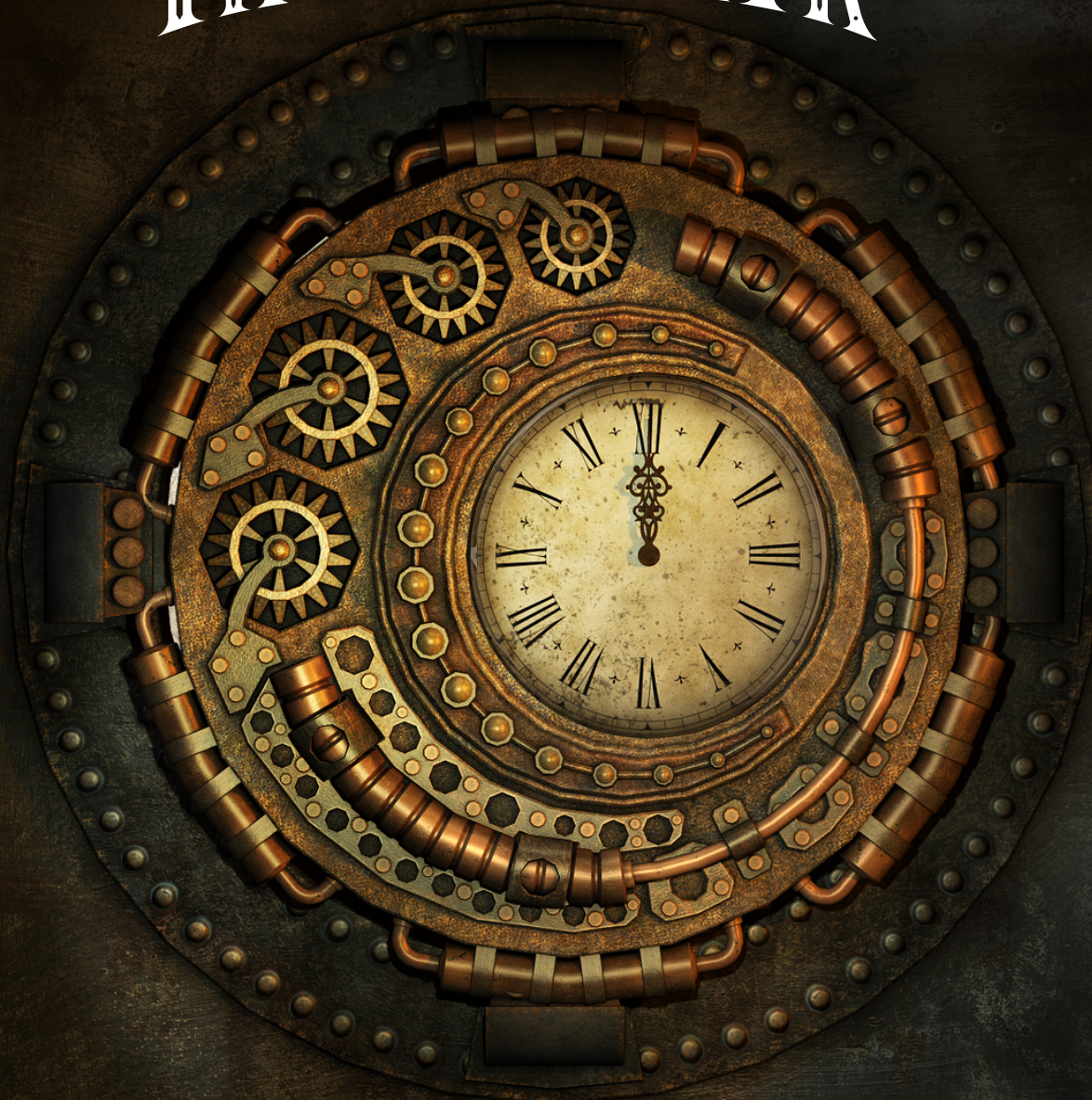


AVVENTURA INTRODUTTIVA DEL QUICKSTARTER DI

INGRANARIA

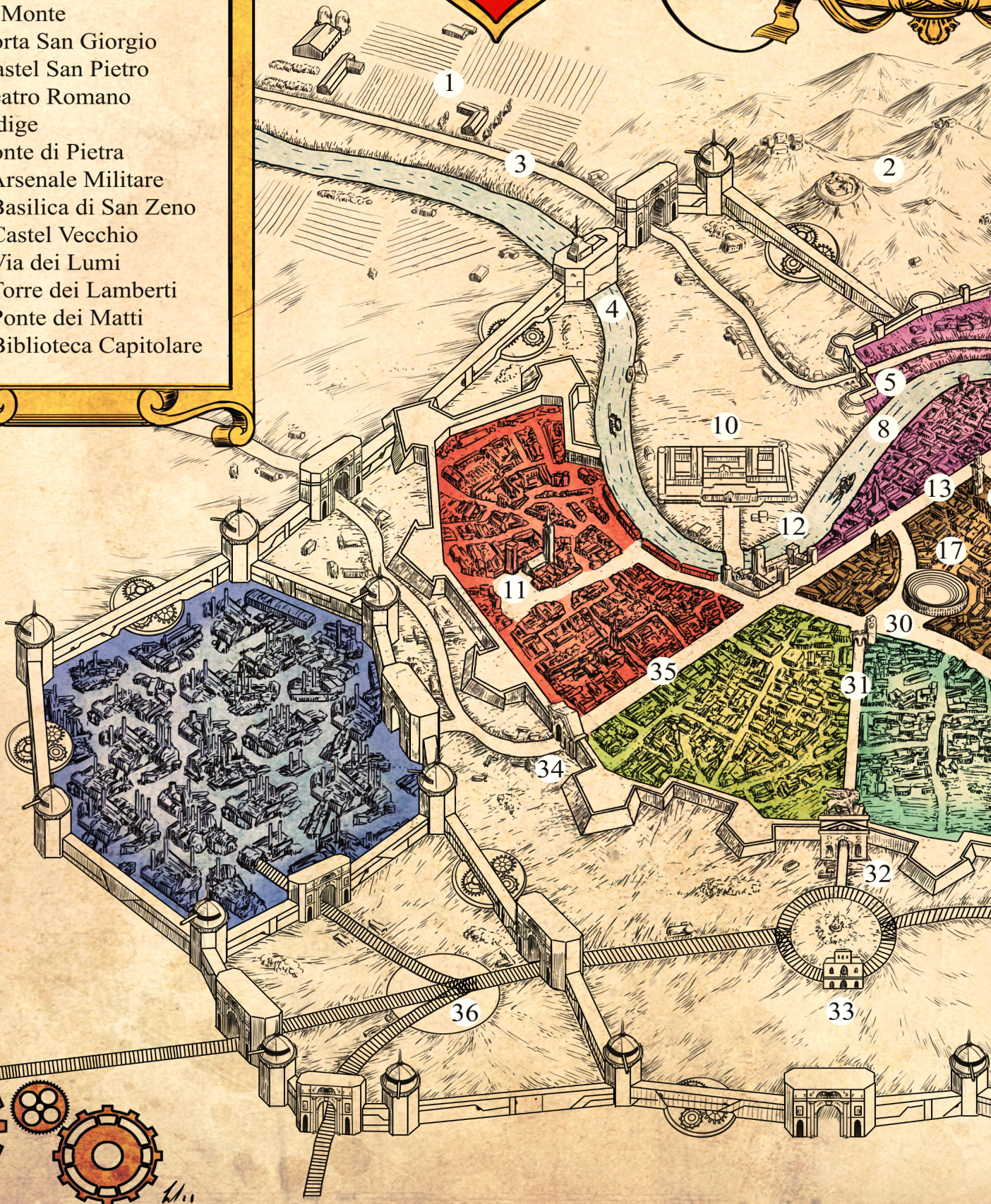


IL SEGRETO DI JOBURIA

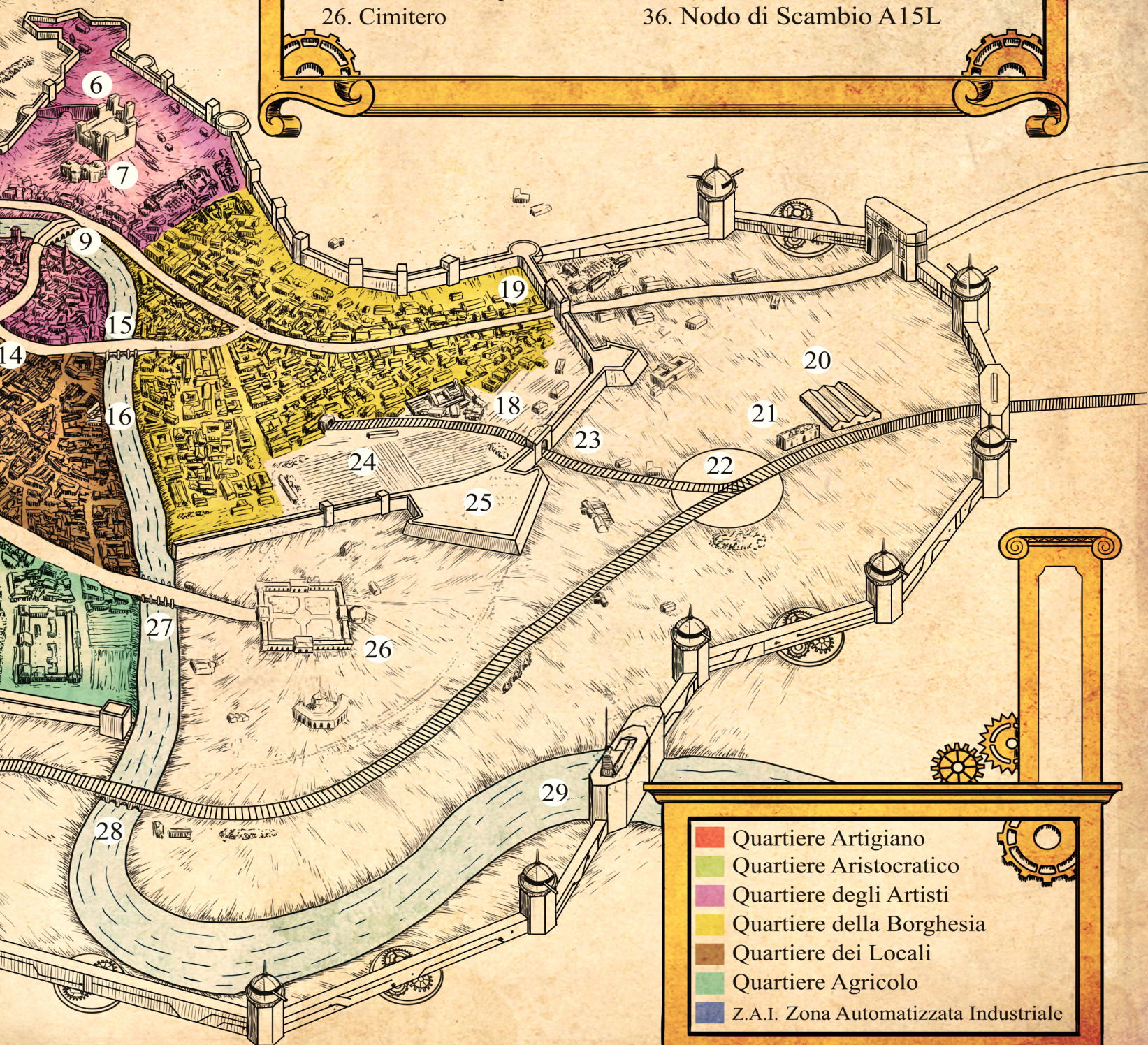
– PARTE 1 –

– Scritta da Michele Dal Bo –

1. Tenute Enovinicole zona "Valpolicella"
2. Colle dei Forti
3. Strada del Vino
4. Diga Automatizzata a Monte
5. Porta San Giorgio
6. Castel San Pietro
7. Teatro Romano
8. Adige
9. Ponte di Pietra
10. Arsenale Militare
11. Basilica di San Zeno
12. Castel Vecchio
13. Via dei Lumi
14. Torre dei Lamberti
15. Ponte dei Matti
16. Biblioteca Capitolare



- | | |
|--------------------------|--|
| 17. Arena | 27. Ponte Navi |
| 18. Caserme | 28. Ponte di Ferro |
| 19. Porta Vescovo | 29. Diga Automatizzata a Valle |
| 20. Area Magazzini | 30. Torre dell'Orologio |
| 21. Stazione Commerciale | 31. Corso Porta Nuova |
| 22. Nodo di Scambio A23I | 32. Porta Nuova |
| 23. Porta Campo Marzo | 33. Stazione Automatizzata "Scaligera" |
| 24. Campo Marzo | 34. Porta Palio |
| 25. Bastione Campo Marzo | 35. Corso Porta Palio |
| 26. Cimitero | 36. Nodo di Scambio A15L |



- | | |
|---|---------------------------------------|
| ■ | Quartiere Artigiano |
| ■ | Quartiere Aristocratico |
| ■ | Quartiere degli Artisti |
| ■ | Quartiere della Borghesia |
| ■ | Quartiere dei Locali |
| ■ | Quartiere Agricolo |
| ■ | Z.A.I. Zona Automatizzata Industriale |



Da un'idea di
Michele Dal Bo

Scritto e impaginato da
Michele Dal Bo

Ideazione Logo e immagini digitali (Compresi gli sfondi)

Andrea Boari

Illustrazioni di

Moreno Paissan

Paola Andreatta

Mappa di La Scaligera

Fabio Porfidia



Mappe Digitali realizzate da

Michele Dal Bo con il programma Dungeon Alchemist

Idea e realizzazione di Servillo 347

Isabella Mariucci Iacolenna

Immagine di Copertina

steampunk-1636156_1920 - Foto di 3209107 da Pixabay

Tutti i diritti riservati. Questo contenuto è un prodotto di fantasia, ogni riferimento a personalità esistenti, organizzazioni, luoghi, nomi o eventi è puramente casuale. È severamente vietata la riproduzione, anche parziale del testo e delle immagini, effettuata con qualsiasi mezzo, senza l'espressa autorizzazione dell'autore.

Il MorfoX System e il MorfoX Combat System è un regolamento ideato da Michele Dal Bo che ne detiene le proprietà intellettuali.

Ringrazio i numerosi amici e volontari che si sono prodigati a fare il Playtest delle regole e delle meccaniche e le numerose ore di gioco anche online che hanno permesso di affinare e di sistemare i dubbi e di evidenziare gli errori per permettere di avere ingranaggi di gioco sempre più oliati e precisi!

Codice ISBN: 9798820950773

Casa editrice: Independently published

Per informazioni e contatti con l'autore: ingranaria@gmail.com

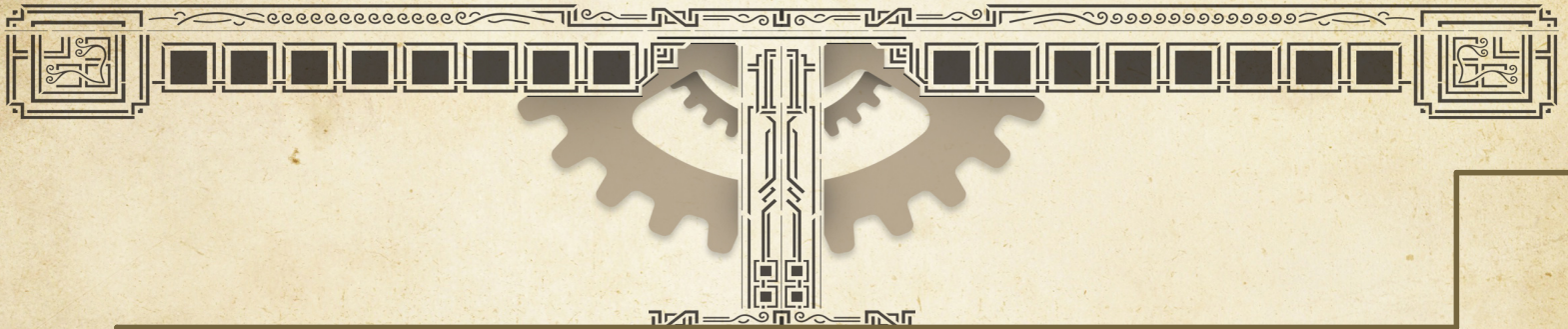
Visita il sito www.ingranaria.it



INGRANARIA

Il Segreto di Joburia

Avventura Introduttiva



L'Ingranaggio Segreto di Joburia è l'avventura introduttiva del set di INGRANAGGI, un gioco di ruolo stampato. La campagna di JOBURIA percorrerà molte città e luoghi della confederazione di Eurzuka e sarà divisa in 3 parti. In questa avventura introduttiva (che costituisce la parte 1 ed è giocabile anche come avventura autoconclusiva!) i Viaggiatori e le Viaggiatrici inizieranno a scoprire alcune strane vicende e a incamminarsi, quasi involontariamente, verso un segreto che risale agli anni dell'annichilimento.

In questa parte 1 il Maestro degli Ingranaggi porterà i giocatori e i loro personaggi a vivere una festa mondana, a scoprire un furto e a iniziare a rincorrere una leggenda che si credeva essere sparita.

Sarà così davvero?

Perché ogni indizio sembra portare verso un altro evento?

Chi è o cos'è Joburia?

Un viaggio che inizia nella ArcheoFortezza La Sealigera, uno dei nodi della strada ferrata e di mercanzie di ogni valore, più importanti della nazione di ItaliKa, e che si snoderà da sale da tè alla moda fino a luoghi misteriosi.

Pronti a tuffarvi nell'avventura L'INGRANAGGIO Segreto di Joburia?



SOMMARIO

Introduzione

L'ambientazione di INGRANARIA

- ItaliKa, la nazione della moda e dell'arte. Di Teodora Sininfasia -

8

8

9

Scena 1 – La Sala da tè

La Sala da tè “Passione di Foglie” - Mappa e descrizione

Il furto, scena del crimine - il primo indizio

10

11

15

Scena 2 – La Biblioteca Capitolare

La schermaglia con gli scagnozzi

Un libromecha e una mappa antica - secondo indizio

18

19

22

Scena 3 – La Tenuta Bertanazzi

La tenuta e il laghetto

26

27

Scena Finale – Il KroderiuX

Le Gallerie sotto la collina

Finale autoconclusivo

Finale Attacco alla Parte 2

32

33

38

39

Appendice – il Materiale

40



Introduzione all'avventura

L'avventura introduttiva che avete tra le mani è la prima parte della campagna di gioco legata al segreto di Joburia. Questa avventura è stata creata per iniziare a giocare con il gioco di INGRANARIA e necessita del Quickstarter del gioco e del set di dadi e di Token.

Le seguenti pagine dovrebbero essere lette solo dal Maestro degli Ingranaggi e ogni giocatore dovrebbe starne alla larga, per non compromettere le varie sorprese. Un volta conclusa l'avventura sarà una piacevole lettura anche per i giocatori.

Questa avventura è stata costruita per 4 - 5 Viaggiatori (le schede sono presenti nell'appendice) e sarà presentata alla fiera di Modena Play il 21-22-23 Maggio 2022.

