La Locanda delle due Lune
presenta

Spiacente Gente, la locanda e' chiusa

Intermezzo per Warhammer Fantasy Roleplay

Avventura

Scritta da John W.S. Marvin, traduzione a cura di Giuseppe "Blizzard" Di Bernardo

Spiacenti Signori la Locanda e' chiusa

Crediti

Copyright © John W.S. Marvin
per la **Black Industries**

Tradotto sotto autorizzazione da
Giuseppe "Blizzard" Di Bernardo
per **La Locanda delle due Lune**

Impaginazione di
Gabriele "Sgabr" Rinaldi
Daniele "dottwatson" Castagnino

Revisione di
Daniele "dottwatson" Castagnino"

Sfondo a cura di
Luna D'Ecate

Le immagini usate per questo file appartengono ai legittimi proprietari.

Sito: http://www.wfrp.it
Forum: http://www.wfrp.it/forum

Prima Pubblicazione:
Giugno 2014

Indice dei Contenuti

L'aggancio	2
Profilo per Ripriadoc Thornpocket	3
La Birreria	4
Profilo per Arabella, Mordrin Greathammer e Hillberry Stilburg.	5
Alla Ricerca Delle Amanti!	7
Profilo per Clofa Whitehorn	7
Profilo per Brocea l'umana ed il suo gatto: Mangles	8
Othmira la Nana	10
Epilogo: " Portate via tutto"	10
Mappa della Birreria : La Birra del Drago	11
Mappa del Palazzo di Broncea	14

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

Questa è un'avventura ambientata a Middenheim per nuovi personaggi. Tale avventura può essere ambientata in qualsiasi altro paese o città che possa vantare birrerie, criminali, mezz'uomini, magia del Chaos e non-morti.
Se non riesci a trovare tutto quello che ti è necessario, allora non ti trovi in Impero!!
L'avventura riguarda i tesori nascosti di un defunto Mezz'uomo: Birraio, Alchimista ed Amante.

Questa avventura si svolge a Middenheim non molto tempo dopo l'assedio avvenuto durante la Tempesta del Caos. Sebbene la città è sopravvissuta, molti dei suoi abitanti non c'è l'ha fatta.
L'avventura Ceneri di Middenheim, offre una grande ricchezza d'informazioni su questa città. Se da un lato è molto utile seguirla dall'altro non è necessario averla già giocata o giocarla per prima.

— L'Aggancio —

Lilwit Marrow, un giovane mezz'uomo, irrompe dai personaggi mentre stanno ancora consumando la loro colazione. Egli li chiama per nome e per ognuno di essi ne da una breve descrizione.
"Scusate gente, ma il mio padrone, **Ripriadoc Thornpocket** desidera incontrarsi con voi per la seconda colazione e discutere..... " a questo punto il giovane **Lilwit**, avvicinatosi ai personaggi inizia a fissare con desiderio una delle colazioni dei giocatori (scegliete il personaggio di un giocatore con più probabilità di sopportare un bambino).
Quando gli chiederà di continuare, il mezz'uomo vorrà prima conoscere alcune cose:
- " Quella salciccia....la finirai tutta ? "
- " Uhmm...quelle nel porridge sono realmente delle uvette? "
- " Non è che avreste anche della Crostata? "
Una volta soddisfatto, oppure affascinato o ancora intimidito **Lilwit** continuerà da dove si era fermato:
"Uhmm....che stavo dicendo? Ah, si...discutere di opportunità di lavoro".

Se messo sotto-pressione il mezz'uomo fornirà maggiori risposte:
- "Padron **Thornpocket** dovrà pagare anche per vostra seconda colazione, ma è la migliore cucina di Middenheim"

Se gli verrà chiesto qualcosa riguardo l'incontro col suo padrone :
- " Non so di preciso di cosa possa trattarsi, ma sicuramente non avrete a che fare con dei Vampiri. Padron **Thornpocket** non vuole più aver nulla a che fare con loro."

Se gli verrà chiesto qualcosa riguardo al luogo dell'incontro:
- " Ah..scusate, dovrei dirvi dove incontrerete il mio padrone..o forse non dovrei proprio...."

Se a questo punto gli verrà chiesto di andare avanti:
- " Al Focolare Scoppiettante, presso il Piccolo Convivio. Conoscerete immagino la parte buona di Altmarkt.... Vi mostrerò la via."

Se gli verrà chiesto qualcosa riguardo la seconda colazione, del tipo:
- " Quando sarà la seconda colazione ?"
- " E' per caso uno scherzo?"
- " Perché un'altra colazione dopo la prima?"
- " Sicuramente il Maestro **Thornpocket** non ti ha assunto per chissà quale potere di comprensione. Dove sarà questa seconda colazione?"
Lilwit alzerà gli occhi in segno di non conoscere le risposte.

Se gli verrà chiesto qualcosa sulla paga:
- " Non lo so. Padron **Thornpocket** è un uomo giusto e generoso. Perché voi otterrete un pasto gratuito, solo per ascoltarlo!!"

Se gli verrà chiesto qualcosa sugli eventuali rischi:
- "Ah! non né ho davvero idea. Ma dubito che ci sarà un esercito di Vampiri. Padron **Thornpocket** detesta le orde di vampiri."

Alla fine **Lilwit** condurrà i giocatori verso il distretto di Altmarkt e da questo, verso il Piccolo Mallo.
Pian piano l'architettura cambia adattandosi alle misure dei Mezz'uomini e tutto intorno rimanda a questi: dai comignoli fumanti alle torte invitanti.
Svoltato un angolo i giocatori si ritrovano al Focolare Scoppiettante. La costruzione è recente, ma realizzato in modo molto rustico. I soffitti sono bassi, ma il cibo è delizioso. **Ripriadoc** li attende all'interno in una camera privata.
Maggiori informazioni riguardo il Focolare Scoppiettante potranno essere trovate in "Ceneri di Middenheim".

Ripriadoc Thornpocket, un mezz'uomo in armi proveniente dal Cancello Orientale, vorrebbe arruolarvi per alcuni lavori nell'Ostwald.

"Avrei bisogno che qualcuno vada a cercare alcune mie cose che un amico ha preso in prestito e non mi ha più restituito. Prima che potesse tornare con queste mie cose, morì nell'assedio. Il mio amico era un mezz'uomo, un mastro birraio ed un alchimista. **Hillberry Stilburg**, proprietario della Birreria " la Birra del Dragone".
(Maggiori informazioni su **Stilburg** e la sua birreria si possono trovare in "Ceneri di Middenheim").

- "Alcuni sostengono che la Birreria, chiusa fin dalla morte del suo proprietario, sia infestata.
Tutte chiacchiere !!!
Alcuni miei rivali stanno cercando di prendere i miei oggetti prima che possa farlo io, stanno già setacciando la Birreria.
Alcuni vicini riferiscono che la notte si vedono delle luci e che si possa sentire del baccano provenire dalla Birreria.
Così dicono che sia stregata. "

- "Così ho mandato alcuni ragazzi del posto a controllare, ma vennero seguiti dai miei rivali e tutti vennero spaventati e fatti fuggire. Un gruppo di sconosciuti, preparati, potrebbe svolgere il lavoro senza attirare l'attenzione.
Gli oggetti che ho perso sono documenti, bozze ed alcune fiale contenenti svariati liquidi. Avrei una lista di queste cose a casa sua, ma non posso prenderla adesso. Riportatemi tutto indietro, e condividerò quello che al lui non occorre più. Più una ricompensa in corone d'oro".

- "Sul retro della Birreria, in un vicolo, c'è una porta posteriore. Questa è serrata, ma non come quella dell'entrata frontale".

Se nel gruppo nessuno possiede dei grimaldelli, **Ripriadoc** fornirà loro una chiave.
- " Questa chiave pare essere perfettamente adatta alla porta sul retro."

