

LA GRANDE FUGA By Nicholas (nicholas.eyl@gmail.com)

Nota

Quest'opera è soggetta alla licenza Creative Commons CC BY-NC-ND 3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>).

Questa avventura è liberamente scaricabile e giocabile, è gratuita e tale deve rimanere.

Ripubblicatela pure sui vostri siti se volete, mantenendo l'autore.

Se vi è piaciuta (o anche se non vi è piaciuta) scrivetemi pure senza problemi per farmi sapere le vostre impressioni, mi aiuteranno a scrivere migliori avventure in futuro.

Sinossi

Un crollo apre un passaggio in una delle peggiori prigioni di Altdorf (Aug a Pech, il pozzo di pece), un gruppo di 5 prigionieri ci si infila e segue i cunicoli in cerca della libertà.

La fuga è stata agevolata da Nurgle di cui uno dei fuggiaschi è adoratore.

Sulle loro tracce ci sono le guardie della prigione, decisi a catturarli o ucciderli.

Le grotte sono il regno di topi mutati e di altre pericolose creature.

Inoltre in una delle grotte è nascosto il tesoro della più grande rapina mai fatta a Altdorf.

Uno dei fuggitivi è l'ultimo sopravvissuto a tale rapina e ha nascosto lui il tesoro.

Sul finale Nurgle reclamerà il suo pagamento.

SCENA 1 – Evasione (si parte dal sud della mappa)

I primi minuti saranno concitati: i fanti imperiali avanzano e i pg hanno pochi istanti per saltare dentro. Se un pg ha l'idea può prendere una torcia mezzo consumata, altrimenti niente.

Una volta nel buco si ritroveranno nell'oscurità più assoluta.

Le grotte odorano di chiuso e stantio, i muri sono umidi e fa freddo.

Da sopra vengono i rumori del massacro e le voci di qualcuno che urla "Qualcuno si è infilato qui dentro!".

I fanti imperiali scenderanno nella grotta ma non proseguiranno nei corridoi, manderanno invece le guardie.

Nota: si aggiungerà quasi subito un altro prigioniero (il suo scopo è di backup se qualcuno muore).

Grotta 1

Per terra ci sono i reti del muro crollato, un po' di luce arriva dalla prigione sopra, il pavimento è viscido d'acqua che si raccoglie in pozze scivolose.

Non c'è nulla di nulla.

Bel centro c'è una spaccatura che scompare nelle profondità della terra.

Indizi: se qualcuno osserva con particolare attenzione le macerie del muro crollate qui si può vedere i resti di un qualche segno che sembra aver bruciato la pietra, un tiro di Int permette di ricostruirlo a grandi linee (simbolo di Nurgle).

SCENA 2 – Le Grotte dei Topi

Grotta 2

Anche qui le pareti sono scivolose e madide d'acqua, per terra c'è una sterminato tappeto di ossa di topi e escrementi di topi.

La grotta è alta circa un metro, in alcuni punti bisogna strisciare.

Lo zampettare di topi è tutto intorno appena fuori dal raggio della luce.

Indizi: un tiro di osservare permetterà di scoprire che alcune ossa sono calpestate e rotte. Qualcosa si aggira o si aggirava qua sotto.

Grotta 3

Questa grotta è un po' più ampia e un po' più alta (circa 1,5 m).

L'acqua forma grosse pozze.

Circa a metà c'è lo scheletro di un uomo.

Si vede chiaramente che le ossa delle gambe sono rotte, i vestiti sono praticamente polvere, ha una vecchia borsa di cuoio con dentro un coltello rugginoso (BD - 4).

Vicino a lui c'è una lanterna priva d'olio.

Mentre sono qui i pg inizieranno a sentire più distintamente lo zampettare.

A un certo punto dall'oscurità balzeranno fuori 5 grossi topi.

Le bestie son grandi come un cane di media taglia, gli occhi sono ciechi e sono coperti di pustole e escrescenze.

F	Bf	Br	AC						
7	-3	2	28%						

Chiunque subisca almeno un danno a fine scontro deve tirare sulla sua Resx2, se manca inizierà ad avere la febbre.

Dopo qualche ora ripetere il tiro, se manca di nuovo, la febbre salirà e interverranno i crampi muscolari (-3% a tutto).

Ci si può curare con un guarire impegnativo (-10%).

Indizi: un tiro di osservare farà apparire in un angolo il simbolo di Nurgle inciso sulla pietra.

Eventi: un tiro di percepire farà intravedere un qualcosa di oscuro che si allontana nel buio, più una sensazione che altro, e poi un grattare sulla pietra sul fondo della miniera.

Grotta 3b

Per entrare in questo condotto c'è un buco nella pietra a circa un metro da terra.

Dal buco viene una forte puzza di escrementi.

Il buco ha un diametro di circa 40 cmq ci si può entrare a fatica strisciando nella pietra.

Ci sono alcune deviazioni che conducono a dei vicoli ciechi (giusto per aumentare l'effetto claustrofobia).

Man mano che si avanza la puzza cresce al punto di obbligare a un tiro facile di Res (+30%) se si fallisce si vomita.

Alla fine del condotto la grotta si riallarga in una caverna che sta sotto le latrine della prigione (si possono sentire alcuni rumori venire da dei buchi nel soffitto da cui arriva la merda).

Il soffitto è a circa 1,20 m e la merda arriva comodamente a 50-60 cm

La grotta è piena di escrementi, coperti di vermi bianchi e topi che corrono qua e là.

Ma se uno ha il fegato di cercare c'è anche qualcosa di utile:

- Due bracciali di cuoio
- 2 torce
- Un coltello (bd-3)

Grotta 4 – da qui in avanti il verme è in caccia

La grotta è bassa (tra un metro e 60 cm), e soggetta a frequenti smottamenti e piccoli crolli.

Indizi tra i resti si troveranno ossa più grosse, come di una qualche bestia di maggiori dimensioni (un vermone, lungo almeno 3 metri)

Nota

Le grotte 4b e 4c possono essere usate come falsi passaggi per ingannare le guardie al netto dei segni con i gessetti.

Grotta 4b

Per entrare in questa grotta bisogna passare sui resti di una frana.

