

LA PATTUGLIA PERDUTA By Nicholas ([nicholas.eyl@gmail.com](mailto: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.

### **SINOSI**

Una pattuglia è mandata in territorio nemico a distruggere un campo di ribelli.

I ribelli però avevano scoperto un vecchio tempio sotterraneo devo a Slaneesh e sottratto una pergamena d'oro con sopra un rito incomprensibile per venderla.

La malvagità dell'oggetto ha attirato nella zona alcuni uomini bestia che hanno assaltato e razzato il campo.

Il gruppo arriverà al campo e scoprirà il massacro e le tracce degli assaltatori.

Può deciderle se seguirle e mettere fine a questa minaccia o andarsene.

Incontreranno inoltre un guardiapiste che cerca uno di loro condannato per omicidio.

Sulla via del ritorno saranno attaccati dagli uomini bestia a meno che non li abbiano sconfitti prima.

Nella zona dell'imbarco saranno attaccati da alcuni ribelli e contrabbandieri e dovranno fuggire in nave.

### **SCENA 0 – L'Attacco dei Lupi**

Questa scena è già avvenuta ma, il personaggio che interpreta il Capitano dovrà decidere cosa fare del ferito, può rimandarlo indietro, ma servirà un altro uomo ad accompagnarlo (riducendo ulteriormente la pattuglia) oppure portarlo con la pattuglia (rallentando la marcia e impegnando la cerusica) oppure abbandonarlo al suo destino.

### **SCENA 1 - L'Accampamento**

La missione inizia in media res, il gruppo è a circa mezz'ora di marcia dall'accampamento.

La zona è battuta dalla pioggia, il terreno fangoso e l'acqua scende a catinelle grondando dagli alberi.

Un sentiero trasformato in fango serpeggia tra gli alberi e conduce fino all'accampamento.

L'accampamento è formato da alcune tende e da una struttura di legno, diversi pali sono ammonticchiati in fascine segno che si voleva erigere una palizzata difensiva.

A una prima occhiata il luogo sembra deserto.

Il terreno è fangoso, il fuoco spento e non vi sono luci visibili.

## Le Tende

Le tende sono pregne d'acqua e umide, sono tutte vuote a parte una che contiene il copro di un uomo. L'uomo ha la gola squartata, il corpo e i vestiti dilanianti da colpi tremendi, un braccio è disarticolato e sta in un angolo.

Il corpo sembra fresco, non più di un giorno.

## La casa

La casa è una struttura di legno, ampia e a un piano solo, divisa in 2 ambienti.

La porta è sondata e pende sui cardini.

Nella prima stanza c'è un buco nel pavimento contenente i resti di un fuoco, ci sono alcune panche e un lungo tavolo, alcuni abiti semplici.

La stanza è in completo disordine, panche rovesciate, abiti sparpagliati, pentolame e utensili gettati in giro. Ci sono due cadaveri in terra, anch'essi fatti pezzi, gli intestini viscidati sparpagliati in terra, a uno è stata strappata la testa e un pezzo di colonna vertebrale.

Schizzi di sangue sono su pavimenti e pareti insieme a segni di unghiate e peli.

Gli uomini sono vestiti semplicemente e disarmati.

C'è però un'acchetta da boscaiolo lorda di sangue sotto uno dei due corpi.

Potrebbe essere richiesto un tiro di paura per non vomitare.

Una lunga striscia di sangue attraversa la sala fino alla porta successiva come se un copro sanguinante fosse stato trascinato.

C'è una porta che porta al secondo ambiente, è socchiusa.

Un tiro di ascoltare farà sentire dall'interno dei rumori sordi come qualcosa di umido che viene sfilacciato.

All'interno c'è un gigantesco uomo bestia che ha trascinato qui l'ex cuoca (un donnone robusto) e se la sta mangiando con le fauci immerse nel suo ventre.

Appena la porta viene aperta la bestia si lancerà all'attacco.

## **Uomo Bestia**

Profilo principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
48%	25%	45%	52%	35%	25%	25%	25%
Profilo secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	17	4	5	5	0	0	0

Un punto di armatura su tutto il corpo.

Armi ascia grande (impatto, lenta: 2d10 tieni il migliore, +10% per schivarla, pararla)

La stanza era una specie di cambusa, ci sono diversi sacchi di farina e salumi e pesce secco, barili con birra e vino, per il resto non c'è altro.

Però sembrano mancare molte cose: (tiro di osservare) diverse casse, diversi sacchi di cibo, come se la zona fosse stata razziata e come se le creature cercassero qualcosa.

## La Cantina

Sul lato posteriore della casa c'è una porta di legno doppia (tipo rifugio anti-tornado), chiusa con un grosso lucchetto.

La porta è piena di graffi come se le bestie avessero provato ad aprirla senza risultati.

Il lucchetto è molto resistente, si può scassinare o rompere ma ci va un po' di lavoro.

Dentro ci sono le armi dei ribelli:

2 archi

100 frecce

5 spade

2 armature di cuoio complete (ossia con le varie parti)

4 pugnali

6 lance

## Le Cataste

La zona delle cataste di legna è fangosa e sferzata dalla pioggia.

I legni sono chiaramente tagliati da poco e lavorati per fare una palizzata.

Tra le cataste si possono trovare i cadaveri di altri tre uomini, questi sembrano aver offerto un po' più di resistenza, le loro asce sono lorde di sangue rappreso.

I loro corpi sono smembrati, uno ha la cassa toracica aperta, l'altro ha la testa fracassata dai denti di qualche creatura e l'ultimo ha un braccio disarticolato e una gamba ridotta a brandelli fino all'osso.

Nascosto dietro una catasta discosta c'è il corpo di una giovane ragazza che si era nascosta ma è stata trovata dalle creature.

