

ANONIMA GIDIERRE

N. 76

Anno 18

Aprile-Giugno

2012

Publicazione
Trimestrale
Amatoriale

- L'inizio della fine
Il 4° racconto di WH4OK

Due nuove avventure fantasy:

- Il Tempio dei Misteri (WFRP)
- Il terrore e la speranza (D&D3.5)

PARDON!

Leggetelo alla francese o all'inglese, o in qualunque altra lingua vogliate. Il significato rimane sempre il solito: chiedervi scusa per una nostra marchiana dimenticanza, che va a sommarsi all'*errata corrige* presente nel box qui sotto. Ci siamo imperdonabilmente accorti solo adesso dopo due anni (e praticamente per caso) di non aver mai inserito nella nostra versione elettronica in PDF i collegamenti diretti interni alla webzine. Ci spieghiamo meglio: ogni rivista digitale che si rispetti ha il collegamento ipertestuale che, dal sommario, porta con un click immediatamente alla pagina dell'articolo in questione. E noi, chissà perché chissà percome, ce ne eravamo completamente dimenticati, così come a dei logici rimandi alla pagina del sommario clickando sul nostro logo in alto a destra di ogni pagina. Rimediamo da questo numero e per i secoli dei secoli a venire ed uniamo le nostre scuse anche alla dimenticanza di una mappa che era rimasta fuori dal numero precedente. Ma ci facciamo ampiamente perdonare (speriamo...) con un numero 76 ancora una volta saturo di contenuti appetitosi, da una corposissima avventura per WFRP all'inizio di una campagna epica più che mai per D&D 3.5, da un nuovo racconto di WH40K ad una meticolosa recensione del nuovo GdR L'Unico Anello. E possiamo assicurarvi che anche altre novità molto molto interessanti bollono in pentola per questo 2012 che, d'un soffio, entra già nel suo secondo trimestre con il maggio estivo ad un palmo di fronte a noi. Continuate a seguirci sui nostri canali informatici: il sito internet in primis, ma anche il forum e le due pagine Facebook, dei quali trovate tutti i collegamenti nella colonna qui a destra. Buona lettura e una fantastica primavera con Anonima Gidierre.

LA REDAZIONE

ERRATA CORRIGE

Sullo scorso numero di Anonima Gidierre di Gennaio/Marzo 2012, l'avventura per D&D 3.5 *Il grande verde* pubblicata da pag. 11 era, per una nostra dimenticanza, mancante della mappa della caverna. La potete scaricare direttamente da [questo link](#) in formato .jpg. Ci scusiamo per l'inconveniente.

SOMMARIO

Editoriale.....	2
Fantasya	
L'inizio della fine (WH40K).....	3
Avventure	
Il Tempio dei Misteri (WFRP).....	6
Il terrore e la speranza - Pt.1(D&D 3.5)....	21
Anteprima & Novità	
L'Unico Anello.....	25
Boardgames	
Campaign Manager 2008.....	31
Regolamento XVIII Trofeo RiLL "Il miglior racconto fantastico"	
	32

REDAZIONE

Avatar del Dio Aglio
 Drago Nero - El Campero
 Felix - Funas - Lys
 Max - Rael - Robin Hood

OSPITI

MdM

e, come sempre, (sculo!)
Yamamoto Kazuto, con la partecipazione del suo gatto **Merp**.

ANONIMA GIDIERRE

Webzine amatoriale distribuita gratuitamente via internet, in numero di copie variabile e non iscritta alla F.I.E.G. Tutte le immagini e i marchi qui riprodotti appartengono ai legittimi proprietari.

Per chi volesse scriverci, a scopo lodi, critiche, suggerimenti, materiale da pubblicare ecc...:

Anonima Gidierre

c/o Campatelli Sandro
 via di Brozzi, 352 - 50145 - Firenze
 E-Mail: anonimagdr@yahoo.it
 Web: www.anonimagdr.com

facebook

Profilo pub.: Funzine del Fantastico
 Profilo privato: AnonimaGDR

Foto di copertina:

Martina Barbetti

Disegni interni: Max

Impaginazione: Robin Hood

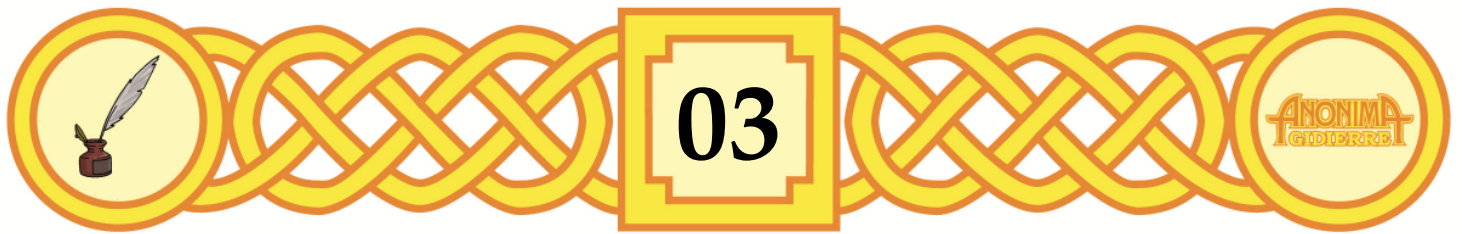
Webmaster: Robin Hood

Dominio Internet: www.xcon.it

Ringraziamenti: Tutti i Giocatori di Ruolo, in tutto il mondo!!

LEGENDA

	Amarcord	
	Anteprime/novità	
	Approfondimenti	
	Avventure	
	Boardgames	
	Botte di cultura	
	Corrierino dei Pixie	
	Eventi	
	Fantacinema	
	Fantamusica	
	Fantasya	
	Interviste/reportage	
	Tridimensionale	



LA VIA PER LA GLORIA

Qualche tempo fa Drago Nero mi ha proposto di giocare la campagna che si trova nelle ultime pagine del libro delle regole di Warhammer 40000: lui con i suoi Predoni di Wehrkhorne, una banda di Space Marine del Caos, io con i miei Lupi dei Ghiacci, un capitolo successore dei Lupi Siderali. Al posto di un normale racconto di guerra abbiamo deciso di "romanzare" gli avvenimenti: attivate i comunicatori, togliete la sicura al requiem e buona lettura!

UN RACCONTO A PUNTATE AMBIENTATO NELL'UNIVERSO DI WARHAMMER 40.000

CAPITOLO 4: L'INIZIO DELLA FINE

L'ultimo avamposto dei Lupi dei Ghiacci rimasto intatto oltre il perimetro difensivo dello spazioporto del complesso industriale di Tracum era una spina nel fianco per le loro truppe d'assalto. Ad ogni attacco portato dalle forze del Caos verso gli ultimi baluardi dei difensori corrispondeva un'incursione chirurgica e devastante alle loro retrovie. Gli space marine stavano evacuando tutti i civili rimasti e gran parte dei macchinari per la costruzione dei corazzati per i quali i Predoni di Wehrkhorne avevano dato il via all'invasione.

L'imponente massa di muscoli e l'energia demoniaca spigionata dal Principe Demone Kaiser Xerxes riuscivano ad incutere timore nei propri sottoposti quanto nel nemico, chiunque fosse. I suoi ufficiali, veterani di migliaia di anni di battaglie, ancora non riuscivano a rimanere tranquilli alla presenza dell'Eletto di Khorne, un guerriero talmente atroce e brutale da essere premiato direttamente dal Dio del Massacro. E questo non era uno di quei giorni in cui il Kaiser Xerxes era tranquillo.

"Siete dei rammolliti! Vi ho visto assaltare e distruggere intere colonne

di corazzati, attaccare migliaia di orki con un pugno di valorosi e vincere: adesso venite a dirmi che non riuscite ad eliminare un piccolo gruppo di feccia che ancora crede nelle bugie del Falso Imperatore?"

"La verità, sommo Kaiser Xerxes, è che quei cani hanno un avamposto bene difeso e abbiamo già perduto la metà dei Berzerkers nel tentativo di..."

Gli occhi iniettati di sangue del Principe Demone fulminarono il Major Fulke, fresco di nomina, dopo l'uccisione del Major Kajus. Il Principe Demone afferrò la testa del sottoposto con la potente mano artigliata, fissando negli occhi il guerriero completamente terrorizzato.

"Di chi hai davvero timore, soldato? Ti voglio alla testa del prossimo assalto, accanto a me! Capito?"

Il Kaiser Xerxes scaraventò a terra il Major Fulke con un gesto di stizza.

"Andate a prepararvi, attacchiamo tra dieci minuti. Major Fulke, voglio un attacco in profondità all'interno della loro base con una squadra in armatura Terminator e tu li comanderai: deludimi e diventerai un tributo a Khorne."

Nove minuti e mezzo dopo un'im-

ponente formazione di Predoni di Wehrkhorne si trovava già in movimento verso l'avamposto dei Lupi dei Ghiacci: il Kaiser Xerxes aveva preteso che i suoi marines si armassero con il maggior numero di armi pesanti, così da poter spazzare via tutte le difese degli sciocchi che si ostinavano ad ostacolarlo.

Muovendosi tra le rovine del complesso industriale, le forze del Caos si appostarono a tiro dall'avamposto. Un'imponente barricata formata da macerie e reticolati isolava completamente il campo dei Lupi dei Ghiacci. Gli Obliteratori si erano già appostati, generando dalla propria carne cannoni laser e plasma, mentre alcune squadre di Distruttori, armate di lanciamissili, stavano acquisendo i possibili bersagli. Al segnale del Kaiser Xerxes avrebbe avuto inizio una tempesta di fuoco di inaudita ferocia.

Pochi istanti prima dell'attacco dei Predoni di Wehrkhorne si verificò un evento inatteso: il muro diroccato di un complesso abitativo, lungo il fianco sinistro dell'armata, andò completamente in frantumi, provocando una pioggia di detriti di pla-

sticamento e acciaio e dal nuvolone di polvere che si era sollevato uscì rombando un celeste colosso corazzato. Il Land Raider "Serraglio dei Lupi" era rimasto in attesa come un' enorme predatore, silenzioso, per poter sferrare un colpo mortale al bersaglio ignaro, trasformandolo da cacciatore in preda. Nei pochi istanti in cui le armi pesanti delle forze del Caos si riposizionarono per prendere di mira il veicolo che si stava avvicinando in maniera terribilmente velo-

perta di rune e pellicce. "Spirito del Lupo del Mondo che alberghi nelle profondità della terra, io ti evoco per portare la morte sull'invasore. Per Russ e per l'Imperatore!"

Cantilenando questa semplice litania, la terra ebbe un sussulto: una lunghissima fenditura partì dai piedi di Ornof Barbaforcuta per dirigersi verso le linee dove si erano appostati alcuni marine traditori. Le improvvisate urla che si smorzavano lentamen-

nuto. Macinando il terreno a tutta velocità, il "Serraglio dei Lupi" rivelò il motivo del suo soprannome: a pochi metri dalla postazione del Kaiser Xerxes i cingoli si arrestarono di colpo, facendo sbandare in avanti tutta la massa del Land Raider, mentre una serie di cariche esplosive posizionate attorno ai portelloni di sbarco detonarono, costringendo il Principe Demone e alcuni marine del caos appostati lì vicino ad abbassarsi per non venire colpiti. Appena si

ripresero furono investiti dalla nuvola di polvere provocata dalla brusca frenata. Nuvola dalla quale uscirono sei Lupi dei Ghiacci in armatura Terminator, scaraventati in avanti anche dall'inerzia del movimento del Land Raider che aveva appena aperto il portellone anteriore.

Quelli che assaltarono il Principe Demone non erano space marine comuni: cinque di loro erano Guardie del Lupo vecchie di centinaia di anni, veterani di migliaia di battaglie, per niente intimoriti dalla

ce, una serie di lampi illuminarono le barricate del perimetro: non meno di una dozzina di Lupi dei Ghiacci in armatura Terminator, alcuni dei quali armati con i potenti lanciamissili Ciclone, cominciarono a bersagliare i nascondigli degli Obliteratori, gli avversari più temibili alla lunga distanza. Al centro dello schieramento, come un maestoso capobranco, si stagliava la sagoma del Maestro delle Rune Ornof Barbafourcuta: un colosso anche i normali standard degli Astartes, reso ancora più imponente dall'armatura Terminator co-

te erano il segnale che il Lupo del Mondo stava riscuotendo il proprio tributo.

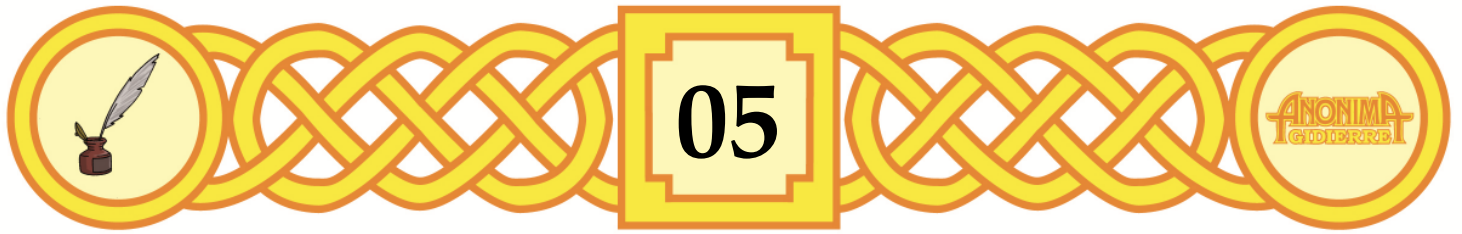
La risposta dei Predoni non si fece attendere: un terrificante ruggito del Kaiser Xerxes diede il via all'assalto delle linee difese dai Terminator.

"Tutti avanti, a questo carretto che ci viene incontro ci penso io!"

Purtroppo per il Principe Demone, reso cieco dall'ira per l'attacco sfumato, la minaccia non era costituita dal Land Raider, ma dal suo conte-

vista dell'abominio del caos, armati fino ai denti con lame e martelli crepitanti energia instabile, pronti a tutto per aggiungere un altro capitolo alla propria saga e a quella del Capitolo. A guidarle, come ebbero modo di verificare i Predoni di Wherkhorne li presenti, c'era il Lupo dei Ghiacci più feroce che si fosse mai visto: il Signore delle Battaglie Ingjald Soffio di Drago. La scarsa statura del Lord Lupo poteva far pensare ad una falla nell'Elica Canis, ma quello che gli mancava in altezza era ben compensato in forza e fero-





cia. Narra una leggenda che circola tra i Lupi dei Ghiacci che nessuno abbia mai visto il Signore delle Battaglie impugnare un requiem: pare che la prima pistola affidatagli divenne nel giro di pochi istanti un tirapugni con la quale stese la Guardia del Lupo che lo stava addestrando. Il soprannome Soffio di Drago gli venne affibbiato da un vecchio Lord Lupo che lo vide avanzare in mezzo ad un'orda di Orki dopo che era stato colpito più volte da una banda di Bruciatorizti: l'armatura completamente avvolta dalle fiamme, riusciva a farsi strada attraverso la massa di avversari armato con due spade a catena, proprio come il soffio infuocato di un drago ancestrale.

Il Kaiser Xerxes ruggì tutta la propria rabbia, scaraventandosi contro gli insignificanti mortali che avevano osato sfidarlo apertamente: una possente spazzata con la sua spada demoniaca avrebbe arrestato la loro sciocca baldanza. Purtroppo per lui tre Guardie del Lupo si ersero a difesa del resto del gruppo, formando un'indistruttibile muraglia con i propri scudi tempesta. La risposta fu fulminea e devastante: una serie di fendenti di Ingjald Sguardo di Drago con la propria spada potenziata minarono la guardia del comandante nemico che fu sopraffatto da una tempesta di colpi di martelli tuono. Entrambe le gambe si spezzarono sotto i primi colpi, mentre il resto del corpo veniva schiantato con un fragore assordante. Una colonna di energia demoniaca rossa e gialla eruppe dai resti del demone per disperdersi nell'aria.

"Il Kaiser Xerxes è stato abbattuto, inviateci subito il Major Fulke con i rinforzi! Subito!"

Le squadre di marine traditori cominciarono a preoccuparsi per questo inaspettato volgere della situa-

zione.

Appena abbattuto in comandante nemico, il Signore delle Battaglie alzò la testa per rendersi conto dello svolgimento della battaglia. La possente squadra di Ornofl Barbaforcuta aveva appena ridotto in briciole una paio di Rhino carichi di Berzerkers e stava falciando come grano maturo i superstiti che uscivano dai rottami in fiamme. Alla sua destra un Predator con l'inconfondibile emblema a otto punte stava manovrando per vomitare sulla sua unità una massiccia dose di raggi laser.

"Scudi a destra! Fuoco in arrivo!"

All'ordine perentorio del Signore delle Battaglie, le sue guardie del corpo fecero da scudi umani contro la possente ondata di energia che li stava per investire: con enorme sorpresa del cannoniere del carro del caos, nessun nemico era stato abbattuto, neppure sparando con armi che sarebbero riuscite a vaporizzare un bunker.

"All'assalto miei lupi! Morte ai traditori!"

L'urlo d'incitamento di Ingjald Sguardo di Drago moltiplicò gli sforzi del suo seguito che raggiunse il Predator nemico prima che riuscisse a ricaricare i condensatori dei cannoni laser: un'incredibile scarica di martellate sullo scafo frontale del carro, abbattute all'unisono, affossarono la parte anteriore facendo schizzare in verticale il posteriore del pesante corazzato. Prima che ricadesse al suolo, l'esplosione del serbatoio aveva già sventrato quello che rimaneva del Predator del Caos.

"Sia maledetto l'Imperatore! Quando arrivano questi dannati rinforzi? Dove sono i nostri Terminator?"

Le squadre superstiti di Distruttori avevano visto uccidere il proprio comandante, massacrare le truppe

d'assalto dal fuoco nemico, mentre gli Obliteratori erano stati spazzati via con missili anticarro. Adesso la perdita del prezioso Predator aveva incrinato la loro determinazione. Nessun rinforzo stava arrivando dalle retrovie. Era il momento di ritirarsi.

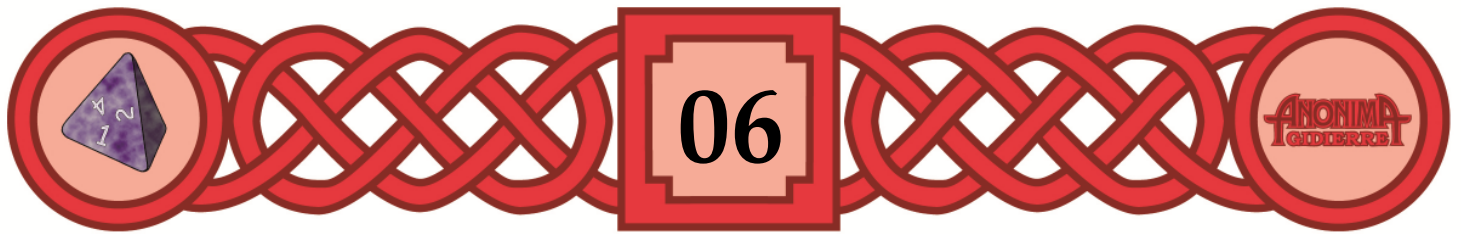
"Signore delle Battaglie sono Skallagrim, dallo spaziorpoto, mi riceve? I trasporti hanno quasi finito l'evacuazione. Siamo pronti a decollare appena rientrerete nel perimetro difensivo. Dalla flotta in orbita ci hanno comunicato una massiccia avanzata nemica verso le nostre postazioni. Consigliano un disimpegno immediato."

"D'accordo cucciolo, facciamo i bagagli e vi raggiungiamo. Abbiamo una bella storia da raccontare stasera davanti al fuoco."

