

## INTRODUZIONE

**C**ENERI DI MIDDENHEIM RAPPRESENTA IL PRIMO CAPITOLO DELLA TRILOGIA DE "IL SENTIERO DEI DANNATI." PER QUANTO L'AVVENTURA SIA STATA UNIVERSALMENTE APPREZZATA, MOLTI ADG E GIOCATORI CI HANNO SCRITTO ESPRIMENDO DUBBI SUL FINALE, IN QUANTO APPARE MOLTO LETALE E MAL CONGENIATO.

HO DECISO QUINDI RISCRIVERE QUESTA PARTE DELL'AVVENTURA, LASCIANDO IL PIÙ POSSIBILE INALTERATO IL TESTO E LO SPIRITO DELL'AVVENTURA, MA CERCANDO DI BILANCIARE MEGLIO L'INCONTRO E DI DARE PIÙ PESO ALLE DECISIONI DEI PERSONAGGI.

E' ORA POSSIBILE AFFRONTARE CON SUCCESSO L'ARCINEMICO DI QUESTA AVVENTURA, SENZA CHE IL GRUPPO VENGA FATTO A PEZZI DA AVVERSARI TROPPO FORTI O CHE DEVA RICORRERE ALL'AIUTO MASSICCIO DEI VARI PNG PRESENTI NELL'AVVENTURA.

LO SCONTRO NON È COMUNQUE PRIVO D'INSIDIE E SE I PG NON SEGUIRANNO UN COMPORTAMENTO "RAZIONALE", RISCHIERANNO VERAMENTE DI VEDERE LE LORO TESTE AGGIUNTE AL FAMIGERATO TRONO DI TESCHI.

RINGRAZIO PER L'ISPIRAZIONE L'ANCORA INEDITO (PER POCO..) TOME OF CORRUPTION ED IL NUOVO DEMONI DEL CAOS DELLA GAMES WORKSHOP. GRAZIE ANCHE AL MIO GRUPPO DI GIOCO, CAPACI DI DIMOSTRARE, SE CE NE FOSSE ANCORA BISOGNO, CHE "GIOCAR MALE NON PAGA", PERSINO IN UN GIOCO DI RUOLO.

SI PREGA CHI DEVE GIOCARE L'AVVENTURA DI NON SCARICARE IL FILE. QUESTA SEZIONE SOSTITUISCE IL TESTO A PAGINA 85 / 86 / 87 DI CENERI DI MIDDENHEIM.