Ogni Maestro degli ingranaggi potrà utilizzarla anche con diversi personaggi che i giocatori si vogliono creare e interpretare. Essendo un'avventura introduttiva e dimostrativa troverete anche delle regole e delle descrizioni che non rientrano nel Quickstarter, ma che saranno poi inserite nei vari compendi del Viaggiatore o del Maestro degli ingranaggi.

A MBIENTAZIONE

Il mondo di gioco di INGRANARIA prende come spunto di base dell'ambientazione dal **genere steampunk**.

Le parole chiave sono il vapore e l'energia del carbone, l'elettricità come fonte di luce e di eventi mondani, i meccanismi come ingranaggi che danno vita a macchinari, veicoli, armi e innesti.

Le **pile steam** sono una nuova fonte di energia che è stata sintetizzata dalla famosa nebulosa, il vapore che è emerso dopo la caduta delle comete.

Infatti la *storia del mondo di INGRANARIA è ucronica*: la prima guerra mondiale non è mai esistita. Nel 1914 due pezzi di una cometa si sono schiantati nel Mar Tirreno e sulle isole della Scandinavia creando un epocale disastro che ha portato a quelli che dopo saranno chiamati dagli storici gli anni dell'annichilimento.

La popolazione ha vissuto anni di sopravvivenza e le terre e le nazioni hanno dovuto riprendere a vivere. In 50 anni, si sono succeduti tantissimi avvenimenti da dare origine al mondo di oggi, anno 1964. Il mondo di INGRANARIA.

(Consiglio di leggere bene il capitolo 7 il mondo di Ingranaria nel Quickstarter).

Oggi le nazioni di EureuKa sono in una nuova rinascita, un secondo illuminismo, che porta

giovamento e speranza nei cuori di tutti gli abitanti delle terre sotto il governo della Confederazione degli Stati di EureuKa.

Moda, eventi, nuovi esperimenti e tanta innovazione permette di vivere bene, anche se la scelta dei Guanti di Status e della divisione in classi ha portato a creare divari sempre più importanti.

Le **Archeocittà** sono agglomerati urbani in espansione che spesso hanno inglobato sia le vecchie città ricostruite e modernizzate, che le vicine zone agricole o industriali.

Le **Archeofortezze** sono città più piccole, fortemente difese e militarizzate che nascono come avamposti o zone di commercio. Molte di queste sono nodi scambio e di rifornimento delle strade ferrate o zone di Voliporti per dirigibili e volioplani. Note per i loro mercati e quartieri sono di solito molto organizzate e vivaci.

Le **cupole ambientali** sono delle strutture di nuovissima meccanizzazione dove al loro interno sono costituiti laboratori e zone di ricerca. Ma sono anche città residenziali dove si può vivere molto bene.

All'estero di questi 3 luoghi ci sono villaggi, luoghi sepolti e antiche rovine e le zone di caccia delle mostromutazioni chiamate **Riserve**. Tutte queste zone esterne sono molto pericolose, soprattutto se il viaggiatore è un cittadino di nascita!

LA NAZIONE DI ItaliKa

Di Teodora Sininfasia, anno 1964

Viaggiatori e Viaggiatrici delle terre di EurzuKa benvenuti in questo mio nuovo articolo della mia rubrica LE NAZIONI di EurzuKa.

Oggi sono onorata di potervi accompagnare alla scoperta della nazione di ItaliKa e della sua più famosa Archeofortezza, LA SCALIGERA.

Come sapete tutti ItaliKa è una nazione vivace e i suoi abitanti sono davvero simpatici, romantici e molto molto esuberanti, non tutti nevvvero.

La capitale, Venice Steam è un conglomerato unico al mondo: incorpora la vecchia laguna di Venezia con la zona industrializzata di Marghera fino a incorporare, solo negli ultimi anni, anche la zona delle università Patavina. Un vero e proprio luogo di cultura, politica e arte. Ma il mio viaggio non poteva che andare verso l'Archeofortezza La Scaligera, dove si terranno dei grandi eventi per la celebrazione dei 50 anni dopo la caduta della cometa.

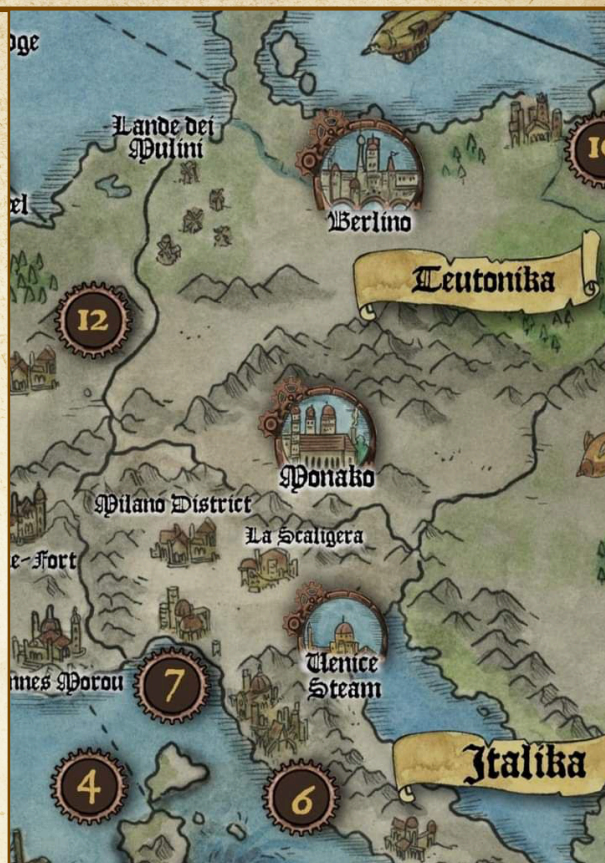
Il ricco programma comprende:

- Lo spettacolo itinerante dei Saltimbanchi di Cezola insieme con il notissimo gruppo musicale i Vaporia.
- Il gran Galà dell'Arca con la partecipazione e il discorso di apertura dell'esimio Professor Johan Sucher, scienziato, studioso, filantropo ed onorato e rispettato maestro del Grand'Ordine d'Occidente degli Alligati Illuminati. (a cui ho avuto l'onore di fare una mia intervista).
- La mostra intima e confidenziale nella Sala da Tè del noto imprenditore Viticoltore Maxx Bertanazzi, dove esporrà uno strano oggetto ritrovato nella sua tenuta.

Inutile tediarvi con altri eventi e il mio consiglio è quello di perdersi nelle meravigliose stradine della archeofortezza. Troverete di certo musicanti, artisti da strada e negozi per sopperire a qualunque vostro desiderio. Ci sono locande accoglienti, ostelli e alberghi ricreati che vi sapranno dare accoglienza e qualche consiglio su come vivere al meglio i vostri giorni.

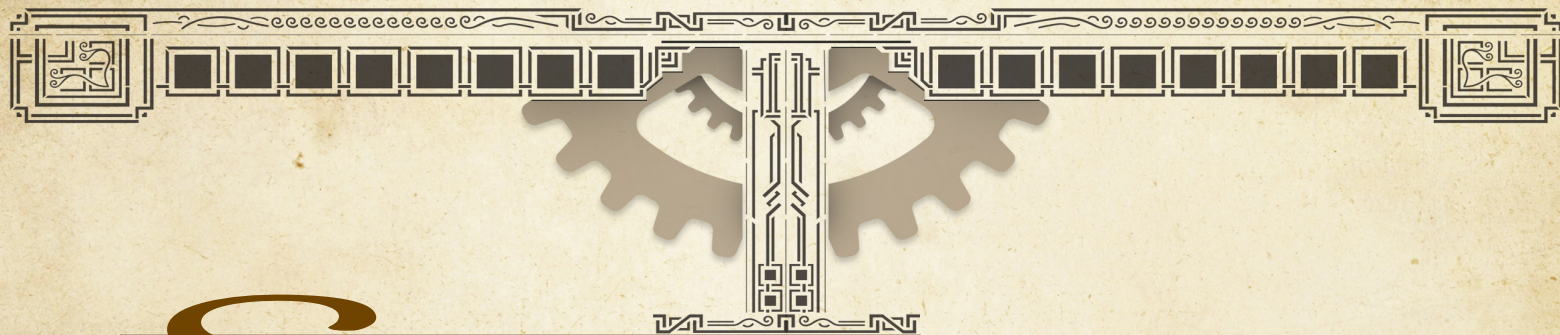
Per arrivare nulla di più semplice. attraverso la via ferrata potrete giungere in maniera veloce e sicura arrivando direttamente nella accogliente Stazione Automatizzata Scaligera. Se amate il cielo potrete atterrare nel Voliporto Catullo, e delle carrozze meccanizzate vi porteranno a destinazione.

Un ringraziamento dalla vostra Teodora Sininfasia
Inviata dell'Ingranaria Society News.



SCENA 1

La Sala da Tè



S INOSSI PER IL M.I

I Personaggi partecipano all'avvenimento della mostra intima dell'eccentrico imprenditore e viticoltore Maxx Bertanazzi presso la famosa Sala da Tè "Passione di Foglie", antica ed evocativa sala nel centro storico di La Scaligera.

Per entrare alla mostra c'è bisogno di un invito nominativo, ma è possibile che qualche viaggiatore si sia fatto falsificare l'invito oppure sia riuscito a entrare di nascosto.

Orario le 17.00 di un grigio pomeriggio del 20 Febbraio dell'anno 1964.

La scena si svolge con una prima fase di grande mondanità e di chiacchiere frivole e sdolcinate tra i vari avventori della mostra (per lo più media borghesia di ItaliKa). Qualche gruppetto isolato parla di politica e delle ultime notizie dal fronte del muro di Nemea; un piccolo gruppo di studiosi sembrano intenti a sparlare dell'oggetto, deridendo il suo possessore che lo ritengono un buffone da circo. Per lo più i discorsi intavolati tra una tartina e un goccio di tè o del vino saranno superficiali.

Alle 17.30 un soave trio di archi annuncia l'esposizione dello strano oggetto rinvenuto nella tenuta dell'imprenditore, che si situa fuori le mura di La Scaligera. Una teca di cristallo e due paggi molto prestanti (chiaramente delle guardie di controllo della teca) portano l'oggetto in un piccolo palco predisposto per l'evento. Maxx Bertanazzi sfoggia un vestito molto eccentrico per il suo discorso di apertura. Dopo qualche minuto accade il fattaccio. Il furto dell'oggetto.


Un aquilone sbatte violentemente contro una delle finestre aprendola di colpo. Lo scoppio di un petardo attira l'attenzione di tutti verso la finestra. Dopo il fatto le due guardie sono trovate svenute e l'imprenditore a terra con una ferita lieve alla testa. La teca è aperta e l'oggetto sparito.

La scena si conclude con l'arrivo della polizia mentre il gruppetto dei Viaggiatori viene incaricato dallo stesso Maxx a trovare e a indagare privatamente sotto la ricompensa di una notevole somma di Edrador.

La Sala da tè "Passione di Foglie"

Il Maestro degli ingranaggi può leggere o parafrasare il seguente incipit descrittivo.

<< Metà pomeriggio di una grigia giornata di Febbraio dell'anno 1964. In tutte le nazioni di Eureka si stanno celebrando le prime manifestazioni per i 50 anni dalla caduta della cometa. Anche nella Archeofortezza, La Scaligera, sono stati programmati tantissimi eventi. Siete stati invitati (o avete trovato il modo di esserlo), alla mostra intima dell'eccentrico imprenditore di vini Maxx Bertanazzi che oggi presenta un oggetto appena scoperto nella sua tenuta poco fuori le mura della Scaligera.

La sala da tè "Passione di Foglie"  è sita nel quartiere della Borghesia in un vecchio edificio antico e curato al secondo piano. Una vetrata molto grande dona la vista direttamente sull'argine del fiume Adige e l'ambiente è davvero molto piccolo, ma confortevole. La sala principale, che è anche la più grande, ha un piccolo palco lungo la parete e una serie di tavolini e sedie. Un bancone riccamente intarsiato presenta una serie di tartine, vino e deliziosi tè con i biscotti serviti da alcuni giovani camerieri. Nella parte sud dalla stanza una

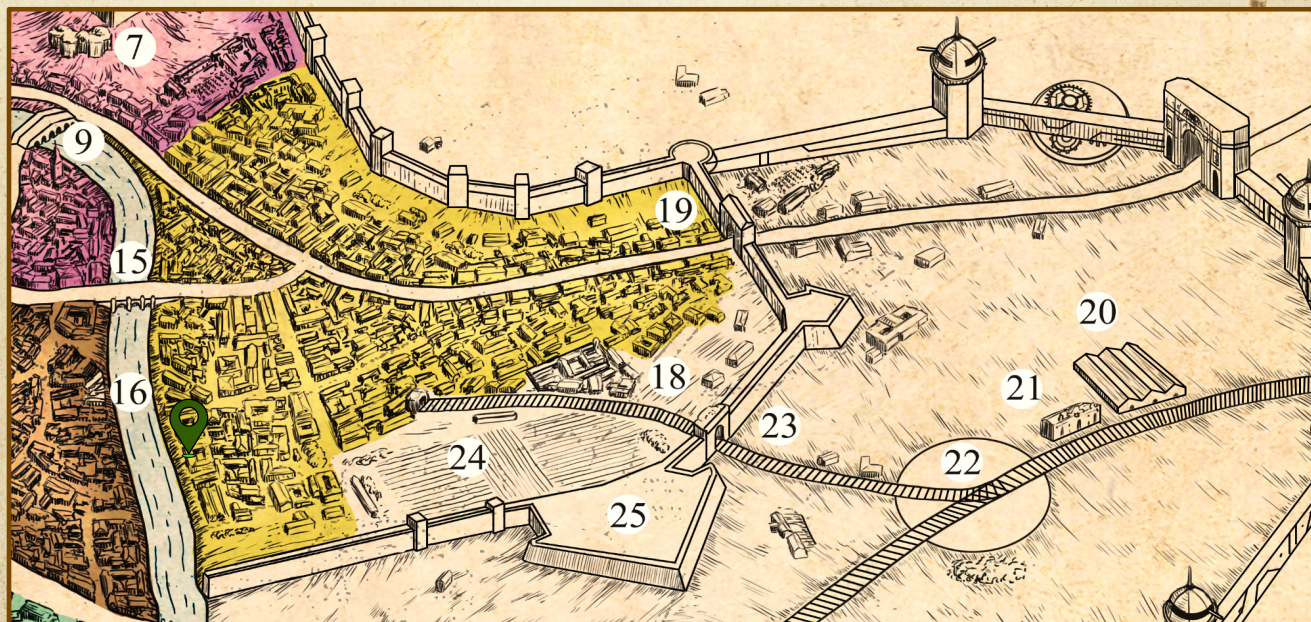
fontana a vapore fa riecheggiare il suo sbuffo e il griciolare degli ingranaggi in tutta la stanza, ma con fare quasi di accompagnamento al chiacchericcio. L'edificio è alimentato da grossi tubi che prendono l'energia dagli accumulatori posti nelle strade laterali. I banconi sono pieni di alambicchi e meccanismi per la vaporizzazione di gustose fragranze.

In un'altra sala, più piccola sono seduti un trio di archi che allietano i visitatori con una musica barocca. Vicino alla medesima un'altra saletta più riservata contiene un ricco bancone addobbato di cibo e delle sedie da riposo.

All'entrata un paggio, con un vestito eccentrico ha controllato i vostri inviti e si è prodigato a chiedervi il vostro soprabito ed eventuali oggetti da portare nel guardaroba.

La "Passione di Foglie" è gestita da **Madame Gisella Recchia**, una donna borghese che è famosa per la sua passione per il tè e di feste mondane.

Quando arrivate la festa sembra essere iniziata da poco. Sono le 17.00 e il tè è già pronto sulle tavole e molti degli ospiti stanno già parlando.>>



La Sala da tè (Mappa per il M.I.)



1 INGRESSO alla Sala da Tè.

Dopo essere entrati dalla porta del piano terra gli avventori della Passione di Foglie dovranno fare 2 piani di scale barocche per arrivare al pianerottolo della Sala da tè. Per chi avesse bisogno è disponibile anche un montacarichi utilizzato per il trasporto delle merci o delle persone. Arrivati sul pianerottolo si vede subito i grossi tubi in ottone e rame che addobbano le pareti di nord e sud. Verso ovest la porta di entrata si evidenzia per un arco ornato di bassorilievi di foglie di varia natura e una scritta sopra che non lascia dubbi "Benvenuti alla Sala da Tè di Madama Gisella". La porta è molto spessa e meccanizzata con diversi lucchetti di chiusura (è una porta rinforzata e antiscasso Kor 12): i meccanismi la fanno diventare estremamente leggera da aprire se posti nella funzione "aperta".

2 ACCOGLIENZA e Guardaroba.

Appena passati dalla porta di entrata si viene subito invasi da profumi intensi di foglie e di erbe aromatiche sapientemente composte. Una **prova di Consapevolezza (Olfatto Sopraffino) (DL 2)** consente di distinguere aromi di bergamotto, arancia e anice e anche di vapore da stufa. In caso di gradi di successi oltre il 2 si avvertirà anche una leggera essenza di Muschio bianco che poi si scoprirà venire dalla fontana della sala principale. Un paggio accoglierà gli avventori con un grande sorriso e li inviterà a far vedere il proprio invito e poi chiederà con estrema gentilezza di lasciare i propri cappotti ed eventualmente borse e oggetti

(come ad esempio ombrelli se la giornata è di pioggia). Ogni oggetto verrà infilato in un armadio motorizzato e dato un codice numerico che il proprietario utilizzerà poi per riprendersi i propri abiti. In fondo al corridoio una porta a nord indica i servizi di igiene personale (cosiddetti Bagni) mentre continuando verso ovest si accede direttamente sulla sala principale.

3 La Sala PRINCIPALE.

Questa stanza è una vera opera d'arte. La sala più grande è decorata con un pavimento di marmo color mare e le pareti sono circondate da quadri e opere che cambiano a seconda della mostra in allestimento. La sala può contenere fino a circa 20 persone e Madame Gisella non adora il caos e quindi molti dei suoi eventi sono solo su invito e numerati. Dei tavolini da tè sono ornati con delle sedie comode e con dei centri tavola molto ricercati. A nord un grande bancone di color dei lapislazzuli contiene strane macchine per la vaporizzazione dell'acqua alla giusta temperatura e degli sgabelli permettono anche di sedersi. Una porta a nord-est conduce alle cucine, mentre a nord-ovest, una scala a chiocciola conduce agli alloggi riservati e alla camere (sono disponibili solo 3 camere da 2 posti ciascuna). Nella parete a est un palco rialzato, illuminato da delle lampade a olio, è solito ricevere gli ospiti per la presentazione.

La vera attrazione della sala è la **incredibile fontana posta nella zona a sud-ovest**: un ingegnoso esempio di meccanica incorpora un acquario di carpe orientali con un sistema di getti che si avviano a intermittenza e un esaltatore di fragranza di muschio bianco. A est una grande vetrata permette di uscire sul balcone e di ammirare uno straordinario panorama direttamente sul fiume Adige.