Ripriadoc offre una ricompensa di 10 corone d'oro a ciascuno se " trovate tutto e lo portate da me, senza tener nulla per voi."
La ricompensa può essere mercanteggiata fino ad un massimo di 20 corone d'oro, ma in questo li ammonisce : " per un tale compenso fareste meglio a portarmi indietro anche la pittura dalle mura". (alludendo al fatto che per tale cifra si aspetta che i personaggi gli riportino indietro qualunque cose essi possano trovare).

Naturalmente, tutte queste cose non sono mai state sue, l'esistenza di una lista è perfino dubbia ed è molto probabile che si aspetti qualche piccolo furto dai personaggi.

Ripriadoc Thornpocket

Ripriadoc è un affascinante piccolo mezz'uomo con i capelli neri e ricci che perso il braccio sinistro durante l'assedio della città. In quel periodo era stato arruolato come cuoco in un'unità che venne schiacciata dalle forze del Caos.
Ferito, venne preso prigioniero dalle forze di Sylvania, ma fu salvato da una sacerdotessa di Morr. Ripriadoc è generoso per i seguaci di Morr e saprà trattarli alquanto equamente. Per questo **Lilwit** parlava di Vampiri.

Egli sta sfruttando questo caos fin dall'assedio, ed il suo intento è quello di cercare di far crescere la portata dei suoi complotti. Un giorno, lui spera, diventerà un signore del crimine.
Quest'oggi, vorrebbe ingaggiare alcuni signor-nessuno sacrificabili, per una piccola questione di furto con scasso.
Vorrebbe mettere le mani sui libri di Stilburg Hillberry, prima di chiunque altro. Hillberry infatti riforniva di veleni e droghe Ripriadoc ed altri criminali in tutta Middenheim. I suoi registri potrebbero essere molto utili.

Ripriadoc cercherà di parlare a suo modo senza troppe difficoltà, ma se necessario potrà richiamare una dozzina di tirapiedi. Utilizza a tal proposito la descrizione del Brigante, contenuta a pag 234 del manuale di WarHammer Fantasy Roleplay. 6 di questi sono mezz'uomini, uno è un nano ed i restanti sono umani.

Mezzuomo Ciarlatano (ex furfante/ladro)

Profilo Principale							
AC	**AB**	**F**	**R**	**Ag**	**Int**	**Vol**	**Sim**
27	48	17	25	53	43	39	56
Profilo Secondario							
A	**Fe**	**BF**	**BR**	**M**	**Mag**	**Fol**	**PF**
1	12	1	2	4	0	1	0

Abilità:
Conoscenze Accademiche (Genealogia/Araldica), Ciarlare+10%, Affascinare+10%, Conoscenze Comuni (mezz'uomini), Conoscenze Comuni (Tilea), Travestimento, Valutare+10%, Giocare d'azzardo, Pettegolezzo+10%, Mercanteggiare+10%, Percezione+10%, Intrattenere (Cantastorie), Cercare, Linguaggio Segreto (lingua dei Ladri), Segnali Segreti (Ladro), Prestigiatore, Parlare Lingua (Halfling), Parlare Lingua(Reikspiel) +20%, Parlare Lingua (Tileano), Commercio (cucinare).

Talenti:
Fuggire, Imitatore, Visione notturna, oratore, Resistenza al Caos, Esperto Viaggiatore, Sesto Senso, Arma da Specialista (Fionda), Scaltro, Resistente.

Armatura: nessuna

Arma: Spada

Ferri del Mestiere:
Cinque set per Maestria Artigiana in vesti. Borsa con 30 corone d'oro, un anello d'argento a forma di teschio del valore di 15 corone d'oro. Altre corone d'oro, sufficienti a coprire la ricompensa pattuita, all'interno di in piccolo scrigno nascosto.

– La Birreria –

La Birreria è uno storico edificio a tre piani situato nell' Ostwald con un tetto in ardesia e finestre ad imposte. Un insegna in legno con un Drago che beve un boccale di birra oscilla fra lo sferragliare delle catene mosse da una leggera brezza. Ogni porta è chiusa con un lucchetto ed in tutte vi è affisso un avviso:

- " Questo stabilimento è chiuso! Andate Via!!. Gli eredi del Mastro Birraio e tutti quelli che abbiano interessi economici, possono fare domanda presso la Gilda degli Stregoni ed Alchimisti."
(Ceneri di Middenheim contiene maggiori informazioni sul birrificio ed i suoi dintorni)

Il Lucchetto sul portone principale è grande ed impegnativo (- 10% sulla prova di Scassinare), ma quello nel vicolo sul retro è più semplice, essendo stato apposto in fretta (+20% sulla prova di Scassinare).

Dall'altra parte della strada, di fronte alla Pinta del Drago c'è il Banco dei Pegni di Gustaf, con un insegna in legno raffigurante una pedina di scacchi sopra la porta. Gustaf è un uomo vecchio e grasso, senza l'occhio sinistro, e se persuaso dall'acquisto di uno dei suoi costosissimi prodotti di scarsa qualità, Affascinare o Intimidire possono fargli ricordare di aver visto delle luci di notte (Gustav vive sopra il negozio) giusto due notti fa ed alcune grida e scoppi, seguiti poi da alcuni passi in corsa.
(Utilizza per il profilo di Gustav la tabella delle statistiche del Proprietario)

All'interno della birreria, dopo aver rovistato in giro, il gruppo incontrerà due dei rivali di Ripriadoc al primo piano: Mordrin Greathmmer, il nano fuorilegge e Arabella dal Cancello Orientale , una ladra umana.
Mordrim li osserva torvo e fa da spalla ad Arabella, se non impegnato generalmente insulta gli Elfi (se c'è qualche elfo nel gruppo :
- " Prima le orde del Caos, ed adesso Elfi dalle orecchie a punta. Possano gli Dei salvare Middenheim!!! ")

Arabella vorrà sapere chi siano i personaggi del gruppo e per conto di chi stiano lavorando.
- " Cosa pensavate di fare!? Pisciare a casa nostra?? Andatevene via prima che vi scagli addosso Mordrin !!"

Per gruppi di giocatori superiori a 4 aggiungi dei Briganti di modo che il gruppo di Arabella sia composto dalla metà (arrotonda) del numero del gruppo dei personaggi.
Se Mordrin si lancia in combattimento con i giocatori, Arabella pronuncerà una maledizione basata su una certa parte dell'anatomia di Ranald, per poi indietreggiare.
Lasciate che il combattimento prosegue per uno o due turni, con Mordrin che provi di Colpire per Stordire per appaiare il numero dei contendenti. Prima che qualcuno dei rivali possa andarsene, Arabbella (e tutti i membri del gruppo dotati del Talento : Sesto Senso) percepisce un brivido lungo la schiena ed i capelli rizzarsi.
Arabella, visibilmente sconvolta, inizia a guardare qua e là tutto attorno.
" Cos'è??, Cos'è stato ?? "

Lo spirito del defunto Hillberry Stilburg (fantasma da

OWB) inizia a fare rumori al secondo piano della birreria, strane luci appaiono, le porte sbattono ed insomma continuando a fare tutta quelle serie di cose inquietanti e spettrali.
Alla fine, passando attraverso la ringhiera a protezione della balconata fluttua verso il basso in direzione del gruppo.

Dopo aver spaventato i giocatori (ed i loro rivali se ancora nei paraggi) attraverso i suoi talenti : Terrificante e Tocco Spaventoso (vedi sotto), il fantasma implorerà i giocatori in Halfling per il ritorno del suo cuore.
- " Per favore aiutatemi a trovare il mio riposo. Il mio cuore ancora batte!
Vi mostrerò i miei segreti"
poi inizia a parlare in Riekspiel
- " Per favore aiutatemi"

Al prossimo turno Arabella fuggirà mentre Mordrin, se nè è in grado, caricherà attraverso il fantasma.

Mentre il nano emerge ricoperto di brina gelida, le urla di maledizioni in nanico lo precedono. Dopo di chè cercherà di fuggire il più velocemente possibile, così egli si lancia contro una finestra chiusa da delle imposte, del secondo piano, ed attraverso questa precipita sulla strada, continuando a corre via zoppicando.

