

LA LOCANDA
DELLE
DUE LUNE



VERITAS
FILIA
TEMPORIS



VERITAS FILIA TEMPORIS

INTRODUZIONE

•

BRIEFING

•

EVENTI

•

FINALE

•

SCENE INDIVIDUALI

•

DOCUMENTI RISERVATI

•

PERSONAGGI

CREDITI

SCRITTO DA

Fabio "Valletto" Porcelli
Fausto "Orkomastro" Boglione
William "Twilight" Tagliaferri

SFONDI

Fausto "Orkomastro" Boglione

IMMAGINI

Tutte le immagini contenute in questo documento sono proprietà della Games Workshop Ltd.

IMPAGINAZIONE

Daniele "dottwatson" Castagnino

Lucca Comics & Games 2011

Ruolimpiadi

Miglior Evento

AdG: Fabio "Valletto" Porcelli & Massimiliano "Max666" Mondino
Squadra: "I Guardiani del Warp"

DIRITTI

Questo documento è completamente non ufficiale, e in nessun modo approvato dalla Games Workshop Limited o Fantasy Flight Games.

40k, Adeptus Astartes, Blood Angels, Bloodquest, Cadian, Catachan, Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Cityfight, Codex, Daemonhunters, Dark Angels, Dark Eldar, Dawn of War, 'Eavy Metal, Eldar, Eldar symbol devices, Eye of Terror, Fire Warrior, the Fire Warrior logo, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Genestealer, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, GW, GWI, the GWI logo, Inquisitor, the Inquisitor logo, the Inquisitor device, Inquisitor:Conspiracies, Keeper of Secrets, Khorne, the Khorne logo, Kroot, Lord of Change, Necron, Nurgle, the Nurgle logo, Ork, Ork skull devices, Sisters of Battle, Slaanesh, the Slaanesh logo, Space Hulk, Space Marine, Space Marine chapters, Space Marine chapter logos, Tau, the Tau caste designations, Tyranid, Tyrannid, Tzeentch, the Tzeentch logo, Ultramarines, Warhammer, Warhammer 40k Device, White Dwarf, the White Dwarf logo, e tutti i marchi associati, nomi, razze,, personaggi, veicoli, locazioni, unità, illustrazioni e immagini dell'universo di Warhammer 40,000 sono sia ®, TM e/o © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2012, sotto le varie registrazioni nel Regno Unito e in altri paesi in tutto il mondo. Questa è una espansione per Dark Heresy non ufficiale e non è supportata in alcun modo dalla Games Workshop Ltd.

INTRODUZIONE

Tutto nasce dall'idea di un balzo nel Warp (da ora chiamato Immaterium) che non va proprio come dovrebbe andare, dove il tempo e lo spazio si contorcono nel Caos che regna sovrano.

INIZIO

Si dà una breve descrizione dei PG ai giocatori per permettere la scelta.

I PG non hanno ancora le schede, ma solo una breve descrizione del PG per poterlo scegliere.

SCENA DI PARTENZA E INCIDENTE

I personaggi, che saranno degli accoliti, verranno imbarcati su un'Aquila insieme a 4 Sorelle del Silenzio. Verrà descritto il loro allontanarsi dal pianeta Percipre e contattati per via olografica dalla loro Inquisitrice per andare a verificare una presunta eresia in un pianeta formicaio, Lind. Egli darà loro il nome del contatto da trovare una volta arrivati nel luogo, nonché alcune dritte su come agire una volta arrivati laggiù: (molto pathos, così che loro pensino che tratti di questo l'avventura).

Si imbarcheranno su di un **Nave Nera**, la "Schroedinger II" in cui solo il capitano Horatio Heisenberg e pochissimi membri dell'equipaggio sapranno del loro status di Accoliti dell'Inquisizione. Una volta saliti sulla nave e successivamente il loro balzo nell'**Immaterium**. Quasi immediatamente qualcosa andrà storto, la nave incomincerà a vibrare mentre un allarme inizierà a suonare.

I PG si troveranno nella cabina a loro dedicata, e perderanno i sensi. A quel punto verranno date le schede effettive ad ogni PG. Uno di loro, Thebe, verrà posseduta da un demone del Caos, Briggot, che da quel momento sopprime la sua volontà e diventa il PG da interpretare.

A questo punto il tempo e lo spazio non avranno più molto senso e i PG si troveranno a vivere situazioni avanti ed indietro nel tempo a seconda di tiri casuali eseguiti direttamente da loro; le scene saranno intervallate da momenti di buio, in cui i PG non sapranno che cosa sta succedendo loro.

1. Un cunicolo stretto e buio, fatto in griglia, forse un condotto di areazione o chi lo sa si trova davanti ai PG, alcuni luci al neon sono staccate ed emettono luce fioca o ad intermittenza, sia da un lato che dall'altro si vedrà solamente buio, sia da davanti che dietro si sentiranno urla, spari e grida varie, Da qualsiasi parte decidano di andare si troveranno corpi morti, con la testa esplosa, bruciature di laser e bossoli di proiettile. Arriveranno ad una porta e quando decideranno di aprirla... **Flash!**

2. Nella sala comando, il capitano dà ordini per tenta-

re di aggirare o limitare il problema della nave, tutti sono impauriti, ma la maggior parte segue gli ordini del capitano nonostante le macchine siano in avaria, sbuffi di vapore, scintille e tutto il resto aiuteranno a mettere pathos alla scena. Il capitano Horatio Heisenberg chiederà loro di andare dal **NAVIGATORE (Alina)** o in **SALA MACCHINE**. I PG potranno uscire dalla sala comando e si troveranno in una grossa hall con scalinate (gocce che cadono al contrario), con un ascensore al centro che però risulterà inutilizzabile. Faranno un bel po' di scale fino a poter arrivare, se scendono, alla sala del motore principale o, se salgono, davanti alla stanza di Alina. **Flash!**

3. Incontro col **Navigatore**, una scena tranquilla, in cui il presente racconterà loro ciò che vogliono sapere, tipo come uscire dal Immaterium spegnendo i motori e eliminando del tutto il campo di Geller. E' possibile che uno dei 2 PG abbia già avuto la visione del Navigatore e che quindi provi ad ucciderlo, cosa che farà senza problemi, in quanto lui non si trasformerà in demone. **Flash!**

4. Davanti a loro un enorme portone a sesto acuto, davanti dei banchi, alcuni in posizione altri distrutti, anche qui capitelli e drappi sparsi ovunque, statue raffiguranti esseri alati, putti e compagnia bella. Un rumore bianco di sottofondo. Sull'altare il sacerdote dell'Imperium fa loro un piccolo discorso, ma proprio mentre sta per concluderlo la sua testa esplode: al posto suo una sagoma umanoide completamente avvolta da un alone azzurro ed elettrico farà la sua comparsa, flussi bianchi che escono dagli occhi e dalla bocca. Lo potranno affrontare oppure scappare. Al primo colpo di pistola o appena iniziano tutti a scappare... **Flash!**

5. Biblioteca con dati vari su psionici o viaggi warp o demoni... **Flash!**

6. Tanti tubi in cui ci sono persone in stasi, al centro della stanza c'è un cilindro con la sorella del prete in ammollo e attaccata ai cavi. A fianco una colonnina

con un bel datapad (dati su psionici). La giovane Veyda si sveglierà spaccando il contenitore: è una psionica che sta per dare di matto proprio davanti a loro: B vorrà farla fuori e A naturalmente salvarla, quindi dovranno decidere in pochissimo tempo cosa fare. Se Veyda non viene calmata o uccisa, stordisce i PG con un'onda mentale e se ne va, **Flash!**

7. Compartimento pieno di bambini, con uno squarcio al centro del pavimento che si allarga sempre di più in un enorme bocca irta di denti. I bambini psionici sono attaccati alle pareti. Se li salvano e li fanno scappare da una parete compaiono braccia tentacoli e tutto il resto che li mangeranno ugualmente, **Flash!**

8. Magazzino di stoccaggio delle munizioni / armeria dei soldati della nave, grosse casse, piene di proiettili, mentre i PG si aggirano per il magazzino alla ricerca di un'uscita iniziano a notare segni di decompressione (freddo, orecchie tappate, epistassi, visione rossa). Nell'hangar c'è una falla, alcuni di loro la possono notare a circa 3 mt di altezza, un piccolo foro di proiettile. In ogni caso dopo alcuni minuti per lasciare interpretare farà la sua comparsa un allegrissimo **Pink Horror**. Combattimento, contando i round e le limitazioni date dalla decompressione imminente. Contare i round e poi indipendentemente... **Flash!**

9. Si trovano nella stanza macchine della nave, ma vedono chiaramente anche non essendo tecnici o tecnopreti che il motore non c'è! Cavi e tubi non portano a nulla! Al posto del motore troveranno un soldato delirante che racconta a loro che la nave è già esplosa, quando il Capitano ha ucciso il Navigatore (Naturalmente frutto di visioni) In realtà c'è

un'illusione che può essere rilevata solo da Briggot o con una prova di percezione dagli altri. **Flash!**

Ogni volta che cambieranno scena c'è la possibilità che un PG esca di scena per vivere una sua realtà alternativa (solo in caso di scene opzionali).

A: Prete - Lionus

1. Se la sorella minore non viene salvata nel suo incubo fatto di grate e cadaveri dovrà scontrarsi con lei che è una psionica coi controcoglioni
2. Se la sorella viene salvata allora incontrerà se stesso divenuto pazzo per aver permesso alla sorella di ammazzare suoi uomini ed aver perso il favore della sua Inquisitrice e per aver ammazzato la sorella.

B: Arbitrator - Jericus

Ha la visione dello scontro col Navigatore, una splendida fanciulla innocente, acerba e minuta. Ha un casco che copre la metà superiore del capo, da cui si dipartono miriadi di cavi. Mentre parla le cadono ciocche di capelli, poi subirà la vera e propria mutazione. Se B uccide il Navigatore vedrà la nave contorcersi in maniera fulminea e disgregarsi nel Caos.

C: Feccia indemoniata - Thebe/Briggot

Stessa visione di B ma se uccide il Navigatore ne prende il posto e guida la nave fuori dall'Immaterium piena di demoni su un pianeta in guerra, ricevendo pacche da tutti gli dei del Caos.

D: Legionario Penale - Wolfe

Come la scena 2, ma c'è il passaggio della Figura Blu eterea. I compagni subito dopo il passaggio si girano in "berserk" e cominciano letteralmente a sbranarlo e smembrarlo con una specie di forza sovraumana.

La scena dovrà essere la prima di quelle individuali ad essere giocata.

FINALI

La potenza del demone e il tipo di finale cambia a seconda dell'esistenza in vita di Veyda e Alina, vedi "Scheda Aldebarael" e "Finale".

Se, dopo la scena del Capitano, decidono di andare dal Navigatore, si trovano nella sala macchine davanti al motore del campo di Geller. In quel momento compare Aldebarael, che ha preso controllo del motore della nave: il punto debole della creatura è proprio il motore stesso. I PG possono capirlo dal fatto che ogni volta che lo danneggiano un raggio di energia parte dal motore per andare a curare le sue ferite. Una volta ammazzato (e quindi distrutto il motore), la nave uscirà dall'Immaterium.

Se, invece, optano per andare dal motore, i PG si troveranno nella sala a cupola del Navigatore, di cui ha preso possesso del corpicino. Il suo punto debole saranno i cavi che lo collegano alla Nave, i PG posso-

no capirlo dal fatto che ogni volta che lo danneggiano un cavo viene visibilmente percorso da energia blu proveniente dal motore che cura le sue ferite. Distruggendo i cavi (e dunque il demone) riportano la nave fuori dall'Immaterium.



PERSONAGGI

A - Prete - Lionus "Il Rosso" Kaltos, fratello di Veyda. Crede in quello che viene detto dall'Inquisitrice, viene dal pianeta da cui partono, Percipre, un semplice pianeta fattoria in cui porta avanti il culto imperiale.

B - Arbitrator - Jericus "Il Cupo" Ravion, convintone alla Dredd. Crede in quello che viene detto dall'Inquisitrice Heironyma, vive per l'Imperatore.

C - Feccia - Thebe "Trauma" Millicent, femmina, verrà consumata da Briggot. Peccato!

D - Legionario Penale - Wolfe "Gambe" Wollsey, disertore, cacasotto, ma con il collare esplosivo viene obbligato a collaborare.

ALLEGATI

Allegati per i giocatori:

- 5 Background PG (Briggot, Jericus, Lionus, Thebe, Wolfe)
- 5 Schede PG (Briggot, Jericus, Lionus, Thebe, Wolfe)
- Pittogramma A (Conte Silvius Murdoch)
- Immagine "olografica" dell'Inquisitrice Zuriel
- Fogli informativi

Allegati per AdG/co-master:

- Altri PNG
- Scheda Aldebarael

BRIEFING

I PG si trovano seduti ed assicurati ai sedili del comparto passeggeri di una navetta "Aquila", lasciate il tempo di fare ai giocatori una breve descrizione e di eventualmente ruotare un po'.

L'equipaggiamento dei PG è attualmente stivato in un apposito comparto della navetta, non raggiungibile dall'interno; gli verrà restituito al momento dello sbarco.

Il velivolo si stacca dal terreno e procede a velocità sostenuta con violenti scossoni fin oltre l'atmosfera, il terreno verdeggianti viene nascosto dalle nubi.

Al centro della navetta si trova un apparecchio olografico che dopo pochi minuti dalla partenza si accenderà mostrando la figura dell'Inquisitrice Heironyma Zuriel dell'Ordo Malleus. (fare fluttuare il foglio con l'immagine per creare l'effetto).

L'Inquisitrice li istruirà sulla missione (e non amerà essere interrotto): recarsi sul pianeta formicaio di Lind, nella città capitale di Xante. All'interno della congrega nobiliare "Il petalo cremisi", che di facciata sarebbe una specie di club per gentiluomini, si celerebbero cultisti dediti al/la principe/ssa del piacere, Slaanesh. Il loro compito sarà quello di procurarsi prove a discapito di eventuali eretici scoperti.

Il contatto locale è il conte Silvius Murdock, un fedele servo dell'Imperatore, membro della suddetta congrega (vedi pittogramma A). (Dal macchinario uscirà una fotocopia)

Detto ciò, darà una breve spiegazione del ruolo dei PG nella missione (Thebe servirà a irretire un eventuale sospetto, Wolfe darà copertura a distanza, Jericus cercherà di far apparire tutti, almeno apparentemente, il più possibile nell'ambito della legalità, Lionus pregherà per il favore dell'Imperatore e terrà i contatti con l'Ecclesiarchia di Lind).

Glisserà eventuali altre domande adducendo come scusa che il collegamento si interromperà fra pochi secondi dopodiché, l'apparecchio si spegne emettendo un sibilo, un filo di fumo e puzza di bruciato.