4 Le CUCINE.

A nord della sala principale si trovano le cucine. La zona è riservata e nessuno degli invitati può permettersi di entrare, se non accompagnato da Madame Gisella. Si narra che un avventore arrabbiato sia entrato, ma che non sia più uscito. All'interno sono presenti macchine da cucina automatizzate e un enorme grigliatore nella parete a nord collegato a dei tubi di condensazione. Dei tavoli a nord vengono utilizzati per la preparazione del cibo (per lo più tartine, biscotti e stuzzichini e pollame o verdure grigliate). All'interno della stanza, nella parte a ovest, sono presenti diverse piante che utilizza per assorbire gli odori della cucina con una fragranza di menta e aloe. Nella parte a sud est c'è una porticina che porta alla dispensa. In cucina di solito ci sono 2 cuochi e il direttore di sala che gestisce i camerieri e gli ordini.

Gli ordini del tè vengono gestiti esclusivamente da Madame Gisella.

5 Il Palco dei MUSICANTI.

Due colonne di marmo rosa, circondate dalla **pianta rampicante Paullinia cupana Kunt (chiamata volgarmente Guaranà)** fanno da cornice per una piccola stanza con un palco rialzato che viene



Paullinia Cupana Kunt (Guaranà)

È una pianta rampicante sempreverde nativa della foresta amazzonica. Contiene la guaranina (un altro nome per dire caffeina) che gli conferisce delle proprietà eccitanti.

NOTE DI GIOCO

I suoi fiori vengono utilizzati da Madame Gisella per fare un suo speciale Tè, il "Risveglio" che dona uno spiccato risveglio ed eccitamento.

I Viaggiatori possono usarlo come un eccitante che dona un bonus di +2 a tutte le prove di ATTITUDINE (ABILITA') per 10 minuti. Finito l'effetto provoca uno stato di rilassamento che provoca sonnolenza e l'effetto DEBOLEZZA (Temporaneo) per 5 minuti, poi scompare.



usato per le performance di artisti, tra cui poeti, letterati, scultori e anche musicisti. Le pareti a sud sono rivestite da dei pannelli che dirigono la voce e i suoni come un amplificatore verso la sala principale e a attutiscono il rumore delle macchine a vapore della torre di smistamento. In questa occasione si stanno esibendo il gruppo "Charet" con un repertorio classico che fa da sottofondo alle chiacchiere e alle superficiali dicerie da salotto.

6 La Saletta RISERVATA.

Questa piccola saletta viene utilizzata per le conversazioni private e per avere un pò di "falsa" intimità. Non ci sono porte e un arco aperto permette di entrare, vedere e ascoltare, ma è una convenzione che qui si facciano gli affari. Alcune librerie, dei candelabri e delle ottime poltrone permettono di fare delle piacevoli conversazioni.

7 La TERRAZZA panoramica.

Uscendo dalle grandi vetrate si può godere, nelle giornate soleggiate, di una notevole vista del fiume navigabile che attraversa la Scaligera e anche gli edifici della sponda opposta e del quartiere dei locali e del centro. In realtà spicca il **telescopio mecha** che permette di osservare le stelle di notte, attività che il "Passione di Foglie" organizza 2 notti al mese. Utile anche per una boccata d'aria anche se la fragranza interna risulta spesso più gradevole dei vapori degli scarichi delle torri di smistamento.

8 ACCUMULATORI pubblici.

Nelle strade della archeofortezza La Scaligera sono stati creati degli accumulatori di energia che distribuiscono sia l'elettricità che la forza vapore per far andare i riscaldamenti, le varie pompe d'acqua e ogni tipo di meccanismo degli edifici. L'energia principale deriva dalle **due dighe automatizzate** che erogano la spinta del fiume trasformandola in energia e dalle grandi macchine a vapore della Z.A. / la Zona Automazione Industriale. Alcuni punti vicino alle mura ci sono degli accumulatori corazzati di pile steam che alimentano gli armamenti del muro i difesa della archeofortezza. Le **fontane**, che fanno parte della struttura di accumulazione, servono per evitare il surriscaldamento.

9 Il FIUME ADIGE.

Il fiume che attraversa la Scaligera si chiama **Adige**, è un fiume percorribile da imbarcazioni di piccole e medie dimensioni. È utilizzato per lo più per il trasporto di merci o per una divertente gita con delle barche e una guida che illustra le meraviglie della città viste dal fiume.

10 Le Stanze segrete di Madame

Madame ha due stanza segrete a cui si accede dalle librerie **S** attraverso delle chiavi e meccanismi complicati. La stanza a Nord Est, si accede dalle cucine e porta al giardino segreto di Madame dove coltiva i suoi fiori, erbe segrete. Nella stanza a Sud Est, che si accede dalla saletta riservata c'è la stanza alchemica di Madame, dove crea i suoi nuovi infusi e i suoi esperimenti che fa provare agli ignari commensali.

Il Furto, la Scena del Crimine – il 1° indizio

Verso le 17.30 il trio di archi inizia a intavolare una sezione armonica più intensa e passano dal barocco al funky. Questo cambio che desta sorpresa tra gli astanti introduce anche l'arrivo dell'ospite della mostra, che fino ad ora non aveva ancora fatto la sua comparsa in sala.

L'imprenditore Maxx Bertanazzi esce dalle cucine (in cui c'è anche un passaggio segreto per gli ospiti) con una lunga giacca a doppie punte di color dorato e una camicia bianca e pantaloni stretti con un paio di scarpa viola. Sulla testa un cilindro dorato con occhiale argentei e un bastone riccamente decorato.

Lo seguono due guardie del corpo vestite da paggi che tirano una teca di vetro con all'interno un oggetto che per ora è nascosto da una nube vaporosa dorata.

La scena viene accolta con un tripudio di applausi e tutti gli occhi si fissano sulla teca.

Il palchetto predisposto accoglie la teca e a fianco si mette l'imprenditore. Appena sotto i due scalini di rialzo le due guardie si mettono sull'attenti.

Maxx Bertanazzi inizia un lungo discorso iniziando con profondi ringraziamenti alla città, alle forze politiche, con un tono quasi di noia. Poi si ridesta e con il suo bastone schiaccia un pulsante posto dietro la teca e il vapore inizia a vorticare e ad uscire dalla teca.

Un odore di menta invade la stanza e l'oggetto inizia ad apparire: a prima vista sembra essere un uovo molto grande, quasi quanto uno di struzzo ma di colore viola acceso, si intravede come se la consistenza sia vicino alla pietra o meglio al marmo. Una lunga crepa solca dall'alto al basso e una luce blu esce dalle frastagliature.

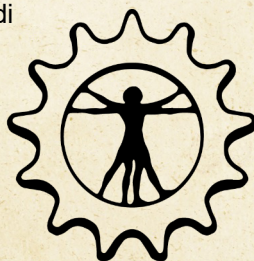
L'imprenditore, prima di parlare, guarda l'oggetto per qualche secondo.

Il M.I può chiedere una **prova di Analisi Comportamentale (Addestramento, sociali) con DL 4**. Se la prova ha successo il viaggiatore scorderà una piccola smorfia di tristezza e poi una copertura con un ghigno.

Poi si gira verso il pubblico e annuncia il suo oggetto misterioso e unico.

<< Finalmente e con il cuore in gola posso far vedere per la prima volta in pubblico il mio oggetto prezioso. Il mercante che lo ha valutato e certificato (estrae una pergamena con timbro dalla giacca) ha detto che è un oggetto unico in tutti i territori di Eureka. Si tratta di un contenitore di materia sconosciuta risalente agli anni dell'annichilimento. Il suo valore è per ora sotto valutazione da una commissione di studiosi, ma è mia volontà farlo vedere ai miei concittadini visto che è stato ritrovato in una parte di terra della mia tenuta nel territorio di La Scaligera!>>

Parte un grande applauso e anche qualche domanda e fraseggio dal pubblico.



<< Grazie ... grazie a tutti! Lo so che avete moltissime domande.. Ancora un pò di pazienza... sono qui proprio per rispondere a tutte...>>

STOCKKK, STUMP, CRASHHHH!!!!

Il FURTO – dinamica

Dalla vetrata a est (esattamente all'opposto del palco) si sente prima un grosso tonfo e un rumore di vetri infranti, un sasso ha spaccato parte della finestra e fuori, nel cielo proprio di fronte alla finestra appare un aquilone verde con una scritta. Subito si sente lo scoppio di un petardo (che è legato all'aquilone) tanto che molte persone si buttano a terra spaventate.

Tutto questo dura circa una 20 di secondi.

Una volta che il tutto sembra sistemato e lo spavento passato uno dei Viaggiatori o uno degli astanti vede che sul palco Maxx è accasciato a terra con le mani sulla testa e le due guardie sono distese a terra, come svenute. La teca è in frantumi e l'oggetto è sparito! Il furto è avvenuto!!!

Scoppiano le grida e le voci.



Madame Gisella, che era andata verso la finestra per vedere l'accaduto, cerca di calmare la folla e chiude la porta del suo locale, sigillando tutto al suo interno fino all'arrivo della polizia.

La Scena del Crimine

Attraverso uno Squittyr viene chiamata la polizia della città, una milizia molto imponente e ben armata che cerca di tenere in riga la microcriminalità della Scaligera (anche se girano voci che ci siano anche agenti corrotti e qualche traffico illegale).

In circa 10 minuti arriverà la polizia.

Nel frattempo i Viaggiatori potranno iniziare a scoprire alcune prove.

Attraverso una **prova di Indagare (Attitudini, competenze) con DL 2**, oppure di **Consapevolezza (Attitudine, competenza) con DL 3** i viaggiatori potranno scoprire delle prove evidenti come:

- Il sasso che ha rotto la finestra è un comune sasso da fiume molto presente negli argini e facilmente reperibile.
- Il sasso sembra strano che sia stato lanciato dalla strada, visto che arrivare al secondo piano e colpire la finestra non è certo semplice, ma non impossibile.
- Non ci sono tracce evidenti di passaggio sulla terrazza di persone che abbiano scalato o disceso. (in caso di un grado di successo maggiore di 2 noteranno che al telescopio è attaccato un filo molto sottile, come quello di un aquilone).
- Pezzi di aquilone sono sparsi sia sul terrazzo che sul pavimento della sala principale. L'aquilone è stato distrutto dal botto di un petardo.

Con una **prova di Armi a Polvere Nera (esplosivo) teorica con DL 2** potranno scoprire dai resti del petardo che si tratta:

- Di un congegno fatto a mano che aveva probabilmente una miccia di innesco e che non

era costruito con l'idea di fare male, ma di fare tanto rumore.

- La polvere da sparo è di fattura comune, ma l'innesco e il tipo di contenitore è strano e particolare (con un grado di successo maggiore di 2 scopriranno che sono contenitori usati per i fuochi d'artificio per la festa scaligera e che nella città ci sono solo 2 mercanti che li usano - se è un fallimento questa informazione la potrà dare anche Madame Gisella).

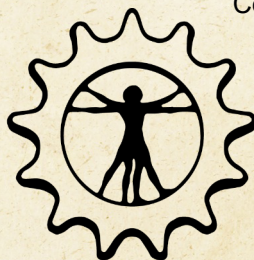
Con una **prova di Alchimia (Attitudini, focus) con DL 4** scopriranno che le due guardie sono state avvelenate da un composto a lento rilascio che le avrebbe stordite e fatte svenire solo con un reagente (con un grado di successo maggiore di 1 scopriranno che il veleno ha reagito con l'essenza di Menta e che deve essere somministrato a piccole dosi per almeno 3 giorni).

Con una **prova di Medicare (Attitudini, conoscenze) con DL 3** potranno scoprire:

- Che la ferita nella testa di Maxx non è grave, ma l'imprenditore non si farà avvicinare facilmente e metterà subito sulla testa un suo fazzoletto ricamato.
- Le due guardie si possono rianimare con degli oli essenziali o serviranno circa 30 minuti perchè si riprendano spontaneamente. Se viene richiesto Madame Gisella può preparare l'olio essenziale.

Con una **prova di Indagare (Attitudine, competenze) con DL 3**, oppure di **Consapevolezza (Attitudine, competenza) con DL 4** fatta sulla teca i viaggiatori scopriranno:

- Il vetro si è frantumato in pezzettini molto piccoli, quindi non deve essere stato un sasso o un colpo di martello (che avrebbe frantumato un lato e ci sarebbero detriti di diverse dimensioni).
- L'oggetto appoggiava su una piccola base di legno sagomato che la sosteneva e impediva di girarsi e cadere. Ci sono segni di graffi (se il successo è superiore al grado 2 troveranno un



pezzo di metallo strano dietro alla teca che sembra essere un pezzo di un filo connettore)

- Non sembra plausibile che il vetro infranto abbia fatto la ferita sulla fronte di Maxx.

Viaggiatori possono cercare di ricordare la scritta sull'aquilone o ricostruirla attraverso i pezzi disposti sul pavimento. Serve una **prova di riparare (Attitudini, abilità) con DL 3** per ricostruirla e 5 minuti di lavoro continuativi.

Per ricordarla i Viaggiatori possono usare una prova di istinto con DL 5.

Dai frammenti si può leggere la scritta

“Je T'ai Baisé V.B.”

che in francese significa “vi ho fregato”.

Alcuni degli astanti, se la scritta viene letta o la polizia diranno che è la firma del ladro che si fa chiamare Il **Vole Richar** (V.B. soprannominato *il Ruba Ricchi*).

Il 1° INDIZIO.

Dopo il furto Maxx Bertanazzi cerca di ingaggiare i Viaggiatori per ritrovare il suo prezioso oggetto. Prima che la polizia arrivi dice ai personaggi che l'oggetto è davvero molto importante e che ha un indizio, una lettera che aveva ricevuto la sera prima ma che non gli ha dato peso credendo che fosse una bufala. La lettera diceva che l'oggetto sarebbe stato rubato durante la mostra. (non vuole che venga svelato agli altri e quindi la darà solo a uno dei viaggiatori).

Se i Viaggiatori accetteranno (**offre fino a 500 Edrador a Viaggiatore!**) rivela anche che il **bibliotecario Gerbario Pietras**, della biblioteca Capitolare di Verona ha trovato *un riferimento dell'oggetto in un libro* e chiede di passare a prenderlo e che poi li aspetta alla sua tenuta fuori dalle mura nella zona chiamata Valpolicella (numero 1 nella mappa della Scaligera) a Villa Bertanazzi.

Chiede la massima serietà e attenzione nel maneggiare il libro e le informazioni che saranno contenute non facendone parola con nessuno.

Per comunicare gli dà il codice di uno Squittyr privato con cui potranno inviare tutte le notizie e le novità.

Per il Maestro degli ingranaggi.

La scena deve essere vissuta con frenetica agitazione dopo il furto, intercalato a momenti di segretezza e quasi di informazioni passate sottovoce ai personaggi. L'imprenditore vuole fare una sua indagine privata e non vuole coinvolgere la polizia.

In realtà è tutta una montatura che l'imprenditore ha fatto perchè il valutatore ha detto che l'oggetto trovato vale come un coccio comune.

L'imprenditore ha colto l'occasione per inventarsi una storia (infatti la parte interna è stata abilmente inserita da un falsario pagato da Maxx).

Ha usato la storia del ladro per sviare le indagini. E ha avvelenato le sue guardie nei giorni precedenti. Sua complice è

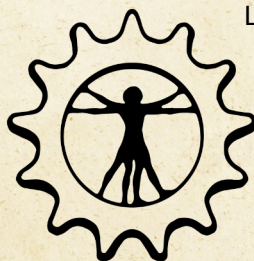
Madame Gisella, che è anche segretamente la sua amante.

L'imprenditore farà di tutto per assoldare i PG perchè usare delle persone sconosciute è solo un pretesto. In caso di problemi, li userà come capro espiatorio e li incolperà del furto.

Quello che nemmeno sa Maxx è che il bibliotecario ha davvero trovato un indizio antico che ricollega l'oggetto a una vecchia leggenda del meccanismo di Joburia.

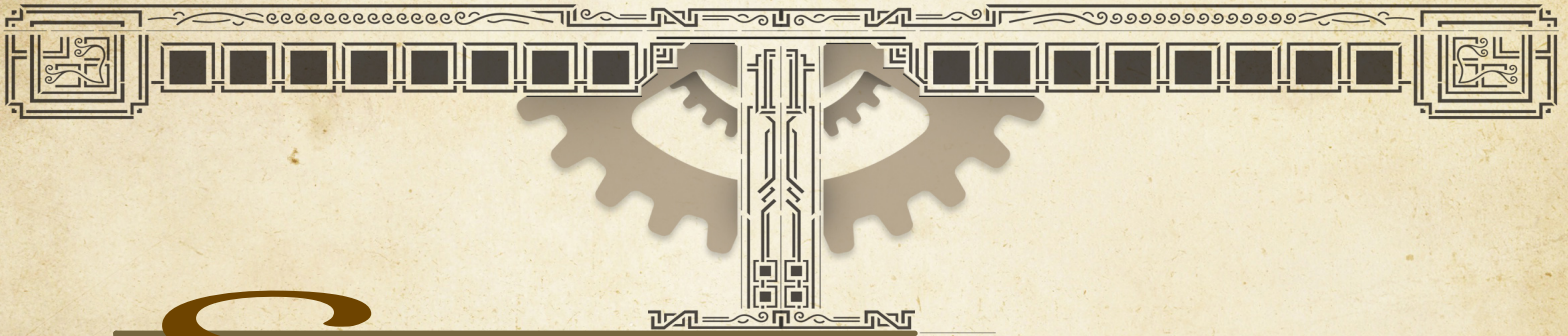
Questo imprevisto diverrà una merce di scambio molto importante soprattutto se i PG inizieranno a sospettare qualcosa dell'imprenditore e della scena del crimine.

I Viaggiatori saranno catapultati in un loro cammino che intreccerà una storia di truffa con una leggenda antica.



SCENA 2

La Biblioteca Capitolare



S INOSSI PER IL M.I

I Viaggiatori sono condotti dagli indizi e soprattutto dalla proposta dell'imprenditore a visitare e a recuperare un pacco nella biblioteca capitolare di La Scaligera. Il **bibliotecario Gerbario Pietras** è il contatto che dovranno cercare nella biblioteca. Non si trova distante dalla sala da tè e durante il viaggio **verranno seguiti da degli scagnozzi**. Una breve colluttazione avverrà in una strada laterale mentre vanno verso la biblioteca, e comunque prima che arrivino a destinazione. Gli scagnozzi sono 3-5 uomini che vogliono avere delle informazioni sull'oggetto da parte di un acquirente segreto che non era presente alla mostra. Sono dei malviventi di basso rango e quindi non combatteranno fino alla morte, anzi se la situazione si mette male fuggiranno e riusciranno a seminare i Viaggiatori nelle vie. Se riescono a fermarne uno potranno avere delle informazioni frammentate. La scena principale poi sarà nella biblioteca dove il bibliotecario, prima restio a parlare con loro, svelerà alcuni segreti di una leggenda molto antica e gli dirà che non è molto prudente avventurarsi oltre. **Troveranno anche una mappa**, che però non è possibile portare via e quindi dovranno ricopiarla e scopriranno che nella tenuta dell'imprenditore ci sono delle grotte antiche che celano dei segreti misteriosi. Alla fine di questa scena, che porterà i Viaggiatori verso le tenute della zona esterna della città "la Valpolicella" i personaggi dovranno avere molti dubbi sulla storia dell'imprenditore e dell'oggetto. Potranno anche organizzarsi e prendere tempo per equipaggiarsi meglio e mandare uno Squitty all'imprenditore per avvisarlo di eventuali cambio di orari. La risposta sarà secca e cercherà di farli andare al più presto alla sua residenza (ogni tipo di notizia che daranno i viaggiatori farà mettere in allerta Maxx sul fatto che sia stato smascherato).