Mentre alcune Guardie del Lupo stavano dispensando la Misericordia dell'Imperatore ai feriti delle truppe d'assalto dei Predoni di Wehrkhorne, l'attenzione del Maestro delle Rune Ornofl Barbaforcuta fu attirata da un tratto di mura alle spalle della postazione che avevano difeso: il cemento era costellato di pezzi di armatura con i simboli del caos e armi parzialmente sporgenti. Prima della battaglia non c'erano. Il vecchio Ornofl scosse la testa in segno di disapprovazione: Russ lo aveva sempre detto, si combatte con i piedi saldi sulla terra, non muovendosi con diavolerie arcaiche come i teletrasporti. Il nemico non aveva ancora imparato la lezione.

L'Avatar del Dio Aglio

Disegno di Max



IL TEMPIO DEI MISTERI

AVVENTURA PER WFRP PER 3/4 PERSONAGGI ALLA LORO 2^a CARRIERA

INTRODUZIONE

Questa avventura principalmente investigativa prende campo intorno ad un tempio di una grande città dell'Impero e può essere utilizzata benissimo come intermezzo durante una impasse cittadina dei personaggi. Fondamentalmente si può ambientare in qualsiasi grande centro urbano dell'Impero, dalla capitale Altdorf a Middenheim, da Marienburg a Nuln, l'importante è che sia di una certa grandezza visto che un piccolo paese o un villaggio di campagna non renderebbero la giusta atmosfera. Per quanto riguarda il tipo di tempio da utilizzare è necessario che si tratti di una divinità che combatte il caos: potrebbero andare bene Morr, Myrmydia, Shallya, Sigmar, Taal e Rhya, Ulric o Verena. Noi utilizzeremo per comodità la città di Altdorf (senz'altro la più popolosa e versatile) e il tempio di Myrmydia, che risulta un po' meno in vista rispetto ai culti maggiori di Sigmar o Ulric e quindi più adattabile alle nostre esigenze narrative. Sentitevi comunque liberi di plasmare il tutto secondo le vostre necessità, inserendo questa avventura a mo' di intermezzo per movimentare un po' le loro giornate cittadine o giocandola come evento indipendente.

UN SEGNO DAL CIELO

L'incipit della storia dovrebbe accadere nel modo più disinvolto possibile, inserendo i personaggi in una situazione totalmente comune per una normale giornata di vita cittadina. Mentre i nostri stanno camminando per le strade di Altdorf (descrivete il viavai cittadino, le persone affaccendate a trasportare merci o animali, gli odori che escono dalle botteghe, gli afiori che provengono dalle fogne o dalle stalle, i commercianti che urlano per pubblicizzare le loro merci, i bambini che giocano nei vicoli...) si accorgono che in una piazzetta leggermente laterale rispetto alla via che percorrono si sta tenendo una sorta di comizio. Una discreta folla di persone e assembrata di fronte ad un predicatore che, da sopra alcuni scalini, sta arringando al popolo le qualità e la superiorità di Myrmydia, la divinità alla quale è dedicato il grande tempio che si trova alle sue spalle.

La folla continua ad accumularsi con curiosità e anche i PG dovrebbero sentirsi attratti o per lo meno incuriositi da questo evento. Il prete di Myrmydia sta parlando con grande fervore e trasporto e gli astanti lo seguono con attenzione ed entusiasmo, annuendo e concordando a

molte delle sue affermazioni. Potete utilizzare questo estratto come esempio recitativo:

Svegliatevi cittadini di Altdorf! Non vi rendete conto di quello che accade sotto i vostri occhi? La corruzione è ovunque! Mentre voi mangiate e bevete nelle vostre case, il Caos si insinua nelle nostre città... striscia nelle fogne e nei sotterranei... e quando aprirete gli occhi sarà ormai troppo tardi!! Dobbiamo affrontare a viso aperto questa minaccia! Dobbiamo snidare questi subdoli esseri che tramano nell'ombra! Dobbiamo stanare queste immonde creature che stanno facendo marcire la nostra società! Dobbiamo combattere con tutti i nostri mezzi ogni sintomo di corruzione e pestilenza... ogni indizio di mutazione... senza nessuna pietà! Con l'aiuto di Myrmydia, dobbiamo sopprimere questa minaccia finché siamo in tempo... o essa sopprimerà noi!!

Cercate di dare enfasi e potenza alle parole del Prete, facendo capire ai PG che le persone pendono dalle sue labbra e che effettivamente egli sta dicendo cose difficilmente non condivisibili da ogni cittadino dell'Impero. Durante tutta la durata della predica i PG dovrebbero trovarsi abbastanza vicini da sentire bene



l'uomo ma leggermente in disparte, su di un lato rispetto alla scalinata del Tempio e piuttosto vicini al muro della facciata dello stesso.

Improvvisamente un corpo si sfracella al suolo a pochissima distanza dal punto in cui si trovano i PG, in uno dei pochi spazi di pavimentazione non occupato da persone. L'uomo si schianta con violenza sul selciato catturando l'attenzione di tutti e il rumore secco di decine e decine di ossa che si frantumano fa gelare il sangue nelle vene a molti dei presenti, personaggi compresi.

La predica del Prete si interrompe immediatamente; tutti gli astanti si girano verso il punto dell'impatto con sguardi prima terrorizzati, poi stupiti ed infine disgustati dalla scena brutale. L'uomo è un giovane sulla venticinquina ed indossa i tipici vestiti di un prete di Myrmidia: una tunica bianca bordata di rosso con cappuccio azzurro. Guarda caso le persone più vicine al povero malcapitato sono i PG, che si trovano in effetti a poche decine di centimetri di distanza, e possono più degli altri rendersi conto della situazione in cui si trova il poveretto e del fatto che, anche se si sta ancora muovendo, nessuno potrebbe sopravvivere ad una caduta del genere.

Se qualcuno di loro guarda verso l'alto, in direzione del probabile punto da cui l'uomo è caduto, non vedrà altro che la svettante facciata del Tempio stagliarsi contro la luce del cielo. Se riuscirà in un tiro di Percepire+10 potrà accorgersi che affacciata alla finestra aperta in alto sulla facciata sembra esserci una figura umanoide che si stava sporgendo, e che si ritira subito all'interno non appena si accorge che qualcuno sta guardando in su nella sua direzione. L'uomo morente sta cercando di dire qualcosa e sta propendendo il braccio destro (probabilmente l'unico che

ancora funziona) proprio in direzione dei PG. Dovrebbe essere nell'intento di qualsiasi persona soccorrere qualcuno che si trova in fin di vita di fronte a lui, tantomeno se il poverino è precipitato da almeno 20 metri sfracellandosi al suolo. Se nessuno dei personaggi avrà il cuore di avvicinarsi al malcapitato per prestargli un minimo di soccorso (o per lo meno per ascoltare quello che debolmente sta cercando di dire), esasperate pure il suo sbracciarsi verso i PG, fategli sgranare gli occhi e contorcere la bocca nell'emissione di suoni strozzati che da dove sono non riescono a sentire.

Quando i personaggi (o almeno uno di loro) si avvicineranno all'uomo morente, questo afferrerà il più vicino con la mano destra per il bavero della giacca o per una spalla, tirandolo verso di sé per far sentire meglio la sua voce flebile, poi sgranerà gli occhi e gli sussurrerà con un rantolo: "Dovete... fermarlo...". Dopo queste sue ultime parole crollerà all'indietro e la vita abbandonerà il suo corpo per sempre. Il personaggio che è stato afferrato dall'uomo, oltre a sentirsi palesemente scosso da questo evento, si accorgerà quasi subito che nel punto in cui è stato toccato il suo vestito è rimasto sporco di una sostanza untuosa e maleodorante con un ciuffetto di peli marroni invischiato in essa.

A questo punto si sentono degli ordini decisi e marziali, la folla si allarga velocemente ed un gruppo di preti di Myrmidia e guardie armate giungono correndo dall'interno del tempio; un prete si accuccia vicino al confratello, lo tasta velocemente sul collo, sul capo e sul petto e poi, scuotendo leggermente la testa, lo solleva aiutato da un compagno e, scortati dalle guardie, lo riporta all'interno del tempio in pochi secondi.

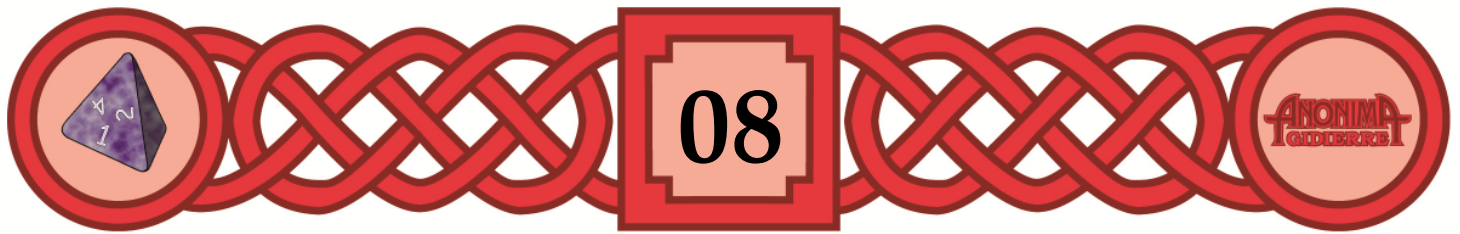
Il Prete che stava facendo la predica

alla folla, con sguardo sbigottito e incredulo, sta mandando via la folla quasi distrattamente, come se stesse realmente pensando ad altro, ma in pochi minuti la piazza di fronte al Tempio torna vuota e desolata.

PROSEGUIRE CON LA STORIA

A questo punto i personaggi si trovano ad un punto di stallo che permette loro di effettuare una scelta. Proseguire per la loro strada come se nulla fosse successo o cercare di capire cosa è accaduto al poveretto e perché sia precipitato dall'alto del Tempio (e la figura che è scappata toglie qualsiasi dubbio di suicidio o scivolamento). Il tutto dipende da vari fattori, primo su tutti se state usando questa avventura come intermezzo cittadino e i PG hanno altre cose da fare o altri interessi da portare avanti. In qualsiasi caso sta a voi master cercare di mettere un po' di curiosità nei personaggi, aggrappandovi anche alle loro professioni, caratteristiche e caratteri. Se nel gruppo ci fosse qualcuno votato alla lotta al Caos, oltre ad essere ben disposto dal precedente discorso del Prete, in questo momento annuserà subito qualcosa di marcio (oltre all'afrore dell'unto rimasto sul vestito) e dovrebbe essere il primo a sentirsi invogliato ad indagare (casomai agevolatelo con qualche tiro di dado), come lo stimolo e la curiosità potrebbero anche partire da un religioso del gruppo di qualsiasi altra divinità. Se volete, provate a stuzzicare la loro curiosità dicendo che la figura che hanno intravisto in alto aveva fattezze umane, ma la silhouette da lontano non ricordava propriamente un uomo.

Potrete in seguito fare muovere i personaggi senza troppi problemi, considerando che il Tempio di



Myrmidia è aperto al culto durante le ore diurne e sempre presidiato da un gran numero di preti di ogni rango e da guardie armate (ovviamente) in un discreto numero. Nessuno però impedirà loro di entrare e gironzolare, per lo meno nelle zone comuni e di culto. Potranno fare domande e parlare con il Prete Consacrato (quello della predica di prima) ma non avranno accesso al primo e al secondo piano del Tempio.

PERCHE' TUTTO CIO'

Per fare chiarezza, soprattutto per i Master, cerchiamo adesso di riassumere gli eventi che hanno portato a questa situazione e di conoscere i personaggi che vi sono coinvolti e le loro motivazioni.

Piotr e Rupert Blaudeck sono due fratelli fortemente devoti al culto di Myrmidia. Piotr, più riflessivo e incline all'aspetto politico, ha intrapreso la carriera ecclesiastica ed è divenuto Prete Consacrato di Myrmidia del Tempio di Altdorf; Rupert, molto più fisico e propenso all'azione, ha preferito la carriera militare abbracciando l'ordine dei Templari del Sole Splendente di Myrmidia. Giunto al momento della sua consacrazione alle armi egli è stato spedito dall'Ordine in un lungo viaggio nelle terre del nord, attraverso il Kislev e verso la Norsca, per mettere la sua lama al servizio di qualsiasi persona minacciata dal Caos. Rupert ha combattuto molte battaglie e ha subito moltissime ferite, ma è sempre uscito vincitore da ogni scontro e ha forgiato il suo carattere e indurito la sua anima sui campi di battaglia. Intanto Piotr rimaneva ad Altdorf ed utilizzava più le sue conoscenze accademiche, studiando sia le strategie degli eserciti che gli intrighi e i sotterfugi che portano alla vittoria. Ma Rupert un giorno incontrò un gruppo di avversari che non riuscì a sopraffare: il

gruppo di uominibestia lo lasciò morente e depredato del suo equipaggiamento e con profonde ferite infette in tutto il corpo. Grazie all'intervento di Myrmidia, o forse grazie all'aiuto di alcuni boscaioli che lo raccolsero e provarono a curarlo, Rupert sopravvisse ma il suo corpo iniziò a sviluppare terribili mutazioni. Appena se ne accorse il Templare scappò dai suoi guaritori e, in preda alla paura e alla confusione, vagò nelle terre desolate cercando di ritornare dall'unico punto certo della sua vita: suo fratello Piotr. Dopo un lungo viaggio tra stenti e privazioni, accodandosi a carovane di mercanti, nascondendosi nei sobborghi delle città e strisciando tra paludi e foreste, finalmente Rupert giunse ad Altdorf e riuscì a incontrare Piotr, adesso divenuto il Prete Consacrato di Myrmidia della città.

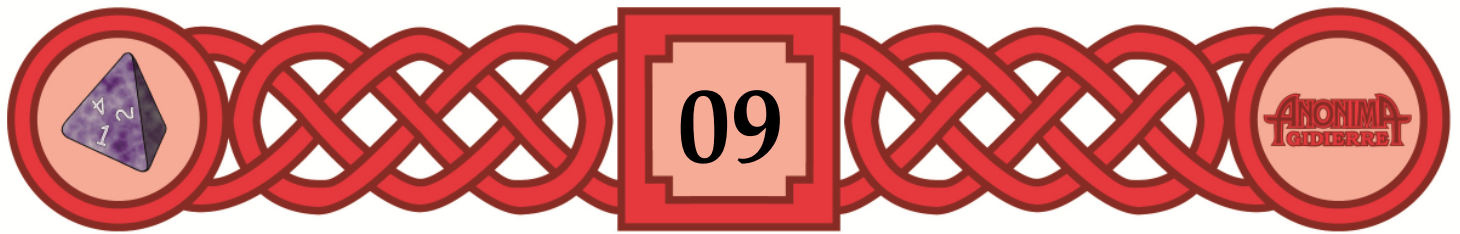
Rupert era un mutante, una creatura immonda e deforme, che portava su di sé la corruzione del Caos e niente aveva più del suo aspetto e del suo spirito umano. Ma era sempre Rupert. Piotr non riuscì a rinnegarlo né a fare quello che il suo ordine avrebbe voluto: giustiziarlo. Il fratello mutante venne così rinchiuso in una zona del piano più alto del Tempio, non prigioniero ma protetto dal mondo e da quello che avrebbero potuto fargli. Se si fosse avventurato per le strade della città sarebbe stato arrestato e bruciato entro poche ore, e visto che Myrmidia aveva voluto che sopravvivesse alla Desolazione del Caos e giungesse fino al suo Tempio, Piotr pensò che custodirlo lì sarebbe stata la soluzione migliore. Almeno fino a quando non avesse trovato una soluzione accettabile alla questione.

Ma Rupert non era più lo stesso, né fuori né dentro. Il dolore e il terrore lo avevano reso come un animale in trappola, rinchiuso in un corpo de-

forme che odiava ma che era il suo unico appiglio alla vita. Aveva spesso dei forti attacchi d'ira e confusione e vedeva nelle persone, escluso il fratello, dei nemici che volevano solo stanarlo e ucciderlo. Le sue condizioni lo rendevano quindi potenzialmente molto pericoloso, ma Piotr non aveva voluto incatenarlo finora, era pur sempre suo fratello. Rupert aveva alcune stanze a sua disposizione ma non doveva farsi vedere da alcuno, nessuno sapeva di lui. Il segreto è stato mantenuto per alcune settimane ma un giorno, mentre Piotr stava facendo una predica sulla scalinata del Tempio, Rupert è uscito dalla sua stanza per cercare di vedere il fratello che parlava in pubblico. Un iniziato che passava dal corridoio si è accorto di questa figura deforme e, impaurito, ha cercato prima di dare inutilmente l'allarme e poi di difendersi da quella creatura che si era sentita attaccata. Ovviamente non aveva alcuna possibilità contro Rupert che, durante una violenta colluttazione e in preda all'ira, ha scaraventato l'iniziato di sotto dalla finestra del secondo piano, mandandolo a sfraccellarsi proprio in mezzo alla folla alla quale suo fratello stava parlando.

IL TEMPIO DI MYRMIDIA

Per descrivere ai giocatori l'esterno del Tempio di Myrmidia provate a ricordare loro le strutture delle cattedrali medievali gotiche francesi, specificando però che questo è molto meno spigoloso e carico di elementi decorativi, quasi un mix tra gotico e romanico con la giusta quantità di archi rampanti, guglie, torri e cornicioni (elementi che saranno molto utili più avanti nella storia). Anche l'interno può essere una via di mezzo tra l'austerità romanica e il



decoro imponente del gotico; nelle aree comuni (vedi descrizioni di seguito) si possono trovare tranquillamente panche e inginocchiatoi, candelabri con scorte di candele da accendere, piccoli altari votivi dedicati a particolari battaglie vittoriose del passato, arazzi che riportano scene di gloriosi scontri con Myrmidia protagonista, quadri rappresentanti antichi preti o eroi che hanno combattuto nel nome della Dea. L'atmosfera è ovunque abbastanza scura e cupa, ci sono poche finestre e posizionate piuttosto in alto, con vetrate decorate con motivi di guerra (rappresentanti Myrmidia) dai toni scuri e apocalittici. Ci sono preti e iniziati che svolgono varie funzioni un po' ovunque e che possono essere interpellati senza problemi: saranno lieti di rispondere a qualsiasi domanda (soprattutto sulla fede) venga loro posta, sempre che non sia invadente o inopportuna. Ci sono anche molte guardie armate che presidiano le parti del Tempio dove l'accesso è proibito agli estranei (vedi più avanti) e non faranno ovviamente passare i PG a meno che non abbiano l'autorizzazione del Prete Consacrato.

A – Scala che sale

B – Scala che scende

- Piano terra -

1 – Scalinata di accesso al Tempio

E' composta da tre grandi scalini di pietra che salgono verso il portone principale del Tempio. Sul più alto di essi Piotr ha tenuto il suo discorso alla folla durante il quale il giovane iniziato è stato gettato di sotto da Rupert.

2 – Salone di ingresso

E' l'enorme spazio che accoglie i fedeli appena entrano nel Tempio. Lungo le file delle colonne si trovano diversi porta-candele pieni di lumi accesi; nelle sei nic-

chie lungo le pareti si trovano altrettanti arazzi che illustrano sei battaglie grandiose e cruente al centro delle quali si trova una Myrmidia vittoriosa contro ogni nemico. Tutto il piano terra del tempio è molto alto e le sale, prima di giungere al soffitto, si elevano di una decina di metri.

3 – Area di preghiera

Questa zona rialzata e accessibile da alcune scalinate è piena di panche di legno che servono per accogliere i fedeli durante le funzioni e in qualsiasi momento vogliono pregare la Dea.