## Altri cadaveri

Ci sono altri due cadaveri nel bosco (sentinelle che sorvegliavano la zona, sono come gli altri ma hanno delle spade).

C'è il cadavere di un'altra donna poco oltre l'accampamento, uccisa mentre cercava di fuggire.

## Cosa è Successo

Con tiri di osservare e seguire tracce si può ricostruire alla buona l'accaduto: i ribelli erano intenti nei loro compiti e non si aspettavano un attacco.

I ribelli avevano 2 sentinelle nel bosco ma sono state massacrate dagli uomini bestia (i loro corpi possono essere trovati più avanti seguendo tracce).

Le creature hanno attaccato la zona delle fascine, quindi sono avanzati massacrando un ferito nelle tende e attaccando la casa di legno.

Il numero delle creature è difficile da capire ma doveva essere un piccolo gruppo, non più di 10.

A quel punto hanno raziato cosa gli serviva e si sono ritirati nella stessa direzione.

## SCENA DUE – Sulle tracce del nemico

Le tracce non sono difficilissime da seguire ma l'avanzata è difficoltosa tra il fango e il sottobosco fitto. I personaggi dovrebbero trovarsi la calare delle tenebre in mezzo al bosco dopo una lunga giornata di marcia.

Possono avanzare o possono fermarsi.

Se si fermano puoi giocare **l'attacco dei lupi**.

Un branco di lupi attaccherà i pg che li dovranno respingere

Se invece proseguono raggiungeranno un bivio, le orme proseguono nel bosco verso nord mentre la direzione epr raggiungere il punto di estrazione è verso ovest.

I pg dovrebbero decidere se andare in cerca di guai o considerare finita la loro missione (se non lo propongono loro lo farà presente uno dei soldati).

In ogni caso si giocherà il giorno successivo o la notte stessa una mischia con gli **uomini bestia** rimasti che attaccheranno i pg il giorno dopo lungo la pista o che i pg attaccheranno nel loro campo.

Prima però ci sarà l'incontro con il **guardapiste**

### Eventi

#### Attacco dei lupi

Un gruppo di Lupi attaccherà i pg quando si stanno riposando.

I lupi non temono il fuoco ma, se feriti malamente scapperanno nel bosco.

I lupi sono neri, più grossi e muscolosi dei lupi normali e molto più aggressivi.

### Lupi

Profilo principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
30	0	30	30	40	14	25	0
Profilo secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	10	3	3	6	0	0	0

#### Il guardapiste

\_(lascia la richiesta sul vago all'inizio, anche la cerusica potrebbe aver paura di essere la condannata)

Questo incontro avviene prima che i pg affrontino gli uomini-bestia, quindi o prima che raggiungano il loro covo oppure, se hanno deciso di ignorarlo, prima che gli uomini bestia li attacchino sulla via del ritorno.

Il gruppo sentirà rumore di zoccoli ferrati lungo la pista e poco dopo farà la sua comparsa un uomo con le divise dell'esercito.

Costui fermerà il cavallo a circa 10 metri da gruppo, imbracciando un archibugio.

Dirà di chiamarsi Ludbert e di essere sulle tracce del tracciapiste -CP-.

Vorrà parlare con il capitano e gli riferirà (anche davanti a tutti) che il tracciapiste è accusato di omicidio ai danni di un sergente.

Lui è qui per riportarlo indietro, ma non si opporrà se il capitano vorrà giustiziarlo sul posto.

Ha con se degli ordini scritti dal comandante imperiale (Generale Wenz, comanda tutte le truppe nella zona) che comprovano il tutto.

Ovviamente non è un suicida, se il capitano si oppone gli farà capire che potrebbe essere tradimento ma non lo sfiderà, il capitano potrebbe convincerlo a seguire il gruppo e poi a consegnargli il prigioniero a missione finita.

Ludbert accetterà questo compromesso ma chiederà che l'uomo sia sempre controllato e che gli siano tolte le armi a meno di combattimenti contro i nemici.

Per il resto seguirà il gruppo se necessario e se gli è ordinato e li aiuterà anche ma senza rischiare, e terrà sempre un occhio sul suo bersaglio.

## Ludbert

Profilo principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
32	57	30	31	35	36	32	31
Profilo secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	14	3	3	4	0	0	0

Ha un'armatura di cuoio su braccia e petto, spada, pugnale, archibugio (danni+4, ricarica 2 intere, ma con i talenti 1 sola azione per ricaricare) con 20 cariche.

Cibo e equipaggiamento standard.

### SCENA 3 – Gli Uomini Bestia

In questa scena i pg si batteranno con gli Uomini Bestia.

Lo scontro può avvenire al villaggio oppure in strada a seconda che i pg decidano o meno di attaccare il campo degli Uomini Bestia.

#### Il Campo

Il campo è costituito da un paio di baracche di legno, era un ex campo di taglialegna, abbandonato da anni. Le baracche sono fatiscenti il luogo è pieno di erbacce e rovi.

C'è una forte puzza di marcio, grosse mosche ronzano ovunque e grossi vermi bianchi si aggirano tra il legno marcio.

Nella zona ci sono diversi corpi di animali divorati.

Entrambe le baracche sono senza porta, all'interno ci sono dei semplici pagliericci e un odore ferino molto marcato.

In una delle due ci sono sacchi e casse predate ai ribelli.

Nell'altra, sotto un cumulo di terra smossa, c'è una piccola scatola di legno con all'interno la pergamena d'oro.

