

DARK HERESY™

LA SOGLIA DELL'OSCURITÀ

WARHAMMER™
40,000
ROLEPLAY®

UN'INTRODUZIONE
A DARK HERESY



CREDITS

AUTORE

Ross Watson

SCRITTO E SVILUPPATO DA

Alan Bligh

EDITING

Mike Mason

GRAPHIC DESIGN

Mark Raynor, Adrian Wood

LAYOUT

Trent Urness

COPERTINA

John Blanche

ILLUSTRAZIONI INTERNE

John Blanche, Paul Jeacock, Adrian Smith,
Karl Kopinski e Andrea Uderzo

MAPPE

Mark Raynor

PRODUTTORE ESECUTIVO

Michael Hurley

EDITORE

Christian T. Petersen

DARK HERESY È STATO IDEATO DA

Owen Barnes, Kate Flack e Mike Mason

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

John French

GAMES WORKSHOP

RESPONSABILE DELLE LICENZE

Owen Rees

RESPONSABILE CONCESSIONE LICENZE & DIRITTI ACQUISITI

Erik Mogensen

DIRETTORE PROPRIETÀ INTELLETTUALI

Alan Merrett

CAPO SETTORE LICENZE

Andy Jones

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE

Enrico Esposito, Federico Burchianti

EDITING

Federico Burchianti

REVISIONE BOZZE

Federico Burchianti, Enrico Esposito

ADATTAMENTO GRAFICO

Matteo "Teo" Benedetti

SUPERVISIONE GRAFICA

Simone Peruzzi

RESPONSABILE LINEA EDITORIALE E COORDINAMENTO

Federico Burchianti



**FANTASY™
FLIGHT
GAMES**

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA



**GIOCHI
UNITI**

Edizione Italiana
e Distribuzione a cura di:
Giochi Uniti
Via S. Anna dei Lombardi 36,
Napoli
Tel 081 193 233 93
www.giochiuniti.it

Copyright © Games Workshop Limited 2012. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Dark Heresy, the foregoing marks' respective logos, Dark Heresy and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Dark Heresy game setting are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2012, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners.

Dark Heresy è un gioco pubblicato in Italia da Stratelibri/Giochi Uniti srl – Via S. Anna dei Lombardi, 36 – Napoli 80134 Italy - Tel 081-193.233.93.
Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it. Stratelibri è un © & TM 2012 Giochi Uniti srl.
Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata.

Codice Prodotto DHP2

LA SOGLIA DELL'OSCURITÀ

E' il 41° Millennio. Da più di cento secoli l'Imperatore siede immobile sul Trono d'Oro di Terra. Egli è il signore dell'Umanità per volere divino e del pari signore di milioni di mondi grazie alla potenza dei suoi infaticabili eserciti. In realtà, l'Imperatore è ormai solo un cadavere in decomposizione, che si contorce su se stesso in segreto perché tenuto in vita da un potere che si origina nell'Oscura Era della Tecnologia: è il Signore Non Morto dell'Imperium, a cui vengono sacrificate ogni giorno migliaia di anime di modo che non muoia mai.

Nonostante si trovi in uno stato di non morte, l'Imperatore è costantemente vigilante. Potenti flotte da battaglia attraversano il miasma del Warp, infestato dai Demoni, perché è l'unica strada percorribile tra le stelle. La loro rotta è illuminata dall'Astronomican, la manifestazione psichica del volere dell'Imperatore. Enormi eserciti scendono in battaglia nel suo nome su innumerevoli mondi e i più potenti fra i suoi soldati appartengono all'Adeptus Astartes, gli Space Marine, superguerrieri geneticamente modificati. I loro compagni in armi compongono le varie legioni: tra le principali, la Guardia Imperiale e le innumerevoli forze di difesa planetaria, la sempre vigilante Inquisizione e i Tecno-Preti dell'Adeptus Mechanicus. Nonostante il loro grande numero, queste truppe sono a malapena sufficienti a tenere a bada la continua minaccia apportata da alieni, eretici e mutanti.. e creature pure peggiori.

Essere un uomo in simili tempi significa essere un granello di sabbia in un deserto dalla vastità incommensurabile, significa vivere nel più crudele e sanguinario dei regimi immaginabili. Dimentica il potere della tecnologia e della scienza, poiché da tempo è andato

perduto e mai più riscoperto e appreso di nuovo. Dimentica la promessa del progresso e della conoscenza, poiché nella cupa oscurità del lontano futuro c'è solamente guerra. Non c'è pace fra le stelle, solo un'eternità di morte e distruzione e l'echeggiare delle risate delle divinità fameliche.

INTRODUZIONE

"La più grande risorsa che il nostro Sacro Impero possiede è l'incommensurabile moltitudine dell'umanità stessa. Nessun potere le è superiore e nessuna forza è più letale, quando viene indirizzata verso un unico scopo. Con le sole mani degli uomini abbiamo rimodellato le stelle a nostra immagine. Grazie a questo simbolo il saggio sa che il vero potere risiede nella maestria del sangue e delle ossa, insita proprio nella carne del genere umano."

— Generale Quastor, Brantus Hurst, Dipartimento Munitorium del Comando Penitenziario.

La Soglia dell'Oscurità è un'avventura investigativa iniziale creata per **DARK HERESY**. E' stata pianificata per un gruppo composto da 2 a 4 membri che impegnerà approssimativamente da 3 a 6 sessioni per completarla. L'avventura comincia con una misteriosa morte collegata a un distretto dimenticato della città-formicaio di Scintilla. Le circostanze in cui è avvenuto il decesso hanno attirato l'attenzione dell'Inquisizione e i giocatori-Accoliti dovranno agire di nascosto per capire che cosa realmente sia accaduto. Se avete intenzione di giocare come Accolito in questa investigazione, allora smettete di leggere —o vi svelerete il mistero!— altrimenti, se farete l'Arbitro di Gioco (ADG) continuate a leggere.



UTILIZZARE LA SOGLIA DELL'OSCURITÀ

Quest'avventura è stata concepita come un preludio a **Dark Heresy** — gioco di ruolo d'intrigo, avventura e orrore della Fantasy Flight Games ambientato nel 41° Millennio. Quest'avventura focalizza gli Accoliti sul comportarsi come agenti sotto copertura. La Soglia dell'Oscurità è un'avventura autonoma rivolta ad Accoliti all'oscuro delle manovre dell'Inquisizione, in modo tale che possa essere sfruttata per assaporare alcune delle tematiche e storie su cui si basa il gioco, o come un'introduzione interessante all'interno del vastissimo universo di Warhammer 40,000.

Si dimostra essere inoltre un eccellente preludio per cominciare una serie di avventure se siete già in possesso del manuale delle regole di **DARK HERESY**; in questo caso ignorate le Regole per l'Inizio Rapido qui elencate.

Per ovvie ragioni, l'intera estensione delle regole e del sistema di **Dark Heresy** non è stata inserita in questo paragrafo, ma a pagina 36 potrete trovare un riassunto con le principali meccaniche di gioco alla voce Regole per l'Inizio Rapido (suggeriamo all'ADG di stampare le pagine con le regole per consegnarle ai giocatori da usare come promemoria). Alcune regole aggiuntive sono state aggiunte insieme a dei consigli per l'ADG lungo le pagine di questo fascicolo, per cui vi consigliamo di leggere attentamente tutto. Sei Personaggi Accoliti introduttivi (PG) sono stati creati per voi e sono scaricabili dal sito di Giochi Uniti. Oltre a quest'avventura, avrete bisogno di alcuni dadi a dieci facce (d10), l'ideale sarebbe 2 ciascuno e, ovviamente, dei giocatori volenterosi!

INTRODUZIONE PER L'ADG

La Soglia dell'Oscurità è un'avventura di mistero che ha molto in comune con una storia investigativa, dove il primo "indizio" è il ritrovamento del corpo di un lavoratore di nome Saul Arbest. Da qui in poi vengono introdotti i PG, i quali potranno seguire numerose piste che porteranno a ulteriori indizi e informazioni, portandoli alla fine a scoprire una cospirazione di esperimenti scientifici eretici che, se non sarà fermata in tempo, porterà alla morte di una gran moltitudine di persone. Come nella maggior parte delle avventure basate sull'investigazione e sull'interazione, in La Soglia dell'Oscurità non esiste una via "giusta" o "sbagliata" da seguire. Benché certi approcci e decisioni potranno risultare più efficaci rispetto ad altri metodi. Sicuramente la domanda sbagliata all'interlocutore sbagliato, o l'ostentazione di un potere eccessivo in fasi troppo premature della storia avrà conseguenze molto spiacevoli per i PG, in quanto i nemici nella trama saranno a conoscenza delle loro investigazioni e di conseguenza li andranno a cercare per "sistemare" le cose, con possibili esiti fatali.

Avventure aperte (come questa), ricompense intelligenti, giocatori inventivi e coinvolti, sottotrame nascoste che lentamente si dipanano, la ricerca della verità dietro a strani eventi e cospirazioni oscure da smascherare sono le tematiche più affini con le situazioni con cui **Dark Heresy** ha a che fare. Questo ovviamente non significa che tali avventure siano povere di azione, o orrore, anzi! Per esempio in questo caso i malvagi della trama sono individui mostruosi colpevoli dei più raccapriccianti crimini che dovranno essere fermati con la forza. Inoltre, l'ambientazione in sé è pericolosa e la violenza è una costante minaccia. Di conseguenza si raccomanda un'unione di personaggi in egual modo dedicati al combattimento e all'indagine, dal momento che ognuno avrà ben più di un'occasione per mettersi alla prova man mano che procede l'avventura.

Allo scopo di aiutare gli ADG meno esperti sono state inserite nel testo un gran quantitativo di avvertenze e consigli su come condurre l'avventura e interpretare le regole.

TRAMA DELL'AVVENTURA

L'eresia e il male si radicano più velocemente e più facilmente nei luoghi abbandonati e dimenticati, che si tratti di mondi lontani, comunità isolate o, come qui, in un posto diventato vittima di un disastro, della carestia e di un lento abbandono. Nelle ombre delle potenti spire del Formicaio Sibellus sul mondo Scintilla, in un malandato e decadente quartiere chiamato Divisione Coscarla, una cospirazione criminale ed eretica ha preso piede. Utilizzando la povera e impaurita popolazione come uno scudo e una pronta fornitura di "materiale" quando richiesto, un individuo che va sotto il nome di "Chirurgo" e i suoi lacchè hanno creato una struttura medica illegale per condurre esperimenti orribili e segreti. Al fine di mascherare la loro attività, questo culto "tecnologico" si è infiltrato usurpando il controllo sia di una locale casa d'elemosina che del presidio locale delle forze dell'ordine per promuovere i loro fini, e la fornitura di sieri chimici per le narco-bande di criminali, ne inducono la complicità negli oscuri piani del culto.

Il Chirurgo è un tecno-adepto rinnegato al servizio di un culto eretico conosciuto come i Logici. Essendo un bio-sculutore, la sua particolare area di interesse è la creazione di (illegali) sieri chimici e organi artificiali per migliorare la biologia umana. Per la sperimentazione vengono richiesti soggetti umani vivi e l'oppressa gente di Coscarla ha dimostrato una grande disponibilità di vittime. Non ha interesse per la vita dei suoi servitori o se i suoi macabri esperimenti uccidono o mutilano, tanto che al momento i suoi uomini hanno fatto già "scompare" a Coscarla decine di persone. Uno dei soggetti rapiti per la sperimentazione, un uomo di nome Saul Arbest, riuscì a scappare prima di morire sul transito dei binari. Il suo corpo, una volta scoperto, accese l'attenzione dell'Inquisizione sull'accaduto e il conseguente coinvolgimento degli Accoliti.

Una volta che il Chirurgo avrà concluso gli esperimenti in corso, ha intenzione di coprire le proprie tracce tramite il rilascio di un agente biologico per simulare gli effetti di un'epidemia di un qualche morbo, uccidendo nel processo forse decine di migliaia di persone.

Lo ha già fatto prima e, se non fermato, lo farà di nuovo.

DALLA SOGLIA A BRUCIA L'ERETICO

La prima raccolta di avventure pubblicate per **DARK HERESY**, **BRUCIA L'ERETICO**, s'incanta su tre distinte spedizioni all'interno del Settore Calixis, basate tutte su forti componenti investigative, ma con uno stile di gioco differente per ognuno dei tre capitoli. Quest'avventura, tuttavia, non necessita di aver giocato **BRUCIA L'ERETICO** e inizia con un gruppo di nuovi Accoliti per comodità di gioco. Si può ovviamente portare avanti un'avventura pubblicata (in qualsiasi ordine), se volete invece continuare dall'ultimo episodio di **BRUCIA L'ERETICO**, *Speranze del Barone*, è ragionevole supporre che sia passato tempo sufficiente per guarire le ferite, durante il quale gli Accoliti saranno accuratamente interrogati ed esaminati per una probabile contaminazione.

Ad ogni modo quest'avventura è meglio giocabile come preludio a *Illuminazione* — L'avventura introduttiva contenuta all'interno del **Manuale Base di DARK HERESY** — o a *Rallegrati perché sei Vero*, la prima parte della trilogia di **Brucia l'Eretico**, visto che si parte con un nuovo gruppo alle prime armi.

SINOSSI DELL'AVVENTURA

L'avventura è divisa in tre parti distinte, la prima è una sezione introduttiva narrata dove gli Accoliti sono riuniti dall'Inquisizione e informati su ciò che sta avvenendo. Nella seconda parte gli Accoliti sono liberi di agire di loro iniziativa a esplorare e indagare sul cadavere e sulla Divisione Coscarla, il distretto dove è incentrata l'avventura. In base ai loro progressi (o anche come conseguenza dei loro maldestri errori) la terza parte dell'avventura, dove la cospirazione viene scoperta e deve essere combattuta e sconfitta, può sopraggiungere in qualsiasi punto, terminando l'avventura con un combattimento frenetico che terminerà con la possibile eliminazione dell'antagonista principale o nell'essere uccisi nel tentativo di fermarlo.

Parte I: Tra gli Scomparsi

L'attenzione dell'Inquisizione è stata suscitata dalla scoperta di un corpo sul transito dei binari a Sibellus. Questo, di per sé, non è un evento raro, ma il corpo sotto autopsia ha mostrato segni di una vasta manomissione chirurgica e del trapianto illegale di organi indicativo della scienza eretica. L'Inquisizione ha mantenuto il corpo e l'incidente in segreto ed ha determinato che appartenesse a un lavoratore scomparso di nome Saul Arbest. La scomparsa di Arbest è stata denunciata più di un mese fa da sua sorella, dalla sua casa nella zona fatiscente della Divisione Coscarla nel formicaio Sibellus. L'Inquisizione è interessata a tali ferite, causate dalla modificazione genetica e ritenute eretiche, sul corpo di questo cittadino altrimenti insignificante e informerà gli Accoliti su ciò che è noto spedendoli a investigare segretamente sulla questione.

Parte II: La Città del Crepuscolo

Qui gli Accoliti viaggiano verso la Divisione Coscarla per investigare sull'uomo deceduto raccogliendo il maggior numero di indizi possibile. Si troveranno in un'area della città fatiscente a causa del lento degrado urbano e permeata di una paura senza nome; se avranno successo, scopriranno

le prove dell'esistenza di qualcosa di realmente malvagio pulsare nel cuore degli eventi. Ci saranno molte occasioni di incontri, incluse possibili interazioni con PNG, sia amichevoli sia ostili, e sebbene il combattimento non sia garantito, gli Accoliti potrebbero incappare in violenti scontri con le bande locali, tutori corrotti, feccia assassina o anche in una rissa da bar. Se gli Accoliti avranno successo e agiranno con circospezione, si troveranno di fronte a ciò che sta realmente dietro alla facciata della Casa di Carità di Tantalus. Se hanno destato i sospetti dei loro nemici invisibili, si potrebbero ritrovare condotti alla Casa di Carità come ultime vittime del Chirurgo.

Parte III: La Camera degli Orrori

Il vero volto di ciò che si cela dietro la paura che attanaglia Coscarla viene scoperto e gli orrori del laboratorio alchemico del Chirurgo rivelati – in un modo o nell'altro. Il risultato di queste rivelazioni potrebbe anche costringere il nemico allo scoperto e gli Accoliti potrebbero trovarsi a combattere per la propria vita senza nessuna facile via d'uscita. Se ciò dovesse succedere, gli Accoliti dovranno essere intelligenti per sopravvivere e sconfiggere il Chirurgo e i suoi tirapiedi, forse assicurandosi l'aiuto di qualche inaspettato alleato per farlo. Trionfare sulla malvagità del Chirurgo potrebbe essere difficile ma remunerativo e in ultimo salverebbe molte vite, come anche proverebbe il valore degli Accoliti come nuovi agenti per i Sacri Ordo.

PERSONAGGI

Qui sono descritti molti Personaggi Non Giocanti (PNG) coinvolti nell'avventura con spiegata la loro personalità e le loro motivazioni in dettaglio. A causa dell'impostazione dell'avventura e della sua struttura libera, ci sono molti personaggi coinvolti, ma non tutti questi personaggi entreranno effettivamente nella storia, poiché il loro ruolo nell'avventura dipende dagli Accoliti e da come i tuoi giocatori approcciano le situazioni.



CONSIGLI PER NOVIZI ADG: GESTIRE LA SOGLIA DELL'OSCURITÀ

La Soglia dell'Oscurezza è basata su una situazione in corso in cui vengono gettati gli Accoliti e come tale gli eventi e i personaggi, coinvolti nella cospirazione a Coscarla hanno le proprie motivazioni con cui gli Accoliti, come stranieri, interagiscono.

Una volta entrati nei sobborghi di Coscarla gli Accoliti avranno libero arbitrio su come procedere, cosa cercare e quali indizi seguire, e sta a te, come ADG, rispondere alle loro azioni come ti sembra più appropriato. Quando si conduce un'avventura "non lineare" come questa, puoi sempre sentirti libero di aggiungere nuovi dettagli agli incontri, eventi e alle reazioni degli individui alle azioni degli Accoliti, dando vita a una storia più credibile, conferendo un senso di responsabilità per i tuoi giocatori e, di conseguenza, un gioco complessivamente più avvincente.

Avventure come questa richiedono maggiori sforzi all'ADG, chiedendo di pensare a tutto da solo, tenere bene in mente un'idea di cosa sta succedendo e rispondere a qualsiasi piano e idea venga in mente ai tuoi giocatori. Gli eventi principali dovranno essere eseguiti in maniera rigorosa ma imparziale; non avere paura di far agire o reagire i PNG negativamente e violentemente alle azioni degli Accoliti se queste sono una conseguenza logica, e naturalmente rapide ricompense per buoni ragionamenti e idee ai giocatori che hanno preso parte con indizi aggiuntivi, informazioni e assistenza quando necessario. Inoltre, ancora di più che con molte altre avventure lineari, è importante avere familiarità con tutti i dettagli della stessa avventura, non semplicemente sapere chi si trova dove e cosa sta facendo, ma anche come i PG significativi reagiranno all'inaspettato, così potrai aggiungere svariati particolari e andare avanti senza il rischio di creare confusione nella trama principale!

Anche se può sembrare ovvio, un taccuino su cui segnare nomi e lo svolgersi della storia, o per tenere conto di quello che gli Accoliti hanno appreso fino a quel momento, è vivamente consigliato! Se tutto ciò suona come una buona dose di lavoro per l'ADG, è perché effettivamente è così. Ma al tempo stesso, se vi sentite come una specie di narratore o cantastorie, potrà essere per voi un'esperienza di gioco davvero gratificante.

Interrogator Sand: Un'agente anziano dell'Inquisizione, medico e sapiente. Egli si comporta come un superiore e dà talvolta l'impressione di essere stanco e provato. Sand è colui che incarica gli Accoliti di indagare su Saul Arbest.

Saul Arbest (Deceduto): Il fato di Saul è la causa di queste investigazioni; il corpo non ritrovato di questo lavoratore e, in particolare, le sue modificazioni segrete sono la ragione del coinvolgimento degli Accoliti. In vita Arbest era un uomo sul baratro, licenziato dal suo impiego, senza un lavoro e senza un futuro, beveva troppo, parlava a sproposito e ha pagato un duro prezzo.

Lili Arbest: Sorella di Saul, Lili è una giovane donna costretta a diventare adulta prima del tempo a causa delle preoccupazioni. Abile lavoratrice, ha paura di abbandonare Coscarla prima che il mistero del corpo di suo fratello sia risolto. In ogni caso, la prima volta che gli Accoliti la incontrano, teme per la sua vita e sta per darsi alla fuga.

Locan, Guardiano: Un uomo di mezza età non particolarmente brillante, Locan è un ufficiale e tutore corrotto nominalmente incaricato di mantenere l'ordine a Coscarla. Abbandonato dai suoi superiori in grado nel Magistratum a questo incarico suicida, Locan è un tossicodipendente schiavo dell'oscura, un'ombra di se stesso e da tempo compromesso con le locali narco-bande. Al momento egli è sotto il controllo diretto dei Logici e i suoi uomini sono stati rimpiazzati dai loro. Lacerato tra le sue dipendenze e il suo terrore, se incontrato, egli cercherà con scarso successo di apparire normale.

Evard Zed: Un'altra vittima della crisi economica del distretto, Zed era uno dei compagni di bevute di Saul Arbest. Lui era con Saul la notte in cui svanì ed è a conoscenza di alcuni segreti legati alla scomparsa dell'amico. Egli sta cercando di mantenere un basso profilo passando il suo tempo nel templum, aiutando e sperando di non essere notato.

Fayban il Predicatore: Ministro del culto della Dottrina Imperiale, ubriaco fradicio e trasandato, è sostanzialmente una persona priva di un qualsiasi scopo. Egli lascia raramente il suo piccolo templum in cui, sempre più raramente, celebra funzioni per i fedeli. Triste, malinconico e spezzato nello spirito, rifiuta con ostinazione la vastità delle sofferenze e della paura che lo circondano.

Sikes il Recuperatore: Uno spazzino girovago e recuperatore di tecnologia, Sikes ha messo in piedi un commercio improvvisato in un negozio distrutto da un incendio, vendendo e barattando stranezze e pezzi di rottami con i locali impoveriti. Sikes non è originario del distretto ed è capace di procurarsi approfittando della crisi di Coscarla, in ogni caso vi sono più qualità in lui di quanto possa apparire da un'osservazione fugace.

Maxus Drayelock, Locandiere: Proprietario dell'unico Ostello del distretto, Drayelock è un losco figuro scarno e cencioso proprietario di uno stabilimento sinistro e sgangherato. Un tossicodipendente psicotico di oscura, a malapena possiede il controllo dei suoi tic e dei suoi fremiti, Drayelock ha la spiacevole abitudine di usare feccia dei bassifondi per uccidere i suoi ospiti nella notte in modo da poterli derubare per mantenere il suo vizio.

"Corda" Luntz: Un sicario delle associazioni delle narco-bande, Luntz è qui per riscuotere dal Chirurgo ciò che egli deve al cartello criminale e ha dozzine di mascalzoni e feccia mercenaria al suo servizio. Nell'intimo egli ha i propri timori e paure per quanto riguarda le altre attività del Chirurgo (indotto dall'aumentare delle vittime in circolazione), sfogandosi sui frequentatori della Sala dell'Unione del Terzo Lavoratore, dove lui e i membri della sua banda hanno preso residenza.