4 – Prima cappella sepolcrale

In questa cappella laterale si trovano molte lapidi tombali che coprono gran parte del pavimento, lasciando a malapena lo spazio per attraversare la stanza. Si può notare che si tratta di tombe di Templari del Sole Splendente, molto probabilmente i più valorosi combattenti che hanno trovato nella casa di Myrmidia l'abbraccio del riposo eterno. Ogni lapide è finemente scolpita con un bassorilievo raffigurante il guerriero ivi sepolto in armatura e armamento completo e dipinta con suoi colori araldici e con quelli della Dea. Alcuni grossi candelabri illuminano fiocamente la stanza.

5 – Seconda cappella sepolcrale

In quest'altra cappella laterale, similmente alla stanza 4, si trovano le lapidi tombali di molti Preti Consacrati di Myrmidia. Anche qui le lapidi sono ornate da bassorilievi dipinti raffiguranti i preti in abito da gran cerimonia. Alcuni grossi candelabri illuminano fiocamente la stanza.

6 – Altare maggiore

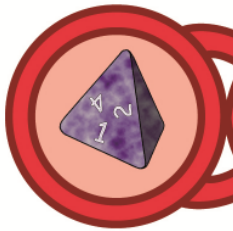
In quest'area ancora più rialzata e accessibile solo da una scalinata incassata nel muro si trova l'alta-

re maggiore del Tempio. L'altare di marmo massiccio si trova in mezzo alla sala; dietro di esso, addossata alla parete di fondo del Tempio e visibile fin dall'ingresso, si erge una imponente statua di Myrmidia alta quanto il soffitto (qui circa 7 metri); tutto intorno, inframmezzate dalle colonne lungo il muro, ci sono le panche in legno usate dai preti durante le funzioni e le cerimonie ufficiali.

- Primo piano -

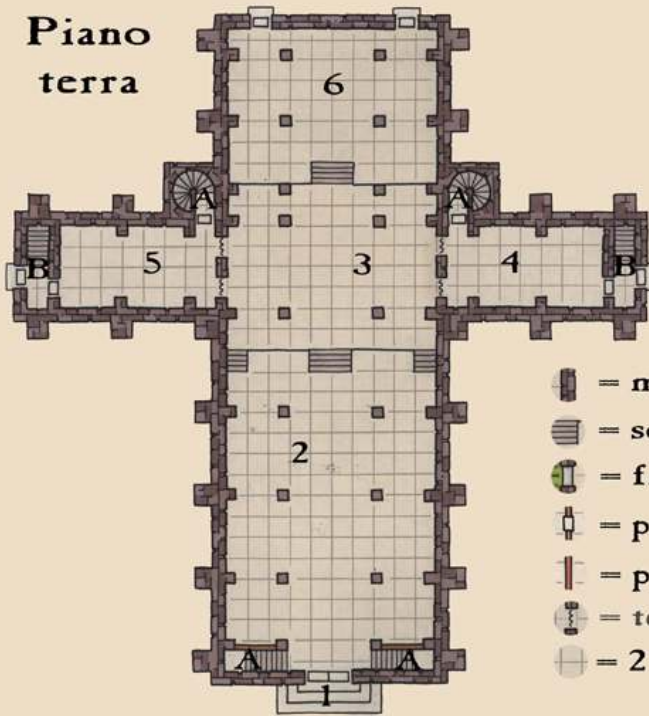
7 – Sala della guerra

Questa enorme sala, adorna sia di opere raffiguranti Myrmidia che di librerie e carte geografiche, sembra decisamente fuori luogo per un edificio religioso. In effetti parrebbe un incrocio fra una fornita biblioteca ed una sala da consiglio di guerra. Alle pareti si trovano scaffalature con centinaia e centinaia di libri, la maggior parte dei quali di argomento militare, bellico, strategico e guerresco. Molti altri parlano della storia del Vecchio Mondo, di politica e di geografia, mentre una specifica sezione è dedicata all'ingegneria militare, alle macchine da guerra e da assedio, alle fortificazioni e ai metodi difensivi. Nella parte centrale, su alcuni grandi tavoli si trovano alcune mappe spiegate mentre molte altre stanno arrotolate in una rastrelliera lì vicino. Da un'analisi dei contenuti di questa stanza si capisce senza troppi problemi che si tratta di una sala da consiglio di guerra degna del miglior generale del miglior esercito che sia mai sceso in campo sotto le insegne dell'Imperatore. Ci sono tutti i mezzi per acculturarsi e apprendere la storia delle battaglie, la loro meccanica, la politica che le muove, le migliori tattiche vincenti, e so-

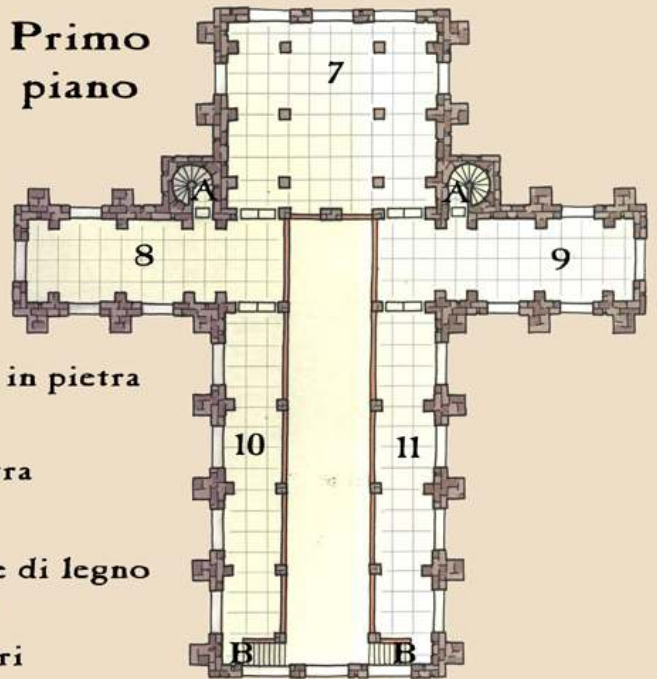


Tempio di Myrmydia

Piano terra

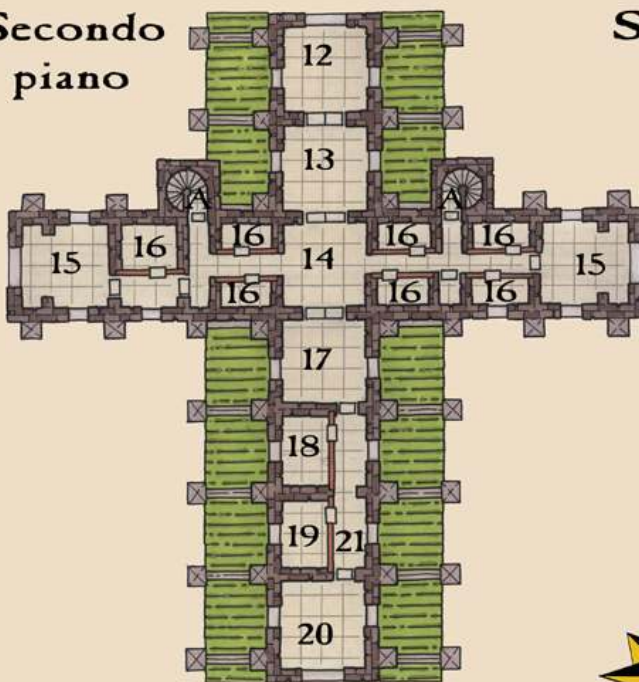


Primo piano

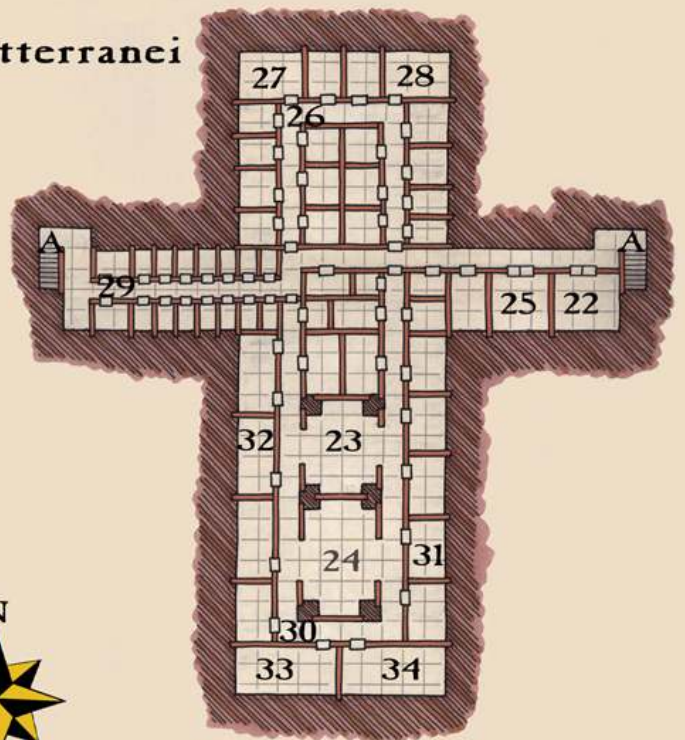


- = muro in pietra
- = scale
- = finestra
- = porta
- = parete di legno
- = tenda
- = 2 metri

Secondo piano



Sotterranei





prattutto ogni segreto e astuzia per mettere in pratica la migliore strategia che porti alla vittoria.

8 – Vestibolo

Questa stanza è utilizzata dai preti e dai funzionari del Tempio per cambiarsi prima delle funzioni. Lungo le pareti si trovano alcuni armadi contenenti vestiti da cerimonia, paramenti sacri, ornamenti da parata, armi cerimoniali, ceri e candele, aspersioni, e molti altri ammennicoli.

9 – Magazzino

Questa ala del Tempio viene utilizzata come magazzino per le attrezzature di utilizzo quotidiano: addossate alle pareti ci sono parecchie casse piene di ceri e candele; in un angolo si trova una catasta di sgabelli e panche di legno; ci sono anche parecchi candelabri in disuso accatastati da una parte; da un lato si trovano alcune capre in legno vicino alle relative tavole da utilizzare per montare dei banchi.

10 – Ballatoio di sinistra

Questo corridoio è la parte soprastante la navata di sinistra del piano terra del tempio. Lungo di esso si trovano testimonianze dei fedeli nei confronti di Myrmidia: ex-voto di guerrieri che hanno vinto battaglie grazie a lei, statue raffiguranti la dea, lettere di richiesta di intercessione, ringraziamenti per successi in combattimenti ecc... Il corridoio viene anche usato per contenere i fedeli durante le funzioni o le cerimonie più importanti, quando lo spazio sottostante non è sufficiente. La porta in fondo al corridoio è solitamente chiusa.

11 – Ballatoio di destra

Questo corridoio è la parte soprastante la navata di destra del piano terra del tempio. Lungo di esso si trovano testimonianze dei

fedeli nei confronti di Myrmidia: ex-voto di guerrieri che hanno vinto battaglie grazie a lei, statue raffiguranti la dea, lettere di richiesta di intercessione, ringraziamenti per successi in combattimenti ecc... Il corridoio viene anche usato per contenere i fedeli durante le funzioni o le cerimonie più importanti, quando lo spazio sottostante non è sufficiente. La porta in fondo al corridoio è solitamente chiusa.

- Secondo piano -

12 – Cucina

Questa stanza è il locale cucine del Tempio, gestito da un prete cuoco e da un iniziato suo aiutante. Qui si trova tutto il necessario per cucinare per tutta la comunità del Tempio: in un angolo c'è un grosso camino con ganci per appendervi i calderoni; sul lato opposto una grande vasca in marmo usata per lavare tegami e stoviglie, con uno scarico che da sul tetto retrostante e poi al suolo; alle pareti ci sono diversi mobili-armadio, utilizzati sia come deposito per le stoviglie e le posate, sia come dispensa per i cibi conservabili. Infatti adiacente al camino si trova un piccolo forno usato per panificare e in una madia è conservata la farina; è possibile trovare poi delle scorte di carne essiccata e sotto sale, gallette, formaggi stagionati e legumi secchi. Ogni due o tre giorni la dispensa viene approvvigionata di cibo fresco: frutta, verdura, uova, pesce, eventualmente cacciagione, latte e altri possibili prodotti alimentari.

13 – Sala da pranzo

In questa sala gli abitanti del Tempio si ritrovano per prendere i due principali pasti della giornata, sebbene decisamente pochi

e veloci. Nella sala ci sono tavole montate su capre e panche per poter far sedere tutti i religiosi e i militari della struttura e anche qualche persona in più. La sala per il resto è spoglia e priva di altri elementi o arredi.

14 – Ingresso

Da questa stanza si dipartono i corridoi che conducono alle camere dei preti e degli iniziati. Non vi si trova nient'altro di rilevante.

15 – Camerate degli iniziati

Gli iniziati, a differenza dei preti, dormono in due camerate poste ai lati estremi della sezione trasversale dell'edificio. Nelle stanze si trovano 8 letti ciascuna, ma non tutti sono occupati. Anche agli iniziati è consentito possedere pochi oggetti personali, che ognuno di loro conserva in un sacco di tela ad un lato del letto, vicino allo sgabello unico altro arredo della camerata.

16 – Celle dei preti

I preti di Myrmidia dormono in celle decisamente spartane, in ognuna delle quali si trovano 1 o 2 posti letto a seconda delle dimensioni della stanza. Nelle celle l'unico arredo (a parte il letto con un saccoletto riempito di paglia e una coperta di lana) è costituito da un baule contenente tutte le proprietà terrene del prete, da un piccolo tavolo e uno sgabello. Di conseguenza nei bauli non ci sarà granché, tantomeno oggetti di valore: qualche ricordo personale, qualche vestito o scarpe un po' migliori, qualche pugnale o piccola arma, libri di vario tipo ma prevalentemente sulla guerra, alcuni ritratti di parenti o persone care, simboli sacri di Myrmidia o altri oggetti dalle presunte proprietà benefiche.



17 – Anticamera

Questa stanza è soltanto l'anticamera alle stanze del Prete Consacrato e non c'è niente di rilevante.

18 – Camera del Prete Consacrato

La camera del Prete Consacrato Piotr Blaudeck è strutturata come quella dei normali preti, ma è molto più grande e arredata, seppur in maniera assai spartana ed essenziale. Oltre al solito letto e grosso baule qui si trovano anche un tavolo con una sedia, un armadio contenente vari cambi di abito sia religiosi che civili, una libreria con una discreta collezione di testi classici sia di letteratura che di saggistica su guerra e strategia, una piccola rastrelliera con una corazza a scaglie, un elmo, una spada ed uno scudo con il simbolo di Myrmidia.

19 – Studio del Prete Consacrato

Lo studio del Prete Consacrato sarebbe la sua "stanza della guerra" personale, ed egli non gradisce che vi entrino altre persone. Di solito è qui che si trova il massiccio tavolo di legno con 4 sedie e la libreria con la collezione di tomi del Prete Consacrato. In questo momento però questi arredi sono stati spostati nella sua camera (ma solo egli lo sa) perché qui viene fatto alloggiare il fratello deforme Rupert. È stato allestito un letto di fortuna in un angolo, riempito con paglia e con alcune coperte di lana; su un piccolo tavolo si trovano dei piatti sporchi, un bicchiere ed una caraffa vuota. La finestra è stata inchiodata con robuste assi di legno dall'interno. Anche in questa stanza, se si ha successo su Cercare+10, verranno riscontrate diverse tracce della sostanza grasso-untuosa che il prete precipitato

ha lasciato su uno dei PG. Se cercato nei pressi del giaciglio non occorreranno tiri in quanto dal forte odore simile al putrido ci si accorgerà subito che qualcosa di anomalo è presente in quantità. Con un ulteriore successo su Cercare+10 si troverà un'altra cosa assai interessante: sotto al letto c'è un fagotto di stoffa grezza che, se aperto, rivelerà una splendente tunica da cavaliere perfettamente ripiegata. La veste ha il simbolo dei Templari del Sole Splendente (nera bordata d'oro, con un sole dorato al cui interno è iscritto un teschio dorato), ma per saperlo è necessario un successo contro Conoscenze accademiche/araldica.

20 – Cappella del Prete Consacrato

Questa stanza viene usata dal Prete Consacrato per le sue preghiere personali e per i suoi momenti di ritiro in devozione a Myrmidia. Addossato alla parete ovest, vicino alla finestra, si trova un piccolo altare di marmo; di fronte ad esso, a ridosso della parete est, c'è una statua di Myrmidia scolpita nel legno e dipinta alta circa due metri; lungo la parete nord si trovano due file di panche di legno; ai lati della finestra a sud illuminano la stanza due portacandele con circa 20 piccoli ceri ciascuno, mentre proprio di fronte alla finestra (un bellissimo mosaico in vetro colorato raffigurante Myrmidia in battaglia) si trova un inginocchiatoio di legno.

21 – Corridoio del Prete Consacrato

Questo corridoio collega le tre stanze che fanno parte dell'appartamento del Prete Consacrato. Non avrebbe particolare rilevanza se non per il fatto che, se i PG si mettono a cercare con attenzio-

ne (prova di Cercare+10) si accorgeranno di alcuni punti di pietra della colonna centrale che sono sporchi della stessa sostanza grasso-oleosa con peli di cui è rimasta intrisa la giacca del personaggio afferrato dal prete precipitato.

- Sotterranei -

22 – Corpo di guardia

In questa stanza di solito stazionano le due guardie di turno che vigilano sull'accesso ai sotterranei. Infatti di norma l'unica scala dalla quale è possibile accedere al sottosuolo è quella a est, che si trova qui accanto. La scala ad ovest è stata chiusa con due porte (non segnate sulla mappa ma presenti sia a livello dei sotterranei che del piano terra) che vengono sempre tenute sprangate e le cui chiavi sono in duplice copia in possesso del comandante della guarnigione e del Prete Consacrato del Tempio.

23 – Stanza delle guardie

Al centro della sala c'è un grande braciere per scaldarsi, mentre alle pareti nord e sud si trovano due lunghe e massicce panche in legno. Qui si possono trovare di solito due o più guardie che fanno il loro turno per i reclusi del blocco sud, ma tutto dipende dalla presenza e dall'importanza dei prigionieri in questa zona.

24 – Stanza degli interrogatori

Questo atrio è attrezzato come una vera e propria stanza delle torture. Al centro si trova un tavolaccio di legno abbastanza grande e robusto da poter sostenere una persona, con delle catene fissate alle relative zampe da grossi chiodi e la cui superficie mostra evidenti segni di violenza (segni di lama, scheggiature, macchie di sangue, ecc...). Da



una parte c'è un braciere spento e un baule contenente una discreta gamma di ferri e pinze. In un angolo si trova anche una sedia tipo scranno di legno massiccio, con la seduta ricoperta di punte aguzze e quattro bracciali di ferro chiudibili all'altezza dei polsi e delle caviglie. In un angolo, silenziosa e imponente su tutto, si erge una statua di pietra raffigurante Myrmidia in armamento completo.

25 – Ufficio del comandante

Il comandante della guarnigione solitamente risiede in questa stanza, ed è qui che svolge la parte burocratica del suo lavoro. L'arredo è composto da un tavolo con quattro sedie, un grosso baule rinforzato ed una libreria contenente alcuni volumi e parecchie pergamene. Questi archivi contengono tutti i registri dei movimenti delle prigioni e della guarnigione, in modo accurato e dettagliato, dalla costruzione del Tempio fino ad oggi.

26 – Dormitori della guarnigione

In quanto divinità della guerra e delle battaglie, Myrmidia ospita nel suo tempio anche una piccola ma fornita guarnigione di soldati comandati da un Templare della Giusta Lancia. Nell'ala nord dei sotterranei, lungo il corridoio che si estende a forma di U, si trovano le 16 celle in cui risiedono le guardie armate del Tempio. Anche per loro vale quanto detto per i preti e gli iniziati: un semplice letto con sacco pieno di paglia, una coperta e un baule con i pochi effetti personali.