Il condotto è molto stretto e tocca strisciare

Il passaggio è stretto e pieno di crepe, spesso cade pietrisco se i pg ci si avventurano.

Ogni rumore forte farà cadere pietrisco e mette a rischio la tenuta della struttura (rischio comunque basso intorno al 10%).

La grotta è vuota ma sul fondo ci sono i resti di due umanoidi (solo più ossa), sembrano antropomorfi ma hanno la schiena gobba e il teschio allungato (erano skaven).

Ci sono pure due lance ancora in buono stato.

Grotta 4c

La grotta sembra essere l'antico braccio di una miniera.

Ci sono alcune traversine in legno, e anche un carrello rovesciato.

La costruzione pare essere molto antica, forse risale ai primi tempi di Altdorf.

Qui si può stare in piedi, le gallerie sono altre 1,80 metri.

Le infiltrazioni di acqua hanno creato grosse pozze con l'acqua che arriva fino al ginocchio.

Cercando un po ovunque si può trovare una lanterna (con 5 fiaschette d'olio sigillate), un piccone (BD-1), e 3 torce.

Grotta 5

Note

Si sente oltre il fragore di un fiume sotterraneo.

La grotta è dominata da una grossa spaccatura che termina nell'oscurità.

La spaccatura si può attraversare appendendosi al soffitto (prova di forza o dx), è larga circa 4 metri, il fallimento significa la morte certa.

In alternativa si può prendere un passaggio basso sulla destra incavato nel terreno.

Quando si avanza su questa specie di canale si sente chiaramente di essere su un terreno fragile, infatti dopo poco inizierà a riempirsi di crepe.

I pg possono approfittarne, se rischiano facendo un po' di danni tutto il pavimento si romperà rendendo necessario alle guardie passare il fosso (cosa che faranno visto che hanno corde e assi ma perderanno tempo).

Ovviamente per rompere il passaggio qualcuno si deve prendere il rischio di stare indietro e dargli botte e poi correre via prima di finire lui nella crepa (dex almeno 2 check).

Grotta 6

Qui le grotte sono un po' più alte circa 1.5 metri.

Spesso cade polvere da soffitto, e il soffitto è tutto crepato.

Anche in questa zona i topi la fanno da padrone (ossa, escrementi), il passaggio richiede comunque un salto di una spaccatura ma, volendo, si può prendere tempo passando lentamente sui bordi.

Passa una persona alla volta, ogni round speso a passare da un +20% alla prova di destrezza per saltare oltre (max +60%).

Però chi non è ancora passato verrà aggredito dai topi giganti: iniziano in 2 poi in 4 poi aumentano di 4 ogni round (il passaggio può essere tenuto da 2 personaggi e attaccabile da max 8 topi per volta).

F	Bf	Br	AC						
7	-3	2	28%						

I topi non passano la spaccatura, infatti di la è privo di ossa e resti di topi.

Grotta 7 – da qui il verme si ferma

La grotta è larga e pulita e alta circa 2,5 metri, sulle pareti vi sono simboli misteriosi (Nurple), ci sono ossa di topo ma poche e sono risposte in punti specifici davanti a delle colonne appena sbazzate a rappresentare umanoidi gobbi (skaven).

L'aria è umida e tutto è lucido si una sottile patina d'acqua.

La grotta mette a disagio, come se qualcosa nell'ombra stia aspettando.

Arrivati qui anche il verme sotterraneo smetterà di inseguirli.

Grotta 8 – Frase baro

Qui scorre potente un fiume sotterraneo.

Prendere questo percorso farà tardare i pg, se le guardie non sono lontane potrebbero raggiungerli.

Oltre, nell'oscurità si sente lo scorrere fragoroso di un fiume sotterraneo (la Dima), diversi pg possono riconoscerla in quanto è un fiume che scorre sotto Altdorf ed è noto a tutti.

Lo si può seguire abbastanza se si vuole camminando su uno stretto bordo (largo da 1 m fino a 20 cmq), dopo un po' il fiume scomparirà nuovamente sotto terra segnando un vicolo cieco.

Da lì si diparte un piccolo cunicolo che il baro riconoscerà con facilità e che raggiunge una piccola ansa dove il fiume forma un laghetto (Grotta 10).

(Frase per il baro "l'anfratto è buio e freddo come una cantina abbandonata")

Grotta 10

Qui c'è un placido laghetto, c'è una "spiaggia" di terra.

La grotta è alta circa 2 metri, il lago è scuro e arriva fino contro la parete di pietra

Lì ci sono i resti di un uomo, lo scheletro è ancora composto ma il cranio è spaccato.

Ci sono resti di detriti in terra provenienti dall'alto, è chiaro che un tempo ci fosse un passaggio ma ormai è franato.

Nella grotta è nascosto il tesoro della grande rapina, c'è da scavare (nel caso un piccone è abbandonato in un angolo), il diamante è ancora al suo posto, intonso.

C'è anche una scatola metallica, nascosta poco distante sotto alcune pietre.

Dentro c'è una pistola carica, e polvere e palle per 6 colpi.

Grotta 9 – L'uscita.

La grotta si allarga e si alza (3 metri).

Ci sono diverse stalattiti di pietra che arrivano dal soffitto al pavimento dando l'idea di un tempio.

Le stalattiti sono scolpite con teschi e con topi che si muovono tra essi.

Sul fondo si vede un'uscita dalla quale arriva aria fresca e un po' di chiarore lontano.

L'uscita è bloccata da un pesante cancello di ferro battuto con una serie di ghirigori.

SCENA FINALE

Nella stanza ci saranno 5 Skaven.

Avranno dei lunghi mantelli rossi, quello centrale avrà una grossa chiave di metallo al collo.

Tutti hanno le spade in pugno.

Apostroferà il pg del ladro e gli dirà.

"Lì c'è la libertà per la quale hai chiesto il favore di Nurgle, ora è tempo di pagare per ciò che ti è stato concesso: dove sono le nostre (numero) vite da cogliere?"

Per ogni favore chiesto a Nurgle gli Skaven vogliono che gli sia indicato qualcuno da ammazzare, il ladro stesso può indicare se stesso se no deve indicare altre persone, una persona per ogni favore, più una per il crollo iniziale.