LUGLIO 2008

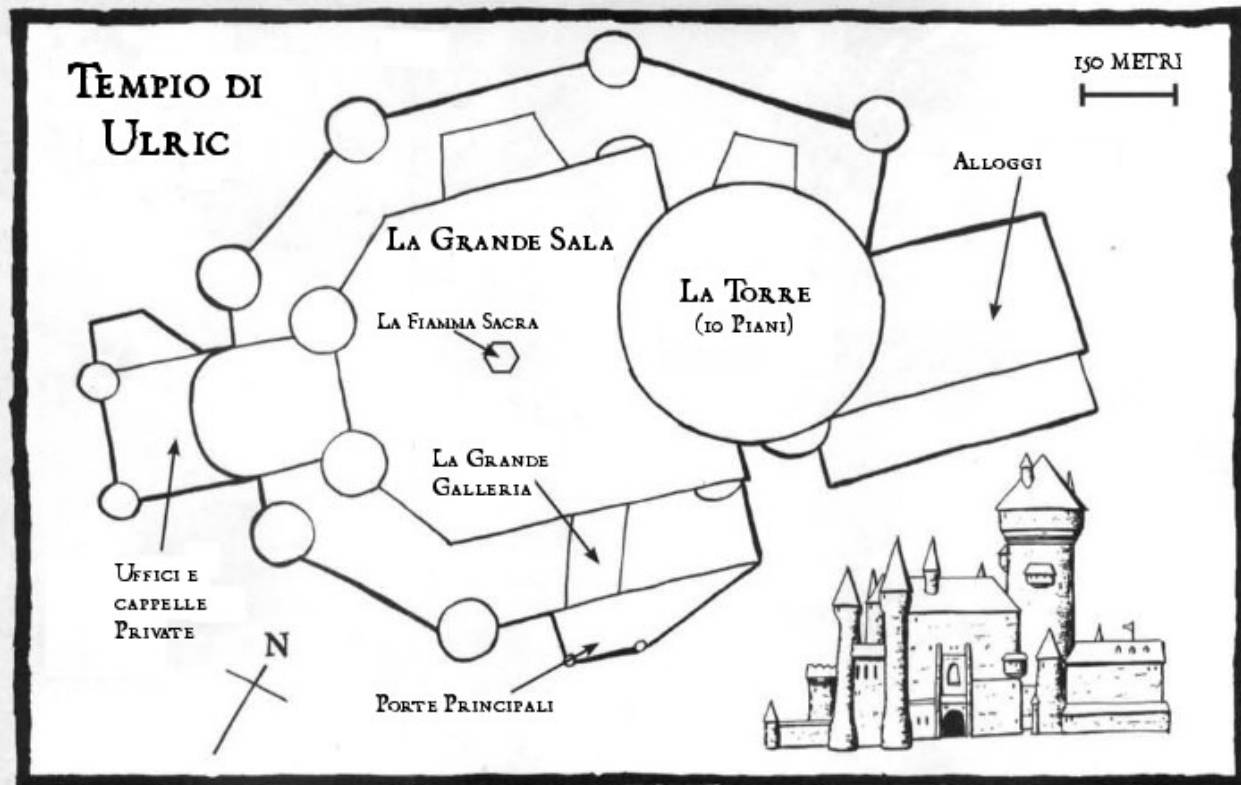
FEDERICO BURCHIANTI



*Impaginato da*

*Rashid - La Locanda delle due Lune ([www.wfrp.it](http://www.wfrp.it))*

*per Nexus Editrice S.r.l. ([www.nexusgames.it](http://www.nexusgames.it))*



Liebnitz e i suoi seguaci, che oltre ad essere Membri della Confraternita dell'Ascia sono anche Membri del Teschio Cremisi, hanno sbarrato dall'interno le porte principali, per essere sicuri che il loro rituale non venga interrotto.

Neanche a dirlo le guardie interpreteranno ogni tentativo di forzare la porta del Tempio come un attacco e reagiranno di conseguenza.

I PG avranno bisogno di un ottimo tempismo e un ariete o di un incantesimo molto potente per entrare in questa maniera.

Con una **Prova di Percepire** riuscita, i PG si accorgeranno che c'è un tratto abbastanza basso di muro che si può scalare riuscendo in una **Prova di Arrampicarsi**.

Questo è il modo migliore per i PG per entrare.

### DENTRO IL TEMPIO

L'interno del Tempio è descritto in Dopo la Tempesta, all'inizio di questo libro.

Una volta all'interno i PG saranno in grado di udire chiaramente la cantilena che viene dalla grande sala del Tempio, dove si trova il fuoco sacro di Ulric.

Rispetto ai frammenti portati dal vento che i PG hanno udito mentre erano fuori del Tempio, il canto sta salendo di tono, come se il rituale stesse avviandosi al suo culmine.

Un personaggio con l'abilità **Parlare Lingua** (Lingua Oscura) può effettuare una Prova per scoprire che la cantilena è un'invocazione a Khorne, il Dio del Sangue del Caos.

Due della Confraternita dell'Ascia sono appostati di guardia nella Grande Galleria (vedi la mappa del Tempio sopra, in figura) che porta alla grande sala, e attaccheranno ogni intruso.

### CONFRATELLI DELL'ASCIA

Sono Guardie Teutogene d'élite, corrotte dal Caos. Diversamente dal resto delle Guardie Teutogene, per tradizione i Confratelli dell'Ascia sono armati di grosse asce a due mani, invece che di martelli.

