legno "assolutamente da non aprire". Mai Ranald l'aveva guardato con tanto benevolo occhio: una fortuna!, 5 Scellini alla partenza e a consegna effettuata nella conceria di Bononia, 1 Corona d'Oro. Il guadagno di una vita da carbonaio! Troppo spesso però i soldi facili portano ad un altrettanto rapido destino...



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
21%	26%	44%	47%	34%	26%	28%	23%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	11	4	4	4	—	—	—

Abilità: Arrampicarsi, Cercare, Conoscenze Comuni (Tilea), Mestiere (Carbonaio), Parlare Lingua (Tileano), Pettegolezza, Segni Segreti (Ranger), Sopravvivenza

Talenti: Molto Forte, Fuga!

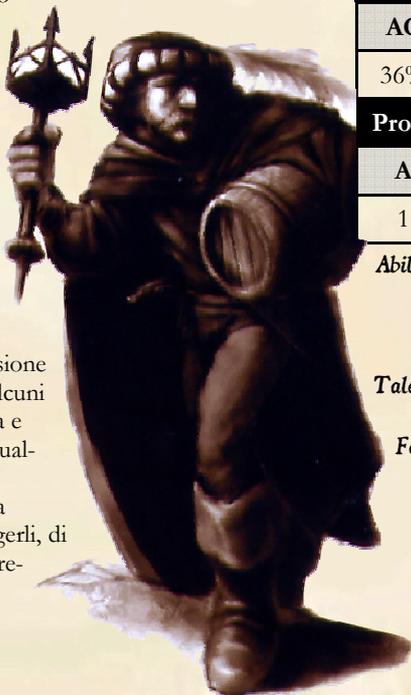
Ferri del Mestiere: Arma ad una Mano (Accetta), Torcia, Scatola con Acciarino, 4 Scellini, Teca di Legno

— SEGUACI DEL GIOGO DORATO —

Contrabbandiere

DESCRIZIONE

Sono tre loschi individui (Massimo Pelazzi, Giulio Rubicondi ed Eugenio Bodini) che sono stati incaricati dal Magus del loro culto, Francesco Giombini, di recuperare l'Occhio della Memoria, un oggetto magico, custodita in una piccola teca di legno. Tale oggetto doveva essergli consegnato da un carbonaio della città di Raverno presso la conceria della città. Assistono impotenti all'uccisione del carbonaio per mano di alcuni adepti del Culto di Myrmidia e pensano che i PG siano in qualche modo implicati. Pedineranno quindi per tutta l'avventura (è possibile scorgerti, di tanto in tanto...) i nostri intrpidi e impavidi eroi, fino all'epilogo finale.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
36%	29%	36%	33%	40%	44%	34%	41%

Profilo Secondario

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

Abilità: Cercare, Guidare, Linguaggio Segreto (Ladri), Mercanteggiare, Muoversi Silenziosamente, Nuotare, Parlare Lingua (Tileano), Segni Segreti (Ladri), Percepire, Pettegolezza, Remare, Valutare

Talenti: Affarista, Conoscenza della Strada

Ferri del Mestiere: Cappello con Pennacchio, Giacca di Cuoio, Mantello, Pugnale, Torcia

— L'INFILTRATO DELLA GW —

Prete di Verena

DESCRIZIONE

Pietro Giordano da anni lavora per la Games Workshop nel piccolo tempio di Verena della città tileana di Bononia. Spesso non vede l'ora di "doversi assentare per un viaggio" e ritornare alle comodità dei nostri giorni, anche se la vita del 2400 non gli spiace per nulla.

Deve sorvegliare l'Ingresso e di tanto in tanto spedisce dei pacchi portati da un "collega" mercante alla GW, ma per il resto è... potere, rispetto... una conoscenza che va ben oltre ai serrati limiti dell'epoca in cui recita.

Un argomento però lo affascina davvero tanto... la magia... e gli oggetti che la imprigionano. Per quanto nel vecchio mondo possa essere rara, chissà come sarebbe nella nostra epoca possedere degli oggetti magici! E quanto verrebbero pagati? Pietro ha da poco saputo che nella sorniona Bononia sta' giungendo un artefatto dagli incredibili poteri...