Una volta indicati a chi è rimasto sarà concesso di andare.

Lo skaven con la chiave li accompagnerà al cancello e lo aprirà per loro, quindi lo richiuderà e gli Skaven massacreranno gli altri personaggi.

Nota: gli Skaven non sono scemi, per ingannarli (tipo fargli aprire il cancello e poi scappare tutti) ci va molta abilità.

Gli Skaven inizieranno a massacrare i pg indicati mentre il primo conduce gli altri con una certa lentezza.

Se il ladro è morto allora gli Skaven chiederanno comunque un pagamento per ciò che ha chiesto, i pg rimasti devono scegliere chi sarà sacrificato.

I pg sono liberi di pagare o aprirsi la strada, in tal caso bisognerà combattere.

Skaven

F	Bf	Br	AB	AC				
13	3	4	20%	40%				

Hanno due spade corte, hanno schivare.

Sono privi di armatura.

In qualunque modo ottengano la chiave poi sono liberi, la grotta prosegue per ancora qualche centinaio di metri e poi emerge in un bosco poco fuori Altdorf, da li i pg possono far perdere le tracce.

EVENTI

Il Verme

La miniera è anche territorio di caccia di una bestia delle miniere, dalla zona 4 in avanti fino alla zona 7.

F	Bf	Br	AC	Att				
50	4	6	40%	2				

È una specie di grosso verme che si muove rapidissimo, se troppo ferito fugge tra gli anfratti.

Il fuoco lo terrorizza, in presenza di fiamme sarà molto circospetto, se colpito con il fuoco scapperà ma potrebbe tornare.

Da questo momento in avanti è una presenza costante che scava sotto i pg e sbuca per attaccarli, spunta solo con le fauci, ma è enorme (lungo 10 metri).

Si orienta con l'udito e le vibrazioni.

Le Guardie

Se i pg abbandonano la retta via le guardie appariranno sulle loro tracce, se si attardano sentiranno voci e rumori dietro di loro e torce nel buio.

Le guardie possono essere distratte con false tracce verso passaggi non usati dai pg.

Le guardie che arriveranno prima sono poche (2) che si terranno distanza e useranno le balestre, ma a ogni fermata aumenteranno di 1 o 2 elementi, quando arrivano a 5 o 6 (a seconda dei pg) attaccheranno.

Distrarre le guardie fa guadagnare tempo, i segni con i gessetti impediscono alle guardie di prendere la via sbagliata (possono essere anche usati per ingannarle, in tal caso cascheranno di certo la prima volta e non più le altre, oltre a voler uccidere anche il capobanda).

Le guardie possono perdere tempo a ogni svolta (punti 4b, 4c e 10).

Possono perdere tempo al salto e se i pg fanno crollare il passaggio (punti 6 e 7).

Se il capobanda segna i punti con i gessetti le guardie non si perderanno.

I pg partono con un vantaggio 2, ogni svolta sbagliata che i pg fanno fa perdere 1, ogni sonno di 4 ore (per recuperare 1 ferita) fa perdere 1.

Ogni volta che le guardie sono bloccate o sbagliano strada guadagnano 1.

Le guardie sbagliano raramente strada (20%) a meno che i pg non inventino qualche sistema per ingannarle.

Le guardie seguono sempre i gessetti, se i gessetti sono usate per ingannarli i pg guadagneranno automaticamente 2 ma poi le guardie non ci cascheranno più.

Durante l'inseguimento i pg perderanno comunque 1 punto perché le guardie sono più veloci.

Se un pg è storpio o molto ferito perderanno un altro 1 se lo aspettano.

Se le guardie arrivano a 0 li raggiungono, da lì in poi bisogna scacciarle e torneranno sempre in di più.

Guardia standard

F	Bf	Br	AB	AC				
12	3	3	35%	35%				

Sono armate di spade (Bf) e balestre (+4 bd, 1 azione caricare).

Scudo (parare gratuito al 45%)

Petto, testa e braccia 1 pt armatura da cuoio.

PG

Note: tutti i pg partono con 2 punti fortuna aggiuntivi

Il Ladro – 26 anni

Non sei mai stato un ladro, né un assassino.

Non sei stato un rivoltoso, un traditore, un bandito o un truffatore.

Sei stato quello che sono le persone comuni: un lavoratore e un padre.

Lavoravi come servitore di una ricca famiglia nobile e ogni sera, prima di coricarti a letto, ringraziavi gli dei di averti dato una moglie che è impossibile non amare e una bambina stupenda e sempre sorridente. La gioia di tornare a casa e trovare tua moglie e abbracciare tua figlia ti ha sempre ripagato di una vita di duro lavoro.

Eppure gli dei sono capricciosi, tanto danno, tanto tolgono.

Alcuni mesi fa tua figlia si è ammalata.

Ogni notte una tosse persistente squassava il suo corpicino, al mattino il cuscino era sempre sporco di sangue.

Dimagriva al punto che potevi contarle le costole, rimaneva a letto tutto il giorno troppo debole per potersi alzare.

Eppure ogni sera, quando tornavi a casa ti sorrideva sempre, con le labbra tirate e gli occhi lucidi che sembravano diventare sempre più grandi e scavati.

I dottori costano nell'Impero e non curano i poveri, eppure sei riuscito a trovarne uno che, in cambio di tutti i vostri risparmi, ha visitato vostra figlia.

La sua diagnosi è stata infausta: polmonite.

Non esiste cura.

In realtà una cura esiste, ed è la magia.

Ma la magia è bandita nell'Impero, chiunque ne faccia uso è messo a morte.

Hai pregato notte dopo notte, mentre la candela si consumava, tenendo la mano della tua bambina.

Hai pregato gli dei di ascoltarti.

Ma non sono stati gli dei a risponderti.

Sono stati i demoni.

Nei sogni confusi di una notte lontana ti è apparso un vecchio coperto di pustole e ferite infette, vestito di un logoro mantello.

L'uomo ti ha teso una mano consumata dalla cancrena e ti ha chiesto quanto fossi disposto a sacrificare per tua figlia.