Come il resto dei loro compagni nel tempio, questi due hanno dipinto sull'ascia e sull'insegna a testa di lupo sulla loro sopravveste il simbolo di un teschio rosso.

L'utilizzo del **talento Furia** è lasciato alla discrezione dell'AdG (vedi *WFRP*, pagina 99).

### CONFRATELLI DELL'ASCIA

**CARRIERA:** Templare della Cerchia Interna (ex Cavaliere, ex Scudiero)

**RAZZA:** Umano

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
62%	45%	52%	46%	51%	36%	48%	36%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	14	5	4	4	0	4	0

**Abilità:** Conoscenze Comuni (l'Impero), Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (Lingua Oscura, Reikspiel), Percepire, Pettegolezzo, Schivare +10%.

**Talenti:** Arma da Specialista (a Due Mani), Attacco Fulmineo, Colpire con Forza, Furia, Molto Resistente, Resistenza al Veleno.

**Armatura:** Armatura Pesante (Armatura Completa di Piastre).

**Punti Armatura:** Testa 5, Braccia 5, Torso 5, Gambe 5

**Armi:** Arma Grande (Ascia a Due Mani).

**Equipaggiamento:** Mantello con il simbolo del teschio rosso.

Al di là delle 2 guardie si può vedere distintamente, attraverso un'alta arcata, la grande sala.

Al suo interno, vi sono 5 Accoliti, un tempo Iniziati di Ulric corrotti da Liebnitz, disposti in circolo attorno al fuoco di Ulric.

Sulle loro insegne è dipinto lo stesso simbolo del teschio rosso dei Confratelli dell'Ascia.

All'interno del cerchio, ammantato con paramenti rossi e neri, che non hanno nulla a che vedere con quelli del culto di Ulric, si trova il Gran Sacerdote Vicario Claus Liebnitz.

Il teschio d'ottone è appeso al suo collo e dai suoi occhi traspare una laida luce rossa.

Tira indietro il cappuccio e rivela un teschio rosso dipinto sulla sua faccia mentre salmodia un canto in Lingua Oscura tratto dal tomo che ha fatto rubare al Collegium Teologica.

I Confratelli dell'Ascia corrotti nel corridoio dovrebbero impegnare i PG in un duro scontro, ma non dovrebbe esser impossibile sconfiggerli.

Sarebbe opportuno che la battaglia fosse abbastanza dura da far domandare ai PG come faranno ad affrontare altri cinque psicopatici armati, per non parlare di Liebnitz. Mentre stanno combattendo contro le guardie, i PG vedono che il rituale comincia ad entrare nel vivo, in una maniera che dovrebbe inquietarli e rassicurarli al tempo stesso.

Mentre continuano i canti, Liebnitz estrae un grosso pugnale di forma irregolare, con l'impugnatura decorata con un rubino a forma di teschio.

Lentamente si avvicina ad uno dei membri del cerchio di cultisti che ancora stanno cantando e gli affonda la lama nella gola.

Il sangue schizza su Liebnitz mentre la vittima lentamente cede, inzuppando il teschio i cui occhi splendono di un fuoco ancor più intenso.

Liebnitz si sposta allora al seguente cultista del cerchio e la raccapricciante scena si ripete di nuovo.

Ogni sacrificio di sangue perpetrato da Liebnitz occupa 2 round.

In funzione del tempo necessario per sconfiggere le guardie della Confraternita dell'Ascia nell'ingresso, o per riuscire a sfuggire loro, i PG si ritroveranno a combattere contro 4 o anche meno Accoliti sopravvissuti.

Le statistiche di questi individui sono riportate sotto insieme con quelle del Gran Sacerdote Vicario Liebnitz.

Si noti che non ha più accesso a nessuna magia: Khorne disprezza gli incantesimi, e poiché si è convertito al Caos, Liebnitz ha perso tutta la magia divina che Ulric gli aveva un tempo concesso.

Nel caso i PG attendano che il rituale sia portato a termine, le cose prendono una pessima direzione.