Si vede sulla distanza una lunga sagoma scura che spicca in controluce. La navetta rallenta, il pilota, Otto, un soldato semplice della Guardia Imperiale, prende in mano il microfono della radio e parla biascicando ed incespicando nelle parole (è chiaramente ubriaco)

Otto: <<Qui Aquila 132 da Percipre, chiediamo autorizzazione di attracco, passo>>

Nave: <<Qui Schroedinger II, fornite i codici di attracco, passo>>

O: <<Autorizzazione Sigma 43432948d, canale criptato, passo>>

N: <<Autorizzazione confermata, dirigersi al portello di attracco 13, passo>>

O: <<Inizio manovra di attracco, passo e chiudo>>

Mentre sta per entrare, la nave ha un forte rollio e una spia lampeggia, seguita da uno scossone (è atterrata).

Nell'hangar vengono accolti da un drappello di marinai, capitanati da un Commissario della Guardia Imperiale, costui controlla l'identità dei passeggeri della navetta e fa consegnare loro i rispettivi effetti personali; al momento dello sbarco del pilota ubriaco, il commissario, vedendolo in quelle condizioni, si altera visibilmente ed esordisce con: <<Mi sembrava di essere stato chiaro! Ti ho concesso una ed una sola possibilità! Non siamo in un circo! In ginocchio e china il capo nel nome dell'Imperatore!!!>>

Quando, piagnucolando ed adducendo scuse infantili, Otto si china in ginocchio, con un rapido gesto il Commissario estrae la pistola d'ordinanza e gli spara alla nuca.

Dopodiché, riponendo come nulla fosse l'arma nella fondina, guarda l'arbitrator e dice <<Scusate il contrattanto, vogliate cortesemente seguirmi, vi condurremo verso i vostri alloggi>>

I soldati che li scortano potranno rispondere alle domande che verranno loro poste.

- Il tempo di viaggio previsto è di circa una settimana, tramite balzo nell'immaterium.
- Sulla nave, oltre al normale equipaggio della marina imperiale, vi è un reggimento della Guardia Imperiale (il 98° Cadiano, da poco riformato) ed un centinaio di Sorelle del Silenzio, che operano sulla Nave Nera per il contenimento degli psionici rinchiusi a bordo.
- I PG saranno obbligati a permanere nei loro alloggi, tranne durante i pasti, dove dovranno recarsi nella sala mensa più vicina, nel caso volessero incontrare il capitano, Horatio Heisemberg, sarà sua premura convocarli nei tempi e modi da lui decisi.

Ai PG, viene indicata una porta, denominata dalla sigla A-215 che sarà la loro cabina; inoltre gli verrà fornito un datapad contenente la mappa con le località alle quali sono autorizzati ad accedere, previa autorizzazione da parte dell'equipaggio.

- Sala Comando
- Alloggi
- Hangar
- Biblioteca
- Mensa
- Chiesa
- Sala Macchine
- Sala Navigatore
- Armeria (Hangar Pink Horror)

Gli alloggi non sono altro che una cella abitativa, chiusa da una porta metallica in cui è incastonato un grosso pannello di materiale trasparente, composta da 2 stanze con una latrina comune ed una stanza centrale che funge da ingresso, disimpegno e "zona relax". Le pareti sono in metallo ricoperto di vernice ormai logora, macchie di ruggine costellano ogni superficie, ed odore di stantio e chiuso pervade l'aria. Il tutto condito da uno spesso strato di polvere, posato ovunque. Nelle camere son stipate 3 brande, con materasso che odora di muffa e dei semplici e funzionali armadietti metallici. All'interno dell'anta di un armadietto sarà visibile la sbiadita foto di un'avvenente ragazza con un su scritto a mano: "Torna presto, con amore <3. Ingrid". Da notare la data, risalente a circa mille anni prima.

A qualche ora dal loro attracco sulla "Schroedinger II", giusto il tempo di posare le poche cose dei PG, dagli altoparlanti situati in varie parti della nave, uscirà una voce sintetica, che reciterà il seguente messaggio:

"Balzo nell'Immaterium imminente, la procedura avrà inizio tra 2 minuti Terrestri. Sistemarsi in posizioni sicure ed aggrapparsi in agli appositi sostegni in caso di necessità."

Tutti gli oblò della nave e i boccaporti verranno chiusi da spesse paratie metalliche. I classici rumori di metallo che sbatte rimbombano per tutta la nave.

Nessun conto alla rovescia precederà il salto. Semplicemente i PG avranno l'impressione di un leggero capogiro e di nausea, propri dell'ingresso nei Reami del Caos.

Pochi secondi dopo, la nave subisce un violento scossone e il suono di una potente esplosione ed i PG per-

dono immediatamente i sensi, in quel momento Briggot assume il controllo di Thebe, dopo pochi istanti, l'ululato di una sirena ed il baluginare di varie luci rosse, di cui non si notava la presenza precedentemente, risveglia i PG.

A quel punto verranno date le schede effettive ad ogni PG. Uno di loro, Thebe, verrà posseduta da un demone del Caos, Briggot, che da quel momento sopprime la sua anima e diventa il PG da interpretare.

Non appena usciranno dai propri alloggi, i PG si troveranno dinnanzi ad una scena apocalittica: un denso fumo pervade il corridoio ed urla strazianti si sentono in lontananza. Dopo pochi ed interminabili attimi dal fumo emerge la figura di una Sorella del Silenzio che trascina di peso il corpo di una sua compagna. Non appena usciranno totalmente dal fumo i PG noteranno che la trascinata è in realtà è smembrata dalla vita in giù, ed in stato di incoscienza, forse morta.

Se interpellata, la sorella manterrà il suo voto di silenzio e gesticolando chiederà loro aiuto.

FLASH!

[A questo punto il tempo e lo spazio non avranno più molto senso e i PG si troveranno a vivere situazioni avanti ed indietro nel tempo a seconda di tiri casuali eseguiti direttamente da loro; le scene saranno intervallate da momenti di buio, in cui i PG non sapranno che cosa sta succedendo loro. Seguire la "Tabella Scene"]

N.B.: Se i PG convincono la Sorella del Silenzio a seguirli, la stessa inizierà a saltare di scena in scena insieme a loro. (vedi statistiche su "Altri PNG", ricordarsi che non parla).

ORDINE DELLE SCENE

Ordine	Scena	Fatta?
I	Briefing	
II	Casuale + Wolfe	
III	Casuale	
IV	Casuale + Jericus	
V	Casuale	
VI	Casuale	
VII	Casuale + Thebe	
VIII	Casuale	
IX	Casuale + Lionus	
X	Casuale	
XI	Casuale	

SCENE CASUALI

d10	Scena	Fatta?
1	Corridoio	
2	Capitano	
3	Motore	
4	Armeria P.H.	
5	Bambini	
6	Sala Psionici	
7	Biblioteca	
8	Chiesa	
9	Navigatore	
0	Ritira il dado	

Nota: se il risultato del tiro restituisce una scena già giocata, fate giocare la scena non giocata superiore nella lista, se non fosse possibile, fate giocare quella inferiore.

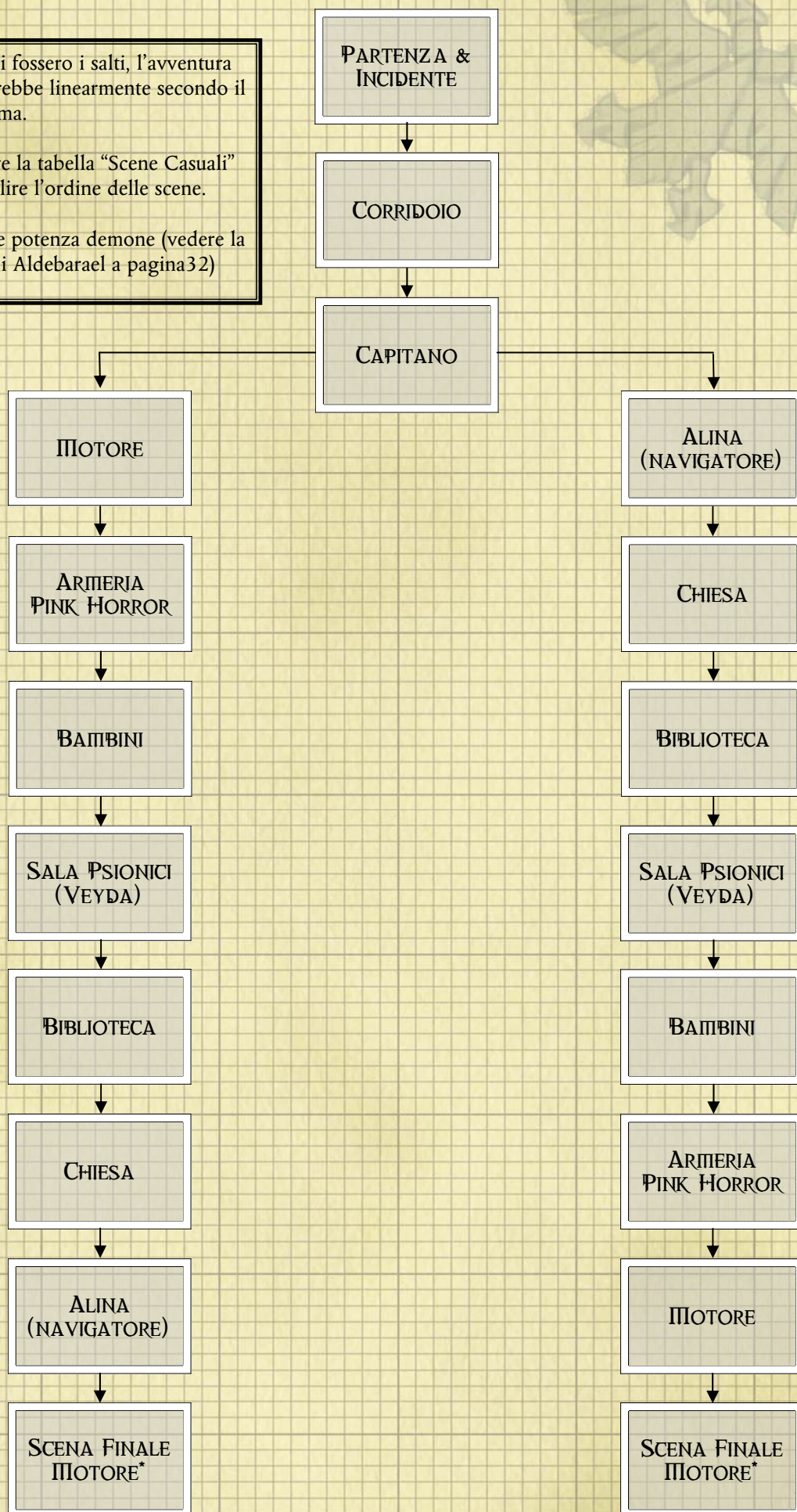
Una volta giocate tutte le scene della tabella procedete a far giocare la scena finale.

SCHEMA CRONOLOGICO PER L'ARBITRO DI GIOCO

Se non ci fossero i salti, l'avventura procederebbe linearmente secondo il diagramma.

Utilizzare la tabella "Scene Casuali" per stabilire l'ordine delle scene.

* Finali e potenza demone (vedere la scheda di Aldebarael a pagina 32)



CORRIDOIO

I nostri personaggi si risveglieranno, o per lo meno prenderanno coscienza in un buio quasi completo, la testa gli è dolente. Dopo qualche minuto per permettere loro di recitare, alcuni neon posti sul soffitto inizieranno a accendersi e spegnersi, piccoli lampi di luce permetteranno al party di scorgere quello che pare essere un lungo cunicolo, composto per lo più di grate dalle maglie molto fitte, ma attraverso cui è possibile vedere, vedere vuoto da tutte le direzioni. I personaggi non sapranno bene dove si trovino naturalmente e nemmeno perché siano lì appunto. Nel caso in cui girino su se stessi e tornino indietro allora si ritroveranno al cadavere tranciato della sorella del silenzio che veniva trasportata dalla consorella poco dopo il guasto della nave, fino ad arrivare alla loro cella. I neon continueranno a accendersi e spegnersi in maniera assolutamente casuale, poi mano a mano che i personaggi si muoveranno troveranno pian piano per terra bossoli di proiettili e bombolette di gas vuote per pistole al plasma. Descrivere anche di alcuni cavi elettrici che pendono dal soffitto e che scaricano a terra alcuni archi voltaici. Nel caso in cui chiedessero informazioni semplicemente si dirà loro che è evidente che ci sia stata una piccola battaglia nei paraggi. I personaggi possono avanzare per molto fino a quando troveranno finalmente anche dei corpi morti, svariati corpi morti, per lo più appartenenti a soldati, ma tra loro possono anche trovare alcuni bambini che possono ricondurre essere alcuni psionici della Nave Nera. Nel caso in cui indagassero per lo meno un minimo sui corpi possono notare come i soldati paiono essere quasi tutti "fritti", cioè con gravi bruciature da corrente elettrica e alcuni fori probabilmente causati da qual-

cosa di molto simile a fulmini. I bambini invece o comunque gli psionici sul luogo sembra abbiano la testa esplosa dall'interno: chi è passato di lì (La figura Blu) si è cibata della loro energia psionica spappolandolo loro il cervello. Poco dopo questa scena, i nostri eroi troveranno nel muro che si viene a creare al posto delle grate, uno strano foro, quasi come fosse una sagoma umana, ma leggermente più grande. Bisognerà descrivere loro il fatto che appaia come se qualcuno avesse fuso la parete stagna di metallo per passare da un corridoio ad un'altro, chissà in che direzione però?

Nel caso in cui entrino nel corridoio aperto dalla sagoma, dopo qualche passo possono scorgere uno strano bagliore azzurrognolo e poi si interrompe la scena.

FLASH!

Nel caso in cui proseguano nel corridoio inizieranno a sentire urla disperate e altri gridi con voce molto dirompente mano a mano che avanzano, fino a quando giungono ad un grosso portellone, su cui c'è scritto Cabina di Comando le urla sembrano provenire da lì, nel momento in cui proveranno ad aprirlo, allora si interrompe la scena. **FLASH!**

PS. In questa scena, Wolfe "Gambe" Wollsey avrà già avuto la sua visione in quanto la prima ad avvenire. Bisognerà rendere molto importante il fatto che lui sappia benissimo quello che succederà e potrebbe tranquillamente dare di matto. Il co-master dovrebbe stare di fianco a lui e sussurrargli strani pensieri all'orecchio ricordando la visione oppure facendogli vedere particolari sguardi dei compagni in realtà inesistenti.