Nel campo di sono 3-4 uomini bestia, se i pg non li attaccano andranno loro a prenderli il giorno dopo, in questo caso al campo ci saranno altri 2-3 uomini bestia in più, nel caso poi i pg volessero andare al campo

#### **Uomo Bestia**

Profilo principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
40%	25%	35%	45%	35%	25%	25%	25%
Profilo secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	3	4	5	0	0	0

! punto di armatura su tutto il corpo

Armi ascia grande (impatto, lenta: 2d10 tieni il migliore, +10% per schivarla, pararla)

## SCENA 4 – La Fuga

Dopo lo scontro con gli uomini bestia l'ultima cosa che rimane da fare e raggiungere il punto di estrazione. La marcia nei boschi è tranquilla e dura 1 o 2 giorni (a seconda di quanto sono gusti sulla tabella di marcia).

L'imbarcadero è formato da un piccola insenatura larga circa 3 m e lunga 8 (troppo piccola per una barca, ma per una canoa no), da un lato e dall'altro ci sono alcuni ripari fatti con delle pietre che contengono vecchie casse spaccate e qualche botte sfondata, resti di remi, qualche asse e cose simili.

All'imbarco però ci sarà un gruppetto di contrabbandieri che sta scaricando alcuni rifornimenti ai ribelli (sono 2 contrabbandieri, 3 ribelli, 1 ribelle sentinella, tranne la sentinella gli altri sono scarsamente armati). Se i pg non prendono precauzioni saranno visti da una sentinella che, non riconoscendoli griderà il "chi va là".

Appena i ribelli/contrabbandieri si accorgeranno che sono truppe imperiali si daranno alla fuga, un paio potrebbe rimanere a combattere se necessario.

In ogni caso i pg sentiranno chiaramente che si urlano l'un l'altro di andare a chiamare rinforzi. I pg quindi dovrebbero aver chiaro che i ribelli torneranno. La barca invece non si farà vedere per il resto della giornata.

La notte i ribelli torneranno e faranno un po' di attacchi mordi e fuggi con frecce e poco altro. Ma è chiaro che si stanno organizzando per qualcosa.

Al mattino nel bosco ci saranno svariati ribelli (almeno una ventina), abbastanza da sopraffare i personaggi, si spera che i pg abbiano usato la notte per barricarsi. Inizieranno con lancio di frecce e poi si organizzeranno per degli assalti.

I pg dovrebbero cercare di resistere finché la barca non accosta e riesce a prenderli a bordo (circa 5-10 minuti da quando appare). A un certo punto vedranno spuntare da dietro un'ansa la nave che li dovrebbe recuperare, anch'essa sarà fatta oggetto di attacchi da parte dei ribelli con frecce incendiarie e altro, ma i soldati presenti sulla nave risponderanno al fuoco.

La mischia dovrebbe essere furibonda e se i pg si battono bene la nave si accosterà alla riva, e loro dovranno correre sopra trasportando eventuali feriti, incalzati dai ribelli.

Una volta a bordo la nave si allontanerà velocemente portando tutti in salvo.

### Ribelli

Profilo principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
29	42	30	31	35	30	28	25
Profilo secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	12	3	3	4	0	0	0

Armatura leggera

Lance, qualche scudo, archi

## APPENDICE 1 - TIME TABLE

7 gg fa arrivo dello scout

4 gg fa inizio missione

2gg fa attacco dei lupi

Giorno 0 arrivo al villo

Giorno 1/2 uomini bestia

Giorno 3 fuga

Giorno 4 imbarco

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Inizio missione	Attacco lupi		Arrivo al villo	Sulle tracce degli UB	Combattimento	Fuga	Imbarco		

## APPENDICE 2 – VELENO

Il veleno di Soweig non lascia scampo (a meno di non raggiungere medici capaci) ma agisce lentamente (porta alla morte in circa 2 giorni dalla somministrazione).

I sintomi saranno una progressiva perdita delle capacità motorie alla quale si può resistere con dei tiri di Res per limitarne gli effetti ma che diventeranno comunque sempre peggiori.

Le abilità caleranno prima di 5% e poi del 10% infine arriverà la paralisi che aprirà dagli arti inferiori e poi la morte.

Durante il decorso l'avvelenato potrebbe svenire spesso e perdere conoscenza.



## **EQUIPAGGIAMENTO E REGOLE SPECIALI**

### **Equipaggiamento**

Ogni soldato (all'inizio della missione a meno che diversamente specificato) è equipaggiato con:

Corpetto di cuoio  
Bracciali di cuoio  
Scudo di legno  
Spada  
Coltello

3 Razioni (ogni razione sfama un uomo per un giorno)

Acciarino con esca  
3 torce

La pattuglia ha un mulo che trasporta:

60 m di corda  
Pala  
Piccone  
30 razioni di cibo e acqua  
10 torce

Tra tutti avete:

1 arco con 30 frecce  
1 balestra con 30 quadrelli

### **Regole Speciali**

#### Muro di scudi

È la formazione base delle truppe imperiali, i soldati formano una linea serrando i ranghi e alzando gli scudi.

Ci va un round completo per assumere la posizione (assumendo che i soldati siano vicini).

Il muro deve essere formato da minimo 5 persone.

Quando si è in formazione non ci si può muovere ma si beneficia dei seguenti bonus:

- Si può usare una parata per proteggere il proprio compagno a destra o a sinistra
- +3% AC
- +10% ai tiri contro la paura

## Capitano - Background

La guerra che raccontano i bardi è quella dei cavalieri in armatura lucente che sconfiggono i nemici dell'Impero.

La guerra nobile, la guerra giusta.

Ma nessun bardo canta mai di cosa viene dopo.

La guerra è vinta certo, ma questo non significa che il nemico sia sconfitto.