La luce che filtra dagli occhi del teschio inizia a condensarsi, e prende una forma spaventosa, quella di un Araldo Sanguinario, un Demone del Dio del Sangue. Quando la forma inizia a solidificarsi, Liebnitz cade al suolo con un urlo strozzato.

Gli esce sangue dalla bocca e dagli occhi, e il demone perde un istante per leccarlo con la sua lunga lingua irta di spine.

Davanti agli occhi dei PG la creatura diviene completamente corporea.

I personaggi con le opportune abilità di Conoscenza possono effettuare una Prova per capire che si tratta di un esemplare particolarmente grosso e potente.

Se i PG riescono a sconfiggere Liebnitz e i suoi cultisti prima della fine del rituale, egli cade nella pozza di sangue che ha prodotto con i sacrifici e con lo scontro.

Il teschio d'ottone sembra emettere bagliori più rossi che mai e sembra assorbire il sangue al suo interno, e il Demone si manifesta, ma il legame con il Regno del Caos è più tenue.

In questo caso il Demone si manifesta come semplice (per modo di dire..) Sanguinario, potenziato da un'ulteriore mutazione, rimanendo comunque una minaccia significativa per i PG.

Le statistiche del Demone, sia in forma di Araldo sia di Sanguinario, sono riportate qui sotto.

### GRAN SACERDOTE VICARIO CLAUS LIEBNITZ

**CARRIERA:** Prete Consacrato (ex Iniziato, ex Prete)

**RAZZA:** Umano

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
50%	44%	45%	41%	38%	46%	54%	48%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	16	4	4	4	2	6	0

**Abilità:** Affascinare +20%, Cavalcare, Conoscenze Accademiche (Magia, Storia, Teologia +10%), Conoscenze Comuni (l'Impero +10%, Norsca), Guarire, Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (Classico, Lingua Oscura, Reikspiel), Parlare Lingua Arcana (Magico), Percepire, Pettegolezzo +10%, Senso Magico.

**Talenti:** Abile Oratore, Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Cortese, Furia, Guerriero Nato, Manolesta, Meditazione, Molto Forte, Parlare in Pubblico, Resistenza alla Magia.

**Armatura:** Armatura Pesante (Armatura Completa di Piastre).

**Punti Armatura:** Testa 5, Braccia 5, Torso 5, Gambe 5

**Armi:** Arma Grande (Ascia a Due Mani) e Scudo

**Equipaggiamento:** Mantello col simbolo di teschio rosso, teschio d'ottone, tomo sottratto al Collegium Teologica (vedi pagina 40).

### ACCOLITO

(Ex- Iniziato)

**RAZZA:** Umano

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
45%	30%	42%	41%	35%	40%	44%	39%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	13	4	4	4	0	3	0

**Abilità:** Affascinare, Conoscenze Accademiche (Storia, Teologia), Guarire, Leggere & Scrivere, Parlare Lingua (Classico, Reikspiel), Percepire, Schivare.  
**Talenti:** Arma da Specialista (a Due Mani), Colpire con Forza, Guerriero Nato, Molto Forte, Parlare in Pubblico, Volontà di Ferro.



**Armatura:** Corpetto di Maglia  
**Punti Armatura:** Testa 0, Braccia 0, Torso 2, Gambe 0  
**Armi:** Arma Grande  
**Equipaggiamento:** Arma Grande (Ascia), Vesti del Culto, Simbolo di Khorne

### IL DEMONE NEL TESCHIO- SANGUINARIO DI KHORNE

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
50%	0%	51%	41%	48%	48%	48%	10%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	12	5	4(6)	4	0	0	0

**Abilità:** Parlare Lingua (Lingua Oscura), Parlare Lingua Arcana (Demoniaco), Percepire, Schivare.  
**Talenti:** Arma da Specialista (a Due Mani), Armi Naturali, Aura Demoniacca, Frenesia, Resistenza alla Magia, Spaventoso, Visione Notturna, Volontà di Ferro.  
**Regole Speciali:**

**Instabilità:** I Demoni non appartengono al Vecchio Mondo e il loro legame col mondo mortale è flebile, quindi, se stanno perdendo una battaglia, possono essere obbligati a ritornare nella loro dimensione.