27 – Camera del comandante

Il Templare della Giusta Lancia che comanda questa guarnigione di soldati alloggia in questa stanza. Il rigore dell'ordine fa sì che anch'egli viva più o meno nelle

condizioni dei suoi soldati: solito letto e baule con in più un tavolo ed una sedia, una piccola credenza con alcuni libri, l'occorrente per scrivere e poco altro.

28 – Deposito e armeria

In questa stanza la guarnigione del Tempio tiene ben chiuse tutte le armi, le armature e l'attrezzatura necessaria alla loro attività militare. La chiave di questa stanza esiste in due sole copie: una al comandante della guarnigione e l'altra al Prete Consacrato del Tempio.

29 – Blocco di celle ovest

Tutte le piccole celle che si trovano lungo questo corridoio che serpeggia sul lato ovest dei sotterranei vengono utilizzate dalla milizia in caso di reclusione di furfanti cittadini, ladri, criminali e qualsiasi "piccolo" malavitoso che venga arrestato per qualsiasi motivo di ordine pubblico. Questo servizio viene svolto dalla milizia di Myrmidia in collaborazione con la regolare milizia cittadina, nel caso quest'ultima abbia bisogno di supporto armato e di spazi per stanziare temporaneamente persone scomode o in sovrannumero. Le celle sono piccole, umide e sguarnite ma le pareti, anche se di legno, sono ben rinforzate e impossibili da rompere in qualsiasi modo "umano".

30 – Blocco di celle sud

Tutte le celle che corrono lungo le mura dell'ala sud dei sotterranei hanno pareti in legno altrettanto massicce di quelle ad ovest, con pagliericci e catene robuste fissate al muro di pietra.

31 – In questa cella si trova incatenato da due robusti cippi un uomo bestia morto da diverso tempo. Sul suo corpo sono ben visibili numerosi segni di torture e vio-

lenze. Il cadavere sembra stia già iniziando a decomporsi, almeno a giudicare dall'odore.

32 – Assicurato alle catene di questa cella si trova uno scheletro di un essere umano. Molto probabilmente un tempo si trovava nelle condizioni dell'ospite della 31, ma oramai di lui rimangono solo un mucchio di ossa bianche, e certo non può essere di alcun aiuto ai PG.

33 – Questa è la cella che verrà utilizzata per imprigionare Rupert quando Piotr non riuscirà più a controllarlo e temerà per la sua incolumità e quella del Tempio.

34 – Questa cella ospita un umano, incatenato braccia e gambe alla parete, anch'esso in pessime condizioni fisiche e con vistosi segni di violenza sul corpo. Nella cella c'è il solito fetore di escrementi e urine e l'uomo, anche se lucido e presente, non avrà in minima considerazione i personaggi o chiunque provi a parlargli o comunicare con lui.

INIZIARE LE INDAGINI

A questo punto che il terreno di gioco è stato preparato ai PG non rimane che iniziare a muoversi per cercare di capire qualcosa di più su quello che sta accadendo nel Tempio e sul perché precipitino iniziati dall'ultimo piano schiantandosi sulla piazza antistante.

Nelle ore diurne (più o meno fino alle 19:00 di sera) il Tempio è normalmente aperto a tutti i cittadini e ai fedeli per il normale culto di Myrmidia. La zona adibita alla preghiera è il piano terra, e quindi è l'unica area dove i PG possono entrare senza che nessuno dica loro niente e muoversi in tranquillità.

Dopo ciò che è accaduto fuori dal tempio sarà comunque sempre consentito l'accesso al piano terra, ma ci



saranno quattro guardie della guarnigione (due per scala) a controllare gli accessi alle scale a chiocciola che portano al primo piano dalle stanze 4 e 5. Le scale vicino al portone d'ingresso che portano ai ballatoi del primo piano saranno libere ma, una volta raggiunto il piano di sopra, si potrà accedere solo al terrazzo perché le porte in fondo saranno sprangate dall'interno come al solito.

Nelle aree di preghiera del piano terra si troveranno molti preti e iniziati che, come di consueto, svolgono le varie funzioni di manutenzione dei saloni e di assistenza ai fedeli. Ovviamente ognuno di loro non saprà dire niente di niente ai PG riguardo l'incidente successo; quello che si sentiranno dire un po' da tutti saranno discorsi con aria addolorata sulla fatalità della vita, sulla precarietà dell'esistenza terrena, sulle sventure che sono sempre dietro l'angolo e sul fatto che non si sa né si potrà mai sapere nient'altro su questa vicenda.

Se i PG chiederanno di parlare con il Prete Consacrato (forse avranno capito che si tratta di quello che faceva la predica fuori dal Tempio) sarà loro negata ogni udienza, almeno per la giornata in corso.

Se i PG proveranno a salire al primo piano (escluso i ballatoi) le guardie nelle stanze 4 e 5 li fermeranno con decisione (ma non con arroganza) dicendo che l'accesso al piano superiore è consentito solo ai funzionari del Tempio. Come detto la porta che dà accesso alla scala in fondo alla stanza 5 è chiusa a chiave (in possesso del Prete Consacrato e del comandante), mentre quella speculare in fondo alla stanza 4 è aperta per permettere l'accesso ai sotterranei, ma utilizzabile solo dalle guardie della guarnigione e dal Prete Consacrato.

Tirando le somme, nelle ore successive all'incidente il grado di allerta e

di sorveglianza sarà talmente aumentato che per i PG sarà praticamente impossibile fare altro se non una visita perlustrativa al piano terra che potrebbe rivelare loro la planimetria del Tempio, quanti preti ci sono in giro, come sono armate le guardie, quali porte sono aperte e quali no e dove sono gli accessi per gli altri piani. Di più sarà francamente impossibile ottenere per ora, ma tornando con calma e con uno stralcio di piano d'azione il giorno seguente (ma intanto anche il Prete Consacrato farà qualche mossa) i personaggi potranno cercare di progredire nella loro indagine.

IL SECONDO GIORNO

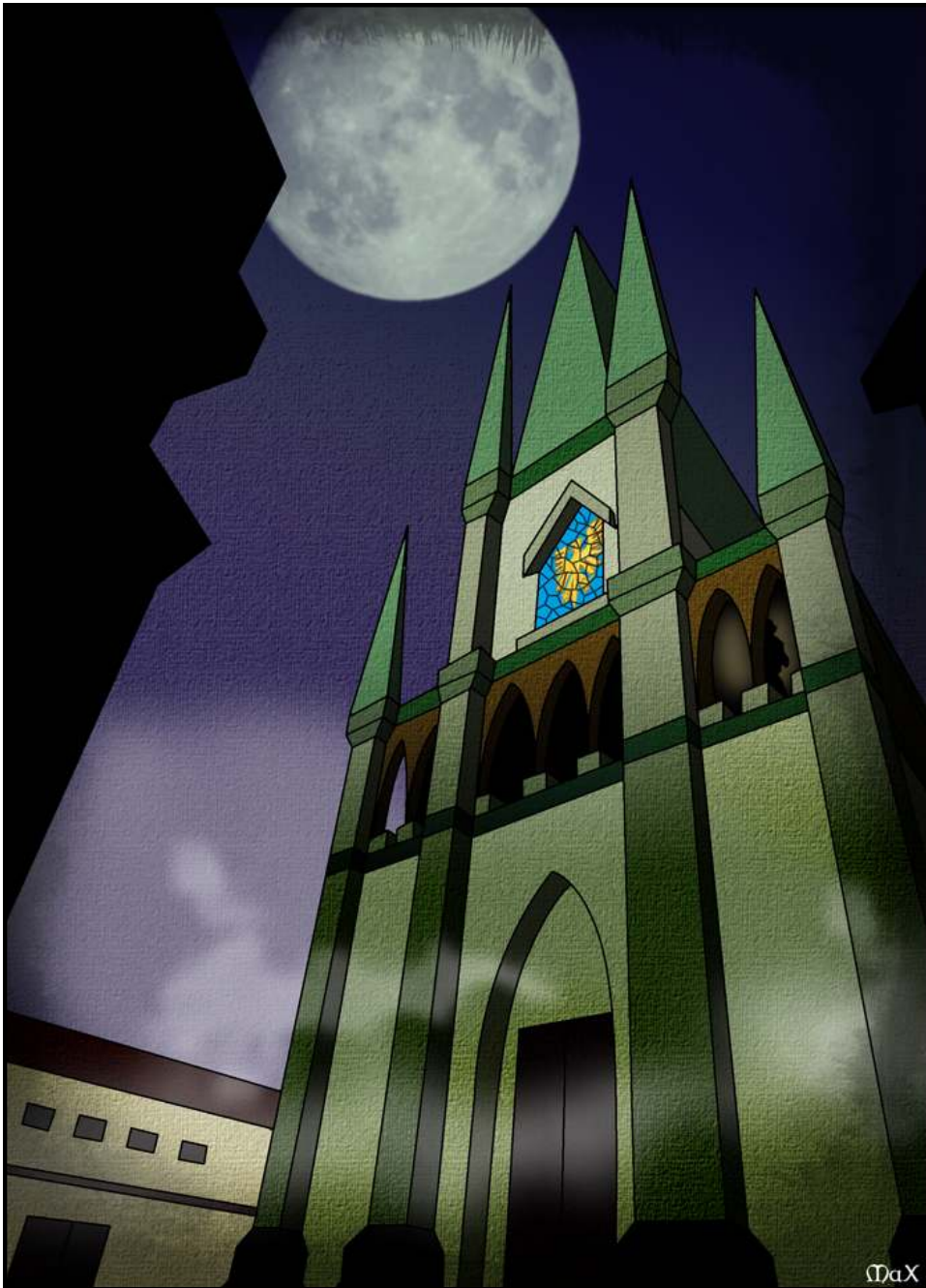
Il primo provvedimento preso da Piotr nei confronti del fratello sarà quello, subito dopo l'incidente, di bloccare Rupert e di confinarlo in una cella dei sotterranei (stanza 33) fino a data da destinarsi. La decisione sarà ovviamente dolorosa e molto sofferta per Piotr, ma dopo un omicidio come quello accaduto (anche se "mascherabile") non può certo permettere che in un Tempio come quello possano accadere altri "problemi" simili o perfino peggiori, né tantomeno che si venga a sapere che un mutante viene ospitato con tutti i riguardi e gira libero per le stanze dell'edificio come fosse a casa sua. Purtroppo questa mossa, attuata da Piotr con un sotterfugio per farsi seguire dal fratello fin nella cella senza l'ausilio di nessun militare, porterà ad un aumento esponenziale della rabbia e della frustrazione di Rupert, mutandola anche in odio verso il fratello. Questi infatti, per proteggere il Tempio e – in qualche modo – il fratello, ha di fatto tradito la fiducia di Rupert e l'ha imprigionato come una bestia feroce, relegandolo in una cella sudicia e fredda. Quindi da adesso l'ira del mutante è

condita da una sapida dose di vendetta da sfogarsi sull'unica persona di cui si fidava e che ha fatto crollare quel poco di buono del mondo che ancora gli rimaneva.

A questo punto il giorno successivo all'incidente, con Rupert imprigionato nei sotterranei, Piotr allenta l'allerta generale per i soldati e i preti, insieme a molta tensione del momento. Le guardie tornano alle loro faccende e le scale a chiocciola delle stanze 4 e 5 tornano protette solo da due porte non chiuse a chiave.

Ovviamente, anche se sarà più facile per i PG muoversi nelle stanze del Tempio, se qualcuno vedrà un gruppo di gente vestita da avventurieri o da gente comune (e quindi né da preti/iniziati né da guardie del Tempio) si insospettirà di parecchio e li bloccherà chiedendo dove vanno e se hanno bisogno di qualcosa (dapprima i modi saranno garbati e cortesi). Quindi una buona idea potrebbe essere quella di camuffarsi da preti/iniziati o da guardie, tenendo conto che il vestibolo si trova nella stanza 8 e che i religiosi e i militari si conoscono praticamente tutti l'un l'altro.

Una alternativa potrebbe essere quella di cercare di parlare ufficialmente con il Prete Consacrato, ed egli il giorno successivo (con la mente più tranquilla) sarà disposto ad incontrare normalmente persone o fedeli che vogliono conferire con lui. L'incontro avverrà nella zona di preghiera, su alcune panche dell'area 4, 5 o 2 a vostra discrezione. Se interrogato su quanto accaduto il giorno precedente, Piotr risponderà praticamente come gli altri preti, ma utilizzando toni molto più confortanti e assai sicuro di sé. Dirà anche (inventandoselo) che l'iniziato stava facendo le pulizie di corveé quando, per scacciare un piccione che stava sporcando il bordo della finestra, si è



sporto troppo all'esterno perdendo l'equilibrio e precipitando sulla piazza. Che i PG ci credano o no, questa è la versione ufficiale data dal Prete Consacrato, frutto – dice lui – di una indagine compiuta il giorno precedente da lui stesso e dal capitano delle guardie e triste verità da accettare.

Piotr sarà quindi calmo, rassicurante e rassegnato, ma avendo successo su un tiro di INT+20 si intuisce che ha qualcosa da nascondere e che in que-

sto momento sta recitando una parte. Comunque non sarà possibile avere altre informazioni da lui per adesso, quindi una alternativa papabile potrebbe essere quella di cercare di investigare per proprio conto direttamente nelle alte stanze dove è accaduta la disgrazia (alla fantasia dei PG e alla magnanimità del master il sotterfugio per riuscire a muoversi nel primo e secondo piano del Tempio).

INDIZI IMPORTANTI

Oltre a quanto già detto nelle descrizioni delle varie stanze più sopra, in questo momento diventa di grande importanza esaminare la stanza 19, ovvero lo studio del Prete Consacrato trasformato fino al giorno prima in alloggio per Rupert. Se riusciranno a trovarli, i PG avranno due indizi su cui riflettere: la sostanza fetida e untuosa (riconducibile a qualche mutazione del Chaos, per chi ci arriva) e una tunica di un Templare di Myrmida (per chi riesce a riconoscere l'ordine cavalleresco). Fare 2+2 non dovrebbe essere troppo difficile per nessuno, ma le possibilità di indagine si possono ulteriormente ampliare. Se troveranno la sostanza anche nel corridoio 21 potrebbe venire loro in mente di una possibile colluttazione, ipotesi favorita anche dal fatto che il povero iniziato precipitato ha lasciato la stessa sostanza sul bavero di uno dei personaggi.

L'intuizione maggiore i PG potranno averla esaminando la stanza 20. Quello che vedranno ad un primo controllo è quanto detto nella relativa descrizione sopra, ma se qualcuno riuscirà in un tiro di Cercare+20 noterà un particolare interessante: la meravigliosa vetrata della finestra sul muro sud è intatta, ma la sua chiusura pare sia rotta ed è fermata con un pezzo di filo di ferro per tenerla chiusa. Un tiro di Int+10 farà capire che il gancio che la chiudeva è stato spezzato con un colpo secco, che peraltro è accaduto di recente visto che lì vicino ci sono ancora alcune briciole di malta smossa dall'urto. Non sarà necessario dire altro per dare conferma ai personaggi che il Prete Consacrato stava mentendo e che l'iniziato non è caduto sporgendosi dalla finestra ma vi è stato gettato con forza da qualcuno, che probabilmente aveva addosso la sostanza olezzante.



E' comunque bene specificare che aggirarsi per le stanze del Tempio non sarà comunque facile per i PG, anche se avranno adottato un qualche travestimento. Fateli sempre stare con il fiato sospeso, fateli sempre sentire ad un passo dall'essere scoperti (ma lasciate comunque loro la possibilità di scoprire gli indizi, potrebbero metterci poco a rinunciare al tutto...) ma poi lasciate correre il tutto, per esempio facendoli chiamare da dei "confratelli" (nel caso si siano mascherati da preti) per il vitto o qualcosa di simile all'uopo.

Per la questione sotterranei la cosa si fa assai più complicata. Soprattutto perché l'unico accesso è dato dalla scala ad est, dove si trova il posto di guardia con due soldati praticamente ad ogni momento. Ovviamente se, per qualsiasi motivo, dovessero riuscire ad accedere alle prigioni potranno vedere tutto quello che si trova nelle descrizioni delle stanze date sopra, soprattutto per quanto riguarda il blocco sud e le celle 31, 32, 33 e 34. Ma per l'evolversi degli eventi sarebbe meglio bloccare per ora l'accesso ai sotterranei (non dovrebbe essere un problema) e fare in modo che Rupert possa dare il via alle sue azioni di vendetta verso il fratello e tutti gli occupanti del Tempio.

VENDETTA CHIAMA VENDETTA

Il caso (o il Caos, chissà...) ha voluto che il personaggio prigioniero della cella 34, il vicino di Rupert, altri non sia che un Necromante che i soldati di Myrmidia avevano catturato qualche giorno addietro su soffiata di un artigiano che aveva visto strani movimenti in una casa vicina. I preti di Myrmidia hanno intenzione di tenere il Necromante prigioniero nei sotterranei fino all'arrivo della delegazione Estaliana perché venga preso

in consegna, ma egli cercherà in ogni modo di scappare prima. Lo stregone, sottoposto ovviamente ad una ricca dose di torture e interrogatori, non ha confessato una parola, accrescendo però dentro di sé l'odio per quell'ordine di altezzosi e arroganti preti che meritavano senz'altro una punizione dal suo grande potere. Il momento giusto per dare il via a tutto quanto è stato proprio l'arrivo di Rupert nella cella vicina, un mezzo semplice e facilmente manovrabile per fare uscire il Necromante dalla gabbia e dargli la possibilità di effettuare i suoi incantesimi.

In effetti la condizione di Rupert, pieno di frustrazione e rabbia, viene subito colta dal Necromante e volta a suo favore con una serie di semplici e melliflue parole rivolte al Templare/mutante. Per lui non sarà affatto difficile convincerlo a stringere un'alleanza: cercare di liberarsi, poi liberare lo stregone e dargli la possibilità, tramite la sua magia, di annientare tutti quei preti e soldati che lo avevano trattato come un animale pericoloso da chiudere in gabbia.

E così avviene durante il secondo giorno, motivo per il quale è meglio se i PG non visitano i sotterranei e lasciano che Rupert e il Necromante diano il via alla loro azione di vendetta (se poi invece dovessero arrivare da loro nel secondo giorno dovrete ovviamente gestire diversamente la situazione).

Facendo appello alla sua forza di mutante Rupert potrà liberarsi, anche se non così facilmente, e una volta fatto uscire lo stregone questi inizierà praticamente subito a fare un incantesimo per evocare delle creature che possano aiutarli nella loro opera. Userà per primo l'incantesimo "rianimare" (manuale base MdG pag. 162) lanciato sullo scheletro della cella 32 che, una volta rianimato, proteggerà il Necromante mentre si

concentra per il secondo incantesimo. Egli infatti possiede una coppia di pipistrelli vampiro (Bestiario del Vecchio Mondo pag. 103) che, non appena riattivata il suo flusso magico, ne percepiranno il richiamo avvicinandosi dal loro nido al Tempio di Myrmidia ed entrando così sotto il diretto controllo del Necromante.

In questo modo dalla notte del secondo giorno tra le guglie del Tempio si aggireranno anche i due non-morti volanti che avranno il compito di attaccare e decimare furtivamente qualsiasi prete o soldato del Tempio entri nel loro raggio di azione. In effetti la loro tecnica usuale sarebbe quella di afferrare le persone, portarle in alto e farle sfracellare al suolo, un po' come è successo all'inizio il primo giorno a causa della colluttazione con Rupert. Utilizzare le stesse dinamiche però rischierebbe di confondere i giocatori e far credere che si tratti del medesimo assassino, sviando l'attenzione dal mutante quale indizio primario delle indagini. Sarebbe quindi più adatto se i pipistrelli vampiro attaccassero in maniera un po' più sanguinolenta, anche tra l'altro per movimentare ulteriormente le scene e per rendere più orrorifica la vicenda: potrebbero nutrirsi delle loro vittime succhiando loro gran parte del sangue; potrebbero staccare loro gli arti e lasciare i cadaveri a "gocciolare" sui tetti; potrebbero impalare un povero malcapitato su una guglia del Tempio; potrebbero decapitare una vittima e far rotolare la testa in qualche zona pubblica dell'edificio. Dovranno comunque compiere omicidi ben visibili e plateali, in modo da dare ai PG un ulteriore motivo per continuare nelle indagini e per cercare di affrontare un nemico che sta minacciando anche loro.