Direttore Sybas Moran: Il direttore della Casa di Carità di Tan-talus, Moran si presenta come un freddo, ma efficiente adepto, amministrando le elemosine sempre più carenti e fornendo assistenza per il bene dei lavoratori con un budget assai ridotto. In realtà egli è un abile ingannatore e un assassino spietato, ma la sua facciata di uomo caritatevole regge sempre di meno. Un anziano agente dei Logici, Moran preferirebbe vedere concluso il lavoro del Chirurgo e Coscarla soffocata dai propri morti, così da poter passare a pascoli più verdi.

Il Chirurgo: La donna conosciuta come il Chirurgo è più una macchina che un umano con il seme della pazzia che ha ormai ben attecchito dentro in lei. Un tecno-adepto rinnegato che si nasconde dietro le quinte della Casa di Carità dove lavora al suo redditizio laboratorio cercando di conquistarsi il rispetto delle narco-bande in modo da poter continuare i suoi sanguinosi esperimenti incontrastato. L'ondata di sparizioni nel Distretto per il suo bisogno di soggetti vivi da usare nei suoi esperimenti è in gran parte avvenuta nei livelli inferiori, ma il suo appetito per nuove cavie sta cominciando a rivelarsi difficile per i suoi lacchè da nascondere.



TRA GLI SCOMPARI

L'INGRESSO DEL
COMMERCIANTE

•

VALUTARE LA
SITUAZIONE (E UNA
INTRODUZIONE ALLE
PROVE)

•

IL CORPO IN
QUESTIONE

•

ALLESTIMENTI PER
UN VIAGGIO NEL
SOTTOFORMICAIO

PARTE I: TRA GLI SCOMPARI

L'avventura inizia con la prima convocazione in servizio degli Accoliti come agenti dell'Inquisizione e la riunione sulle misteriose circostanze di una morte.

Se non hai mai giocato prima, assicurati che i tuoi giocatori abbiano ciascuno un personaggio Accolito da utilizzare e abbiano familiarizzato con le Regole per l'Inizio Rapido. Di loro che sono nuove reclute al servizio dell'Inquisizione Imperiale e che sono stati scelti per servire come Accoliti – agenti, esperti e specialisti (vedi anche le schede dei PG pre-generati sul sito di Giochi Uniti). Stanno per diventare soldati di prima linea nell'oscura guerra dell'Imperium contro gli orrori e le forze della corruzione che intendono sovvertire e rovesciare l'impero del Trono d'Oro di Terra. Dopo aver subito l'iniziazione ed essere stati messi alla prova, sono stati lasciati in attesa, nascosti in piena vista tra i brulicanti milioni del Formicaio Sibellus sul mondo Scintilla, capitale del Settore Calixis, in attesa della chiamata da parte dei loro nuovi padroni.

LA CHIAMATA

Leggi o parafrasa quanto segue:

"Dopo essere stato individuato e introdotto al servizio dell'Inquisizione, le cose non sono andate del tutto come avevi immaginato. Rimosso dalla tua vita passata, sei stato pesato, misurato, giudicato e interrogato. A parte alcune lezioni date in camere buie, che ti hanno lasciato con la nausea e un flusso apparentemente infinito di codici e cifrari da memorizzare e distruggere, sei stato lasciato sostanzialmente a te stesso. Alloggiato sotto falso nome in un anonimo blocco hab nel Formicaio Sibellus, su Scintilla, il pianeta capitale del Settore Calixis, hai atteso la tua ora per settimane aspettando la chiamata dai tuoi maestri e, forse, il loro verdetto.

Alla fine quella chiamata è arrivata e un corriere dallo sguardo inespressivo ti ha consegnato una nota scritta con il cifrario dei Sacri Ordo. Il messaggio era semplice e conciso, conteneva un orario, una data e un luogo. L'ordine di venire preparato e aspettarsi compagnia è firmato con un unico epiteto – L'Imperatore ci Protegge."

Cosa gli Accoliti pensino della convocazione (se la vedono come una possibilità di mettersi alla prova, di andare incontro a una buona battaglia, un'occasione unica di andare lontano e vedere di più, come primo passo verso la fama, la gloria e il potere o semplicemente come un modo per sopravvivere) è una questione da far decidere ai giocatori. Indipendentemente da ciò, si può presumere che, con un certo grado di curiosità, risponderanno alla chiamata presentandosi all'orario stabilito, portando con loro qualsiasi equipaggiamento in possesso e dando l'addio, forse per l'ultima volta, ai loro temporanei e anonimi alloggi.

Se i giocatori hanno qualche domanda dell'ultimo minuto sui loro Accoliti, le regole, l'Inquisizione o Scintilla, questo è il momento per rispondere al meglio che puoi, in particolare il sito in lingua inglese di Dark Heresy contiene un sacco di informazioni che è possibile aggiungere a quanto è presentato qui, vedi www.fantasyflightgames.com

Una volta che i giocatori si sono sistemati e hanno un'idea circa l'importanza di quello che sta accadendo, leggi o parafrasa quanto segue:

"All'ora stabilita, ti sei fatto strada attraverso le brulicanti masse senza volto del quartiere dell'Administratum fino a un'anonima piattaforma di servizio nel retro di un vasto e imponente edificio ricoperto di bassorilievi raffiguranti teschi, urne funerarie e altri simboli di morte, coronato da un'immensa statua di un santo piangente. Da quello che sembra, eri atteso; il volto avvizzito del servitore connesso alla piattaforma ti studia e pronuncia "Puoi passare" mentre sali a bordo. Come previsto dalla nota, non sei l'unica persona richiamata, formando insieme un gruppo diversificato e all'apparenza a disagio che aspetta in piedi mentre vi affollate in un silenzio pieno di tensione. I segnali di controllo del servitore si attivano quando l'ultimo di voi sale a bordo della piattaforma che successivamente inizia la sua discesa, il portello si chiude sopra tutti voi con un fragoroso boato. La piattaforma continua a scendere per alcuni minuti attraversando vari livelli di manutenzione, sempre più in profondità nelle viscere del distretto governativo."

Al termine della lenta discesa della piattaforma, gli Accoliti si troveranno alla fine di un largo corridoio grigio, illuminato da pallidi globi luminescenti dalla forma di cherubini che trasportano torce. Solo la prima parte del corridoio è illuminata mentre il resto è offuscato dalle tenebre. Scendendo dalla piattaforma alcuni globi si accendono mostrando loro il cammino e, mentre procedono, si attivano poco prima del loro passaggio e quelli dietro al loro incedere vanno spegnendosi. Non c'è che una via, il corridoio è vuoto con un leggero odore di disinfettante chimico.



CONSIGLI PER NOVIZI ADG: PROVE E DIFFICOLTÀ

Non tutte le attività sono ugualmente difficili e sicuramente nel normale corso degli eventi sono da considerarsi abbastanza facili, ma tendenti improvvisamente a complicarsi quando i proiettili incominciano a fischiarci intorno! Il compito principale di un ADG nel decidere le Prove per un personaggio consiste nel definire un livello di Difficoltà. Il valore di riferimento di Difficoltà di una Prova che sia una sfida ragionevole per il livello di abilità in cui il personaggio è competente è Normale (+0).

A seconda di ciò che un personaggio vuole fare e delle circostanze in cui si trova, l'ADG dovrebbe imporre un modificatore alla Prova in incrementi di + o -10, fino a un massimo di + o -30 alla Prova (tirando i dadi dovreste ottenere un valore uguale o inferiore alla somma del tiro di dado + o - il modificatore).

Spetterà sempre all'ADG determinare se una Prova è adeguata e quanto difficile debba essere senza avere paura di affermare semplicemente che un personaggio, con del tempo e della fatica, ci possa riuscire automaticamente o, al contrario, non abbia speranze di riuscita – quindi rimane a tua discrezione. Da questo punto in poi dell'avventura, dove viene suggerita una Prova, sarà presente nel testo quale Caratteristica o Abilità sarà coinvolta e quale grado di Difficoltà abbia. Si tratta, naturalmente, di tutte azioni a discrezione del buon senso dell'ADG in base a ciò che sta effettivamente accadendo nell'avventura!

Dopo circa cinque minuti il corridoio termina a una porta blindata di metallo, l'aria pressurizzata sibila via mentre questa va sbloccandosi, aprendosi con un rumoroso stridere di pesanti ingranaggi. La camera all'interno è riempita di polverose casse di metallo (marchiate con simboli incomprensibili) impilate contro una parete mentre dalla parte opposta una barella ospedaliera completa di cinghie di contenimento è stata lasciata rovesciata su un lato. Caratteristica principale della stanza è un ampio specchio che copre la metà superiore della parete opposta all'ingresso. Lo specchio lentamente si schiarisce fino a diventare trasparente, rivelando al di là di esso una scintillante camera d'acciaio. All'interno c'è una figura che osserva i nuovi venuti, alta, dal viso scarso e vestita con un bianco camice da dottore e una giacca di pelle rossa (alquanto inusuale) drappeggiata sulle spalle. Dietro la figura, coperto da un lenzuolo grigio e chiazzato, vi è qualcosa di assomigliante a un corpo su una sorta di telaio sollevato verticalmente per permetterne l'ispezione. Nell'aria sembrano librarsi in attesa di ordini un paio di bianchi teschi smaltati dotati con una varietà di strumenti d'ottone e lunghi aghi ipodermici.

VALUTARE LA SITUAZIONE (E UNA INTRODUZIONE ALLE PROVE)

Data l'inusuale, e alquanto sinistra, natura degli eventi è probabile che i tuoi giocatori vogliano saperne di più su quanto sta succedendo e vedere se possono ottenere maggiori dettagli oltre a quelli più evidenti. Questo è un buon punto per introdurre il sistema di gioco per le Prove. Le Prove sono basilari e ampiamente utilizzate nel sistema di regole Dark Heresy, in sostanza sono tiri di dado effettuati sulle abilità del personaggio per ottenere qualcosa di concreto, come l'esecuzione di un'attività fisica, risolvere un enigma, ricordarsi qualche informazione particolare o, come in questo caso, individuare dettagli difficili da notare a un osservatore casuale.

Le Prove non sono richieste per ogni singola azione e idea abbiano gli Accoliti, ma utilizzate piuttosto quando quello che stanno cercando di fare è rilevante, difficile, con evidenti conseguenze se falliscono o eccellono, oppure quando il successo o il fallimento della Prova aggiunge drammaticità alle cose. Per maggiori informazioni sulle Prove e sui tiri di dado vedere pag 36.

Se i tuoi giocatori sono novizi del gioco di ruolo, puoi aiutarli suggerendo loro le seguenti Prove che possono fare o che desiderano volontariamente conoscere. Di seguito sono riportate tutte le Prove adeguate in questa situazione e tutto quello che dirà loro qualcosa di più circa la misteriosa figura dietro il vetro:

Una **Prova di Percezione Facile (+20)**, in caso di successo, rivela che il cappotto di pelle dell'uomo nasconde piastre corazzate al suo interno e che il rigonfiamento sotto il braccio può essere dato solo da una pistola di qualche tipo.

Una **Prova di Conoscenze Comuni (Tecnologia) Abituale (+10)**, in caso di successo, riconoscerà i teschi fluttuanti come servoteschi di supporto medico di altissima qualità; droni dallo spirito macchina controllato, modellati da teschi umani preservati e dotati di sofisticati sistemi medici i cui segreti sono limitati ai più alti ordini dell'Adeptus Mechanicus.

Una **Prova di Conoscenze Comuni (Imperium) Normale (+0)**, in caso di successo, riconoscerà il piccolo, stilizzato corvo e il cartiglio sulle vesti della figura come un appartenente all'Hetaireia Lexis, un illustre e famoso ordine di eruditi.

CONSIGLI PER NOVIZI ADG: CONOSCI I TUOI ACCOLITI!

Questo viaggio leggermente carico di tensione, in discesa con la piattaforma e la camminata lungo il grigio corridoio, potrebbe svolgersi in un silenzio di pietra, altrimenti potrebbe essere un buon posto dove i giocatori possono fare per la prima volta le loro conversazioni tra Accoliti – è consigliabile che i vostri giocatori diano una descrizione fisica dei loro Accoliti e il loro atteggiamento con gli altri. Questa è sempre una buona cosa da fare con un nuovo gruppo di personaggi in quanto aiuta tutti (ADG incluso) a disegnare la scena nella loro immaginazione.

IL CORPO IN QUESTIONE

La figura nella camera chiamerà gli Accoliti ad avvicinarsi al vetro con un gesto della sua mano coperta da un guanto e, dopo un crepitio di stabilizzazione, si può udire la sua voce uscire da una piccola griglia fissata al soffitto:

"Benvenuti Accoliti, sono l'Interrogator-Medico Sand e voi siete le nuove leve, giusto? Degne aggiunte alla nostra sacra guerra? Vedremo, lungi da me dubitare del mio miglior giudizio, eh?"

Riguardo alla questione che abbiamo tra le mani. Io rappresento i Sacri Ordo dell'Inquisizione Imperiale che tutti noi serviamo. I nostri maestri vi hanno chiamato qui per assistervi nelle indagini di un caso recente, alquanto interessante, che è inaspettatamente venuto alla luce.

"Oh sì, per vostra informazione, vi trovate nelle profondità del Templum Mori, la casa dei morti, dove i Lord Prefecta Mortem tengono giustizia quando i dannati e i perduti vengono giudicati e condannati. Non vi sorprenderà quindi sapere di essere qui per vedere un cadavere, dubito che sarà il primo che vediate, ma è, diciamo, molto singolare!"

Sand stroncherà qualsiasi domanda e proseguirà con il suo discorso, tirando da parte il grigio sudario per rivelare il corpo dissezionato ed eviscerato di un umano adulto. Mentre continua a parlare, i servoteschi si tufferanno in un veloce inchino scomparendo alla vista per ricomparire successivamente con quelli che sembrano campioni organici ammassati, raccolti in provette e barattoli, strette nelle loro agili pinze ottonate mostrandoli in giro per la valutazione degli Accoliti:

"Ora, se cortesemente assistete e prestate attenzione, risponderò alle vostre domande successivamente."

"Il corpo è stato identificato per essere quello di un certo Saul Arbest, uomo, 23 anni d'età, lavoratore del formicaio, registrato come operato senza qualifica. Formalmente sotto contratto a Tantalus, abitazione registrata: camera 6/23 blocco 717# Divisione Coscarla, zona sud, Formicaio Sibellus."

"Il soggetto è stato trovato morto su un binario di transito del formicaio di mezzo tre giorni fa mentre un vagone ritornava al deposito principale. Un esame preliminare sulla scena ha suggerito un decesso per overdose di droga. La successiva autopsia effettuata dal legale biologo, ha rivelato alcune anomalie che hanno reso necessario il nostro intervento."

"La causa della morte era in realtà un totale fallimento sistemico dovuto al rigetto dei tessuti di un organo impiantato di fattura sintetica. Detto organo ha distrutto il suo sistema nervoso centrale, mentre tentava di sconfiggere la reazione del sistema immunitario."

"In breve si tratta di capire come questo"

Il servoteschio mostra un barattolo contenente il campione di un cavo biancastro lungo dieci centimetri ricoperto di vitrei viticci ondegianti, ancora in movimento, come vivi.

"... abbia consumato la sua vita dall'interno."

"Il suo utilizzo? Sconosciuto, ma la mia opinione sarebbe, in una parola, 'controllo' – sostituzione neurale e sinaptica, forse peggio."

"Ci sono stati altri innesti e interventi chirurgici di una tipologia però meno singolare; un polmone sostituito da una cavità di deposito nascosta, probabilmente per il suo utilizzo come corriere. Inoltre abbiamo un nervo ottico rimosso e pelle scorticata dal suo stomaco, non ho idea del perché. Nel suo sistema ci sono massicce presenze di tracce alchemiche, agenti coagulanti, immuno-dolorifici e simili."

"Gli interventi sono stati effettuati da una mano esperta, ma dalle lesioni e dallo stress dei tessuti, dubito che si siano interessati se lo sfortunato soffriva o meno. Infatti, dal danno alle sue corde vocali, la mia ipotesi è che abbia urlato fino quando ha potuto."

"Ma questo piccolo mostro è ciò che ci interessa. Oh, non è necessario avere una conoscenza sulla genetica o sull'editto dell'Omissia per sapere che non è soltanto illegale, è proibito, è un'eresia. Semplicemente interessarsi a questo tipo di tecnologia oscura è sufficiente a giustificare una condanna a morte dai Sacri Ordo, gli Arbites o il Mechanicus."

"È sono sicuro che voi, come me, vi stiate chiedendo in primo luogo come una cosa tanto rara quanto spregevole sia finita avvolta intorno alla colonna vertebrale di un qualche anonimo lavoratore hab."

"L'uomo non ha precedenti penali, certificato contrattualmente non abile al lavoro – licenziato, se preferite, una sessantina di giorni fa, ed è stato segnalato scomparso trentadue giorni fa da sua sorella, una certa Lili Arbest, residente nello stesso blocco hab. Son sicuro che sarete d'accordo con me nel ritenere che ha avuto tempo sufficiente per cacciarsi in ogni sorta di guai. Questi trapianti non hanno più di otto, dieci giorni al massimo. Non abbiamo nient'altro su di lui."

"Questa dovrà essere un'indagine sotto copertura, nessun coinvolgimento ufficiale e segnalazione alle autorità locali come neppure nessuno sa che lui è qui. Il vostro obiettivo si trova nel sottoformicaio di Coscarla, dove un approccio in incognito attirerà molta meno attenzione di una porta che viene sfondata, dando inoltre meno probabilità di far sparire eventuali indizi che potrebbero portarci dal nostro eretico."

"Scoprite dove e perché se è possibile, meglio ancora, scoprite come. Ancora meglio sarebbe scoprire il responsabile. Andate, con la grazia del Dio Imperatore, senza dimenticare che procurarsi ulteriori prove sarebbe una benedizione."

A questo punto i giocatori (o in ogni caso gli Accoliti) avranno senza dubbio ulteriori domande e Sand sarà lieto di rispondere a qualsiasi ragionevole interrogativo gli venga posto. Egli ha dato un'occhiata a quel poco che l'Ordo possiede sulla Divisione Coscarla riepilogando (vedere Appendice III a pag. 46) gran parte della sua triste storia recente. Tuttavia, le sue informazioni sugli eventi e le persone, non significano nulla in confronto alla realtà sul campo o della corruzione e del terrore che lì regnano. Quello che vuole gli Accoliti facciano è un lavoro sul campo alla vecchia maniera, seguire le piste rimaste dalla morte di Arbest e farsi un'idea di cosa sia potuto succedere e, se possibile, svelare gli eventi di ogni cospirazione coinvolta. La testa dell'eretico su un vassoio sarebbe un'aggiunta assai gradita, ma sicuramente è un risultato che non si aspetta venga conseguito.

Sand ha anche procurato loro un "kit" di equipaggiamento addizionale, ma non acconsente a richieste di ulteriori armi o manodopera in quanto crede che gli Accoliti siano armati abbastanza bene da difendersi e che dovrebbero avere talento sufficiente per adattarsi e superare qualsiasi ostacolo se necessario. Oltre ciò, crede che qualsiasi utilizzo appariscente di dispositivi sofisticati possa farli solamente notare più facilmente e rivelarsi controproducenti per l'indagine.

Qualsiasi richiesta di verificare l'autorità di Sand di inviarli in questa missione, o vedere il grado effettivo del suo inquadramento, saranno accolte educatamente e senza ironia o disprezzo. Le sue credenziali sono tutte in ordine come agente sotto il distintivo di un Investigator legato ai Sacri Ordo. Egli ha il diritto e il titolo di mandarli ovunque voglia e, cosa che un astuto Accolito può notare, il diritto di esprimere un giudizio su di loro nel caso si dimostrano indegni.

Se qualcuno di loro si lamenta che sono al di sotto delle abilità e capacità necessarie per realizzare il compito, hanno bisogno di più armi, o si spingono a chiedere se il loro Inquisitore li accompagnerà o comunque sembrano reticenti a iniziare la missione, sentitevi liberi di leggere o parafrasare quanto segue:

"Sì, beh credo che i grandi capitoli di Astartes e i Cori Benedetti della Camera Militante siano tutti impegnati al momento, quindi toccherà a voi..."

"Ma io sto diventando scortese. Lasciatemi invece fare una domanda: Cosa pensate l'Inquisizione cerchi nei suoi agenti? Siete forse dei servili lacché? Smorfiosi portatori di torce che strisciano intorno al vostro maestro, servendo e mormorando le sue lodi? Certo che no. Tali creature sono all'ordine del giorno, rovesciate una qualsiasi pietra dell'Administratum o, l'Imperatore ce ne scampi, dell'Ecclesiarchia e troverete un assaggio di tali invertebrati senza valore. No, le nostre guerre sono condotte al meglio con agenti in cui l'azione e gli intenti sono radicati nelle ossa – abbiamo bisogno d'iniziativa e volontà, furbizia, buon senso, coraggio e uno scopo. No, un Accolito che non può agire per conto proprio per aiutare a battere i molti nemici dell'Umanità, farebbe meglio a morire velocemente per non rischiare di uccidere gli altri con le sue vergognose carenze!"

"Beh, ho parlato troppo, sono sicuro che questo sia un problema di poco conto, al massimo una semplice scaramuccia con qualche criminale. Tutto quello che vi stiamo chiedendo è di condurre una ricerca basilare, qualcosa che dovrebbe ben essere alla portata delle vostre capacità, scovate nuovi indizi, domandate, indagate, tirate fuori il vostro carisma e mentite. Vediamo cosa potete tirare fuori dal nostro uomo morto qua accanto senza fare troppa confusione. Si tratta di una possibilità di vedere come ve la cavate al meglio sul campo, consideratela come una prova alle vostre capacità perché, sotto molti aspetti, è proprio di questo che si tratta."

PREPARARSI PER UN VIAGGIO NEL SOTTOFORMICAIO

Una volta che le domande degli Accoliti hanno trovato risposta e Sand ha persuaso, insegnato e forse rimproverato a sufficienza, li dirige a una delle casse più grandi allineate contro il muro, dove aveva preparato dell'equipaggiamento per loro.



BUGIE, DANNATE BUGIE E ACCOLITI

La falsa identità che Sand ha previsto per loro è quella di agenti itineranti per la Sezione Co-sione. Questi uomini e donne sono conosciuti nel gergo del formicaio come "regolatori" – sicari, corrieri, pedinatori, cacciatori di uomini, mercenari e altri professionisti. La reputazione assai sinistra dei Co-sione rende la loro comparsa a Coscarla "facilmente credibile" per un osservatore casuale e il loro cognomen, naturalmente, salterà fuori a ogni controllo ufficiale. Infatti, se gli Accoliti continuano ad apparire e a recitare la loro parte, assegnate loro un bonus di +30 a ogni Prova di Ingannare effettuata per mantenere la loro copertura.

Questo inganno è naturalmente del tutto a loro discrezione e possono affermare di essere chi e cosa più gli piace, ma più la storia sarà incredibile o fantasiosa, maggiori probabilità ci sono che le persone sbagliate ne verranno a conoscenza facendosi, di conseguenza, delle domande. Affermare di essere servitori dell'Inquisizione è considerato, nella maggior parte di Coscarla, una pericolosa e oltraggiosa bugia, in quanto i Sacri Ordo sono un'entità quasi mitologica, espressione di un potere e terrore distanti. In effetti, gli unici che potrebbero prendere seriamente in considerazione queste voci sono il Chirurgo e i Logici – in quanto i tecno-eretici sono sempre terrorizzati da tale prospettiva. In questo caso le conseguenze potrebbero apparire dirette e sgradevoli per gli Accoliti.