La schermaglia con gli Scagnozzi

I giocatori potranno iniziare porsi delle domande mentre vanno verso la biblioteca capitolina. Per arrivare il tragitto da fare è andare verso nord e attraversare il Ponte dei Matti (n°15 sulla mappa) ed entrare nel Quartiere dei Locali e poi proseguire fino alla torre dei Lamberti ed entrare nel quartiere degli Artisti.

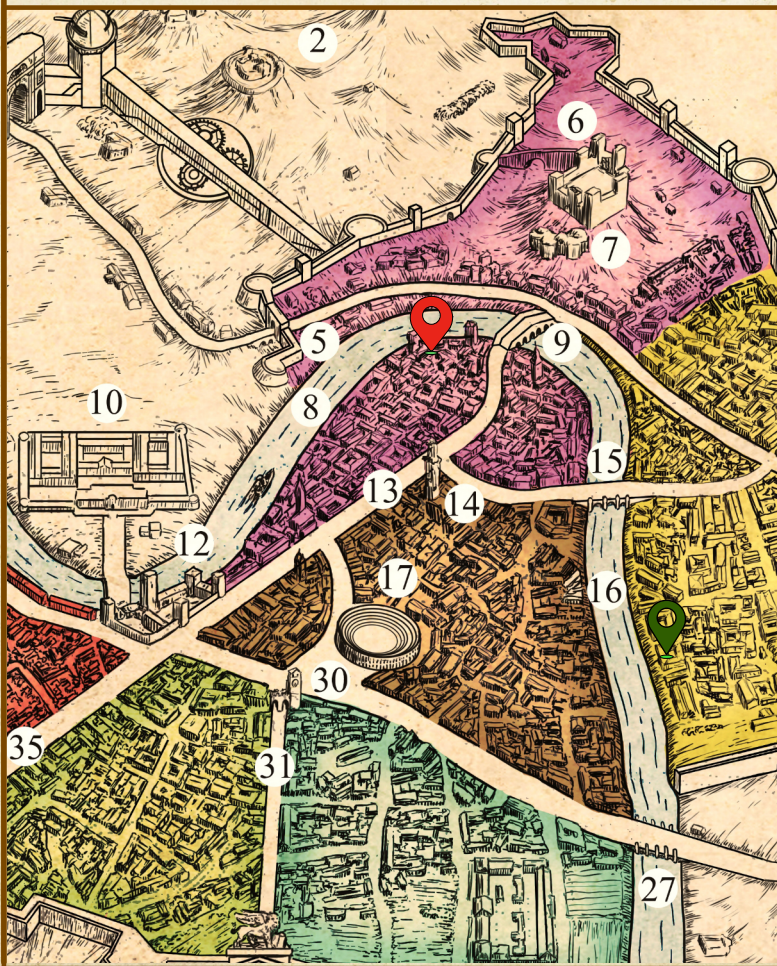
La **biblioteca** si trova a nord ovest



Il Maestro degli ingranaggi può leggere o parafrasare il seguente incipit descrittivo del quartiere dei Locali.

<< Il Ponte dei Matti collega la parte est della città con il suo centro storico e il quartiere dei locali. Il ponte deve il suo nome a una vecchia storia dove i matti venivano legati in delle celle e appesi nelle volte del ponte e lasciati per giorni fino a che il loro

“sintomo di pazzia” non andava via con l’acqua purificatrice del fiume. Alcune di quelle celle sono ancora presenti. A metà del ponte si vedono già alcune caratteristiche del quartiere dei Locali. Si possono vedere delle lanterne a elettricità fare da porta di ingresso su un arco di legno e pietra che invita i passanti a guardare in alto per le meccaniche di luci appese. Il quartiere si presenta come un accozzaglia di piccoli locali e botteghe e la presenza di altisonanti edifici antichi andando sempre di più verso il centro del quartiere. Luci, insegne, viottoli più o meno illuminati e strade che possono portare alla perdizione o alla cultura. Meccanismi di vapore e condensatori sono posti in alcune strade o piccole piazze laterali. Di sera il quartiere si anima in feste e locali pieni di gente che vuole bere e divertirsi”.



Arrivati sul ponte il Maestro degli Ingranaggi chiederà una prova di **Consapevolezza (Attitudine, competenza) con DL 3** (se qualche giocatore vorrà farlo prima del ponte la **DL è 5** visto che le vie sono più popolate e gli scagnozzi cercheranno di non farsi vedere). Se la prova è superata avvertiranno di essere seguiti, se è superata con almeno 2 gradi individueranno il numero e le persone precise. Se non riusciranno nella prova, appena superato il ponte, verranno aggrediti dagli scagnozzi (da 3 a 5) che avranno l'effetto sorpresa la prima ripresa. Altrimenti verranno comunque raggiunti per essere fermati e bloccati.

Lo scopo degli scagnozzi è di bloccarli e di farsi dare delle informazioni sull'oggetto e su che cosa è successo alla mostra.

La scheda degli scagnozzi la trovi nell'appendice in fondo al manuale.

La schermaglia non è alla morte e gli scagnozzi fuggiranno o tenteranno la fuga se vengono feriti.



La Strada dell'AGGUATO (Mappa per il M.I)

Questa mappa rappresenta una strada generica della archeofortezza la Scaligera. Il Maestro degli ingranaggi troverà nell'appendice di questo manuale anche alcune immagini da poter utilizzare con i giocatori e anche la versione "notturna" nel caso che l'evento del combattimento si svolga di notte.



Le descrizioni delle aree sono solo dei consigli per il M.I e anche la descrizione del terreno di scontro per rendere più interessante l'agguato e le riprese di combattimento. Come descritto nel Quickstarter il terreno di scontro è una variabile che può mettere in gioco diversi elementi strategici.

1 La Strada Principale.

In questa strada avviene lo scontro con gli Scagnozzi. La strada è lastricata di marmo e di rocce e ha una statua al centro (rappresenta un signore distinto ed elegante. Rappresenta il Sindaco di La Scaligera) contornata da una ringhiera (alta 1 m) e piante varie. La giornata di febbraio e il freddo rendono la strada a tratti sdrucchiolevole (il M.I può chiedere una prova di MOV DL 2 se passano sui tombini soprattutto se vestono con scarpe eleganti o hanno i tacchi). I negozi non dovrebbero essere terreno di scontro (i negozianti chiuderanno le porte al primo accenno di rissa o se avviene di sera sono chiusi).

2 Il Giardino con la Meridiana.

Una folta siepe sempreverde fa da muro a un giardino il cui accesso avviene da un arco aperto. All'interno c'è una statua rappresentante una donna con la bilancia e l'asta da misurazione. Al centro del giardino, circondato da una siepe bassa e dei fiori c'è una base di marmo con sopra una meridiana solare. Il giardino è ben tenuto e di giorno l'erba potrebbe essere un **terreno NON favorevole DL 1** per chi indossa scarpa eleganti (con suole lisce) o i tacchi. Se il combattimento avviene di notte diventa terreno **NON favorevole con DL 2**.

3 Il Piccolo Cimitero.

Accanto al giardino si trova un piccolo cimitero circondato da una ringhiera di metallo alta 2 m con punte aguzze (se uno volesse **scavalcarla il DL è 6**. Se la prova fallisce subisce **5 danni da punta** per ogni grado di fallimento cumulativo e provoca il danno **AFFILATO**). Se il combattimento avviene di giorno il cancello è aperto, se avviene di **notte** il M.I **tira 1d6**. Con 1-3 il cancello è chiuso, con 4-6 il cancello è aperto e dentro c'è un Furfante resurrezionista che sta lavorando (viene considerato astante fino a che non viene coinvolto). Le tombe sono abbastanza grandi da buttarsi dietro e avere una buona protezione. Il terreno è particolarmente fangoso e scivoloso (è richiesto un tiro di MOV con DL 3. Per il resurrezionista è un terreno favorevole).

4 I Vicoli.

Ci sono due vicoli molto piccoli e maleodoranti dove gli scagnozzi potrebbero uscire per bloccare la strada ai Viaggiatori. Sono vicoli stretti e pieni di cassette di legno, residui dei negozi e anche grate e tombini. Chi ci entra senza sapere o correndo deve fare una **prova di IST DL 2** o inciampare su un oggetto e rischiare di cadere a terra (la caduta crea **4 danni da botta alla Salute** per ogni grado di fallimento).

Il combattimento nella strada fa passare il tempo della scena al tempo della ripresa. Il Maestro degli Ingranaggi deve ricordarsi di segnare il tempo di ogni ripresa per definire il tempo totale del combattimento. Gli astanti possibili (come negozianti o persone che stanno passeggiando per la via non prenderanno parte al combattimento (si metteranno di lato oppure andranno via). L'unico astante che potrebbe partecipare è il resurrezionista di notte (che entrerà in combattimento se vede che potrebbero danneggiare il suo lavoro).



Un libro Mecha e una Mappa antica

Scampati all'agguato più o meno sani i Viaggiatori troveranno riposo nella Biblioteca Capitolare. Se l'agguato avviene di notte troveranno il loro contatto ad aspettarli appena dietro la porta di entrata attraverso una piccola finestrella di vetro e metallo. Se arrivano di giorno lo dovranno cercare nelle prime stanze mentre sta riordinando i libri e sistemando alcuni oggetti di lettura, come lenti, piedistalli e teche contenitive.

Li osserverà con curiosità e annoterà le vaie ferite (se ci sono) e chiederà loro che cosa sia successo, ma sempre andando di gran lena nelle scale che portano alla "piccionaia superiore".

<< È terribile quello che vi è successo!! Purtroppo questa città è ben governata, ma non si può certo pretendere che tutto sia sotto controllo!.. Eccoci, presto presto, entrate nella stanza e fate silenzio>>.

Biblioteca Capitolare di La Scaligera

La biblioteca Capitolare, ancora prima della caduta della cometa, era la biblioteca più antica al mondo ad essere in attività. Era nata come una officina libraria, o detta "Scriptorium", e serviva per la produzione di libri che venivano inviati per l'istruzione dei futuri sacerdoti. Gli amanuensi appartenevano alla "Schola majoris Ecclesiae, detti anche i canonici del capitolo da cui deriva l'aggettivo capitolare.

NOTE DI GIOCO

Oggi la biblioteca capitolare è la sede culturale di diverse cattedre universitarie e raccoglie i manoscritti antichi e anche le opere moderne mantenendo il suo valore antico di custodia del sapere. I bibliotecari sono diventati scrupolosi studiosi e non sono sacerdoti, ma persone che vogliono mantenere attiva la cultura. L'edificio è sotto contratto della Confederazione di EureuKa e la direttrice è divenuta la famosa scienziata Stella Jennevier, adesso Bibliotecaria Confederata. Attualmente il posto di direttore Vicario è dato al professor Anatolie Balossi, rinomato per la sua testardaggine e riservatezza.



Dopo aver percorso due piani di scale antiche e aver parlato in continuazione Gerbasio procurerà loro delle bende e degli unguenti (se servono). Sono medicamenti fatti di erbe che curano 3 danni per ogni locazione in cui vengono messi, se un personaggio vuole può fare una **prova di Medicare (Attitudini, conoscenze) con DL 2**. Se la prova ha successo aggiunge 2 punti di cura +2 per ogni grado di riuscita.

"La Piccionaia"

La piccola stanza è proprio in cima all'edificio. Una grande scala di marmo porta nei due piani della biblioteca ricchi di stanze e di librerie e teche, ma è solo accedendo da una piccola porta nascosta nel muro che si può arrivare, salendo delle scale strette, alla piccionaia.

La piccionaia è una piccola stanza a vetri sul soffitto che veniva usata come voliera per i piccioni viaggiatori. Ora è una stanza che contiene delle teche mecha e un telescopio a lenti sostituibili.

Le teche mecha sono delle particolari scatole di vetro e meccanismi che tengono la pressione e la temperatura costante per mantenere i libri o le pergamene intatte. I vetri del soffitto sono oscurabili con una leva posta vicino a un grande scaffale.

All'entrata li vetri sono chiusi e ci sono solo delle candele poste in giro a fare una luce tenue.

Delle sedie sono state preparate per accogliere i viaggiatori e su un piccolo tavolino ci sono dei pasticcini e del buon vino.

La faccia di Gerbasio è molto preoccupata mentre inizia il suo racconto.

Il loro contatto sarà molto preoccupato e appena li vede dirà ai Viaggiatori le seguenti parole, che il Maestro degli Ingranaggi può leggere o parafrasare:

<< Finalmente, finalmente. Il Signor Bertanazzi mi ha inviato uno Squittyr per dirmi che sareste arrivati. Meno male. Io Sono Gerbasio Pietras, Amanuense della Biblioteca Capitolare. Ora seguitemi e fate attenzione a non toccare nulla. Ma che cosa vi è successo?>>

<< Dovete dire al Signor Maxx, grande sostenitore della nostra biblioteca, che il suo oggetto è molto antico! Anche se molti lo pensano di poco valore, ho sentito dicerie del genere, in verità è un meccanismo. Ascoltate bene e ditelo al Signor Bertanazzi. Quello che ha trovato nelle sue terre, anche se non ho idea di dove, è chiamato "l'uovo di Joburia". Si tratta di un nome che è fuorviante. Perché non è un uovo ma una chiave! Dovete dire queste esatte parole al signor Bertanazzi... la chiave per il Meccanismo di Joburia!!>>.

Il racconto del bibliotecario è affannoso e concitato e ricalca molto il temine Signor Bertanazzi e chiave. Poi farà vedere da una teca mecha, attraverso un piccolo spioncino una parte di un libro dove si cita il meccanismo di Joburia.

Il libro è in realtà in taccuino di un esploratore che va a caccia di oggetti antichi. Le informazioni che potranno scoprire sono (vedi pagine seguenti per le frasi da consegnare ai giocatori):

- Il taccuino contiene delle piccole trascrizioni di un meccanismo strano che unisce il fenomeno del vapore con quello dell'elettricità con la presenza di alcune pietre di forma ovoidale, come chiavi di accensione.
- Joburia è il nome che ha trovato su un pezzo del meccanismo che ora si trova nel museo di Paris Lumiere, dopo che è stato trasportato via dalla sua zona di ritrovamento: una piccola valle vicino a Grenoble.
- Non ha idea del significato del termine Joburia.
- L'esploratore (di cui non si conosce il nome) ha ritrovato 3 minerali a forma di Uovo in giro per le terre NormanniKe. Ora tutto è conservato nel museo.
- Le Pietre-uova-chiavi non devono essere rotte oppure uscirà il "**Veleno della terra e ucciderà chiunque si avvicini a loro**".

Questa dovrebbe essere l'ultima informazione che i Viaggiatori sapranno da Gerbasio che la dirà con tono sommesso e preoccupato.

Infine, con un pò di riluttanza mista a paura, riferirà di una mappa trovata all'interno del dorso della

copertina.

<< Questo è quasi tutto... in verità all'interno del taccuino ho scoperto una mappa infilata nella quarta di copertina, sigillata con cura... si tratta di una mappa antica, che ha una colorazione e fattura davvero strana. La riconoscete?>>.

Gerbasio aprirà un'altra teca vicina con all'interno una mappa fatta su una pergamena davvero strana. I viaggiatori dovranno fare una **prova di Moda (Attitudini, conoscenze) con DL 5**. Chi supera la prova riconoscerà la mano di un noto mappatore che sembra essere scomparso, senza lasciare tracce, da qualche mese. Il suo nome *Tollobarall Ashanty detto il "Mappatore dei cieli"*.

I Viaggiatori dovranno minacciare, legare o corrompere Gerbasio se vogliono impossessarsi degli originali, oppure possono fare una copia della mappa.

La mappa evidenzia le sue scritte solo con una serie di composizioni di filtri per le lenti.

Gerbasio sarà sconvolto nel comprendere che l'autore della mappa sembra essere il Mappatore dei Cieli visto che la stessa mappa sembra essere stata fatta nel 1935.

Il mistero si infittisce!!!!

Il Mappatore dei Cieli

Lo strano personaggio, chiamato il Mappatore dei Cieli è conosciuto come un noto cartografo e mappatore. È reso famoso perché qualche anno fa ha creato la moda di mappe sui vestiti. Poco incline alla vita mondana, ma noto viaggiatore dei cieli ed eccentrico scapolo. Da circa 3 mesi non si hanno più notizie di lui e sembra essere scomparso senza lasciare alcuna traccia.

NOTE DI GIOCO

Tollobarall Ashanty, diventerà un PNG molto importante nella campagna di Joburia. Lui è un membro fondatore della "Machination de Emereade", la casta segreta che i viaggiatori impareranno a conoscere. È riuscito a far partire il macchinario che lo ha spedito indietro nel tempo. In realtà nel tempo passato ha scoperto la parte nociva e i segreti della casta e ha mandato degli indizi nel suo futuro, ovvero nel presente dei viaggiatori, per bloccare i piani.



Il 2° INDIZIO

La mappa dei cieli è un reperto del viaggio del tempo che i personaggi dovranno prendere con sé o almeno annotare le scritte e il percorso.

Questo indizio apre a una serie di informazioni che porteranno i Viaggiatori in giro per le nazioni di EuruKa (la traccia della mappa è la campagna di gioco completa di Joburia che verrà creata nel Kickstarter del gioco!!!).

Per questa prima avventura sarà il **taccuino il vero indizio da seguire**. Porterà i viaggiatori verso la residenza dell'imprenditore e a scoprire che esiste un passaggio nella grotta sotterranea vicino al laghetto nella residenza di Maxx, che è anche il luogo dove è stata ritrovata l'oggetto.

Il taccuino mette in avviso che il *"Veleno della terra e ucciderà chiunque si avvicini a loro"*.

Questo dettaglio sarà l'indizio che l'imprenditore non avrebbe dovuto aprire le uova-chiave.

Il Maestro degli Ingranaggi dovrebbe far trasparire che nella residenza di Maxx, dove li sta aspettando, un male potrebbe essersi risvegliato.

Il M.I è libero di evidenziare delle frasi dell'esploratore che ha scritto il taccuino indicando la presenza del veleno come personificazione o altri indizi della grotta o di un luogo oscuro e umido.