CAPITANO

La sala comando della nave è un ambiente ampio, costellato dalle console di comando del vascello, innumerevoli persone si avvicinano caoticamente nella sala, urla, bestemmie e rapporti sui danni nelle varie sezioni si intrecciano convulsamente nell'aria; solamente il capitano, Horatio Heisenberg, un uomo dalla stazza imponente, ricoperto da una divisa alamarata della Marina Imperiale, appesantita da innumerevoli galloni militari e da uno sproposito di medaglie, riesce a mantenere una parvenza d'ordine nella confusione dopo l'incidente. E' la persona più simile all'Imperatore Dio a bordo della "Schrodinger II". Almeno, lui dice così e i suoi uomini gli sono fedeli. Cavi e pannelli divelti, postazioni di console con monitor a fosfori verdi, schermi lampeggianti costellano l'intero ambiente, scintille ed esplosioni scoppiano improvvisamente, ferendo un paio di addetti che ca-

dono a terra urlanti.

(Descrivete con dovizia le urla, i rumori e gli ordini del capitano per aggiungere pathos)

Esempi:

-Inserviente 1: <<ponte 4 depressurizzato!>>

-Capitano: <<chiudere portelloni dal B26 al C48!>>

-Inserviente 2: <<incendio nel magazzino Alfa 9>>

-Capitano: <<depressurizzare l'area!>>

-Inserviente 2: <<Capitano! Ci sono i nostri laggiù>>

(grida di soccorso dagli altoparlanti della console dell'inerviente)

-Capitano: <<ho detto di depressurizzare! Obbedisca!>>(l'inerviente preme un paio di pulsanti ed un rumore di risucchio interrompe improvvisamente le urla)

-Inserviente 3: <<presenze sconosciute nei corridoi da F46 a Y12!>>

-Capitano: <<Inviare squadre armate di pronto intervento!>>

-Inserviente 4: <<brecce numerose nelle celle dei prigionieri, segnalati psionici in libertà su tutti i ponti!>>

-Capitano: <<diramare l'ordine di sparare a vista a qualsiasi prigioniero al di fuori dalle celle!>>

Ecc...

Il capitano ignorerà i PG una volta entrati all'interno della sala, impegnato a salvare il salvabile dopo l'incidente. Se interpellato dagli stessi, si accorgerà della loro presenza e li incaricherà di trovare il **Navigatore** della nave, infatti i collegamenti tra le varie sezioni sono quasi completamente interrotti e senza navigatore la nave sarebbe completamente perduta. Afferma anche che però ha sentito esserci un guasto al Motore di Geller.

Se i PG in qualche modo si rifiuteranno di obbedire all'ordine ricevuto, il capitano farà loro duramente presente che all'interno della nave l'autorità assoluta è lui e <<nemmeno lo stesso Imperatore in questo mo-

mento potrebbe permettersi di disobbedirmi!>>.

Se i PG si dimostreranno ancora recalcitranti, il capitano estrarrà dalla fondina la pistola d'ordinanza e la punterà addosso agli stessi, pronto a far fuoco alla prossima parola di diniego.

I PG possono avviarsi verso una enorme rampa di scale, con un ascensore in disuso al centro (stile anni 40 per intenderci, con grate a vista), le scalinate di marmo molto ampie, con evidenti segni di levigamento nella parte centrale, dovuta al passaggio di miliardi di persone in millenni di servizio. Se decideranno di scendere le scale, dopo un'infinità di gradini si ritroveranno davanti alla porta della sala Macchine.

Se invece decideranno di salire si ritroveranno davanti alla porta della sala del Navigatore. La cosa sconvolgente delle scale saranno gocce di materia del caos (masse di diversa grandezza dalle forme cangianti e dai colori più disparati) che paiono cadere dal pavimento verso il soffitto, come se ci fosse la gravità invertita. Durante il percorso, troveranno varie truppe di Guardia Imperiale che scendono e salgono dalle scale, e vari altri corridoi che si infiltrano per la nave. A loro potranno chiedere informazioni su dove andare, ma saranno molto veloci, per poi tornare ai loro incarichi. Arrivati davanti alla porta della Sala Macchine o davanti alla porta della Sala del Navigatore **FLASH!**

NAVIGATORE (ALINA)

I personaggi si ritrovano in una cupola riccamente scolpita retta da dodici colonne. Sembra essere composta di materiale trasparente, ma al di sopra schermata con spesse lastre di metallo. Mentre si riprendono, una colonna centrale, più piccola delle altre e coperta di cavi sta lentamente accorciandosi, permettendo così ad un trono di raggiungere l'altezza del pavimento. Su questo trono di pietra, raffigurante teschi ed angeli, sta seduta una bambina.

Il Navigatore è una fanciulla di circa 10 anni, la pelle diafana, il corpo mingherlino ed i piedi che neanche toccano terra quando è seduta. Ha una vocina delicata. La piccola poggia le mani sui braccioli del trono: dai suoi avambracci si dipartono tubi di varia grandezza che vanno a perdersi sotto il trono e poi chissà dove nell'intera nave, solo una tunica bianca, con le bordature rosse, copre il corpo esile e fragile del navigatore. Un grosso casco copre la metà superiore del volto mentre la parte sottostante ha lineamenti fini e labbra tumide. Anche e soprattutto dal casco si dipartono molti cavi e tubi, che si perdono dietro lo schienale.

La giovane astropata dirà di chiamarsi Alina e sarà molto accondiscendente con loro, risponderà a tutte le domande che le porgeranno (dirà, ad esempio, di riuscire a vedere il faro dell'Astronomican, ma di non poter muovere la Schroedinger II, poiché è stranamente "bloccata").

I dati che più possono essere utili sono le modalità per

uscire dall'impiccio della navicella, nella fattispecie dice di sicuro:

<<Andate a spegnere il motore, esso crea il Campo di Geller che permette alla nave di rimanere nel l'Immatium. Una volta distrutto, dovrei riuscire a terminare il balzo e condurci in salvo>>.

La procedura pratica, però, segue principi e metodi che neanche lei conosce alla perfezione, ma solo un Tecnoprete potrebbe sapere. Una volta ricevuta questa info e deciso di raggiungere il motore, i PG potranno proseguire oltre nel solito dedalo di corridoi che li condurranno verso il prossimo ambiente.

NOTA BENE:

Due personaggi, nella fattispecie Thebe "Trauma" Millicent e/o Jericus "Il Cupo" Ravion, possono avere già avuto la visione della bambina che si trasforma in demone.

Nel caso provino a uccidere il Navigatore, la piccola morirà al primo colpo e, cadendo dal trono, farà ruzzolare via il casco, rivelando occhi bianchi, capelli biondi molto corti e un viso bellissimo di una acerba bambina.

Anche qui i PG saranno liberi di proseguire il loro viaggio verso la prossima scena, fateli giocare un poco e poi **FLASH!**

CHIESA

I personaggi riprendono conoscenza di fronte ad un enorme portone a sesto acuto, alto più o meno 6-7 m e largo 4.

Il portone è riccamente inciso e sembra aver retto la disgrazia subita dalla nave, come se l'Imperatore inciso in varie sue gesta sulla porta abbia protetto la stessa. A ciascun lato della porta due statue, invece, riportano svariati danni strutturali, a quella a destra pare mancare il braccio alzato, che giace provvisto di spada proprio per terra davanti alla stessa, mentre la seconda ha, al posto della testa, una grossa trave metallica, come se fosse stata ghigliottinata. La luce anche qui sarà molto fioca, alcune lampade che ad intervalli irregolari si accendono e spengono, alcuni piccoli incendi dovuti a perdite da strani tubi che portano chissà cosa a chissà quale posto. Dietro ai personaggi solo il buio ed il silenzio di quella che potrebbe sembrare una piccola piazza, il sagrato di una vecchia chiesa. Dal interno del portone potranno invece udire le parole di conforto, in latino o apparente tale, di un prete.



Il portone risulta chiuso a causa di un qualche guasto strutturale, ma i PG potranno entrare o facendo una piccola breccia nel portone, oppure noteranno che la figura incisa dell'imperatore ha una leggera luminescenza ai bordi, si tratta di un'illusione ottica, in realtà è un pannello leggermente accostato e la luce dell'ambiente filtra dai bordi, se spingeranno la figura dell'Imperatore, questa si rivelerà essere una piccola porticina dalla quale potranno entrare.

Finalmente entrati nella chiesa si troveranno in una specie di Duomo di Milano o Notre Dame, per rendere l'idea, altissime colonne, molto austere, strette volte a sesto acuto. Quasi assenza di affreschi o disegni e colore in genere, guglie altissime e vertiginose. Naturalmente anche qui i segni della distruzione sono evi-

denti: alcuni drappi rossi si muovono strappati e spettrali dalle pareti e da alcune colonne, alcune statue, dei gargoilles, giacciono a terra, semidistrutte, con vari detriti ai fianchi. Alcuni servoteschi ancora muovono la mandibola, mentre emettono piccole scariche elettriche. I banchi sono per lo più riversi, alcuni spaccati, con capitelli volati da chissà dove a distruggerli. (qui terminare il requiem e far partire del rumore bianco)

In mezzo a questo caos, alcune torce a fiamma illuminano l'altare: per quello che si riesce a capire pare ancora intatto, ma quello che sarà più notevole è la presenza di un sacerdote. È vestito con abiti clericali, una tonaca rossa, con bordi dorati, ed un coprispalle bianco su cui è evidente un teschio incoronato e circondato da foglie d'alloro. Il viso è scavato, gli occhi sono sostituiti da impianti, sembra in trance e non pare badare all'ingresso in chiesa del party.

Quando inizieranno a parlargli non avrà molto da dire, anzi, semplicemente racconterà in maniera concitata e quasi spaventata quello che è successo nella chiesa, la distruzione dovuta al balzo mal riuscito nel Warp.

Proprio mentre terminerà l'ultima frase, una forte scarica elettrica pervade il suo corpo, piano piano i tremanti lo sconvolgeranno fino a farlo sciogliere pian piano. Da sotto i suoi piedi una piccola voragine inghiottirà la quello che rimane del prete. Al suo posto farà la sua comparsa la Figura Blu, che in realtà non è nient'altro che un'emanazione di un demone che ha preso controllo sulla nave. La figura è slanciata, ammantata di azzurro, con evidenti scariche elettriche che percorrono l'intero corpo. Dagli orifizi del volto (occhi, naso, bocca) si sprigiona una potente luce bianca. Il rumore bianco sembra provenire da lui stesso.

Se i PG avevano lasciato la porta d'ingresso aperta, sentiranno questa sbattere e chiudersi rumorosamente, intrappolandoli all'interno della chiesa irrimediabilmente.

Fate effettuare un test di paura ai PG, che se fallito li farà fuggire a gambe levate da questa spaventosa visione.

La figura luminescente non farà altro che fissare i PG ridendo sguaiatamente, non li attaccherà per nessun motivo e, se attaccato, scomparirà lasciando dietro di sé l'eco di una risata spettrale.

Una volta liberatisi dalla figura blu, i PG potranno scoprire una piccola porta alle spalle dell'altare, questa li porterà negli spogli alloggi del defunto sacerdote, dove potranno trovare un semplice armadio contenente dei paramenti sacri, un letto con un tavolino accanto e sul tavolino due libri sulla vita del Dio Imperatore; da questa stanzetta, un'altra porticina si aprirà sui corridoi oltre la chiesa, fate proseguire i PG per un po' nei corridoi in modo che possano ruotare un poco e poi **FLASH!**

BIBLIOTECA

I PG si trovano improvvisamente all'interno di una grande sala, hanno appena varcato la porta che conduce qui, e si trovano circondati da un'immensa biblioteca polverosa.

Il pavimento in legno è consumato da secoli e secoli di ripetuti passaggi degli inservienti ed una debole luce soffusa pervade l'ambiente, enormi scaffalature in legno sono straripanti di libri, pergamene antiche e datapad. Alcuni tavoli da lettura, ricolmi anch'essi di libri e datapad, sono posizionati tra gli scaffali.

Moltissimi libri sono caduti dagli scaffali e giacciono in mucchi disordinati sul pavimento, inoltre alcune scaffalature cariche di libri sono crollate miseramente a terra, al di sotto di uno scaffale crollato possono scorgere una mano insanguinata che sporge, se indagheranno, questa risulterà appartenere ad un uomo, vestito con elaborate vesti rosse, probabilmente travolto dal crollo dello scaffale.

Se i PG esaminano il cadavere, possono notare facilmente che l'uomo ha protetto con il suo corpo un

datapad contenente informazioni sul funzionamento dei Motori Warp e di come comportarsi in caso di emergenza (date ai PG l'allegato "MW").

Se esamineranno altri libri e/o datapad spari per la sala, i PG non troveranno nulla di utile, infatti si tratterà principalmente di libri sulla vita del Dio Imperatore o di accuratissimi resoconti di qualche sperduta e dimenticata guerra planetaria del passato (oltre a una quantità di pergamene tecniche sui sistemi della nave, delle quali i PG non capiranno unacca).

Per poter continuare il loro cammino i PG dovranno uscire dalla porta dalla quale sembrano essere entrati, la quale si aprirà su di un corridoio parallelo alla biblioteca stessa, un cartello con due frecce indicherà a sinistra "Sala di Navigazione" ed a destra "Sala Tubi di Stasi".

Fate proseguire il gruppo per un poco di tempo nei corridoi e poi **FLASH!**

SALA PSIONICI (VEYDA)

I PG appaiono in una stanza quadrata, di 6 m circa di lato, una via di mezzo tra un magazzino e una cella. Una piccola porta con oblò si trova alle loro spalle (se si indaga sembra chiusa dall'esterno, da cui si vedono a tratti il solito fumo e le luci rossastre degli allarmi). Una colonnina con un datapad si trova alla sinistra della stessa. Una luce soffusa proviene da un neon bianco sopra di essa e da 5 cilindri di vetro trasparente pieno di liquido giallastro accostati alle altre 3 pareti. In essi vi sono delle persone giovani nude di ambo i sessi che galleggiano collegati ad un respiratore e ad alcuni tubi che proseguono verso l'alto, sparendo nel soffitto.

Nel cilindro sulla parete in fondo, di fronte alla porta, vi è una giovane adolescente con le forme al posto giusto, efelidi e lunghi capelli rossi. Dal cilindro, leggermente crepato, cola del liquido che forma una pozza che si allarga pian piano. Fissata sulla base, vi è una targhetta d'ottone riportante il simbolo "alfa" e un nome, Veyda Kaltos. Se viene esaminato il datapad, si scoprono informazioni sugli psionici (allegato Psi) e che V. è stata "reclutata" come psionica e rapita dal tetto coniugale su Percipre (inventarsi eventualmente identità e pianeti degli altri "ospiti" se richiesti). Dopo un paio di minuti (per far scambio battute sulle info e il da farsi), improvvisamente la giovane apre gli occhi, il liquido inizia a ribollire, l'intero cilindro si ricopre di crepe e si infrange (test di Agi per evitare le schegge, sennò si subisce 1 Fe).