"Tutto" hai risposto senza esitare.

Al mattino ti sei svegliato con tua figlia che camminava per la stanza.

Per quanto fosse la cosa più bella che avresti mai potuto desiderare, hai sentito la paura stringerti lo stomaco.

Ti sei passato le mani sul corpo, sul fianco sinistro era apparsa una cicatrice nera, che descriveva un simbolo oscuro.

Il marchio del Caos, il marchio di Nurgle.

Nei mesi successivi ti sei reso conto del patto scellerato che avevi accettato.

Ogni volta che tua figlia peggiorava la cicatrice si arrossava e il dio veniva a farti visita nel sonno.

Ogni volta provavi a resistergli ma il tossire furioso della tua bambina ti convinceva a cedere e ad acconsentire alle sue richieste.

Nurgle ti chiedeva solo di disegnare il suo simbolo nella terra, vicino alla baracca di qualcun altro. Qualcuno che conoscevi, qualcuno che ti era vicino. Al mattino dopo tua figlia stava meglio, ma da qualche parte, tra le case di legno, un altro bambino si era ammalato di una febbre mortale. Ogni volta che pregavi il dio di salvare tua figlia lui ti ascoltava e ti chiedeva solo di indicargli qualcun'altro da far ammalare al suo posto. L'ultimo che hai indicato era il figlio del tuo vicino. Quando è morto non hai più retto. Nurgle non avrebbe mai guarito tua figlia, avrebbe continuato a nutrirsi della vostra sofferenza per sempre. Hai cercato nei bassifondi qualcuno che conoscesse un mago capace di guarire tua figlia. Hai ascoltato la sua richiesta e hai accettato. La notte dopo, sfruttando le tue conoscenze nella casa in cui eri servitore, hai rubato parecchio denaro, abbastanza per pagare il mago. Ma tu non sei un ladro. Le guardie ti hanno preso poco dopo.

Rinchiuso a Aug a Pech, terrorizzato in mezzo a assassini e tagliagole, con il pensiero di tua figlia malata e lontana e la paura di finire in mano al carnefice hai pregato di nuovo Nurgle. Mentre una rivolta era in atto e tremante ti nascondevi sotto il tuo giaciglio, Nurgle ti ha risposto. Un grosso buco ha sfondato il muro della prigione vicino alla tua cella. Senza pensarci due volte ti sei infilato nell'apertura mentre alle tue spalle i Fanti Imperiali massacravano i rivoltosi. Anche un paio di altri carcerati si sono infilati con te e ora siete nell'oscurità. Eppure il tempo stringe, devi evadere, raggiungere il nascondiglio delle monete e pagare il mago, prima che sia troppo tardi, prima che tua figlia muoia consumata dalla malattia. Sai bene che Nurgle ti aiuterà ogni volta che lo pregherai, ma sai anche che, ogni volta, vorrà qualcosa in cambio...

Note Personali

Da quando sei stato rinchiuso sono passate sei settimane, sei settimane dove non sai cosa sia accaduto. Tre giorni fa tua moglie ti ha fatto pervenire un messaggio, tua figlia sta morendo, ormai le rimangono solo pochi giorni di vita. Devi evadere e correre da lei, hai i soldi per pagare il mago che la curerà ma devi fare in fretta.

Due, massimo tre giorni e non ci sarà più nulla da fare.

Ricordati che adorare Nurgle è considerata blasfemia, la pena è la morte, ma non solo. La magia è pericolosa, se i tuoi compagni scoprissero il tuo segreto (basta che vedano la cicatrice che si trova sul lato sinistro del petto, poco sotto l'ascella) è molto probabile che ti ammazzerebbero per paura. Potresti però fargli credere che senza di te non evaderebbero mai, dopotutto è Nurgle che ha distrutto il muro.

Hai visto il tagliaborse seguire sempre il vecchio baro, per qualche motivo sembra interessargli molto.

Regole Speciali

Ogni volta che vuoi puoi chiedere l'aiuto di Nurgle usando una frase in codice "Dovremmo CHIARAMENTE E SENZA INDUGIO + richiesta" che puoi mettere in qualsiasi conversazione.

Ad esempio "Dovremmo chiaramente e senza indugio preoccuparci di trovare la strada giusta", "Dovremmo chiaramente e senza indugio cercare delle armi" etc.

Quando lo fai il master capisce che stai pregando Nurgle senza che gli altri lo possano sapere.

Nurgle accetterà la tua richiesta e qualcosa succederà (ovviamente non chiedere cose assurde o Nurgle ti ignorerà, inoltre Nurgle accoglierà la tua richiesta dopo qualche momento, non chiedere cose immediate).

Ogni volta che Nurgle ascolterà la tua preghiera sappi che, presto o tardi, ci sarà un prezzo da pagare (dovrai già pagare il fatto che ti ha reso possibile evadere).

Fai attenzione a come usi le richieste, se ne fai troppe il prezzo alla fine potrebbe essere superiore a quello che puoi offrire, in tal caso... che Sigmar abbia pietà della tua anima.

Il Baro – 66 anni

Qui in carcere (come in qualunque locanda di Altdorf) un uomo può guadagnarsi una serata di bevute raccontando la storia della Grande Rapina del Bandito Muller “Bendanera” Sirow.

La storia è raccontata in talmente tante versioni che ormai è impossibile dire come sia andata veramente. Cambia il numero dei banditi, cambia l’ammontare del tesoro rubato, cambia il bersaglio (a volte è la zecca, a volte la gilda dei mercanti, a volte lo stesso Imperatore), cambia la fuga e cambiano i travestimenti utilizzati.

Alcuni aggiungono duelli, altri sparatorie ma, alla fine, la storia si conclude sempre allo stesso modo: i banditi che scalano il campanile della Cattedrale di Sigmar e da lì, con una corda tesa in precedenza, si lanciano attraversando in volo tutta la città e gettando le monete alla popolazione, prima di atterrare al porto e sparire per sempre.

A quel punto tutti battono le mani e danno gran pacche al narratore, gridano insulti alle guardie e si vantano di cosa avrebbero fatto loro con tutti quei soldi invece che distribuirli alla popolazione.