Ancora i Viaggiatori non sanno che una pianta divoratrice senziente è presente nella parte finale delle grotte della tenuta, ma dovrebbero iniziare a preoccuparsi e a mettersi in allarme.

Nella prossima pagina alcuni esempi di parti del taccuino che i Viaggiatori potranno trovare.

Il meccanismo che è indicato sul taccuino è la prima parte della macchina di Joburia. Un dispositivo che permetterà di viaggiare nel tempo (quello che ha usato Tollobarall Ashanty e poi distrutto).

In questa prima avventura introduttiva non verrà descritto nulla del meccanismo, che verrà poi ampliato e definito nelle altre parti della campagna.

Le figure seguenti sono la mappa dei Cieli sia in versione oscurata (la prima) che in versione "rivelata" (la seconda).

Troverai le due mappe da poter utilizzare in gioco nell'appendice di questa avventura!!!



Le seguenti frasi possono essere date ai Viaggiatori in ordine sparso. Alcune sono inerenti all'avventura altre appunti del misterioso esploratore. È possibile fotocopiare la pagina e ritagliare le frasi. Oppure potete leggerle. Il M.I può anche dare sfogo alla propria fantasia per creare interessanti frasi e commenti!

La strada per la grotta era davvero ingarbugliata e presto mi resi conto di non aver mai avuto percezione della sua profondità, fino a che non mi ritrovai le mie scarpe immerse in una poltiglia di melma dovuta al cambio di umidità!

Ogni giorno mi sveglio e so che quel bastardo di L.M. è un passo avanti a me. Ma ora, con questa scoperta delle uova-chiave potrò finalmente prendere il mio meritato riconoscimento.

Non devono essere aperte, la "strega di Santiago" è stata chiara: un veleno portano, un veleno che intacca lo spirito degli esseri umani e delle piante e delle bestie. Non devono essere aperte. Lei non crede che siano delle chiavi, ma solo delle entità!

Lo strano oggetto, che ho trovato nella valle delle fate di Grenoble è davvero strano. Sembra un pezzo di una ruota dentata, e inciso nella parte interna c'è un nome - J-D-B-U-R-I-A... Chissà che osa significa. I curatori del museo di Paris Lumier sapranno che cosa fare. La paga è stata buona. Potrò finire di comporre finalmente la mia macchina.

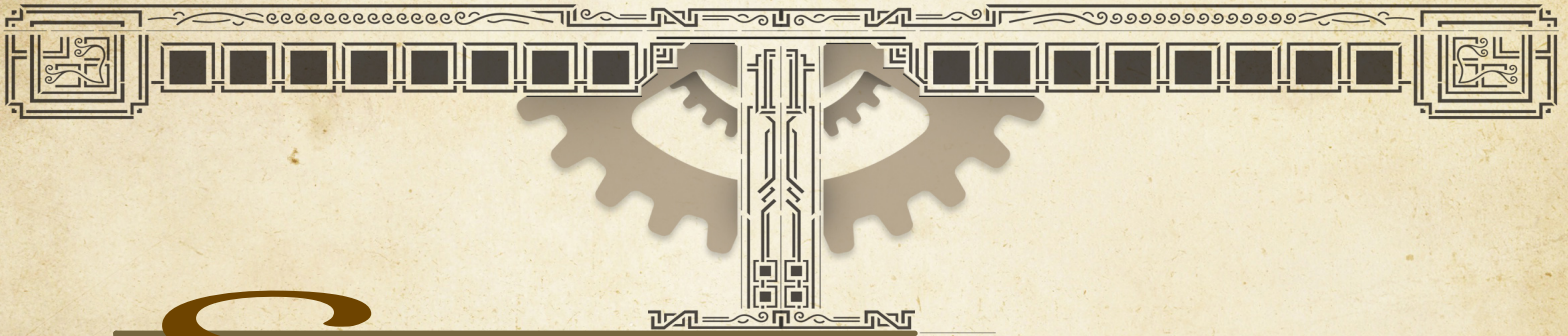
Devo smettere di bere e di fumare quelle strane erbe. Non mi fanno bene. Che sogno strano che ho fatto, sembra quasi un incubo. Ma trovo che la copertina del mio taccuino sia diversa da qualche giorno! Forse non dovevo lasciarla esposta al freddo della notte.

Sono davvero fortunato trovare 3 uova che io chiamo le chiavi misteriose. E per tutte e tre il museo di Paris Lumiere mi ha pagato bene, dicono che se trovo anche la quarta mi danno il doppio della paga. Qualche indizio dovrei averlo trovato. Mi sento però da qualche giorno strano e un pò raffreddato. Meglio che mi faccia vedere dal medico.



SCENA 3

La Tenuta Bertanazzi



S INOSSI PER IL M.I

Scena principale di questa avventura introduttiva e parte 1 della Campagna di Joburia. I viaggiatori si recheranno nella **tenuta di Bertanazzi** che si trova fuori le mura a Nord-Ovest della archeofortezza La Scaligera. Per arrivarci potranno prendere un calesse motorizzato o delle biciclette a vapore. Nella tenuta avranno una terribile discussione con l'imprenditore che sembrerà molto diverso da come lo avevano incontrato nella prima scena. La discussione verterà sul fatto che i Viaggiatori hanno rubato il suo oggetto e che ora glielo devono ridare. Maxx non avrà ricordo della giornata alla sala da tè e improvvisamente avrà un forte malore e cadrà privo i sensi davanti ai personaggi.

Scopriranno la **grotta nella radura** dietro la casa principale e il **famoso laghetto**, che si trova ai piedi di una piccola collina. Nella prima parte della grotta ci sono ancora i resti degli scavi che hanno fatto rinvenire il prezioso oggetto.

Scopriranno che esiste un mostro che vive nelle profondità della collina e che condurrà i Viaggiatori a fare il loro ultimo e decisivo incontro di questa avventura.

Scopriranno l'**officina/ laboratorio** che sembra essere stato costruito molto tempo prima, ma con dei macchinari e ingranaggi del tempo di oggi.

Incontreranno infine chi ha infestato e avvelenato il terreno di Bertanazzi andando a infettare le falde acquifere e alcune delle coltivazioni e scopriranno il segreto della chiave fatta a uovo.

Un combattimento difficile aspetterà i Viaggiatori!


Sapranno meritarsi il premio finale oppure rimarranno preda dalla mostromutazione?

Riusciranno a uscire vincitori oppure soccomberanno al veleno che infesta la mente?

La Tenuta e il Laghetto

I giocatori sono arrivati alla scena principale di questa prima avventura. Per arrivare alla tenuta sarà indispensabile trovare o noleggiare un mezzo. Il M.I può anche definire che uno dei personaggi sia in possesso di un mezzo adeguato per spostarsi.

In città si possono trovare dei comodi calessi motorizzati che per poche monete (15 edrador a persona) li trasporteranno con tutta comodità.

La **Tenuta Bertanazzi** si trova a Nord Ovest. 

Il Maestro degli ingranaggi può leggere o parafrasare il seguente incipit descrittivo della tenuta.

<< Una volta usciti dalla porta Mecha a difesa della

Archofortezza venite catapultati in un ambiente molto diverso. La strada si fa priva dei colorati e geometrici ciottoli che rendevano bello camminare in città, per dare spazio a una strada di terra e pietre che rendono il viaggio meno comodo del previsto. La strada che porta verso le tenute della zona chiamata Valpolicella, percorre la base delle colline che dominano a Nord la Scaligera. Si vede da subito che le colline sono state coltivate con campi di grano, alberi da frutto e si possono vedere dei mulini a venti mecha. Continuando le colline lasciano il posto a tenute più ricche e a campi coltivati a vigne per il famoso vino che

tutta ItaliKa promuove.

Dopo circa 30 minuti di viaggio si arriva a imboccare una strada privata dopo una leggera salita. L'imbocco presenta già la distesa dei campi della tenuta Bertanazzi. In fondo potete scorgere la villa e il grande muro di recinzione con cancelli di solido metallo e gli alberi che da dietro fanno capolino salendo sulla collina. Macchine agricole sono ferme in una rimessa visto che la stagione è ancora fredda, ma si possono scorgere delle manovalanze che stanno facendo manutenzione agli ingranaggi. Un campanile di una vecchia chiesetta si erge sulla sinistra mentre arrivate al cancello di entrata della villa.>>



La Tenuta BERTANAZZI (Mappa per il M.I)

Questa mappa rappresenta i luoghi principali della Tenuta Bertanazzi. Il Maestro degli ingranaggi troverà nell'appendice di questo manuale anche alcune immagini da poter utilizzare con i giocatori e anche la versione "notturna" nel caso che l'evento si svolga di notte.



1 La Rimessa delle Carrozze.

I Viaggiatori arriveranno dalla strada principale e dopo aver superato i campi arriveranno a ridosso della tenuta. Per primo troveranno una struttura di sassi e cemento che serve come rimessa delle carrozze e dei carri del signor Maxx. Un grande portone chiuso è riccamente ornato con i simboli della tenuta vinicola e al centro lo stemma della famiglia Bertanazzi, il leone giallo su sfondo blu. Questa costruzione è accessibile solo da poche persone. L'entrata principale della tenuta si scorge più avanti dopo una grossa ringhiera di ferro molto lucente e nuova (è stata montata da poche settimane).

2 L'Entrata della Tenuta.

Dopo aver superato la cancellata in ferro da dove si può scorgere la facciata di un'antica chiesetta, si arriva al portone di entrata. Una grossa porta a due ante blocca il passaggio e dei meccanismi molto evidenti fanno subito pensare a una porta meccanizzata. Infatti un grosso pulsante color rame serve da campanello e una voce metallica, da un interfono posto sul muro chiederà di presentarsi. Solo dopo qualche rumore evidente di accensione di una macchina a vapore, la porta inizierà a muoversi. La prima stanza è arredata come un tempio greco con colonne e statue. Un prezioso tappeto invita i Viaggiatori a procedere: a est potranno scorgere in penombra un piccolo rientro del muro, un prova di **Consapevolezza (Attitudine, competenza) con DL 4** farà scorgere una libreria sul muro (se la prova ha successo con grado 2 o maggiore il personaggio avrà un presentimento che non sia una semplice libreria). Nella parte a ovest si vede bene una statua raffigurante una divinità greca e delle grandi librerie e porta bottiglie di vino. La stanza è molto fredda e non ci sono elementi di riscaldamento. La grossa porta a nord conduce dentro la tenuta.

3 La Sala delle Conversazioni.

Questa nuova stanza si evidenzia per un repentino cambio di stile. Le pareti e il soffitto sono di legno a cassettoni e il pavimento di un marmo inciso e decorato. Appena entrati non si può che rimanere affascinati dal *prezioso tappeto di forma quadrata*. A ovest un salottino ben allestito e accogliente permette di avere delle piacevoli conversazioni davanti a un *grandissimo termoarredo mecha di riscaldamento*. Vicino, su di un piedistallo una **statua di marmo raffigura il leone della famiglia Bertanazzi a dimensioni reali**. A nord si scorge un grande *orologio a pendolo lucidato*, alcune piante da arredo e la porta ad arco che conduce nella sala grande. A est una porticina conduce in un'altra stanza.

4 Lo Studio Privato.

La piccola stanza riserva un ambiente molto privato e accogliente. Il pianoforte a coda occupa il centro della stanza e ai lati ci sono tantissime librerie piene di volumi antichi e moderni e anche dei cassettoni pieni di pergamene, mappe e altri attrezzi da scrittura. Alcune piante, un maestoso candelabro e un divano comodo completano l'arredo dello studio. Una porta mecha a est **SM** impedisce di entrare nella stanza attigua senza la giusta combinazione.

Una prova di **Furtività (scassinare, Attitudine, abilità) con DL 3** permetterà di aprire la porta senza far scattare un allarme sonoro di sicurezza. Ovviamente si può anche cercare di convincere il padrone di casa!!!



5 La Sala degli Esperimenti.

Questa stanza privata era una volta la cappella della tenuta, ma ora è una sala per esperimenti. Un *tavolo da sezionamento cadaveri* occupa tutto il centro della stanza, mentre a nord si trovano degli oggetti da lavoro. *Microscopio a lenti variabili, delle seghe a mano, dei conduttori di energia, un mescolatore di ingredienti e provette, un grosso inceneritore e una macchina di evaporazione dei gas nocivi e ripristino dell'aria.* La sala, una volta chiusa è da considerarsi sigillata (la porta a Sud è murata dall'interno). In questa sala Maxx e il suo fidato **doctor Degrado** (nome che l'imprenditore usa per chiamarlo) fanno gli esperimenti su alcune mostromutazioni da collezione. Se i Viaggiatori prenderanno confidenza e sapranno gestirlo potranno conoscere la ossessione del Doctor Degrado per l'anatomia.

6 Il Grande Salone delle Feste.

Questa stanza è la più grande della tenuta. Il pavimento di legno pregiato scuro avvolge tutta la stanza, comprese le pareti e anche il soffitto a cassettoni. Le colonne sono di marmo scuro con venature di colore legno e ogni colonna è una piccola opera d'arte. La **grande scala centrale** porta alle camere riservate e agli studi privati oltre che alla soffitta. Accanto alla scala è presente un *montacarichi mecha*. Nelle pareti a est e a ovest sono presenti *due termoarredi mecha per il riscaldamento con tubi che portano nelle stanze superiori il calore.* A est, inoltre, sono presenti due porte che portano rispettivamente al bagno e alle cucine. Una grande tavola occupa parte della sala, anche se spesso viene smontata per lasciare spazio a balli e feste mondane. A Nord, una grande porta di pietra conduce verso il giardino privato della tenuta. Nella **parete a sud** sono presenti dei dipinti dei vecchi proprietari della tenuta. Con **una prova di Indagare (Attitudini, competenze) con DL 2**, i viaggiatori potranno scoprire che la famiglia Bertanazzi ha lunga discendenza di linea maschile e che ogni dipinto reca dei piccoli simboli su un angolo del quadro. Una ulteriore **prova di Codici (Addestramenti, sociali) con DL 3**, porterà a conoscere alcuni codici della società segreta di cui fa parte la famiglia Bertanazzi (*questa informazione, se giocata bene, potrebbe dare ulteriori spunti di vantaggio ai giocatori e di confidenza con Maxx, ma attenzione che potrebbe dare chiusure se troppo evidenziate*).

7 Le Cucine e i Servizi.

Le cucine sono luoghi riservati alla servitù, ai cuochi e ai camerieri che, se non sono impegnati a cucinare, svolgono anche mansioni di giardinaggi e di servizi vari. I bagni sono per gli ospiti della tenuta e sono davvero graziosi e profumati da piante aromatiche. Hanno delle tubature evidenti che portano l'acqua e sono presenti anche degli specchi a figura intera. Dalla **finestra del bagno a est** si può intravedere il piccolo campo santo con tombe fresche e con **una prova di consapevolezza (Attitudini, competenza) con DL 4** il viaggiatore potrà *scorgere della terra smossa di recente e anche delle catene insanguinate e la piccola finestrella della stalla, che fa intravedere una grossa gabbia.*

8 Il Giardino Segreto.

Questo angolo della tenuta è un capolavoro di piante, statue e "vie" fatte di fiori. Viene spesso usato come giardino estivo per le feste in estate. È recintato dalle mura della tenuta e dei meccanismi prevedono di poterlo coprire con delle assi e tessuti durante i mesi freddi per poter conservare le numerose piante (i viaggiatori lo troveranno coperto n.d.r.). L'imprenditore adora passeggiare e chiacchierare amichevolmente nel giardino e

anche concludere affari importanti. A questo punto del giro della casa i viaggiatori possono fare **una prova di ArcheoUrbanistica (Attitudini, conoscenze) con DL 2** che permetterà ai viaggiatori di sapere le seguenti informazioni: *la parte le mura sono antiche e parte di esse sono pre cometa. Il resto è stato costruito sui resti con diversi stili. Il giardino è molto antico e sono presenti coltivazioni esotiche di piante (è in parte il giardino segreto di Madame Gisella) compresa la Guaranà.* La struttura presenta alcune parti e strutture particolari: *se il successo è di almeno 2 gradi scopriranno che ci devono essere delle cantine e/o delle gallerie sotterranee.* (Le entrate sono A e B nella mappa). Maxx non cederà sulla verità dei sotterranei, parlando solo di vecchie cantine per il vino e si innervosirà parecchio se i viaggiatori vorranno saperne di più o peggio visitarle.

9 Il Laghetto e la Caverna.

Questa parte della tenuta è molto antica e si sviluppa nelle colline antiche delle terre delle Valpolicella. Appena fuori dal giardino segreto i viaggiatori scopriranno un ambiente molto più selvaggio e aspro. Un **laghetto naturale** fa da padrone a un terreno molto aspro in contrasto con le acque limpide e azzurre: **una prova di ArcheoHabitat (Attitudini, conoscenze) con DL 2** permetterà ai viaggiatori di conoscere alcune informazioni aggiuntive. *Il laghetto è di natura sotterranea ed è alimentato di certo da una sorgente che ha delle falde sotterranee; ora è molto basso come livello, il che è strano perchè l'inverno è stato ricco di piogge; le piante che lo circondano sono dei sempreverdi, ma alcune di loro (quelle di colore marrone nella mappa N.d.r.) sono come appassite, ma non sembrano morte.*

A est del laghetto si trova una struttura di pietra con una scala e un ponticello che conduce in una zona di collina rocciosa sopraelevata dove si trova l'apertura della **caverna** (vedi descrizione scena finale!). **Una prova Cumulativa**, vedi quickstarter a pag. 106, **con soglia 15 (i personaggi potranno utilizzare le capacità di Occulto/Mistero, Alchimia o Metallurgia con DL 4)** svelerà che *l'arco di pietra che introduce alla caverna è una struttura strana con un arco a punta e alcuni strani simboli incisi sulla pietra che ricordano i geroglifici egiziani e le antiche prove alchemiche di combinazione tra la pietra e le piante.* La struttura dell'arco è fatta di Kabalto e di materiale calcareo, strano perchè la zona non dovrebbe avere una vena di questo materiale.

Appena superato l'arco i viaggiatori troveranno uno **scala di pietra e metallo** che scende verso uno spazio buio e molto freddo. Una *scatola di metallo all'inizio della scala contiene dei fusibili rotti* che dovrebbero permettere di accendere delle lampade. **Una prova di Riparare (Attitudini, abilità) con DL 2** farà ripartire il meccanismo.

La scala condurrà i Viaggiatori nell'ultima parte dell'avventura **C**

10 Il Sentiero delle Colline.

A nord del laghetto un piccolo sentiero si inerpica sulle colline, è chiuso da alberi e da sterpaglie e il suo terreno è considerato impraticabile e non favorevole almeno che non si utilizzano strumento come maceti o seghe per liberare il passaggio.

IL KABALTO

Il materiale noto come Kabalto è una scoperta di qualche decennio ed è diventato importante perchè ha una struttura molto flessibile e duttile, ma altrettanto resistente. Infatti viene usato per le gabbie interne dei dirigibili e delle grandi opere perchè ha un peso molto inferiore ad altri materiali. Nelle terre della Valpolicella non sono riconosciute vene di Kabalto.