Nel caso in cui Mordrin fosse stato catturato dal gruppo, egli armeggiando in modo maldestro una fiasca di Bugman, ma questa gli scivola dalle dita e fine fuori portata. Nel caso fosse impossibilitato a fuggire, egli perde il controllo ed inizia a piagnucolare riguardo il fantasma.

Hillberry indica il buco nero che ha in petto:
- " Ho bisogno del mio cuore, altrimenti non potrò andare"

Il fantasma dirà ai personaggi che uno dei suoi primi compagni ha il suo cuore. Egli negozierà la posizione di un deposito nascosto se il gruppo gli riporterà il suo cuore, cosi che possa trapassare.

- " Una vile meretrice sotto le spoglie di una bella donna mi ha combinato questo.
Vorrei proprio sapere chi sia stata.

Deve essere stata Clofa Biancospino (Whitehorn) un Halfling sbarazzina e rischieresti la vita pur di poter mangiare qualcosa da le cucinato.
O forse è stata Broncea Behn, un donnone che conosceva la magia ed un mezz'uomo poteva mostragliela.

Una di queste due. Credevo mi amassero veramente.
Oh, potrebbe anche essere stata Othmira Fimalunasdotr, una nana che sapeva come correre certi rischi.

Così una delle tre ha il mio cuore e non mi lasceranno trapassare.

Trovate il mio cuore e riportatemelo indietro, vi mostrerò dove tengo i miei segreti.
Non ho più bisogno di loro adesso, e non ci sono eredi a cui darli..."

Se i giocatori cercheranno nel birrificio troveranno poco, il luogo è stato oggetto di irruzioni decine di volte già. La maggior parte delle rimanenti botti sono vuote o contengono solo luppolo. Nel deposito al seminterrato ci sono tre barili di Birra Stilman, un ottima birra le cui bolle rispendono di un leggero bagliore d'oro. Ogni barile può essere venduto per 5 monete d'argento. Sul fondo di uno di questi barili si trova una fiala di vetro sigillata a cera contenente i funghi "cappello-matto" . Se il barile verrà maltrattato, la fiala al suo interno si romperà ed agli effetti della birra, se bevuta, si sommeranno anche quelli dei funghi. (Vedere pagina 115 e 122 del Regolamento di Warhammer Fantasy Roleplay per gli effetti di birra e veleni.)

Arabella del Cancello Orientale

Arabella ha dei lungi capelli corvini, tirati indietro a coda di cavallo ed una frangetta che gli scende quasi fino agli occhi. Una verruca ne abbellisce il dorso della mano sinistra.
Lei vuole far spaventare e cacciare via i personaggi e, se possibile, scoprire per chi stanno lavorando.
Lei è in inferiorità numerica, quindi bleffa riguardo alle minacce di violenza verso i personaggi.
Se Mordrin si inferocisce, perdendo il controllo di se, o se qualcosa va storta, scapperà via verso l'uscita più vicina, usando il suo Talento: Fuga!.

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
33	39	30	29	35	33	34	35
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	10	3	2	4	0	2	0

Umano - Furfante

Abilità:
Ciarlare, Affascinare, Conoscenza Comuni (L'Impero), Valutare, Pettegolezzo+10%, Percezione, Artista (attore), Cercare, Segnali Segreti (Ladro), Parlare Lingua (Reikspiel)+10%.

Talenti:

Fuga!, Tiratore Scelto, Parlare in Pubblico, Resistenza al Magico, Sesto Senso.

Armatura:
Leggera (Giubba e calzoni in cuoio).

Punti Armatura:
Testa 0, Braccia 1, Corpo 1, Gambe 1

Armi:
Arma ad una mano (spada), Pugnale

Ferri del mestiere:
Borsa con 15 corone d'oro, la chiave per la porta posteriore (ogni personaggio ne riceverà una)

Mordrim Greathammer

Mordrim è afflitto da un terribile mal di testa, ed il miglior modo che conosce per curare questo suo mal di testa consiste nello spaccare la testa di qualcuno.
Ha un corpo muscoloso ed è ricoperto da tatuaggi. Ascolterà Arabella fino ad un certo punto, ma basterà una leggera provocazione per farlo uscire fuori di senno.

Coraggioso come potrebbe essere solo colui che si trova faccia a faccia contro i pelleverde, criminali, guardie ed alcuni deprecabili elfi, Mordrim tuttavia è impaurito dai non morti.

Nano - Fuorilegge

Profilo Principale							
AC	**AB**	**F**	**R**	**Ag**	**Int**	**Vol**	**Sim**
40	39	29	50	21	26	37	16
Profilo Secondario							
A	**Fe**	**BF**	**BR**	**M**	**Mag**	**Fol**	**PF**
1	12	2	5	3	0	5	0

Abilità:
Cura degli Animali, Conoscenze Comuni (Nani), Occultamento, Colpo Evasivo, Scatto, Percezione, Scalare pareti a strapiombo, Segni Segreti (Ladro), Posizionare Trappole, Muoversi Silenziosamente, Parlare Lingua (Khazalid), Parlare Lingua (Reikspiel), Mestiere (Fabbro).

Talenti:
Maestria Nanica, Rancore Furioso, Visione Notturna, Resistente alla Magia, Girovago, Coraggioso, Colpire per Stordire, Robusto.

Armatura:
Media (cuffia in maglia, Cotta di Maglia sopra veste e pantaloni di cuoio)
Punti Armatura:
Testa 3, Braccia 1, Corpo 3, Gambe 1

Armi:
Arma ad una mano (Martello), Scudo.

Ferri del Mestiere:
8 corone d'oro in una sacca, Fiasca con un sorso di Bugman's XXXXXXX (sette X)

Hillberry Stilburg

Quando non è invisibile, Hillberry appare come un fantasma traslucido con un enorme squarcio vuoto nel suo petto, dove dovrebbe esserci il suo cuore. Fu colpito durante l'assedio, quando un colpo di Cannone Infernale si schiantò nelle Mura di Sud... Lui non venne colpito, ma un muro al quale si era appoggiato prima di andar via gli crollo sopra.
Prima di morire, il suo cuore gli venne tolto dal petto da uno dei suoi compagni. Egli così non potrà oltrepassare i cancelli di Morr finchè non gli verrà restituito il suo cuore. Lui non sa quale dei suoi tre compagni abbia preso il cuore, ma sa per certo che deve essere stato uno di loro tre.

Egli non sa che venne trovato dal suo geloso compagno Broncea Behn, che era anche un alchimista ed in segreto anche un Negromante. Questi, strappato il cuore ancora battente, lo ha mantenuto in vita dentro una gabbia per uccelli da allora.

Mezz'uomo - Fantasma

Profilo Principale							
AC	**AB**	**F**	**R**	**Ag**	**Int**	**Vol**	**Sim**
25	0	30	30	42	31	18	30
Profilo Secondario							
A	**Fe**	**BF**	**BR**	**M**	**Mag**	**Fol**	**PF**
1	15	3	3	6	0	0	0

Abilità:
Occultamento +20%, Pettegolezzo, Percezione +20%, Parlare Lingua (Reikspiel), Parlare Lingua (mezzuomo)

Talenti:
Etereo, Spaventoso, Visione Notturna, Non-Morto.

Regole Speciali:

Tocco Spaventoso:
Il tocco non procura danni alle creature non eteree, ma causa un ulteriore Test di Paura. Questo colpo può essere schivato ma non parato. Il fantasma deve diventare visibile per usare questa abilità.

Invisibilità:
Come azione gratuita, il fantasma può diventare invisibile. Quando tale, il fantasma non può essere preso di mira da attacchi a distanza ne da proiettili magici. Poichè eterei e silenziosi, il fantasma inoltre non può essere attaccato in corpo a corpo.