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
45%	37%	44%	45%	49%	61%	42%	38%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	15	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Cavalcare, Conoscenze Accademiche (Astronomia, Ingegneria, Scienze, Storia, Teologia), Conoscenze Comuni (Tilea), Leggere e Scrivere, Nuotare, Parlare Lingua (Classico, Tileano), Percepire, Pettegolezze

Talenti: Colpire per Ferire, Cortese, Riflessi Fulminei, Parlare in Pubblico

Ferri del Mestiere: Bastone, Libro di Preghiere, Pugnale, Simbolo Religioso (bastone con piccola catenella su cui è appeso uno scudo dorato sovrapposto ad una lancia), Strumenti per Scrivere, Cappuccio Blu, Tunica bianca con bande rosse, Occhio della Memoria Perduta

— IL MAESTRO DEL GIOGO DORATO —

Magus di Tzeentch

DESCRIZIONE

Al secolo Daniel Barlotta (ora Francesco Giombini), nerd occupato presso la GW come "attore". Almeno fino a quando non ha conosciuto la potenza spaventosa dell'Aethyr ed è fuggito, eludendo le squadre di ricerca della casa madre.

Lavorando è venuto macabramente in possesso di un artefatto di Tzeentch, l'Occhio della Memoria Perduta, che gli ha fatto scoprire un nuovo mondo, costituito da venti colorati e poteri inimmaginabili.

E' incredibile come un piccolo artefatto caotico possa cambiare la vita, non solo di una persona, ma di moltissima gente...!

Si è così costruito un Culto, che ormai è presente in diverse città tileane, con l'intento di accrescere sempre di più il suo dominio, sia politico che magico. Daniel ora è un attore di Tzeentch, il Signore del Cambiamento... ma non immagina quanto le strade del suo dio possano essere strampalate e curiose...



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
33%	29%	36%	33%	40%	64%	56%	30%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	13	3	3	4	2	—	—