IL TERZO GIORNO

Il “terzo giorno di gioco” è in effetti due giorni dopo il primo incidente durante la predica fuori dal Tempio. A questo punto i giochi dovrebbero in qualche modo chiudersi e il Master dovrebbe cercare di mettere i PG sulla strada giusta se questi stanno ancora brancolando nel buio.

Comunque vadano le cose tenete conto che la risoluzione di tutto sarà nel pomeriggio di questo giorno, quando arriverà al Tempio la delegazione Estaliana (capitolo più avanti), che comunque metterà fine ad ogni attività sospetta.

La mossa più adatta per i personaggi potrebbe essere quella di entrare nei sotterranei, anche perché dovrebbe essere l'unico ambiente rimasto inesplorato e potenzialmente misterioso. Cercate magari di facilitarli con una “assenza” delle guardie per qualsiasi motivo (ronda, preghiera, pasti, ecc...) o con un evento che le faccia confluire da altre parti, tipo un omicidio da parte di un pipistrello vampiro (l'attacco del Necromante che sta prendendo corpo).

I personaggi avranno quindi il tempo di tutta la mattinata per potersi muovere e cercare di chiudere il cerchio utilizzando quello che sanno. Quando arriveranno nei sotterranei troveranno però una situazione un po' diversa dalla solita quiete: il Necromante, aiutato ovviamente dal suo scheletro e da Rupert, sta iniziando la sua fuga omicida (potrebbe essere anche questo un ulteriore motivo per l'assenza di guardie all'entrata dei sotterranei) e l'attacco improvviso alla guarnigione ha già causato parecchie vittime tra i soldati.

Potreste creare una condizione di suspense facendo rinvenire nei corridoi e nelle stanze (area 26) guardie già cadaveri (o moribonde) con orribili mutilazioni, cercando di tenere alta la tensione con rumori e urla

lontane che echeggiano nei cunicoli. Qui sta ovviamente alla vostra abilità narrativa e descrittiva, ma cercate comunque di non sprecare questa interessante situazione visto che la mappa stessa dei sotterranei si presta ad una varietà di inseguimenti, combattimenti, esplorazioni e agguati.

L'incontro/scontro con il Necromante e Rupert sarà a questo punto inevitabile (anche se, volendo, potreste metterci prima in mezzo qualche guardia in fuga/mutilata/impazzita per condire ulteriormente il tutto) e quando accadrà non ci saranno in effetti molte possibilità di dialogo: utilizzate le statistiche in fondo all'avventura.

Sarà però molto importante nonché assai drammatico fare intervenire ad un certo momento (dovrebbe essere già morto il Necromante e Rupert essere magari ferito) Piotr che, allarmato dal caos dell'attacco esterno e interno, ad un certo punto giunge nei sotterranei, e questo punto potrebbe essere in modo molto teatrale durante lo scontro tra il mutante e i personaggi. Il Prete Consacrato sarà sconvolto e in preda al panico e non saprà bene come comportarsi, ma la sua priorità sarà comunque quella di salvare il fratello che si trova in un combattimento impari (almeno dovrebbe) e destinato ad essere ucciso. Piotr non si schiererà però al suo fianco combattendo, il momento di confusione non glielo permetterà e i PG dovrebbero essere palesemente superiori, e in più non si vedono guardie in giro (molte sono morte e altre stanno fronteggiando i pipistrelli vampiro ai piani superiori). Egli cercherà invece di fermare i PG e li pregherà di non uccidere il fratello; dovrete rendere la scena molto drammatica e recitarla, se ci riuscite, con un grosso pathos narrativo: Piotr afferrerà Rupert e lo bloccherà, cer-

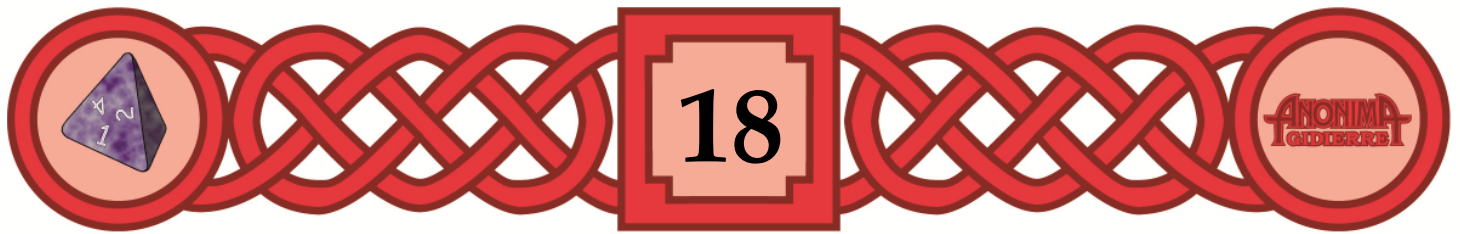
cando al contempo di proteggerlo dai personaggi ed implorandoli di avere pietà per una creatura sfortunata che ha solo paura e rabbia repressa.

Adesso i PG dovrebbero metterci poco a chiudere il cerchio e a capire che il mutante era quell'ombra che avevano visto sulla facciata del Tempio e il responsabile della morte del giovane iniziato. Starà a loro e alla loro morale decidere come comportarsi, e la cosa non è affatto semplice. Piotr, se interrogato, spiegherà la situazione raccontando a grandi tratti la storia sua e di Rupert e dimostrerà la sua buona fede nel cercare di aiutare e proteggere il fratello, giurando sul nome di Myrmydia che solo il suo corpo è corrotto, ma la sua anima è rimasta pura anche se adesso nutre molta rabbia, paura e collera.

IL BIVIO

A questo punto ai PG si prospetta di fronte un bivio piuttosto netto: con i fratelli o contro di loro. Potranno decidere di non avere pietà per i due Blaudeck, denunciare il Prete Consacrato (ma non sanno che nel pomeriggio arriverà la delegazione) e condannare il mutante ad una fine certa sul rogo (se non provvederanno essi stessi a giustiziarlo), o potranno scegliere di aiutarli convinti dalle loro parole e della loro buona fede. Solo in questo caso Piotr dirà loro che tra poche ore arriverà al Tempio una delegazione dall'Estalia, e questo era il motivo più importante per il quale egli cercava sia di procacciare al Tempio più fedeli possibile (vedi secondo capitolo), sia di nascondere l'orrore di suo fratello agli occhi dei preti e dei Templari di Myrmydia, che certo non avrebbero compreso spiegazione alcuna.

Sulla prima opzione non c'è molto da dire: i personaggi non avranno



difficoltà a cercare un qualche Templare di qualsiasi ordine, cacciatore di streghe o prete di altre confessioni che li sappia aiutare o indirizzare verso chi di dovere (il Tempio di Sigmar andrà benissimo), sempre che non procrastinino fino al momento in cui arriverà la delegazione e non si trovino a consegnarli direttamente agli Estaliani per forza di cose.

Nel secondo caso quello che Piotr chiederà ai PG sarà molto semplice: portare in salvo Rupert finché sono in tempo, il più distante possibile dalla città fino alla più remota provincia dell'Impero dove possa provare a ricostruirsi una vita, ovviamente lontano da qualsiasi centro abitato, magari vivendo come eremita in qualche foresta. In questo caso, anche per "facilitare" la decisione dei personaggi, Piotr offrirà loro una congrua ricompensa per aver creduto in lui, averli aiutati e aver rischiato la loro incolumità: si tratta di 200 Corone che il Prete Consacrato donerà al gruppo, e sicuramente nessuno sputerebbe su una somma simile. Se i PG dovessero decidere per questa opzione, Piotr cercherà di farli scappare il prima possibile, ovviamente occultando Rupert con un mantello con cappuccio, e rimarrà al Tempio per affrontare la delegazione in arrivo. Giustificerà il massacro dei soldati con l'attacco del Necromante, dicendo che era un loro prigioniero ma i suoi poteri erano stati troppo sottovalutati; le guardie inoltre avranno avuto la meglio sui pipistrelli vampiro, anche se con qualche perdita, e confermeranno il tutto.

LA DELEGAZIONE ESTALIANA

Il pomeriggio del terzo giorno, puntuale come un ciclo lunare, giungerà la delegazione Estaliana di Myrmi-

dia. A capo del gruppo ci sarà il Gran Sacerdote della Chiesa di Myrmidia, una donna tileana di nome Isabella Giovanni, detta La Aquila Ultima. Con lei ci sarà anche il comandante dei cavalieri Templari della Giusta Lancia, il primo degli ordini armati di Myrmidia, di nome Juan Franco. Ovviamente nella delegazione non mancheranno alti preti al seguito e una ricca scorta armata ad accompagnare i due capi dell'ordine.

Isabella, una donna dai capelli corvini e dalla bellezza glaciale, si comporterà sempre in modo molto marziale, rigido e altezioso praticamente con tutti. La sua ascesa a Gran Sacerdote è stata estremamente sofferta e dolorosa, e tuttora ella deve lottare per difendere la posizione che si è conquistata, quindi non sarà certo delicata o comprensiva verso le situazioni che incontra in giro per l'Impero. Juan Franco è un uomo tutto d'un pezzo, un militare ruvido e determinato che comanda i suoi uomini con il pugno di ferro e, pur di apparire capace agli occhi di Isabella, non esiterà a schiacciare senza pietà i nemici della fede o i presunti tali.

Lo scopo primo della delegazione è quello di controllare ogni Tempio di Myrmidia che si sia formato e sviluppato nell'Impero e oltre i confini natali del culto di Tilea ed Estalia. Dovranno verificare che le strutture stiano prendendo la direzione giusta e siano prettamente conformi alla Chiesa Madre Estaliana e ai suoi dettami. E' quindi plausibile che Piotr, in qualità di Prete Consacrato, cercasse di far apparire il suo Tempio nel miglior modo possibile, portando più fedeli possibile nelle sale della preghiera e addestrando i suoi preti, gli iniziati e le guardie del Tempio nel migliore dei modi. Avere il beneplacito del Gran Sacerdote avrebbe

significato molti vantaggi, sia economici che sociali, oltre che alla possibilità di poter militare tra le schiere degli altri prelati dell'ordine. La situazione che si era creata con Rupert non era ovviamente favorevole a tutto ciò, anzi il nascondere un mutante proprio nel Tempio di Myrmidia avrebbe potuto significare la scomunica per Piotr e l'espulsione per sempre dall'ordine, nonché la chiusura immediata del Tempio. Ma la "questione Rupert" pareva abbastanza sotto controllo, almeno fino al giorno in cui l'iniziato è stato buttato dalla finestra; questo ha reso veramente molto pericolosa la presenza del mutante e, con un morto a pochi giorni dall'arrivo della delegazione, ha messo a rischio l'esistenza stessa del Tempio.

Appena giunti, Isabella Giovanni e Juan Franco controlleranno praticamente ogni angolo dell'edificio e si faranno spiegare ogni cosa suscitando loro il minimo dubbio; ammireranno le sale di preghiera e le decorazioni, esploreranno i sotterranei, controlleranno gli alloggi e le cucine, ispezioneranno ogni altra stanza del Tempio con minuzioso interesse. Non sarà ovviamente possibile nascondere loro l'attacco del Necromante e dei suoi pipistrelli vampiro, ma Piotr sarà molto scaltro e riuscirà a spiegare l'accaduto volgendolo a vantaggio del Tempio, lodando le doti combattive e strategiche dei soldati e dei preti e piangendo i caduti che si sono battuti con onore, ma omettendo accuratamente ogni elemento riguardante Rupert e la sua permanenza in quel luogo.

Gli ispettori, sebbene con un velo di dubbio (fate magari qualche tiro per aumentare il pathos), crederanno al racconto e si congratuleranno per l'abilità con cui infine i servi del Caos sono stati annientati (e qui Piotr sarà molto bravo a rigirare la frittata



a suo favore); poi, se non ci sono ulteriori intoppi, la delegazione concluderà la sua visita e si preparerà per la notte (alcune stanze delle guardie vanno benissimo) per ripartire di buon'ora il mattino successivo.

Le cose si complicheranno non poco se ci saranno invece sviluppi diversi; anche se di difficile previsione, proveremo ad analizzare quelli possibili con brevissime ipotesi.

Se il Necromante e i pipistrelli vampiro sono ancora vivi la delegazione si unirà alla lotta, portando la vittoria dalla loro parte (dovrà essere così, ovviamente).

Se i PG sono ancora sul luogo e hanno catturato Piotr e Rupert la delegazione li troverà, e non avranno altra scelta se non raccontare quello che hanno scoperto e denunciarli. A questo punto verranno scortati in Estalia e processati per i loro crimini.

Se i PG sono ancora sul luogo e stanno combattendo contro Rupert la situazione sarà molto simile alla precedente e i combattenti della delegazione si uniranno a loro.

Se i PG saranno fuggiti con Rupert camuffato non sapranno quello che succederà al Tempio, ma Piotr racconterà la sua versione dell'attacco del Necromante e la delegazione gli crederà.

Se all'arrivo della delegazione Rupert sarà ancora in giro e libero, gli Estaliani lo considereranno un nemico da catturare e Piotr, per salvarsi la faccia, lo additerà come complice del Necromante (e già da tempo rinchiuso nelle loro prigioni) e aiuterà a catturarlo (ulteriore mossa di tradimento del fratello che Rupert condannerà con ulteriore odio).

EPILOGO

Pare difficile analizzare tutte le possibilità che si potrebbero verificare, anche perché i vostri PG potrebbero

stupirvi e muoversi in direzioni completamente diverse, o accorciare di molto i tempi, o avere atteggiamenti spiazzanti e illogici. Siate quindi sempre pronti a limare le situazioni e a variare gli accadimenti, tenendo comunque ben presente quello che avete letto in queste pagine e cercando di manovrare la storia – per quanto possibile – nella direzione narrata fino a questo punto.

Sarebbe ovviamente bello se tutto si concludesse nel migliore dei modi: il Necromante e i pipistrelli eliminati, Rupert risparmiato ed in fuga verso terre lontane, i PG con 200 CO in tasca, la delegazione soddisfatta e Piotr lodato per la sua eroica difesa del Tempio. Se riuscite a condurre il tutto in queste direzioni probabilmente avreste la migliore resa di divertimento per voi e per i vostri giocatori. Altrimenti troverete senz'altro il modo di far collimare in qualche modo gli eventi e di concludere la storia con un degno finale... in ogni caso: buon divertimento!

CAST DEI PNG

Guardie di Myrmidia – vedi manuale Base di MdG pag. 234 come Guardie Cittadine.

Scheletro - vedi manuale Base di MdG pag. 230.

Pipistrello vampiro - vedi Bestiario del Vecchio Mondo pag. 103.

Delegazione Estaliana – non dovrebbero essere necessarie le statistiche di questi personaggi in quanto dovranno interagire solo in modo recitativo e interpretativo; in caso necessario utilizzare dei personaggi pregenerati o falsate i tiri facendo comunque prevalere i membri della Delegazione (opzione consigliata).

RUPERT BLAUDECK

Razza: Umano(mutante) | Carriera attuale: Ex Templare del Sole Splendente

Profilo principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
61	34	37	40	43	32	39	29

Profilo secondario

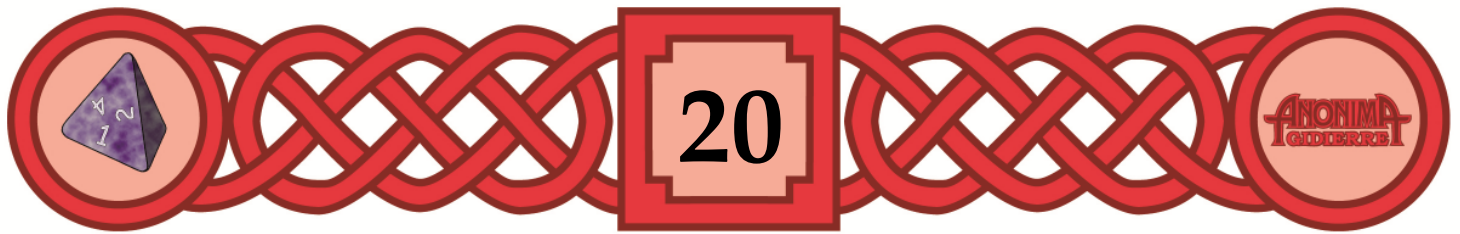
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	16	3	4	4	0	3	0

Abilità: conoscenze comuni (Impero, Kislev), intimidire, parlare lingua (reikspiel), pettegolezzo, schivare, linguaggio segreto (battaglia), percepire, seguire tracce, cercare, cavalcare.

Talenti: arma da specialista (a due mani, da parata, flagello), colpire con forza, colpire per ferire, disarmare, estrazione rapida, molto forte.

Equipaggiamento: nessuno tranne le poche cose nascoste nella sua camera.

Mutazioni: albino (Tomo della Corruzione pag. 27), artigli (TdC pag. 30), forzuto (TdC pag. 36), gobba (TdC pag. 37).



PIOTR BLAUDECK

Razza: Umano		Carriera attuale: Prete Consacrato di Myrmidia					
Profilo principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
41	30	36	28	36	45	53	41
Profilo secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	13	3	2	4	2	3	2
<u>Abilità:</u> affascinare, cavalcare, conoscenze accademiche (storia, teologia +10%), conoscenze comuni (Impero), guarire, incanalare, parlare lingua (classico, reikspiel), parlare lingua arcana (magico), percepire, pettegolezzo, senso magico.							
<u>Talenti:</u> abile oratore, colpire per stordire, magia minore (divina), meditazione, parlare in pubblico, sfera divina (Myrmidia).							
<u>Equipaggiamento:</u> nessuna armatura ne arma indosso nel Tempio, virtualmente tutte disponibili se necessario; sempre con se il simbolo sacro di Myrmidia.							

COMANDANTE DELLA GUARDIA (Templare della Giusta Lancia)

Razza: Umano		Carriera attuale: Capitano					
Profilo principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
60	53	52	61	47	41	55	50
Profilo secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	16	5	6	5	0	7	0
<u>Abilità:</u> cavalcare, cercare, comandare +10%, conoscenze accademiche (diritto, strategia/tattica), conoscenze comuni (Impero +10%, Tilea), intimidire +10%, linguaggio segreto (battaglia), parlare lingua (reikspiel, tileano), percepire +10%, pettegolezzo +20%, schivare, seguire tracce.							
<u>Talenti:</u> arma da specialista (a due mani), colpire con forza, colpire per stordire, disarmare, minaccioso, molto resistente, rissare, sangue freddo, udito acuto.							
<u>Equipaggiamento:</u> armatura completa di maglia, elmo, arma a una mano (spada), pugnale.							