I ribelli continuano a nascondersi nei boschi, assaltano le pattuglie, minacciano i popolani fedeli all'Impero (se davvero ve ne sono), i disertori ingrossano le file dei briganti, la povertà spinge i contadini alla violenza. No, i bardi non cantano delle spedizioni punitive, delle esecuzioni sommarie, delle ruberie ai danni dei deboli, delle violenze motivate solo dalle armi.

Eppure è qui che ti trovi tu, in una ballata non scritta.

Fresco fresco di accademia militare.

Figlio di ricchi mercanti, hai frequentato la Scuola di Guerra di Altdorf, sei stato mandato al sud, con le truppe che avevano il compito di sedare una rivolta.

Quando sei arrivato però la rivolta era bella che finita, i contadini massacrati dai cavalieri coperti di ferro, i capi villaggio impiccati e nuovi conestabili più fedeli messi al loro posto.

Tu sei arrivato per "il dopo".

Sei qui da otto mesi e già ne hai abbastanza.

L'Impero ha richiamato i suoi distaccamenti di soldati e vi manda solo più gli scarti, gente raschiata dal fondo dei vicoli di Altdorf o dalle prigioni di Middenhein.

Uomini violenti che con una spada in mano sono peggio dei banditi che infestano le strade.

No, devi riuscire a tornare ad Altdorf e questa missione che ti hanno assegnato potrebbe essere la tua occasione.

Se la porterai a buon fine potresti ricevere un nuovo grado ed essere richiamato come sergente istruttore nella capitale.

Devi avere successo, non importa quanta di questa feccia dovrai sacrificare per raggiungere l'obiettivo.

Se là fuori c'è una qualche minaccia, che si tratti di banditi, ribelli o peggio, la devi estirpare, a costo della tua intera pattuglia.

Per l'Impero certo, ma soprattutto per te stesso e per il tuo futuro.

## Note personali

La missione: una settimana fa uno scout dell'esercito che aveva il compito di sorvegliare una zona dove si sospettava attività dei ribelli è tornato al campo mortalmente ferito.

È stata quindi organizzata una spedizione punitiva nel folto dei boschi.

Il piano è che la tua pattuglia avanzi fino alla zona incriminata e la "pacifichi", il che significa ammazzare tutti i ribelli.

Quindi dovrete raggiungere il fiume dove sarete recuperati da una barca e riportati al campo.

Il punto di estrazione è un vecchio imbarcadero abbandonato: dalla zona che dovrete pacificare si può raggiungere una vecchia pista e seguirla fino al fiume Talabec, raggiunto il fiume bisogna costeggiarlo per circa 4 miglia verso nord per raggiungere l'imbarcadero dove sarete tratti in salvo.

Tu hai visto le ferite dello scout, erano piuttosto brutali, molto peggiori di quelle che normalmente infliggono i ribelli.

Inoltre l'attacco dei lupi di due giorni fa ti ha turbato, erano lupi enormi e feroci e non temevano il fuoco.

Ma non importa: qualunque minaccia ci possa essere laggiù il tuo compito è trovarla e eliminarla.

Ti è stata affidata una pattuglia di 10 soldati che si sono ridotti dopo l'attacco dei lupi.

-CP- il **tracciapiste**: si è offerto volontario la mattina stessa, la pattuglia era già completa ma un tracciapiste fa sempre comodo in questi boschi.

Ha salvato la tua vita e quella di tutta la pattuglia un paio di notti fa dando l'allarme durante l'attacco dei lupi.

Sembra un buon elemento anche se sta molto sulle sue e non hai capito perché si sia unito a voi all'ultimo momento.

-CE- la **aiutante del cerusico**: i cerusici veri sono pochi e preziosi, costei è poco più di un'infermiera ma è meglio di niente, si è offerta volontaria quando è stata indetta la missione, sai che queste donne guadagnano molto poco e spesso la paga di un soldato in missione è un ottimo incentivo.

È una ragazza giovane e carina, sorride spesso anche se ti sembra un sorriso forzato, e, le poche volte che l'hai guardata mentre non se ne accorgeva hai visto la paura nei suoi occhi.

-SD- **soldato**: ti è stato mandato per rinfoltire le fila, parla poco ma è molto attento, si guarda spesso intorno e la sua mano è sempre vicino alla spada, sembra un tipo molto prudente, forse troppo. Che sia un codardo?

-SE- **soldato**: si è offerto volontario quando è stata indetta la missione, sembra un buon soldato, era tra quelli che hanno soccorso lo scout ferito quando una settimana fa è arrivato all'accampamento, magari lo conosceva e vuole vendicarlo.

## Regole speciali:

Essendo il capitano hai un 10% da distribuire tra AB e AC.

Hai una cotta di maglia sul petto e come elmo, armatura di cuoio su braccia e gambe.

Hai uno scudo di ferro.

Hai una pistola e 8 cariche.

Sei il comandante, tu guidi la missione, i tuoi uomini ti devono obbedire, non obbedire in zona di guerra porta all'accusa di tradimento, la pena è la morte e la puoi commiare tu stesso sul posto.

I tuoi uomini sono gli scarti dell'esercito, non ti fidi di loro, ma ne hai bisogno per compiere la missione.

## Tracciapiste - Background

I boschi raccontano delle storie.

I rami spezzati, le feci dei lupi, i graffi sugli alberi.

La natura ci parla nel suo linguaggio, un linguaggio di segni invisibili.

Ti è sempre piaciuto esplorare i boschi, quando vivevi a Middenhein ti piaceva andare a caccia intorno alla città.

Quando hai saputo che l'esercito arruolava dei cercatori di piste, ti sei fatto avanti: la paga era buona e avresti potuto mettere a frutto la tua passione.

È quasi dieci mesi ormai che lavori per l'esercito.