A quel punto tu ti sei sempre allontanato.

Perché come è andata veramente la Grande Rapina tu lo sai, e sei l’ultima persona che se lo ricordi.

Eri solo un ragazzino all’epoca, oltre cinquant’anni or sono, un ragazzino con un compito cruciale.

La parte geniale del piano non fu tanto il furto o la fuga (benchè la città non abbia mai più visto nulla di simile), la parte geniale fu far credere che l’intero tesoro fosse stato distribuito dal cielo alla popolazione di Altdorf.

In realtà solo una parte venne lanciata sui tetti lungo la fuga.

Ma la credulità popolare, e la folla che si riversò per le strade, fece credere che il bottino fosse scomparso nelle tasche di mille e mille persone comuni mentre in realtà, appena toccato terra, Muller e gli altri caricarono tre sacchi pieni di oro puro sul tuo carretto e si dileguarono... non prima di averti lasciato il compito più importante: nascondere il vero obiettivo della rapina, nascondere il Diamante di Renah.

I racconti si fermano a quando Muller e i suoi scomparvero, ma la storia vera prosegue.

Non hai idea di dove sia finito l’oro, Muller morì pochi giorni dopo a seguito delle ferite riportate.

Dei suoi tre compagni uno affogò nelle acque del porto, l’altro venne impiccato per stupro e il terzo scomparve.

O meglio, il terzo venne a trovarti una notte, dicendo che era ora di disseppellire il vero tesoro.

Lo seguisti fino al luogo del bottino (il fondo di un vecchio pozzo abbandonato) e apristi insieme il piccolo forziere di metallo.

Mentre era chino, rapito dal luccicare del diamante, lo hai colpito con la pala.

Quindi hai continuato a colpire finchè la sua testa non si è ridotta a un mucchio di ossa rotte e sangue.

Hai ricoperto l’entrata e te ne sei andato.

Eri diventato l’uomo più ricco di Altdorf.

Quello che però i racconti delle grandi rapine non riportano mai è che raramente i ricchi si fanno rapinare senza reagire.

Sei stato arrestato una settimana dopo.

Le guardie private ti hanno torturato per sapere dove era il tesoro, ma hai continuato a ripetere che era stato sparpagliato per la città e alla fine ti hanno creduto.

Ti hanno gettato in questo letamaio e si sono dimenticate di te.

Per cinquant’anni hai atteso l’occasione propizia, e l’occasione è infine arrivata.

Sotto la città di Altdorf si stendono chilometri di cunicoli.

Sai per certo che un fiume sotterraneo (la Dima lo chiamano i caccia-ratti) percorre gli anfratti sotto la capitale.

Lo sai perché è vicino a una delle sue anse, vicino a dove il fiume scompare nella roccia e forma un piccolo lago, che è nascosto il tesoro della Grande Rapina e la via d'uscita verso l'esterno.

Evadere non ti basta, ormai sei vecchio, faresti una vita miserabile.

Da qualche parte, in questi cunicoli scorre la Dima, devi solo trovarla e seguirla e riavrà il tuo tesoro.

Note Personali

Il Diamante di Renah era il vero obiettivo della rapina, il suo valore è incalcolabile e garantirebbe a chiunque una vita di agi senza fine.

Se riuscissi a ritrovare il fiume sotterraneo sapresti anche risalirlo fino al punto dove è nascosto.

Per ogni buon conto hai nascosto vicino al forziere anche una pistola carica, ben protetta in una scatola di metallo: sono passati 50 anni ma sei sicuro che sia ancora in grado di sparare.

Il medico non ti convince, ha mani rovinata, da combattente.

È troppo giovane per aver già buttato la sua carriera e, soprattutto, da quando è qui, sai che ogni due settimane riceveva una visita da qualcuno da fuori, qualcuno di importante al punto che pure le guardie lo lasciavano da solo.

Il capobanda si atteggia da duro ma tu conosci i suoi segreti, ossia che spesso fa qualche soffiata alle guardie e vende altri carcerati in cambio di vari benefici.

C'è da sperare che sia convinto ad evadere: un uomo forte come lui vi è indispensabile, ma è l'unico che potrebbe tornare indietro senza problemi.

Regole speciali

Vicino al forziere c'è la tua vecchia pistola, carica e pronta al fuoco, hai già lasciato un cadavere là sotto, se devi lasciarne un altro non c'è problema.

Sei vecchio ma con una buona mira, parti con n +10% di AB ma con -5% alla Fo.

Quando il master dirà "l'anfratto è buio e freddo come una cantina abbandonata" significa che hai riconosciuto il luogo, risalendo la grotta arriverai dove hai nascosto il tesoro.

Ricorda che nella zona c'è anche il pozzo che hai usato per portare il tesoro sotto terra: se non è crollato è una via di fuga sicura.

Se per qualche motivo ti trovi nella zona del tesoro da solo puoi segnalarlo sulla scheda senza che il master dica nulla così che gli altri non lo sappiano (dopotutto sei lì da solo).

Il Capobanda – 48 anni

Hai ucciso il tuo primo uomo a tredici anni.

Era tuo padre o forse tuo zio.

Non ricordi.

Ricordi solo che divideva il letto con tua madre, in quella topaia in cui vivevate.

E quando tornava a casa sbronzo e tua madre non c'era, si portava a letto una delle tue sorelle più piccole.

L'hai sgozzato un pomeriggio d'estate, mentre dormiva.

Sei rimasto affascinato a guardare il suo corpo squassato dai tremiti mentre tenevi il coltello piantato nella sua gola.

Quindi hai preso i pochi soldi che aveva in tasca e sei uscito nel sole.

Hai fatto vari lavori, hai rubato.

Hai imparato a picchiare e a usare il coltello.

A sedici anni recuperavi i pagamenti per una banda che gestiva alcuni bordelli: venivi pagato in sesso con le prostitute del porto.

A diciott'anni hai ucciso di nuovo.

Poi ancora, e poi ancora.

A vent'anni uccidevi per denaro.

A ventidue avevi la tua banda.

Ti occupavi di contrabbando al porto, chiunque voleva qualcosa chiedeva a te e tu in qualche modo lo facevi arrivare: armi, alcool, libri strani, donne, una volta perfino un'elfa.