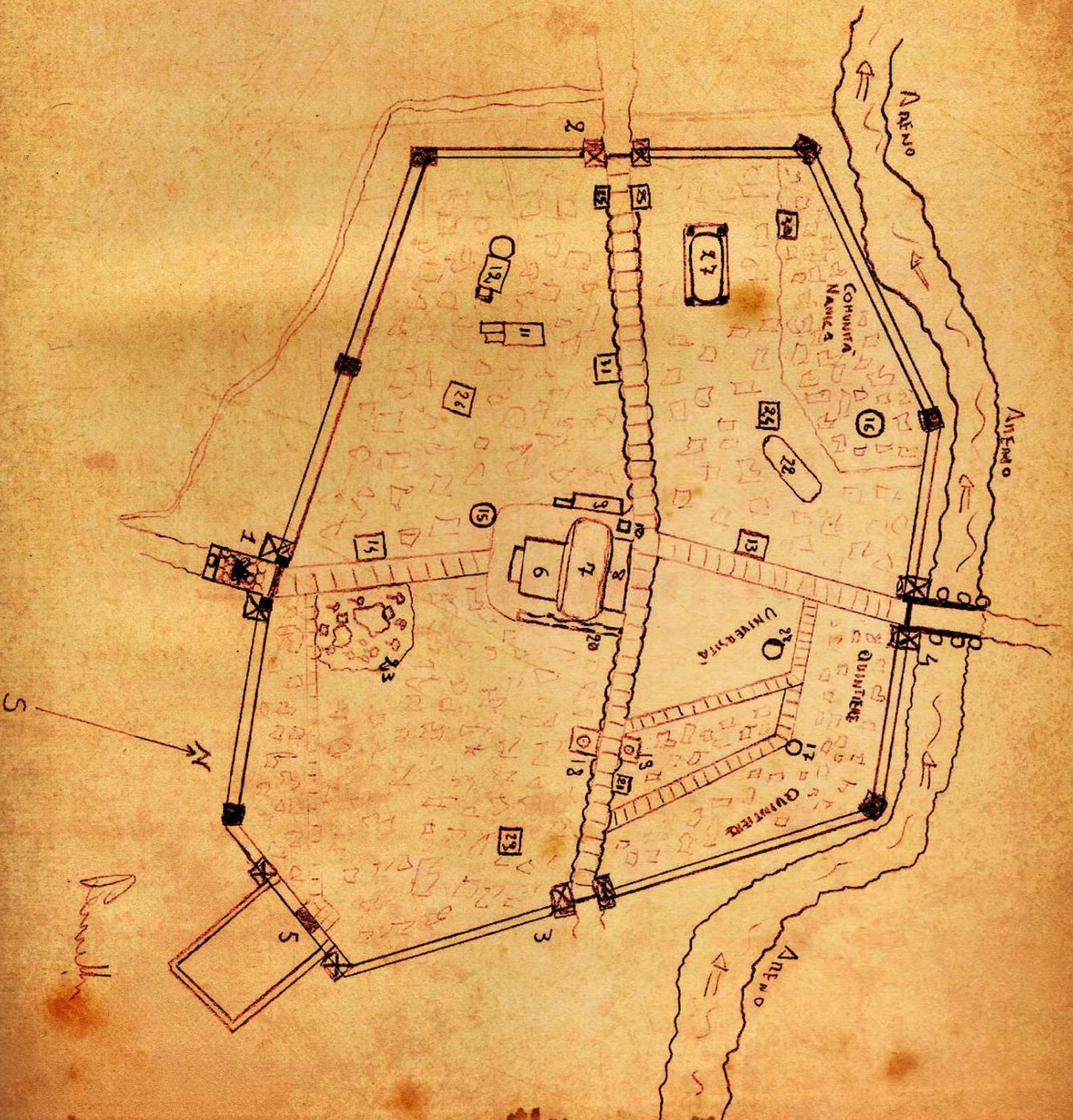
Abilità Base: Cercare, Mercanteggiare, Percepire +10, Parlare Lingua (Classico, Tileano), Pettegolezze, Valutare

Abilità Avanzate: Ciarlare, Conoscenze Accademiche (Arti, Astronomia, Ingegneria +20, Magia, Scienze +20, Strategia/Tattica), Incanalare, Leggere e Scrivere, Mestiere (Attore), Parlare Lingua (Classico, Reikspiel, Tileano), Parlare Lingua Arcana (Magico), Senso Magico

Talenti: Armonia Aethyrica, Attitudine alle Lingue, Buon Senso, Cortese, Cospiratore, Genio Matematico, Magia Minore (Arcana), Sfera Oscura (Tzeentch), Viaggiatore Esperto