Segui i sentieri lasciati dai briganti o dai ribelli, conduci le pattuglie dove le piste raccontano di uomini in fuga, controlla il terreno davanti alle colonne di soldati.

Sei una guida, esegui gli ordini, non hai mai ucciso nessuno.

Sono i soldati che poi attaccano i campi nemici.

Questo ti ripeti ogni volta che una fattoria che ha dato asilo a un fuggiasco viene incendiata.

Non hai mai ucciso nessuno... fino a quattro giorni fa.

Era sera, eri fuori dal campo, vicino al fiume a fare il tuo turno di guardia.

Ti ha raggiunto il sergente Frederick.

Da un paio di mesi ti ha preso di punta rendendoti la vita un inferno.

Era ubriaco e come al solito era venuto a ridere di te.

"Ecco l'amico degli alberi! Il nostro frocetto battipiste!"

Ti sei alzato per andartene ma lui ti ha afferrato.

"Non così in fretta bamboccio" ti ha detto con il suo alito fetido di alcool.

Ti sei divincolato spingendolo via, Frederick è scivolato ed è caduto nel fiume.

L'hai visto annaspere, mentre la sua armatura di ferro lo trascinava a fondo.

Sei corso sulla riva cercando di afferrarlo.

Hai preso la sua mano, hai visto i suoi occhi folli mentre ti urlava "Sei finito, ti farò impiccare!".

Hai lasciato la presa.

Il suo sguardo terrorizzato è l'ultima cosa che ricordi.

Il giorno dopo ti sei offerto come battipista per una missione in partenza.

Sai bene come vanno a finire queste cose, appena troveranno il cadavere di Frederick gonfio d'acqua ti verranno a cercare e sarai impiccato.

Devi andartene.

Ci hai provato due giorni fa, in una sosta notturna.

Era il momento ideale, saresti potuto tornare indietro (la pista era abbastanza sicura) e raggiunta la strada principale andartene via per sempre, al campo ti avrebbero aspettato con il resto della pattuglia, avresti avuto giorni di vantaggio.

Ma appena fuori dal campo, nel bosco, ti sei imbattuto in un lupo enorme.  
Innaturalmente grosso, che ringhiava nella tua direzione.  
Hai fatto un passo indietro, con la coda dell'occhio hai visto un secondo lupo uscire dal fogliame.  
Ti sei girato e sei corso via dando l'allarme.  
Appena in tempo.  
Un branco di lupi feroci vi ha attaccato, se non avessi dato l'allarme l'intera pattuglia sarebbe morta.  
Però intanto hai perso la tua chance di fuga.  
Ora siete troppo all'interno di un territorio ostile per sperare di cavartela da solo.  
Hai due strade: o convinci il capitano a farti disertare quando raggiungerete la barca (sarebbe il modo più semplice, inoltre potrebbe dire che sei morto in missione così che tu sia libero da ogni accusa).  
O se no, in una delle soste della nave, devi dartela a gambe: si tratta di diserzione, è probabile che cerchino di ucciderti se ti vedono farlo.

Altrimenti la fine sarà una sola: se non lascerai quella barca, all'arrivo ci sarà ad attenderti un patibolo.

### **Note personali:**

Due giorni fa, per puro caso, hai salvato l'intera pattuglia mentre cercavi di svignartela.  
Il capitano sa bene che ti deve la vita, magari potresti cercare di conquistarti i suoi favori.  
Questi boschi non ti piacciono, c'è qualcosa di oscuro che si cela tra i tronchi contorti, qualcosa sempre al margine del campo visivo, qualcosa che sembra sparire appena volgi lo sguardo,

Non conosci gli uomini della pattuglia ma hai notato che la Cerusica [-----] è molto gelosa della sua borsa curativa: quando ti sei avvicinato a lei la notte dell'attacco dei lupi, per vedere come stesse il soldato Walten, ha subito chiuso la borsa e l'ha messa vicino a se, come se non volesse che tu ci sbirciassi dentro.

### **Regole Speciali**

Sei un tracciapiste, parti con l'abilità seguire tracce con un +10% in aggiunta a quelle della tua classe.

## Cerusica - Background

Quando il capo del tuo villaggio ha detto che le tasse erano troppo alte e che lui, e i capi dei villaggi vicini, non le avrebbero più riscosse, ti è sembrato un sogno.

Finalmente avreste avuto qualcosa da mettere nei piatti, tuo padre avrebbe potuto riposarsi e godersi gli ultimi anni di vecchiaia e i bambini di tuo fratello invece che spaccarsi la schiena per poche monete.

Pensavi che l'Impero avrebbe finalmente capito che le vostre terre sono povere e che produrre più di così è impossibile.

Pensavi che si sarebbe accontentato.

Invece la risposta dell'Impero è arrivata due mesi dopo, quando iniziavate a pensare che tutto sarebbe andato per il meglio.

I cavalieri coperti d'acciaio hanno invaso le vostre terre, requisito i vostri raccolti e giustiziato i capi villaggio per tradimento.

Molti temendo le rappresaglie si sono dati alla fuga nei fitti boschi e hanno iniziato un guerriglia contro le truppe imperiali.

Ma non tu, tu sei rimasta a piangere sui resti della tua casa bruciata e sul cadavere di tuo padre.

Tua madre è morta poco dopo, di stenti.

Tuo fratello ha perso la moglie e i figli e si è unito ai ribelli.

Tu sei rimasta a vagare per mesi tra la devastazione cercando di dare un senso a quello che era successo.

Poi hai iniziato a lavorare come aiuto cerusico per le l'esercito.

È un lavoro infame, passi tutto il giorno a bendare le ferite purulente dei malati, a pulire i loro corpi e le loro brande quando si cagano addosso in preda agli spasmi.