NECROMANTE

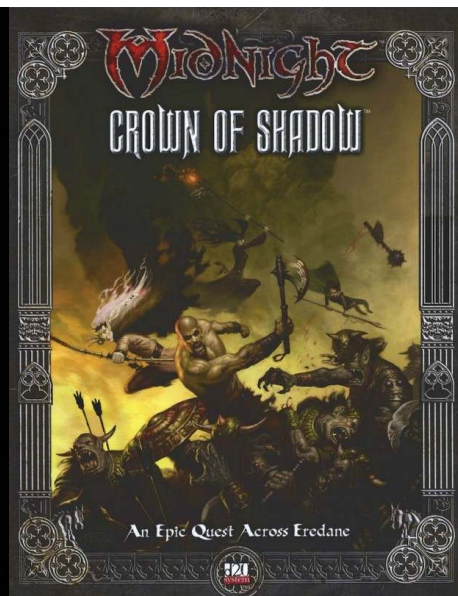
Razza: Umano		Carriera attuale: Stregone					
Profilo principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
38	35	27	40	38	59	64	43
Profilo secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	14	2	4	4	3	6	0
<u>Abilità:</u> affascinare, cavalcare, cercare, conoscenze accademiche (magia +20%, rune, storia, negromanzia), conoscenze comuni (Impero, Sylvania), guarire, incanalare +20%, leggere e scrivere, parlare lingua (reikspiel, classico), parlare lingua arcana (magico), percepire, pettegolezzo, senso magico +10%, travestirsi.							
<u>Talenti:</u> magia nera, magia minore (fatture), sfera oscura (negromanzia), vigoroso, meditazione.							
<u>Equipaggiamento:</u> praticamente solo i laceri vestiti che indossa visto il suo stato di prigioniero.							

ROBIN HOOD

Mappa elaborata da Robin Hood
Disegno di Max

Il terrore e la speranza

Parte I



CAMPAGNA EPICA PER D&D 3.5, AMBIENTAZIONE "MIDNIGHT" DELLA FANTASY FLIGHT GAMES, DISTRIBUITO IN ITALIA DA NEXUS EDITRICE E GIOCHI UNITI - PRIMA PARTE

Note introduttive

Con questo numero di Anonima GdR viene introdotta ed inizia una campagna per D&D 3.5 da giocarsi nell'ambientazione di "Midnight", pubblicata in Italia dalla Nexus Editrice.

Midnight si presenta come un mondo cupo e tenebroso, dove le forze del male, composte da orchi e umani corrotti, hanno vinto circa un secolo addietro la guerra contro le forze del bene ed adesso spadroneggiano quasi ovunque sotto l'attenta guida dalla loro divinità Izrador. Ben pochi si oppongono al predominio del male, anche se elfi, nani e alcuni popoli liberi di umani, halfling e gnomi, lottano con tenacia e determinazione per contrastare il costante dilagare dei malvagi. In questo mondo la vita è durissima e un passo falso può comportare la morte immediata sotto una sommara esecuzione. I PG saranno chiamati a confrontarsi con le difficoltà di questo mondo e a por-

tare il loro contributo nella disperata lotta a Izrador e alle sue armate di terrore, o, più semplicemente, a tentare di sopravvivere.

La campagna ha i connotati di una saga epica, come si confà al D&D, portando i personaggi dal 1° al 20° livello e oltre, in una continua esplorazione del mondo di Midnight e dei suoi segreti.

Per la tipologia della trama elaborata si suggerisce vivamente di giocare la campagna con i personaggi che sono inseriti in questa prima parte, poiché ognuno di loro è funzionale alla storia e avrà un ruolo attivo nelle avventure che seguiranno. Poiché la campagna è stata pensata per almeno 4 PG, ogni ulteriore PG può essere creato liberamente ed aggiunto al gruppo senza problemi, bilanciandone la forza rispetto a quelli già proposti.

Cosa serve per giocare

Il materiale che è richiesto per questa campagna, oltre alle avventure e integrazioni pubblicate su Anonima GdR, è il seguente:

- Manuale del Giocare di D&D 3.5 (MG);
- Guida del Dungeon Master di D&D 3.5 (DM);
- Manuale dei Mostri (I) di D&D 3.5 (MM);
- Manuale di "Midnight", 2° edizione, edito dalla Nexus Editrice, distribuito in Italia dalla Giochi Uniti per conto della Fantasy Flight Games (MID).
- Campagna "Crown of Shadow", della Fantasy Flight Games (COS).

Il materiale di Midnight può essere anche suddiviso nei molti manuali inglesi della prima edizione della Fantasy Flight Games, ma nel seguito si farà riferimento alle versioni menzionate sopra, abbreviate con la notazione tra parentesi.

Visione generale della campagna per il master

Se sei un giocatore, sei inviato a non leggere questo paragrafo per non “bruciarti” la trama dell’intera campagna!

Nelle note introduttive è stato fornito un piccolo sunto degli elementi salienti del mondo di Midnight. Quello che è bene precisare per il master e che i giocatori non sono tenuti a sapere, ma piuttosto a scoprire durante il gioco, è un pizzico della storia di Aryth (così si chiama il mondo di gioco) e della linea di sviluppo della campagna stessa.

Per la sua malvagità, le altre divinità cercarono di intrappolare Izrador su un pianeta, appunto Aryth, ma il dio malvagio riuscì allo stesso tempo a tenere gli altri dèi al di fuori del mondo stesso. Pertanto adesso Aryth è isolato dalle divinità buone, che non possono in nessun modo interferire con quello che accade sul pianeta, mentre Izrador non può uscire. In quanto unico dio del pianeta, è facile capire che alla fine Izrador sia riuscito a crearsi delle armate, guidate dai suoi chierici, e a conquistare il continente di Eredane. Il suo scopo segreto è quello di risucchiare tutta la vita di Aryth per aprirsi un varco verso l’esterno e tornare, più forte di prima, a combattere con le altre divinità.

Con la campagna proposta, i personaggi saranno portati a scoprire piano piano il continente di Eredane e le genti che vi vivono: dagli umani assoggettati quasi tutti dalle truppe orchesche, ai nani che vivono nelle anguste e profonde viscere delle montagne Kaladrin e agli elfi della potente e magica foresta di Erethor, dove la saggia Strega Regina guida la resistenza contro il male.

Nel loro girovagare in continue missioni per sé stessi e per i ribelli, i PG scopriranno di più sui loro poteri, sul loro passato e sul loro destino. Uno di loro scoprirà di essere l’ultimo erede di una nobile famiglia, legata a una potente arma magica. Un altro spenderà la sua esistenza nell’arte magica sino a comprenderne i segreti più profondi celati nei nodi magici disseminati per tutto Aryth. Un altro sarà per sua natura il continuo difensore dei deboli e degli oppressi, oltre alla continua spina nel fianco del clero di Izrador. Infine uno di loro riporterà la speranza nel mondo di Aryth infrangendo il velo che separa gli dèi buoni dal pianeta e permettendo così la nascita di una nuova generazione di eroi e chierici buoni. Tutti insieme saranno impegnati a contrastare il terrificante piano di morte del dio malvagio. Sul finale della campagna però è meglio lasciare un alone di mistero, che sarà svelato via via con le avventure che pubblicheremo nei prossimi numeri.

Personaggi

Di seguito sono riportati i 4 personaggi principali della campagna, le cui statistiche si riferiscono al 1° livello. Ogni altro PG aggiuntivo può essere creato, rispettando i vincoli richiesti dal manuale di Midnight. I personaggi sono tutti umani perché questo rende più facile il loro aggirarsi in un modo come quello di Aryth, dove elfi e nani sarebbero uccisi a vista dagli orchi.

Per ogni personaggio sono indicati i punteggi delle statistiche, razza, talenti e tutti i dati strettamente necessari, con esclusione dei punti assegnati alle varie abilità. Per essi si lascia ai giocatori piena libertà, come pure sullo sviluppo futuro del personaggio, anche se si suggeriscono per ogni PG alcune raccomandazioni. I

nomi indicati possono essere cambiati a piacere, ma nelle avventure seguenti si farà sempre riferimento a questi nomi. Il background è minimo e funzionale alla storia. I dati non riportati, per problemi di spazio, possono essere calcolati sulla base di quelli presenti usando i manuali del giocatore e di Midnight.

Sparks – Difensore umano

Razza: erenese. Classe: difensore. Livello: 1°. Sentiero eroico: accelerato. Caratteristiche: For 14, Des 18, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 10. Punti ferita: 10. Talent: arma accurata (pugni), arma focalizzata (pugni), schivare. Tratt: razziali (già conteggiati): +2 Des, -2 Sag. Armi: pugni, fionda. Equipaggiamento: fionda. Background: nativo di un piccolo villaggio (anche Koln) e ha fatto il falegname, aiutando in ogni occasione i più deboli; ha sviluppato un odio profondo per chierici di Izrador e loro servitori, in quanto suo fratello fu preso da loro e non è più tornato. Sviluppi consigliati: procedere sempre come difensore.

Gahal – Ladro umano

Razza: erenese. Classe: ladro. Livello: 1°. Sentiero eroico: tuttofare. Caratteristiche: For 14, Des 16, Cos 15, Int 13, Sag 10, Car 10. Punti ferita: 8. Talent: iniziativa migliorata, volontà di ferro, maestria. Tratt: razziali (già conteggiati): +2 Cos, -2 Sag. Armi: stocco, arco corto, corazza cuoio borchiato. Equipaggiamento: stocco, arco corto, attrezzi da scasso. Background: nativo di un piccolo villaggio (anche Koln), si è sempre arrangiato nella vita; odia orchi e loro leccapiedi in quanto uccisero suo padre quando era piccolo per un problema di decima non pagata. Sviluppi consigliati: procedere come ladro e guerriero. Capacità speciali (tuttofare): incantesimo scelto liv.0 –

mano magica.

Jotic – Guerriero umano

Razza: erenese. Classe: guerriero. Livello: 1°. Sentiero eroico: nato nel ferro. Caratteristiche: For 18, Des 15, Cos 14, Int 10, Sag 10, Car 10. Punti ferita: 14. Talenti: iniziativa migliorata, arma focalizzata (spada bastarda), volontà di ferro. Tratti razziali (già conteggiati): +2 For, -2 Int, competenza spada bastarda. Armi: spada bastarda. Equipaggiamento: spada

bastarda, giaco di maglia. Background: non si ricorda niente sino all'adolescenza; i primi ricordi sono di aver servito per anni nelle truppe mercenarie umane al seguito degli orchi; da giovinetto faceva lo scudiero al comandante mercenario, poi è stato istruito nell'uso delle armi ed è diventato un guerriero; ha visto molte atrocità operate da orchi e mercenari umani, sentendosi per natura più dalla parte delle vittime che dei carnefici; una notte ha preso

le sue poche cose e scappato, giurando di vendicare tutte quelle vite spezzate dalla malvagità di Izrador e dalle sue armate. Sviluppi consigliati: procedere sempre come guerriero.

Saphion – Canalizzatore umano

Razza: sarcosano. Classe: canalizzatore. Livello: 1°. Sentiero eroico: sangue di drago. Caratteristiche: For 10, Des 14, Cos 14, Int 14, Sag 10, Car 17. Punti ferita: 8. Talenti: iniziativa migliorata, incantatore. Tratti razziali (già conteggiati): +2 Car, +2 Int, -2 Sag. Armi: bastone. Equipaggiamento: bastone. Scuole di magia conosciute: evocazione inferiore. Background: nativo di un piccolo villaggio (anche Koln), si è reso conto in giovane età di essere in grado di dominare le forze della magia col proprio carisma; un vecchio saggio del paese, ucciso alcuni fa dagli orchi perché considerato un "fruitore di magia" (reato per il quale è prevista la morte immediata) gli ha insegnato a canalizzare questa energia magica negli incantesimi; adesso ha come scopo quello di dedicarsi quanto prima alla lotta contro le forze del male, sapendo altresì che se fosse scoperta la sua dote verrebbe sicuramente ucciso. Sviluppi consigliati: procedere sempre come canalizzatore, prendendo al 2° e al 5° livello rispettivamente le scuole di magia "invocazione inferiore" e "invocazione superiore", e poi a scelta del giocatore. Tradizione: carismatica. Incantesimi conosciuti: liv.0 – scelta del giocatore, liv.1. – sonno, cura ferite leggere, armatura magica.



Avventure e livelli (1 -5)

La campagna si sviluppa giocando l'avventura introduttiva contenuta nel manuale di Midnight (MID), seguita dalla "Crown of Sha-



dow" (COS). A fine di questa megavventura ufficiale della Fantasy Flight Games, i personaggi dovrebbero essere intorno al 4°-5° livello. L'avventura integrativa "Al servizio degli elfi" da far giocare di seguito ha lo scopo di portare tutti i PG al 5° livello, in modo da iniziare così la campagna epica col giusto background e livello.

Da lì in poi, i personaggi saliranno di un livello per ogni avventura successiva, indipendentemente dai PX guadagnati. Per la funzionalità della campagna, si considera che ogni avventura sia sufficiente a fornire ai PG un'esperienza sufficiente a passare al livello successivo, pertanto non saranno riportati PX per i mostri/nemici sconfitti.

Come iniziare la campagna

Come prima avventura, i PG dovranno confrontarsi con "La Fonte della Ribellione", contenuta nel manuale di Midnight (MID, pag. 376). Dovendo poi giocare la Corona dell'Ombra, il villaggio di Koln dovrà essere collocato vicino alle montagne Kaladrin.

Per introdurre l'avventura ai PG, seguire le indicazioni dell'avventura stessa. I PG possono già conoscersi, o solo alcuni di essi, o essere di passaggio a Koln. Quelli dotati di armi e armatura dovranno stare attenti a non mostrarle in pubblico per non subirne le sgradevoli conseguenze (uccisione immediata da parte degli orchi).

La Corona d'Ombra

Completata l'avventura precedente, molto probabilmente i PG saranno nella condizione di non potersi fermare a Koln per evitare problemi con la popolazione o con gli orchi. Saranno raggiunti da uno gnomo,

Wendell, che si presenterà come mercante e proporrà loro di cambiare aria ingaggiandoli per una missione. Inizierà così la "Crown of Shadow" (COS), che porterà i PG dentro le montagne Kaladrin e da lì sino agli elfi nella foresta di Erethor.

Per quanto riguarda la fine dell'avventura, durante lo scontro con Jael sarebbe opportuno che la Corona dell'Ombra fosse portata via dall'uccello al servizio del "Master in Grey", in modo che possa essere riusata nelle avventure successive.

All'epilogo dell'avventura, durante l'incontro con la Strega Regina, Aradil ringrazierà i PG e chiederà loro di restare con gli elfi e dar loro mano nella lotta contro le armate orchesche che ogni giorno minacciano i confini della foresta di Erethor.

Al servizio degli elfi

Questa piccola avventura complementare, fatta da una paio di scontri, ha come scopo quello di far passare i personaggi al 5° livello, oltre a quello di far capire come esista una pressione costante degli orchi ai confini di Erethor e che ognuno deve fare la propria parte nella lotta ad Izrador.

Una volta che i PG avranno accettato di collaborare con gli elfi, essi avranno modo di familiarizzare con la società elfica e di passare alcuni giorni a Caradul. In seguito il capitano delle guardie elfiche da cui dipendono chiederà loro di recarsi presso il confine est (viaggio di alcuni giorni) per mettersi la servizio del comandante elfico locale. Mentre il grosso delle truppe elfiche è impegnato in una lotta senza quartiere con le truppe orchesche, i PG saranno incaricati dal comandante locale per una missione: combattere i piccoli gruppi di incursori orcheschi che si infiltrano spesso all'interno dei confini del bosco.

Il compito dei PG sarà di eliminare

una pattuglia orchesca avvistata alcuni giorni prima in un'area di confine, per poi tornare a Caradul per nuove disposizioni. Dopo alcuni giorni di esplorazione, i PG s'imbattono nella pattuglia di orchi, introdottisi dentro il bosco di Erethor alla ricerca di piccoli gruppi di elfi o altre creature da uccidere: 4 battitori goblin (MID,pg.402), 4 esploratori orchi (MID,pg.401), 4 soldati di cavalleria orchi (MID,pg.401) a piedi. Sconfitta la pattuglia orchesca, i PG torneranno verso Caradul. Dopo un paio di giorni dallo scontro precedente, incontreranno un gruppo di ungral orchi e animali crudeli: sono i caduti di uno scontro tra un gruppo di orchi che esploravano il bosco e gli animali crudeli che vigilavano nella zona. Ora sono affamati e si muovono insieme come non-morti alla ricerca di carne fresca da mangiare: 8 reclute orchi ungral (MID, pag. 401 – stesse caratteristiche degli orchi), 4 tassi crudeli (MM,16 – stesse caratteristiche dei mostri).

L'avventura si concluderà col ritorno dei PG a Caradul e col passaggio al 5° livello. Inoltre sarà concesso a Saphion di seguire un addestramento da canalizzatore nella scuola elfica di magia, attraverso il quale apprenderà la terza scuola di magia.

Funas

Disegno di Max

Immagine vicino al titolo proprietà di Fantasy Flight Games



L'UNICO ANELLO

RECENSIONE DEL NUOVO GDR SUL MONDO DI J.R.R.TOLKIEN

1 Il 2011 è stato un anno controverso per il mondo ludico italiano; se da un lato il settore del gioco in scatola non sembra conoscere crisi ed ha portato nuove importanti produzioni, e molte (forse troppe) espansioni per giochi già esistenti, dall'altro il mondo del gioco di ruolo sembra diviso tra la vivacità delle nuove tendenze. D&D 4 ha visto chiudersi le sue prospettive future in maniera assai discussa e ormai si parla già dei lavori sulla quinta edizione. In Italia le case editrici dedite alla diffusione del gioco indipendente hanno dato prova anche in questo anno di una solida intraprendenza traducendo titoli come Mondo di Apocalisse (meritatamente premiato a Lucca), Di cosa hai paura? e Hot War, ma questo purtroppo non basta a modificare una situazione incerta e al limite del pericolante. Runequest 2, edito da Asterion Press, ha visto la conclusione della sua esperienza con la pubblicazione dell'Arena dei Mostri; un vero peccato vista la qualità del prodotto e in particolare dell'edizione nostrana. Si riaffaccia sulla scena il vecchio Cthulhu della Chaosium (grazie anche ai festeggiamenti di cui è stato oggetto a Lucca) e si annuncia la pubblicazione in italiano di Cthulhu Invictus (supplemento di ambientazione romana) oltre che il sostegno da parte di Giochi Uniti sia

della linea in d100 che di quella legata al nuovo sistema Gumshoe di Sulle tracce di Cthulhu. Sempre sul fronte dell'horror Sine Requie si riconferma il gdr italiano più venduto (e questo, in tempi di tale confusione, non può che farci piacere dato che è un prodotto completamente Made in Italy).

A parte Pathfinder, che poi vera novità non è, sul fronte del fantasy, però latitano le grandi uscite nel nostro Paese: con la sesta edizione di Runequest in fase di lavorazione e la mancata (per ora) traduzione di Warhammer Fantasy Roleplay 3^a edizione sembrava di dover chiudere l'anno in negativo.

A rimediare alla situazione è arrivato, proprio al festival lucchese e per il rotto della cuffia, a dire il vero, L'Unico Anello un ottimo prodotto che decidiamo di recensire per due motivi: il primo è perchè è un gdr ambientato nel mondo di Tolkien (e ormai siamo in attesa dei nuovi film di Peter Jackson su Lo Hobbit), il secondo è che l'autore è Francesco Nepitello una bandiera del design ludico italiano nel mondo che ha al suo attivo successi come La Guerra dell'Anello e Lex Arcana.

IL PROGETTO

L'Unico Anello è il primo.....anello di

una trilogia ambientata nel mondo della Terra di Mezzo e pubblicata per il mercato anglosassone da Cubicle 7 (Qin, Doctor Who, Legends of Anglerre). La casa editrice inglese ha pensato bene di affidare a Francesco Nepitello lo sviluppo di un gdr sul mondo di Tolkien, alla luce soprattutto del successo internazionale del suo boardgame La Guerra dell'Anello. Questo riconoscimento non può che rendere onore alla piccola scena ludica italiana.

Come dicevo L'Unico Anello è parte di un progetto editoriale che si articolerà su tre uscite principali, ognuna ovviamente arricchita da un corredo di supplementi. Il primo tassello è il gioco che teniamo fra le mani, e ci permetterà di giocare nelle Terre Selvagge, in un periodo storico preciso, ovvero subito dopo la morte di Smaug, narrata ne Lo Hobbit. Le due successive uscite dovrebbero, invece, avvicinarci progressivamente all'evento della Guerra dell'Anello.