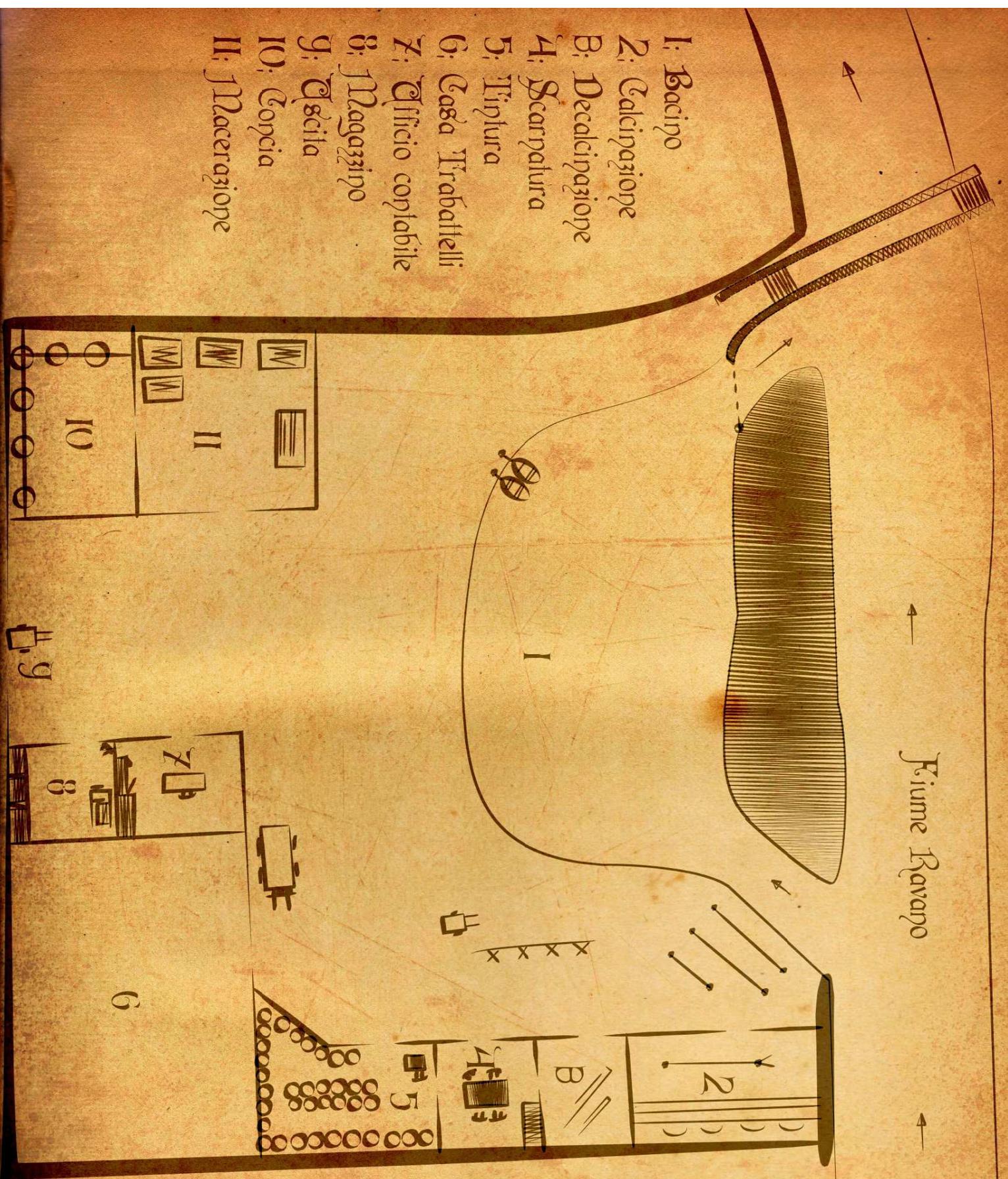
Ferri del Mestiere: Vistosa Tunica (fatt. Eccellente), Libro del Giogo scritto dal Giombini

- 1 Porta di Myrionia
- 2 Porta di Roma
- 3 Porta di Sait
- 4 Porta di Navarin
- 5 Porta di Monr, Giardin
- 6 Tempio di Myrionia
- 7 GRANDE PIAZZA
- 8 Palazzo Enzo
- 9 Palazzo del Comune
- 10 STATUA DI MARCO
- 11 Caserma
- 12 Tribunale e Torre della Prigionia
- 13 LOCANDA DE' FRATELLI
- 14 TEATRO DEL SOLE SPENDENTE
- 15 Locanda della Torre
- 16 Fontana (Torre della...)
- 17 Torre Halilic
- 18 Torre Sarmatella
- 19 Torre Candetta
- 20 Picconaria
- 21 Giuda dei Cocchi
- 22 Colonna
- 23 Giardini Ghirlandina
- 24 Chiesa dei Pescatori
- 25 UFFICI D'INGRESSO
- 26 Scuola d'Arme
- 27 L'ARINA
- 28 Torre Astronomica
- 29 Loggia Appellanti
- 30 Loggia Vassalotti
- 31 Collezio della Piazza