Gettoni Pass per Coscarla: (uno per Accolito) Questi dispositivi codificati, ciascuno delle dimensioni di una spessa moneta, darà loro l'autorizzazione per entrare nella Divisione Coscarla e un passaggio gratuito sul trasporto a rotaia intorno alla zona del formicaio di mezzo.

Cognomen Sezione Co-sione: (uno per Accolito) Queste schede criptate di metallo perforato sono marchi di identità, ce ne sarà uno adatto per ciascuno degli Accoliti che includerà anche un codice tutore che consente loro di portare armi per l'autodifesa. Questo significa che gli Accoliti sono "agenti sotto contratto della Sezione Co-sione," una società commerciale su Sibellus di dubbia fama e di potere non trascurabile, specializzato nel recupero di tecnologia e

"servizi di manodopera." Tenete presente che queste non sono "false" carte d'identità, la Co-sione è stata effettivamente un'organizzazione segreta dell'Inquisizione per parecchio tempo.

Vox Portatile: (uno per Accolito) Questi sono dispositivi di comunicazione personali dall'apparenza economica e malconcia che utilizzano un canale privato criptato, utilizzabili all'interno del formicaio nel raggio di pochi chilometri. Sand sarà lieto di spiegare che, grazie alle interferenze di segnale nella zona del formicaio dove sono diretti, il traffico vox è quasi impossibile su qualsiasi reale distanza o tra i vari livelli, eccetto per la stazione con connessione via cavo, ma almeno questi vox portatili permetteranno di tenersi in contatto l'un l'altro.

Cappotti del Sottoformicaio: (uno per Accolito) Questi cappotti dal colletto alto sono un voluminoso e alquanto stracciato insieme di pelli e tela, abiti comuni nel sottoformicaio a Sibellus, si adatteranno bene su qualsiasi cosa gli Accoliti indossino. Sono anche abbastanza resistenti fornendo inoltre 1 Punto Armatura (vedere Regole di Combattimento a pag. 38).

Lampade Chimiche: (una per Accolito) Queste piccole lampade portatili sfruttano una reazione chimica funzionando continuamente finché il loro otturatore rimane aperto. Tali lampade illumineranno un'area di circa tre metri di raggio intorno a esso o fornendo sei metri diretti con un fascio di luce biancastra.

Lavagna Dati Codificata: Dall'aspetto usurato e con l'involucro in ottone, questa lavagna dati contiene le copie delle informazioni basilari che si trovano nel loro briefing, una serie di mappe, dati su Coscarla e (carenti) dati su Arbest, incluse delle immagini e degli indirizzi recuperati dai registri dell'Administratum. La lavagna dispone anche di un sistema audio a corto raggio, riprese visive e funzioni di riproduzione. La lavagna è dotata anche di un codice di accesso a cinque cifre che verrà dato loro da Sand. Se si accede senza questo codice, la sua memoria interna verrà cancellata.

Kit per Campioni Genetici: Aggiunto in un secondo momento come una sorta di speranza, questa borsa contiene tre piccole provette per il contenimento biologico e un piccolo auspex genetico con un raggio di circa un metro o poco più. Settato per rilevare il tessuto umano, l'indicatore rosso sull'auspex lampeggia e fischia con volume crescente in prossimità di tessuto anomalo. Il kit viene fornito con una lunga lama bisturi monofilare dal bordo affilato [questa infligge 1d5-1 più Bonus di Forza del possessore (BF) Danni e ignora i primi due Punti Armatura (PA) del bersaglio]. Se uno degli Accoliti menziona il bisturi e il kit e cosa ci si aspetta di realizzare, Sand darà un'alzata di spalle e sorridendo dirà, *"Beh, non mi aspetto certo un intervento degno da manuale, ma cercate di non utilizzarlo come se aveste davanti una bistecca di Grox al sangue, e ricordatevi di porre il risultato in provetta, eh?"*

Borsellino per Troni: Questo borsellino contiene 120 Troni in moneta e una nota, riposta all'interno da Sand, per un corretto utilizzo, *"Per tangenti e spese varie. Sono sicuro che se non vi bastano, saprete essere ingegnosi."*

Spetterà agli Accoliti il modo in cui distribuire l'equipaggiamento e gli Ori del Trono e Sand sarà ansioso nel mandarli in azione al più presto. Incoraggerà inoltre gli Accoliti a conversare tra di loro se non l'hanno già fatto, sottolineando che la loro vita potrebbe dipendere anche da una vaga conoscenza delle reciproche abilità sul campo. Cercherà inoltre di fargli capire che si aspetta da loro la massima collaborazione per portare a termine la missione com'è giusto si addica agli eletti dell'Inquisizione e di "appellarsi al più competente nel proprio campo quando l'occorrenza lo necessita."

Coscarla non è che a poche ore di distanza via transito ferroviario. Sand si aspetta da loro anche un rapporto in *"alcuni giorni, non di più."* Adesso gli Accoliti dovranno fare affidamento sulle loro capacità.



LA CITTÀ DEL CREPUSCOLO

AL CAPOLINEA

•

I PROGRESSI
DEGLI ACCOLITI

•

LE MASSE OMBROSE:
IL POPOLO DI
COSCARLA

•

LUOGHI IMPORTANTI
NEL SUD DELLA
DIVISIONE COSCARLA

PARTE II: LA CITTÀ DEL CREPUSCOLO

AL CAPOLINEA

Il viaggio verso Coscarla non richiederà che poche ore di viaggio ferroviario, durante il quale gli Accoliti dovranno cambiare più volte rotaia (in vagoni sempre più fatiscenti e vandalizzati) e i loro gettoni pass e cognomen verranno ripetutamente controllati da sospettosi tutori del Magistratum, servitori di carrozza dall'occhio spento e da funzionari dall'aspetto untuoso.

Con il procedere del loro viaggio passeranno dagli spazi relativamente aperti e l'aria pulita del quartiere governativo attraverso e lungo interi livelli del formicaio, superando i decori in rovina e gli splendori architettonici crollati dei "bei vecchi tempi," che lasciano lo spazio a vaste volte d'acciaio riempite con file interminabili di blocchi hab e rumorosi manufactora per chilometro dopo chilometro. Più andranno avanti più l'ambiente intorno a loro diventerà triste, derelitto e dall'aria trascurata; questi sono i livelli inferiori del formicaio di mezzo, al di là di essi non corre nessuna via ferroviaria. Oltre questo cerchio esterno vi è il sottoformicaio dove non esiste più nessuna legge. Lunghi tratti del viaggio trascorreranno nella corrotta aria stantia dei tunnel di passaggio, che sembrano essere scavati da giganteschi vermi all'interno dello spesso scheletro di supporto del formicaio, e nei neri vuoti senza nome degli spazi desertici tra un passaggio e l'altro, con lo sfarfallio delle luci dei vagoni che si spengono e si accendono regolarmente.

Dopo che i giocatori hanno avuto tempo sufficiente per dialogare e definire i propri piani, leggi o parafrasa quanto segue prima di consentire l'esplorazione della zona:

Il vagone è desolato, eccezione fatta per il vostro gruppo, lo sferragliare del carrello s'interrompe, incominciando a rallentare, in un altro vasto e fatiscente blocco hab. All'esterno il panorama è di vuoti edifici in rovina, in uno stato peggiore di quelli che avete visto fino ad ora e che va estendendosi verso l'oscuro orizzonte al di là della vostra vista.

Il vagone freme e si arresta a una fermata mentre le porte si aprono su un'ampia piattaforma rialzata, priva di passeggeri ad eccezione di una singola figura rannicchiata vestita di stracci. La figura si precipita velocemente a bordo mostrando un pass al meccanismo della porta con sospettosa fretta, prima di occupare un posto a sedere lontano il più possibile dal vostro gruppo. Un attimo più tardi un monotono e crepitante servitore intona:

"Stazione sud di Coscarla. I passeggeri per Coscarla possono scendere. Questo mezzo di trasporto ripartirà per" Il resto si perde in un gracchiare statico.

Questa è Coscarla e siete arrivati.



I PROGRESSI DEGLI ACCOLITI

Fino a questo punto il percorso degli Accoliti era stato fissato, ora spetta alla loro iniziativa e abilità come portare a termine l'incarico. Ci si auspica che la Parte I: Tra gli Scomparsi abbia dato loro un'idea di quali sono i loro compiti, della situazione che si trovano ad affrontare e di cosa l'Inquisizione si aspetti da loro. Ora la faccenda è passata nelle loro mani, e sta a loro investigare sulla vita e la morte di Saul Arbust.

La zona abitativa sud della Divisione Coscarla si affaccia davanti agli Accoliti, che hanno ora circa quattro ore rimanenti alla fine della giornata da utilizzare al meglio. La loro pista più evidente li porta alla casa del defunto e alla ricerca della sorella che ne ha denunciato la scomparsa, entrambi porteranno comunque allo stesso blocco hab. Altri indizi, sospetti e piste si presenteranno in base alle loro stesse azioni, osservazioni e progressi nel condurre l'indagine, e il conseguente corso degli eventi potrà rivelarsi mutevole e con una grande varietà di piste da seguire. Tenendo questo in mente, piuttosto che fornire una lista lineare di eventi, la maggior parte della Parte II è presentata come una serie di luoghi, ciascuno con i suoi PNG, dettagli e incontri che gli Accoliti potrebbero o meno visitare e con cui interagire. Spetta all'ADG facilitare questo processo, gestendo gli intermezzi tra un luogo e un altro o descrivendo all'occorrenza quanto necessario, appuntandosi quello che considera il ragionevole scorrere del tempo nel corso del gioco. Infatti, potrebbero passare diversi giorni e notti e gli Accoliti avranno bisogno di riposare; trovare un posto sicuro per farlo

DESOLAZIONE E DEGRADO URBANO: IMMAGINI E SUONI DI COSCARLA

Coscarla dà l'impressione di essere una città desolata, avvolta nelle tenebre e sepolta sotto un cielo d'acciaio. E' un luogo freddo e vuoto, dove interi caseggiati e blocchi hab sono stati anneriti dalle fiamme, un luogo dove lo sguardo di un centinaio di vuote finestre infrante ti fissa in silenzio, dove le antiche e, apparentemente senza scopo, colonne e archi di granito nero si elevano in alto verso l'oscurità.

I rifornimenti alimentari scarseggiano e la luce dei lampioni nelle vie principali tremola creando un gioco di luci simile a un pallido crepuscolo, mentre rifiuti e detriti intasano i vicoli in cui la feccia (e forse peggio) indistinta e mezza nascosta si rintana. L'orizzonte vicino alla parte meridionale del distretto è attraversato dalle fermate delle linee ferroviarie della rete principale di Sibellus, sferragliando e scintillando a intermittenza in un ciclo continuo. Molto al di sopra, nei vertiginosi e oscurati soffitti, le periodiche esalazioni e lo strepito della vasta rete di riciclo dell'aria si confondono come un tuono in lontananza che si manifesta al livello del suolo con raffiche improvvise di vento gelido o perfino con occasionali cortine di pioggia sporca che durano comunque troppo poco perché lavi via la sporcizia dalle strade.

Ci sono molte persone che vivono in Coscarla, migliaia in effetti, ma sono talmente inghiottite dagli ampi e tenebrosi spazi aperti che li circondano che sembrano veramente pochi, non soffermandosi all'aperto e correndo silenziosamente verso le loro destinazioni con il colletto dei loro giubbotti alzato e lo sguardo schivo fisso a terra. Sono trasandati, logori e dall'aspetto di uomini e donne spaventati, determinati ad andare avanti nella vita il meglio che possono.

Quando sopraggiunge il ciclo notturno, l'intero quartiere assume un aspetto decisamente tenebroso mentre la luce va affievolendosi, il livello di energia diminuisce e gli abitanti si affrettano a mettere le porte rinforzate dei loro edifici tra loro e la notte. Ora l'oscurità diventa totale e opprimente, i blocchi hab si ergono come ciclopiche pietre tombali in una sorta d'immenso cimitero. L'unica luce rimanente proviene da luminose chiazze di muffa che crescono nelle fessure degli edifici in roccemento, irradiando un debole e inquietante chiarore. Le poche e tremule fonti d'illuminazione vera e propria rimaste si trovano intorno agli edifici come l'Unione dei Lavoratori e la stazione di transito ferroviario, richiamando alla mente semplici e vacillanti isole di luce in mezzo a un oceano abissale.

potrebbe nascondere in seno svariati pericoli. Gli ADG sono invitati a impreziosire i dettagli forniti di seguito, aggiungendo ulteriori incontri e modificando gli eventi in reazione al comportamento degli Accoliti e a quanto bene (o male) gestiscono le cose.

Le indagini degli Accoliti nella crepuscolare zona sud della Divisione Coscarla continuerà fino a quando uno di questi due eventi accade: primo, potrebbero trovare una pista che conduca al triste destino toccato a Saul Arbest alla Casa di Carità e investigare ulteriormente su quel luogo; in alternativa tu come ADG decidi che l'incompetenza o la cattiva sorte (da parte degli Accoliti) abbia suscitato l'interesse diretto del Chirurgo o di Moran e dei Logici che prenderanno provvedimenti immediatamente. In entrambi i casi passa alla Parte III: La Camera degli Orrori.

LE MASSE OMBROSE: IL POPOLO DI COSCARLA

Gli abitanti della Divisione Coscarla sono rassegnati e in continua diminuzione, logorati dalla povertà, incerti e, più recentemente, governati dalla paura. La maggior parte potrebbe essere descritta come "manodopera non qualificata" per quanto riguarda la loro designazione lavorativa; famiglie povere, vecchi e infermi. Vivono da parecchio tempo con un ridotto rifornimento di alimenti e con sempre meno entrate economiche risultando, di conseguenza, scarni, molto spesso malati e per la maggior parte affamati. Non sono malvagi, né sono complici nei problemi della zona, ma sono intrappolati a Coscarla da un misto di povertà, vincoli giuridici (molti sono ancora legati da contratti lavorativi al Consorzio Tantalus) e in virtù del semplice fatto che non hanno altro posto dove andare. Il punto chiave nel descrivere gli abitanti hab di Coscarla è sottolineare che sono spaventati; questo non deriva semplicemente dalla loro situazione economica visto che sono abituati a un'esistenza difficile (anche se questo particolare momento è piuttosto difficile rispetto al passato), ma da una genuina paura per ciò che sta accadendo intorno a loro. Hanno paura delle narco-bande e degli stranieri violenti che hanno incominciato ad andare e venire nella zona. Temono cosa possa succedere se il Consorzio Tantalus abbandoni interamente i rapporti lavorativi con loro. Temono la feccia criminale e i parassiti che si aggirano per gli hab abbandonati in numero sempre maggiore. Ma soprattutto temono quello che, con maggiore frequenza, sta accadendo di notte quando figure dagli occhi rossi vengono intraviste muoversi nel buio e un altro cittadino viene aggiunto alla lista dei dispersi il mattino seguente.

CONSIGLI PER NOVIZI ADG: GRADI DI SUCCESSO E FALLIMENTO

Spesso è utile sapere quanto bene un personaggio ha superato una Prova (o di quanto l'ha fallita) ecco una guida per determinare l'esito di tali eventi. Dark Heresy utilizza un sistema di gradi per valutare il successo e il fallimento in un modo molto semplice: basta confrontare il risultato della Prova con la relativa Caratteristica utilizzata e per ogni 10 punti di differenza con il quale viene superato questo punteggio, viene raggiunto 1 grado di successo. Similmente se una Prova è fallita, ogni 10 punti indicano un grado di fallimento.

Esempio: Junt si è infilato in un vicolo e sta cercando di scalare velocemente un muro per sfuggire da una folla di mutanti. Il muro è abbastanza alto e reso scivoloso dalla pioggia e quindi l'ADG richiede una Prova Normale (+0) di Arrampicarsi. Junt ha l'Abilità Arrampicarsi e una Caratteristica Forza di 38. Il giocatore di Junt tira un 14, battendo la sua caratteristica di 24 e passando la Prova con due gradi di successo $(24/10 = 2)$. Grazie alla buona riuscita della Prova, l'ADG giudica che Junt è riuscito a superare il muro velocemente, prima che i mutanti sbucassero da dietro l'angolo, ottenendo così una via di fuga imprevista.

TABELLA 2-1: INVESTIGARE A COSCARLA

Risultato della Prova	Informazione
Successo Base	<i>"Da quando il Consorzio ha dovuto vendere molti contratti e dopo gli incendi durante il blackout, tutto il quartiere è andato in rovina! Ora riesco a malapena a tenermi qualche vestito addosso e a dare da mangiare ai miei bambini! Non so dove saremo senza la Casa di Carità in queste settimane." Oppure "Questo era un buon posto, ma adesso è come se l'Imperatore ci avesse dimenticati. Non saprei, forse abbiamo peccato e questa è la nostra punizione." Oppure "Questo posto sta morendo e i ratti mangia carogne sono venuti per nutrirsi delle nostre carcasse. Le narco-bande, la feccia all'Unione dei Lavoratori, malavita varia, scav e persino i recuperatori... non volevo insultarvi. E' la dura vita del formicaio, lo so, ma avrei voluto non essere qui per vederlo."</i>
Un Grado di Successo	<i>"Io non ne so niente, mi faccio solo gli affari miei, tengo giù la testa e la porta ben chiusa la notte. Ma se siete in cerca di risposte, andate a parlare con quel recuperatore, Sikes. State lontani da quel consumato tecnomante. E' un tipo strano, sembra saperne sempre troppo degli affari degli altri." Oppure "E' quella fossa nera che mi preoccupa, formatosi durante i grandi incendi di circa un anno fa, che si estende fino all'estremità nord della Divisione. Vuoto fino ad adesso. Sembra condurre giù fino al sottoformicaio -giù in discesa fino in fondo. Tutti i nostri guai provengono da lì, come la feccia, i parassiti e la malasorte. Fuoriesce tutto da quel pozzo nero come il respiro dell'inferno!"</i>
Due Gradi di Successo	<i>"Non farti scoprire all'aperto durante il ciclo notturno amico mio, perché soltanto tu pensi che sia buio ... Quando la rete di alimentazione cale quelle poche luci che restano se ne vanno con essa... Beh ... Che il Trono possa aiutarti se vieni colto nell'oscurità, questo ti sto dicendo." Oppure "Tutti quei morti, bruciati vivi nei loro hab durante il blackout. Le anime non hanno mai smesso di bruciare ... non si può più dormire tranquillamente dico io. Un mio amico ha giurato di aver visto dei fantasmi nascosti nell'oscurità l'altra notte mentre correva a casa dalla stazione. Dove? Oh, più in là superata la piazza. Il rosso infuocato dei loro occhi che si staglia nel buio. Coscarla è un posto maledetto ora."</i>
Tre o Più Gradi di Successo	<i>"Delle persone sono scomparse ... sparizioni, sapete. La gente non ne parla, non all'aperto, ma tutti sanno cosa sta succedendo. In un primo momento la gente pensava si trattasse di fuggitivi, ma le persone non si comportano in questo modo, lasciando quel poco che avevano alle spalle ... no? Si vocifera che i responsabili siano quella feccia che s'intravede nei cumuli abbandonati o forse assassini prezzolati legati all'Unione dei Lavoratori, ma anche loro non li vedo troppo ansiosi di correre qua e là attorno al buio, vero?"</i>

PARLARE CON GLI ABITANTI DEL LUOGO

Il miglior modo di ottenere informazioni dalla gente di Coscarla è semplicemente quello di interagire e parlare con loro. I tuoi giocatori possono scegliere di giocare queste situazioni sociali o puoi decidere di fargli effettuare delle Prove su Abilità Sociali – ad esempio, una Prova di Investigare può essere fatta dopo un'ora che si raccolgono dicerie nella zona del mercato, oppure attraverso una Prova di Affascinare per conversare francamente con un individuo in particolare e superare così la sua naturale diffidenza verso gli stranieri armati!

Ottenere informazioni dai cittadini di Coscarla ha una Difficoltà alla Prova **Abituale (+10)**, anche se questo può variare secondo quali domande vengono poste e dell'approccio utilizzato. La tabella **Investigare a Coscarla** (qui di lato) mostra le principali dicerie e informazioni che si potrebbero ottenere dai cittadini comuni – le voci, segnalazioni e opinioni sono sia vere che false (anche se ritenute vere da chi parla) e l'ADG è incoraggiato ad aggiungerne di nuove come meglio crede. Meglio si comportano gli Accoliti, più le persone tenderanno ad aprirsi con loro e a esprimere le proprie paure, lasciando così trasparire piccole perle d'informazioni cruciali.

CORRUZIONE E ALTRI MEZZI DI PERSUASIONE

Recentemente in giro si sono potuti vedere molti estranei – per lo più miserabili e recuperatori, così come qualche “specie pericolosa” in giro intorno all'Unione dei Lavoratori – gli Accoliti saranno facilmente confusi con i nuovi arrivati e non verranno individuati sempre che non agiscano in modo da attirare l'attenzione su di loro. La maggior parte dei residenti di Coscarla reagisce in malo modo di fronte alle minacce e all'intimidazione (imponendo una penalità di -10 alle Prove effettuate per interagire con loro), ma diventano notevolmente più loquaci se gli Accoliti mettono mano al borsello. Qualche mazzetta al posto giusto farà meraviglie (aggiungendo un ulteriore +10 o +20 alle Prove di Interazione).

Per farsi un'idea del “costo della vita” e del valore che il denaro può avere, un salario mensile di un lavoratore hab comune (se sono abbastanza fortunati da mantenere turni di lavoro regolari con la Tantalus) si aggira su circa 25-30 Troni.

Avete visto questo uomo?

Una specifica linea di azione per gli Accoliti è di domandare direttamente alle persone di Coscarla circa Saul Arbest o sua sorella. La risposta, nella maggior parte dei casi, sarà un “mai sentito parlare di loro” il che è abbastanza vero, tuttavia un'ADG generoso può far incontrare agli Accoliti alcuni cittadini che sono a conoscenza di queste persone. Costoro hanno probabilmente servito in passato nello stesso turno di lavoro con Arbest o magari vivono nello stesso blocco hab. Con persuasione sufficiente si può venire a conoscenza delle seguenti informazioni:

Saul Arbest: Le informazioni raccolte su Saul lo dipingono come un ligio lavoratore, ma anche come una persona il cui temperamento e comportamento sono peggiorati recentemente a causa delle crescenti difficoltà. Alcuni l'hanno sentito lamentarsi e bere all'Unione dei Lavoratori, “niente di buono ne verrà fuori”, ma nessuno lo vede da più di dieci o venti giorni. Se viene detto che ne è stata denunciata la scomparsa o che è morto, l'interlocutore cadrà improvvisamente in silenzio ricordandosi tutto a un tratto di affari urgenti altrove.

Lili Arbest: Chiaramente, i conoscenti ne parlano bene e sarà più difficile ottenere tutte le informazioni su di lei piuttosto che su Saul, visto che le persone non vorrebbero causarle problemi (considerare questa come una **Prova di Affascinare, Investigare o Intimidire Impegnativa (-10)**). Se gli Accoliti riescono a placare i timori dei loro interlocutori, scoprono che Lili è una giovane vedova cui il ma-

PROVE CONTRAPPOSTE

A volte un personaggio sarà chiamato a confrontare le proprie capacità o Abilità direttamente contro quelle di qualcun altro (come ad esempio a una gara di braccio di ferro o quando si cerca di passare silenziosamente una guardia senza che questa se ne accorga), questa è chiamata Prova Contrapposta. In questo caso entrambi i contendenti effettuano la Prova e quello con maggiori gradi di successo l'avrà superata. In caso di pareggio colui con il **Bonus alla Caratteristica** maggiore vincerà (con un successo base). Se il Bonus alla Caratteristica dei partecipanti risulta uguale, possono accadere due cose: o l'ADG decide per un temporaneo stallo e quindi non succede niente, oppure si continua a tirare i dadi finché una delle due parti non è chiaramente vincente sull'altra.

rito è morto negli incendi durante il blackout circa un anno fa. Lili è una lavoratrice istruita e specializzata, che non ha legami che possano costringerla a rimanere qui a parte suo fratello, tanto che molti si chiedono perché sia rimasta a Coscarla così a lungo.