L'ANELLO VISTO DA FUORI

Il gioco si presenta in due volumi in brossura interamente a colori, collocati in una elegante custodia cartonata; rispettivamente il Libro del Maestro del Sapere (ovvero l'arbitro del gioco) e il Libro degli Avventurieri.



Oltre ai due libri la confezione comprende due mappe delle terre selvagge (una per il giocatore e una per l'arbitro) e un set di 6 dadi da 6 e un dado da 12.

Le pagine interne presentano molte belle illustrazioni a colori, in particolare colpiscono gli splendidi paesaggi in pieno stile tolkieniano messi, a tutta pagina, a separare un capitolo da un altro. Va detto che tra i disegnatori figurano John Howe e Jon Hodgson, entrambi artisti eccezionali, e il primo dei due particolarmente legato all'immaginario tolkieniano.

La prima impressione, dunque, è molto positiva e rendiamo atto alla Giochi Uniti, responsabile della localizzazione italiana, di una grande cura nella confezione del prodotto.

IL LIBRO DEGLI AVVENTURIERI

Il Libro degli Avventurieri introduce subito alla ambientazione e ai popoli che i giocatori potranno interpretare per poi seguire con una canonica sezione sul gioco di ruolo e la figura del Maestro del Sapere: prima di arrivare alla creazione del personaggio ci viene spiegato il significato dei dadi speciali del gioco. Ogni volta che si deve risolvere un Test o una Prova (ed uso proprio questi termini, vedremo più avanti perché) si tirano il Dado Azione (il dado da 12) e un numero di Dadi Successo (i dadi da 6) pari al valore della propria Abilità (di solito da uno a sei dadi). I risultati dei dadi vengono tutti sommati per cercare di eguagliare o superare una Soglia di Difficoltà (da ora SD) che cambia a seconda delle circostanze ma che nel suo valore standard è pari a 14. Ma non finisce qui; il dado da sei ha i numeri 1,2,3 di colore diverso dai numeri 4,5,6. A seconda di determinate condizioni negative (per esempio se il personaggio è Affaticato) i primi tre numeri possono diven-

tare pari a zero, togliendo punti ai tiri del giocatore. Inoltre il numero 6 riporta il simbolo della runa tengwar; quando un giocatore realizza una runa tengwar e vince la SD allora il suo successo è detto "grande successo", se poi realizza due rune il successo diventa straordinario. Un semplice strumento per capire quanto bene un'azione viene portata a compimento. Ultimo particolare riguarda il Dado Azione che va da uno a dieci e riporta una runa di Gandalf e una runa di Sauron: la prima, per i personaggi, è ovviamente il miglior risultato possibile, capace di assicurare un successo automatico anche per azioni molto difficili, mentre la seconda è il peggior risultato possibile, vale sempre zero e può, in determinate casi, innescare situazioni pericolose per l'integrità del personaggio.



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

La creazione del personaggio segue due fasi fondamentali: nella prima si delinea il profilo base del personaggio con un processo guidato e piuttosto meccanico. Si sceglie una cultura eroica dei popoli liberi del nord (bardiani, beorniani, elfi di Bosco

Atro, Hobbit della Contea, nani della Montagna Solitaria, uomini dei boschi delle terre selvagge). Ogni cultura fornisce un Vantaggio Culturale, dei valori di Abilità Comuni iniziali, delle competenze nelle armi adeguate alla propria cultura, due Tratti da scegliere (vi torneremo dopo) e un Background. Il Background in questa prima fase è la parte che più richiede una scelta al giocatore; si tratta di un pacchetto di punti che comprende dei valori iniziali per gli Attributi (Corpo, Cuore, Ingegno e che sono la struttura portante dell'eroe, come le caratteristiche di D&D per intendersi), una Abilità Favorita e altri due Tratti da scegliere. I Background dicono qualcosa anche del personaggio stesso, del suo retaggio passato, delle conoscenze acquisite prima di partire per l'avventura. Si passa, quindi, alla seconda fase, quella della personalizzazione e la prima cosa che viene richiesta è scegliere la motivazione del perché un personaggio è divenuto un avventuriero; si può scegliere tra cacciatore di tesori, guardiano, sterminatore, studioso, viandante. Ogni background fornisce altre Abilità Favorite, un altro Tratto e una Vulnerabilità all'Ombra. A questo punto si assegnano una serie di punti liberi agli Attributi e si determinano, a seconda della cultura eroica, i valori di Resistenza e Speranza che rappresentano le risorse interiori e spirituali degli eroi. Un'agilissima sezione vi aiuterà a determinare il vostro equipaggiamento iniziale: non aspettative tabelle con elenchi infiniti di oggetti e prezzi perché L'Unico Anello vi propone un sistema molto semplice (ma anche funzionale) per l'ingombro, per gli acquisti e la registrazione della ricchezza del personaggio. Si chiude definitivamente la preparazione del personaggio con il calcolo dei valori di combattimento



(Danno e Parata) e di Valore e Saggezza entrambi fondamentali per resistere all'Ombra di Sauron e per ottenere altri vantaggi. I benefici ottenuti dall'incremento della Saggezza si chiamano Virtù; alcune di esse sono acquisibili da tutti e altre invece sono riservate solo a determinate razze. Le Virtù, in alcuni casi, sono la cosa più vicina a degli incantesimi o a delle abilità particolarmente eroiche che troverete in questo gioco. I benefici ottenuti aumentando il Valore, invece, si chiamano Ricompense e sono veri e propri premi che si associano alle gesta di un eroe; possono essere qualità nuove acquisite dall'equipaggiamento di partenza del personaggio oppure armature ed armi leggendarie tipiche di un dato popolo: un espediente molto elegante, ed in tema con l'ambientazione, che elimina le noiose fasi di spartizione dei tesori.

A questo punto il Libro degli Avventurieri si occupa di due aspetti precisi del gioco di ruolo che, però, L'Unico Anello decide di tematizzare in maniera originale; si tratta della Fase di Avventura e della Fase della Compagnia, ovvero delle sessioni dedicate all'azione e alla risoluzione di una quest e delle sessioni, immediatamente successive, dedicate allo sviluppo del personaggio (sessioni spesso contraddistinte dalla noia o al massimo dal baratto selvaggio di oggetti e punti esperienza).

FASE DI AVVENTURA

Il regolamento ci dice chiaramente che in un anno di gioco dovrebbe esserci al massimo una sola Fase di Avventura, seguita da un periodo di riposo (corrispondente di solito ai mesi invernali) nei quali la compagnia degli eroi si scioglie temporaneamente per dedicarsi ad altre attività, che vengono comunque giocate secondo certe regole e non improvvi-

sate.

La Fase di Avventura prevede tre tipi di eventi fondamentali che ogni fan del gdr fantasy e del mondo di Tolkien ha ben impressi nella mente; il combattimento, gli incontri e i viaggi. Il combattimento è improntato ad una discreta profondità strategica e a una forte collaborazione tra i membri della compagnia di eroi. Ogni personaggio può scegliere una posizione di combattimento tra quattro disponibili: retroguardia (se intende stare indietro e usare armi da lancio), difensiva, aperta e avanguardia. Ognuna fornisce una SD valida sia per attaccare che come difesa. Se si combatte in posizione aperta è più facile colpire ma anche essere colpiti: tale SD è modificata dal valore di Parata dell'avversario. E' possibile anche realizzare penetrazioni speciali (e allora entra in gioco l'armatura con un Test di Protezione) o colpi mirati che possono innescare effetti particolari come disarmi o rotture di scudi. Per ogni posizione assunta, poi, ci sono particolari azioni di combattimento ulteriori che un personaggio può tentare, come incassare il colpo al posto di un compagno, intimidire il nemico o disimpegnarsi. Il tutto viene realizzato con molta semplicità senza mai chiamare in causa miniature o mappe tattiche.

Gli incontri sociali sono regolati in maniera molto lineare. Per prima cosa si assegna una Abilità adeguata per risolvere l'incontro: fin qui nulla di nuovo se non che oltre alle solite abilità di intimidire e galateo troviamo anche Indovinelli e Canzoni. D'altronde cosa sarebbe stato l'incontro tra Bilbo e Gollum senza la loro memorabile sfida ad indovinelli? Tali abilità particolari sono pensate proprio per ricordare ai giocatori in che tipo di ambientazione si stanno muovendo. Si calcolano inoltre tutta

una serie di bonus e malus associati alla cultura di provenienza dei giocatori, alla loro reputazione ed altro ancora. Dei tre aspetti della Fase di Avventura sicuramente il meno frizzante da un punto di vista meccanico.

Ed eccoci ai viaggi, un vero punto a favore di questo gioco. Lo spostamento da un punto all'altro delle terre selvagge è risolto con un vero e proprio mini-gioco che costringe i giocatori a evitare tempi morti dove tira i dadi solo chi ha l'abilità "orientamento e seguire tracce" mentre gli altri parlano sulla voce dell'arbitro. Prima di tutto si pianifica lo spostamento sulla mappa dei giocatori (in perfetto stile tolkieniano) e i ruoli all'interno della compagnia: ogni giocatore, infatti, deve ricoprire un ruolo a scelta tra guida, esploratore, cacciatore e vedetta, ovviamente considerando anche la propria competenza in determinate Abilità. Il Maestro del Sapere, quindi, controlla il percorso scelto sulla sua mappa personale che non solo è esagonata, ma è divisa in regioni: ogni regione è diversa per conformazione geografica e può essere più o meno facile attraversarla oppure può essere corrotta dall'Ombra. C'è poi da considerare la stagione in cui si affronta il viaggio e l'utilizzo di animali per il trasporto. Fatto questo si otterrà un percorso (che Maestro del Sapere e giocatori seguiranno su due mappe diverse) e una serie di Test di Fatica da superare. Ogni volta che in un tiro per il Test di Fatica compare il simbolo di Sauron sul Dado Azione si innesca un pericolo, ovvero un imprevisto che può andare da un assalto di mostri al perdere il sentiero. In questi casi entra in gioco il ruolo che ogni membro della compagnia si è scelto per affrontare il viaggio. La sensazione generale è che la mec-

canica sia semplice ma efficiente: è molto positivo che l'autore si sia sentito in dovere di rendere giocabile secondo regole ben fissate una fase di gioco che spesso, nel gdr, è lasciata all'improvvisazione o all'incuria. Queste regole, inoltre, non impediscono comunque a chi arbitra di essere creativo e inserire eventi legati all'avventura che si sta giocando, da innestare nella struttura del viaggio.

FASE DELLA COMPAGNIA

Alla fine di un'avventura il regolamento invita la compagnia degli eroi a tornare alle proprie case o ad un rifugio sicuro, proprio come accade spesso ai protagonisti tolkieniani. Una lotta con l'Ombra, un viaggio estenuante, un combattimento particolarmente debilitante sono tutti motivi più che validi per sentirsi esausti e bisognosi di riposo. Questa fase viene giocata seguendo poche ma precise regole. Il capitolo precipuo fornisce una serie di azioni che un giocatore può compiere una volta raggiunto un rifugio sicuro; può innalzare il suo tenore di vita o cercare di guarire da una corruzione dell'Ombra, può cambiare un Tratto con un altro (se magari l'avventura appena vissuta ha segnato particolarmente l'animo del personaggio) oppure incontra il suo patrono (Beorn? Radagast? A voi la scelta!). Infine si possono spendere i Punti Avanzamento (per migliorare la Saggezza, la Virtù o le abilità nelle armi) oppure investire Punti Esperienza nelle Abilità non di combattimento. La risoluzione delle azioni avviene con ordine e fornisce nuovo materiale di narrazione per tutti i giocatori.

Lo spirito della vostra compagine di eroi, inoltre, si riflette anche nella Fase di Avventura: ogni compagnia, difatti, ha una serie di Punti Speranza in comune che possono essere

spesi per ribaltare il risultato di tiri di dado poco fortunati. Ogni giocatore, infine, ha un focus della compagnia, un personaggio che ha preso come punto di riferimento e che in determinate situazioni può essere per lui fonte di recupero di Punti Speranza.

LIBRO DEL MAESTRO DEL SAPERE

Questo secondo tomo aggiunge interessanti informazioni e regole ad aspetti che ho già tentato di descrivere sopra, come le situazioni di combattimento, di viaggio, la generazione dei personaggi. Per questo vorrei soffermarmi solo sulle parti di esso che forniscono informazioni differenti.

Ben fatte sono anche le regole sulla corruzione, che non possono mancare in un gdr in cui ci si scontri col subdolo potere di Sauron e della sua Ombra. Come abbiamo visto precedentemente ogni background culturale scelto durante la generazione del personaggio ha una Vulnerabilità all'Ombra. La corruzione si misura in Punti Ombra che possono essere acquisiti in vari modi; impadronendosi di un oggetto maledetto (vi ricorda qualcosa?), attraversando lande corrotte dal potere di Sauron, commettendo atti moralmente esecrabili o disonorevoli, sperimentando eventi particolarmente angosciosi. In alcuni di questi casi i Punti Ombra si guadagnano automaticamente, in altri si deve prima sostenere un Test contro la Corruzione: in ogni caso quando i Punti Ombra eguagliano o superano il proprio punteggio di Speranza il personaggio è considerato Oppresso, passa nelle mani del Maestro del Sapere ed è colto da un Attacco di Pazzia, che può risolversi in rabbia, disperazione, sconforto o brama di potere. Finito l'Attacco di Pazzia il giocatore

resetta i Punti Ombra accumulati (e ne segna uno permanente), in più guadagna un Difetto relativo alla sua Vulnerabilità all'Ombra. Ogni Vulnerabilità ha 4 Difetti; collezionarli tutti significa che il proprio giocatore è vinto dall'Ombra e deve essere ritirato dal gioco. I Difetti, in termini di gioco, funzionano in modo simile ai Tratti (vedi più avanti) solo che sono uno strumento nelle mani del Maestro del Sapere per intervenire sulle scelte dei giocatori. Insomma materiale interessante per l'interpretazione e il gioco di ruolo.

Merita una menzione anche il capitolo dedicato alla generazione dei personaggi non giocanti e agli avversari. I png sono creati in maniera davvero semplice, senza dover spendere tempo eccessivo in lunghe liste piene di numeri. Sugli avversari è sicuramente interessante citare la regola dei Punti Odio. L'Odio è la riserva di risolutezza che mostri e nemici di ogni tipo hanno nei riguardi dei personaggi; sono diversi dai Punti Resistenza (come è chiamata qui la riserva di punti ferita) perchè il loro azzeramento non significa necessariamente essere messi fuori combattimento. La loro incisività in termini di gioco sta nel fatto che azionano alcune (non tutte) capacità speciali dei mostri: in questo modo la brutalità di certi attacchi, la spietatezza di certe mosse di avversari come orchi o troll è realmente connessa ad un numero che quantifica la loro risolutezza nei confronti dei "buoni" della storia e che decrescendo influisce sul loro comportamento.

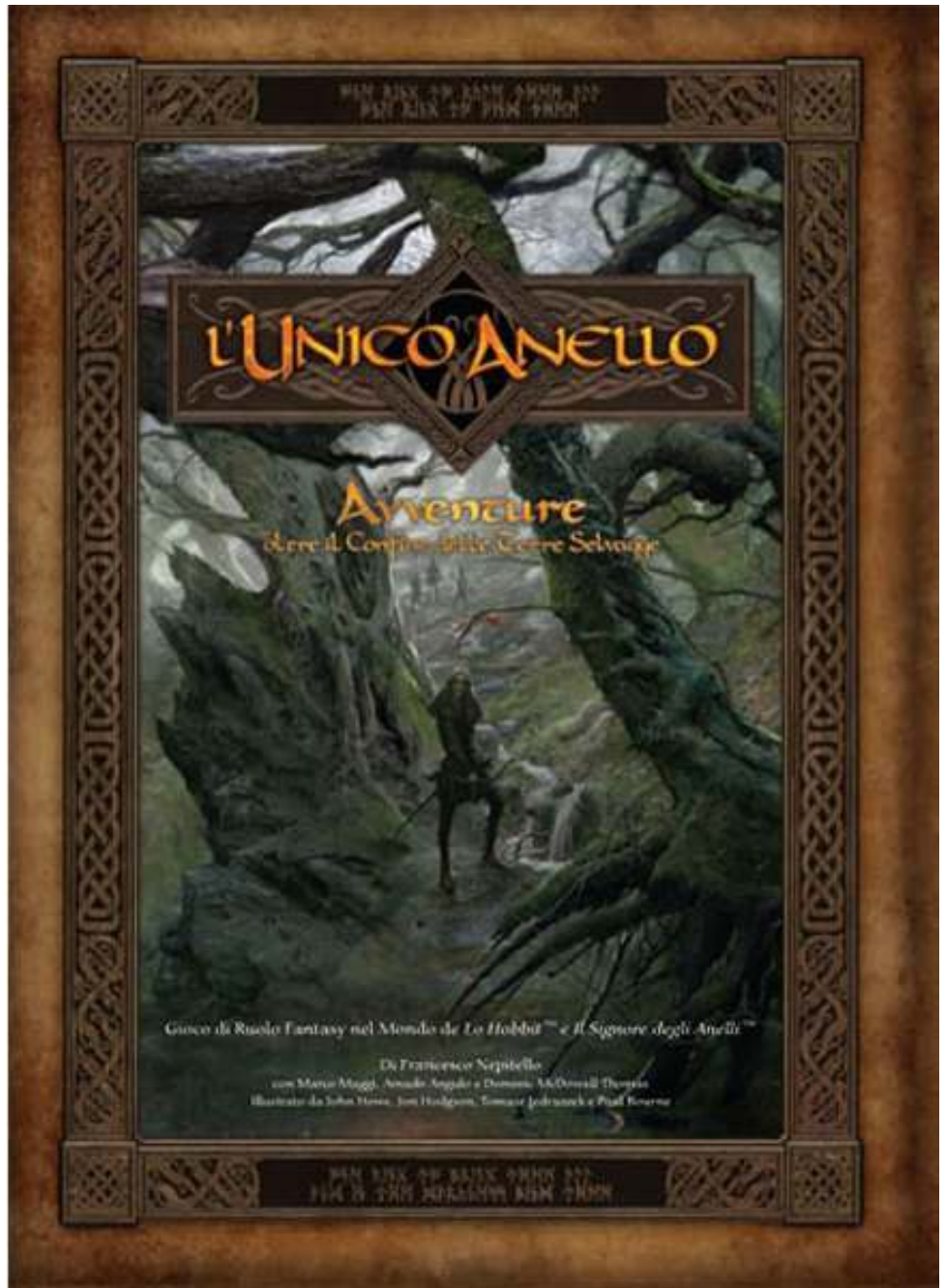
Da qui in poi il manuale si conclude con un'ampia sezione dedicata all'ambientazione e al preciso momento storico della Terra di Mezzo che i giocatori sono chiamati ad animare con le loro gesta. In particolare la cronologia fornita è ricca di spunti e informazioni; per comodità è stata



divisa in sapienza antica (storia del passato delle Terre Selvagge), passato recente (notizie conosciute da tutti nel periodo di gioco) e le ombre si addensano (futuri sviluppi dedicati al Maestro del Sapere). Chiude il tutto un elenco di luoghi notevoli, spunti per campagne, informazioni su personaggi famosi (Radagast e Beorn), regole per creare un collegamento generazionale tra i personaggi giocati da un singolo giocatore (e che probabilmente verranno sviluppate nelle prossime uscite) e una avventura introduttiva "La campana della palude".