E la paga è appena sufficiente a darti da mangiare.

Eppure, in quel ruolo, hai scoperto il potere.

I soldati coperti d'acciaio sono terrorizzanti, ma quando arrivano all'infermeria non sono che uomini deboli che dipendono dalle tue cure, la loro vita è nelle tue mani.

Hai ucciso il tuo primo soldato otto mesi fa, soffocandolo nella sua branda mentre gli cambiavi le bende.

È stata una cosa brutale, l'uomo ti ha graffiata e ha tirato calci rovesciando quasi il lettino.

È stato rischioso, ma era un soldato semplice e nessuno ha fatto troppe domande.

La volta successiva, tre mesi or sono, eri più organizzata, avevi sottratto un po' di veleno dalla tenda del cerusico, la tua vittima è stata un capitano, hai somministrato il veleno, l'uomo è morto alcune ore dopo mentre fluidi densi gli riempivano i polmoni.

Il tuo obiettivo successivo sarebbe stato il Capitano -CA-, ti eri già procurata una nuova dose di veleno, ma due settimane fa, la tua vita è stata stravolta.

Un gruppo di soldati in partenza per una missione rischiosa è venuto a notte fonda all'infermeria per "spassarsela" con alcune delle ragazze.

Non è un fatto inusuale, spesso per le ragazze è l'unico modo per arrotondare la loro paga da fame.

Ma questa volta ci sei finita di mezzo pure tu.

Un soldato ubriaco di ha fatto delle avances pesanti e quando hai cercato di allontanarti ti ha afferrata e ti ha trascinato fuori.

Hai cercato di resistere ma lui era più forte, e armato e ti ha violentato nel fango dietro la tenda.

Cinque giorni fa hai saputo che il Capitano sarebbe partito per una missione e ti sei offerta come cerusica.

Speravi che compiere la tua vendetta ti avrebbe aiutata a superare il trauma.

Con tua somma sorpresa ti sei accorta che nella pattuglia era presente anche il tuo stupratore, il soldato -SD-, l'hai riconosciuto subito (e credi che lui abbia riconosciuto te), e ora vorresti avere due dosi di veleno...

### **Note personali:**

Ti sei unita alla spedizione per uccidere il Capitano -CA-, lui è la voce dell'Impero, sono gli uomini come lui che hanno massacrato la tua famiglia, ma ora hai scoperto esserci anche l'uomo che ti ha violentata, devi decidere chi vuoi colpire.

### **Regole Speciali.**

Sei una cerusica, parti con l'abilità "guarire" e un +5% in essa in aggiunta a quelle della tua classe.

Se l'unica senza armatura e la tua arma all'inizio è solo un pugnale.

Hai una scorta di bende e erbe disinfettanti bastanti per 5 utilizzi (ogni utilizzo da un +1Fe curate e un +5% alla prova).

Hai una singola dose di Estratto di Lys un veleno molto potente, puoi somministrarlo mentre curi qualcuno, per farlo basta che dichiarare "cerco di usare la mia abilità da chirurgo", è una frase in codice che mi fa capire che vuoi usare il veleno senza dichiararlo esplicitamente.

Il veleno potrebbe non uccidere subito ma è devastante, considera quando usarlo: senza capitano la missione sarà molto più complessa e anche con un soldato in meno.

(Ovviamente puoi anche decidere di non fare nulla, se preferisci così).

## Soldato 1 - Background

Prima di essere un soldato eri un brigante, e prima di essere un brigante un mercenario, prima ancora un guardia-piste e prima ancora un contrabbandiere.

Da che ti ricordi hai sempre vissuto con una spada in mano.

La vera differenza è che quando sei brigante i guadagni sono maggiori, quando sei soldato le punizioni non esistono.

A parte questo hai imparato che in questo mondo la giustizia la fa sempre chi è dalla parte giusta di una lama.

Eppure gli Dei sembrano sempre essersi presi gioco di te.

Arrestato per un furtarello da niente stavi scontando un paio di settimane in una lercia guardina quando è arrivata la chiamata alle armi.

Funziona così: l'imperatore chiama i suoi vassalli, i nobili duchi forniscono soldati ben armati e addestrati e tutto va per il meglio.

Se non fosse che i "nobili duchi" sono molto pochi, molti altri preferiscono corrompere il reclutatore imperiale e svuotarsi le prigioni.

Così ti è stata data una spada, un'armatura sbrindellata e sei stato mandato a "fare la guerra" ossia a combattere i ribelli e i predoni in una zona ribellatasi all'Impero.

Il tuo servizio di leva deve durare un anno, poi te ne potrai andare libero come un uccellino.

Ma ovviamente gli Dei erano del parere opposto.

Mancava un mese alla fine della leva e, fino a quel momento, avevi scampato i compiti più pericolosi, quand'ecco che ti hanno infilato in una pattuglia con il compito di risalire il fiume e sgominare le bande di contrabbandieri che riforniscono i ribelli.

Un compito ingrato, viene fatta una spedizione al mese, non cambia mai nulla e la metà dei soldati non fa ritorno.

Eri terrorizzato, eri sicuro che saresti morto.

I tuoi compagni hanno deciso per un'ultima notte di baldoria, sbronza con liquore di contrabbando e poi a spassarsela con alcune delle ragazze dell'infermeria da campo.

Bhe ce ne era una davvero carina...

Forse eri ubriaco o forse in realtà non te ne sarebbe importato comunque, lei ha cercato di scappare ma l'hai raggiunta e l'hai trascinata fuori.

Ti sei ritrovato dietro la tenda a strapparle i vestiti e a spingerla nel fango ignorando le sue grida disperate.

Quando hai finito le hai gettato qualche moneta e te ne sei andato mentre lei singhiozzava alle tue spalle.