Il buio è rotto dal giallo dei rimanenti cilindri e dagli sfarfallii ronzanti del neon sopra la porta; la fanciulla levita mentre cavi e respiratore si sfilano dal corpo cadendo inerti. Lei urla e si agita, fuori controllo: una forza invisibile inizia a premere contro i PG, che si rendono conto di essere nei guai.

Ora dovrebbe iniziare un breve scambio di battute con diversi sviluppi (se parte un conflitto armato le statistiche di V. sono al fondo di "Altri PNG"):

- Lionus cerca di convincere gli altri, in primis Jericus, che può calmare / fermare Veyda. Se glielo lasciano fare, lei lo riconosce si avvicina a lui e si lascia abbracciare, perdendo conoscenza.
- Jericus, Thebe e/o Wolfe, senza l'approvazione di Lionus, uccide/ono Veyda, che crolla a terra come una marionetta senza fili. [Lionus potrebbe incazzarsi come una bestia].
- Lionus si fa convincere da Jericus (o altri) che è necessario eliminare la sorella perché ormai è impazzita/nemica dell'Imperium. Jericus, Thebe o Wolfe la seccano.
- Lionus decide che è suo sacro dovere fermarla e la accoppa (diventando Lionus "Sterminafamiglia" Kaltos).

- Tergiversano per più di 2 minuti, lei stordisce tutti e se ne va.

Dopo la risoluzione della scena, lasciare un paio di minuti ai PG per discutere tra di loro e/o cercare

l'uscita dalla stanza... dopodiché **FLASH!**

Tenere presente che, se Veyda muore, il Finale 1 "Bianco" non si potrà più giocare

BAMBINI

I PG compaiono in un corridoio che termina davanti ad un portello aperto, unica via di uscita di un ampio compartimento in cui sono ammassati alcuni armadietti, brandine e una dozzina di bambini spaventatissimi e urlanti vestiti con stracci, di età variabile tra i 4 e i 10 anni.

(Se hanno letto il datapad in Scena Sala Psionici, capiranno che sono giovani psicodotati da addestrare).

Una bambina in particolare provoca stranamente uno strano ricordo doloroso in "Thebe", se sbaglia un Test di Yo osservandola un urlo le esce: <<Kyra!>>. (Non è veramente lei, è solo un ricordo residuo e confuso che Briggot non riesce a trattenere).

Al centro del pavimento si sta formando uno squarcio, che si allarga sempre più, trasformandosi una bocca violacea, che sbava e ringhia, irta di zanne.

Possono provare:

- a scappare allontanandosi lungo il corridoio, con le urla strazianti dei piccini che cadono e vengono divorati alle loro spalle... **FLASH!**
- a eliminare i piccini sparando o buttandoli nella bocca, considerandoli una possibile minaccia (cuori di pietra!)... Finita la strage, **FLASH!**

- a trarre in salvo i piccoli, rischiando anche loro di cadere nelle fauci (prove di Ag). Possono buttare un armadietto nella bocca, resterà occupata il tempo sufficiente a far uscire tutti. Se ce la fanno, lungo la parete e il pavimento, nell'unica direzione in cui possono scappare con i bambini, faranno capolino braccia e tentacoli che afferreranno e stritoleranno ogni bimbo (e solo loro) fra atroci sofferenze nel giro di un round. Morti i PNG, **FLASH**



ARMERIA / PINK HORROR

La scena si svolge in un magazzino di stoccaggio per le munizioni, una specie di armeria per i marinai della nave. I PG si ritrovano a vagare in cerca di un'uscita tra cataste di casse in metallo marchiate con l'aquila bifrante imperiale. L'intero spazio del magazzino è costellato di alte scaffalature ricolme di ogni tipo di munizione immaginabile (se i PG riescono in un test di Percezione, potranno trovare 1d10 caricatori per qualsiasi arma in loro possesso).

Dopo qualche minuto passato nell'armeria, si materializzerà nel magazzino un Orrore Rosa di Tzeentch, che aggredirà immediatamente i PG. (vedi statistiche su "Altri PNG").

Superato lo scontro, i PG inizieranno a accusare svariati sintomi spiacevoli, all'inizio spiacevoli "schiocchi" alle orecchie, dopo un minuto circa inizieranno ad avvertire che la temperatura si sta abbassando rapidamente, dopo un altro minuto ancora cominceranno a

perdere sangue dal naso, poi dalle orecchie, inizieranno ad avere la "visione rossa" (si rompono i capillari dei bulbi oculari "arrossando" la visione) ed infine a perdere sangue dagli occhi.

Questo succede perché il magazzino si sta depressurizzando (un test riuscito di Per rivelerà una piccola falla, causata da un proiettile, a circa tre metri d'altezza). Appena i PG inizieranno a sanguinare dal naso, passare alla gestione del tempo a turni: ogni due turni passati all'interno comparirà un nuovo sintomo ed i PG accuseranno dei malus di -1/-10 per ogni caratteristica; appena la Resistenza scenderà al di sotto dello 0, il PG cadrà a terra privo di sensi ed entro altri due turni verrà considerato morto. La porta si troverà nel punto opposto alla falla, dietro una pila di casse crollate (Test di Per -10).

Nel momento in cui i PG vivi riescano a raggiungere l'uscita: **FLASH!**

SALA MACCHINE

I PG si trovano al fondo di una scala davanti ad un portone a due ante socchiuso, sopra cui campeggia la targa "Sala Macchine".

Una volta all'interno, vedono chiaramente l'ampio locale praticamente vuoto. Non appena entreranno sentiranno alle loro spalle il rumore di una forte esplosione e se proveranno ad aprire la porta noteranno le scale divelte in vari punti, impossibili così da utilizzare.

Pur non essendo tecnici o tecnopreti, si rendono conto che tutti i tubi e i cavi che entrano o escono dalle pareti, o le percorrono, sembrano non condurre a nulla e sembrano tranciati di netto al centro del locale, dove dovrebbe trovarsi il motore. Thebe/Briggot avrà la possibilità di notare un leggero sfarfallare della realtà, e potrà notare sfasato il Motore. può così farlo notare agli altri astanti, che però difficilmente potranno vederlo (percepire -20 per l'illusione di Aldebaranel). Se però qualcuno proverà a passare dove in teoria c'è il motore, inconsciamente svolterà o cambierà strada, pensando però di andare dritto e non accorgendosi di quello che sta succedendo. solo gli altri PG potranno provare a fargli notare della deviazione.

Tra i cavi rimasti tranciati vedono distintamente un soldato semplice, un omone barbuto, sdraiato in posizione fetale, tremante (è un po' ammattito e in preda alle visioni).

Avvicinandosi e porgendogli delle domande, egli rac-

conterà loro, visibilmente scioccato e delirante:

<<Siamo tutti perduti! Perduti! Non rivedremo mai più le nostre case! Perché lo ha fatto? Perché?>>

Ad ulteriori domande incalzanti a, prescindere da quali siano, dirà:<<Il motore è scomparso, eh già, la nave è esplosa, non l'avete sentito prima??? BUUUUUUM!!!>>

Poi, dopo ancora qualche punzecchiatura: <<Ha deciso così il capitano, lui sa cosa è meglio per noi? L'ha fatta secca, così, BANG! MA QUALE MEGLIO PER NOI??? Ci ha condannati, povero piccolo angelo fra le stelle... Senza di lei non c'è direzione>> e scoppia a piangere.

Visto che non potranno tornare dalle scale a quel punto dovranno cercare un altro modo per uscire dalla sala macchine. Il soldato nonostante il suo stato di semifollia potrà indicare loro una porta dall'altra parte della enorme stanza, che li potrà portare tramite stretti corridoi fino alla Santa Barbara della nave davanti alla cui porta: **FLASH!**

P.S. Se la scena viene giocata più volte, al posto dell'uomo barbuto inserite altre persone di volta in volta (es. una giovane Sorella del Silenzio, sconvolta che viene meno al suo voto di silenzio, un soldato, un bambino psionico prigioniero capitato lì chissà come, ecc...) i dialoghi dovranno però essere mantenuti identici il più possibile in ogni occasione.

FINALE

POSSIBILITA' 1: FINALE SALA MACCHINE

Se, uscendo dalla Sala Comando, stavano recandosi dal Navigatore

Prendere scheda Aldebarael

I PG appaiono all'interno della sala macchine, davanti al motore del campo di Geller in funzione, con tutti i cavi e i tubi perfettamente al loro posto.

Immediatamente rifluisce dal motore il Demone

(aspetto e statistiche su scheda Aldebarael, secondo il tipo di Finale), che si presenta: <<Salve omuncoli, sono il Signore del Mutamento Aldebarael, servitore del Grande Edificatore, colui che ha preso il controllo della "Schroedinger II". Voi mi avete fatto divertire, ma ora non siete più necessari>>. Parte l'attacco.

Finale 1 - (Bianco) - *[Veyda e Alina sono entrambe vive]*

I superstiti dei PG vedono uscire il Demone debolissimo.

Veyda è nella sala e partecipa allo scontro, eventualmente anche la Sorella del Silenzio se li ha seguiti ed era viva nella scena precedente (Vedi statistiche su "Altri PNG").

Finale 2 - (Grigio) - *[Una tra Veyda e Alina è morta]*
Veyda, se sopravvissuta, è nella sala e partecipa allo

scontro, altrimenti solo la Sorella del Silenzio, se li ha seguiti ed era viva nella scena precedente (Vedi statistiche su "Altri PNG")

Finale 3 - (Nero) - *[Veyda e Alina sono entrambe morte]*

Solo la Sorella del Silenzio senza nome, se li ha seguiti ed era ancora viva nella scena precedente, può dar loro una mano (Vedi statistiche su "Altri PNG"), altrimenti sono soli.

I PG possono capire che il punto debole del Demone, che controlla la nave poiché fuso con il suo motore, consiste nel motore stesso. Noteranno infatti che, ad ogni ferita subita dall'emanazione, dal motore parte un raggio blu che la cura di 1d4 Fe.

Il motore ha resistenza 4 e 20 PF, arrivato a 0 PF esplode e Aldebarael è sconfitto

Se distruggono il motore, passare a seconda del colore del Finale giocato, alla Descrizione finale "Motore esploso (Colore giocato)" per i superstiti

Se muoiono tutti, passare alla Descrizione finale "Accoliti sconfitti".

POSSIBILITA' 2: FINALE SALA NAVIGATORE

Se, uscendo dalla Sala Comando, stavano recandosi alla Sala Macchine

Prendere scheda Aldebarael

I PG appaiono all'interno della sala del Navigatore, il trono della bambina si abbassa di un paio di metri e si gira verso di loro.

Immediatamente la bimba inizia a perdere i capelli in ciocche nerastre e si trasforma nel Demone (aspetto e statistiche su scheda Aldebarael, secondo il tipo di Finale, in questo caso aggiungere che la forma demoniaca è collegata ai 4 cavi che corrono lungo il trono e spariscono nel pavimento), che si presenta: <<Salve omuncoli, sono il Signore del Mutamento Aldebarael, servitore del Grande Edificatore, colui che ha preso il controllo della "Schroedinger II". Voi mi avete fatto divertire, ma ora non siete più necessari>>. Parte l'attacco.

Finale 1 - (Bianco) - *[Veyda e Alina sono entrambe vive]*

I superstiti dei PG vedono uscire il Demone debolissimo.

Veyda è nella sala e partecipa allo scontro, eventualmente anche la Sorella del Silenzio se li ha seguiti ed era viva nella scena precedente (Vedi statistiche su "Altri PNG").

Ogni round pari il volto di Alina farà capolino a caso dal Demone implorando aiuto.

Finale 2 - (Grigio) - *[Una tra Veyda e Alina è morta]*
Veyda, se sopravvissuta, è nella sala e partecipa allo scontro, altrimenti solo la Sorella del Silenzio, se li ha seguiti ed era viva nella scena precedente (Vedi statistiche su "Altri PNG")

Se Alina è sopravvissuta, ogni round pari il suo volto farà capolino a caso dal Demone implorando aiuto.

Finale 3 - (Nero) - *[Veyda e Alina sono entrambe morte]*

Solo la Sorella del Silenzio senza nome, se li ha seguiti ed era ancora viva nella scena precedente, può dar loro una mano (Vedi statistiche su "Altri PNG"), altrimenti sono soli.

I PG possono capire che il punto debole del Demone, che controlla la nave poiché fuso con il suo motore,

consiste nei cavi che lo collegano ad esso. Noteranno infatti che, ad ogni ferita subita dal Demone, lungo uno dei cavi a caso scorre un'energia blu che lo cura di 1d4 Fe.

I cavi sono 4, hanno resistenza 2 e 10 PF, arrivati tutti a 0 PF, Aldebarael è sconfitto.

DESCRIZIONI FINALI

Avvisare che l'avventura è finita.

Accoliti sconfitti:

Quando anche l'ultimo di voi cade, buio. Percepите solo buio, mentre le vostre essenze vengono consumate, una risata demoniaca echeggia in lontananza, poi il nulla...

La Nave Nera "Schroedinger II" è condannata, rimarrà intrappolata per sempre nel Caos selvaggio dell'Immaterium. L'Inquisizione archiverà i vostri dossier come dispersi di un malaugurato incidente di viaggio. **Fine.**

Cavi recisi (Bianco):

Non appena l'ultimo cavo viene distrutto, il Demone si blocca e il corpo di Alina viene rigettato e cade al suolo, inizia a strisciare verso i PG chiedendo aiuto. Aldebarael inizia a tremare, emettendo un urlo straziante. Dal pavimento parte un lampo blu, intensissimo. Subito inizia un rumore di risucchio e iniziate ad avere le vertigini, perdetevi l'equilibrio come se la nave stesse vorticando su sé stessa, cadete a terra, buio. [Aspettare qualche secondo, poi riprendere la lettura]

Lontanamente sentite, mentre riprendete i sensi, una voce provenire da un altoparlante:

<<A tutti i superstiti, è il Capitano Heisenberg che parla, recarsi nella hall prima della Sala Comando per una riunione d'emergenza, ripeto, recarsi nella hall prima della Sala Comando>>.

Aprendo gli occhi, vi rialzate da terra trovate nei vostri alloggi, nella saletta relax. [Sono presenti tutti i PG superstiti, comprese Alina, Veyda e l'eventuale Sorella del Silenzio]. Le paratie metalliche degli oblò esterni sono aperte, consentendovi di vedere oltre di essi. Ciò che vedete non è il miasma psichedelico dell'Immaterium, ma il rassicurante vuoto siderale.