Luogo di Morte:
Hillberry non può lasciare la birreria, dove il suo corpo è stato preso prima che morisse. Egli non ha alcuna memoria su chi lo abbia trascinato li o chi possa avergli preso il cuore, tranne il fatto che debba essere uno dei suoi compagni e di questo ne è convinto.

Armatura: nessuna

Armi: nessuno

Ferri del Mestiere: nessuno

— Alla Ricerca delle Amanti —

I giocatori partono alla ricerca delle amanti di Hillberry, seguiti dai rivali di Ripriadoc che vogliono batterlo prendendo per primi i tesori (ed i libri) di Stilburg.

Un arduo Test in Pettegolezzo (-10%), darà ai giocatori le informazioni su dove una delle donne possa trovarsi. Il test ritorna più semplice quando un membro della stessa razza (della donna cercata) chiederà informazioni, il test avrà un modificatore di +10% qualora la ricerca venisse effettuata nel quartiere di residenza della donna.

Fuori dal quartiere corretto, un grado di successo nella prova darà ai giocatori come risultato l'informazione sul quartiere da cercare, con due o più gradi di successo verrà specificato anche quale edificio cercare.

Ripriadoc sa esattamente dove Clofa Whitehorn si trova, lui stesso chiamerà la donna per parlare con i giocatori. Egli vorrà sapere cosa Ella abbia a che fare con tutto questo, ma permetterà ai giocatori di parlare con lei.

In funzione di come stanno agendo i giocatori, l' ADG può disporre di un gruppo di Tirapiedi (uno per ogni personaggio del gruppo) d'intralcio, questi chiederanno :
-" I libri del Mezz'uomo ed alla svelta!!"

Questo è particolarmente utile se i giocatori scelgono di indagare su Broncea per prima.
Se la vicenda inizia a muoversi troppo in fretta, i Tirapiedi possono intercettare i giocatori una seconda volta. Se, il gioco necessita di una accelerata, questi possono essere omessi.

Clofa la mezzuomo

Clofa Biancospino è una cuoca presso il Cuore Fiammeggiante. Il gruppo interromperà il suo lavoro su alcuni cuori di maiale in salamoia.
Menzionare il solo nome di Hillberry consentirà un bonus di +20% al test di Affascinare.
Un test di Intimidire riuscito troppo bene potrebbe invece procurare la fuga urlante della donna dalla cucina.

-" Ho ricevuto la visita di Othmira Fimalunasdotr, la Donna nano. Mi ha confidato tutto"
Se pressata nel continuare a raccontare, dirà:
-" Mi ha confidato che Hillberry ci tradiva...con entrambi e con un'altra donna, un umana. Non sono mai stat così furiosa in vita mia, e lo sono ancora....ma quel vecchio mi manca.
Che sia un diavolo tre volte bastardo, ma sento la sua mancanza"
Lei non sa nulla di cuori rubati. Sa dove abita Othmira, non lontano dal Piccolo Convivio.

Mezz'uomo - Cuoco

Profilo Principale							
AC	**AB**	**F**	**R**	**Ag**	**Int**	**Vol**	**Sim**
20	45	19	22	48	35	35	48
Profilo Secondario							
A	**Fe**	**BF**	**BR**	**M**	**Mag**	**Fol**	**PF**
1	8	1	2	4	0	0	0

Cuoca presso il Cuore Fiammeggiante ed una delle amanti di Hillberry Stillburg. Lei conosce Ripriadoc Thronpocket il quale ha un certo fascino su di lei. Nel caso dovesse mettersi nei guai, farebbe di tutto pur di sviare i suoi inseguitori.

Abilità:
Conoscenze Accademiche (Genealogia/Araldica), Accudire Animali, Conoscenze Comuni (mezzuomo), Cavalcare, Valutare, Pettegolezzo, Giocare d'azzardo, Perce-

zione, Leggere e Scrivere, Linguaggio Segreto (Alfabeto della Gilda), Parlare Lingua (mezzuomo), Parlare Lingua (Reikspiel), Commercio (Cuoca)+20%.

Talenti:
Riflessi fulminei, Visione Notturna, Resistenza al Caos, Scaltro, Arma da Specialista (Fionda)

Armatura: nessuna

Arma:
Arma ad una mano (Mazza: Padella), Pugnale (Coltello da Cucina)

Ferri del Mestiere:
Grembiule, fiasca di liquore, 16 torte.

Broncea Behn

forse riduttivo chiamarla umana, è un alchimista e negromante e forse ha incautamente nascosto il cuore ancora pulsate di Hillberry in una gabbia per uccelli sotto uno scialle su una mensola.
Vive poco più ad Est della Gilda degli Alchimisti Stregoni.
Mangles, il suo gatto nero, è da sempre interessato ai cuori. Broncea è un membro della gilda ed è ben nota in giro, anche se non come negromante.
Sta lavorando ad un progetto per il professore Albrech Zweisten, presso il Collegio Teologico, progetto che riguarda un qualche argomento correlato alla Teologia.
Quando i giocatori arrivano, il professore Zweisten, sta appena lasciando Broncea. Se i giocatori hanno incontrato il professore precedentemente, allora Egli li riconosce e li saluta " Buona Giornata".
Altrimenti dice : " Attenti al Gatto" poi fa un sorriso ed esce.
Dirà Bugie, Fingerà ed userà anche la Magia Oscura contro i giocatori, nel tentativo di mettersi in fuga per poi perseguitare i giocatori in future avventure se possibile.

- "Ho qualcosa messo sul fuoco che potrebbe esplodere a meno che non la tolgo", dice mentre cerca di prendere tempo ed avvicinarsi alla porta posteriore dove altre cose stanno cucinando .
Va per togliere uno strano bicchiere, dove stava preparando dell'innocuo tè, e nel farlo lancia la magia: Volto di Morte.
C'è un teschio sul tavolo da cucina che egli usa come ingrediente. Il teschio si trasforma in polvere e la pelle della donna sembra sciogliersi.

Ella chiama a se Klaus, uno zombi con una campana che si nasconde nel piano interrato, e prenderà a bersaglio tutti coloro abbiano resistito alla magia : Volto di Morte.
Mangles coglie l'occasione per saltare sul banco ed artigliare una gabbia coperta. Lui vuole il cuore!!
Durante questa fase Broncea si dirige verso la porta, mentre Mangles cercherà di ritardare l'inseguimento saltando al volto del giocatore meno coperto.
Al turno successivo, Mangles tornerà a tormentare il cuore nella gabbia.
Se venisse gravemente ferito in qualsiasi circostanza, fuggirà via.

Per nascondere le sue tracce, sulla via d'uscita Broncea afferrata, da una mensola della cucina , una lampada ad olio accesa la getta contro il muro in direzione dei giocatori.
In poco tempo la cucina prenderà fuoco.
Nel caso i personaggi spegnessero il fuoco, il palazzo si riempirà di fumo comunque e ben presto non i vicini non tarderanno a giungere, così come la Vigilanza.
I giocatori, intrufolatisi nell'appartamento di Broncea vorranno quindi lasciarlo prima che la Vigilanza si presenti.

Per Klaus lo zombi usate le statistiche per gli zombi a pagina 231 del regolamento base.

Se i giocatori vogliono cercare nell'armamentario presente nella sua stanza, troveranno due bottiglie:

Pozione di Forza - Broncea Behn, estate 2522 del Calendario Imperiale (X 2) .

Non appena il fuoco verrà estinto, i giocatori potranno cercare nella cucina. Permetti che venga tirato un dado per tale scopo:

1 - 2 : Tonico della Lucidità - Broncea Behn Estate 2522 C.I. (due bottiglie al massimo);

3 - 4 : Muschio di Cinghiale - Broncea Behn Primavera 2522 C.I. (x 1) (due bottiglie al massimo);

5 - 7 : Un piccolo libro scritto a mano contenente la ricetta per il Tonico della Lucidità;

8 - 10: Pozione di Guarigione.
Se l'ADG non usa l'espansione Regni della Stregoneria, ogni successo darà una Pozione di Guarigione.