INTERESSANTI NOVITÀ

In questo gioco ci sono alcune interessanti differenze con quanto fatto in passato, in tema di gdr per la Terra di Mezzo. A questo proposito il titolo che più è rimasto nel cuore e nella mente dei giocatori, italiani e non, è sicuramente GIRSA edito da noi da Stratelibri. Successivamente si tentò di rinverdire i fasti dei gdr dedicati alla Terra di Mezzo con il Coda System, una sorta di variante del d20 che tentava di caratterizzare il setting, ma portandosi dietro pregi e difetti del regolamento della 3^a edizione di D&D. GIRSA rimane quindi il metro di paragone primario, anche per via dell'alta qualità dei suoi supplementi geografici, veri e propri vademecum di informazioni per i fan della saga del Professore. Il regolamento era una variante più leggera di Rolemaster e, pur funzionando bene in termini generici, nulla o quasi di esso veniva influenzato dalle atmosfere tolkieniane; quello che intendo dire è che avrebbe potuto benissimo essere il regolamento di un qualsiasi gdr di fantasy classica, piuttosto che un regolamento studiato per comunicare, attraverso le regole, la coloritura tipica delle avven-



ture ispirate alle gesta degli eroi del Silmarillion o del Signore degli Anelli.

Questo gioco che abbiamo fra le mani, invece, possiede in pieno queste atmosfere proprio a partire dalle sue stesse regole; per questo vorrei soffermarmi su alcuni suoi aspetti specifici e su alcuni dettagli interessanti, davvero peculiari per un gdr tradizionale.

La magia: Finalmente un gioco sul

Signore degli Anelli senza liste di incantesimi! Non ci vuole molto per capire che la magia nei libri di Tolkien non è assolutamente trattata come in una ambientazione qualunque di D&D. E' associata a pochissimi individui particolari e caratterizzata dall'uso etico e morale che questi stessi ne fanno. Saruman è assetato di potere, Gandalf è saggio e generoso, Sauron è un manipolatore: la magia diventa un emanazione delle scelte profonde che questi personag-

gi fanno, del modo in cui decidono di essere e di vivere. In questo i regolamenti precedenti avevano toppato alla grande. Gli unici incantesimi e capacità magiche che troverete ne L'Unico Anello sono presenti nelle Virtù, ma rappresentano più delle abilità innate ed eroiche che dei sortilegi veri e propri a disposizione dei giocatori.

I Tratti: Sono decisamente mutuati da giochi come Mouseguard. Un Tratto è una caratteristica caratteriale, o culturale e acquisita, di un personaggio; ad esempio come "allegro", "generoso" o "montanaro" etc. Sono descritti assai brevemente e spesso non hanno una ricaduta in termini di lanci di dado o bonus...e allora a che servono, vi chiederete voi? Servono a tenere desta la voglia del giocatore di intervenire nel gioco. Un Tratto, ne L'unico Anello, può essere invocato dal giocatore per tre motivi: per ottenere un successo automatico qualora un Tratto sia associato con criterio ad una Prova o ad un Test di Abilità, per avere la possibilità di un tiro di dadi anche quando il Maestro del Sapere decide che non c'è da fare alcun Test o Prova di Abilità, per ottenere un Punto Avanzamento quando un'Azione associabile ad un determinato Tratto viene portata a compimento con successo. Forse rispetto ai giochi di Luke Crane ci sono ancora troppi compromessi con meccaniche da gdr tradizionale ma si tratta di uno strumento nelle mani del giocatore per intervenire nella costruzione della storia e per aiutare il Maestro del Sapere in una gestione il più corretta possibile, e non unilaterale, dei tiri di dado.

Test e Prove: i Test sono prove richieste dal Maestro del Sapere mentre le Prove vengono chiamate dal

giocatore. Cosa notevole (già presente in Burning Wheel ed altri giochi indipendenti) è che quando un giocatore ha successo in una Prova si guadagna il diritto di descrivere lui stesso in che modo il suo personaggio la supera, ovvero di dare un apporto alla narrazione non mediato dall'arbitro. Sembra una cosa da poco, ma è una grande novità in un gdr tradizionale tradotto per l'Italia.

CONCLUSIONI

L'Unico Anello è un gioco disegnato in maniera intelligente, guardando sia ai giocatori potenzialmente nuovi, sia a coloro che nuovi non sono ma che cercano qualcosa di diverso dalle esperienze di gioco precedenti. Nepitello ha sviluppato il regolamento pensando a come vivacizzare, senza banalizzare, certi momenti tipicamente lenti e noiosi del gdr, e allo stesso tempo inserendo delle soluzioni creative pensate coerentemente per l'ambientazione proposta: non siamo di fronte al solito sistema potenzialmente generico al quale viene affibbiata una etichetta di "tolkienianità"; le regole sono pensate per esprimere ed aiutare a interpretare, proprio nella loro applicazione meccanica, gli elementi fondamentali dell'opera di Tolkien. Gli eroi de L'Unico Anello si muovono come una compagnia, sono caratterizzati da capacità che danno il meglio di sé nella collaborazione, sono sorretti da regole che stimolano a fare propri gli stilemi forti della Terra di Mezzo: la lotta del bene contro il male, l'amicizia, la tentazione del potere, la capacità di sacrificio per difendere ciò che si ama, il coraggio dato dalla speranza piuttosto che dalla arroganza o dalla superbia. Ai giocatori il compito di usare al meglio queste regole per poter rivivere, è davvero il caso di dirlo, in compagnia quelle stesse atmosfere che an-

che il cinema, negli ultimi anni, grazie ai film di Peter Jackson, ha impresso nel nostro immaginario.

Leggendo il regolamento non posso esimermi dal riferire l'impressione che Nepitello abbia accompagnato la stesura del suo lavoro con alcune ottime letture in ambito di game design: in molti punti si percepisce l'influsso (assolutamente positivo) di giochi seminali quali Pendragon, e si ha l'impressione che di mezzo ci siano anche titoli come Burning Wheel e Mouseguard, entrambi firmati da Luke Crane, che forse Nepitello ha letto. La meccanica dei viaggi, il funzionamento del combattimento, la puntualizzazione su come le Prove debbano essere chiaramente annunciate dal giocatore e il suo diritto di narrare lui stesso il risultato in caso di successo; questi e altri indizi riportano a pagine importanti del gioco di ruolo attuale: un modo di giocare che, per fortuna, sta cambiando e ci sta portando verso regolamenti sempre più studiati per dare reali esperienze ludiche e non semplici cumuli di meccaniche sul combattimento e il movimento con le quali arrangiarsi "alla buona".

Il voto, considerando tutti questi elementi, può quindi essere solo molto alto: a parte alcune piccole dimenticanze (dov'è il combattimento a cavallo?) il gioco è gratificante nella lettura e per certi versi moderatamente innovativo. Consigliato a chi vuole cominciare a sperimentare nuovi orizzonti ludici senza strappi eccessivi col proprio passato di gioco; consigliatissimo a chi aspettava da tempo l'uscita di un vero gioco di ruolo sul mondo della Terra di Mezzo di J.R.R. Tolkien.

VOTO: 7/10

FELIX

Campaign Manager 2008 (2009)

Editore: Z-Man Games, Gen-X Games

Dipendenza dalla lingua: molto testo sulle carte

Con Campaign Manager 2008, Leonard e Matthews (1960: The Making of the President) tornano sul luogo del delitto, riproponendo un gioco di influenza di ambientazione politica, condensandone però la durata. Questa volta, invece dello scontro fra Kennedy e Nixon, i giocatori rivivranno la recente battaglia fra Obama e McCain.

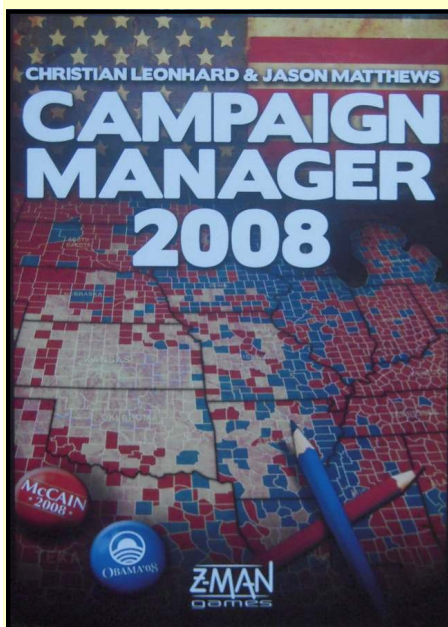
Il gioco si divide in due fasi consecutive:

- Dapprima i giocatori compongono il proprio mazzo di 15 carte (a partire dalle 45 che hanno a disposizione) con cui condurranno la campagna nei 20 stati dell'Unione che non hanno ancora deciso come votare. Il meccanismo è molto semplice: i giocatori pescano tre carte alla volta, ne tengono una e scartano le altre. Il primo a completare il mazzo è anche il primo giocatore.

- Nella seconda fase, i due candidati si affrontano per guadagnarsi il supporto dei grandi elettori in modo da raggiungere la maggioranza dei voti e assicurarsi la nomina a presidente. Lo scontro avviene su quattro stati alla volta. Ciascuno stato è caratterizzato dalle seguenti informazioni: il numero di grandi elettori nello stato; quale, fra economia e difesa, è l'argomento ritenuto fondamentale dalla popolazione; le intenzioni di voto (Obama, McCain, neutrale) della popolazione in corrispondenza a ciascuno degli argomenti chiave (in numerosità dipendente dal numero

di grandi elettori); quale gruppo demografico (due in ogni stato, dieci in tutto) è dominante sugli indecisi.

Il gioco procede a turni: durante il proprio turno un giocatore può decidere se pescare una carta dal proprio mazzo o giocare una. Le carte permettono di modificare una o più caratteristiche di uno stato (raramente in due o più stati): intenzioni di voto in un argomento, l'argomento chiave, il gruppo demografico o, in base a quest'ultimo, tutti i votanti indecisi. Le carte si possono dividere in varie categorie: quelle che effettuano una sola modifica ma si rimpiazzano; quelle che modificano due caratteristiche diverse; quelle che modificano 2 o più intenzioni di voto, ma hanno costi aggiuntivi (sotto forma di carte scartate o di un bonus dato all'avversario e determinato casualmente dal lancio di un dado). Infine vi sono delle carte speciali che permettono di manipolare il proprio mazzo, e delle carte permanenti che modificano alcune regole del gioco.



Non appena in uno stato le intenzioni di voto corrispondenti all'argomento chiave sono tutte a favore di un candidato, il giocatore guadagna tanti punti quanti sono i grandi elettori, e sceglie, fra gli stati rimanenti, quale diventerà nuovo territorio di scontro politico. Il nuovo stato viene accompagnato da un evento mediatico, ovvero un evento casuale che favorisce la posizione di uno dei due giocatori. Il gioco termina con la vittoria del giocatore che ha raggiunto la maggioranza dei voti.

CM2008 è un gioco rapido (30-45 minuti), che rielabora in maniera arguta (l'influenza su due argomenti di cui uno solo, quello chiave, conta ai fini dell'assegnazione) il meccanismo di influenza. La vera innovazione consiste nella fase di draft precedente a quella di influenza. Il numero ridotto di carte rende la scelta fluida e veloce; inoltre il mazzo viene rimescolato in media tre-sei volte per partita, rendendo cruciale la scelta di ciascuna delle 15 carte.

Se ritenete di vostro gusto il tema (che è certamente un po' alieno per noi Europei), vale sicuramente la pena provarlo.

NOTE SULL'AUTORE:

J. Matthews e C. Leonard sono la coppia di riferimento per quanto riguarda i giochi di ambientazione politico-storica americana: sono loro 1960: The Making of the President e Founding Father. Matthews è anche coautore di Twilight Struggle, attualmente in testa alla classifica di BoardGameGeek.

Questo articolo è comparso la prima volta sul numero 9 di ILSA (Informazione Ludica a Scatola Aperta), <http://www.ilsa-magazine.net/>

XVIII Trofeo RiLL "Il Miglior Racconto Fantastico"

IN COLLABORAZIONE CON:

la rivista *Prospettiva*, la rivista *Tangram*, la rivista *La Vallisa*, la *Wild Boar Edizioni*, le Edizioni *Il Foglio*, la manifestazione *Lucca Comics & Games*, la e-zine *Anonima Gidierre* e la *Federazione Ludica Siciliana*

E CON IL SUPPORTO DI:

Columbus, penne stilografiche dal 1918 - *Radio Popolare Roma*, FM 103.3 - il negozio on line *Hovistocose.it*

- *RiLL - Riflessi di Luce Lunare* gestirà le varie fasi dell'iniziativa e selezionerà, tra gli scritti pervenuti, i racconti finalisti. Questi saranno poi valutati dalla Giuria Nazionale, costituita da scrittori, giornalisti, autori di giochi, professori universitari. Ciascun testo verrà giudicato per l'originalità della trama e dell'intreccio, per la forma e la chiarezza narrativa.
- La cerimonia di proclamazione dei vincitori avrà luogo nell'autunno 2012, all'interno della manifestazione *Lucca Comics & Games*. Sarà cura del Comitato Promotore comunicare (per lettera o via e-mail), fra luglio e ottobre 2012, le modalità della conclusione del concorso (data, luogo, orario...) a tutti i partecipanti.
- L'autore del racconto vincitore riceverà in premio 250 euro dal Comitato Promotore e una penna stilografica marca *Columbus 1918* (offerta dalla ditta *Santara*) e un buono acquisto di 100 euro in prodotti *Wild Boar*. Il racconto vincitore verrà inoltre pubblicato sulla rivista *Prospettiva*.
- Il racconto secondo classificato uscirà sulla e-zine *Anonima Gidierre* e il suo autore riceverà un buono acquisto di 50 euro presso *Hovistocose.it*.
- Il Comitato Promotore si impegna a curare la stampa di un volume con i migliori lavori o a cercare altre testate interessate a pubblicarli.
- Le riviste *La Vallisa* e *Tangram*, in particolare, si riservano di scegliere fra i premiati uno o più racconti da ospitare sulle proprie pagine. I responsabili della casa editrice *Il Foglio*, inoltre, si riservano di pubblicare su propri volumi uno o più racconti della rosa finalista.

REGOLAMENTO

1) Tutti i testi partecipanti dovranno essere spediti (anche come pacco o raccomandata) in quadruplica copia e in busta anonima a: *Trofeo RiLL, presso Alberto Panicucci, via Roberto Alessandri 10, 00151 Roma*. E' gradito che le copie inviate siano stampate in fronte-retro.

Le generalità degli autori (nome, cognome, indirizzo, CAP, recapito telefonico, e-mail) e il modo in cui sono venuti a conoscenza del concorso dovranno essere indicati chiaramente all'interno, in una busta chiusa, che sarà aperta solo dopo che il Comitato Promotore avrà selezionato i racconti finalisti.

Tutti gli autori partecipanti riceveranno una copia di *Il Funzionario e altri racconti dal Trofeo RiLL e dintorni*, la raccolta dei racconti premiati realizzata nel 2011 da *Wild Boar Edizioni*. Il Comitato Promotore non si fa carico di disguidi postali di sorta.

2) Per semplificare il lavoro della segreteria, i partecipanti sono invitati a compilare con i propri dati l'apposito modulo on line (pagina "Registrazione Concorso", nella sezione Trofeo RiLL del sito di RiLL) e a inviare i propri racconti anche in formato elettronico, all'account *partecipante@rill.it*. L'oggetto della mail dovrà essere il titolo del racconto, e nel testo della mail andranno indicate le generalità dell'autore. Il formato richiesto per i testi allegati è DOC o RTF (non PDF).

La casella di posta elettronica *partecipante@rill.it* sarà consultata solo dopo che il Comitato Promotore avrà scelto i racconti finalisti, mantenendo così l'anonimato dei lavori nella fase di lettura e selezione. Per questo motivo, tale account non va usato per richiedere informazioni sul Trofeo RiLL e il suo andamento (mail e i riferimenti per tutti i dettagli sul concorso sono riportati in calce a questo regolamento). In alternativa all'invio via posta elettronica, i file possono essere uploadati direttamente dal sito di RiLL (pagina "Carica il tuo racconto" nella sezione Trofeo RiLL).

3) La quota di iscrizione al XVIII Trofeo RiLL è di 10 euro per ciascun racconto inviato, da versare sul conto corrente postale numero 92373000, intestato a Francesco Ruffino, via Taro 37, 00199 Roma. Il versamento può essere fatto anche tramite bonifico bancario (codice IBAN: IT-47-C-07601-03200-000092373000). È possibile effettuare il pagamento con carta di credito (o PostePay), direttamente dal sito di RiLL, dalla pagina "Iscrizione" della sezione dedicata al Trofeo RiLL. Si consiglia di allegare la fotocopia del versamento alle generalità dell'Autore. In caso di partecipazione con più racconti è assai gradito il versamento unico. Le spese di spedizione sono a carico di ciascun partecipante e non sono comprese nella quota di iscrizione.

4) Le iscrizioni sono aperte sino al 20 marzo 2012. Tutti gli elaborati dovranno pervenire entro tale termine. Per le opere pervenute oltre tale data farà fede il timbro postale. In ogni caso, tutti i testi che perverranno al Comitato Promotore dopo il 30 marzo 2012 non saranno presi in considerazione.

5) I racconti non dovranno superare i 21600 caratteri, spaziature tra parole incluse. L'impaginazione dei lavori inviati è libera (in via indicativa, 21600 caratteri spazi inclusi equivalgono a dodici cartelle dattiloscritte di trenta righe per sessanta battute l'una). È gradita l'indicazione per ogni racconto del numero di battute totali.

6) Ogni concorrente può partecipare con più opere, purché inedite, originali ed in lingua Italiana.

7) La scelta del genere letterario è a totale discrezione dell'autore, che potrà spaziare dal Fantasy all'Horror, dalla Science Fiction al Cyberpunk e così via, purché vi sia la presenza nel racconto di significativi elementi che vanno al di là del reale.

8) I lavori non verranno in alcun caso restituiti. Gli autori sono pertanto invitati a tenere una copia dei propri manoscritti. Inoltre, finché la rosa dei finalisti non sia stata resa pubblica (luglio 2012), i partecipanti sono tenuti a non diffondere il proprio racconto e a non prestarlo per la pubblicazione.

9) Ciascuna opera partecipante al Trofeo RiLL resta a tutti gli effetti di completa ed esclusiva proprietà dei rispettivi autori. La pubblicazione dei racconti selezionati nell'antologia connessa al concorso e sulle riviste collaboranti è comunque per tutti gli autori obbligatoria (non rinunciabile) e non retribuita, oltre che ovviamente gratuita.

10) In caso di vittoria o pubblicazione, l'autore concorderà eventuali ottimizzazioni di cui verrà fatta oggetto la sua opera con le riviste/ fanzine/ case editrici interessate.

11) Le decisioni del Comitato Promotore e della Giuria Nazionale sono insindacabili e inappellabili.

12) La partecipazione al Trofeo comporta l'accettazione di questo regolamento in tutte le sue parti. Eventuali trasgressioni comporteranno la squalifica dal concorso.

Per ulteriori informazioni:

Trofeo RiLL, presso Alberto Panicucci, via Roberto Alessandri 10, 00151 ROMA;

e-mail: trofeo@rill.it; URL: <http://www.rill.it>

(è on line anche un'ampia pagina di FAQ sul regolamento)

TUTELA DELLA PRIVACY DEI PARTECIPANTI

Le generalità che devono essere fornite per partecipare al Trofeo RiLL sono utilizzate esclusivamente: per comunicare i risultati ai partecipanti; per l'invio di materiale promozionale relativo al Trofeo RiLL e alle altre attività/ iniziative di RiLL.

I dati raccolti non verranno in ogni caso comunicati o diffusi a terzi. Inoltre, scrivendoci, sarà sempre possibile: modificare, aggiornare, rettificare, trasformare e integrare i dati inviati (es: cambio di indirizzo); cancellare i dati inviati; chiedere che non venga inviato alcun materiale promozionale.