MUOVERSI A COSCARLA

L'unico modo pratico per girare a Coscarla è a piedi. Questo non presenta un problema sulle vie principali che, anche se cosparse di vecchi rifiuti e detriti abbandonati, risultano ampie e costruite in modo da accogliere molti più pedoni e traffico stradale di quello attuale. Lontano da queste grandi strade, i vicoli laterali e le passerelle pedonali sono una cosa diversa, molti sono intasati da vecchi rifiuti, rottami bruciati dagli incendi durante il blackout e anche peggio. Camminare risulta pericoloso e non si sa mai se si sta per ravvivare un nido di vermi parassiti o se quel fagotto di stracci accidentalmente calpestato si rivelerà essere della feccia criminale fuori di testa.

Chiunque si muova a una velocità maggiore di una "cauta passeggiata" nelle aree più fatiscenti, dovrà effettuare una **Prova Normale di Agilità (+0)** o rischiare di inciampare o anche peggio. (Vedere Appendice II per il profilo della Feccia e del Ratto dei Vapori).

Cercando una Via d'Uscita

Accoliti particolarmente astuti e attenti (con una **Prova di Consapevolezza Abituale (+10)**), noteranno che sembrano esserci soltanto due vie percorribili dentro o fuori dalla Divisione Coscarla: l'occasionale servizio di transito ferroviario e una singola uscita principale alla rete stradale del formicaio, attraverso la quale le merci pesanti, veicoli e pochi mezzi su quattro ruote dall'aria malconcia passano di rado. Ci sono altre sezioni della Divisione Coscarla ancora abitate e che si trovano in condizioni migliori di quelle qui descritte, raggruppate intorno a una stazione ferroviaria ancora funzionante, distanti decine di chilometri attraverso una terra di hab desolati e abbandonati.

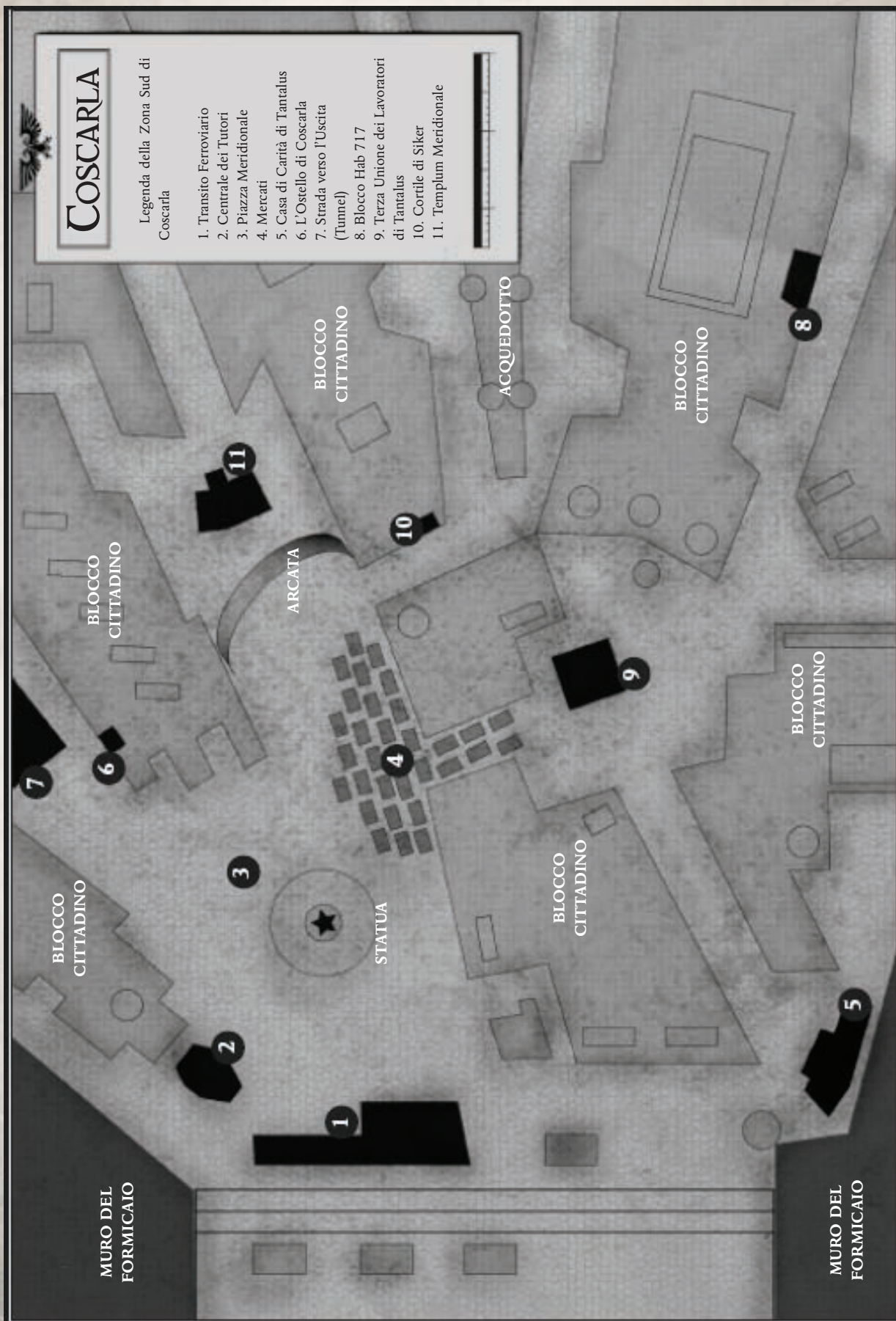
Benvenuti nel Ciclo Notturmo

Quando il ciclo notturno si attiva, l'energia del distretto scende a livelli di emergenza e gli Accoliti dovranno tenere conto di una nuova gamma di problemi. Immediatamente al di fuori delle aree illuminate dalle lampade o dagli edifici con una propria fonte di alimentazione elettrica, risulta essere tutto nero come la pece; ciò richiede **Prove di Percezione** e **Consapevolezza** per, ad esempio, evitare di smarrirsi e ritrovare la strada. Similmente in eventuali scontri a fuoco in zone non illuminate tutti i partecipanti soffriranno una penalità di -30.

Muovendosi di notte si rischia anche di attirare certe attenzioni poco gradite. Per ogni ora che gli Accoliti spendono al di fuori e lontano dalla luce, esiste una probabilità del 20% di essere aggrediti da 1d5 Ladri di Cadaveri (Vedere pag. 45). I Ladri di Cadaveri si daranno alla fuga se incontrano una dura resistenza, recuperando i loro compagni caduti e sparendo nel buio.



MAPPA 2-1: LUOGHI IMPORTANTI NELLA ZONA SUD DELLA DIVISIONE COSCARLA



BLOCCO!

Se gli Accoliti dovessero avere uno scontro o uccidere un qualsiasi Ladro di Cadaveri del Chirurgo o tutore, oppure suscitare il sospetto dei Logici per qualsiasi ragione, Moran ordinerà un blocco fino a nuovo ordine. Quando questo accade, guardie armate verranno poste sul transito ferroviario e l'accesso alla via principale sarà completamente bloccata. Tutti i cavi delle linee vox (ad eccezione di quella della Centrale dei Tutori) saranno tagliati e gli Accoliti saranno effettivamente rinchiusi all'interno della zona. Tocca cavarsela da soli adesso ...

LE SPARIZIONI

Il motivo per cui così tanti residenti di Coscarla scompaiono durante la notte è chiaramente il Chirurgo, che sguinzaglia le sue squadre di Ladri di Cadaveri. Questi lugubri servitori migliorati tecnologicamente, creati dalle sue vittime, individuano e rapiscono membri della cittadinanza portandoli nel laboratorio del Chirurgo (nascosto nella Casa di Carità) per la sperimentazione e l'espianto di organi. Biomateriali di scarto ed esperimenti falliti (dall'aspetto orribile) vengono poi smaltiti dal sistema di "riciclaggio" della dispensa alimentare della Casa di Carità. Gli esperimenti del Chirurgo stanno raggiungendo una fase critica aumentando le sue vittime di quattro a notte, di conseguenza la situazione sta incominciando velocemente ad andare fuori controllo per Moran, con enormi difficoltà anche per i corrotti tutori a controllare e coprire questa situazione.

Luogo 1: La Stazione di Transito

La stazione consiste in tre binari metallici sopraelevati, sollevati a un centinaio di metri dal suolo da un'ornata impalcatura scheletrica di travi rivettate e luci. Un ammasso di enormi piattaforme metalliche, argani, paranchi, depositi degli attrezzi e cabine di blocco costellano l'area d'imbarco mentre una ventina di ampie scale metalliche a chiocciola e carriponte consente l'accesso al livello del suolo della Divisione. Chiaramente costruito per ospitare migliaia di passeggeri alla volta, la stazione ha ora un aspetto abbandonato e vuoto. La ruggine e la rovina sembrano ricoprire tutto, le finestre sono in frantumi, la vernice si stacca dalle pareti e rimangono solo gli aloni dove un tempo erano affissi slogan motivazionali per i lavoratori che passavano per questa strada, ma che ora sono stati vandalizzati o distrutti.

La camera di controllo della stazione è stata chiusa ermeticamente e il processo è completamente automatizzato. Una linea pubblica di terminali vox sono stati deliberatamente vandalizzati e abbattuti.

Luogo 2: La Centrale dei Tutori

Un tozzo fortino in roccemento da tre piani di altezza, la centrale dei tutori si trova in un permanente stato di chiusura. La maggior parte dei reali tutori della Divisione è ora morta e quelli effettivamente in servizio al momento sono Sybas Moran e i suoi uomini. Quello che è il comandante di facciata, un tossicodipendente reso debole dall'oscura di nome Locan, è il solo sopravvissuto delle originali forze del Magistratum che riesce a mantenere una facciata di normalità con i suoi distanti e disinteressati superiori.

Ci sono dodici agenti dei Logici che si spacciano per tutori alla centrale, tutti assassini dal cuore di pietra. Locan, quando non è svenuto in una nebbia alimentata dall'oscura nella sua camera in centrale, può essere trovato ad aggirarsi irregolarmente attorno alla zona del mercato o a bere da solo alla Terza Unione dei Lavoratori.

I falsi tutori si limitano a far rispettare brutalmente l'ordine su tutta l'area della Piazza e facendo periodici rastrellamenti, uccidendo parassiti e feccia quando colti dalla noia. Ogni tentativo degli Ac-



coliti di ottenere informazioni da loro sarà categoricamente respinto con durezza.

L'attuale gruppo di tutori vanta una perfdia reputazione tra gli abitanti hab e una **Prova di Percezione** o **Consapevolezza Facile (+20)** farà notare in che modo anomalo i diffidenti lavoratori stiano alla larga dalle pattuglie appiedate di due uomini che percorrono occasionalmente la Piazza.

E' importante sottolineare che, anche se i tutori rappresentano un pericolo diretto per gli Accoliti in caso nutrano sospetti su di loro, sono dall'altra parte impegnati a mantenere la loro facciata di forze dell'ordine e quindi non effettueranno azioni pubbliche contro gli Accoliti, a meno che gli stessi Accoliti non siano tanto sciocchi da dare loro una scusa come un attacco diretto o iniziare uno scontro a fuoco per primi. Invece il Chirurgo userà i propri servitori nel momento che decida di agire contri i personaggi. Il Profilo di Locan e dei tutori possono essere trovati a pag. 41.

Luogo 3: La Piazza Meridionale

La Piazza Meridionale funziona come centro per questa porzione della Divisione Coscarla, delimitata da un lato dalla stazione, diverse larghe carreggiate partono da questa zona, popolata da blocchi hab e numerosi luoghi importanti per quest'avventura. La caratteristica più singolare della piazza è una statua di granito alta cinquanta metri di un felide alato. La statua è vecchia di millenni e senza testa, una testimonianza di quando tutta la regione era un'unica grande tenuta nobiliare.

OPZIONI PER L'ADG: OTTENERE INFORMAZIONI DA LOCAN

Se gli Accoliti riescono a ottenere una conversazione con Locan e se l'ADG vuole dare loro qualche indizio aggiuntivo, è possibile (ma non facile) ottenere qualche informazione su cosa sta succedendo; questo si traduce in una **Prova di Affascinare** o **Ingannare Normale (+0)**. Lacerato dal senso di colpa, paura e auto recriminazione, potrebbe lasciarsi sfuggire sottili suggerimenti su ciò che sta succedendo, borbottando il nome "Logici" o avvertendo gli Accoliti di non girare nei pressi della Casa di Carità o di Moran, mugugnando qualcosa circa le sparizioni o qualsiasi altra cosa a tuo piacimento. Notare inoltre che, anche se a Locan è consentito girovagare senza problemi, i Logici lo tengono comunque al guinzaglio e dovrebbe sempre esserci con lui almeno un altro tutore o un sicario di Luntz nelle vicinanze che mantiene un basso profilo, un fatto che gli Accoliti potrebbero notare.

Luogo 4: Mercati

Situato nell'area della Piazza contrapposta alla Centrale dei Tutori, questo eterogeneo agglomerato di negozi, venditori ambulanti, bancarelle culinarie all'aperto e folle di miserabili è ciò che ora passa per il mercato aperto nel sud di Coscarla. In qualsiasi momento durante il ciclo diurno, da cinquanta a cento abitanti hab, così come recuperatori, miserabili e una manciata arrogante di feccia criminale, si riunisce qui per fare affari. I prodotti offerti di solito sono articoli per la casa recuperati e aggiustati alla buona, vesti rattoppate e razioni alimentari integranti con parassiti cotti e a mala pena commestibili. Gli Accoliti possono acquistare roba di poco valore qui, tuttavia informazioni e dicerie possono essere raccolte dalla gente. Un'ora circa di ascolto e domande è sufficiente per effettuare una **Prova di Investigare**.

Questa zona è anche un luogo eccellente per essere adattato a qualsiasi incontro o evento si desideri aggiungere, fornendo ulteriori indizi per gli Accoliti o la possibilità di eseguire una piccola scena di combattimento. Questi potrebbero includere un incontro casuale con un gruppo di scontenti membri di una banda alla ricerca di qualcuno con cui attaccare briga e da derubare, un'aperta manifestazione delle brutali tattiche repressive dei tutori, una rapina a una delle bancarelle o una donna che urla in preda all'isteria per il marito o figlio scomparso nella notte.



Luogo 5: La Casa di Carità di Tantalus

Costruito nei giorni migliori di Coscarla come una dimostrazione del potere, benevolenza e generosità del Consorzio Tantalus, questo grande edificio ha la facciata di marmo verde, decorata e scolpita, in cui è possibile ammirare lo stemma in rilievo del Consorzio, uno scarabeo dorato con alle spalle due fiaccole ardenti incrociate. Il piano terra dell'edificio è costituito da un ampio refettorio, una sala delle conferenze, cucine e magazzini mentre i piani superiori comprendono un'ala medica e degli uffici. Come il resto di Coscarla, l'edificio è ormai trasandato e fatiscente, la maggior parte dei suoi servizi è ormai stata chiusa e il personale ridotto a un solo direttore – un adepto di nome Moran con due ragazzi e qualche servitore ad aiutarlo. Una volta al giorno, più o meno a metà del ciclo diurno, il refettorio serve una ciotola di brodo proteico e un pezzo di pane raffermo dalla sua mensa per poveri (fino a esaurimento porzioni) a tutti i validi cittadini che possono dare qualcosa o pagare mezzo Trono per il pasto.

Mentre questi aiuti alimentari sono d'importanza vitale per la comunità, Moran e i suoi assistenti non sono invece ben voluti, sia perché Moran è una figura fredda e autoritaria, oltre a rappresentare il Consorzio Tantalus – incolpato per la maggior parte delle disgrazie successe a Coscarla. Inoltre quelli che hanno contatti con la malavita di Coscarla sospettano che ci sia un legame tra Moran e le narco-bande, immaginando droga nascosta e pagamenti in nero nelle spedizioni di cibo alla Casa di Carità, notando traffici poco chiari tra la Casa di Carità, la Centrale dei Tutori e l'Unione dei Lavoratori.

La verità è però molto peggiore di quanto si possa sospettare; Tantalus ha effettivamente sospeso le spedizioni caritatevoli mesi fa, e si sono trasferiti segretamente al suo interno i Logici e il Chirurgo. La struttura è adesso una facciata per gli esperimenti del Chirurgo, i suoi piani superiori una camera degli orrori e il contenuto del brodo proteico sarebbe meglio non descriverlo ...

Anche se non possono saperlo, avventurarsi nella Casa di Carità per gli Accoliti significa camminare all'interno del cuore del nemico e un modo sicuro di finire nei guai se non staranno attenti. Altri terribili segreti sulla Casa di Carità possono essere trovati nella Parte III: La Camera degli Orrori. Il Profilo di Moran e dei suoi aiutanti può essere trovato a pag. 42.

Luogo 6: L'Ostello di Coscarla

Questo fatiscente caseggiato, costruito con materiale edilizio di recupero, è segnato, dalla vernice incrinata sulla targhetta sopra la porta, come "Ostello di Coscarla" ed è l'unica possibilità in zona di ottenere un alloggio per la notte a pagamento. Anche rispetto al resto della zona, l'ostello si trova in uno stato terribile, le pareti sono rovinate dall'umidità, l'intonaco cade a pezzi e gli arredi sono coperti di chiazze di muffa e macchie non identificabili. Il proprietario dell'ostello è un uomo dall'aspetto malato, la testa grossa, grandi occhi arrossati e una pallida e umida pelle perennemente bagnata di sudore che si fa chiamare Maxus Drayelock. Nonostante le sue servili pretese di grandezza, la sua unica forza lavoro consiste nella sua, apparentemente muta, moglie dall'aspetto avvizzito – un mutante minore dalla struttura scheletrica sottile e la mano destra fortemente malformata.

Drayelock offre una delle sue dodici camere doppie al prezzo di mezzo Trono a notte – "luce e lenzuola generosamente incluse nel prezzo" – e al momento, salvo per l'occasionale affollamento dall'Unione dei Lavoratori, vanta di pochissima clientela e, forse, è meglio così.

Drayelock è dipendente dalla spirale nera, una particolare e potente variante dell'oscura ed è inoltre indebitato con Luntz all'Unione dei Lavoratori, che ripaga informando il capo banda di tutto quello che riesce a scoprire dai suoi ospiti, Accoliti inclusi. Tuttavia Drayelock ha sviluppato una assai sgradevole vita secondaria; in combutta

con alcune delle più abiette persone della zona e con la maggior parte della feccia, ha ucciso qualsiasi ospite che la sua paranoica mente gli suggerisse con lo scopo di derubarlo per finanziare la sua dipendenza dalla droga. Se gli Accoliti passano all'ostello più di una notte, è probabile che ricevano qualche sgradita sorpresa (vedere Servizio in Camera presso l'Ostello di Coscarla).

Gli Accoliti che impersonano un tutore, un Arbites o personaggi dal passato criminale possono effettuare una **Prova di Intuizione Abituale (+10)** per realizzare con assoluta certezza che, dal suo aspetto e comportamento, Drayelock è un tossicodipendente in stato avanzato sulla via per la rovina.

Cosa Conosce Drayelock

Grazie alle sue capacità d'informatore, tossicodipendente, trafficante con la feccia e assassino notturno, Drayelock ha una visione d'insieme abbastanza precisa di ciò che sta accadendo. Egli non rivela volontariamente nulla di ciò che sa a meno che non sia interrogato con la forza o non stia implorando per la sua miserevole vita (in queste circostanze è appropriata una **Prova di Intimidire o Ingannare Facile (+20)**). Un successo rivela le seguenti informazioni:

"La zona sud di Coscarla annega fino alle ginocchia nel sangue e c'è qualcosa di peggio dei miei peccati, che agisce nell'oscurità della notte."

Se messo alle strette su cosa intenda dire, rivelerà (anche se non li ha visti di persona) che la feccia ha paura di lasciare i nascondigli nelle ore più buie a causa di:

"Occhi rossi li chiamano dall'oscurità, ladri di cadaveri che trasportano uomini e donne... e no, io non so dove li portano ed io non lo voglio sapere! La torre sa quanti lavoratori hab sono spariti, una decina o forse una ventina, ma tutti sono troppo terrorizzati perché lo dicano in pubblico!"

Drayelock non sa nulla su Saul Arbest ma, se spaventato a dovere o se l'Accolito con cui parla ottiene due o più gradi di successo nella sua Prova, dice che anche Luntz, il capo della malavita che sta attualmente dettando legge alla Terza Unione dei Lavoratori, non lascia mai che i suoi uomini si aggirino fuori a notte inoltrata se non in gruppo e bene armati, aggiungendo inoltre che:

"I tutori centrano qualcosa... con i lavoratori scomparsi intendo. Pensateci, quando qualcuno si lamenta a voce troppo alta che qualcuno è scomparso, anche lui poco dopo svanisce."

Il Profilo di Drayelock e della feccia può essere trovato alle pagg. 40 e 41.

Servizio in Camera presso l'Ostello di Coscarla

Nel cuore del ciclo notturno Drayelock, se ha deciso di uccidere e derubare gli Accoliti nei loro letti, apre la porta sul retro ai suoi "amici." Un certo numero di feccia criminale (pari al numero degli Accoliti alloggiati all'ostello +2) salirà silenziosamente su per le scale, il capofila ha una chiave di accesso per le porte al piano di sopra datagli da Drayelock. La feccia tenta di farsi strada furtivamente fino alla camera degli Accoliti ma, quando arriva il momento, attaccherà sconsideratamente e in maniera selvaggia – più che disposti ad abbattere anche la porta se necessario. La feccia si ritira solamente se la





metà di loro viene uccisa o incapacitata.

Gli Accoliti che dormono possono effettuare una **Prova di Consapevolezza Normale (+0)** per accorgersi della feccia che si sta avvicinando, mentre salgono le traballanti scale o mentre maneggiano nella serratura. Se gli Accoliti vengono sorpresi, la feccia otterrà un round gratuito di combattimento in quanto cercano di assassinarli nei loro letti, guadagnando così un +30 al colpire ogni eventuale Accolito sorpreso nel primo round di combattimento.

Se la feccia viene sconfitta, Drayelock si chiuderà dietro la fragile porta del suo ufficio, piangendo fino a quando gli Accoliti verranno per lui, mentre sua moglie fugge nel buio senza più essere vista.

Luogo 7: Strada Verso l'Uscita

L'altro punto di uscita, che collega la zona sud di Coscarla al resto del formicaio, è l'ingresso di un tunnel stradale ampio abbastanza da permettere a due macrotrasportatori di grande stazza di scambiarsi. Durante il ciclo notturno la strada d'uscita è bloccata automaticamente da due cancelli reticolati d'acciaio che discendono fino a coprire la metà inferiore del tunnel. L'unico sistema di controllo per i cancelli si trova al sicuro all'interno della Centrale dei Tutori.