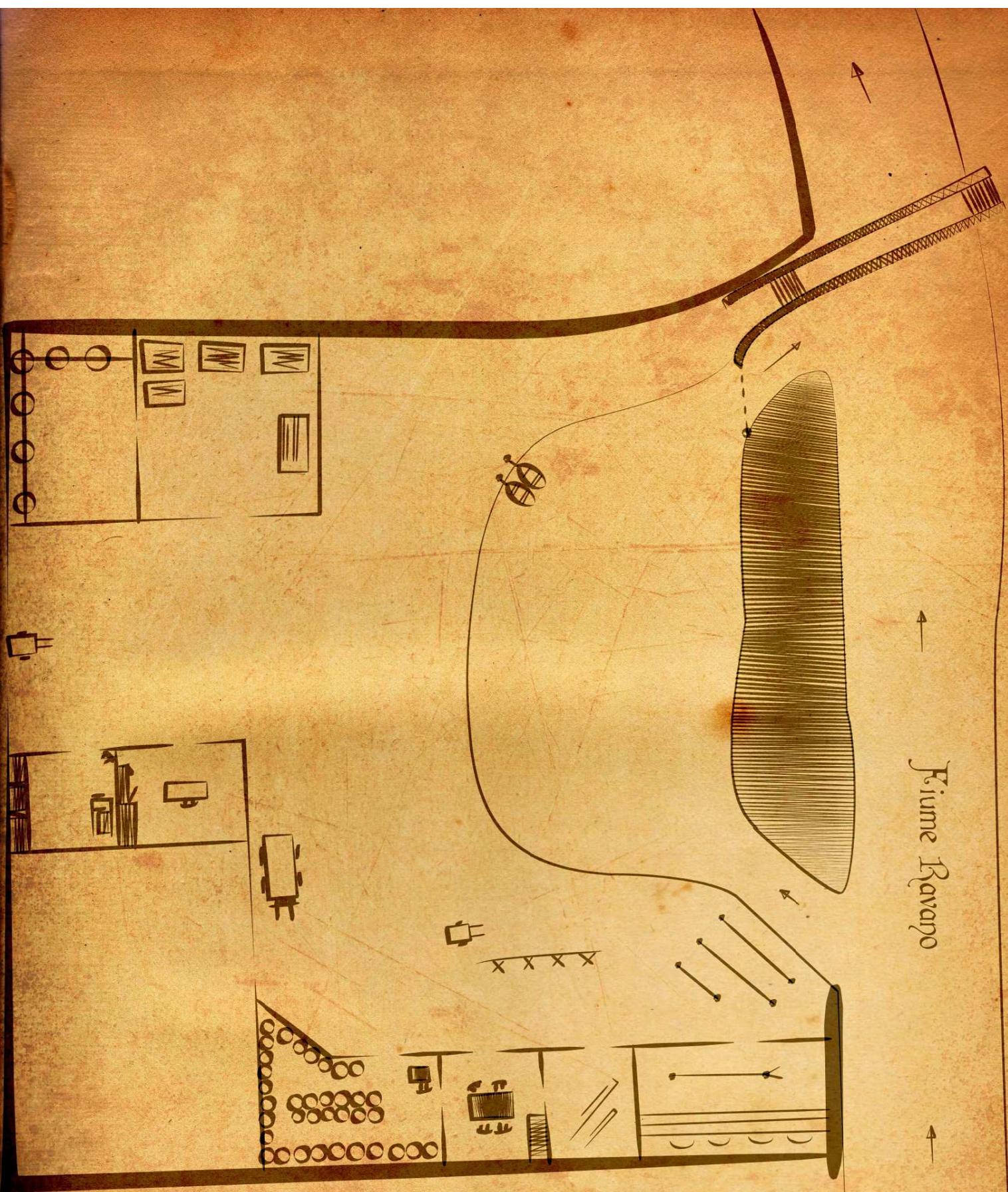


Fiume Ravano

- I: Bacino
- Z: Calcipazione
- B: Decalcipazione
- 4: Scarpatura
- 5: Tiratura
- 6: Casa Trabattelli
- Z: Ufficio copriabile
- 8: Magazzino
- 9: Escita
- 10: Concia
- 11: Macerazione



Fiume Ravano



Maestra,

Noi siamo lieti di informare la Sua Illuminante
Persona che l'occhio della Memoria Perduta e'
finalmente ritornato in Nostro possesso et e' al
sicuro.