Mangles, il gatto nero ha come unica passione magiare qualsiasi cosa, sopratutto il cuore ancora pulsante dell'mezz'uomo nascosto nella gabbia per uccelli. Mangles cercherà di evitare il combattimento per dirigersi verso la gabbia contenente il cuore, almeno fin tanto che Broncea non proverà a scappare.
A questo punto salterà in faccia del personaggio meno protetto e lo assalterà per un turno, per poi dirigersi nuovamente verso il cuore, altrimenti se scende a 3 o meno Punti Ferita, Mangles userà il talento Fuga! per

fuggire via.
Quasi certamente avrà il cuore con se, e da questo ne nasce un inseguimento fra le vie di Middenheim.
Se il gruppo invece riesce a prendere il cuore e se Mangles mantiene più di 3 Punti Ferita, questo inizierà a seguire il gruppo miagolando per ricevere un pezzetto di cuore.

Umana - novizio stregone (ex appr. Stregone).

Profilo Principale							
AC	**AB**	**F**	**R**	**Ag**	**Int**	**Vol**	**Sim**
20	45	19	22	48	35	35	48
Profilo Secondario							
A	**Fe**	**BF**	**BR**	**M**	**Mag**	**Fol**	**PF**
1	8	1	2	4	0	0	0

Broncea è una donna di bassa statura con i suoi 5 piedi ed 1 pollice d'altezza, anche se rimane più alta di un mezz'uomo. I suoi capelli, mossi, sono rossi mentre sulla mano sinistra ha perso il mignolo. Indossa dei vestiti color oro ed appare come una Maga del collegio della Luce.

Lei non ha apprezzato affatto di essere stata raggirata da Hillberry, così gli ha strappato il cuore ancora pulsante dal petto.

Se le autorità scoprissero che pratica la Necromanzia, potrebbe essere bruciata come Strega. Così, preferirà scappare via per tornare in un altro momento a tormentare i giocatori.
Se ne avrà bisogno, userà il suo portafortuna, i suoi punti Fortuna e Fato e l'abilità : Portafortuna, del suo gatto Mangles, pur di poter fuggire via.

Abilità:
Conoscenze Accademiche (Necromanzia), Conoscenze Accademiche (Magia)+10%, Incanalare Magia +10%, Affascinare, Conoscenze Comuni (mezzuomo) +10%, Conoscenze Comuni (l'Impero), Pettegolezzo+10%, Sentire il Magico +10%, Percezione, Leggere e Scrivere +10%, Esplorazione, Parlare Lingua Arcana (Magick)+10%, Parlare Lingua (mezzuomo)+10%, Parlare Lingua (Classica), Parlare Lingua (Reikspiel), Nuotare.

Talenti:
Sangue-Freddo, Conoscenze Oscure (Necromanzia), Magia Oscura, Mano Veloce, Magia Minore (Armatura Aethyrica), Magia Minore (Silenzio), Tiratore Scelto, Proiettile Potente, Scuola di Magia secondaria (Arcana), Scaltro.

Armatura: nessuna

Armi:
Pugnale ricoperto del Veleno : Black Lotus (Loto Nero) (vedi WFRP pagina 122)

Ferri del Mestiere:
Vesti dorate, un pugnale nascosto dietro una fascia gialla con un sacchettino contenete delle sferette di cera attaccato a lato.
Quando una di queste sferette viene schiacciata sulla lama, un liquido ne fuoriesce ricoprendo l'arma.
In questo caso, tale liquido è il Veleno : Loto Nero, e proviene da un portafortuna realizzato con code di lucertola intrecciate.
* Broncea avrà un +1 al suo risultato di Lancio Magico derivante dall'abilità del suo gatto Mangles: Potere Magico.

Mangles - Il Gatto domestico

Profilo Principale							
AC	**AB**	**F**	**R**	**Ag**	**Int**	**Vol**	**Sim**
29	0	10	10	18	20	15	5
Profilo Secondario							
A	**Fe**	**BF**	**BR**	**M**	**Mag**	**Fol**	**PF**
1	6	1	1	6	0	0	0

Abilità:
Occultamento, Colpo Evasivo, Percezione +20%, Scalare superfici lisce, Muoversi Silenzioso.

Talenti:
Alleato:Gatto, Fuga!, Sensi Acuti.

Abilità Famiglio:
Porta Fortuna, Potere Magico.

Othmira la Nana

Othmira Fimalunasdotr è morta. Lei venne colpita dallo scoppio di un colpo di Cannone Infernale che investì il mattatoio Fleisher e nonostanze la nota resistenza alla magia dei Nani, venne comunque trasformata in un mutato tra le urla delle facce gialle che già gli ricoprivano tutto il corpo ormai mutato.

Venne successivamente uccisa dalla guardia cittadina per poi essere sepolta in una fossa al parco di Morr.
Il suo compagno, Gollenmir Varamirason, macellaio di lei dice:
- " Era una moglie meravigliosa e molto leale".

Se torchiato, egli dirà al gruppo:
- " Non ascoltate i vicini di casa. Othmira è trapassata ormai, ed è in pace adesso"
dopo di che non parlerà più.

Un facile Test in Pettegolezzo (+20%) farà saltare fuori che l'ombra di Othmira si aggira per la zona, apponendo maledizioni ai suoi vecchi nemici.
Queste notizie non sono vere, ma se il gruppo avrà interesse verso il Mattatoio distrutto, lì potrà trovare un amica squilibrata di Othmira, Wilmina Deltz, la quale ha abbracciato il Caos. Sarà vestita con una lungo abito ed indosserà una sciarpa sul viso "per nascondere i vapori che esala".

Utilizza le caratteristiche del mutante di pag 230 di WFRP.
Le mutazioni di **Wilmina** sono:
- **Grugno**: questo concede a Wilmina l'abilità: Seguire.
- **Ciclope** : dimezza la sua BS.
- **Gambe da Cavallo** : aggiunge un +1 al sua caratteristica di movimento.

Portate via Tutto !
Epilogo

Quando il gruppo riporta il cuore alla fabbrica di birra, Hillberry apparirà :
- " Il mio cuore batte ancora, adesso posso riposare! "

Se il gruppo chiede informazioni prima di dargli il cuore, egli li conduce verso una botola nascosta, che richiederebbe una prova in Ricerca molto difficile (-30%) per trovarla senza alcun aiuto. La botola si trova nel semi-interrato vicino alcuni barili. Questa porta ad una scala a chiocciola che conduce al nascondiglio di Hillberry.

Se il gruppo trafiggerà il cuore, al posto di consegnarlo, il fantasma di Hillberry inizierà a vacillare e svanire. Egli saluterà il gruppo.
Se il gruppo gli chiederà delle informazioni riguardo a quanto promesso, egli punterà il dito verso il basso e dirà:
- " sotto i barili giù in cantina, spingete la pietra macchiata a nord"
Tale consiglio renderà la ricerca della botola più facile (+20%) sul test di Ricerca.

Trafiggere il cuore comporterà all'uccisore l'obbligo di eseguire un test di forza di volontà oppure guadagnare un Punto Follia. Se il cuore verrà ucciso in un modo particolarmente raccapricciante, ad esempio mangiandolo, la prova viene persa automaticamente ed ottiene un Punto Follia.
Non tutto è perduto comunque, sia che venga mangiato, bruciato o distrutto, la sua aura agirà da porta fortuna per l'uccisore.

Dando il cuore a Mangles il gatto, si eviteranno gli effetti del Punto Follia e del Porta Fortuna.

Giù per le scale, si trovano una camera con una piccola culla, una scrivania, una sedia e 10 Barili di Birra Stilburg, 2 Barili di Bugman XXXXXXX (sette-X) , 3 Rimedi Stilburg, 1 Mamma Melchin Rimedio per "ogni cosa che possa affliggervi", 1 Essenza di Caos, 1 paio di " Occhi di Fata", 2 bottiglie di "Latte del Convivio", 1 vasetto bianco contenente 3 dosi di veleno : Loto Nero, 4 dosi di Ombra Rossa, 1 bottiglia di “intruglio d'amore”, 1 bottiglia di "Sangue di Sigmar", 5 dosi di "siero della verità", 10 corone d'oro per ogni membro del gruppo, in un sacchetto di seta.