Poco male, domani saresti morto in missione.



Eppure non sei morto.

Di dieci soldati siete tornati in tre e tu eri uno di quelli.

Ormai eri sicuro di avercela fatta.

Avevi un piccolo gruzzolo, avresti ricevuto la paga del congedo e magari saresti riuscito a comprarti un pezzo di terra da qualche parte e smetterla con questa vita.

Ma gli Dei si sono di nuovo presi gioco di te.

Mancava una settimana alla fine della tua leva e sei stato di nuovo scelto per una missione.

L'ultima.

E quando ti sei unito alla squadra l'hai vista, la ragazza di quella notte, è la cerusica della vostra pattuglia.

Hai maledetto gli dei, mancava così poco...

E invece ora andrai in missione in territorio nemico e, se sarai ferito, dovrà essere lei a curarti.

Devi sopravvivere, non devi correre rischi, finire la missione, tornare e congedarti.

Una nuova vita ti aspetta tra appena una settimana, eppure ora, non ti è mai sembrata così lontana...

### **Note personali:**

Non vale la pena di rischiare, devi rimanere vivo!

Sei certo che la cerusica ti abbia riconosciuto, si tiene lontana e quando ti volgi verso di lei la sorprende sempre a guardarti con occhi carichi di paura e di odio, non hai idea di cosa potrebbe farti, tienilo presente se venissi ferito.

Il soldato -SE- è molto attento a cosa incontra, come se cercasse qualcosa... cosa potrà mai cercare in pieno territorio nemico?

### **Regole Speciali.**

Sei un veterano puoi aggiungere un +5% alla tua AB o alla tua AC.

## Soldato 2 - Background

“Arruolatevi” dicevano, “Girerete il mondo” dicevano.

Certo se l’alternativa è spaccarsi la schiena per pochi spiccioli anche la carriera militare acquista il suo fascino.

Se non fosse che voi non siete soldati.

I soldati vestono armature lucenti, spade affilate, hanno pasti caldi e buone paghe.

No, voi siete la carne da cannone.

I rifornimenti arrivano con mesi di ritardo e sono depredati dagli ufficiali, così come le paghe.

La corruzione permea ogni livello dell’esercito, per avere una spada o un’armatura che sarebbe tua di diritto tocca pagare o scambiare favori.

In una situazione simile è normale procurarsi ciò che serve prendendosi dalla popolazione: dopotutto si sono ribellati all’Impero.

Ma la giustificazione vera è che voi avete le armi e loro no.

Hai visto uccidere un uomo perché i tuoi commilitoni volevano mangiarsi il suo maiale e scoparsi la figlia, è finito nel conto dei “traditori giustiziati”.

Certo nemmeno tu sei uno stinco di santo, anche tu hai ucciso banditi e depredati i corpi dei caduti dopo gli scontri, ma non puoi continuare con questa vita.

E forse hai l’occasione di cambiarla...

Una settimana fa è arrivato al campo uno scout, era ferito malamente, è riuscito a tenersi al cavallo quel tanto che bastava per tornare al campo.

Eri tra quelli che l’ha soccorso, continuava a ripetere strane parole, flebili e confuse “Gli alberi hanno gli occhi” diceva “Gli alberi strappano la carne”, “La devota lo ha scritto”.

I lamenti di un folle in preda alla febbre e al delirio.

La notte eri di guardia all’infermeria e l’hai sentito lamentarsi, ti sei avvicinato a portargli sollievo, lui ti ha afferrato in una presa convulsa e con gli occhi sbarrati ti ha sussurrato “Le parole della Devota, sono sul foglio d’oro”.

Poi è crollato nuovamente sulla branda.

È morto poche ore dopo senza riprendere conoscenza.

Eppure sei certo che in quell’istante fosse lucido.

Non sai cosa intendesse per foglio d’oro ma non importa, “oro” è l’unica parola che conta, la chiave per una vita migliore.

Quando hai sentito che si stava preparando una spedizione per raggiungere il luogo sorvegliato da quello scout ti sei subito offerto volontario.

Non ti interessa come andrà a finire questa spedizione, ma il foglio d’oro sarà tuo.

### **Note personali:**

Devi trovare il foglio d'oro, qualunque cosa sia, ti renderà ricco, ma devi essere da solo quando ci metterai le mani sopra o con qualcuno di cui ti fidi che non ti tradirà.

Hai notato che la Cerusica -CE- e il soldato -SD- si tengono sempre lontani l'uno dall'altra eppure da come si scrutano ogni tanto sospetti che si conoscano.

La notte dell'attacco dei lupi hai notato che il pagliericcio del -CP- il tracciapiste era vuoto: non c'erano le sue armi, la sua armatura e il suo zaino, lui dice di essersi alzato solo a fare due passi e aver scorto i lupi per caso ma nessuno fa due passi equipaggiato di tutto punto: stava andandosene di nascosto a qualche parte.

Il soldato -SD- ti sembra molto nervoso, è un veterano eppure sembra spaventato dal fatto che possa venir ferito o peggio.

### **Regole Speciali**

Fine osservatore: parti con l'abilità "Percepire" e un +5% all'abilità in aggiunta a quelle della tua classe.

In gioco puoi dichiarare di cercare il foglio d'oro in un luogo in cui sei dichiarando "Faccio una ricerca approfondita", è una frase in codice così che, se ci fosse il foglio d'oro lo potresti trovare senza che gli altri lo sappiano.

Se la mia risposta è "trovi solo un mucchietto di ossa di qualche piccolo animale" (o una roba simile), hai trovato il foglio d'oro e lo puoi segnare nell'equipaggiamento.