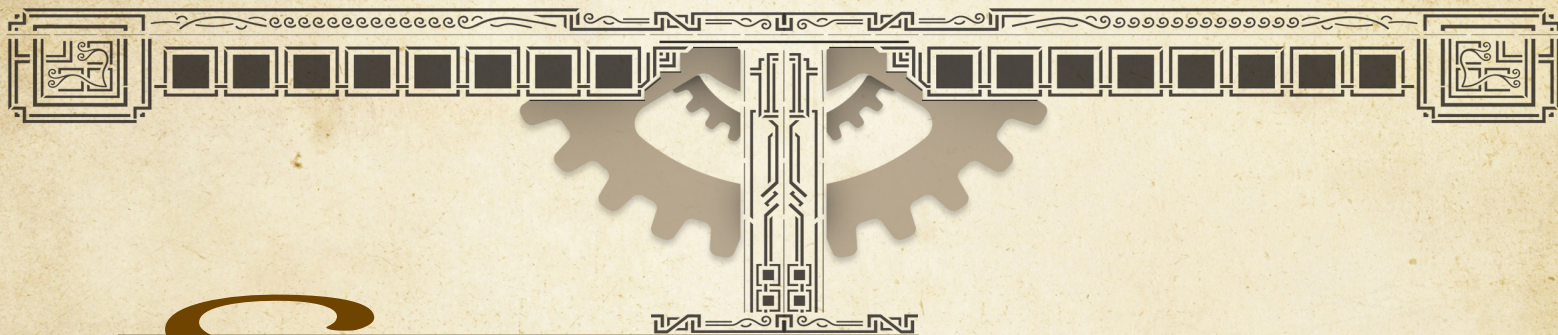
NOTE DI GIOCO (per il M:1)

Le vene di Kabalto non sono moltissime nei territori di EureuKa e spesso sono stati riscontrati strani fenomeni che si sono verificati negli ultimi anni nelle miniere di Kabalto. Questa è una vena appena scoperta con il rinvenimento dell'oggetto e che ora è sorvegliata da una mostrumotazione senziente con l'aberrazione di poter manipolare i sogni di chi rimane a dormire nella tenuta. Vedi finale dell'avventura.



SCENA FINALE

Le KroderiuX



S INOSSI PER IL M.I

La scena finale farà giungere i Viaggiatori verso la caverna sotterranea dove ci sarà lo scontro con un mostromutante, le KroderiuX. L'avventura ha due finali possibili.

1. **Il primo è autoconclusivo.** I personaggi arriveranno a sconfiggere o intrappolare il mostro o a fuggire. Scopriranno l'intrigo di Maxx dell'oggetto, ma anche che in realtà un potere lo aveva: quello di essere un alcuni mostri che crescono nutrendosi di piante e di Kabalto. Potranno decidere di incriminare Maxx oppure di farsi corrompere per insabbiare la storia.
2. **Il secondo porta alla continuazione della campagna Il Meccanismo Segreto di Joburia.** Potranno farsi finanziare da Maxx la loro spedizione verso le tappe che la mappa segreta ha indicato andando alla ricerca del meccanismo del tempo chiamato Joburia. Oppure incriminare l'imprenditore e poi partire. In questo secondo finale il Maestro degli ingranaggi *farà riapparire Madame Gisella della Sala da Tè* che si offrirà di aiutare i viaggiatori con delle erbe e dei contatti a Grenoble di una sua amica alchimista con cui potranno parlare. *La scena si concluderà con l'acquisto dei biglietti per il dirigibile Achille 688-M delle industrie Da Vinci* che partirà dopo 2 giorni dalla Scaligera con direzione Grenoble. (il viaggio sarà parte della continuazione della campagna con tanti e insidiosi imprevisti!!!).

I Viaggiatori saranno dentro una grande storia fatta di misteri, macchine del tempo e mostri mutanti. Il Maestro degli Ingranaggi dovrà dare il senso del mistero, del pericolo e non è detto che i Viaggiatori escano tutti indenni dall'incontro con il mostromutante senziente. Sarà necessario un buon lavoro di squadra oppure la fuga e magari la chiusura della grotta con dell'esplosivo.

Che il dominio del Vapore abbia inizio!!!!

Le GALLERIE sotto la Collina

I Viaggiatori sono arrivati nella tenuta Bertanazzi e hanno scoperto alcuni sotterfugi di Maxx e la sua relazione con Madame Gisella Recchia della Sala da Tè. Ora dovranno affrontare e scoprire gli ultimi misteri che si trovano sotto la scala di roccia e metallo che conduce nelle gallerie sotto la collina.

In questa avventura non verranno spiegate e descritte i sotterranei della tenuta dove il dottor Degrado ha un suo laboratorio segreto anatomico dove conduce esperimenti sui pezzi di collezione che ogni tanto l'imprenditore Maxx acquista (questa parte e anche la possibilità di andare oltre il sentiero delle colline per poter giocare più giorni all'interno della tenuta Bertanazzi verrà ampliata durante il Kickstarter del gioco!).

Una volta giunti davanti alla scala di pietra che conduce sul ponte e davanti all'arco il Maestro degli Ingranaggi può leggere o parafrasare il seguente incipit.

<< Dopo aver oltrepassato il laghetto rimanete affascinati dalla scala di pietra che è stata costruita e dal ponte che conduce sopra una zona rialzata della collina. L'unico modo per arrivarci, senza doversi arrampicare con apposite strumenti sembra essere il solo ponte. La scala di pietra è antica e ha scalini molto alti, sopra la media che rende la salita un pò difficoltosa. Appena giunti sopra la scala, davanti a voi si presenta un ponte di pietra con delle strane struttura e piramide che si intervallano e vedete bene un arco di pietra con una forma allungata in punta. Non si scorgeva da sotto e sembra essere come uscito dal terreno con forza e prepotenza. Oltre l'arco si intravede una scala fatta di pietra e di metallo che si insinua nel ventre della collina. Sono presenti delle strutture elettriche di condensazione della luce e dei meccanismi con leve. Il ponte è invaso da delle piante rampicanti che salgono del laghetto e si inerpicano sulle

colonne di sostegno fino a sbucare in alcuni punti del ponte. Le piramidi non vengono toccate dalle piante e sembrano essere collocate a caso lungo il ponte.

Non appena vi avvicinate all'arco scorgete che la sua innaturale punta è molto decentrata rendendo l'opera come se fosse pronta a cedere sotto il suo stesso peso. Al di là di questo arco, che nella sua parte centrale misura un'altezza di circa 4 metri, si trova una scala che scende nel ventre della collina. La scala di pietra sembra essere di un materiale molto simile all'arco, piuttosto che il ponte o la roccia della collina. Sono stati attaccati dei corrimani di metallo e si possono scorgere delle linee di elettricità che portano la luce e anche dei punti dove erano stati fissati degli argani probabilmente per portare via il materiale durante gli scavi. Una scatola di metallo, posta all'inizio della scala che scende contiene delle leve per la luce e altri meccanismi di controllo della caldaia di vapore. Dalle scale il buio è pesante e esce una certa aria fredda e densa di profumi di terra e carbone.>>.

Una prova di Avere Idee (Attitudini, competenze) con DL 3 permetterà di capire che le piramidi sono messe come la costellazione del carro maggiore. Vedi figura e riquadro sotto.

La Costellazione del Carro Maggiore

La nota costellazione dell'orsa maggiore o carro maggiore è nota per essere una costellazione molto luminosa con le sue 7 stelle e che da sempre viene usata come riferimento di partenza per la conoscenza delle altre costellazioni. Ad esempio per trovare la stella Polare si immagina una linea che parte da Megrez a Dubhe e si prolunga per cinque volte la distanza. Per questo le due stelle del carro vengono chiamate anche i puntatori.

NOTE DI GIOCO (per il M:I)

Questo elemento sarà un importante indizio per la campagna di Joburia che metterà in campo anche le stelle!



Le GALLERIE sotto la Collina (Mappa per il M.I.)

Questa mappa rappresenta le gallerie sotto la collina. Il Maestro degli ingranaggi troverà nell'appendice di questo manuale anche alcune immagini da poter utilizzare con i giocatori (senza numerazione) e anche la versione più "chiara".



1 L'Entrata alle Gallerie.

La scala conduce verso l'interno della collina. Dopo aver fatto un buon numero di scalini i viaggiatori entreranno all'interno di una stanza rocciosa. *L'ambiente è molto umido e piccole gocce cadono dal soffitto rendendo il pavimento di terra una fanghiglia (terreno non favorevole)*, sulla destra si trova una leva arrugginita che serve per azionare i vecchi argani. Ora è completamente bloccata. Se hanno riparato i fusibili una debole luce proveniente da delle lanterne a elettricità rischiarano la stanzetta e mettono in evidenza un macchinario sulla parete a nord. Si tratta di un grosso forno che funge da inceneritore di rifiuti organici. **Con una prova di riparare (Attitudini, abilità) Con DL 3** si potrà rimettere in funzione, ma il suo rumore e i tonfi dei meccanismi non oliati provocherà un'allerta per la mostromutazione. Una porta a inferiate di metallo a Nord-ovest permette di vedere un corridoio. Il lucchetto della porta è aperto.

2 I Corridoi di pietra.

Una prova di **Consapevolezza (Attitudine, competenza) con DL 2** permette ai viaggiatori di vedere le linee della luce elettrica serpeggiare nei muri di pietra e di notare dei buchi sul soffitto che servono per il passaggio dell'aria. Un odore di carbone e di terra continua ad essere persistente. Tra il primo e il secondo corridoio c'è una porta a inferiate con un lucchetto chiuso e anche alla fine del secondo corridoio. **Servirà una prova di Furtività (Attitudini, abilità) con DL 3** per aprirlo oppure un buon colpo di un martello da lavoro ben assestato (che farà però riecheggiare il rumore in tutta la galleria). Il pavimento rimane sempre una poltiglia di terra e acqua.

3 La Stanza delle Macchine.

Entrando si noteranno subito le due grandi macchine sul lato sud. *La prima è un contenitore pressurizzato, simile a quello delle pile steam, che contiene uno strano liquido gelatinoso verde.* Dei tubi posti sulla base si perdono nel pavimento e nel canale di scolo da cui cresce rigogliosa una pianta rampicante. La seconda macchina è un *dispositivo dove si possono mettere delle capsule a tenuta stagna e poi farle girare con delle manovelle per mescolare il contenuto.* Ci sono solo 2 capsule ancora chiuse e ben lavate, mentre le altre due sono inutilizzabili e rotte. I macchinari sembrano quelli di un laboratorio per esperimenti. **Con una prova di Luminescenza (Addestramenti, tecnocultura) con DL 3** permetterà di comprendere che dentro la macchina ci sono degli estratti di piante (non conosciute) mescolati a del vapore. Se i personaggi romperanno o vorranno aprire il contenitore una polvere di **gas velenoso si spargerà nella stanza**, dovranno fare **una prova di tempra contro un DL di 4** o subire 5 danni alla salute per ogni 10 secondi che rimangono nella stanza e subiscono gli *effetti di Gas tossico (Debolezza Tr 10 sec. - 5 PS dopo 30 sec. Soffocamento -10 PS)*. A nord un arco conduce in un corridoio completamente buio mentre a est una grande porta di metallo aperta porta a un'altra stanza attigua.

4 Lo Stanza della Aereazione.

La stanza era adibita a contenere la grossa macchina che si trova nella parete a sud. Grossi tubi portano i vapori verso l'alto e permettono di fare il cambio di aria. La macchina è spenta e ci serve **una prova di Meccanica (Addestramenti, tecnocultura) con DL 3** per rimetterla in funzione. Serve per poter lavorare con



i vapori delle piante senza rimanere soffocati. Se viene azionata prima di aprire il contenitore nella stanza attigua i personaggi non devono fare la prova contro il gas tossico. Quello che desterà però più scalpore è che una parte della stanza è invasa da piante rampicanti e le pareti sono rivestite di cortecce quasi a coprire e a sostituire la pietra delle gallerie (nella mappa sono indicati i muri con le parti marroni legno). Il pavimento presenta una folta parte di manto erboso che sembra essere cresciuto da poco tempo. Sono le parti delle gallerie che il mutaforma ha già invaso, compreso la parte di canale di scolo.

N.B.: da questa stanza in avanti ogni parte di erba è considerato terreno non favorevole per i viaggiatori e favorevole per la mostromutazione.

Mentre ogni parte di roccia è un terreno vietato per la creatura.

5 Il Corridoio.

Questo corridoio di congiunzione tra le due stanze è avvolto nella parete a est da piante rampicanti tanto che la lanterna è stata completamente avvolta e rotta e anche i fili sono stati recisi, da questo punto in poi non si potranno usare le lanterne delle pareti, ma solo luci dei Viaggiatori. Da qui in poi potrà accadere di tutto e sarà necessario adottare una strategia per i terreni di scontro. Infatti ogni volta che **faranno del movimento sulle caselle di erba per almeno 9 metri (1 quadretto è 3 m) subiranno 3 danni** (le armature saranno considerate **VULNERABILI**, vedi pag. 123 del quickstarter) **alle gambe** per la presenza di spine, rametti e altro. **Subiranno 1 danno per gamba ogni turno che rimarranno fermi su una casella con la parte erbosa.** (Regola che si applica a partire da questo corridoio).

6 La Stanza dell'Anatomia.

Questa stanza era una volta un **laboratorio di sezione di piante e di cadaveri**. Ora sulla parte a ovest sono presenti ancora un tavolo da sezione cadaveri con alcuni attrezzi e un contenitore ermetico di fluidi che contiene uno strano liquido violaceo (si tratta del liquido verde che però è andato in putrefazione. Se lo apriranno **subiranno sempre gli effetti da gas tossico** (vedi regole stanza n° 3 ma solo per 1 turno). Mentre la **parte a est è invasa di piante e di erba** che avvolgono completamente una gabbia di metallo e legno usata per tenerci qualcuno o qualcosa. Intorno ci sono delle strane piante a forma di cono rovesciato alte dai 50 cm fino ai 2 metri, il metallo della gabbia sembra come essere stato corrosivo. **Una prova di ArcheoHabitat (Attitudini, conoscenze) o Mostromutazioni Con DL 4** permetterà di avere delle informazioni sulle strane piante come da riquadro.

Helianphora Nutans

Pianta che cresce su altopiani umidi e piovosi del Venezuela appartiene alla famiglia Sarraceniaceae di cui appartengono 16 specie endemiche del sud America che presentano foglie a formare un'anfora da cui il nome (dal greco Helos, palude e Amphoreus, anfora). Le foglie, completamente riempite di acqua, vengono utilizzate per attirare e intrappolare gli insetti. Le prede vengono ingerite grazie alla presenza all'interno delle trappole di batteri simbiotici.

HELIANPHORA SIMBIONTIKA (nome in gioco per il M.I)

Questa pianta è controllata dal mutaforma che ne ha deformato le proprietà. Può raggiungere i 2 m di altezza e può lanciare degli schizzi di acido gastrico fino a 6 m di distanza (SL 2, 3 danni da acido, area 3 locazioni, armature di metallo vulnerabili). I simbiotici sono diventati delle escrescenze che corrodono metalli e pietra con un prolungato tocco della pianta (almeno 12 ore).



7 Il Pozzo.

I Viaggiatori entreranno in una stanza e sentiranno forte un odore di terra e di fogliame. Nella **zona a ovest** una grande parete di roccia naturale delinea i contorni di quella che erano le originali forma delle gallerie e una griglia di metallo chiusa collega il canale sotterraneo. A **est** invece la stanza è invasa *dalle piante mutanti tanto da aver completamente circondato il vecchio pozzo che serviva per estrarre l'acqua dalla sorgente sotterranea*. Anche le pareti sono di legno, corteccia e fogliame dando un senso di essere all'interno di una foresta più che in una galleria sotterranea. Se i viaggiatori entrano al buio o spengono le luci vedranno che alcune *piante sono bioluminescenti e rilasciano una strana luce violacea sui muri*. Una prova di **Luminescenza (Addestramenti, tecnocultura) con DL 2** permetteranno di sapere che sono fiori bioluminosi che adorano gli ambienti umidi e che crescono sulle cortecce degli alberi.

Solo se istigate o spostate le piante reagiranno lanciando l'acido o cercando di bloccare i viaggiatori.

8 La Tana delle KroderiuX.

Qui avviene lo scontro finale. I viaggiatori avranno l'incontro con un **KroderiuX, una pianta mostromutante senziente che ha come potere l'aberrazione di Incubus** (vedi Riquadro). Dopo la schiusa dell'uovo il seme ha germogliato grazie all'umidità delle gallerie e alla presenza di scarti della lavorazione degli esperimenti del Dottor Degrado. Il primo a essere contagiato nei sogni dalla pianta è proprio il *professor Degrado che ora è un succube Ghoul delle KroderiuX*. Il combattimento potrà avere vari esiti, ma la pianta non sarà semplice da uccidere o da intrappolare anche perchè è nel suo ambiente. *Tutte le parti in erba sono considerate terreno favorevole per il KroderiuX e non favorevoli per i viaggiatori. Mentre le parti di roccia saranno invertite.*

I viaggiatori potranno fare:

- *Combattere la pianta mostromutante. Pericoloso e letale.*
- *Usare il terreno di scontro per avere dei vantaggi. Intelligente e pericoloso.*
- *Provare a incendiare l'erba. Non semplice perchè troppo umida, ma fattibile con una buona idea.*
- *Fuggire e chiudere la galleria facendo scoppiare della dinamite sulle scale. Fattibile e ingegnoso.*

Il KroderiuX tenterà di entrare nella mente di alcuni dei viaggiatori per mettere il seme della discordia. Il più vulnerabile è il mercante che ha il talento temporaneo di sanità mentale corrotta, ma che potrebbe anche usare la sua facoltà di elementalismo (terra) per rendere il terreno favorevole ai suoi compagni.

La strategia e il grande gioco di squadra sarà l'unico elemento che aiuterà i Viaggiatori a uscire vivi dalle gallerie, oppure la fuga e la chiusura della galleria.

Aberrazione INCUBUS

Il KroderiuX, vedi scheda in appendice di questo manuale, è una pianta senziente che ha la catarsi di aberrazione chiamata Incubus. Il suo potere è di avvelenare l'aria e le acque e di insinuarsi nei sogni delle persone che vivono nel suo "territorio" e di renderli schiavi. Il dottor Degrado è stato contagiato tanto da divenire un Ghoul della pianta, mentre Maxx è solo stato "avvelenato nella mente" tanto da non essere lucido e non ricordare degli avvenimenti.

NOTE DI GIOCO (per il M:1)

L'aberrazione Incubus, in combattimento, permette alla pianta di creare dei pensieri fasulli e confusi. Ogni ripresa potrà tentare di influenzare una mente casuale. Il Viaggiatore deve fare una prova contrapposta. La pianta usa SL 3 e il Viaggiatore il suo dado di Nebulosa. Se perde avrà per 2 riprese l'effetto di confuso. Se vince la prova sarà immune dall'effetto per tutto il combattimento. Il Mercante dovrà confrontarsi con un SL di 4 della pianta per la sua sanità mentale corrotta. Potrebbe anche allearsi temporaneamente con la pianta, mettendosi in mezzo, ma non attaccherà i propri compagni (non è ancora un ghoul).