Ci sono anche delle carte con dei conti che mostrano le attività di Stilburg, implicando non pochi abitanti locali in reati, tra cui figura anche Ripriadoc.
Trasportare i fusti richiederà molti viaggi ed un carrello per trasportarli, nonchè muoversi lungo le strade di notte.

Nella stanza sul retro del "Cuore Fiammeggiante", Ripriadoc sarà interessato soprattutto ai conti ed alle carte. Se questi verranno consegnati a lui, egli darà al gruppo il premio concordato.
Non importa cosa di precisa venga a lui consegnato, egli scuoterà la testa deluso:
- " Non avete mai pensato che vi potessi osservare ??
Consegnate il resto ai miei amici, e potremmo chiudere la questione in fretta."

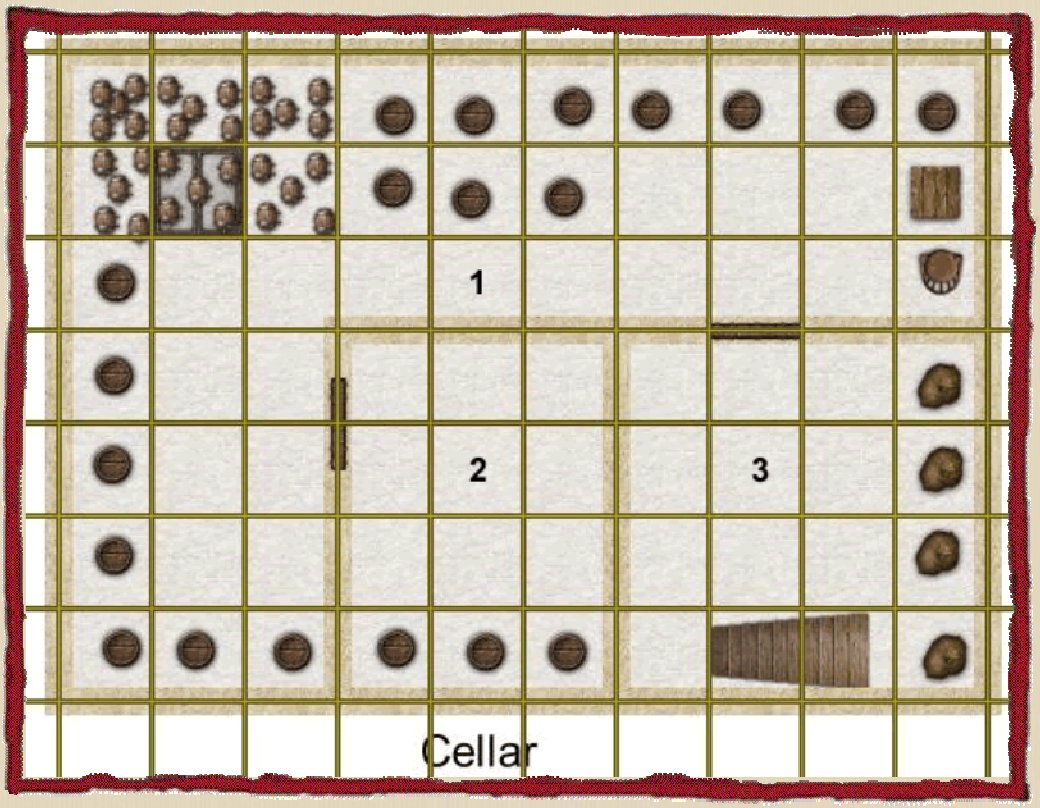
Egli schiocca le dita e due Tirapiedi appaiono trasportando il suo scrigno. Da questo prenderà metà dell'oro concordato se il gruppo mostrerà a lui qualsiasi cosa ritrovata.

L'unica cosa che sa per certo che il gruppo ha sono i 12 barili, ammesso che il gruppo li abbia presi e trasportati fuori dalla birreria. Di questi Ripriadoc vuole assolutamente il Barile di Bugman XXXXXXX, e lascerà che il gruppo si tenga gli altri barili di Stilburg.
Egli si prenderà anche tutte le dosi di " Ombra Rossa", la metà delle dosi del "siero della verità" per poi chiedere:
- " Ed il resto??"

Se il gruppo si tira indietro, nascondendo o comunque tacendo sul resto, egli assumerà un aria offesa:
- " Cosi mi ferite. Avevo pensato che questo potesse essere l'inizio di un lungo e proficuo rapporto tra di noi"
Se gli viene offerto qualche altra cosa, egli prendendo un piccolo taglierino, elogerà il gruppo per la loro saggezza.

Se il gruppo non collaborerà oltre al dargli le carte, Ripriadoc li reputerà quali nemici.
Se invece questi hanno dato tutto senza fare domande, Ripriadoc li considererà degli utili sciocchi
Altrimenti li considererà quali buoni compagni per gli affari sporchi.

Broncea se non è stata uccisa puo rivelarsi un nemico vendicativo. Il gatto Mangles, potrebbe legarsi ad un altro Mago, che però dovrebbe rompere il legame tra il gatto e Broncea.
In ogni caso questo cercherà di scappare e quindi non sarà facile prenderlo. Nel caso in cui questo si verifichi, Mangles tornerà ad avere le statistiche di un gatto normale e potrà imparare altre abilità dei famigli ed una nuova personalità.

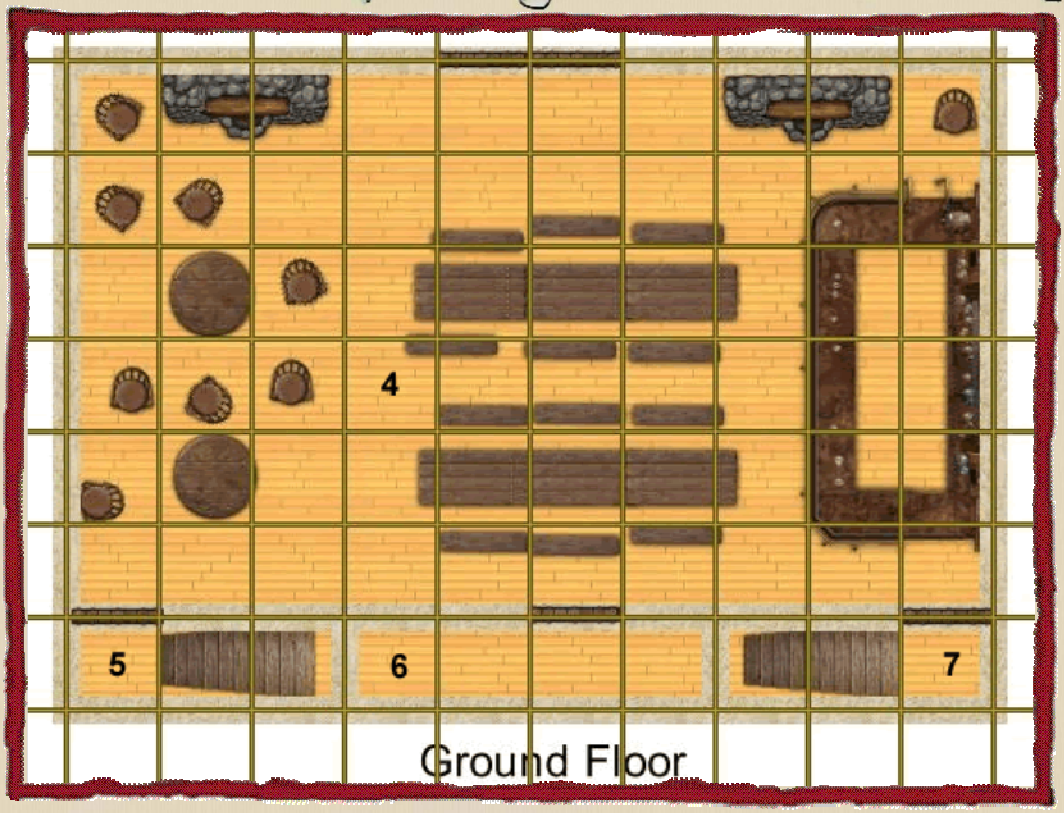


La locanda "La Birra del Drago"

1 - Cantina Principale: La cantina è buia e contiene diciassette Barili e 30 Botti, tutti vuoti. C'è anche un piccolo tavolino ed una sedia. Sotto un mucchio di barili nell'angolo Nord-Ovest è collocata una botola segreta che conduce alla stanza segreta di Hillberry. Trovare la botola richiede una prova nell'abilità Ricerca, molto difficile (- 30%) e se il gruppo cercherà di farlo prima che abbia portato ad Hillberry il cuore, questo li attaccherà.