Abbiamo proceduto come Lei ha ordinato et cum
extrema cura, onde non giungere a Bononia,
dove c'e' chi malevolmente aspetta.

Che il nostro Sommo Signore vegli sul Pomo
et sulla Sua Divina Persona, affinche' possa
giungere fino a Lei.

I Nostri occhi et le Nostre orecchie saranno
presenti sino alla veduta delle due alte torri.

Vale,

F.R.

DESCRIZIONE

Mettere un piccolo specchio

Cittadino

— Caratteristiche —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
37%	33%	35%	38%	42%	64%	38%	38%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	13	3	3	4	—	—	—

Abilità Base: Bere Alcolici (R), Cercare (Int), Mercanteggiare (Sim), Nuotare +20 (F), Percepire +10 (Int), Pettegolezzo (Sim), Valutare

Abilità Avanzate: Ciarlare (Sim), Conoscenze Accademiche (Arti, Astronomia, Ingegneria +20, Scienze +20, Strategia/Tattica), Leggere e Scrivere (Int), Mestiere (vita reale), Parlare Lingua (Tileano)

Talenti: Attitudine alle Lingue, Buon Senso, Cortese, Cospiratore, Genio Matematico, Viaggiatore Esperto

Ferri del Mestiere: -

DESCRIZIONE

Cittadino

— Caratteristiche —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
39%	31%	38%	35%	42%	65%	37%	38%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	13	3	3	4	—	—	—

Abilità Base: Bere Alcolici (R), Cercare (Int), Mercanteggiare (Sim), Nuotare +20 (F), Percepire +10 (Int), Pettegolezzo (Sim), Valutare

Abilità Avanzate: Ciarlare (Sim), Conoscenze Accademiche (Arti, Astronomia, Ingegneria +20, Scienze +20, Strategia/Tattica), Leggere e Scrivere (Int), Mestiere (vita reale), Parlare Lingua (Tileano)

Talenti: Attitudine alle Lingue, Buon Senso, Cortese, Cospiratore, Genio Matematico, Viaggiatore Esperto

Ferri del Mestiere: -

DESCRIZIONE

Cittadino

— Caratteristiche —							
Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
36%	35%	36%	37%	42%	63%	39%	38%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	13	3	3	4	—	—	—

Abilità Base: Bere Alcolici (R), Cercare (Int), Mercanteggiare (Sim), Nuotare +20 (F), Percepire +10 (Int), Pettegolezzo (Sim), Valutare

Abilità Avanzate: Ciarlare (Sim), Conoscenze Accademiche (Arti, Astronomia, Ingegneria +20, Scienze +20, Strategia/Tattica), Leggere e Scrivere (Int), Mestiere (vita reale), Parlare Lingua (Tilleano)

Talenti: Attitudine alle Lingue, Buon Senso, Cortese, Cospiratore, Genio Matematico, Viaggiatore Esperto

Ferri del Mestiere: -

DESCRIZIONE

Cittadino

— Caratteristiche —							
Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
40%	30%	39%	34%	42%	67%	35%	38%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	13	3	3	4	—	—	—

Abilità Base: Bere Alcolici (R), Cercare (Int), Mercanteggiare (Sim), Nuotare +20 (F), Percepire +10 (Int), Pettegolezzo (Sim), Valutare

Abilità Avanzate: Ciarlare (Sim), Conoscenze Accademiche (Arti, Astronomia, Ingegneria +20, Scienze +20, Strategia/Tattica), Leggere e Scrivere (Int), Mestiere (vita reale), Parlare Lingua (Tilleano)

Talenti: Attitudine alle Lingue, Buon Senso, Cortese, Cospiratore, Genio Matematico, Viaggiatore Esperto

Ferri del Mestiere: -