Luogo 8: Blocco Hab 717

Il Blocco Hab 717 è uno squadrato e grigio blocco di dieci piani, decorato con finestre ad arco incorniciate e sovrapposte da blasoni scolpiti a forma di scarabeo. Il blocco si trova a una ventina di minuti a piedi lungo una delle strade principali dalla piazza. Può essere identificato da ciò che resta dei segnali stradali, non vandalizzati o bruciati, con una **Prova di Intelligenza Facile (+20)** o chiedendo indicazioni alla gente del luogo. Nonostante l'aspetto generalmente trasandato, sembra esteriormente essere in condizioni buone come gli altri edifici in questa zona.

All'interno, dopo aver superato le porte d'ingresso sfondate, gran parte dell'atrio ha subito atti vandalici ed è stato completamente depredato. Le porte dell'ascensore sono bloccate e aperte, mostrando una vuota oscurità al suo interno, l'unico modo per salire è tramite una scala decorata con affreschi sgraffiati raffiguranti lavoratori felici e in servizio, rappresentazioni stilizzate dei nobili del formicaio che elargiscono la loro grazia dall'alto e di simbolismi sulla potenza della città.

A parte qualche rumore smorzato proveniente da alcune porte chiuse, l'intero edificio sembra vuoto, silenzioso e privo di qualsiasi attività. Gli Accoliti possono effettuare una **Prova di Percezione Normale (+0)** o una di **Psiniscienza Facile (+20)**. Riuscire in una prova confermerà che un preciso e costante senso di paura incombe sul posto, una sensazione di gran lunga peggiore di qualsiasi altra cosa incontrata fino ad ora.

Supponendo che gli Accoliti si precipitino verso la camera di Saul, troveranno la porta socchiusa e la serratura forzata. Si tratta di una semplice camera di otto metri per otto con un water e una finestra ad arco. Con un tentativo non tanto ben riuscito, dietro il letto in un angolo della stanza, si nasconde una donna dall'aria spaventata, rannicchiata dentro un cappotto troppo grande per lei e uno zainetto stretto al petto. Gli Accoliti la riconosceranno dalla sua foto – questa è Lili Arbrest.

INCONTRO OPZIONALE: IL PATTO CON IL DIAVOLO

Se Luntz viene a conoscenza su quanto gli Accoliti sono stati efficienti nell'eliminare membri della banda, la feccia assassina di Drayelock o (meglio ancora) hanno ucciso alcuni dei tutori o ladri di cadaveri, potrebbe avvicinarli per offrire un "lavoro." Luntz vede negli Accoliti delle possibili nuove leve da ingaggiare e vuole assumerli per uccidere il Chirurgo presso la Casa di Carità. L'idea di Luntz è che "decapitare" direttamente il capo di quest'organizzazione gli permette di dare un taglio netto ai sanguinosi guadagni ottenuti dal Chirurgo, e al contempo di salvarsi la pelle.

Luntz pagherà agli Accoliti 500 Troni ciascuno per questo compito, armandoli con doppiette e quante cartucce riescano a trasportare con loro per il lavoro. È importante sottolineare che sarà data loro una copia della chiave codificata che permette l'ingresso dalla porta di servizio sul retro della Casa di Carità, così come diverse altre serrature di quel posto. Luntz si offre anche di tenere "occupati" i tutori con un diversivo, se necessario, e riferisce loro tutto quello che sa, anche se non è molto: conosce la sua parte di accordo, impostogli da "cariche di alto livello nei cartelli della malavita," e come la situazione stia precipitando nel tempo. Per quanto riguarda i Logici, conosce il nome dell'organizzazione ma nient'altro di là del fatto che sono una sorta di "culto tecnologico" e con "conoscenze importanti." Luntz sa che hanno qualcosa a che fare con la Casa di Carità e crede che questa sia la causa delle sparizioni nel ciclo notturno. Inoltre è a conoscenza che Moran e i tutori sono "a mio parere dei mercenari professionisti freddi come la pietra – e assai costosi direi." Luntz ha incontrato il Chirurgo una sola volta, spaventandosi a morte.

Se gli Accoliti decidono di accettare quest'accordo con Luntz, è a loro completa discrezione.



La Storia di Lili Arbest

Lili sembra sollevata quando vede gli Accoliti ma, tuttavia, il suo livello di cooperazione con loro dipende interamente da come la trattano. Lei è intelligente e crede, giustamente, di trovarsi in pericolo e che suo fratello sia probabilmente morto. Risponde al meglio se messa di fronte alla verità rispetto a eventuali menzogne inventate dagli Accoliti.

Se gli Accoliti riescono a darle una prova convincente di cosa è accaduto a suo fratello, risulterà inorridita ma allo stesso tempo felice di conoscere la verità, diventando molto più disponibile a qualsiasi domanda le viene posta, specie se scopre che gli Accoliti stanno cercando i responsabili dell'accaduto.

Se gli Accoliti minacciano, mentono spudoratamente o le nascondono delle informazioni, dirà loro solo il minimo indispensabile al fine di allontanarsi o fuggire se si sente minacciata.

Di seguito sono riportate alcune risposte pertinenti alle domande degli Accoliti; leggi o parafrasa se necessario:

Sulla scomparsa di Saul:

"Devo ammetterlo, non mi sono resa conto che fosse scomparso se non giorni dopo. Avevo ricevuto un contratto per lavorare nei piani superiori del formicaio, ma ero troppo esausta per occuparmene. A essere onesti, Saul aveva bevuto molto, annegando i suoi dolori e dormendoci sopra. Con il tempo ho poi capito che era scomparso, poiché non si faceva vedere da troppi giorni. Ho guardato dappertutto. Sono perfino andata all'Unione dei Lavoratori per cercarlo, nonostante il posto mi metta i brividi. Tutti continuavano semplicemente a fissarmi con sguardo assente e lo sapevo, lo sapevo! Era successo qualcosa di terribile."

Sulla segnalazione della scomparsa di Saul:

"In un primo momento ho avuto paura a denunciarne la scomparsa, ma ho visto il Guardiano Locan da solo nella Piazza, il suo sguardo ... non saprei ... sembrava perso. Gli ho detto della scomparsa di Saul, all'inizio sembrava arrabbiato, ma poi si è tranquillizzato e sembrava stesse sul punto di scoppiare in lacrime sul posto. Mi ha fatto giurare sul Dio Imperatore e su San Drusus di non parlarne con nessuno, specialmente agli altri tutori. Sembrava strano ma, soprattutto, sembrava più spaventato di me. Non avevo idea che effettivamente avesse segnalato la scomparsa."

Perché è così spaventata:

"Avevo intenzione di andarmene; ogni notte le sparizioni aumentano, non ho idea di quanti ma nessuno ne parla! La scorsa notte ho soggiornato qui, soltanto la scorsa notte, nella speranza che lui tornasse a casa, sono una sciocca lo so, ma mi ha salvato la vita."

II: LA CITTÀ DEL CREPUSCOLO



Cosa pensa di fare ora:

"Fuggire. Stavo solo aspettando di finire il mio ultimo lavoro e di essere pagata quei pochi soldi che i signori avevano pattuito e che arrivasse l'ultima corsa alla stazione. Questa zona ha sofferto molto, ed io coglierò l'ultima occasione rimasta per andarmene. Ho una vecchia conoscenza che ha un aggancio al momento, una narco-amica sabelliana che lavora come scrivana per il cartello dei Porphyry, e le ha trovato un lavoro. Perseguitata, brutalizzata e fuori dal mio Distretto mi lascerà stare con lei se lo chiedo. Per quanto non sforacchiato dai proiettili, il bar non è comunque un bel posto, ma è meglio che morire, giusto?"

Gli Accoliti non hanno nessun motivo di rimanere né di trattenerla. Lei non sa chi ha rapito Saul, sa soltanto che è in pericolo e che ormai qui per lei non c'è rimasto niente se non il "male" di Coscarla. Se cercano di trattenerla incomincerà a strillare fino a che non giungono degli operai fuori turno e gli Accoliti si troveranno a dover rispondere a molte domande assai imbarazzanti a una decina di lavoratori nervosi che appaiono per scoprire cosa sta succedendo. Se gli Accoliti cercano di aiutarla, offrendogli magari del denaro, fornendole un'arma o addirittura una scorta fino alla stazione, li ricompenserà con un'ultima informazione in segno di gratitudine prima di fuggire:

"Dovreste provare a cercare Evard Zed, era uno degli amici di Saul. Erano soliti affogare i dispiaceri insieme. E' uno sciocco ubriacone sempre fradicio, ma ultimamente mi stava evitando e forse questo può significare che sa qualcosa. Credo di averlo visto al Templum questa mattina, quando sono andata ad accendere una candela per l'anima di mio fratello."

Appostamenti

Ad Accoliti intraprendenti può venire in mente di fare la posta a Lili o alla camera di Saul durante il ciclo notturno nella speranza di scoprire cosa sta succedendo. In entrambi i casi vengono ricompensati con la comparsa nell'oscurità di uno o due Ladri di Cadaveri. (Vedere pag. 45 per il loro Profilo)

Luogo 9: Terza Unione dei Lavoratori di Tantalus

La sala dell'Unione dei Lavoratori è un bar e un luogo di ritrovo fornito dal Consorzio Tantalus a uso dei suoi lavoratori, una pratica comune nel tentativo di svuotare ulteriormente le tasche dei propri dipendenti delle poche monete dategli dai loro padroni. Lo stabilimento ha sofferto molto sotto il suo attuale proprietario, i cartelli delle narco-bande di Sibellus. Luogo oltremodo violento e oggetto di continue sparatorie, il bar non è un luogo accogliente per gli Accoliti, pieno di nervosa feccia criminale, scontroso bevitori e tossico-dipendenti vari. Gli unici clienti regolari sono il capo banda "Corda" Luntz e i suoi scagnozzi che utilizzano le camere al piano superiore della sala come base per le operazioni. Varia feccia, criminali e recidivi vengono regolarmente per fare affari con Luntz.

L'Unione dei Lavoratori non è luogo dove raccogliere informazioni o fare domande dirette, poiché la clientela e il personale sono ben consapevoli di cosa Luntz farebbe loro se parlano con degli estranei. Tuttavia trascorrere del tempo qui e superare una **Prova di Investigare Normale (+0)** farà venire a galla che la sala è utilizzata come centro per la distribuzione illegale di droga. Un capo banda chiamato Corda Luntz è a capo di tutto e, per chissà quale ragione, non sembra un tipo molto felice della situazione. Fallire questa Prova

potrebbe essere sufficiente per iniziare una rissa potenzialmente letale in questo bar (il comportamento degli Accoliti potrebbe comunque portare lo stesso a questa conclusione). Tali risse sono comuni all'Unione e a meno che gli Accoliti non abbiano intenzione di fare un'irruzione nelle stanze di Luntz al piano superiore, non dovrebbero verificarsi particolari ripercussioni nel tempo.

TABELLA 2-2: INFORMAZIONI DI SIKES

Risultato della Prova	Informazione
Successo Base	<i>"Non bisogna essere un sapiente per capire che qualcosa qui non quadra, gli onesti cittadini scompaiono, i tutori non stanno facendo nulla a riguardo e un capo banda se ne sta seduto spaventato in quel bar laggiù in cerca di aiuto, eh?" Oppure "La Casa di Carità, eh? Non ho nulla a che fare lì, qualsiasi uomo ti offrirà qualcosa per nulla, beh, questo significa solo che quello che vuole non è così evidente, né semplice come il denaro — così si dice nel mio mestiere."</i>
Un Grado di Successo	<i>"I tutori, ah! Li hai visti, come si comportano, il modo in cui ti guardano? Il totale disinteresse davanti a un'onesta bustarella o due? Se loro sono uomini del locale Magistratum, come quelli che dovreste trovare in quest'angolo di rifiuti, allora io sono Miss Fantasia di Mutandine, Regina del Sanguinoso Malfi!"</i>
Due Gradi di Successo	<i>"Oh, li ho visti e non sono fantasmi dagli 'occhi rossi', sono corpi solidi come questo fucile a pompa. Si nascondono qua e là nella notte, trascinando con sé onesti lavoratori. Piuttosto strano quando ci pensi, vero? Nessun improvviso calo nel numero di feccia che infesta la zona, né io e i miei veniamo infastiditi, quasi come se qualcuno pensasse che non siamo buoni a niente, eh?"</i>
Tre o più Gradi di Successo	<i>"Quella è la Casa di Carità. Tutti i miserabili entrano ed escono, miti come bestiame da macello. L'avete mai vista quando cala la notte? Pallide luci si accendono ai livelli superiori e ho visto ombre distendersi al suo interno. Un abitante del sottofornicaio come me impara a leggere le ombre bene quanto un adepto legge in alto gotico, riuscendo a cogliere cosa arriva da dietro i suoi angoli. No, sarò passato a vita migliore prima che una di quella feccia mi trascini in quel luogo."</i>

“Corda” Luntz, Capo Banda

Luntz sa che questi sono affari fruttuosi e facili per lui, in particolare la fornitura di sofisticati prodotti chimici dal Chirurgo che gli ha portato enormi profitti. Tuttavia, con il passare del tempo, l'accordo sembra aver preso una brutta piega; lo spaccio di stupefacenti va esaurendosi poiché le voci che girano fuori Coscarla sono quelle di un “cattivo posto per fare affari” e Luntz sta cominciando a rendersi conto di trovarsi bloccato in una situazione in cui gli eventi potrebbero soltanto peggiorare. Il Chirurgo rappresenta qualcosa di molto peggio in confronto alla feccia con cui è abituato a trattare e, con gli assassini di Moran camuffati da tutori, Luntz sa che lui e la sua banda sono in inferiorità numerica e peggio armati. Il Profilo di Luntz e della sua banda possono essere trovati a pag. 42 e pag. 44.

Luogo 10: Cortile di Sikes

Sikes è un recuperatore che viene da fuori quartiere (dalle profondità del sottoformicaio a dire il vero) e lui, i suoi due “apprendisti” e i suoi parassiti-segugi rozzamente migliorati, hanno istituito una bancarella piena di ogni sorta di scarti, stracci, rottami tecnologici e altri “beni” in un negozio di tecnomanzia bruciato, poco fuori dai mercati. Sikes è astuto, dal carattere levantino, ed è riuscito a vivere così a lungo tenendo occhi e orecchie ben aperti. Egli ha un quadro generale di ciò che sta succedendo, anche se non conosce tutti i particolari. Sikes ha scoperto qualcosa di buono da recuperare a Coscarla, tuttavia, con la brutta piega che stanno prendendo gli eventi, il suo istinto di conservazione sembra consigliargli di andarsene e muoversi al più presto.

Sikes è disposto a barattare informazioni per denaro – non darà via nulla gratuitamente. All'occorrenza è un abile bugiardo e non si fa intimidire facilmente (è abituato a minacce di violenza). Per ottenere qualcosa di utile da lui sarà necessaria una **Prova di Contrattare o Affascinare Normale (+0)**; se gli Accoliti addolciscono la trattativa con del denaro sonante, beni commerciali o qualche acquisto, possono ottenere un bonus di +10 o superiore a questa Prova se l'ADG lo ritiene opportuno. Se il denaro degli Accoliti continua a scivolare nelle tasche di Sikes, questi continuerà a parlare – ha un vero talento per nascondere fatti pertinenti nel suo continuo blaterare, conducendo la conversazione con sconnessi aneddoti e affermazioni retoriche, parlando molto senza dare l'idea di aver detto niente.

Se gli verrà chiesto di Saul, Sikes racconterà loro che era a conoscenza che la sorella di Arbest lo stava cercando (venendo da lui e informandosi circa suo fratello) e, se gli Accoliti pagano bene, gli verrà anche detto dove trovare Evard Zed, il vecchio compagno di bevute di Saul presso il Templum – “Nascosto sotto la sottana dell'inutile predicatore, se mi ricordo bene.”

Gli Accoliti potrebbero essere interessati alla spazzatura di Sikes in quanto ha in vendita una piccola quantità di armi e munizioni. Egli vende cinque caricatori per pistole a proiettili o cartucce per doppietta e armi simili per un Trono (e dispone di un totale di 30 pezzi per ciascun tipo di munizione in vendita). In vendita ha anche un revolver a proiettili dall'aspetto malconcio per dieci Troni ed è il suo “miglior affare, un proprietario sbadato, purtroppo ormai defunto,” una vecchia pistola automatica con impugnatura ricostruita e due caricatori per 40 Troni. (vedere pag. 39 per i dettagli sulle regole del fuoco automatico).

Luogo 11: Templum Meridionale

Questa piccola cappella del Credo Imperiale è il feudo del suo predicatore, un ubriaccone derelitto chiamato Fayban. All'interno le icone e le statue sono illuminate da centinaia di candele di sego e le persone sembrano avere lo sguardo perso e disperato, chi per un amico scomparso, un membro della famiglia o per l'aver udito urla terrificanti nella notte. Questo è forse l'indicatore più veritiero e la visuale

più frequente di quanto male le cose si stiano mettendo a Coscarla.

Quando Coscarla bruciò nel blackout di un anno fa, gli altri chierici del Templum andarono per aiutare le vittime e morirono seguendo i precetti della fede, tuttavia, Fayban rimase e la sua coscienza lo divorava da allora. Ora è giunto un nuovo terrore e la voluta inettitudine di Fayban e la sua codardia sono tornate alla ribalta. Egli lascia raramente il Templum e non esce mai di notte. Fayban è un uomo debole e dovrebbe essere dipinto come tale, accendendo la rabbia nel cuore di qualsiasi altro Accolito chierico incontrato.

La Storia di Evard

Nascosto all'interno del Templum c'è Evard Zed, uno dei compagni di bevuta di Saul Arbest, che era con lui la notte in cui è scomparso. Zed è un altro uomo tormentato dalla sua coscienza e quando viene identificato e interrogato, per convincerlo ad alleggerire la sua anima, è richiesta una **Prova di Affascinare o Intimidire Facile (+20)**. Un successo significa che Zed racconterà, tra i singhiozzi e le lacrime, la sua storia:

“Ero con lui la notte La notte in cui scomparve. Stavamo bevendo all'Unione, niente di importante, quanto basta per passare il tempo ... In ogni caso, questo criminale, io non lo conoscevo, non lo avevo mai visto prima ... Comunque, questo criminale incomincia ad attaccare briga con Saul. Beh, lui era molto forte, per lo meno a parole, mi spiego? Questa feccia quindi va da lui e gli tira una coltellata, non pensate male, quel tanto che basta per fargli vedere chi è il capo ... Solo un taglio nel petto, chiunque ha ricevuto di peggio al Manufactorium una dozzina di volte.

Così non eravamo più i benvenuti all'Unione, non quella notte almeno, e ci cacciarono via. Io andai direttamente verso casa, ma Saul, si lamentava di quel taglio e voleva andare alla Casa di Carità, vedere se uno di quei caritatevoli signori gli avrebbe potuto dare due punti oppure, sapete, qualcosa per il dolore. Capite, le luci erano accese – alla Casa di Carità – l'abbiamo potuta scorgere mentre brillava nel buio. Io tornai comunque a casa, quel vecchio posto mi mette i brividi.

Come potete vedere è successo questo, prima che tutte le sparizioni iniziassero realmente, Saul è stato uno dei primi.”





LA CAMERA DEGLI ORRORI

IL CORSO DEGLI
EVENTI

•

LA STRUTTURA DELLA
CASA DI CARITÀ

•

FINE DEL GIOCO

PARTE III: LA CAMERA DEGLI ORRORI

La terza parte dell'avventura si focalizza sui segreti della Casa di Carità ed è qui che possono essere trovate le risposte alle domande circa il misterioso decesso di Saul Arbest. Ed è qui che si trova la chiave per la sopravvivenza degli Accoliti.

IL CORSO DEGLI EVENTI

Prima o poi accadrà uno dei seguenti eventi:

- I sospetti degli Accoliti sono indirizzati verso la Casa di Carità per il ruolo svolto nelle sparizioni. In questo modo cercheranno di scoprire cosa si cela dietro la sua pubblica facciata. Oppure ...
- Gli stessi Logici (i cui sospetti suscitati dalle azioni degli Accoliti) fanno la loro mossa contro gli Accoliti – o almeno per cercare qualsiasi forza stia agendo contro di loro a Coscarla.
- In entrambi i casi il luogo della Casa di Carità avrà una parte significativa nello svolgersi degli eventi e per questo motivo viene qui descritto in dettaglio.

I LOGICI A CACCIA

Come indicato in precedenza, una volta che vengono suscitati i sospetti dei Logici, questi sigilleranno la zona come misura precauzionale (vedere Blocco! a pag. 19), conducendo le proprie indagini per sapere chi è che può mettere in pericolo i loro interessi. Anche se non sanno con certezza chi sono gli Accoliti, date le risorse dei Logici, il fatto che si sono sostituiti alle forze dell'ordine locali, e la possibilità di utilizzare i contatti criminali di Luntz e di altri informatori per rintracciare gli "stranieri" che fanno troppe domande, sarà solo questione di tempo prima che gli Accoliti vengano scoperti.

Una volta che questo si verifica, i Logici cercano innanzitutto di muoversi segretamente contro di loro cercando di catturarli piuttosto che ucciderli su due piedi – almeno fino a quando questa sarà ancora un'opzione valida. Le ragioni di questa decisione sono essenzialmente due: in primo luogo la (giustificata) paranoia dei Logici di essere scoperti – nonostante il loro evidente potere, sono superati numericamente dalla popolazione locale e Moran non ha alcuna illusione che l'equilibrio che hanno creato sul terrore durerà a lungo se i tutori incomincino ad aprire il fuoco sulla folla o se vengono sguinzagliati i giocattoli del Chirurgo in pieno giorno. In secondo luogo, non si accontentano soltanto di uccidere gli intrusi, vorranno scoprire tutto ciò che sanno e chi li ha inviati e l'essere interrogati dalla mano del Chirurgo non è un'esperienza piacevole.

Se i Logici iniziano l'offensiva in questo modo, Moran coordinerà le operazioni dalla Centrale dei Tutori, lasciando la difesa della Casa di Carità nelle mani del Chirurgo e delle sue creazioni.

MUOVERSI CONTRO GLI ACCOLITI

Una volta che i Logici hanno individuato i loro obiettivi e dove potrebbero trovarsi, attendono fino al prossimo ciclo notturno per sguinzagliare i Ladri di Cadaveri. Un gruppo da caccia conterrà diversi Ladri di Cadaveri (consigliato uno per ciascuno degli Accoliti) guidati da un tutore in borghese e armato con un'arma silenziata e un visore notturno. I caccia-

CHI SONO I LOGICI?

I Logici sono un'alleanza di fazioni eretiche che sono state a lungo una spina nel fianco di Calixis e del vicino Settore Ixaniad. L'organizzazione non si fonda intorno a un'unica carismatica figura o religione proibita, ma bensì trae ispirazione da un testo eretico proibito intitolato "In Difesa del Futuro: Un Discorso Logico," bandito ormai da diversi millenni.

I Logici sono un culto cosiddetto "progressista," favoriscono l'avanzamento dell'Umanità attraverso il progresso e l'acquisizione di tecnologia, ritenendo di doversi liberare dell'oppressione del Ministorum, rovesciando i Sommi Signori della Terra e ponendo fine ai soffocanti limiti del Mechanicus. In sostanza, i Logici mirano a creare un ritorno del mitico potere dell'Oscura Era della Tecnologia.