Sono stati anni bellissimi.

Ma non sei mai stato in grado di fare il "salto".

Hai continuato per anni a vivere al porto, frequentando sempre le stesse taverne, gli stessi compagni, le stesse prostitute.

E un giorno, di colpo, ti sei reso conto di essere vecchio.

Te ne sei reso conto nel peggiore dei modi, quando un'altra banda ha cercato di prendere ciò che era tuo.

Vi siete scontrati, tra i moli, è scorso il sangue.

Troppo. Ci è andato di mezzo un mercante che si trovava nel posto sbagliato al momento sbagliato.

Dopo alcuni giorni sono arrivate le guardie

Ti hanno preso a casa tua, ferito, i tuoi compagni morti o fuggiti, la tua rete di contrabbando distrutta dai nuovi venuti.

E sei finito a Aug a Pech con la sola cosa che ancora ti rimaneva: la tua reputazione.

In carcere eri una figura conosciuta e rispettata, ci hai messo poco ad avere una posizione di rilievo.

Hai capito che per conservarla ti bastava favorire ogni tanto il compito alle guardie, specie sui soggetti più pericolosi.

E in cambio te la passavi bene: ottimo cibo, una cella larga e comoda e qualche volta anche una ragazza da incontrare nella baracca nel cortile della prigione.

Quando è scoppiata la rivolta hai deciso di fare quello che hai sempre fatto: urlare contro le guardie e aizzare i prigionieri stando ben indietro, aspettando che la situazione si calmasse da sola, nelle settimane successive avresti fatto avere qualche nome al capitano della prigione.

Ma questa volta è stato diverso, questa volta sono morte delle guardie, la prigione è stata bloccata e sono arrivati i Fanti Imperiali.

Hai visto i loro scudi enormi e i loro martelli da guerra.

Colpivano i prigionieri senza distinzione, spaccavano loro la schiena e li lasciavano strisciare tra il sangue e i resti dei compagni.

Tra le urla e il massacro hai visto il capitano della prigione sporgersi dalla porta principale, ti ha visto anche lui, vi siete fissati per un momento, poi lui ha fatto un sorriso cattivo e ha chiuso la grata dietro di se, lasciandovi in mano agli assassini in armatura.

Hai capito che dovevi fuggire.

Ora però la situazione è diversa, sei nei sotterranei con le guardie che vi inseguono.

Sai bene che molte di loro vorrebbero vederti morto e forse sei diventato scomodo allo stesso capitano della prigione.

Nel carcere godevi della protezione del tuo status ma qui, se ti trovassero da solo, è probabile che regolerebbero i conti lontani da occhi indiscreti.

Se però riuscissi a consegnare i tuoi compagni alle guardie allora forse potresti tornare in carcere, tornare ai tuoi piccoli agi.

Forse.

Certo, vorrebbe dire che i tuoi compagni sarebbero imprigionati nuovamente e poi impiccati per evasione.

Una scelta difficile, ma sai bene che per te, là fuori, non è rimasto più nulla per cui valga la pena evadere.

Note Personali

Nessuno sa della tua doppia vita, tranne forse il vecchio baro, quell'uomo è un enigma è in carcere da... sempre!

Non c'è praticamente nulla di quello che succede in prigione che lui non sappia.

La fuga è stata incredibile, incredibile è la parola adatta: ne hai girate di prigionie, i muri non crollano senza motivo, qualcosa ha distrutto quel muro, e che tu sia dannato se riesci a capire cosa.

Hai una voglia sulla spalla dalla forma strana, le poche volte che qualcuno l'ha vista è successo che la scambiasse per un marchio del Caos, una cosa che potrebbe farti linciare sul posto (o finire sul rogo se fossi fuori), meglio tenerla nascosta.

Regole speciali

Gessetti: hai dei gessetti bianchi, li usavi in carcere per comunicare con le guardie tramite dei segni prestabiliti.

Li puoi usare per fare dei segni sui cunicoli che seguite, questo permetterà alle guardie di trovarvi, far trovare il tuo gruppo potrebbe garantirti un ritorno ai tuoi agi nella prigione. Forse.

Se vuoi farlo devi rimanere ultimo del gruppo e dire la frase in codice "Indietreggio un po' per vedere se sento qualcosa".

Ogni volta che lo fai il master conta un segno messo.

Ovviamente non sei obbligato a farlo, valuta tu come vuoi comportarti.

Il Medico dei Ricchi - 26 anni

Gli uomini usano la magia anche se sanno che è malvagia e che porta grandi sventure.

Perché lo fanno?

La magia viene usata perché gli uomini non si rendono conto di chi ne pagherà il prezzo: oggi un popolano invoca il potere oscuro, magari per una buona causa (cibo, raccolto, guarire un familiare), tra un anno un demone massacrerà un villaggio.

Ma il popolano non vede il demone, non vede gli abitanti straziati, i bambini resi orfani e il villaggio distrutto, e allora si affida alla magia.

Il compito dell'Inquisizione, il tuo compito, è salvare il villaggio che il popolano non vede.

Il tuo compito è estirpare la magia.

Essere Inquisitori è una vita dura, una vita di lutti, di scelte difficili, di torture e di massacri.

Hai spezzato le ossa a persone che ti imploravano raccontandoti storie di miseria.

Hai condotto padri di famiglia e madri in lacrime sui patiboli, donne anziane a bruciare su un rogo.

Gli Inquisitori non vedono mai il villaggio che hanno salvato, vedono solo il male che devono estirpare.

Per quello in tanti cedono.

Ma non tu.

Tu sai che tanta gente è stata salvata dal tuo operato.

Anche se non li vedrai mai, anche se nessuno ti ringrazierà mai per questo, anche se sei odiato da chiunque nell'Impero, tu fai parte dei buoni in questa guerra.

Ogni uomo che urla con le carni consumate dal fuoco sono dieci uomini che rinunceranno a usare la magia, sono dieci villaggi salvati, sono centinaia di vite innocenti.

Gli Inquisitori non hanno bisogno che le persone li amino, hanno bisogno che le persone li temano.

Per il loro stesso bene.