Il FINALE AUTOCONCLUSIVO

L'avventura è finita.

I Viaggiatori sono emersi dalle gallerie e si troveranno la polizia all'interno della tenuta che interroga l'imprenditore su una possibile truffa.

I giocatori potranno decidere di:

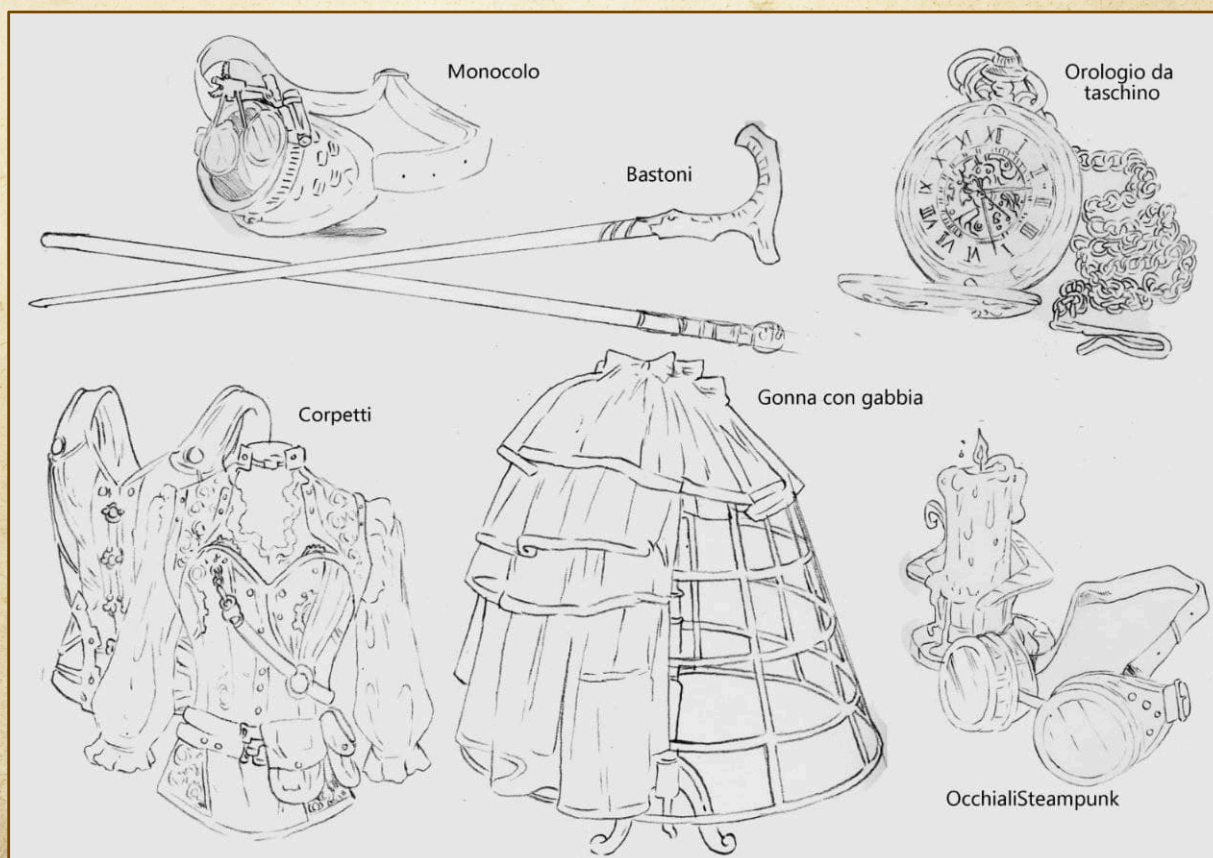
1. Smascherare Maxx e il suo imbroglio parlando della truffa del furto e del fatto che l'imprenditore è in piena crisi finanziaria. Potranno o no mettere in gioco anche Madame Gisella.
2. Difendere Maxx e fare in modo che il suo inganno venga insabbiato. La polizia potrebbe cedere e andarsene se riescono a intavolare una storia credibile. L'imprenditore li ringrazierà molto, ma non potrà pagarli molto (200 Edrador a testa, fino al massimo di 500).

Se hanno sconfitto il mostromutante potranno salutarsi come dei veri eroi e andare ognuno nella propria vita fieri di aver posto fine a una possibile manipolazione. Lasceranno in vita il dottor Degrado

che porterà via le uova rimaste e potrà cercare di aprire gli altri mostromutanti... ma questa storia non riguarderà i nostri Viaggiatori che torneranno alle loro vite con una esperienza in più.

Il Maestro degli ingranaggi darà i Punti Crescita ai personaggi seguendo la seguente tabella.

Tabella Punti Crescita	
Eventi	Punti
Interpretazione del PG	Da 5 a 15
Lavoro di gruppo	Da 3 a 6
Token MorfoX	4 a token
Token IngraX	10 da dividere
Combattimento Finale	Da 3 a 8



L'ATTACCO alla PARTE 2

I Viaggiatori hanno raccolto tanti indizi che li conducono a proseguire per andare a inseguire il mister delle Uova-chiavi.

Quando usciranno dalle gallerie ci sarà Madame Gisella a aspettarli e dicendogli che presto al polizia arriverà nella tenuta a fare domande.

Gli indicherà un contatto a Grenoble di una sua amica alchimista, la **Signora Maire della Lontra** che è la proprietaria della *drogheria La Channel d'orò*.

Potranno avere il supporto dell'imprenditore che gli darà i biglietti per il dirigibile che partirà dopo pochi giorni per la città di Grenoble.

Se invece lo vorranno incriminare non potranno avere aiuti economici, ma potrebbero anche chiedere un incentivo al bibliotecario che gli farà avere dei biglietti e qualche equipaggiamento di base per il viaggio.

Avranno circa 2 giorni per organizzarsi e poi si potranno imbarcare sul dirigibile *Achille 688-M delle industrie Da Vinci* che inaugura il nuovo tratto di

volò per NormanniKa fino all'impero Unito.

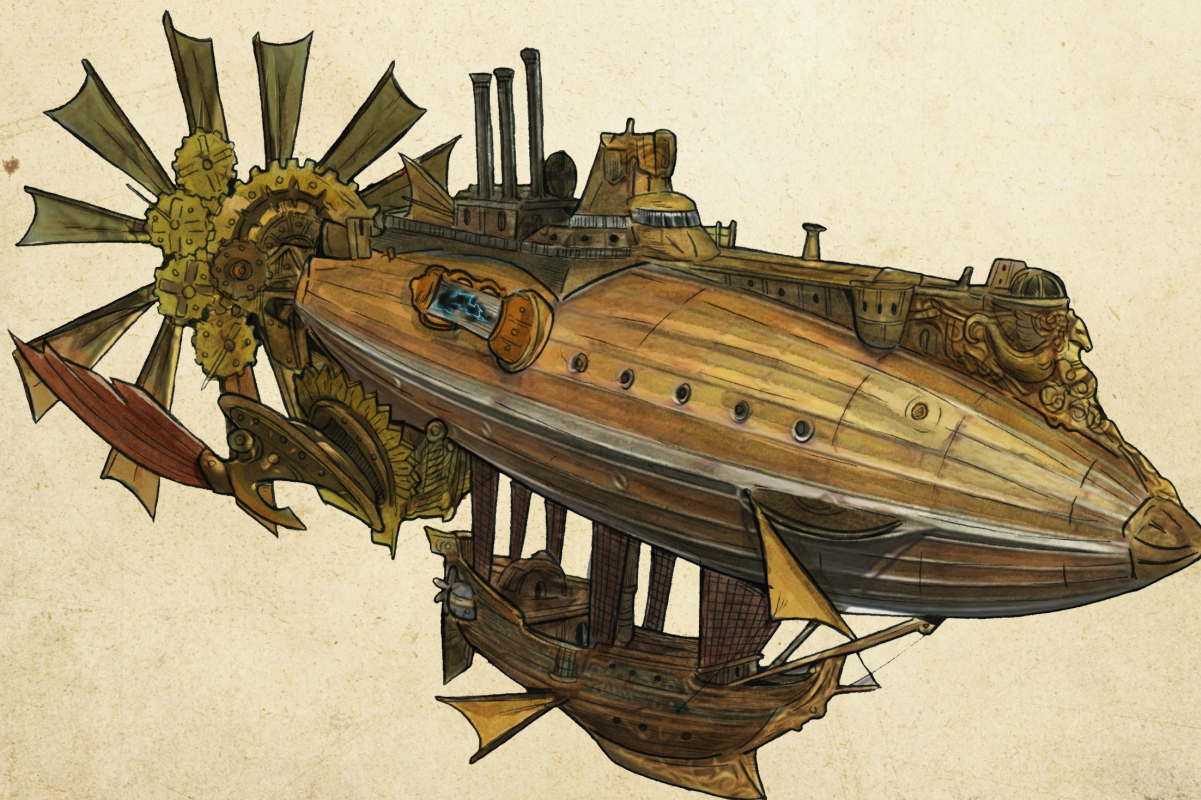
Potranno ambire solo a delle cuccette di classe media e un pasto di norma (che si differenzia da quello di Nobiltà).

La scena finale dell'avventura e di attacco con la parte 2 sarà la partenza del dirigibile dall'avioposto Catullo fuori dalla archeofortezza La Scaligera.

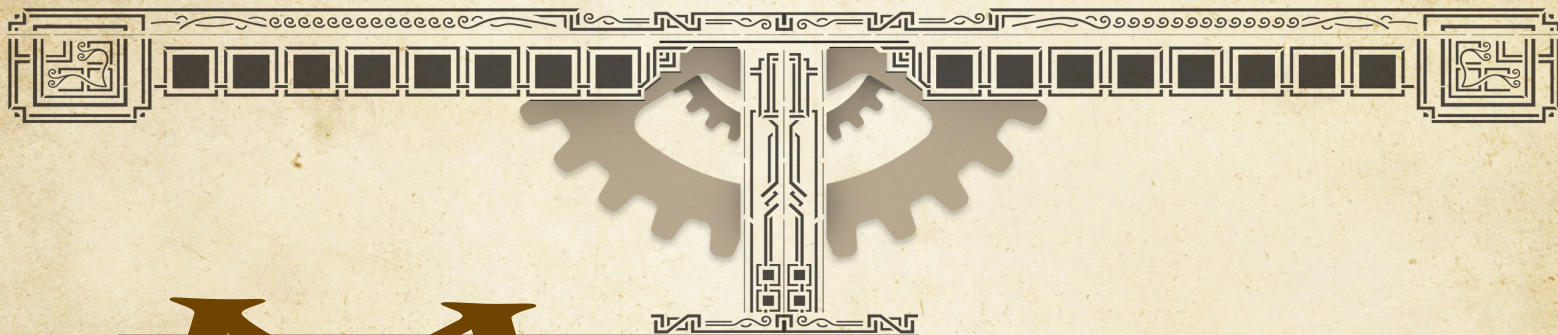
Inizierà così il pericoloso viaggio verso il mistero dell'ingranaggio misterioso di Joburia.

Il Maestro degli ingranaggi darà i Punti Crescita ai personaggi seguendo la seguente tabella.

Tabella Punti Crescita	
Eventi	Punti
Interpretazione del PG	Da 3 a 10
Lavoro di gruppo	Da 5 a 10
Token MorfoX	3 a token
Token IngraX	15 da dividere
Combattimento Finale	Da 3 a 5



APPENDICE



MATERIALE PER IL M.I

Le schede dei Viaggiatori

Dalila MontGo-Merry	42
Prof. Giovanni de River	46
Ginevra "Rossa Malpela"	50
Odette Fuentes "Vulkan"	54
Garonzo Buttinacci	58

Gli Antagonisti

Gli Scagnozzi	62
Doctor Degrado	63
Le KroderiuX	64
Le Helianphora SimbiontiKa	65

Le Mappe per i Giocatori

Sala da Tè "La Passione di Foglie"	66
La Strada dell'agguato	68
La Tenuta Bertanazzi	70
Le Gallerie sotto la Collina	74
Mappa dei Cieli (2 versioni)	78
Mappa La Scaligera	80

Pedine (da fotocopiare e ritagliare)

81

Il presente **MATERIALE** è per uso e consumo del **Maestro degli Ingranaggi** e dei suoi giocatori, potete stamparlo e usarlo come meglio credete per creare la giusta atmosfera alle vostre sessioni di gioco.

Potete anche scaricarlo gratuitamente nel sito del gioco.

www.inganaria.it



Sostenere il PROGETTO

Il Progetto Ingranaria cresce anche con il supporto di ognuno di voi!!!



Gruppo Facebook : Ingranaria steampunk society

Potrai mantenerti aggiornato di tutte le novità e seguire le Steam-Live dove potrai conoscere il meraviglioso mondo dello steampunk e di INGRANARIA con numerosi ospiti!



Canale Youtube: INGRANARIA - un Gioco di Ruolo Steampunk

Troverai dei video di spiegazione, le giocate e le dirette della Steam-Live con tanti ospiti.



Pagina Instagram: ingranaria_gdr_steampunk

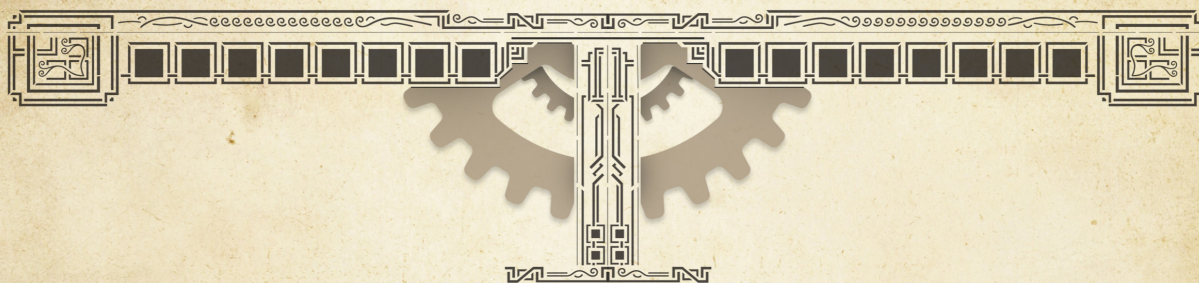
Troverai meravigliose immagini dei personaggi, degli archetipi e delle novità in campo di illustrazioni del gioco con i numerosi illustratori che compongono la squadra di artisti.

Sito: www.inganaria.it

Se vuoi diventare un **finanziatore del progetto** e aiutare con una donazione contatta l'autore Michele Dal Bo alla mail: inganaria@gmail.com



Dalila MontGo-Merry



La giovane Dalila è nata nella nazione di Itlilika da madre insegnante e padre meccanico. La sua infanzia è stata tranquilla e serena insieme ai suoi 3 fratelli maggiori tutti molto intraprendenti, mentre la piccola Dalila si è riservata un posto di timida e riservata fin dai primi anni di scuola. Molto sveglia e attenta ha sviluppato una grande consapevolezza di essere una bambina molto istintuale, tanto da diventare una ragazzina vivace ma un pò solitaria. La grande occasione è stata una borsa di studio che la nazione di ItaliKa ha promulgato per le giovani donne e uomini che volevano fare un'esperienza nella terra di NormanniKa nel campo delle ricerche.

Da quel giorno Dalila ha si è impegnata giorno e notte per passare le dure selezioni tanto da arrivare al primo posto e poter decidere per prima dove andare. La sua scelta è stata facile. Archeologia negli scavi di Grenoble e poi la alcuni mesi nella capitale Paris Lumiere. Il suo sogno si era avverato.

Il campo di ricerca è stato tosto e Dalila ha capito che la sua timidezza è un ostacolo per potersi meritare il posto di tante fatiche. Piano piano, giorno dopo giorno, porte sbattute in faccia e tante umiliazioni, la giovane Dalila è arrivata al giorno di iniziare la sua tesi per la Confermazione.

Un intero mese da sola in un campo di ricerca nelle rovine della vecchia Roma , ora desolata zona di reperti e di pericoli. Dal suo campo base, dove erano in 10 Confermandi, una 20 di guardie e 2 professori, lei scelse la metà più curiosa e inospitale: una vecchia chiesa sulla sommità di un colle di Roma completamente tutta da esplorare. Quel giorno tutto cambiò. Un pavimento della cripta crollò sotto i suoi piedi e Dalila rimase per 2 giorni svenuta e avvolta da una nuvola di vapore; al suo risveglio non si ricordò nulla. Fu trovata dopo 4 giorni con il corpo mezzo disidratato e una mente confusa. Ci vollero qualche mese di riposo, ma riuscì lo stesso a dare la Confermazione nei tempi stabiliti. Una volta concluso andò a Londra Steel alla ricerca del prof. Giovanni de River, esperto di antichità.

Dalila è convinta che lui saprà dare delle indicazioni per i suoi sogni ricorrenti.

Lo trova nella sua sala da tè, ma presto scopre che anche il professore ha dei segreti. Lo segue per un anno intero, diventando una sua fino alla archeofortezza La Scaligera, nella sua terra di ItaliKa. Sono stati invitati per una mostra dove un oggetto antico e particolare verrà mostrato per la prima volta.

La CATARSI di Dalila: facoltà di PSICOMETRIA.



La giovane Dalila ha subito una esposizione con la nebulosa durante la sua caduta e lo svenimento. Questa esposizione gli ha messo il seme di una catarisi di facoltà.

Dalila ha la facoltà PSICOMETRIA che permette di sapere la storia di un oggetto tenendolo in mano per qualche minuto. Questa facoltà è inconsapevole e per ora si sviluppa in visioni a occhi aperti e a volte in sogni o incubi di tempi passati. Per paura Dalila indossa dei guanti ed è difficile che se li tolga, ma ultimamente sembra che qualche visioni scaturisce anche se ha i guanti.

NOTE DI GIOCO

Una volta che Dalila tiene in mano un oggetto per almeno 30 secondi, il Maestro degli Ingranaggi può richiedere un tiro di Nebulosa (NEB) con un DL deciso a seconda dell'oggetto. Se la prova riesce possono avverarsi delle visioni. Se esce un simbolo Dalila avrà anche una visione del tempo, che però gli darà anche un effetto di CONFUSA e 2 punti salute.

Il CIONDOLO di famiglia

La nonna materna di Dalila era considerata nel quartiere dove vivevano una di quelle che sapeva molto e che ficcava il naso ovunque. La curiosità Dalila l'ha di certo ereditata da questa sua nonna che è morta quando lei aveva pochi anni. In ricordo si è tenuta un ciondolo con una piccola foglia di alloro che viene conservata da un liquido e una camera pressurizzata, fatta da suo padre.