La nave è infatti uscita dall'Immaterium e con solo gli eventuali superstiti mortali. Infatti, una volta scollegati i cavi da Aldebarael, il contraccolpo energetico ha fatto esplodere il motore dissolvendo il campo corrotto, facendo sì che le progenie del Caos che infestavano il mezzo non siano riuscite a lasciare l'Immaterium. [unica eccezione per Briggot dentro Thebe, se ancora vivo, grazie al talismano Eldar. Doppia stretta di mano. Se durante lo scontro finale è sopravvissuto ma era privo di collana, c'è il corpo senza vita di Thebe] Evviva, siete salvi! Complimenti a tutti! [Sì, ma la nave è danneggiata e chissà in che settore

Se distruggono tutti i cavi, passare a seconda del colore del Finale giocato, alla Descrizione Finale "Cavi recisi - (Colore giocato)" per i superstiti. Se muoiono tutti, passare alla descrizione finale "Accoliti sconfitti".

sperduto, e quando, siete finiti...] **Fine.**

Cavi recisi (Grigio):

Non appena l'ultimo cavo viene distrutto, il Demone si blocca e il corpo di Alina viene rigettato e cade al suolo [Se si è giocato il Finale 2 con lei viva, inizia a strisciare verso i PG chiedendo aiuto; nel caso di Finale 2 con lei morta rimane immobile, priva di vita, con i segni visibili della ferita mortale inflittale dai PG]. Aldebarael inizia a tremare, emettendo un urlo straziante. Dal pavimento parte un lampo blu, intensissimo. Subito inizia un rumore di risucchio e iniziate ad avere le vertigini, perdetevi l'equilibrio come se la nave stesse vorticando su sé stessa, cadete a terra, buio. [Aspettare qualche secondo, poi riprendere la lettura]

Lontanamente sentite, mentre riprendete i sensi, una voce provenire da un altoparlante:

<<A tutti i superstiti, è il Capitano Heisenberg che parla, continuate a opporre resistenza! Ripeto, continuate a opporre resistenza! Sterminate quei maledetti Demoni, nel nome dell'Imperatore!!!>>.

Aprendo gli occhi, vi rialzate da terra trovate nei vostri alloggi, nella saletta relax. [Sono presenti tutti i PG superstiti, comprese Alina o Veyda e l'eventuale Sorella del Silenzio]. Le paratie metalliche degli oblò esterni sono aperte, consentendovi di vedere oltre di essi. Ciò che vedete non è il miasma psichedelico dell'Immaterium, ma il vuoto siderale. Dal fuori della cabina, sentite, attutiti, urla e rumori di battaglia. La nave è infatti uscita dall'Immaterium, ma non solo con i mortali. Infatti, una volta scollegati i cavi da Aldebarael, il contraccolpo energetico ha fatto esplodere il motore dissolvendo il campo corrotto, ma non è stato sufficiente a far sì che le progenie del Caos rimanessero nell'Immaterium. [Briggot, se durante lo scontro finale è sopravvissuto ma era privo di collana, è ancora in quella forma]

Evviva, siete tornati, ma con un bastimento carico di Demoni!

[In più la nave è danneggiata e chissà in che settore sperduto, e quando, siete finiti...] **Fine.**

Cavi recisi (Nero):

Non appena l'ultimo cavo viene distrutto, il Demone si blocca e il corpo di Alina viene rigettato e cade al suolo, priva di vita, con i segni visibili della ferita mortale inflittale dai PG. Aldebarael inizia a tremare, emettendo un urlo straziante. Dal pavimento parte un lampo blu, intensissimo. Subito inizia un rumore stridente di metallo che si contorce, come se la nave stesse accartocciando su se stessa. Avete appena il tem-

po di accorgevene, tutte le pareti stanno convergendo verso di voi, venite schiacciati in men che non si dica prima di sciogliervi nel Caos dell'Immaterium. Buio.

La nave si è sciolta nel Warp poiché, mancando Alina e Veyda a controbilanciare psionicamente Aldebarael, pur sconfiggendolo il contraccolpo energetico non è stato sufficiente a rispedire il mezzo nel Materium, ma si è solo annullato il campo di Geller con conseguente collasso della struttura. **Fine.**

Motore esploso (Bianco):

Un lampo blu, intensissimo, accompagna il tremendo boato dell'esplosione. Subito inizia un rumore di risucchio e iniziate ad avere le vertigini, perdetevi l'equilibrio come se la nave stesse vorticando su sé stessa, cadete a terra, buio.

[Aspettare qualche secondo, poi riprendere la lettura] Lontanamente sentite, mentre riprendete i sensi, una voce provenire da un altoparlante:

<<A tutti i superstiti, è il Capitano Heisenberg che parla, recarsi nella hall prima della Sala Comando per una riunione d'emergenza, ripeto, recarsi nella hall prima della Sala Comando>>.

Apredo gli occhi, vi rialzate da terra trovate nei vostri alloggi, nella saletta relax. [Sono presenti tutti i PG superstiti, comprese Alina, Veyda e l'eventuale Sorella del Silenzio]. Le paratie metalliche degli oblò esterni sono aperte, consentendovi di vedere oltre di essi. Ciò che vedete non è il miasma psichedelico dell'Immaterium, ma il rassicurante vuoto siderale.

La nave è infatti uscita dall'Immaterium e con solo gli eventuali superstiti mortali. Le progenie del Caos che infestavano il mezzo, infatti, una volta dissolto il campo corrotto non sono riuscite a lasciare l'Immaterium. [unica eccezione per Briggot dentro Thebe, se ancora vivo, grazie al talismano Eldar. Doppia stretta di mano. Se durante lo scontro finale è sopravvissuto ma era privo di collana, c'è il corpo senza vita di Thebe] Evviva, siete salvi! Complimenti a tutti! [Sì, ma la nave è danneggiata e chissà in che settore sperduto, e quando, siete finiti...] **Fine.**

Motore esploso (Grigio):

Un lampo blu, intensissimo, accompagna il tremendo boato dell'esplosione. Subito inizia un rumore di risucchio e iniziate ad avere le vertigini, perdetevi l'equilibrio come se la nave stesse vorticando su sé stessa, cadete a terra, buio.

[Aspettare qualche secondo, poi riprendere la lettura] Lontanamente sentite, mentre riprendete i sensi, una voce provenire da un altoparlante:

<<A tutti i superstiti, è il Capitano Heisenberg che parla, continuate a opporre resistenza! Ripeto, continuate a opporre resistenza! Sterminate quei maledetti Demoni, nel nome dell'Imperatore!!!>>.

Apredo gli occhi, vi rialzate da terra trovate nei vostri alloggi, nella saletta relax. [Sono presenti tutti i PG superstiti, comprese Alina o Veyda e l'eventuale Sorella del Silenzio]. Le paratie metalliche degli oblò

esterni sono aperte, consentendovi di vedere oltre di essi. Ciò che vedete non è il miasma psichedelico dell'Immaterium, ma il vuoto siderale. Dal fuori della cabina, sentite, attutiti, urla e rumori di battaglia.

La nave è infatti uscita dall'Immaterium, ma non solo con i mortali. Infatti, una volta scollegati i cavi da Aldebarael, il contraccolpo energetico ha fatto esplodere il motore dissolvendo il campo corrotto, ma non è stato sufficiente a far sì che le progenie del Caos rimanessero nell'Immaterium. [Briggot, se durante lo scontro finale è sopravvissuto ma era privo di collana, è ancora in quella forma]

Evviva, siete tornati, ma con un bastimento carico di Demoni!

[In più la nave è danneggiata e chissà in che settore sperduto, e quando, siete finiti...] **Fine.**

Motore esploso (Nero):

Un lampo blu, intensissimo, accompagna il tremendo boato dell'esplosione. Subito inizia un rumore stridente di metallo che si contorce, come se la nave si stesse accartocciando su sé stessa. Avete appena il tempo di accorgevene, tutte le pareti stanno convergendo verso di voi, venite schiacciati in men che non si dica prima di sciogliervi nel Caos dell'Immaterium. Buio.

La nave si è sciolta nel Warp poiché, mancando Alina e Veyda a controbilanciare psionicamente Aldebarael, pur sconfiggendolo il contraccolpo energetico non è stato sufficiente a rispedire il mezzo nel Materium, ma si è solo annullato il campo di Geller con conseguente collasso della struttura. **Fine.**



SCENE INDIVIDUALI

SCENA INDIVIDUALE A - LIONUS

Lionus apre gli occhi, è da solo nella penombra, una luce rossastra innaturale sembra pervenire da un punto non ben precisato attorno a lui.

Mettendo a fuoco, gli sembra di essere all'interno di una stanza da incubo: attorno a lui vi sono grate metalliche arrugginite con appesi dei cadaveri, cola sangue ovunque, vede solo una parete a circa 5m.

Possibilità 1

[Scegliere se Veyda è stata uccisa in scena 6, da lui o altri non importa (Sviluppi 2, 3 o 4)]

Dal fondo della stanza, di fronte a sé, sente giungere a tratti una voce femminile familiare che sussurra il suo nome. Avvicinandosi, giunto a circa 3 metri, nota una figura, nuda, seduta in un angolo. Accostandosi, riconosce Veyda che piange lacrime di sangue.

Appena viene notato, lei lo fissa, si solleva di scatto e inizia a fluttuare urlando:

<<Ora la pagherai, traditore del tuo stesso sangue!!!

>> e lo attacca

(vedi statistiche di Veyda Kaltos al fondo di "Altri PNG").

Appena muore uno dei due, **FLASH!**

Possibilità 2

SCENA INDIVIDUALE B - JERICUS

Ti ritrovi in una cupola riccamente scolpita retta da dodici colonne. Sembra essere composta di materiale trasparente, ma al di sopra schermata con spesse lastre di metallo. La colonna centrale, più piccola delle altre e coperta di cavi sta lentamente accorciandosi, permettendo così ad un trono di raggiungere l'altezza del pavimento. Sulla colonna è presente un trono di pietra, raffigurante teschi ed angeli, e su questo trono è seduta un bambina.

Il navigatore ha all'incirca 10 anni, la pelle diafana, il corpo mingherlino ed i piedi che neanche toccano terra quando è seduta. La piccola poggia le mani sui braccioli del trono: dai suoi avambracci si dipartono tubi di varia grandezza che vanno a perdersi sotto il trono e poi chissà dove nell'intera nave, solo una tunica bianca, con le bordature rosse, copre il corpo esile e fragile del navigatore. Un grosso casco copre la metà superiore del volto mentre la parte sottostante ha lineamenti fini e labbra tumide. Anche e soprattutto dal casco si dipartono molti cavi e tubi, che si perdo-

[Scegliere se Veyda è sopravvissuta in scena 6 (Sviluppi 1 o 5)]

Dal fondo della stanza, davanti a sé, sente una risata di un uomo, sente passi strascicati e un rumore metallico di qualcosa che striscia.

Se si avvicina o aspetta qualche istante, vede sé stesso, più vecchio e malconco, con lo sguardo stralunato, decisamente non molto sano di mente.

Arrivati in contatto visivo, "l'altro Lionus" solleva il martello da terra e lo punta verso il PG, accusandolo:

<<Hai mancato nei confronti dell'Imperatore, per questo l'Inquisitrice vuole la tua testa! Troppi sono morti per la tua incapacità, gente più valida di te, di noi... Avevi già fatto condannare i nostri parenti, perché con lei sei stato così indulgente, eh? Saresti divenuto Lionus "Sterminafamiglia" Kaltos, mentre ora...

Sei solo un morto che cammina!>> E lo attacca.

(L'altro Lionus ha le stesse statistiche del PG).

Appena muore uno dei due, **FLASH!**

no dietro lo schienale.

Quando il PG le parlerà la sua voce sarà chiara e limpida, inizierà a spiegare perché si trovano in quella condizione, spiegando volendo del motore e del navigatore, fino a quando però la voce non inizierà a diventare roca e gracchiante. Alcune ciocche di capelli scuri iniziano a staccarsi dal capo della bambina, poi ad una più approfondita occhiata si possono notare le ossa che tendono ad uscire dal corpo, spezzarsi, allungarsi, la carne ed i muscoli non sembrano reggere questo evento, il PG sarà paralizzato dalla scena. Il casco si spezza sotto la pressione della fuoriuscita di un paio di corna riverse indietro, dalla bocca escono nuove e più affilate fauci mentre le labbra e le guance si squarciano. Piano piano sembra però che la carne ed i muscoli vadano a coprire le ossa ormai troppo grandi per essere quelle di una bambina, infatti davanti allo sventurato è ora presente un possente Demone, in cui l'unica cosa che rimane del navigatore è la tunica bianca a bordature rosse, ormai macchiata di san-

gue, che copre le zone inguinali. I tubi sono ancora ben attaccati dal trono al corpo della creatura, che sembra davvero fatta di metallo e carne, col volto canino ed una schioccante coda. Se si parlerà col demone semplicemente dirà a Jericus che vuole divertirsi con lui e tutta la nave per l'eternità nel warp, poi inizierà a sparacchiare fulmini cercando di colpire il povero malcapitato.

Il demone sarà depotenziato, per cui sarà possibile sconfiggerlo per un PG singolo, non fate tirare i dadi, piuttosto narrate scene salienti e fate fare figate al PG. Potete decidere se ci sarà la sconfitta del demone e

quindi per sia per B che per C il demone li divorerà, oppure farli vincere.

Nel caso in cui vincano allora ci sono due finali differenti per questa scena.

B.
non appena sferra l'ultimo colpo/fendente alla creatura la vede venir risucchiata dagli stessi tubi che la legavano al trono su cui sedeva, come se fosse parte integrante della Nave Nera.

La nave inizia a crepitare, sembra respirare, contrarsi... e poi in un secondo che pare un'infinità si accartocchia su se stessa, con tutti all'interno. Morti? **FLASH!**

SCENA INDIVIDUALE C - THEBE/BRIGGOT

Ti ritrovi in una cupola riccamente scolpita retta da dodici colonne. Sembra essere composta di materiale trasparente, ma al di sopra schermata con spesse lastre di metallo. La colonna centrale, più piccola delle altre e coperta di cavi sta lentamente accorciandosi, permettendo così ad un trono di raggiungere l'altezza del pavimento. Sulla colonna è presente un trono di pietra, raffigurante teschi ed angeli, e su questo trono è seduta una bambina.

Il navigatore ha all'incirca 10 anni, la pelle diafana, il corpo mingherlino ed i piedi che neanche toccano terra quando è seduta. La piccola poggia le mani sui braccioli del trono: dai suoi avambracci si dipartono tubi di varia grandezza che vanno a perdersi sotto il trono e poi chissà dove nell'intera nave, solo una tunica bianca, con le bordature rosse, copre il corpo esile e fragile del navigatore. Un grosso casco copre la metà superiore del volto mentre la parte sottostante ha lineamenti fini e labbra tumide. Anche e soprattutto dal casco si dipartono molti cavi e tubi, che si perdono dietro lo schienale.