Questo è quello che ti racconti ogni sera, per placare i sensi di colpa che la notte popolano i tuoi incubi.

Eppure anche questa convinzione sta iniziando a venire meno.

L'Impero ha i suoi maghi, la magia è una risorsa troppo potente per non utilizzarla, soprattutto in guerra.

Ma sai che a volte è usata anche per motivi ben più futili, da ricchi o da nobili, persone che troppo spesso riescono a sfuggire anche all'Inquisizione.

Da qualche tempo stai iniziando a chiederti se sei davvero un soldato di Sigmar o se sei solo un soldato usato da chi comanda per punire chi non ubbidisce.

In ogni caso oggi non sei in qualche villaggio sperduto, oggi sei a Aug a Pech a portare a termine l'ennesima missione. Tra queste mura c'è qualcuno che utilizza la magia oscura.

L'Alto Inquisitore di Altdorf ti ha fatto intrufolare nella prigione sotto mentite spoglie.

La storia di copertura è che sei un medico che procurava aborti alle ricche figlie della nobiltà, poi un errore e una giovane ragazza è morta.

Il padre ti ha fatto arrestare e condannare a vita.

Con questa scusa da un mese sei rinchiuso insieme alla feccia di Altdorf.

Il tuo compito, come inquisitore, era trovare chi invoca i demoni e ucciderlo, poi avresti potuto mostrare il tuo sigillo alle guardie e tornartene fuori.

Ti sei tenuto in contatto con l'Alto Inquisitore nelle passate settimane (le guardie vi facevano incontrare di nascosto), aggiornandolo sui progressi dell'indagine.

Avevi ristretto il tuo campo di indagine a quattro persone che occupavano celle attigue, una notte avevi percepito la magia oscura provenire da quella zona del carcere.

Ma, prima che potessi approfondire, c'è stata la rivolta e stranamente, proprio in quella zona, si è creata una frattura nel muro e i quattro ci sono saltati dentro.

Non hai esitato un solo secondo a seguirli.

Ora sei nel buio in compagnia di questi quattro fuggiaschi, le guardie sulle vostre tracce.

Devi trovare l'adoratore (o gli adoratori) del demonio prima che la fuga si compia e tu li perda per sempre.

Note Personali

Sei un inquisitore, il ruolo più odiato dell'Impero, se lo dovessero scoprire stai pur certo che ti ammazzerebbero.

In ogni caso gli utilizzatori di magia sono odiati da tutti, se riuscissi a individuarli forse potresti convincere gli altri ad ammazzarli senza scoprirti... forse.

Hai con te il sigillo dell'Inquisizione (un pendaglio d'argento con il libro e la spada del tuo ordine), lo porti al collo, sotto la camiciola, nel caso le guardie vi raggiungessero puoi mostrarlo e loro ti proteggerebbero (in realtà proteggerebbero chiunque lo possieda) anche se, per garantire il tuo anonimato dovranno uccidere tutti i tuoi "compagni".

Senza vedere il simbolo è probabile che ammazzino pure te, non perderlo ma stai attento che non lo trovino i tuoi compagni.

Non hai idea di chi possa essere ad adorare il demonio, potrebbe essere chiunque di loro (potrebbero anche essere in più di uno, potrebbero esserlo anche tutti), non farti ingannare dalle apparenze.

E fai attenzione, chiunque riesca a distruggere un pezzo di prigione è un avversario temibile.

Il Tagliaborse l'hai già visto fuori da Aug a Pech, in particolare nella biblioteca dell'Università di Altdorf, in una sezione accessibile solo da poche persone a causa dei libri contenuti: che ci faceva lì un tipo come lui?

Regole speciali

Parti con l'abilità "guarire".

Hai un incantesimo giornaliero (curare: ripristina 1d10 di ferite, tempo di lancio 1 azione).

Hai un +5% all'AC

Inizi con una mazza.

Il Tagliaborse – 22 anni.

Lavorare per un mercante d'arte di sicuro non ti ha reso ricco.

Il tuo compito era banale, falsificare certificati per improbabili opere d'arte, invecchiare le pagine di libri trovati in soffitte polverose, imitare le firme di qualche studioso scomparso.

I pezzi così contraffatti finivano negli studi e nelle sale di personaggi famosi e importanti (sei certo che uno dei tuoi manoscritti sia nella collezione privata di un Conte Elettore) e garantivano lauti guadagni al tuo maestro.

Certo di questi lauti guadagni tu non vedevi che una misera parte.

Ma, se ti erano preclusi gli agi che solo la ricchezza può dare, ti erano però aperte le porte a luoghi dove neppure i ricchi sono ammessi: le cripte di antichi monasteri, le collezioni dei pochi maghi ammessi dall'Impero, gli studi di sapienti consiglieri, la sezione proibita della biblioteca dell'Università di Altdorf.

Porte che il tuo maestro apriva per te, per farti fare pratica e per studiare come fossero gli originali.

E proprio nella biblioteca dell'università ti sei imbattuto in un tomo che parlava dei più grandi tesori della capitale.

Sei tornato spesso a consultare quel libro, affascinato da quelle pagine, sognando di poter mettere le mani su uno di quegli oggetti.

Ma tutti gli oggetti descritti erano tenuti in luoghi inaccessibili...

Tranne uno: il Diamante di Renah.

La storia della pietra (grossa come una mano chiusa) è costellata di sangue e tradimenti e il suo epilogo non può che essere da meno: cinquant'anni fa, durante la Grande Rapina del Bandito Muller "Bendanera" Sirow (storia che chiunque a Altdorf conosce) il Diamante venne trafugato insieme ad altri beni e il suo proprietario ucciso.

Le storie raccontano di come il bottino venne lanciato a pioggia sulla città durante la fuga e di come i banditi scomparvero.

Ma non si fa alcuna menzione del Diamante.

In cinquant'anni, il Diamante di Renah non è mai ricomparso.

Incuriosito hai cercato altri dettagli e hai scoperto diverse cose.

La prima è che dei banditi scomparsi (erano 4 in tutto) due furono in realtà ritrovati: il primo venne impiccato per stupro circa un mese dopo dagli abitanti di un villaggio vicino.