2 - Ripostiglio: Oltre ad alcune botti vuote e scaffali, i tre barili di birra di Stilburg si trovano qui, uno dei quali contiene i funghi nell'ampolla.

3 - L'anticamera: 4 sacchi di luppolo rovesciato in terra e l'orzo possono essere qui trovati, insieme ad alcuni ratti. Le scale, che portano verso l'alto sono quelle d'accesso.

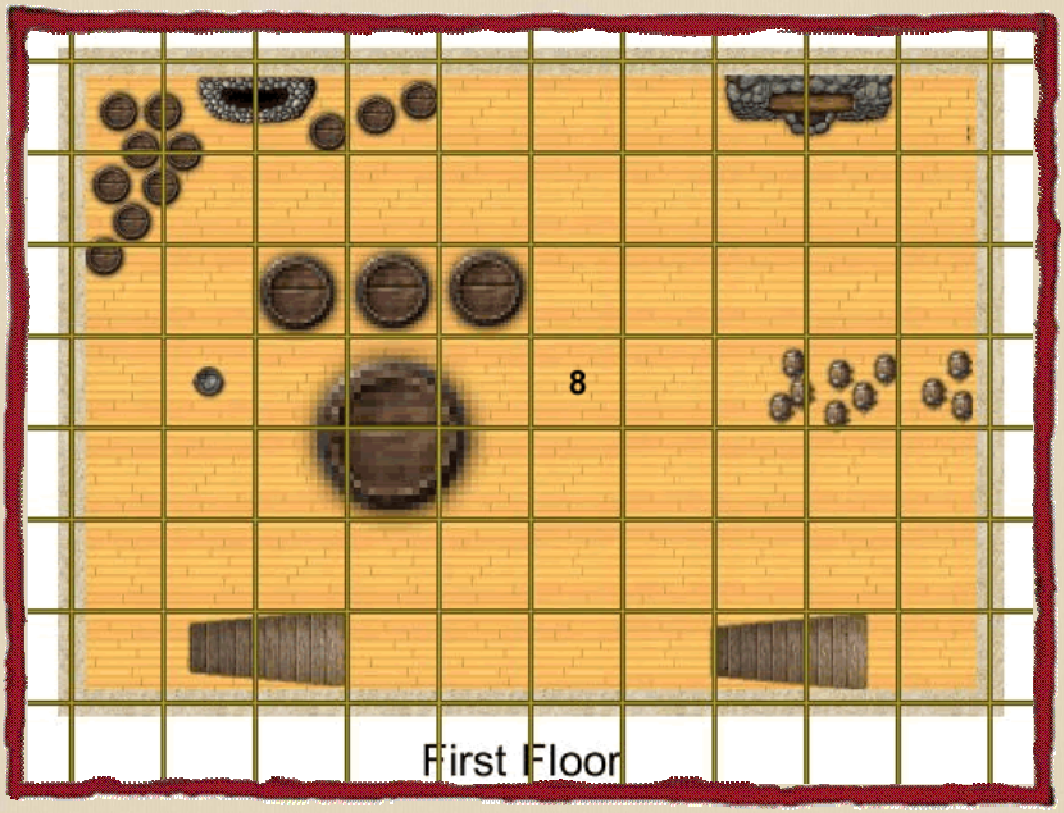


4 - Sala d'accoglienza : Il bar ed i tavoli per gli avventori. Puzza di birra stantia. In effetti, l'intero edificio puzza di birra stantia. Un test di percezione (udito) permetterà al giocatore di sentire dei passi leggeri provenire da sopra. La sala contiene due caminetti, un bancone, due grandi tavoli rotondi circondati da sedie e sei tavoli disposti in due file di tre con panche.

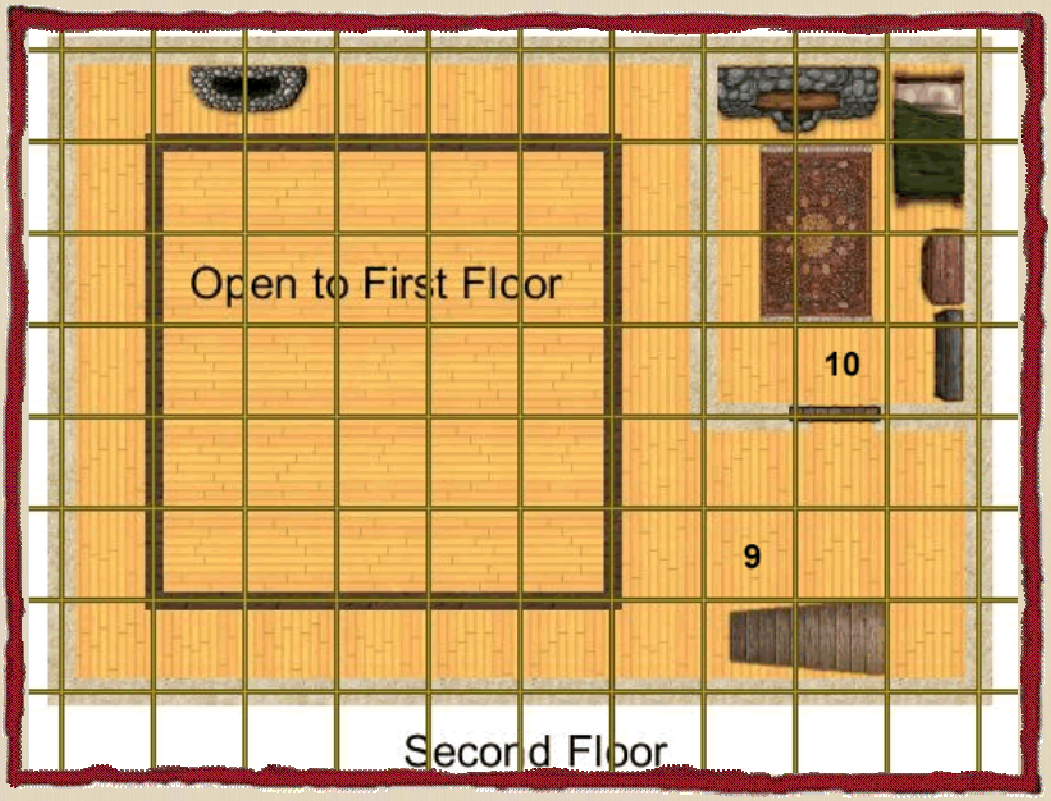
5 - Scale per la Cantina

6 - Ripostiglio: Vuoto

7 - Scale per il piano superiore.