Quando il PG le parlerà la sua voce sarà chiara e limpida, inizierà a spiegare perché si trovano in quella condizione, di alcune cose sul motore e sul navigatore, fino a quando però la voce non inizierà a diventare roca e gracchiante. Alcune ciocche di capelli scuri iniziano a staccarsi dal capo della bambina, poi ad una più approfondita occhiata si possono notare le ossa che tendono ad uscire dal corpo, spezzarsi, allungarsi, la carne ed i muscoli non sembrano reggere questo evento, il PG sarà paralizzato dalla scena. Il casco si spezza sotto la pressione della fuoriuscita di un paio di corna riverse indietro, dalla bocca escono nuove e più affilate fauci mentre le labbra e le guance si squarciano. Piano piano sembra però che la carne ed i mu-

scoli vadano a coprire le ossa ormai troppo grandi per essere quelle di una bambina, infatti davanti allo sventurato è ora presente un possente Demone, in cui l'unica cosa che rimane del navigatore è la tunica bianca a bordature rosse, ormai macchiata di sangue, che copre le zone inguinali. I tubi sono ancora ben attaccati dal trono al corpo della creatura, che sembra davvero fatta di metallo e carne, col volto canino ed una schioccante coda. Thebe può parlare con lui e dire di essere un demone ma a causa della sua collana Aldebarael non lo riconoscerà come tale. Se Briggot chiederà ad Aldebarael di togliere la collana neanche il Signore del Mutamento riuscirà a toglierla. Aldebarael alzerà il braccio nella sua direzione con le affilate unghie del medio e dell'indice alzate: la collana si alzerà dal collo di Thebe ma non si staccherà assolutamente dal suo collo, questo scatenerà Aldebarael per il solo pensiero di non poter controllare tutto nella nave.

Il demone sarà depotenziato, per cui sarà possibile sconfiggerlo per un PG singolo, non fate tirare i dadi, piuttosto narrate scene salienti e fate fare figate al PG. Nel caso in cui vincano allora ci sono due finali differenti per questa scena.

C.
Ce l'hai fatta, nonostante l'amuleto hai distrutto il demone... si poteva essere quasi tuo fratello maggiore ma chi se ne importa... Queste considerazioni si dividono nella tua mente, fino a quando la nave trema, vacilla. Sempre di più fino a quando le spesse paratie metalliche sulla tua testa pian piano si aprono. Siete tornati nel Materium, e tu sei finalmente libero di agire come meglio credi. Ti sembra di poter vedere tutta la nave, ed è stracolma di Demoni! Tzeentch ti sarà grato per tutto questo; ne sei certo... **FLASH!**

SCENA INDIVIDUALE D - WOLFE

Wolfe riprenderà coscienza insieme ai suoi compagni (gestiti dal master), la testa gli è dolente. Dopo qualche minuto per permettergli di recitare, alcuni neon posti sul soffitto inizieranno a accendersi e spegnersi, piccoli lampi di luce permetteranno a Wolfe di scorgere quello che pare essere un lungo cunicolo, composto per lo più di grate dalle maglie molto fitte, ma

attraverso cui è possibile vedere vuoto in tutte le direzioni. Il PG non saprà bene dove si trovi e, naturalmente, nemmeno perché sia lì. È indifferente da che parte decida di andare, ma è appropriato mettergli dei dubbi sulla sua destinazione e sulla strada da percorrere. Fate notare al giocatore degli strani ed inquietanti sguardi che gli altri personaggi lanciano a Wolfe. I

neon continueranno a accendersi e spegnersi in maniera assolutamente casuale, dopo qualche decina di metri percorsi in questa luce sfarfallante, Wolfe inizierà a percepire uno strano “ronzio” nell'aria, mentre gli altri personaggi non avvertiranno assolutamente nulla. Il ronzio (chiaramente “rumore bianco”) si farà sempre più forte, fino a quando, attraversando una parete, comparirà la **Figura Blu** [Essere luminoso di forma umanoide alto 2,5 - 3m, di colore blu, con orifizi che emettono luce bianca e il corpo circondato da scariche elettriche] che attraverserà semplicemente il corridoio da parte a parte per poi scomparire, lasciando la sagoma nel metallo fuso.

Appena scomparsa la figura, tutti gli altri personaggi, si volteranno all'improvviso verso W., con lo sguardo fisso su di lui ed il volto contorto in un ghigno agghiacciante (Test di paura).

Lasciare un tempo breve al giocatore per reagire verbalmente a questa situazione. Poi, pochi secondi dopo, i 3 “compagni” si scagliano su di lui, afferrandolo con bramosia. Mentre W. si dibatterà inutilmente nel-

la presa dei suoi compagni, leggere:

“La stretta dei tuoi compagni è fortissima, nonostante tu ti dibatta con tutte le tue forze, non riesci a liberarti di loro. Improvvisamente un dolore lancinante colpisce la tua spalla sinistra, ti volti e vedi Jericus che ti ha appena strappato un brandello di carne con un morso, il panico ti assale e con la forza della disperazione cerchi di allontanarti dai tuoi ex compagni, le loro mani ti stringono e stratonano ancora più forte, rendendo vani i tuoi tentativi, cadi a terra ed immediatamente loro sono sopra di te; oramai non riesci più a contare tutti i morsi che ti vengono inflitti, senti il caldo e bagnato del tuo sangue che scorre e le forze ti abbandonano lentamente, un morso ti stacca di netto un orecchio e tu lanci un grido disperato.

Oramai sei allo stremo delle forze, con un calcio riesci ad allontanare Thebe, ma gli altri si accalcano su di te, la vista si fa confusa ed il dolore è ovunque, lentamente il dolore si fa sempre più confuso ed il mondo sempre più scuro, l'ultima cosa che vedi sono i denti di Lionus che calano con ferocia sul tuo viso”. **FLASH!**

DOCUMENTI RISERVATI

++DOCUMENTO RISERVATO++

++CLASSIFICAZIONE DI SICUREZZA OMEGA - 2++

++MOTORE WARP++

++Una nave che deve essere in grado di viaggiare attraverso l'Immaterium deve essere dotata di un Motore Warp, una meraviglia tecnologica concepibile solamente dal Dio Macchina.

L'energia che questi motori consumano è sbalorditiva e non possono essere semplicemente attivati dalla semplice pressione di un pulsante quando il capitano decide di entrare nel Warp. Essi devono essere dapprima preparati e le loro celle energetiche caricate fino ad essere pronte per essere utilizzate.

La maggior parte di un Motore Warp è composta dal generatore omopolare (OPG), questo è dove tutta la potenza per il salto viene raccolta e conservata pronta per l'utilizzo.

Quando un salto nel Warp è imminente, il capitano ordina l'avvio della ricarica dell'OPG.

Questo processo richiede pochi minuti per essere completato, la potenza di tutta la nave viene deviata all'interno del generatore.

Solo una volta che l'OPG è completamente carico, il Motore Warp è in grado di creare il campo di Geller spingendo la nave attraverso la barriera che separa il mondo materiale da quello dell'Immaterium.

Una volta che l'OPG è completamente carico e pronto, deve essere utilizzato al più presto. L'enorme quantità di energia immagazzinata nel generatore, scorre nelle sue spire e condotti ed il calore generato durante l'immagazzinamento dell'immensa potenza, inizia a danneggiare i dispositivi di contenimento, se l'energia è trattenuta per troppo tempo, i cavi vengono inceneriti, le valvole scoppiano ed i sigilli fondono mentre l'energia contenuta nell'OPG si scarica all'esterno.

Fondamentalmente, ciò che un Motore Warp fa è avvolgere la nave in un campo di Geller, una guaina pulsante di energia che ha tre funzioni.

In primo luogo, il campo di Geller determina il ripiegamento, la distorsione e la riforma dello spazio intorno alla nave che la sposta dal mondo materiale all'Immaterium. L'effetto naturale del campo di Geller è quello di spostarsi nell'Immaterium, la nave è sem-

plicemente racchiusa all'interno di esso e trascinata di conseguenza.

Una volta nell'Immaterium, il secondo compito del campo di Geller entra in gioco. Mantiene la stabilità dell'aura protettiva intorno alla nave, la protegge dal tocco corruttore della materia del Warp e permette alla nave di esistere, per un breve periodo, nel Warp. Non appena il campo di Geller viene attivato, spinge nello spazio Warp, lacera il tessuto della realtà e permette a Materium ed Immaterium di toccarsi brevemente. una volta che il campo è entrato nell'Immaterium, con la nave racchiusa all'interno, lo strappo della realtà si richiude. Questo spostamento può avvenire nel modo migliore, solo ed esclusivamente se la nave è ferma. Se la nave si trova in movimento quando il campo di Geller viene attivato, il campo aprirà uno squarcio nella realtà che si trascina, con lo slancio della nave, all'interno dell'Immaterium, qui l'energia incontrollata e non sfruttata crea un'onda d'urto con conseguenze drammatiche e pericolose. Per evitare che ciò accada, il Motore Warp ha sistemi di sicurezza che impediscono al campo di Geller di essere creato da una nave in movimento.++

Se per qualsiasi motivo si avesse un'avaria al Motore Warp all'interno dell'Immaterium, cosa che, pregando il Dio Imperatore ed il Dio Macchina, mi auguro non succeda mai, il mio personale consiglio è quello di disattivare l'OPG direttamente il motore, in modo che decedendo il Campo di Geller, la nave dovrebbe venire nuovamente spagliata nel Materium, alcuni dicono che sarebbe rischioso perché la materia dell'Immaterium si troverebbe a contatto con lo scudo, ma credo che il tempo di contatto sia così esiguo che il rischio non esista affatto.

Neeko Diacono

Teclis Furiel

++DOCUMENTO RISERVATO++
++CLASSIFICAZIONE DI SICUREZZA ALPHA - 4++

++PSIONICAS ONERARIJS++

++L'instabilità delle persone dotate di poteri psionici è da considerarsi un'estrema minaccia per l'esistenza dell'Imperium, pertanto questi abbisognano di essere traghettati verso la Sacra Terra per essere analizzati e, nei rari casi dove questo sia possibile, sanzionati. Tutti i soggetti non adatti alla sanzionatura, andranno celermente affidati nelle sapienti mani dell'Adeptus Astra Telepatica, che li sfrutterà per far ancora brillare la Luce dell'Imperatore nei bui anfratti dell'Immaterium.

Si raccomanda, durante il trasporto all'interno delle Navi Nere, la massima cautela nel trattare i soggetti, infatti alcuni di essi possono rivelarsi potenti minacce a loro stessi, all'equipaggio ed addirittura alla nave stessa; un'opportuna prima analisi di ogni soggetto, potrà indicare come meglio agire per il suo trasporto in assoluta sicurezza, infatti, grazie alle Sorelle del Silenzio che prestano servizio sulle navi, è possibile individuare approssimativamente le potenzialità psioniche di ogni trasportato, così elencate:

Livello V: Psionici latenti, quasi nessun potere perce-

pibile, possibilità di trasporto all'interno di semplici celle, sorvegliate da personale militare.

Livello 8: Psionici pericolosi, spiccate potenzialità psioniche, estrema cura nel trasporto, si consiglia la presenza costante di Sorelle del Silenzio in modo da sopire ogni attività Psionica nei settori dove vengono trasportati.

Livello *Alpha*: Psionici di massimo livello, estreme e pericolosissime capacità psioniche, probabilmente al pari dei più grandi Demoni dei Poteri della Corruzione, se ne consiglia vivamente il trasporto all'interno di tubi di stasi, in stato di incoscienza.

Ogni manifestazione non autorizzata di poteri psionici durante il trasporto dev'essere severamente repressa, con la morte del soggetto se necessario, con estrema attenzione durante la permanenza nell'Immaterium, si sospetta che in questi casi il rischio di possessione da parte dei Demoni della Corruzione sia decisamente più alto.++

+ INTERLOCUTORE: INQUISITRICE HEIRONYMA ZURIEL +
++ORDO MALLEUS++
+ LUOGO DI TRASMISSIONE: CLASSIFICATO +



III

VERITAS FILIA TEMPORIS

+ PITTOGRAMMA A +



++ SOGGETTO: CONTE SILVIUS MURDOCK ++
+RUOLO: CIVILE, NOBILE DELLA CAPITALE DI LIND, XANTE+

+CONTATTO IN SENO ALLA CONGREGA NOBILIARE "IL PETALO CREMISI"+

++ LUOGO DI CONTATTO ++
+SETTORE CALIXIS+
+SOTTOSETTORE Malfian+
+PIANETA LIND+
+RESIDENZA MURDOCK DI XANTE+

JERICUS "IL CUPO" RAVION

Sei nato primo di tre figli nella città alveare di Sibellus su Scintilla, il pianeta alveare capitale del Settore Calixis, nell'Imperium. Figlio dell'Arbitrator Solomon Ravion, hai passato la tua gioventù a studiare ed allenarti nella Schola Progenium del Ministorum per entrare a far parte dell'Adeptus Arbitres e far rispettare la Legge Imperiale, i Dectates Imperium.

Al compimento del 18 anno di età, hai reso fiero tuo padre superando brillantemente gli esami di ammissione e divenendo un Soldato dell'Adeptus Arbitres. Il tuo nuovo ruolo ha reso veramente sporadici i contatti con i tuoi familiari, tranne con tuo padre, con cui hai trascorso molto tempo libero e con cui hai condiviso alcune missioni sul campo, prendendolo come modello da seguire.

Tutto è generalmente andato avanti fra alti e bassi per alcuni anni finché, due anni fa, Solomon è scomparso durante un giro di ispezione di routine ad un complesso industriale di Sibellus. Le ricerche si sono protratte per settimane ma, siccome non portavano a nulla, si è deciso di archiviare il caso.

Furioso e deluso, convinto che qualcosa di malvagio tramasse contro te e tuo padre, hai fatto domanda presso il sotto-ordine creato dall'Arbiter Anziana Kae Drusil su Scintilla, la Divisio Immoralis, specializzata nel cercare "cose oscure" e combattere il marcio, un po' malvista ma più brutale ed efficace.

Vedendo il tuo stato di servizio, il tuo lignaggio e, soprattutto, la luce nei tuoi occhi, non ci furono grossi problemi a divenire un Guardiano della Divisio Immoralis. Avendo accesso ad alcune informazioni a cui prima non avevi accesso, sei riuscito a catturare dei Corrotti nascosti nel complesso industriale Taunos, dove hai anche, purtroppo, ritrovato i resti di Solomon.

Il successo di questa operazione ti ha messo in buona luce agli occhi dei tuoi superiori, persino l'Inquisitrice Heironyma Zuriel, in visita a Sibellus, ti ha voluto incontrare e subito ti ha voluto come suo accolito e ti ha portato via da Scintilla con la sua nave.

Poche settimane fa avete fatto spola sul pianeta prigioniero di Kommitzer, dove sei stato incaricato dall'Inquisitrice di prelevare il prigioniero Wolfe "Gambe" Wollsey, fresco fresco dalla locale Legione Penale. Ti è stato consegnato il controller del suo collare esplosivo, visto che è un indolente riottoso a collaborare, ma ci penserai tu a farlo rigare dritto. Ora, un paio di giorni dopo essere sbarcati sul pianeta agricolo Percipre, siete stati raggiunti da quattro Sorelle del Silenzio che vi hanno condotto davanti ad un velivolo, un'Aquila imperiale, dove riceverete nuove istruzioni.