Trovando sostenitori attraverso l'utilizzo di una rete segreta di spietati interessi mercantili e nobili assetati di potere, sono l'organizzazione ideale eretecnici e i tecno-preti ribelli, potendo usufruire di una buona organizzazione e finanziamenti. Anche se non hanno a cuore nessuna forza Demoniacca o programma apocalittico, i Logici rimangono comunque un gruppo straordinariamente pericoloso, del tutto insensibile nella loro ricerca del potere e incessanti nella caccia ad armi e strumenti sempre migliori con cui raggiungere i propri fini.

tori saranno furtivi, cercando di sopraffare gli Accoliti con la forza bruta, fintanto che possono farlo evitando la folla. Il piano è di catturare vivi il maggior numero di Accoliti possibile in un attacco a sorpresa. Questo gruppo di caccia si ritirerà se subisce pesanti perdite, tentando di portare con sé i corpi dei caduti. Se falliscono, riproveranno la notte successiva, inviando una forza più numerosa. Tuttavia, se l'intero gruppo di caccia viene sopraffatto, vengono traditi apertamente da Luntz o diventano oggetto di un attacco dalla popolazione, Moran avvierà il loro protocollo di distruzione (vedere Conto alla Rovescia alla Distruzione) prima di cancellare le prove delle loro operazioni e fuggire in un trasportatore cargo rinforzato (con una scorta di tutori), nascosto per questa evenienza nell'area rifiuti della zona nord di Coscarla – e uccidendo chiunque intralci il suo cammino.

CONTO ALLA ROVESCIA ALLA DISTRUZIONE

I Logici hanno preparato un piano di contingenza per coprire le proprie tracce ricorrendo allo sterminio della popolazione civile, grazie a una potente arma biologica basata su un agente virale concentrato. Questo avviene durante l'avventura soltanto se ritengono che la loro intera operazione è compromessa o se la loro posizione a Coscarla è diventata insostenibile.

Il loro piano originale (una volta completato il loro lavoro a Coscarla) era quello di contaminare la dispensa alimentare della Casa di Carità con una soluzione diluita dell'agente virale, ottenendo una contaminazione diffusa (dove gli infetti diventano portatori) e causando sufficiente disordine per permettere ai Logici di scappare. Tuttavia, se ritengono che non ci sia più nulla di loro interesse in Coscarla, il loro metodo sarà molto più crudele e palese. Ogni Ladro di Cadaveri superstite verrà equipaggiato con bandoliere di fialette, contenenti l'agente, nascosti sotto i vestiti da feccia. Questi romperanno sistematicamente le fialette agli ingressi dei blocchi hab, edifici pubblici e strutture simili provocando un immenso diversivo mentre i Logici fuggiranno. Se quest'attacco si verifica, bruciare i Ladri di Cadaveri (preferibilmente da lontano) è l'unico mezzo, soltanto vagamente sicuro, di poter arginare il problema.

IL PIANO TERRA

Di seguito sono riportate le descrizioni dettagliate di ogni area della Casa di Carità.

Sicurezza e Disposizioni alla Casa di Carità

Durante il ciclo diurno la Casa di Carità mantiene una facciata di normalità, Moran e i suoi due aiutanti svolgono l'attività di distribuzione cibo aiutati dai servitori della cucina, mentre i piani superiori sono bloccati e off limits. Invece, durante il ciclo notturno Moran (a meno che non sia distratto) e gli altri dormono al secondo piano, mentre i Ladri di Cadaveri pattugliano il piano terra e il secondo piano una volta ogni ora. Ogni notte, da due a sei Ladri di Cadaveri sono inviati a "raccolgere" nuove cavie, mentre i rimanenti aspettano, collegati a serbatoi di sostanze chimiche, al terzo piano. Il Chirurgo e gli Omuncoli non dormono mai.

Il Portico Principale e la Stanza di Accoglienza

L'ingresso principale è costituito da alte porte di bronzo fiancheggiate da larghe colonne di marmo; queste porte rimangono aperte durante il ciclo diurno e sbarrate dall'interno durante la notte. All'interno l'ampio atrio ha il pavimento costituito da un mosaico con l'icona del Consorzio Tantalus, ora oscurato in gran parte da uno spesso strato di polvere e sporcizia. Un imponente arco conduce sulla sinistra alla zona del refettorio mentre, dalla parte opposta sulla destra, alla sala conferenze. Direttamente davanti all'ingresso, due scale ricurve verso l'interno portano al pianerottolo nel secondo piano e sotto di esse risiede un alto banco da ricevimento con la facciata in marmo, delimitato da due alte e cupe statue raffiguranti adepti in tunica mentre sorreggono delle torce accese sopra di loro. Di giorno e di notte l'unica fonte di luce è quella soffusa dei globi luminescenti, montati all'interno delle torce delle statue, mentre proiettano

PIASTRELLE ROTTE E URLA PERSISTENTI: PREPARARE LA SCENA ALLA CASA DI CARITÀ

La Casa di Carità è un grande edificio decorato, la sua architettura e le sue dimensioni progettate per essere imponenti e lasciare chi umilmente entra nelle sue sale senza dubbi sulla potenza e ricchezza del Consorzio Tantalus. L'edificio è piastrellato, all'interno e nella facciata, con marmo funerario verde, i soffitti ad arco sono alti e le pareti costellate di statue e cornici. Ora è però in gran parte abbandonato e in disuso, le piastrelle incrinatesi e le statue vandalizzate, la struttura e le sue stanze in gran parte vuote si riempiono di polvere, lasciando una sensazione quasi inquietante di desolazione.

Le stanze del primo piano, dietro porte chiuse a chiave e lontane dalla visuale del pubblico, sono in una condizione ancora peggiore con i mobili distrutti e rovesciati, carte sparse, tendaggi strappati e occasionali macchie di sangue vecchio che risale alla sua occupazione da parte dei Logici.

Il terzo piano, originariamente pensato come piccola struttura medica per i lavoratori del Consorzio, è dove risiede il Chirurgo ed è un luogo di indicibile sofferenza e orrore. L'aria è satura dell'odore di disinfettante che copre a malapena quello del sangue. Le luci tremolano e negli sporchi muri e sul pavimento, umidi e appiccicosi, è possibile notare i numerosi segni di trascinarsi, gli schizzi di sangue, i graffi disperati e le impronte di mani.



ENTRANDO

Ci sono diversi modi in cui gli Accoliti possono entrare nella Casa di Carità: possono fare irruzione, utilizzare una chiave codificata (tutti gli agenti dei Logici ne portano una) o anche cercare di mischiarsi alla folla che entra, per elemosinare un pasto, per poi nascondersi successivamente.

La maggior parte delle serrature interne e la porta sul retro utilizzano la stessa chiave codificata (a meno che non indicato diversamente nella locazione) e tentare di superare queste robuste serrature meccaniche non è compito facile – traducendosi in una **Prova di Sicurezza Normale (+0)**. Si può anche decidere di forzare la serratura – trattare quest'azione come un "colpo automatico" a un oggetto con una Resistenza e Armatura di 10, richiedendo quindi un totale di 12 o più Danni totali in un colpo solo per poterla rompere – anche se questa seconda possibilità risulterà molto rumorosa, soprattutto se gli Accoliti ricorrono a numerosi tentativi per rompere la serratura.

Quando si muovono all'interno della Casa di Carità, la furtività è d'obbligo e fortunatamente la costruzione solida dell'edificio, l'abbandono generale e gli strati di polvere, rendono il tutto molto più facile. Ogni Accolito che desidera muoversi furtivamente dovrà effettuare una **Prova di Muoversi Silenziosamente Abituale (+10)** Contrapposta alla Consapevolezza (35) per ogni pattuglia di guardia che si trovi in una posizione da cui può scoprirli.

lunghe ombre sui polverosi pavimenti. Dietro la scrivania una porta conduce a un ufficio e un magazzino in disuso oltre che all'esterno, tramite un ascensore a gabbia chiuso a chiave.

Quando il cibo viene distribuito uno degli uomini di Moran si camuffa da adepto stando alla scrivania e controllando l'identità dei cittadini o intascando il denaro, prima di consentire loro di passare nel refettorio per i pasti. Per tutto il resto del giorno non vi è nessuno alla scrivania.

L'Ala del Refettorio

Questo lungo salone squadrato è in grado di contenere nello stesso momento un centinaio di lunghi, malandati tavoli con sedie e panche di mobilio diverso, mentre le pareti sono ornate con scene e scritte tese a spronare i lavoratori. I pasti vengono serviti attraverso una serie di passavivande metalliche dalla cucina. Un grande specchio incrinato è stato inserito nel muro accanto all'apertura del passavivande – una **Prova di Percezione Abituale (+10)** rivelerà che questo specchio è un'aggiunta relativamente recente.

Rompere il vetro rivela che si tratta di uno specchio trasparente dietro il quale si cela un compartimento nel muro dalla forma di una compatta cabina e all'interno del quale vi sono un dispositivo di scansione e un piccolo cogitatore portatile. Una **Prova di Tecnologia o Conoscenze Comuni (Tecnologia) Facile (+20)** rivela che il dispositivo è un bioauspex, impostato per ottenere delle letture da coloro che passano davanti allo specchio, mentre il cogitatore contiene documenti medici e personali degli operai del Consorzio Tantalus. In caso si cercassero prove di quello che sta succedendo, il blocco dati del nucleo liquido del cogitatore può essere rimosso.

La Sala Conferenze

Concepito in modo che la forza lavoro potesse ricevere istruzioni costruttive sul valore della cieca obbedienza e la gioia di un instancabile lavoro per il proprio padrone, quest'austero auditorium è in disuso da ormai molto tempo e non ha nessuna fonte di luce attiva al suo interno.

Le Cucine e le Dispense

Le cucine e le dispense sono polverose, sporche e antigieniche. Il magazzino principale contiene sorprendentemente poche riserve alimentari, ad eccezione di alcune casse accatastate di concentrati proteici e una vasca di colture di funghi. Un'area è stata riservata all'immagazzinaggio di razioni concentrate di tipo militare, complete di proprie posate e utensili; queste (a differenza del resto della cucina) sono tenute scrupolosamente pulite. La zona della cucina principale è dominata da due grandi pentoloni di minestra che vengono cotti sopra bruciatori a gas, accanto a questi è collocata una coppia di droni servitori dall'aspetto obsoleto e decrepito, che vengono disattivati quando non sono in uso.

Un paio di porte metalliche chiuse a chiave conducono dal fondo del magazzino a un cortile sul retro della Casa di Carità (chiuso con la chiave codificata standard), mentre un vano ascensore nero pece conduce verso i piani superiori. Ci sono diverse porte laterali che dalla cucina portano a piccoli ripostigli e dispense e un odore palpabile di sangue proviene da uno di questi (vedere Il Deposito Proteico).

Il Deposito Proteico

Questa stanza quadrata, accessibile da una porta laterale chiusa a chiave dalla cucina, contiene numerosi fusti metallici impilati l'uno sull'altro che odorano fortemente di sangue. Se questi pesanti fusti vengono aperti per curiosità, rivelano contenere un liquido denso e grumoso di colore rossastro e dal sentore di rame molto forte; un esame più attento svelerà inoltre le date e i codici stampati su un lato dei fusti. Se gli Accoliti hanno già esaminato i dati nel cogitatore dall'alcova nascosta, una **Prova di Intelligenza Abituale (+10)** rivelerà che esiste una concordanza tra i modelli di codici. Appena gli Accoliti si rendono conto del contenuto dei fusti vale sicuramente la pena una Prova di Paura (vedere pag. 37).

IL PRIMO PIANO

Il Pianerottolo e i Vuoti Uffici

Accedendo dall'ascensore o dal pianerottolo, la maggior parte di questo piano è costituito da una serie di uffici inutilizzati e austere (poiché di precedenti adepti) camere che danno direttamente nei corridoi tramite sottili pareti divisorie. Molti sono pieni di carte sparpagiate e tre sono stati utilizzati come alloggi dagli aiutanti di Moran. L'ascensore a gabbia del portico si ferma al primo piano e, dietro una porta laterale chiusa, una scala conduce dalla fine del pianerottolo ai reparti del piano superiore.

La Camera del Direttore

Accessibile da una porta decorata chiusa a chiave fuori dal pianerottolo, Moran mantiene una parvenza di normalità in questa stanza e l'imponente camera è tenuta lucida e pulita. La sala è dominata da un grande dipinto sul muro rivestito, del simbolo del Consorzio Tantalus, dietro la scrivania del direttore dal piano in marmo.

Sulla scrivania sono presenti un'autopenna funzionante, pile ordinate di pergamene pulite e un piccolo motore matricolatore (disattivato) placcato in nickel. I cassetti della scrivania sono chiusi (solo Moran ha la chiave), ma si possono aprire facilmente forzandone la serratura con una **Prova di Forza Facile (+20)**, all'interno sono custodite diverse pergamene, alcune lavagne dati e una pistola laser con una batteria di ricambio.

Un rapido studio delle lavagne dati dalla scrivania (questo richiederà circa cinque minuti) e il superamento di una **Prova di Cercare Abituale (+10)**, rivelerà una notifica di conferma inviata dal direttore del Consorzio Tantalus per la sospensione delle spedizioni di cibo risalente una trentina di giorni fa.

Una piccola porta ai lati della camera conduce a una cuccetta mantenuta da Moran come l'alloggio di un soldato.



Il Laboratorio Chimico

Quello che una volta era un'area adibita a servizi igienici alla fine del piano è stata ora trasformata in un laboratorio chimico, ricco di banchi ricolmi di alambicchi di vetro gorgoglianti, curati in ogni momento da uno dei due Omuncoli del Chirurgo (vedere pag. 44), che attaccheranno inesorabilmente qualsiasi intruso finché non saranno distrutti.

Questo è il luogo dove avviene il lavoro clandestino del Chirurgo, come rivendere formule illegali e reagenti alle narco-bande, è svolto. Le apparecchiature sono molto delicate – colpi vaganti o recipienti rotti potrebbero anche provocare un incendio o addirittura una piccola esplosione.

IL DOTTORE È ALL'INTERNO...

Il Chirurgo è ossessionato, pazzo e in un momento cruciale del suo lavoro. Se gli Accoliti vengono individuati nell'edificio, verranno inviati i Ladri di Cadaveri rimasti per risolvere il problema, chiamando inoltre via vox Moran e i tutori per venire a dare assistenza. Questo, tuttavia, non interrompe il suo lavoro, poiché non importa quanto male le cose si mettano fino a quando gli Accoliti non irrompono nella sua sala operatoria.



DI COSA È STATO CAPACE IL CHIRURGO?

Il principale obiettivo del Chirurgo è il perfezionamento di un organo parassita geneticamente stabile e capace di stabilire un controllo neurale per consentire ai Logici la creazione di un esercito di soldati obbedienti e servitori da una sana stirpe umana. Se perfezionato, i soggetti dovrebbero conservare nel processo d'innesto i propri ricordi e competenze (a differenza dei comuni servitori Imperiali), rimanendo nonostante tutto controllati dai loro impianti parassiti in grado anche di bloccare e regolare i loro recettori del dolore e altre utili funzioni. Purtroppo il fattore di rigetto dei tessuti è stato un enorme problema, uccidendo la maggior parte dei soggetti sottoposti ai test o distruggendo completamente le loro funzioni cerebrali superiori – anche se questi risultano comunque sufficientemente efficaci per creare i Ladri di Cadaveri. Anche i migliori (come ad esempio lo sfortunato Saul Arbest) si sono dimostrati inaffidabili, soffrendo una lenta regressione e poi la morte dopo periodi di funzionalità stabile. Coscarla, con la sua ampia disponibilità di soggetti di buona qualità, ha fornito un'ottima occasione per lo studio dei fattori di rigetto e, nonostante l'alto tasso di mortalità, i dati raccolti sono molto promettenti. Se il Chirurgo riesce a fuggire, prima o poi passerà alla fase successiva dei suoi esperimenti ...

IL TERZO PIANO

Il Reparto Medico

Due aree mediche dominano il terzo piano con l'ascensore principale che sale dal pianerottolo fino al punto di ricevimento centrale tra le due zone. Tendaggi di gomma semi trasparente sono appesi agli ingressi dei due reparti mentre le luci sul soffitto tremolano, pulsando lentamente, come se l'alimentazione sgorgasse via da una ferita aperta. Sull'altro lato della zona di ricevimento è stata montata recentemente una porta blindata bianca (la porta sostituita giace su un lato lì vicino).

I due reparti sono drappeggiati con divisori grezzi, fatti con tele di plastek e tela strappata, dietro i quali giacciono nascoste alla vista una ventina di barelle, macchiate di sangue. Otto delle barelle sono attualmente occupate dai cadaveri mutilati vittime del Chirurgo, coperti da un telo, e la vista di ciò che è stato fatto a questi poveretti è veramente orribile, al di là di ogni "normale" violenza o comprensione umana. Sopra una mensola lungo una parete sono adagiati vasi contenenti in sospensione fluida organi e membra raccolte, mentre in un angolo lontano può essere trovato un unico "sopravvissuto." Questo uomo in stato comatoso ha cicatrici chirurgiche fresche sul petto ed è collegato a un macchinario dall'aspetto arcano e gocciolante un fluido di nutrimento chimico, mentre un cogitatore accanto a lui vibra emettendo da un rochetto un foglio stampato che cade in una vicina tramoggia.

La Porta Blindata

La porta blindata è fredda come il ghiaccio al tatto ed è liscia ad eccezione di due intagli diagonali metallici ad altezza vita – la serratura. Per aprirla è necessaria una speciale chiave di accesso codificata che può essere trovata solo in possesso del Chirurgo, di Moran e degli Omuncoli.

Per farsi strada attraverso la porta con la forza bisogna possedere armi pesanti, esplosivi o dispositivi di taglio, alternativamente gli Accoliti possono aspettare che esca qualcuno per poi entrare quando ancora aperta visto che le pesanti porte pressurizzate si richiudono molto lentamente.

La Sala Operatoria

Oltre la porta blindata si trova il dominio del Chirurgo. Si tratta di una grande camera ottenuta abbattendo diverse pareti divisorie e richiudendone rozzamente altre con nastro adesivo e fogli metallici e dove su un lato si trova un vano ascensore aperto, coperto da una grata. La stanza è fredda come il ghiaccio e una pesante nebbia di vapore è sospesa sul pavimento. Le pareti sono rivestite con un groviglio di sibilanti e crepitanti macchinari, illuminato da archi elettroluminescenti di energia, scaffali su scaffali di gorgoglianti serbatoi di vetro contenenti campioni di tessuto, vasche di contenimento e sconcertanti apparecchi alchemici. Una parete interna è stata dedicata a una serie di serbatoi sospesi – i Ladri di Cadaveri vengono collegati qui tra una missione e l'altra – mentre la parete opposta ha una sola ampia vasca trasparente, riempita con un liquido chiaro dove galleggia una grande massa biancastra di cui se ne prende cura un Omuncolo. Gli Accoliti potranno rendersi conto che la cosa nella vasca è un esemplare molto più grande del bio-organo proibito mostratogli da Sand a inizio avventura.

Al centro della scena si trova il Chirurgo. Leggi o parafrasa quanto segue:

Il centro della camera è dominato da un tavolo operatorio di grandi dimensioni e circondato da ogni sorta di strani strumenti, schermi cogitatori lampeggianti e rotori terminanti con una serie di lame, manipolatori e trapani.

Sul tavolo, legato con delle cinghie e aperto come se fosse a un'esposizione scolastica di anatomia, c'è un uomo giovane, il suo cuore che continua a pompare nel torace divaricato, chiaramente cosciente e terrorizzato oltre ogni dire.

Sopra di lui incombe una figura incredibilmente snella e alta, avvolta in una veste nera bordata con un motivo di ingranaggi color rosso sangue, che può essere soltanto il creatore e il maestro di questa camera degli orrori. Arroccato sulla schiena della figura c'è una pesante massa di metallo brunito, circondato da una decina di arti automatici come un osceno ragno meccanico.

Il suo capo incappucciato gira verso di voi e, quando la luce permette di cogliere il suo viso all'interno, potete vedere ciò che resta del volto di una donna cucito a un teschio di ferro. Le luminose lenti, fissate sulla carne morta del viso della donna, vi fissano con attenzione mentre una griglia per la voce artificiale prende vita.

"Sciocchi pezzi di carne! Venendo qua avete solo anticipato la raccolta della vostra carne indegna!"

Vedere il Chirurgo al suo lavoro nella camera degli orrori richiede una Prova di Paura (vedere pag. 37).

FINE DEL GIOCO

Il Chirurgo disdegna il confronto fisico e se attaccato utilizzerà il suo "famiglio bisturi" dalla sua schiena, chiamerà inoltre l'Omuncolo addetto alla bio-vasca e qualsiasi altro Ladro di Cadaveri restante nella stanza dando ordine di attaccare gli Accoliti, mentre lei si ritira nel retro della camera coprendosi la ritirata sparando qualche colpo agli intrusi con il suo laser. Se la lotta sembra non andare in suo favore, programma velocemente il sovraccarico dei macchinari (impiegando due round di combattimento per farlo) fuggendo giù per il vano ascensore in attesa, il suo sistema di levitazione magnetica interna gli permette una fuga rapida e sicura lungo il condotto.

Se i macchinari incominciano a sovraccaricarsi, riecheggerà il grido degli allarmi e archi di scariche elettriche guizzeranno per tutta la stanza. Subito dopo le varie vasche incominceranno a frantumarsi spargendo il loro icore nauseabondo sul pavimento. Gli Accoliti hanno circa cinque minuti per afferrare qualsiasi prova concreta e liberare la zona prima che la camera di alimentazione vada in stato critico facendo esplodere la parte superiore della struttura in una palla infuocata di plasma.

Moran e i suoi tutori sono professionisti addestrati e non folli fanatici e se la Casa di Carità viene distrutta o il Chirurgo ucciso (o in fuga), cercano di limitare le perdite dandosi alla fuga. Se adottano tale alternativa e non vengono fermati, danno fuoco alla Centrale dei Tutori e fuggiranno attraverso la rete stradale che porta verso l'uscita su un semicingolato dei tutori. Potrebbe verificarsi uno scontro a fuoco con gli uomini di Luntz (o con gli stessi Accoliti) mentre battono in ritirata dal quartiere.

LE CONSEGUENZE

Se gli Accoliti escono vittoriosi nell'eliminare o scacciare via i Logici, possono facilmente ristabilire il contatto con il formicaio principale, ricevendo finalmente l'appoggio dell'Inquisizione cui seguiranno molto presto i Magi Biologis e l'Adeptus Arbites per ripulire definitivamente la zona. La perlustrazione della zona porterà all'arresto di tutti coloro che non sono ancora fuggiti (non ci sarà alcun segno di Luntz o Sikes) e un processo attenderà gli abitanti, mentre le squadre forensi setacceranno le prove minuziosamente in cerca di indizi.

Gli Accoliti verranno scansionati per ogni eventuale contaminazione e interrogati sull'accaduto. Sand parlerà con loro tramite vox dal suo laboratorio, elargendo un "Ve la siete cavata dopotutto," e congratulandosi per ogni eventuale campione gli Accoliti siano riusciti a portargli.

Il futuro e le prospettive per Coscarla sono desolanti. Per la gente della zona sud inizieranno a circolare voci su quello che è successo, non tutte vere e sconfinanti nell'eresia. Presto l'orrore e la paranoia prenderanno piede nella popolazione e man mano che si diffondono le voci, Coscarla diventerà un luogo ancora più evitato e desolato.

LA FINE?

Una volta terminati gli eventi, Sand dirà (con un certo umorismo):

“Sono sicuro che possiamo trovare qualche compito di secondaria importanza che soddisfi le vostre abilità. Perché, ora che ci penso, ho una cosa in mente ... un lavoro semplice, fuori dal pianeta che richiede un viaggio riposante, motivo per cui non avrete problemi ad accettare ...”