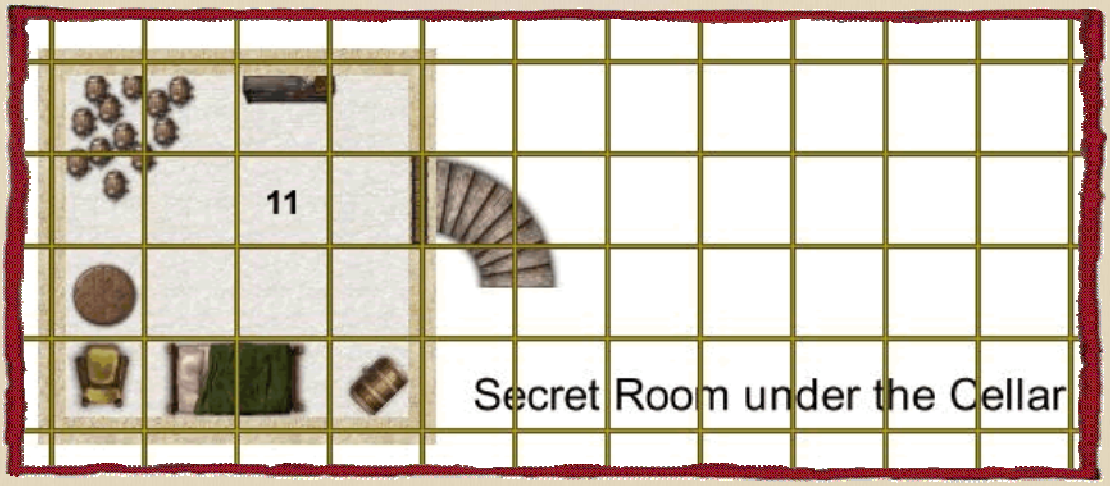


8 - Camera di produzione della Birra: qui la birra di Hillberry veniva prodotta. Qui il gruppo incontrerà Arabella e Mordrin. La contiene quindici botti e tredici barili, un secchio , un camino, un comignolo e delle scale che portano al piano di sopra ed al piano in basso.

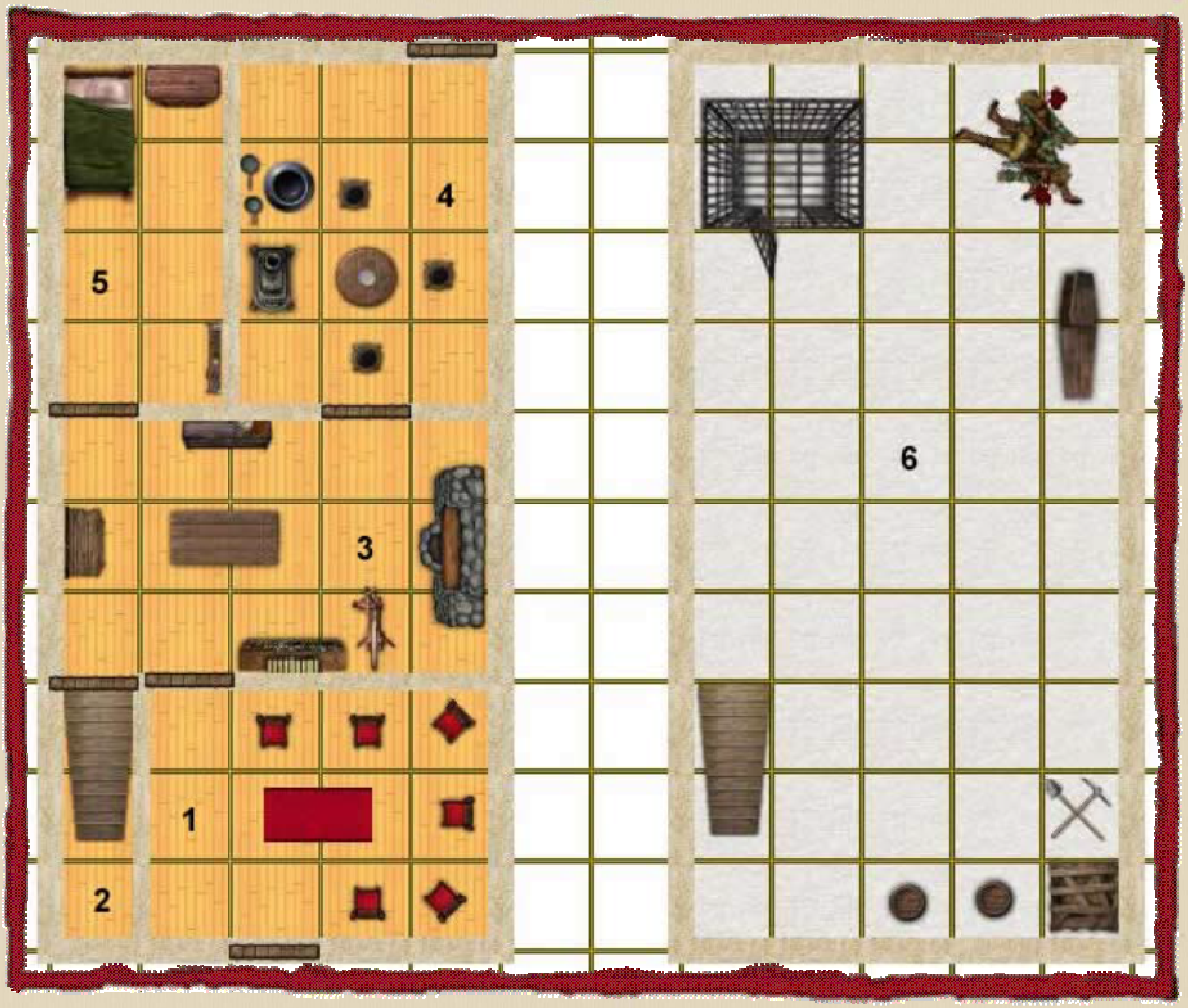


9 - Balconata (sul primo piano) : Il fantasma di Hillberry inizierà a terrorizzare il gruppo da quassù per poi aleggiare e scivolare verso il primo piano fino ad incontrare il gruppo. Le scale portano al primo piano.

10 - Camera da letto di Hillberry: L'armadio e la libreria sono vuoti e la camera mostra evidenti segni che qualche altro prima del gruppo è stato li a cercare. C'è un camino, un tappeto ed un letto.



11 - La stanza Segreta di Hillberry : Qui si trova il tesoro. Ci sono : 12 barili, una tavola rotonda, un letto, una libreria, delle strette scale a chiocciola in legno che portano in alto verso la cantina, una sedia imbottita ed una cassa.



Il Palazzo di Broncea

1 - Stanza delle riunioni: Il Professore Albrech Zweisteing la sta lasciando appena il gruppo arriva a palazzo. Se i giocatori hanno già giocato " Ceneri di Middenheim" possono riconoscerlo. Altrimenti, Egli si presenterà loro per poi lasciarli. Egli dirà che Broncea lo sta aiutando in una ricerca ed anche " conosce molti fatti oscuri". Ci sono poi sei sedie di legno ed un tappeto rosso.

2 - Scale verso il piano interrato

3 - Laboratorio di Alchimia: Qui si possono trovare molti "guadagni facili" . Broncea si ritirerà in cucina, dicendo: " il dispositivo sulla stufa esploderà se non lo tolgo". La sala contiene una ruota girevole, un camino , dei libri accatastati, delle attrezzature da alchimista ed una seconda catasta di libri, un tavolo ed un banco da lavoro.

4 - Cucina: Porta sul retro che da su di un vicolo che si collega con altre strade verso tutte le direzioni. Broncea fuggirà da questa parte e cercherà di far perdere le sue tracce. La sala contiene un calderone, varie pentole e padelle, una stufa, un tavolo e tre sgabelli.

5 - Stanza da Letto di Broncea: La stanza contiene un letto ed un comò. C'è uno scaffale colmo di libri, uno dei quali contiene una ricetta di alchimia.

6 - Cantina: Klaus lo zombi si aggira da queste parti. Quando Broncea suonerà il campanello, lui uscirà fuori pronto a combattere. Sono presenti altri due corpi umani nella stanza, una grande gabbia in ferro battuto, una bara, un piccone ed una pala, una cassa ed un barile. Le scale portano al piano terra.

(*Le mappe di questa storia sono state realizzate utilizzando il software di Dundjinni per la creazione delle mappe*)