Il corpo di un altro venne ripescato dalle acque del fiume di Altdorf.

Lo stesso Muller pare venne gravemente ferito nella fuga.

L'ultimo invece è davvero scomparso senza lasciare traccia.

Eppure se lui o Muller fossero stati in possesso del Diamante lo avrebbe venduto, invece non vi è menzione della pietra nei successivi cinquant'anni.

In ogni caso, ormai sono morti

Ma la cosa più interessante è che vi era un quinto bandito, che all'epoca dei fatti non era che un ragazzino. Non ti è chiaro il suo ruolo nella vicenda ma hai trovato un vecchio resoconto in cui si racconta di come il giovane venne trovato da delle guardie private e, torturato, confermò la storia che tutti conoscono (ossia che il tesoro fu distribuito dal cielo sulla città) e venne gettato in prigione.

E hai scoperto che in prigione c'è ancora, a Aug a Pech.

Oggi è un vecchio che ha trascorso 50 anni della sua vita tra le mura di Aug a Pech, ma è anche l'ultimo superstite della più grande rapina di Altdorf, se qualcuno sa che fine ha fatto il Diamante di Renah, di sicuro è lui.

Così hai deciso di dare una svolta alla tua vita e giocarti il tutto per tutto.

In accordo con una prostituta sei riuscito a farti arrestare per rapina.

Un'accusa leggera, un paio di mesi e ti avrebbero buttato fuori.

Hai usato questo tempo per individuare il tuo uomo: si fa passare per un vecchio baro e rimane molto sulle sue.

Stavi per darti per vinto quando è avvenuta la rivolta e il crollo del muro.

Hai visto il tuo uomo saltare nel buco senza esitazione, come se aspettasse questo momento da sempre.

Non hai esitato e gli sei andato dietro.

Ti sei reso conto tardi di aver bruciato la tua unica possibilità di uscire di prigione tra qualche mese, ora sei un evaso, se vi riprendono rischi di rimanere in carcere per il resto dei tuoi giorni... o peggio.

Questa consapevolezza ti ha reso pronto a tutto, sei convinto che il vecchio sappia dove si trova il Diamante di Renah, devi riuscire a metterci le mani sopra tu.

Puoi farlo con le buone (se riesci a conquistarti la sua fiducia) ma in ogni caso non hai più nulla da perdere, tra un vita a Aug a Pech e un'esistenza tra gli agi che il Diamante di Renah potrebbe darti c'è solo un vecchio baro...

Note Personali

Il vecchio baro è la tua unica traccia, con il Diamante potresti scomparire per sempre e goderti una vita di agi.

Il ladro sembra avere molta fretta, non hai ben capito perché sia finito qui.

Nonostante il furto sia un'accusa leggera è stato il primo a saltare nel buco quando si è aperto, senza nemmeno pensarci, quasi non aspettasse altro.

Quando il muro è crollato voi eravate lì perché le vostre celle sono tutte contigue, ma quella del medico è decisamente più in là, cosa ci faceva anche lui nella vostra zona?

Regole speciali

Sei intelligente, puoi aggiungere un +10% all'intelligenza.

Sei svelto di mano, aggiungi l'abilità "Scassinare"

Inoltre parti con il talento "Sesto senso".

THE STORY SO FAR

Aug a Pech è il carcere più duro di Altdorf, ricavato in un vecchio forte militare è uno dei luoghi peggiori in cui si possa venir condotti.

I prigionieri sono lasciati a loro stessi, liberi di sfogare la propria brutalità gli uni sugli altri.

Le guardie intervengono giusto per massacrare qualcuno di botte, quando la situazione degenera troppo.

All'interno della prigione vale solo la legge del più forte, l'unica cosa che unisce i prigionieri è l'odio per ogni forma di potere imperiale e il desiderio di fuggire da questo inferno.

Otto Ore Fa

A seguito di un accoltellamento tra prigionieri le guardie sono intervenute e hanno pestato alcuni detenuti. Gli uomini sono stati colpiti con furia, presi a calci quando sono crollati a terra privi di sensi e infine una delle guardie ha posato il suo stivale sul collo di un prigioniero esanime e glielo ha spaccato con un colpo secco.

Alla vista di questo gesto alcuni detenuti vicini si sono avventati sulle guardie cogliendole di sorpresa.

Ne è nato un combattimento furioso, le guardie sono riuscite a scappare ma due di loro sono rimaste sul terreno.

I detenuti si sono accaniti sui loro corpi straziandoli in ogni modo.

Questo ha dato il via a una rivolta, i prigionieri si sono scatenati in tutta la prigione cercando di forzare le porte e raggiungere le guardie dei soldati.

Tutte le guardie hanno abbandonato la prigione che è stata bloccata dall'esterno.

Un Ora Fa

I prigionieri ebbri di violenza hanno usato le ore successive per impossessarsi delle poche armi lasciate indietro dalle guardie e per regolare diversi conti aperti tra di loro mentre quelli più gracili e inermi si nascondevano dove potevano.

All'improvviso il portone principale si è riaperto, dietro è apparso un muro di scudi che occupava l'intera entrata. I Fanti Imperiali con le loro armature pesanti e i loro martelli da guerra si sono fatti strada nella prigione colpendo senza pietà.

Tra i detenuti è scoppiato il panico. Ognuno ha cercato di scappare o nascondersi.

I Fanti sono avanzati implacabili, trascinando fuori dai loro ripari chiunque incontravano per poi uccidendolo o storpiandolo spaccandogli le ossa di braccia e gambe.

In mezzo alla strage, senza alcun preavviso, un crollo ha distrutto un muro nel sotterraneo dell'ala est.

Un gruppo di prigionieri che si trovava lì vicino ha visto l'opportunità di salvarsi dal massacro e si è gettata nel buio.

Ora

La grotta è buia, sembra enorme.

L'unica torcia che avete si sta consumando in fretta.

Da sopra provengono i rumori del massacro, le urla dei prigionieri e i colpi sordi dei martelli da guerra.

I Fanti Imperiali si stanno avvicinando, tra poco troveranno il muro crollato e scenderanno nell'oscurità a finire il lavoro...