SVILUPPARE ULTERIORI AVVENTURE

Alla fine di quest'avventura ancora molte domande rimangono senza risposta. Quanto sono ramificate ed estese le operazioni dei Logici? Quali altri orrori o cospirazioni infestano le zone desolate della Divisione Coscarla? Ci sono stati elementi all'interno del Consorzio Tantalus responsabili dell'insabbiamento di ciò che stava accadendo? Ci sono delle fazioni nel Consorzio coinvolte nella cospirazione? Quanto profondi sono i legami tra i Logici e i capi delle narco-bande (di un calibro molto maggiore di Luntz)? E, a un livello più pratico, se Moran, Luntz o il Chirurgo sono fuggiti, sarà necessaria una strenua caccia per ritrovarli?

Un altro mistero irrisolto permea ancora circa le persone scomparse; gli adepti falsi di Moran hanno mantenuto meticolose registrazioni di coloro che avevano preso di mira e successivamente rapito per condurli al loro destino finale ma, una volta che i loro documenti criptati sono stati violati dalle spietate menti del Mechanicus, si nota semplicemente che questi dati non corrispondono. Alcuni dei soggetti degli esperimenti, tra cui Saul Arbest, che sembrano aver raggiunto un certo successo nella stabilità dei trapianti del Chirurgo, non vengono invece menzionati – dove sono? La conclusione tratta da Sand comprenderà l'invio degli Accoliti a un'altra località per effettuare delle ricerche, ma tale “sito X” è ancora da trovare. Non si può neppure escludere che Saul Arbest, il cui ritrovamento del cadavere ha dato inizio a tutto questo, non stesse cercando di fuggire da Coscarla dopotutto, ma sia morto cercando di tornare a casa ...

In tutti questi casi, grazie alla conoscenza ottenuta sul campo degli eventi, gli Accoliti saranno i candidati perfetti per cercare delle risposte in una nuova missione.





APPENDICI

APPENDICE I:
REGOLE PER
L'INIZIO RAPIDO

•

APPENDICE II:
PNG E ANTAGONISTI

•

APPENDICE III:
SUSSIDIO PER I
GIOCATORI

APPENDICE I: REGOLE PER L'INIZIO RAPIDO

I DADI E EFFETTUARE LE PROVE

Come molti altri giochi di ruolo, Dark Heresy utilizza i dadi per determinare l'esito delle azioni compiute dai vostri personaggi e il risultato di altri eventi possibili e incerti.

Questo gioco utilizza un dado a dieci facce (d10) ed è raccomandabile che ogni giocatore abbia almeno due dadi da dieci facce di colori differenti per giocare. La maggior parte delle volte che tirate i dadi nel gioco è per effettuare delle Prove, e per fare ciò dovete lanciare due dadi da dieci per ottenere un valore tra 01 e 00 (100), considerando il risultato di uno come "decine" e l'altro come "unità" (motivo per cui conviene avere dadi di differenti colori per differenziare decine da unità), con lo scopo di tirare sotto o pari al valore di Caratteristica, generalmente con un modificatore al tiro, che dipende dalla Difficoltà di ciò che si sta tentando di fare.

ESEMPIO

Quando effettui una Prova, potresti utilizzare un dado rosso e uno bianco, indicando il dado rosso come il dado delle "decine" e ottenendo 5, mentre il dado bianco viene utilizzato per il tiro della "unità" ottenendo 3, per un risultato di 53.

Il gioco utilizza i dadi anche per altre variabili come i Danni inflitti dalle armi; in questo caso si tirano semplicemente i dadi indicati e si somma al totale ottenendo il risultato.

ESEMPIO

Una pistola laser infligge 1d10+2 Danno, così quando spari devi tirare un d10 e aggiungere +2 al risultato.

Talvolta vi può essere chiesto di tirare un d5 e, se non ne avete uno a disposizione (sì, questo dado esiste davvero), tirate un d10 al suo posto e dividete il risultato, approssimando per eccesso.

IL TUO ACCOLITO

In Dark Heresy voi assumete il ruolo di un Accolito — questa è una definizione omnicomprensiva che indica le varie tipologie di agenti al servizio dell'Inquisizione che combattono una guerra sotterranea per proteggere l'Imperium dell'Umanità dai suoi molti nemici.

I vostri personaggi sono definiti e descritti in vari aspetti, tra cui le Caratteristiche, che forniscono una misura generale delle loro facoltà fisiche e psicologiche, espresse da un valore numerico (più alto è, meglio è), e le Abilità e talenti che definiscono diverse aree speciali di competenza, addestramento e doti naturali.

Se date un'occhiata e confrontate gli Accoliti forniti, vedrete che ognuno ha differenti caratteristiche, Abilità e Talent che li rendono personaggi unici e differenti da giocare.

CARATTERISTICHE

Ciascun Accolito (per non menzionare gli avversari e i personaggi di supporto controllati dall'ADG) ha la stessa sequenza di caratteristiche confrontabili, che sono:

TABELLA 4-1: CARATTERISTICHE

Nome e Abbreviazione	Descrizione
Abilità di Combattimento (AC)	Misura la competenza negli scontri in mischia.
Abilità Balistica (AB)	Riflette l'accuratezza della mira con armi a distanza.
Forza (F)	Descrive quanto sia forte fisicamente il tuo personaggio.
Resistenza (R)	Misura il vigore e la resistenza alle ferite.
Agilità (Ag)	Misura la velocità, l'equilibrio e i riflessi.
Intelligenza (Int)	Segnala l'acume, la capacità di ragionamento e le conoscenze.
Percezione (Per)	Segnala la capacità del personaggio di percepire ciò che lo circonda.
Volontà (Vol)	Misura la resistenza mentale e spirituale.
Simpatia (Sim)	Misura la capacità nell'interagire con altre creature.

Noterete inoltre che i vostri Accoliti hanno un numero di Ferita che indica l'ammontare massimo di danno che gli Accoliti possono subire prima di essere messi fuori combattimento o di iniziare a morire.



PAURA!

La paura, l'orrore e la corruzione sono tutte cose che un Accolito deve affrontare in Dark Heresy e sono analizzate in dettaglio nel regolamento base. Tuttavia, per quest'avventura dimostrativa viene utilizzata una versione semplificata delle Prove di paura. Quando i vostri Accoliti devono affrontare qualcosa che causa Paura (cosa che viene indicata nell'avventura), devono effettuare una Prova di Volontà (tirando due dadi da dieci e ottenendo un numero uguale o inferiore alla caratteristica Volontà), se falliscono la Prova sono soggetti a una penalità perdurante di -10 a tutte le Prove mentre sono in prossimità della cosa che li spaventa o, in caso di un avversario spaventoso, finché quell'avversario non è distrutto e si è allontanato dalla vista.



ESEMPIO

Alcune armi da mischia riportano nelle loro statistiche che il loro Danno è di 1d100+1+BF. Questo significa che devi tirare 1d10 e aggiungere +1 al risultato, poi sommare il tuo BF (Bonus di Forza) e calcolare il totale.

I vostri Accoliti hanno un valore di Movimento usato nel sistema di combattimento per indicare quanto sono veloci; questi valori sono espressi in metri e divisi in Metà Movimento/ Movimento Completo/Carica/Corsa.

FATO

Uomini e donne scelti, gli Accoliti hanno la mano del destino appoggiata sulle spalle. In termini di gioco ogni Accolito ha un numero di Punti fato che può spendere in ogni sessione di gioco. I Punti fato hanno molti usi, ma per gli scopi della nostra demo li abbiamo limitati a questi:

La Seconda Possibilità: Puoi utilizzare un Punto Fato per ripetere qualsiasi Prova. Devi però tenere il risultato ottenuto col secondo tiro.

E' solo un Graffio: Puoi utilizzare un Punto Fato per recuperare istantaneamente 1d5 Ferite quando sei ferito, salvo che tu non sia ucciso o vai incontro a qualche terribile destino (quindi non si può ovviare in alcun modo se vieni decapitato ecc.).

ABILITÀ

Il vostro Accolito ha una serie di Abilità, ciascuna rappresenta un particolare campo di addestramento, formazione o competenza. Ciascuna Abilità si basa su una specifica Caratteristica che è segnalata accanto ad esse (per esempi, Schivare è un'Abilità basata sull'Agilità). Per effettuare una Prova su un'Abilità con cui l'Accolito è addestrato, deve semplicemente fare una Prova sulla Caratteristica su cui si basa quell'Abilità.





ESEMPIO

Jarres vuole nuotare attraverso un canale. La sua Abilità Nuotare è basata sulla Caratteristica Forza; Jarres ha Forza 32, quindi deve ottenere 32 o meno per superare la Prova.

Alcune Prove di Abilità possono essere effettuate da chiunque (con differenti possibilità di successo) anche se non si addestrati. Queste sono chiamate Abilità base e hanno la parola "Base" scritta accanto. Quando si effettua una Prova di Abilità base, dovete semplicemente dimezzare il punteggio di Caratteristica su cui effettuate le Prova.

TALENTI

I Talenti sono speciali competenze o abilità innate; quest'ampia categoria spazia dalla capacità di entrare in uno stato di furia omicida al manifestare un potere psionico per arrivare agli impianti cibernetici dei Tecno-Preti. Una lista degli effetti di alcuni Talenti pertinenti può essere trovata alla fine delle Regole per l'Inizio Rapido.

REGOLE PER L'INIZIO RAPIDO PER IL COMBATTIMENTO

Dark Heresy presenta regole approfondite e veloci per ricreare combattimenti selvaggi, tra cui molte opzioni che coprono differenti tipi di Danno, la possibilità di Parare, effetti critici, locazioni dei colpi sul corpo e molte armi, oltre ovviamente a numerose manovre e Azioni. Le regole qui presenti sono una versione semplificata di quelle che si trovano nel Manuale Base.

Il Turno e il Round di Combattimento

All'inizio di un combattimento, tutti i partecipanti tirano 1d10 e aggiungono il loro Bonus di Agilità (BAg) al risultato; questo è il loro punteggio di Iniziativa per il combattimento.

Il combattimento si svolge in base all'ordine di Iniziativa, il personaggio con il più alto punteggio inizia per primo, segue poi quello con il prossimo punteggio più basso e così via. Ognuno ha il suo Turno per agire (vedi Azioni) finché tutti non l'hanno fatto, a quel punto il Round di combattimento ha termine. Il combattimento continua Round dopo Round (utilizzando lo stesso ordine di Iniziativa) finché una delle parti coinvolte non è vincitrice e il combattimento finisce.

Effettuare un Attacco

Quando effettuate un attacco, dovete superare una Prova di Abilità di Combattimento (AC) o di Abilità Balistica (AB) (in base al tipo di arma che state usando) per colpire il vostro bersaglio.

Le regole di combattimento partono dall'assunto che il vostro nemico in ogni combattimento sia cosciente di cosa sta accadendo e stia cercando di non essere colpito ecc. Se vi trovate di fronte a un avversario completamente ignaro di ciò che accade o sorpreso, ottenete un +30 a colpire soltanto durante il primo Round di combattimento (il vostro avversario sorpreso non può fare nulla durante il primo Round).

Infliggere Danno

Quando colpite un bersaglio, tirate i Danni dell'arma. Riducete questo Danno sottraendo il Bonus di Resistenza (BR) e qualsiasi Punto Armatura (PA) possieda, il risultato sono quanti Danni avete causato all'avversario, che provvede a ridurre dal totale delle Ferite.

Se state utilizzando un'arma da mischia, potete aggiungere il valore del Bonus di Forza (BF) al totale dei Danni inflitti.



Se ottenete uno "0" (un "10" in altre parole) sul vostro dado di Danno, voi avete ottenuto una Giusta Furia! Effettuate immediatamente un'altra Prova di attacco e se anche questa ha successo, voi infliggete 1d10 di Danni addizionali. I Danni inflitti contro un personaggio sono cumulativi.

Essere Ferito (e Ucciso)

Se il vostro personaggio è ridotto a 0 Ferite, allora è ferito seriamente, e subisce un -10 a tutte le Prove. Se è ridotto a -5 Ferite o più, allora è ucciso e rimosso dalla partita.

Va notato che i Personaggi Non Giocanti (PNG) e gli antagonisti che sono ridotti a 0 Ferite sono considerati uccisi o comunque fuori combattimento.

Reazioni

Oltre alle loro azioni nel proprio Turno, un personaggio può reagire una volta per Round a un attacco effettuato con successo contro di lui, effettuando una Prova di Schivare, negando così il colpo a segno ed evitando che siano tirati i Danni. Non potete però Schivare un attacco se siete completamente ignari del pericolo in arrivo.

Azioni

La seguente lista elenca tutte le Azioni che potete eseguire in un Turno di combattimento:

TABELLA 4-2: AZIONI

Nome dell'Azioni	Descrizione
Carica	Muovi in linea retta verso il nemico del tuo movimento di carica e lo attacchi in mischia, ti devi muovere di almeno 4 metri, e ottieni un Bonus di +10 all'AC.
Correre/ Evadere	Muovi del tuo movimento di corsa (ma non compiere altre Azioni). Fino al tuo prossimo Turno i nemici hanno -20 sull'AB contro di te.
Mirare	Impiegando una Azione per mirare con l'arma o per prendere le misure al tuo avversario in mischia, ottieni un Bonus di +10 nella tua prossima Azione di attacco.
Rialzarsi/ Mettersi in Copertura ecc.	Ti rimetti in piedi o ti getti dietro una copertura e muovi del tuo movimento completo in metri in una Azione.
Ricaricare	Ricarichi un'arma a distanza (alcune armi sono particolarmente complicate e puoi impiegare diversi Round a ricaricarle— questo è indicato nella descrizione dell'arma).
Altre Azioni	Puoi compiere qualsiasi altra Azioni in combattimento a cui il tuo ADG acconsenta, ricordandoti che questo dura solo pochi secondi di tempo "reale" ed Azioni complesse possano richiedere molto tempo per essere completate.

Alcune Regole di Gioco Addizionali per le Armi da Fuoco

La cadenza di fuoco (CdF) di un'arma ha tre valori differenti, per indicare ciascuna modalità di fuoco: la prima, infatti, stabilisce se l'arma può sparare un colpo singolo (con una S); la seconda indica se può sparare o meno in modalità Semiautomatica e il numero indica quanti proiettili vengono sparati. Infine, la terza descrive la modalità

di Raffica Completa; qualsiasi modalità non possa essere utilizzata dall'arma sarà indicata con un "-".

Attacchi in modalità Semiautomatica garantiscono un modificatore di +10 alla Prova di Abilità Balistica (vedi pagina 26); se l'attacco a distanza ha successo, oltre al primo colpo a segno, per ogni due gradi di successo ulteriori al primo, si ottiene un colpo a segno aggiuntivo; il numero di colpi messo a segno in questo modo non può eccedere il numero di colpi che la tua arma può sparare con una raffica semi-automatica.

Attacchi in modalità Automatica garantiscono un modificatore di +20 alla Prova di Abilità Balistica (vedi pagina 26); se l'attacco a distanza ha successo, oltre al primo colpo a segno, per ogni grado di successo ulteriore al primo, si ottiene un colpo a segno aggiuntivo; il numero di colpi messo a segno in questo modo non può eccedere il numero di colpi che la tua arma può sparare con una raffica automatica.

TABELLA 4-3: ARMI DA FUOCO

Termine	Descrizione
Corto Raggio	I tiri compiuti per colpire questi bersagli che si trovano entro la metà della Gittata di un'arma hanno un Bonus di +10.
Lunga Distanza	I tiri compiuti per colpire questi bersagli che si trovano entro il doppio della Gittata di un'arma hanno una Penalità di -10.
Bruciapelo	Tirare per colpire un bersaglio che si trovi entro tre metri con un'arma da tiro ha un Bonus di +30; nota che questo bonus non si applica se stai sparando mentre ti trovi in mischia con l'avversario.
Armi Semiautomatiche e Automatiche	Alcune armi sono capaci di sparare più colpi in rapida successione o una raffica come Azione di attacco se l'utilizzatore lo desidera (l'utilizzo della raffica deve essere dichiarato prima di sparare).

QUALITÀ DELLE ARMI

Alcune armi possiedono qualità speciali che rappresentano danni speciali o effetti inusuali, come una maggiore capacità di penetrazione o precisione ecc. e Dark Heresy utilizza un certo numero di qualità delle armi per rappresentare ciò in termini di gioco. Due di queste qualità delle armi sono presenti in quest'avventura:

Dilaniante: Le armi Dilanianti sono oggetti concepiti in maniera crudele, utilizzando moltitudini di piccoli e rapidi dentelli frastagliati o munizioni esplosive per penetrare carne e ossa. Queste armi permettono di tirare un dado extra per il risultato dei Danni e scartare il più basso.

Primitiva: Rude e basilare nella progettazione, questo tipo d'arma, rimanendo comunque letale, è meno efficiente quando deve penetrare armature moderne: tutti i Punti Armatura risultano quindi valere il doppio contro le armi Primitive, a meno che anche l'armatura sia a sua volta di qualità Primitiva.

APPENDICE II: PNG E ANTAGONISTI

GLI ABITANTI DEL DISTRETTO COSCARLA

LAVORATORE HAB DI COSCARLA

Il seguente profilo esemplifica della popolazione oppressa e spaventata di Costarla; sono uomini e donne normali, che cercano di sopravvivere ai tempi duri con poco più a sostenerli che la fede e il desiderio di sopravvivere.

Profilo del Lavoratore-Hab di Coscarla

AC	AB	F	T	Ag	Int	Per	Vol	Sim
20	20	30	30	30	20	30	25	30

Movimento: 3/6/9/18

Ferite:10

Abilità: Conoscenze Comuni (Imperium) (Int), Consapevolezza (Per), Mestiere (lavoratore o operaio del manufactorum ecc.) (Int), Parlare Lingua (Basso Gotico) (Int).

Talenti: Addestramento nelle Armi da Mischia (Primitive).

Armi: Disarmato (1d5+1[†], Primitiva) o randello (1d10+3[†] Primitiva).

[†]comprende il Bonus di Forza.

Armatura: Nessuna

Equipaggiamento: Abito da cittadino smunto, 1d5-3 Troni, cognomen Contrattuale Tantalus.



LILI ARBEST

Profilo di Lili Arbest

AC	AB	F	T	Ag	Int	Per	Vol	Sim
20	20	30	30	30	33	32	36	34

Movimento: 3/6/9/18

Ferite:10

Abilità: Alfabetismo (Int), Conoscenze Comuni (Imperium) (Int), Consapevolezza (Per), Mestiere (operaio del manufactorum) (Int), Parlare Lingua (Basso Gotico) (Int).

Talenti: Addestramento nelle Armi da Mischia (Primitive).

Armi: Disarmato (1d5+1[†], Primitiva).

[†]comprende il Bonus di Forza.

Armatura: Nessuna

Equipaggiamento: 28 Troni, un kit da scrittura logoro, vari cambi di abiti, un libro di preghiere consunto e alcuni pitto-immagini di famiglia, tutto ammassato dentro uno zaino.

EVARD ZED

Profilo di Evard Zed

AC	AB	F	T	Ag	Int	Per	Vol	Sim
20	20	36	30	30	21	30	26	30

Movimento: 3/6/9/18

Ferite:10

Abilità: Conoscenze Comuni (Imperium) (Int), Consapevolezza (Per), Gozzovigliare (R), Parlare Lingua (Basso Gotico) (Int), Mestiere (operaio del manufactorum) (Int).

Talenti: Addestramento nelle Armi da Mischia (Primitive).

Armi: Disarmato (1d5+1[†], Primitiva).

[†]comprende il Bonus di Forza.

Armatura: Nessuna

Equipaggiamento: 4 Troni, abito da cittadino grigio, cognomen Contrattuale Tantalus.

MAXUS DRAVELOCK, LOCANDIERE

Profilo di Hosteller Maxus, il Locandiere

AC	AB	F	T	Ag	Int	Per	Vol	Sim
20	20	18	30	30	28	33	25	26

Movimento: 3/6/9/18

Ferite:10

Abilità: Conoscenze Comuni (Imperium, Malavita) (Int), Consapevolezza (Per), Ingannare (Sim) +10, Mestiere (Albergatore) (Int), Parlare Lingua (Basso Gotico) (Int).

Talenti: Addestramento nelle Armi da Mischia (Primitive).

Armi: Accetta (1d102[†] Primitiva).

[†]comprende il Bonus di Forza.

Armatura: Nessuna

Equipaggiamento: Vestiti ora malamente macchiati ma un tempo di Fattura Buona, chiavi dell'ostello, lampada a mano, 7 Troni.

FAYBAN, PREDICATORE

Usa il Profilo di Maxus Drayelock

Abilità: Affascinare (Sim), Alfabetismo (Int), Conoscenze Comuni (Dottrina Imperiale, Ecclesiarchia) (Int), Consapevolezza (Per), Esibirsi (Oratore), (Sim), Gozzovigliare (R) +10, Ingannare (Sim) +10, Parlare Lingua (Alto Gotico, Basso Gotico) (Int).

Talenti: Addestramento nelle Armi da Mischia (Primitive).

Armi: Disarmato (1d51[†], Primitiva).

[†]comprende il Bonus di Forza.

Armatura: Nessuna

Equipaggiamento: Toga clericale sgualcita, un'aquila d'argento legata a una catena e una fiasca riempita con vino rafforzato.

LOCAN, GUARDIANO

Profilo del Guardiano Locan

AC	AB	F	T	Ag	Int	Per	Vol	Sim
23	21	30	31	26	22	30	20	26

Movimento: 3/6/9/18

Ferite: 10

Abilità: Conoscenze Accademiche (Giustizia) (Int), Consapevolezza (Per), Conoscenze Comuni (Imperium, Malavita), Gozzovigliare (R), Investigare (Sim), Parlare Lingua (Basso Gotico) (Int).

Talenti: Addestramento nelle Armi Base (PS), Addestramento nelle Armi da Mischia (Primitive, Shock), Addestramento nelle Pistole (PS).

Armi: Disarmato (1d5+1[†], Primitiva) o verga punitiva (1d10+3[†] Primitiva).

[†]comprende il Bonus di Forza.

Armatura: Nessuna

Equipaggiamento: Veste antiscegge sporca e scompigliata da tutore dell'ordine (2 Punti Armatura) con mostrine dei gradi annerite, automatica a proiettili scarica e un iniettore di oscura nella tasca della veste.

SCAV E RACCATTA STRACCI

Poco meglio considerati della feccia, questi tipi sono venuti a cercare tra gli scarti del distretto per vedere cosa possono riciclare, e sono facilmente distinguibili dai locali dai loro tipici pastrani rammendati, le molte borse e ninnoli e lo sguardo rapace negli occhi.

Profilo degli Scav e dei Raccatta Stracci

AC	AB	F	T	Ag	Int	Per	Vol	Sim
20	20	30	30	30	20	30	25	30

Movimento: 3/6/9/18

Ferite: 10

Abilità: Cercare (Per), Conoscenze Comuni (Imperium) (Int), Consapevolezza (Per), Contrattare (Sim), Mestiere (ex-lavoratore o ex-operario del manufactorum ecc.) (Int), Parlare Lingua (Basso Gotico) (Int).

Talenti: Addestramento nelle Armi da Mischia (Primitive).

Armi: Randello o bastone (1d10+3[†] Primitiva) circa il 50% porta inoltre una pistola a polvere nera (15m; S/-/-; 1d10+2; Primitiva; Pen 0; Caricatore 1; Ric 3 Intere).

[†]comprende il Bonus di Forza.