Psicologia:

Jericus è un serio Arbitrator, un tutore dell'ordine incorruttibile e ligio al dovere. Ama il Dio Imperatore e

far rispettare la sua Legge. Convinto che l'impegno e il duro lavoro paghino più dell'indolenza, non manca mai di farlo notare, con le parole e con l'esempio, agendo con sprezzo del pericolo. Tremate, malfattori!

Prime impressioni:

Lionus: finalmente una brava persona, un pastore di anime imperiali, un esempio e una guida per gli altri. Sembra affidabile nonostante sia giovane.

Thebe: questa donna mi sa di sospetta, ma se l'Inquisitrice la vuole, saprà il fatto suo. Un occhio lo butterò comunque.

Wolfe: mi occuperò di questo vigliacco lavativo, se mi darà delle garanzie sicure gli riconsegnerò le sue armi. Comunque, ho sempre lo spauracchio del collare, anche se non rischierei mai di andarmene con lui.

Jericus Ravion

AC	AB	BF	BR	Ag	Int	Per	Vol	Sim
39	42	4	5*	34	33	33	35	31

Carriera: Arbitrator della Divisio Immoralis

Movimento: 3/6/9/18

Ferite: 15

Abilità e Talenti: Conoscenza Comune (Adeptus Arbitres), Intimidire, Parlare Lingua (Alto Gotico), Parlare Lingua (Basso Gotico), Schivare.

Tratti: Mondo Formicaio (+1 Iniziativa)

Equipaggiamento: Controller radio per Collare Esplosivo, Cotta di Maglia, Pistola Automatica con 18 Proiettili, ID da Arbitrator, Manette d'Ottone, Pugnale, Stivali comodi, Uniforme della Divisio Immoralis (Abiti di Buona Qualità)

Nota: Hai in custodia le armi di Wolfe, puoi consegnargliele o meno a tua discrezione:
Fucile da Cecchino 1d10+3 (5 colpi)/ Pistola Automatica 1d10+2 (18 proiettili)

Attacco: Pugnale 1d5+4 / Pistola Automatica 1d10+2 (Personali)

LIONUS "IL ROSSO" KALTOS

Sei nato quinto di otto fratelli su Percipre, un normalissimo pianeta agricolo che porta sostentamento a molteplici altri mondi dell'Imperium. Hai vissuto la tua infanzia portando al pascolo Grox e altre bestie allevate nella fattoria di famiglia, senza accadimenti di peso. Al compimento del 10 anno di età, sei stato "ceduto" per indigenza ad un santuario dell'Ecclesiarchia per eseguire i primi studi teologici e in quel momento hai perso i contatti con i restanti membri della famiglia. Durante la prima celebrazione di Padre Leeman, eseguita nella cappella del santuario a favore dei giovani novizi, hai visto la luce dell'Imperatore e da quel momento votasti la tua vita alla fedeltà assoluta ed incondizionata ad Egli. Nel tuo piccolo pianeta, però, questo si traduceva semplicemente in una vita tranquilla ed agiata e al portare al volgo le parole di grazia della Dottrina. Poche settimane fa hai ricevuto dal tuo superiore, l'abate Zarkov, l'ordine di conquistare la fiducia di alcuni presunti eretici e di tentare di capire se effettivamente si rivelassero colpevoli. Essendo poco avvezzo alla menzogna e soprattutto allo spergiuro, solo grazie al ritrovamento di tuo fratello Eisen all'interno della setta, riuscisti efficacemente ad insinuarti in grembo alla Confraternita della Pioggia. Assistendo ad uno dei riti propiziatori, durante una notte, hai effettivamente notato alcune incongruenze con il Credo Imperiale.

Il giorno dopo hai fatto un breve rapporto all'Abate, descrivendo quasi bonariamente le pratiche dei circa 50 partecipanti, la cui unica "colpa" era non nominare apertamente il Dio Imperatore, ma un certo Dio del Raccolto, protettore di Percipre, a cui venivano portate offerte in natura e dedicati balli scatenati e un po' licenziosi. Zarkov ti disse di seguire ancora un paio di incontri e stilare elenchi dei presenti nei giorni successivi per ulteriori accertamenti. Notasti aumentare in maniera esponenziale le persone coinvolte, tra cui li tuoi familiari. Preoccupato dal propagarsi del fenomeno, esteso ormai a centinaia di famiglie, tornasti a riferire all'Abate, che si rabbuiò e chiamò l'Inquisizione, arrivata la scorsa settimana nelle vesti delle Sorelle del Silenzio ed efficiente come sempre. Molte persone vennero condannate, tra cui tutta la tua famiglia, con l'eccezione di tua sorella adolescente Veyda, poiché mesi prima era stata data in sposa ad un agricoltore abitante gli antipodi di Percipre.

Stamattina, dopo un sonno agitato, vieni svegliato da due Sorelle del Silenzio. Ti mostrano un documento dell'Inquisizione. Pare che tu ti sia fatto notare e che sia stato convocato per una missione. Ti prepari in tutta fretta e le segui fino davanti ad un velivolo, un Aquila imperiale, dove riceverai nuove istruzioni.

Psicologia:

Lionus è un giovane e sincero Prete di campagna, dal carattere aperto. Ama fortemente l'Ecclesiarchia e il

Dio Imperatore. E' in certa parte preda del rimorso di aver involontariamente causato la morte dei suoi familiari, ma sa che l'eresia deve essere mondata. Pensa spesso con affetto alla sorella Veyda, l'unica non coinvolta, e vorrebbe rivederla.

Prime impressioni:

Jericus: è un tutore della Legge Imperiale, ce ne fossero di più come lui. Sembra uno che sa il fatto suo, mi fiderò di lui, se non si rivelerà in seguito un fanatico sanguinario.

Thebe: questa donna sembra che ne abbia viste troppe, se cercherà aiuto o una parola di conforto non mi tirerò indietro.

Wolfe: un Legionario Penale! Se è qui è per guadagnarsi la libertà, chissà cosa può aver fatto... E cosa sarà disposto ancora a fare quel peccatore...

Lionus Kaltos

AC	AB	BF	BR	Ag	Int	Per	Vol	Sim
40	30	3	4	30	33	32	38	34

Carriera: Prete

Movimento: 3/6/9/18

Ferite: 14

Abilità e Talenti: Addestramento Armi di Base, Addestramento Pistola, Alfabetizzazione, Ciarlare, Conoscenza Avanzata (Credo Imperiale), Conoscenza Comune (Ecclesiarchia), Conoscenza Comune (Imperium), Parlare Lingua (Alto Gotico), Parlare Lingua (Basso Gotico), Schivare.

Tratti: Mondo Imperiale (+3 Volontà)

Equipaggiamento: Libro della Dottrina, Martello, Pistola Automatica con 12 proiettili, Stivali comodi, Tunica blu.

Attacco: Martello 1d10+3 / Pistola Automatica 1d10+2

WOLFE "GAMBE" WOLLSEY

Nato 23 anni fa a Porta di Cyprian, un mondo di piacere, abituato fin dalla tenera età agli agi ed alla tranquillità del tuo pianeta natio, non avresti mai e poi mai immaginato cosa ti avrebbe riservato il futuro: all'età di 16 anni, sei stato uno tra i pochi "fortunati" del tuo pianeta ad essere scelto per il reclutamento nella Guardia Imperiale, fortuna che, purtroppo, non prevede alcun tipo di rifiuto.

Hai tentato sfuggire al reclutamento con uno dei più vecchi trucchi tramandati dai giovani: con una bomboletta di gas ti sei quasi congelato un dito per poi spezzartelo con relativamente poco dolore, purtroppo la spietata macchina della Guardia Imperiale non ammette scappatoie, dopo una robusta dose di frustate in pubblica piazza, sei subito stato messo in riga tra i ranghi di quelli che sarebbero stati i tuoi commilitoni, finché l'Imperatore avrebbe avuto bisogno di voi.

Hai passato un intero anno di addestramento all'uso delle più disparate armi da guerra, di tattiche militari e di cazzate varie da soldatino di piombo; durante tutto questo periodo hai cercato in tutti i modi a sfuggire alla vita militare che, diciamocela tutta, non ha mai fatto per te, guadagnandoti il soprannome di "Gambe" con la tua abilità nello schivare ogni situazione anche di solo vago pericolo; infortuni, maledisseri, hai addirittura cercato di farti passare per pazzo, ma messo di fronte alla scelta di finire in un ospedale Imperiale per una riprogrammazione neuronica, hai pensato bene di rassegnarti alla vita militare.

Finito l'anno di addestramento tu e la tua compagnia siete stati spediti in zona di guerra, arrivato al fronte, hai iniziato a credere che, forse, la riprogrammazione neuronica non sarebbe stata una così spiacevole soluzione. Sei anche diventato uno dei migliori cecchini per tenerti lontano dal fuoco nemico.

Un vantaggio della vita in prima linea però c'era: il minore controllo dei tuoi superiori nei tuoi confronti, infatti poche settimane dopo l'arrivo su Malizia, il pianeta sul quale stavi combattendo, hai colto l'occasione durante una missione di ricognizione notturna per tagliare la corda, hai trovato un civile e con la forza gli hai rubato i vestiti, una volta camuffato da normalissimo civile, hai cercato di imbarcarti su una nave di profughi in fuga dal pianeta; purtroppo non hai tenuto conto della spietatezza degli organi militari che, scoperta la tua fuga, hanno mobilitato ingenti forze per il tuo ritrovamento, eri già sulla passerella d'imbarco, quando, i tuoi ex commilitoni ti hanno trovato ed arrestato.

Subito un breve e sommario processo davanti alla corte marziale, sei stato graziato della vita, ma sei stato mandato sulla colonia penale di Kommitzer, dove sei rimasto gli ultimi sei anni della tua vita.

Hai passato questo periodo cercando di tenerti il più possibile fuori dai guai, compito decisamente complesso nell'ambiente in cui ti sei ritrovato.

Poi un giorno, nella colonia penale, arrivò un inquietante individuo, uno scagnozzo di un Inquisitore, cercava un volontario per una missione relativamente semplice a suo dire e, come "premio" di questo impegno, al volontario sarebbe stata concessa la grazia dell'Imperatore, ovvero la possibilità di tornare ad essere un libero cittadino imperiale e, magari, anche la possibilità di tornare al suo pianeta natio; non hai dovuto pensarci molto, in fondo la missione era una passeggiata...

Ti sei presto ritrovato un collare esplosivo al collo, <<per evitare tuoi colpi di testa>> diceva Jericus, il tuo nuovo "amico" scagnozzo dell'Inquisizione.

Dopo un breve viaggio, siete giunti sul pianeta agricolo Percipre, dove fra un paio di giorni, dovrete avere il briefing per la missione da svolgere e, finalmente, forse Jericus ti riconsegnerà le tue armi che ha in custodia.

Speri che la missione sia davvero semplice e non si riveli qualcosa di peggio della colonia penale...

Psicologia:

Wolfe è un soldato spiritoso, sa usare il proprio fucile e cavarsela in combattimento se proprio deve, ma si perde d'animo facilmente e cerca la soluzione più facile. Questo gli è già costato la libertà una volta, pur di riottenerla cercherà di collaborare e tenere duro finché la missione sarà finita, meglio liberi che morire senza testa!

Prime impressioni:

Jericus: l'Arbitrator è proprio uno rigoroso e convinto, devo cercare di ingraziarmelo in qualche modo, così mi salvo la pellaccia e metterà una buona parola con l'Inquisitrice.

Lionus: non assomiglia al Cappellano militare del mio vecchio reggimento o a quelli di Kommitzer, sarà una mammoletta che non conosce la vita...

Thebe: una donna! E anche carina! Speriamo di avere l'occasione di combinare qualcosa, anche se il suo sguardo freddo mi frena un po'... Ma che ci farà qui?

Wolfe Wollsey

AC	AB	BF	BR	Ag	Int	Per	Vol	Sim
40	50	3	3	40	30	37	38	25

Carriera: Legionario Penale

(ex Cecchino della Guardia Imperiale)

Movimento: 3/6/9/18

Ferite: 15

Abilità e Talenti: Addestramento Armi di Base, Addestramento Fucile, Addestramento Pistola, Alfabetizzazione, Conoscenza Comune (Guardia Imperiale), Conoscenza Comune (Guerra), Consapevolezza, Duro da Colpire [-20 AB avversari quando corri o carichi], Ingannare, Nascondersi, Parlare Lingua (Basso Gotico), Schivare.

Tratti: Mondo Imperiale (+3 Volontà)

Equipaggiamento: Anfibi, Collare esplosivo, Divisa della Guardia Imperiale senza mostrine, Fucile da Cecchino (5 colpi), Pistola Automatica (12 proiettili), Pugnale.

Nota: Jericus ha in custodia le tue armi, te le consegnerà a sua discrezione.

Attacco: Fucile da Cecchino 1d10+3 / Pistola Automatica 1d10+2 / Pugnale 1d5+3

THEBE "TRAUMA" MILLICENT

Thebe nasce sul pianeta formicaio Malfi, dedicato alla costruzione di strambi macchinari imperiali. Non conoscerà i suoi genitori e non avrà mai bisogno d'affetto, insomma una donna priva di emozioni. Nessun accadimento importante avviene durante la sua infanzia, passata per lo più in cerca di cibo e alcuni cenci per coprirsi, fino a quando non entra a far parte di una piccola organizzazione mafiosa. Per la prima volta in questa piccola associazione sembra sentirsi a casa, ed a iniziare a provare sentimenti, anche se rinchiusi dietro al suo sguardo glaciale e viso quasi perennemente corruciato.