In ogni round in cui un Sanguinario viene ferito in corpo a corpo ma al contempo non riesce a infliggere alcuna Ferita al suo avversario, deve effettuare una **Prova di Volontà** altrimenti viene bandito nel Reame del Caos dal quale proviene.

**Mutazioni del Caos:** *Corna, Pelle Metallica, Braccia Multiple.*

**Braccia Multiple** conferisce al Sanguinario un braccio addizionale e in aggiunta +1d10% alla Resistenza e +1 agli Attacchi.

**Armatura:** Nessuna

**Punti Armatura:** Testa 2, Braccia 2, Torso 2, Gambe 2

**Armi:** Arma Grande, Artigli, Corna (Danno BF-1)

### IL DEMONE NEL TESCHIO - ARALDO DI KHORNE (SANGUINARIO BRUTO)

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
55%	0%	61%	41%	53%	48%	58%	10%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	16	6	4(6)	4	0	0	0

**Abilità:** Parlare Lingua (Lingua Oscura), Parlare Lingua Arcana (Demoniaco), Percepire, Schivare +10%.

**Talenti:** Arma da Specialista (a Due Mani), Armi Naturali, Aura Demoniacca, Frenesia, Resistenza alla Magia, Spaventoso, Visione Notturna, Volontà di Ferro.

**Regole Speciali:**

**Instabilità:** I Demoni non appartengono al Vecchio Mondo e il loro legame col mondo mortale è flebile, quindi, se stanno perdendo una battaglia, possono essere obbligati a ritornare nella loro dimensione.

In ogni round in cui un Sanguinario viene ferito in corpo a corpo ma al contempo non riesce a infliggere alcuna Ferita al suo avversario, deve effettuare una **Prova di Volontà** altrimenti viene bandito nel Reame del Caos dal quale proviene.

**Mutazioni del Caos:** *Corna, Pelle Metallica, Braccia Multiple.*

**Braccia Multiple** conferisce al Sanguinario un braccio addizionale e in aggiunta +1d10% alla Resistenza e +1 agli Attacchi.

**Armatura:** Nessuna

**Punti Armatura:** Testa 2, Braccia 2, Torso 2, Gambe 2

**Armi:** Arma Grande, Artigli, Corna (Danno BF-1)

### IL DEMONE DISTRUTTO

Quando il Demone è distrutto, emette un grido acutissimo e si dissolve in una nebbia rossa che rapidamente si disperde. Il teschio d'ottone annerisce e si spezza, riducendosi in pezzi.

Il momento di gloria dei PG dura poco, e si interrompe quando si accorgono che Liebnitz, sebbene mortalmente ferito e agonizzante, è ancora vivo.

Tossendo via il sangue dalla bocca, emette una risata spezzata e stridula.

### LA PROFEZIA

*“Sciocchi!” gorgoglia Liebnitz, mentre lentamente la vita l’abbandona. “Non potete sconfiggere la volontà del Dio del Sangue! Quella che avete distrutto non è che una piccola parte del mio padrone rosso, e distruggendone una parte fisica avete permesso che una parte della sua essenza ritornasse nel reame del Caos! Ci sono altre due reliquie, ognuna delle quali contiene una parte della sua essenza, e quando le tre parti saranno riunite, Xathrodox, il Flagello Rosso ritornerà al mondo nel pieno delle sue forze e berrà il sangue dei deboli e dei mortali! Sangue per il Dio del Sangue! Sangue...” alla fine i suoi occhi si immobilizzano ed egli cade nella pozza del suo sangue rosso e brillante.*

Claus Liebnitz, Gran Sacerdote Vicario del Tempio di Ulric e segretamente Maestro del Culto del Teschio Rosso, è morto, e il suo sangue si mescola a quello dei suoi seguaci sul pavimento del grande tempio.