Armatura: Cuoio o di pezzi riciclati (Braccia 1, Corpo 1, Gambe 1).

Equipaggiamento: Stracci da accattone, ninnoli, scarti di ogni genere, 1d5 Troni, 6 proiettili se la pistola è portata.

SIKES IL RECUPERATORE

Sikes è un uomo dalla faccia perspicace e dallo sguardo acuto, di un'indeterminabile mezza età. Ha un colorito pallido e i capelli senza colore del tipico abitante del sottoformicaio, e la sua forte tempra è nascosta sotto strati e strati di stracci. Inoltre ovunque compaiono, in maniera apparentemente disordinata, sacche per gli attrezzi, cinture portautensili e borse di ogni tipo. Porta sempre con sé un fucile a pompa che penzola sempre da una cinghia sotto un braccio ed è senz'altro molto più pericoloso e agile di quanto possa sembrare.

Profilo di Sikes il Recuperatore

AC	AB	F	T	Ag	Int	Per	Vol	Sim
28	37	33	40	34	40	40	37	33

Movimento: 3/6/9/18

Ferite: 11

Abilità: Affascinare (Sim), Arrampicarsi (F), Cercare (Per), Conoscenze Comuni (Bassifondi Sibellus, Imperium, Malavita, Tecnologia) (Int), Consapevolezza (Per), Contrattare (Sim) +10, Gozzovigliare (R), Ingannare (Sim), Intimidire (F), Intuizione (Per), Mestiere (Cercatore, Raccata stracci, Tecno-loginomante), Orientarsi (Bassifondi) (Int), Parlare Lingua (Basso Gotico, Dialecto del Formicaio, Gergo della Banda) (Int), Sopravvivenza (Int), Tecnologia (Int), Valutare (Int).

Talenti: Addestramento nelle Armi Base (PS), Addestramento nelle Armi da Mischia (Primitive), Addestramento nelle Pistole (PS), Resistenza (Veleno), Sonno Leggero.

Armi: Fucile a Pompa (30m; S/-/-; 1d10+4; Pen 0; Caricatore 8; Ric 2 Intere), martello (1d10+2[†]; Primitiva).

[†]comprende il Bonus di Forza.

Armatura: Veste del raccoglitore raffazzonata (Braccia 1, Corpo 1, Gambe 1)

Equipaggiamento: Vari strumenti, ninnoli, cianfrusaglie, pezzi di ricambio, portafortuna e ricordi, 30 Troni, un matricolatore recuperato e riparato, una vecchia lavagna dati con la custodia incrinata, una bottiglia d'acqua e un cannocchiale. Più munizioni per due ricariche del suo fucile a pompa.

FECCIA DEL SOTTOFORMICAIO

La feccia rappresenta la forma di esistenza più miserabile del formicaio, una moltitudine indistinta di tossicodipendenti, sfaccendati, pazzi, mutanti minori, mendicanti che sopravvivono di espedienti ai limiti della società. Sudici, in cattive condizioni di salute e spesso malati, i membri della feccia sono generalmente evitati, non solo per quello che questi disperati e degenerate possono fare, ma perché non hanno più nulla da perdere.

Profilo della Feccia del Sottoformicaio

AC	AB	F	T	Ag	Int	Per	Vol	Sim
18	18	25	25	26	16	25	20	10

Movimento: 3/6/9/18

Ferite: 8

Abilità: Conoscenze Comuni (Malavita) (Int), Consapevolezza (Per), Gozzovigliare (R), Ingannare (Sim), Intimidire (F), Muoversi Silenziosamente (Ag), Nascondersi (Ag), Parlare Lingua (Basso Gotico) (Int).

Talenti: Addestramento nelle Armi da Mischia (Primitive).

Armi: Mazze improvvisate, asce, tubi di ferro e lame arrugginite (considerare come 1d10[†], Primitiva).

[†]comprende il Bonus di Forza.

Armatura: Nessuna.

Equipaggiamento: Stracci sporchi, ninnoli macchiati e ricordi

RATTO DEI VAPORI

Sapografi solitari e divoratori di carogne, questi roditori mutanti possono essere pericolosi per gli incauti. Il sapore del sangue può spingerli in una frenesia famelica e posso facilmente uccidere e divorare i membri della loro stessa specie. Orribili a vedersi, sembrano quasi privi di pelle, la loro carne umida e luccicante mentre si confondono con facilità con l'ambiente circostante.

Profilo del Ratto dei Vapori

AC	AB	F	T	Ag	Int	Per	Vol	Sim
22	—	13	10	30	11	35	13	—

Movimento: 4/8/12/24

Ferite: 3

Abilità: Arrampicarsi (F) +20, Consapevolezza (Per) +10, Muoversi Silenziosamente (Ag) +10, Nascondersi (Ag) +20, Nuotare (F).

Talenti: Nessuno.

Tratti: Bestiale (soggetto a Paura alla presenza di fuoco, rumori assordanti ecc.), Frenesia Famelica (se infligge Danni con il suo morso, guadagna un Bonus +10 all'attacco nel prossimo Round di combattimento), Quadrupede, Taglia Piccolo (−20 a essere colpito).

Armi: Morso (1d5+1[†]; Primitiva).

[†]comprende il Bonus di Forza

AGENTE DEI LOGICI

Uomini scarni e dall'aspetto da duro, gli agenti dei logici sono professionisti addestrati, calmi, spietati ed efficienti. Ci sono quattordici di tali agenti al momento nel distretto di Sud Coscarla, due nelle vesti di adepti alla Casa di Carità, il resto sotto coperture nei panni del distaccamento locale di tutori del Magistratum.

Profilo dell'Agente dei Logici

AC	AB	F	T	Ag	Int	Per	Vol	Sim
35	35	35	35	35	30	35	35	30

Movimento: 3/6/9/18

Ferite: 10

Abilità: Arrampicarsi (F), Cifrari (Logici) (Int), Consapevolezza (Per), Conoscenze Comuni (Imperium, Militare, Tecnologia) (Int), Guidare (Veicoli di Terra), Ingannare (Sim), Interrogare (Vol), Intimidire (F), Muoversi Silenziosamente (Ag), Parlare Lingua (Basso Gotico) (Int).

Talenti: Addestramento nelle Armi Base (Las, PS), Addestramento nelle Armi da Mischia (Primitiva), Addestramento nelle Pistole (PS, Las).

Armi: Carabina automatica (60m; S/3/10; 1d10+2; Pen 0; Caricatore 30; Ric Intera), automatica a proiettili (30m; S/3/−; 1d10+3; Pen 0; Caricatore 9; Ric Intera), verga punitiva (1d10+3[†]; Primitiva).

[†]comprende il Bonus di Forza.

Armatura: Armatura Antischegge della Guardia (Tutte 4).

Equipaggiamento: uniforme da tutore, due caricatori di riserva per ogni arma, microcuffia vox, respiratore, fotovisore, lanterna portatile, chiave codificata per la Casa di Carità.

Note—Gli Adepti di Moran: Gli Adepti di Moran hanno un profilo identico a questo, anche se mancano delle armi e dell'armatura da tutori, in compenso indossano la toga grigioverde degli adepti con il simbolo del consorzio Tantalus e portano un'automatica a proiettili (30m, S/3/−; 1d10+3; Pen 0; Caricatore 9; Ric Intera), nascosta sempre in una fondina ascellare.

SYBAS MORAN

Profilo di Sybas Moran

AC	AB	F	T	Ag	Int	Per	Vol	Sim
35	42	35	35	35	35	35	40	30

Movimento: 3/6/9/18

Ferite: 13

Abilità: Comandare (Sim), Conoscenze Comuni (Imperium, Malavita, Militare, Tecnologia) (Int), Consapevolezza (Per), Demolire (Int), Guidare (Veicoli di Terra), Muoversi Silenziosamente (Ag), Ingannare (Sim)+10, Intimidire (F), Interrogare (Vol), Intuizione (Per), Investigare (Sim), Parlare Lingua (Basso Gotico) (Int), Schivare (Ag) +10.

Talenti: Addestramento nelle Armi Base (PS, Las), Addestramento nelle Armi da Mischia (Primitiva), Addestramento nelle Pistole (PS, Las).

Armi: Pistola automatica con silenziatore (15m, S/−/6; 1d10+1; Caricatore 18; Pen 0; Ric Intera), coltello da combattimento monomolecolare (3m; 1d5+3[†], Ignora 2 PA di protezione per l'armatura).

[†]comprende il Bonus di Forza.

Armatura: Moran indossa tuta aderente mesh sotto la sua toga, che gli conferisce PA così distribuiti: Braccia 3, Corpo 3, Gambe 3.

Equipaggiamento: Toga di colore verde scuro da direttore della Casa di Carità e gorgiera identificativa della carica, microcuffia vox, una chiave codificata e una delle chiavi accessorie per le sale operatorie. Due caricatori di riserva per la pistola automatica.

NARCO-CRIMINALI

I narco-criminali sono il peggio del peggio della malavita Sibelliana, un'accozzaglia di tagliagole e ladruncoli. Sono solo feccia criminale senza alcuna lealtà se non alla prossima paga o dose di droga.

I narco-criminali sono odiati da tutti gli abitanti del sottoformicaio.

Profilo di Narco-criminale

AC	AB	F	T	Ag	Int	Per	Vol	Sim
32	28	35	30	33	20	30	25	20

Movimento: 3/6/9/18

Ferite: 10

Abilità: Chimica (Int), Conoscenze Comuni (Imperium, Malavita) (Int), Consapevolezza (Per), Gozzovigliare (R), Ingannare (Sim), Intimidire (F), Parlare Lingua (Basso Gotico, Gergo della Banda) (Int), Schivare (Ag).

Talenti: Addestramento nelle Armi Base (PS), Addestramento nelle Armi da Mischia (Primitiva), Addestramento nelle Pistole (Las, PS).

Armi: Lama (1d5+3[†]; Primitiva), Revolver a proiettili (20m, S/−/−; 1d10+3; Pen 0; Caricatore 6; Ric 2 Intere).

[†]comprende il Bonus di Forza.

Armatura: Stracci della banda (Braccia 1, Corpo 1, Gambe 1).

Equipaggiamento: Vestiti strappati con i colori della banda, glifi e segni delle uccisioni, 1d5 Troni, un iniettore di obscura, munizioni sufficienti a due ricariche del revolver.



CAPO BANDA "CORDA" LUNTZ



Profilo del Capo Banda "Corda" Luntz

AC	AB	F	T	Ag	Int	Per	Vol	Sim
36	37	35	38	33	35	35	38	34

Movimento: 3/6/9/18

Ferite: 12

Abilità: Chimica (Int) +10, Comandare (Sim), Conoscenze Comuni (Imperium, Malavita) (Int) +10, Consapevolezza (Per), Gozzovigliare (R), Guidare (Veicoli di Terra), Ingannare (Sim), Intimidire (F) +10, Intuizione (Per), Parlare Lingua (Basso Gotico, Gergo della Banda) (Int), Schivare (Ag), Sicurezza (Int), Valutare (Int).

Talenti: Addestramento nelle Armi Base (PS), Addestramento nelle Armi da Mischia (Catena, Primitive), Addestramento nelle Pistole (Las, PS).

Armi: Lama (1d5+3†; Primitiva), revolver a proiettili (20m, S/-/-; 1d10+3; Caricatore 6; Pen 0; Ricarica 2 Intere), pistola cannone customizzata (20m, S/2/-; 1d10+5; Caricatore 4; Pen 0; Ric 2 Intere) †comprende il Bonus di Forza.

Armatura: Giubbotto antischegge (Braccia 3, Corpo 3, Gambe 3).

Equipaggiamento: Vestiti da membro importante della banda con numerosi glifi di uccisione, falso cognomen, anelli dia regnato e di ferro alle dita, vox personale, apparato per test chimici portatili, iniettore di oscura, 30 Troni, due ricariche per ciascun'arma.

GLI ORRORI NASCOSTI

IL CHIRURGO

Estesamente potenziata da sistemi cibernetici e impianti, la sola parte di carne esposta che le rimane è il volto, contratto in un ghigno permanente, posto sopra il teschio metallico che le protegge il cervello ancora organico. Avendo perso da tempo ogni sembianza di sanità mentale, non è più in grado di riconoscere le sue pulsioni macabre e sadiche a cui invece assegna una valenza di pura ricerca scientifica. Sebbene sia capace di dar vita a un combattimento duro e feroce, non ha interesse nel confronto fisico e cercherà di fuggire per continuare le sue "ricerche" se si sente minacciata.



Profilo del Chirurgo

AC	AB	F	T	Ag	Int	Per	Vol	Sim
25	25	40	45	38	48	35	55	20

Movimento: 3/6/9/18

Ferite: 17

Abilità: Chimica (Int) +10, Cifrari (Logici) (Int) +10, Conoscenze Accademiche (Chimica, Bio-scultura) (Int) +10, Conoscenze Comuni (Culto del Dio Macchina, Tecnologia, Imperium) (Int), Conoscenze Proibite (Archeotecnologia) (Int), Consapevolezza (Per), Logica (Int) +10, Linguaggio Segreto (Gergo Tecnologiano) (Int) +10, Medicina (Int) +20, Parlare Lingua (Basso Gotico, Tecnologia) (Int), Pilotare (Personale) (Ag), Tecnologia (Int) +10.

Talenti: Numerosi, tra cui Addestramento nelle Pistole (Las), Addestramento nelle Armi da Mischia (Primitive), Senza Paura.

Tratti: Vari sistemi d'impianto, compreso un bio-apparato integrale, potenziamenti e servomeccanismi maglev (può volare con Movimento 4), Placche Corazzate e Vista Oscura.

Armi: Mani potenziate dotate di bisturi (1d10+5†), impianto las mecadendrita (30m; S/-/-; 1d10+2 E; Pen 0; Caricatore Illimitato).

†comprende il Bonus di Forza.

Armatura: Nessuna (Tutte 4).

Equipaggiamento: Vari strumenti scientifici, chirurgici e tecnologici, sistemi auspex, vox e cogitatori impiantati.

IL FAMIGLIO BISTURI

Protendendosi dalla schiena della sua padrona, il famiglia bisturi è un costrutto simile a un ragno di metallo lucente con dozzine di arti simili a sottili filamenti articolati, molti dei quali terminano in qualche tipo di trapano, ago o lama, ed è controllato dal Chirurgo attraverso un cranio umano innestato equipaggiato con denti ipodermici simili a siringhe e lenti multi specchio al posto degli occhi. Si muove con una velocità spaventosa e macella tutto ciò che gli capita a tiro con le sue lame, in una pioggia di sangue. Per quanto non sembri avere nessun componente organico, urlerà come un bambino e sanguinerà profusamente quando sarà distrutto.



Profilo del Famiglio Bisturi

AC	AB	F	T	Ag	Int	Per	Vol	Sim
40	—	30	30	36	20	38	40	—

Movimento: 6/12/18/36

Ferite: 8

Abilità: Consapevolezza (Per) +10, Mestiere (Vivisettore) (Int) +20, Schivare (Ag).

Talenti: Attacco Rapido (può attaccare due volte con un'Azione di Attacco Standard), Scatto, Senza Paura.

Tratti: Armi Naturali, Macchina (3), Gambe Multiple (bonus al movimento già incluso), Placche Corazzate, Taglia Pelle e Ossa (-10 a essere colpito), Vista Oscura.

Armi: Molte lame chirurgiche, aghi, trapani e seghe (1d10+4†; Dilaniante).

†comprende il Bonus di Forza.

Armatura: Nessuna (Tutte 5).

Equipaggiamento: Nessuno.

GLI OMUNCOLI

I due Omuncoli del Chirurgo sono dei gholem— costrutti biologici assemblati utilizzando conoscenze proibite usando come componenti di base organi umani trafugati e carne ottenuta in laboratorio. Si tratta di creature orribilmente distorte a vedersi, con carni cancerose pendenti, occhi catarattici e corpi emaciati percorsi da tubi di pompaggio e impianti chimici esposti. Non hanno una vera coscienza indipendente o capacità logica, ma la loro perfidia e brutalità non è solo il frutto del loro insano processo di creazione.



Profilo dell'Omuncolo

AC	AB	F	T	Ag	Int	Per	Vol	Sim
28	20	30	40	30	20	30	20	10

Movimento: 3/6/9/18

Ferite: 12

Abilità: Chimica (Int) +10, Consapevolezza (Per), Mestiere (Macellaio), Parlare Lingua (Basso Gotico, Tecnologico) (Int).

Talenti: Addestramento nelle Armi da Mischia (Catena), Senza Paura.

Tratti: Paura (vedere queste creature agghiaccianti provoca una Prova di Paura).

Armi: Fresa a catena (1d10+2[†]; Dilaniante).

[†]comprende il Bonus di Forza.

Equipaggiamento: Grembiuli insanguinati, vesti da medico insanguinate, respiratori cuciti su tessuto, impianti di iniettori chimici e chiave codificata e chiave di accesso.

I LADRI DI CADAVERI

I ladri di cadaveri sono il risultato di alcuni esperimenti falliti da del Chirurgo nel campo degli organi di controllo sintetici trapiantati e compiuti su alcuni operai del formicaio rapiti nella notte. Sono parzialmente coperti da vesti strappate e la loro carne cerosa si essicca e pulsa in modo innaturale sotto la pelle quasi trasparente. Le giunture e le dita sono state rinforzate con rinforzi metallici per impedire alla loro pelle potenziata di strapparsi e le loro teste sono state chiuse in maschere sarcastiche, tenute insieme da delle cuciture, da cui luccica il rosso bagliore degli occhi cibernetici impiantati. A inizio avventura il Chirurgo ha dieci ladri di cadaveri, ma può assemblarne degli altri utilizzando nuove vittime se è necessario e ha tempo a disposizione.



Profilo del Ladro di Cadaveri

WS	BS	F	T	Ag	Int	Per	Vol	Sim
25	15	50	40	20	17	25	30	08

Movimento: 2/2/6/-

Ferite: 14

Abilità: Arrampicarsi (F), Consapevolezza (Per), Muoversi Silenziosamente (Ag) +10, Seguire Tracce (Int) +10.

Talenti: Senza Paura.

Tratti: Armatura Naturale, Armi Naturali (Pugno), Paura (essere attaccati da questi mostri silenziosi nell'oscurità provoca una Prova di Paura), Vista Oscura.

Armi: Pugno potenziato (1d10+5[†]).

Armatura: Nessuna (Tutte 3).

[†]comprende il Bonus di Forza.

Equipaggiamento: Microcuffia interna (solo per ricevere/ritrasmettere le istruzioni).

Nota: La colonna vertebrale, il tronco encefalico e il sistema nervoso di questi sfortunati sono collegati a tessuti di controllo sintetici.



APPENDICE III: SUSSIDIO PER I GIOCATORI

RIASSUNTO SULLA DIVISIONE COSCARLA

Riferimento/Oggetto: Divisione Coscarla, (Geo/Dem) Designazione: Zona Abitativa dei Lavoratori

Locazione: Zona Mastraven, Livelli Basso-Intermedio, Quadrante Interno, Formicaio Sibellus

Coordinate Formicaio: 2345#Σ#Ω/789/9870001 Preparazione: Autosapiente Dal Maxentia

Attribuzione: Interrogator Omarkha Sand

Ordinatore: Conclave Calixis / Alleanza Sibellus / Camera Obscura

Pensiero del Giorno: "La storia non è altro che un catalogo annotato di peccati."

Panoramica Geostorica e Demografica:

La Divisione Coscarla è un sottodistretto del Formicaio Sibellus nel pianeta Capitale del Settore, Scintilla. Costruito sui resti di quello che fu la splendida Tenuta della Casa Coscarla, il distretto è un agglomerato di 70 chilometri quadrati di labirintici caseggiati hab costruiti tra i grandi archi in rovina e i monumenti caduti del suo nobile passato. Coscarla, in anni recenti, era un quartiere relativamente prospero del formicaio di mezzo, popolato principalmente da una classe di lavoratori a contratto, ma che ha poi sofferto privazioni, calamità e la conseguente perdita di status a causa di una serie di sfortunati eventi e incidenti. Primo fra questi la devastazione causata dagli incendi incontrollati scoppiati durante il recente Rienholt Blackout (di cui Coscarla è soltanto una delle diciassette zone del formicaio influenzate), sebbene la crisi economica di lungo periodo del Consorzio Tantalus (vedere addendum) avesse cominciato a far sentire i suoi effetti già prima della calamità.

La Divisione Coscarla è attualmente in attesa dell'Administratum per una rivalutazione del proprio status (tempo stimato per il raggiungimento di una sentenza preliminare: 37 anni standard), ma documenti anonimi indicano che oltre il 60% di Coscarla sia effettivamente una discarica senza utilità e la popolazione che ottiene ancora un qualche reddito è ormai limitata a piccole sottozone raggruppate intorno alle stazioni di transito e ai punti di accesso della zona.

La popolazione della Divisione si trova anche in una situazione di catastrofico declino, le sue infrastrutture si trovano paralizzata e in mano all'illegalità, la scarsa coesione sociale e la povertà che vanno aumentando di anno in anno.

Addendum: [Lo Stato del Consorzio Tantalus]

Il Consorzio, un cartello di lunga data formato da diverse Case Minoris della nobiltà Scintilliana, ha visto un drastico calo delle sue fortune negli ultimi dieci anni. La causa del suo tracollo finanziario è da individuarsi nell'acerrima concorrenza dell'Egemonia SkaelenHar, mentre le sue attività e il suo prestigio hanno subito gravi danni durante il periodo degli intrighi e delle vendette noto come il "Corso Vthorrano" [cert.ref: Attività della Corte Lucida].

Gli effetti conseguenti sui diversi distretti dei Formicai di Sibellus e Tarsus, un tempo sotto il dominio del Consorzio, si sono fatti sentire fino alle radici. Nella Divisione Coscarla, dove Tantalus ha il potere maggiore, il Consorzio ha venduto i contratti di migliaia di lavoratori qualificati e la forza lavoro che si è salvata è rimasta soltanto per pagare i debiti ai propri padroni. Di conseguenza, intere famiglie sono state costrette a trasferirsi o fuggire dal distretto, rendendo trascurabile l'effettivo introito economico e monetario della regione.

Il Consorzio Tantalus ha sofferto a lungo, scampato per un pelo dal fallimento continua ad andare avanti solo per inerzia e con continue battaglie legali per la disposizione della sua carcassa economica; smettendo ormai da tempo di esistere in modo efficace come organizzazione coesa o entità politica.



DARK HERESY™

LA SOGLIA DELL'OSCURITÀ™

L'INQUISIZIONE CALA NELLE OMBRE DEL DISTRETTO COSCARLA!

La Soglia dell'Oscurità è un'avventura investigativa d'introduzione al gioco di ruolo di Dark Heresy, adatta anche come supplemento per chi già gioca con questo sistema. Una morte misteriosa in un distretto dimenticato della grande città-formicaio di Scintilla ha attirato l'attenzione dell'Inquisizione, e gli Accoliti sono inviati a investigare. Per scoprire la verità, i giocatori dovranno confrontarsi con la corruzione, l'eresia e il tradimento. Un'introduzione a Warhammer 40,000 Roleplay, la fosca oscurità del lontano futuro. All'interno è presente un set di regole introduttive che aiuteranno i giocatori e l'Arbitro del gioco a conoscere Dark Heresy.

Una trama flessibile permetterà agli Accoliti di risolvere l'avventura in modi diversi, sempreché sopravvivano...

LA MALA PIANTA DELL'ERESIA DEVE ESSERE TROVATA E DISTRUTTA PER SEMPRE!



www.GiochiUniti.com