In questo periodo conosce Herion, un giovane come lei vissuto di espedienti ma molto diverso, infatti il ragazzo affrontava tutto col sorriso stampato sul volto ed un ottimismo senza pari. Dopo qualche periodo di relazione i due hanno una bambina splendida, Kyra, con gli occhi espressivi di Thebe e il bel sorriso di Herion. Sembrava andare tutto per il meglio ma nell'organizzazione si iniziò a vociferare di un'altra società che stava prendendo piede su Malfi, una società ben diversa da quella a stampo mafioso di cui faceva parte la nostra eroina. Si vociferava compissero strani riti prima delle loro rapine e non esitassero a massacrare persone innocenti. Piano piano si scatenò una guerra tra bande, e proprio durante uno scontro Herion, tentando di mettere in salvo la bambina da un assalto alla loro base, morì con in grembo proprio la piccola che però venne rapita dal gruppo avversario. Da quel momento in poi la vita di Thebe tornò quella di un tempo, priva di emozioni, con l'unico scopo di riprendersi la bambina e vendicarsi sui suoi rapitori. Sempre da alcune voci si venne a sapere che un gruppo di inquisitori si aggirava per Malfi. Lei di sicuro non badò a queste voci e mise in atto un piano per infiltrarsi nella società avversaria. Cambiò radicalmente il suo aspetto, anche se uno sguardo attento poteva sempre riconoscere i suoi occhi di ghiaccio. Si finse prostituta, ma subì un'infinità di angherie, fino a raggiungere però il capo. Qui apprese con orrore che la sua bambina era ormai deceduta qualche mese prima, poco dopo il rapimento. Quella sera convinse il capo a utilizzare il suo corpo e proprio mentre erano al culmine dell'amplesso, lei estrasse da sotto il cuscino un lungo pugnale ricurvo ed accoltellò più volte il malcapitato. Lui cercava di divincolarsi la lei lo trattene da una collana che portava l'uomo, dalla forma particolare. Stava terminando l'opera, staccando di netto la testa all'uomo quando nella stanza fece il suo ingresso, nella base e nella stanza in cui lei giaceva, il gruppo dell'Inquisitrice Heironyma Zuriel. Ebbe giusto il tempo di prendersi il suo trofeo, la collana, e nascondere prima di essere anche lei imprigionata e interrogata.

Dopo un'interrogatorio massacrante, risultando innocente, le venne spiegato che l'uomo che aveva assassinato non era nient'altro che uno che faceva affari con gli sporchi Xenos (alieni in generale) e che lei aveva servito quindi indirettamente l'Inquisizione.

A Trauma non importò per nulla di quello che le dissero e semplicemente recuperò la collana, prese una piccola

ricompensa per poi tornare a vagare per il pianeta Malfi fino a quando l'Inquisizione non tornò a contattarla qualche settimana fa, per un incontro su Percipre, dove sta per salire su un velivolo, un'Aquila, scortata da due Sorelle del Silenzio.

Psicologia:

Thebe è una sopravvissuta, è diffidente e cerca di prendere quello che può senza dare nulla in cambio, se ne ha l'occasione. Soffre ancora per la perdita del marito Herion e della figlia Kyra, ma è troppo orgogliosa per ammetterlo. Se le conviene, sa anche fingersi accondiscendente e usare le sue abilità per salvarsi la vita, invece che per un lauto pagamento.

Prime impressioni:

Jericus: è uno sporco Arbitrator, puniscono la povera gente per far sì che i ricchi vivano bene e facciano bella figura, dalla faccia si vede che crede di essere un duro.

Lionus: il Prete, uno di quelli che predicano bene, ma dall'espressione del volto credo possa anche non razzolare male... Vedremo...

Wolfe: un galeotto! Guarda che fine si rischia di fare se vieni preso! Non dev'essere molto sveglio, ma di sicuro utile se è qui, lo studierò...

Thebe Millicent

AC	AB	BF	BR	Ag	Int	Per	Vol	Sim
40	35	3	3	40	28	35	35	40

Carriera: Feccia

Movimento: 3/6/9/18

Ferite: 13

Abilità e Talenti: Addestramento Armi di Base, Addestramento Pistola, Affascinare, Alfabetizzazione, Ambidestro, Consapevolezza, Parlare Lingua (Basso Gotico), Parlare Lingua (Dialecto di Malfi), Schivare.

Tratti: Mondo Formicaio (+1 Iniziativa)

Equipaggiamento: Abiti Comuni, Collana particolare, Coltello, Pistola con 12 proiettili, Stivali comodi

Attacco: *Coltello 1d5+3 / Pistola Automatica 1d10+2*

PERSONAGGI NON GIOCATORI

BRIGGOT, DEMONE MINORE DI TZEENTCH

Secoli di continuo vagare tra i vapori e le melme mutevoli dell'Immaterium cangiante, e non riesco a farmi evocare! Come salirò mai di potere, come progredire senza mai un'occasione, come CAMBIARE in meglio???

Ehi, cosa c'è laggiù?

Non mi sbagliavo, è un'astronave umana! Ne devo approfittare! Ora mi fiondo verso quella debole anima confusa e la divorò!

GNAM!

Uhm, non era molto saporita, con un retrogusto di insoddisfazione...

Ehi! Mi sento fiacco, la mia mente è più lenta, il corpo debole. Vuoi vedere che ho preso una scimmia rachitica e tonta? Bah, basterà darle una scarica di potere e vedrai come cambieranno le cose!

AAAAARRGGHH!

Immenso dolore! Perché??? Non mi arrenderò, voglio poterla mutare a mio piacere...

QUEL PORCO DI UN FALSO IMPERATORE SU TERRA CIRCONDATO DAGLI UMANI, E PER OGNI IDIOTA CHE LO ADORA MILLE VOLTE CREPI!!!

NON CI RIESCO, COME E' POSSIBILE???

Guardiamo cosa nasconde nella testa...

Sciocchezze, amore (PUAH!), aneddoti insignificanti, carino questo!

Aspetta, e quel GINGILLO?

Puzza di orecchi a punta!

Vuoi veder che basta levarselo per...

SCOTTA! INTERFERISCE CON LA MIA ESSENZA!

NON POSSO TOGLIERLO E NON POSSO USARE I MIEI POTERI!

SONO PRIGIONIERO IN UNA BESTIOLA DELL'INQUISIZIONE!!!

Calmiamoci, questo involucrio mi rende più vulnerabile alle emozioni (oltre che a piccoli problemi di morte, temo).

Devo agire con raziocinio, se non posso toglierla, la terrò E VEDRO' DI TRARNE IL MASSIMO BENEFICIO DA QUESTA SITUAZIONE...

GLORIA AL MIO SIGNORE TZEENTCH, ARCHITETTO DEL FATO, PADRE DEI PARADOSSI, SIGNORE DEGLI INTRIGHI, IL PIU SCALTRO E SUBDOLO TRA I QUATTRO POTERI DELLA ROVINA, GLI DEI DEL CAOS!!!

Psicologia:

Briggot è un Demone Minore di Tzeentch, il Dio che tira i fili del Fato per i suoi imperscrutabili fini, il potere che anela al cambiamento di per sé stesso. Dopo secoli di inattività, ha colto l'occasione di entrare in una nave spaziale umana e consumare l'anima di una mortale ma, a causa della collana Eldar (Elfi spaziali alieni) che ella indossava, i suoi poteri sono bloccati e lui è imprigionato nel corpo della donna, di cui condivide ricordi e capacità. Tuttavia,

anche la sua presenza è così celata, quindi potrebbe usare la donna come un passaggio sicuro per il mondo materiale, anzi ha proprio intenzione di farlo, e nessuno lo scoprirà mai!

Prime impressioni:

Jericus: è uno di quelli che vuole mantenere l'ORDINE e la LEGALITA'! Devo tenermelo buono, o rischio molto!

Lionus: questo Prete spero non sia troppo santo! Non vorrei mai, sembra gentile, sfruttiamolo e prendiamolo in giro senza che se ne accorga!

Wolfe: un soldatino di piombo, potrei usarlo per crearmi un alleato se il sant'uomo e mr. codice penale si dimostrassero ossi troppo duri...

Briggot, prigioniero in Thebe

AC	AB	BF	BR	Ag	Int	Per	Vol	Sim
40	35	4*	42	45	45	36	36	40

Ferite: 13

Abilità, Talenti e Tratti: Come Thebe (le conservi come ricordo), più Consapevolezza +10

Attacco: Coltello 1d5+3 / Pistola Automatica 1d10+2
Dimezzi i danni da fonti caotiche.

Briggot, se qualcuno toglie la collana

AC	AB	BF	BR	Ag	Int	Per	Vol	Sim
45	45	5*	5*	42	45	41	50	40

Ferite: 15

Abilità e Talenti: Come prima, più Consapevolezza +20

Tratti: Come prima, più Armi Naturali (Artigli), Corna Vestigiali, Creatura del Warp, Demoniaco (R+2), Occhi fiammeggianti.

Attacco: Artigli 1d10+4 / Coltello 1d5+4 / Pistola Automatica 1d10+2

Briggot, se lascia il corpo ospite

AC	AB	BF	BR	Ag	Int	Per	Vol	Sim
45	45	4	6*	50	45	41	50	30

Ferite: 18

Tratti e Abilità: Come prima, più Corna, Demoniaco (R+3), escluse quelle di Thebe.

Attacco: Artigli 1d10+4 / Corna 1d5+4

Fiamme del Cambiamento (Bersaglio singolo, bersaglio effettua un test Vol +10 o subisce 1d4 punti corruzione)

MARINAIO / FANTE DELLA GUARDIA IMPERIALE

Divise militari, la Guardia ha una mimetica verde, quella dei marinai è una livrea scura.

Ferite: 11

Attacco: Fucile Automatico 1d10+3, Pugnale 1d5+3

Marinaio / Fante della Guardia Imperiale

AC	AB	BF	BR	Ag	Int	Per	Vol	Sim
35	35	3	3	35	30	30	30	30

ORRORE ROSA DI TZEENTCH

Demone Minore, ha un corpo rosa con due manine e piedini artigliati che si scambiano di posto entrando e uscendo dal corpo. Ha un grande bocca che sembra aprirsi e chiudersi emergendo dall'interno e due occhietti gialli e cattivi. Ridacchia e salta in giro come un monello, cercando di mordere. Morendo crea 2 Orrori Blu (Caratt. e Fe dimezzate). Questi ultimi agiscono come bimbeti piagnucolosi e cercano di allontanarsi, se messi in un angolo attaccano.

Ferite: 10

Tratti: Armi Naturali (Morso), Creatura del Warp, Demoniaco (R+3).

Attacco: Morso 1d10+2

Orrore Rosa

AC	AB	BF	BR	Ag	Int	Per	Vol	Sim
36	40	2	5*	40	20	20	30	10

SORELLA DEL SILENZIO (INIZIATA)

Giovani donne vergini, indossano le Vesti dell'Ordine (armature dorate con tabarro bianco), portano i lunghi capelli raccolti a coda di cavallo alta a pennacchio, il resto del cranio è rasato.

Ferite: 14

Tratti: Voto di Silenzio, Intoccabili livello 1

Attacco: Pistola Automatica 1d10+2

Sorella del Silenzio

AC	AB	BF	BR	Ag	Int	Per	Vol	Sim
40	40	3	4*	40	30	35	35	25

VEYDA KALTOS (PSIONICA LATENTE DI LIVELLO ALPHA)

Giovane sorella adolescente di Lionus, ha le efelidi e lunghi capelli rossi. Viene trovata nuda. E' stata prelevata con la forza dal tetto coniugale su Percipre perché riconosciuta come una potentissima risorsa latente. Infatti, pur non essendo addestrata, è classificabile di livello Alfa, ed è dotata inconsciamente di una mirabolante energia psicocinetica.

Ferite: 9

Tratti: Mondo agricolo, Psionica non sanzionata.

Attacco: Cono psicocinetico (1d10 + 5) in 9 m

Veyda Kaltos

AC	AB	BF	BR	Ag	Int	Per	Vol	Sim
30	30	2	2	40	40	30	40	35

Nota: tutti i Personaggi Non Giocatori hanno l'abilità Schivare (Ag)

ALDEBARAEL, SIGNORE DEL MUTAMENTO DEMONE MAGGIORE DI TZEENTCH

E' un malvagio signore supremo agli ordini del Grande Edificatore. Percependo il passaggio della Nave Nera nell'Immaterium, per divertirsi tra una losca trama e una congiura ai danni dell'ordine costituito, approfittando di un'avaria è riuscito a introdursi nel motore principale della Schroedinger II, con lo scopo di prenderne il controllo e giocare con i mortali a bordo. Purtroppo per lui, la presenza di numerose Sorelle del Silenzio (ma soprattutto quelle di Alina e Veyda) lo indebolisce e lo priva di gran parte dei suoi poteri e delle sue capacità psioniche, lasciandolo in grado di indurre alcune visioni e creare una Figura Blu che può vagare per la nave per creare scompiglio. E' suo scopo, quindi, far sì che gli impedimenti spariscano per avere maggiore libertà d'azione.



FINALE 2 (Grigio) [Una tra Veyda e Alina è morta]

Aldebarael – Forma debole

E' un essere luminoso di forma umanoide alto 3,5 - 4m, di colore blu, dà l'impressione che sia ricoperto di piume blu trasparenti, gli occhi e l'interno della zannuta bocca molto pronunciata emettono luce bianca, emette un moderato rumore bianco. Le mani si allungano in pericolosi artigli.

Aldebarael, Grigio

AC	AB	BF	BR	Ag	Int	Per	Vol	Sim
45	55	4	6*	45	75	65	55	65

Ferite: 40

Tratti: Armi Naturali (Artigli, Morso), Creatura del Warp, Demoniaco (R+2)

Il motore cura 1d4 Ferite a round (con un raggio blu in Sala Macchine, con un cavo che si illumina di blu nella sala a cupola del Navigatore).

Attacco: Artigli o Morso 1d10+4

FINALE 3 (Nero) [Veyda e Alina sono entrambe morte]

Aldebarael – Forma intermedia

E' un essere alato di forma umanoide alto 4 - 4,5m, ha zampe da uccello ed è ricoperto di piume blu, gli occhi e l'interno del becco seghettato emettono una luminescenza biancastra, da esso si diffonde un lieve rumore bianco. [E' "nudo", non ha gli abiti e l'equipaggiamento della figura illustrativa]



FINALE 1 (Bianco) [Veyda e Alina sono vive]

Figura Blu (Proiezione di Aldebarael) – Forma debolissima

E' un essere luminoso di forma umanoide alto 2,5 - 3m, di colore blu, con orifizi che emettono luce bianca e il corpo circondato da scariche elettriche, emette un rumore bianco intenso.

Aldebarael, Blu

AC	AB	BF	BR	Ag	Int	Per	Vol	Sim
40	50	4	4*	40	65	55	50	55

Ferite: 20

Tratti: Armi Naturali (Pugno), Creatura del Warp, Demoniaco (R+1)

Abilità: Sei un demone di Tzeentch.

Il motore cura 1d4 Ferite a round (con un raggio blu in Sala Macchine, con un cavo che si illumina di blu nella sala a cupola del Navigatore).

Attacco: Pugno di energia 1d10+3



Aldebarael, Forma Intermedia

AC	AB	BF	BR	Ag	Int	Per	Vol	Sim
50	60	5	8*	50	85	75	60	75

Ferite: 60

Il motore cura 1d4 Ferite a round (con un raggio blu in Sala Macchine, con un cavo che si illumina di blu nella sala a cupola del Navigatore).

Attacco: Artigli o Becco 1d10+5 / Fulmine del Cambiamento (test Vol -20 o 1 mutazione)[Solo quando il motore arriva a 5 PF o meno, oppure resta 1 solo cavo, bersaglio casuale]