Ovviamente se non sei solo mentre fai questa ricerca chi è con te vede che hai trovato il foglio d'oro.

## THE STORY SO FAR

Un anno fa in una delle contee nella zona di Vitebsk (a sud di Kislev) i contadini si sono ribellati all'Impero. Si sono ribellati per gli stessi motivi per cui i contadini si ribellano da quando esiste il mondo e la risposta dell'Impero è stata la stessa di sempre.

La cavalleria pesante ha caricato uomini armati di falci e forconi e le squadre di balestrieri hanno aperto il fuoco su persone con fionde e bastoni.

In meno di due settimane i villaggi dei rivoltosi sono stati conquistati e i capivillaggio giustiziati per tradimento insieme a decine di altre persone.

La rivolta è stata sedata ma la situazione no.

Alcuni rivoltosi sono scappati nei boschi e continuano ad attaccare le pattuglie di soldati, i briganti sono aumentati, i pochi villaggi si riempiono di poveri e di disperati senza nulla da perdere.

Le truppe imperiali sono rientrate e qui sono rimasti i soldati di seconda scelta: i coscritti, coloro che si arruolano per disperazione o perché costretti, gli scarti delle prigioni imperiali.

Gente violenta, senza alcun onore a cui viene data in mano una spada e l'ordine di sconfiggere i ribelli, spesso guidati da comandanti inetti che si arricchiscono attraverso la corruzione.

E in mezzo a queste persone ci siete anche voi.

La vita dei soldati è dura, rischiosa, l'unico modo per tirare avanti è approfittarsi della popolazione locale, che in ogni caso vi vede già con disprezzo e aiuta i ribelli ogni volta che può.

Le giornate si trascinano lente nel campo o nel borgo di Vitebsk, quando non si deve andare in missione nei boschi o in qualche villaggio sospetto o scontrarsi con i briganti che infestano le strade.

La vostra maggiore preoccupazione, come quella di tutti, è rimanere vivi e se possibile mettere da parte qualche soldo.

### *Una settimana fa*

Una settimana pare che uno scout dell'esercito, mandato a controllare alcune zone dove si sospettava l'attività dei ribelli, sia arrivato al campo a notte fonda, mortalmente ferito.

L'uomo non ha superato la notte.

È stata quindi indetta una spedizione punitiva agli ordini del capitano -CA-, un ambizioso comandante proveniente da Altdorf.

La pattuglia era formata da lui, 7 soldati (tra cui -SD- e -SE-) e -CE- una giovane ragazza aiutante del cerusico del campo.

La pattuglia è partita tre giorni dopo.

La mattina della partenza, poco prima di incamminarvi, si è unito al vostro gruppo -CP- un elfo battitore di piste.

### *La missione*

I dettagli della missione che conoscete sono i seguenti: il vostro gruppo si deve inoltrare nei fitti boschi a est di Vitebsk e raggiungere la zona dove operava lo scout e dove si sospetta vi sia un accampamento dei ribelli (a circa quattro giorni di marcia).

Punire i ribelli e quindi procedere verso ovest per altri tre giorni fino a incontrare il fiume Talabec, lì sarete recuperati da una barca e riportati a Vitebesk, il punto di estrazione preciso lo conosce il vostro Capitano. La nave aspetterà al massimo una giornata in più incrociando lungo il fiume (che in quel tratto è infestato dai ribelli e dai contrabbandieri), poi tornerà al campo con o senza di voi...

### *Due giorni fa*

Mentre dormivate siete stati svegliati di soprassalto da delle urla di allarme.

Il vostro compagno -CP- (il tracciapiste) correva verso di voi gridando che dei lupi stavano per attaccare. Vi siete alzati dai vostri giacigli e pochi secondi dopo dei lupi enormi, neri come la notte vi sono piombati addosso.

Il primo ha atterrato il soldato Lenhard e ha stretto la sua testa tra le sue mandibole, avete visto il suo corpo socco da un tremito poi non si è più mosso.

Il soldato Eike si è messo a correre ma è stato raggiunto quasi subito da un altro lupo che l'ha dilaniato in pochi secondi.

Vi siete cercati nell'oscurità, tra le urla di terrore mentre le bestie sembravano essere ovunque.

All'improvviso una detonazione ha squassato l'aria, vi siete voltati e avete visto il Capitano -CA- con la pistola fumante in pugno.

"Formate il muro di scudi!" ha urlato e mesi di addestramento hanno preso il sopravvento sulla paura.

Avete formato una linea compatta mentre le bestie si lanciavano per la seconda carica.

Avete menato fendenti e alzato gli scudi proteggendovi l'un l'altro, gridando per farvi coraggio.

Alla fine le bestie sono state respinte nell'oscurità dei boschi da cui provenivano.

Diversi di voi avevano solo ferite lievi ma il soldato Walten sanguinava copiosamente da uno squarcio sulla gamba.

-CE- la vostra cerusica lo ha soccorso e ha vegliato con lui lungo la notte.

Al mattino il Capitano -CA- ha preso la sua decisione riguardo al ferito.

Con la pattuglia così ridotta diversi avrebbero voluto abbandonare la missione e tornar al campo ma il capitano -CA- ha ordinato che si andasse avanti e così è stato.

### *Ora*

La pioggia cade fitta, scrosciando tra gli arbusti del sotto bosco.

Vi stringete nei vostri mantelli.

Il campo nemico dovrebbe essere in questa zona, anche se non avete incontrato sentinelle ne resistenza.

Guardate il capitano in attesa dei suoi ordini.

## NOTE PER IL DM

Puoi sostituire tutti i nomi nel file usando la funzione cerca

- CA- nome capitano
- CP- nome tracciapiste
- CE- nome cerusica
- SD- soldato 1
- SE- soldato 2