NOTE DI GIOCO

Il ciondolo è un portafortuna che permette a Dalila di sentirsi più determinata quando lo stringe tra mani. Il giocatore o la giocatrice di Dalila può descrivere un'azione con il ciondolo in mano e ricevere un bonus al suo prossimo tiro del dado.



INGRANARIA

GIOCATORE

NOAÈ DEL VIAGGATORE

TITOLO / SOPRANNOAÈ

ARCHETIPO

TALENTI

MESTIERE

Esploratrice

Sopravvivenza 3
Fuso Orario Temporale 2

Archeologa

ATTITUDINI

LIV

Archeofabital - sottosuolo (IST)	4
Climatologia	3
Orientamento	4
Consapevolezza - olfatto (INT)	5
Nuotare	2
Atletica	3
Medicare	2
Occhio / Mistero	2

ADDESTRAMENTI

LIV

Trappole	4
Mappare - rovine antiche (NEB)	5
Armi a Polvere Nera (Pistole)	2
Codici - mutanti (NEB)	3
Linguaggi - accademici (INT)	3
Luminescenza	2
Armi Bianche (Contendenti)	1

CATARSÌ

LIV

Psicomatria 3

2

MUSCOLI

d4 DADO

-3 BONUS/MALUS

12

INTELLETO

d20 DADO

+6 BONUS/MALUS

10

TEMERA

d12 DADO

+4 BONUS/MALUS

LIVELLO/DADI

1 2 3

d4 d6 d8

LIVELLO/DADI

4 5 6

d10 d12 d16



5

MOVIMENTO

d6 DADO

+4 BONUS/MALUS

8

NEBULOSA

d10 DADO

+2 BONUS/MALUS

11

ISTINTO

d20 DADO

+5 BONUS/MALUS

INIZIATIVA +5

EFFETTI

PUNTI SALUTE 50

EFFETTI

TESTA (1-2)

PUNTI PELLE 15

VALORE DIFESA

BRACCIO SINISTRO (7-9)

PUNTI PELLE 18

VALORE DIFESA

GAMBA SINISTRA (13-16)

PUNTI PELLE 21

VALORE DIFESA

CLASSE BERSAGLIO

COMPORTAMENTO DL

STATICO d4

DINAMICO (MOV) d6

ISTINTIVO (IST) d20

TRONCO (3-6)

PUNTI PELLE 23

VALORE DIFESA

BRACCIO DESTRO (10-12)

PUNTI PELLE 18

VALORE DIFESA

GAMBA DESTRA (17-20)

PUNTI PELLE 21

VALORE DIFESA

INGRANARIA

IL BORSELLO

Edrador: 2500
 Ciondolo di famiglia (nonna Materna)

IL BORSONE DA VIAGGIO

Porta mappe con penna e matita
 Kit di pulizia reperiti (scalpelli, pennelli, sacchetti, etichette, ragenti)
 Abbigliamento da viaggio comodo, cappello a falde larghe, mantella da pioggia, guanti da lavoro, scarpe rinforzate
 Zaino con 2 innesti mecha (Braccia), razioni da viaggio, filtri per h2o piecozza, corda (10 m)

DESCRIZIONE STILISTICA

Dal suo volto appare sempre un sorriso, ma a guardarla meglio traspare anche della timidezza e della determinazione. Da quando è caduta, durante un campo di ricreca in solitaria, dentro quella maledetta grotta i suoi ricordi sono vaghi e sogna sempre di epoche passate. Che cos'era quel vapore che l'avvolgeva gentilmente al suo risveglio? Troppe domande e ora è tempo di risposte!

LA BORSA DELLE ARMI

NOME E MARCA	PRECISIO BILANCIO	DANNO ARMA TIPO	GITT.
Revolver B-38 Industrie Da Vinci	0	5 Proiettile	15 m

MECCANISMI

STRUTTURA	ACCESSORI
Alloggio pile Steam	

	
5 /	17

IL LABORATORIO DEGLI INNESTI

NOME E MARCA	LOCAZIONE INNESTO
Zaino Mecha 2B Industrie Libere	Tronco (Schiena)

MECCANISMI

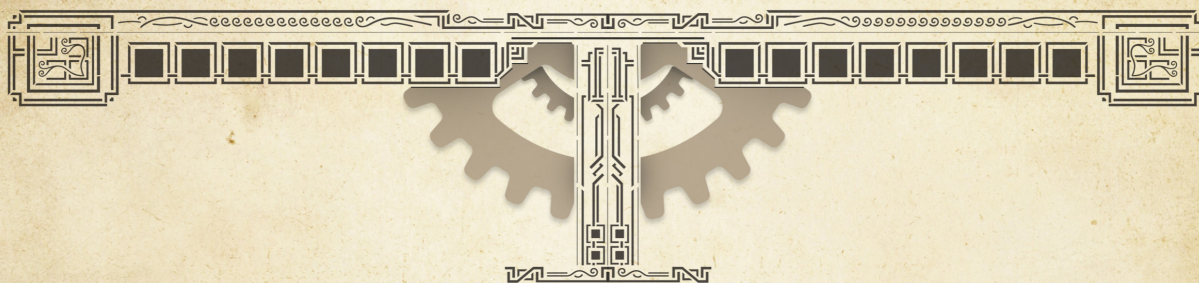
STRUTTURA	ACCESSORI
Alloggio pile Steam 2 Servo braccio (MUS 5)	Pinza da presa (2/1) Escavatrice (2/5)

	
10 /	8

NOTE

Dalila non è consapevole della facoltà di psicometria: ogni tanto gli oggetti gli fanno avere delle visioni. Ma ne è intimorita. Il suo scopo è di capire meglio che cosa sia il vapore che la avvolgeva al suo risveglio e perchè continua a fare sogni strani legati a altre epoche storiche.

Professor Giovanni de River



Nato nell'Impero Unito, Giovanni ha da sempre un noto interesse per la storia tanto da diventare un professore a tenera età e solo dopo due anni dalla sua Confermazione (a cui è uscito con una Lode e la corona di Alloro). Ma la sua infanzia narra di un bambino molto capriccioso e impertinente, tanto che suo padre, noto imprenditore di NormanniKa, lo ha messo in tenera età in un collegio di massimo rigore. I primi tempi sono stati molto duri tanto che più volte il giovane Giovanni ha rischiato l'esclusione. Poi una estate, che come le sue ultime passava in un campo estivo organizzato dal collegio e vedeva suo padre e sua madre solo ogni 15 giorni o un mese, un incontro lo cambiò. Fù una ragazza che lo colpì tanto da innamorarsene subito e da farlo cambiare. Da quella estate Giovanni divenne Giovanni de River, noto poeta, scherzoso e ribelle come prima, ma che stava dentro le regole tanto da diventare presto anche presidente della giocane loggia degli studenti.

Il suo amore durò per diversi anni e dopo la Confermazione si trasferirono a Londra Steel dove divenne professore e ben presto un noto storico di oggetti antichi. Fu però dopo un viaggio in ItaliKa che sua moglie, divenuta tale dopo tanti anni, morì di una causa sconosciuta, ma riconducibile alla nebulosa.

Il suo solare e vivace atteggiamento muto in un broncio scuro, sempre gentile, ma iniziò a isolarsi. Tutti i giorni alle ore 17.00 prende il tè con i biscotti al burro, tranne quando deve fare delle conferenze, nella sala dove lui gli ha chiesto di sposarla.

Dopo la morte della moglie, Isabelle Turindina, l'unica che lo segue e che gli dà una mano è una giovane meccanica, Rossa Malpela, che lo aiuta e lo difende spesso da piccolo aggressori di quartiere. Sente che gli vuole bene come alla figlia che non hanno mai avuto.

Un giorno, mentre sorseggiava il suo tè, apparve una giovane archeologa, Dalila, che gli chiese di aiutarla per un suo problema legato alla nebulosa. Come Cavaliere Sapiente aveva giurato di far emergere la verità ma da tempo aveva smesso di ricercare le cause della morte di Isabelle. Ora era giunto il momento di rimettersi in gioco. Un anno è passato e dopo un viaggio in dirigibile, che ha portato la meccanica Rossa Malpela e la sua assistente Dalila in ItaliKa, sono a una mostra in una piccola sala da tè di un oggetto che potrebbe avere delle risposte.

Spilla Ordine dei Cavalieri Sapienti

L'ordine dei Cavalieri Sapienti ha come mission la Verità, o meglio "svelare ciò che è nascosto per renderlo palese a tutti" è il loro motto. La spilla di oro e argento simboleggia una colomba che vola via da un libro aperto. L'ordine è rinomato nelle sedi accademiche di tutta Eureka.

NOTE DI GIOCO

Il Professor Giovanni de River è un esponente di questo ordine e la sua spilla gli permette di avere un lasciapassare di 3 grado nelle accademia di tutta Eureka e anche di poter "dialogare" con la polizia di una città con rispetto e onore. Il giocatore può recitare l'evidenza del suo essere dell'ordine e ricevere un bonus sul suo prossimo tiro di prova in situazioni sociali.



Bastone da Passeggio con Lama

Il bastone da passeggio che il professore porta con sé ovunque è un ricordo della sua leva da militare e del suo addestramento nel Bartitsu da sala. Il bastone è riccamente ornato di placche di ottone, di oro e di argento con dei richiami alla spilla. Al suo interno, un meccanismo a scatto, rivela una lama molto affilata con cui potersi difendere.

NOTE DI GIOCO

Il meccanismo deve essere oliato spesso altrimenti si potrebbe incastrare. Se viene esposto a forti temporali o bagnato in acqua rischia di bloccarsi (ogni volta che viene estratto tirare 1d6 con 1-3 bloccato, con 4-6 tutto ok). Il meccanismo permette al Professore di usare la lama nella prima ripresa senza malus per l'estrazione.



INGRANARIA

GIOCATORE

NOAÈ DEL VIAGGATORE
Giovanni de River

TITOLO / SOPRANNOAÈ
Professour Versailles

ARCHETIPO

Studioso

TALENTI

LIV

Cultura	5
Deformazione Profess.	4

MESTIERE

Professore

ATTITUDINI

LIV

Filosofia - oratoria (IST)	5
Alchimia	2
Concentrazione	4
Avere Idee	3
Materia Oscura	2
Bartitsu - sala d'arma (MOV)	3
Atletica	3
Storia	3

ADDESTRAMENTI

LIV

Linguaggi - accademici	5
Intrattenere - Omniscenza (INT)	4
Armi a Polvere Nera (Pistole)	2
Analisi Comportamentale	3
Linguaggi - runici (INT)	4
Galateo	3
Armi Bianche (Taglio)	2

CATARSI

LIV

4

MUSCOLI

d6 DADO

-1 BONUS/MALUS

11

INTELLETO

d20 DADO

+5 BONUS/MALUS

6

TEMERA

d8 DADO

0 BONUS/MALUS

LIVELLO/DADI

1 2 3

4 6 8

LIVELLO/DADI

4 5 6

10 15 20



9

MOVIMENTO

d12 DADO

+3 BONUS/MALUS

10

NEBULOSA

d12 DADO

+4 BONUS/MALUS

7

ISTINTO

d10 DADO

+1 BONUS/MALUS

INIZIATIVA +4

EFFETTI

PUNTI SALUTE 30

EFFETTI

TESTA (1-2)

PUNTI PELLE 9

VALORE DIFESA 2

BRACCIO SINISTRO (7-9)

PUNTI PELLE 12

VALORE DIFESA

GAMBA SINISTRA (13-16)

PUNTI PELLE 15

VALORE DIFESA

CLASSE BERSAGLIO

COMPORTAMENTO DL

STATICO d4

DINAMICO (MOV) d12

ISTINTIVO (IST) d10

TRONCO (3-6)

PUNTI PELLE 18

VALORE DIFESA

BRACCIO DESTRO (10-12)

PUNTI PELLE 12

VALORE DIFESA

GAMBA DESTRA (17-20)

PUNTI PELLE 15

VALORE DIFESA

INGRANARIA

IL BORSELLO

Edrador: 3000
 Spilla Ordine dei Cavalieri Sapienti
 Lasciapassare Universitario (professorato 3 livello)

IL BORSONE DA VIAGGIO

Divisa Universitaria, scarpe alla moda, cravatta e guanti in pelle
 Automa da lavoro (Granchio Industrie Da Vinei)
 Borsa da lavoro in pelle rigida con tasche e chiusura a cerniera
 Bastone da passeggio con lama nascosta
 Quanto di status (Stagno) con innesto
 Appunti sulla Materia Oscura - esperimenti - lezioni

DESCRIZIONE STILISTICA

Il suo portamento è fiero e onesto, tanto da esprimere sicurezza nel suo campo di lavoro. Esimio e rispettato professorato di antichità ha un piccolo segreto appena svelato. Era lui l'ignoto Prof. Versailles che parlava di un complotto chiamata la "Machination d'Emeraude". La sua vita sembra ora cambiata e presto qualcosa o qualcuno lo cercherà. Intanto continua a sorvegliare il suo tè, sempre alle 17.00 in punto.

LA BORSA DELLE ARMI

NOOME E MARCA	PRECISIO BILANCIO	DANNO ARMA TIPO	GITT.
Bastone passeggio Industrie Normannika	+1	4 (-1) Contundente	CaC
- Lama nascosta	0	6 (-1) Taglio	CaC

MECCANISMI

STRUTTURA	ACCESSORI
Apertura a scatto	

⚡	🔥
/	/

IL LABORATORIO DEGLI INNESTI

NOOME E MARCA	LOCAZIONE INNESTO
Apparato Oculare 7 Vis Industrie Da Vinei	Testa (Occhio SX)

MECCANISMI

STRUTTURA	ACCESSORI
Alloggio pile Steam Modulo Lenti - Corazza (V.D 2)	Lente di ingrandimento (1/2) Lente

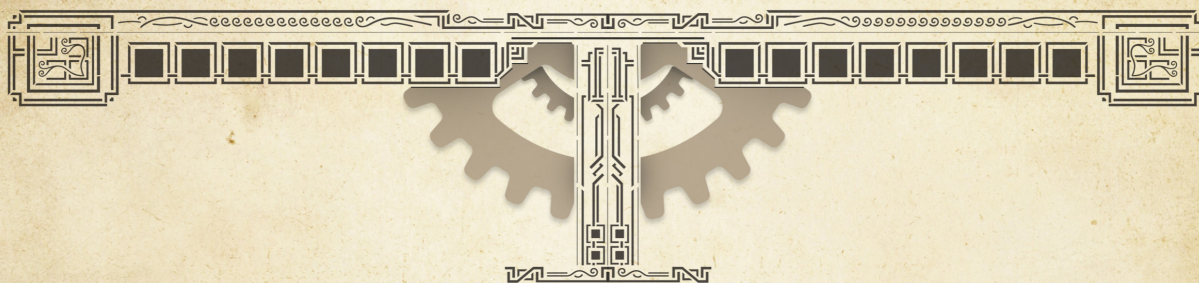
⚡	🔥
5/	/6

NOTE

Dopo diversi anni, è giunto il momento per il professorato di svelare il suo piccolo segreto. Scherzo di gioventù, che ora sembra essere molto serio. Esiste davvero un complotto? Ci sono cose che non si possono sapere, ma ha fatto un voto come Cavaliere Sapiente: rendere chiaro ciò che è nebuloso e nascosto. Forse è giunto il momento di agire.

Ginevra

“Rossa Malpela”



Se avete qualcosa da riparare in fretta e bene la migliore di tutti i sobborghi di Londra Steel è di certo la famigerata Rossa Malpela. Una ragazzina intraprendente e forte, tanto da meritarsi di poter fronteggiare con determinazione alcune gang dei bassifondi.

Dei suoi genitori non si conosce nulla, infatti venne lasciata nell'orfanotrofio della piccola chiesa di Sant Michael con un unico braccialetto e un nome Ginevra. Ben presto la terribile e sbarazzina Ginevra, rossa di capelli e di temperamento collerico si era fatta una nomea di maschiaccio. L'unica soluzione delle educatrici dell'orfanotrofio fu quella di assecondare le sue predilezioni per i meccanismi, soprattutto per i veicoli. Errore !!!

Dopo il suo primo salario, Rossa Malpela un tornò più nella sua stanza fredda e caotica e iniziò una vita nei sobborghi di Londra Steel, nazione dell'impero Unito.

Il suo desiderio è sempre quello di riscattare la sua "provenienza" e di arrivare al giorno della Cerimonia del Guanto potendo meritarsi il guanto di Stagno e non quello di Carbone.

Una mattina, mentre stava tornando da un turno di notte in fabbrica, notò in un parco, isolato, un gruppo di ragazzi di una banda prendersela con un vecchietto vestito bene. Di solito non gli piacevano i vecchietti con la puzza sotto il naso, ma lui era diverso. Aveva un bastone e stava cercando di estrarre qualcosa ma il suo meccanismo doveva essere rotto o non oliato. Ma fu il suo sguardo triste a conquistarla. Gli ricordava qualcuna, triste ma determinato.

Ancora oggi non si riesce a dare risposta a quello che accadde dopo. Senza pensarci estrasse il suo tirapugno e si scagliò contro i due ragazzi che stavano minacciando il vecchio con dei pugnali e li abbatté come due ramoscelli secchi. Sapeva bene che colpendo il capo e il suo gregario con forza gli altri 3 della banda si sarebbero dileguati. Da quel giorno la coppia Rossa e Prof furono inseparabili, come quasi un padre e una figlia.

Da qualche giorno il professore è un pò strano, ma ancora più sconvolgente è stata la sua richiesta di andare con lui in ItaliKa, nella archeofortezza La Scaligera per assistere a una mostra. E insieme e a loro quella strana archeologa. Un giro fuori dall'impero Unito è un primo passo verso la conquista del nuovo status.



Il Braccialetto e l'ingranaggio

L'unico oggetto che aveva indossa la piccola Ginevra era un braccialetto di cuoio con un piccolo ingranaggio di ottone. Un biglietto con il suo nome e null'altro prima di essere trovata fuori dall'orfanotrofio. Ginevra lo tiene come un segno che la sua vita non è fatta per i bassifondi e gli è stato di motivazione per fare la meccanica.

NOTE DI GIOCO

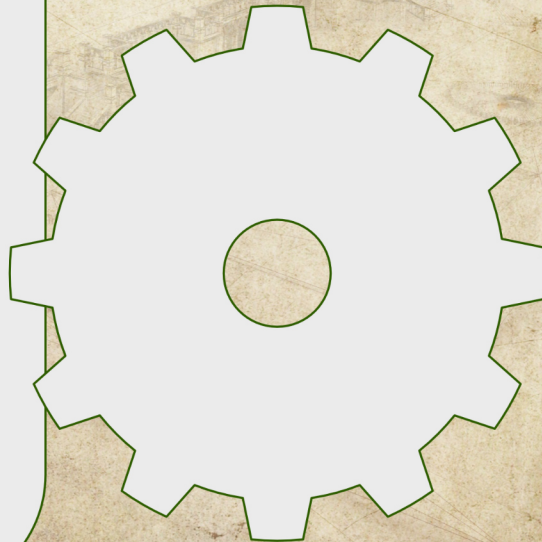
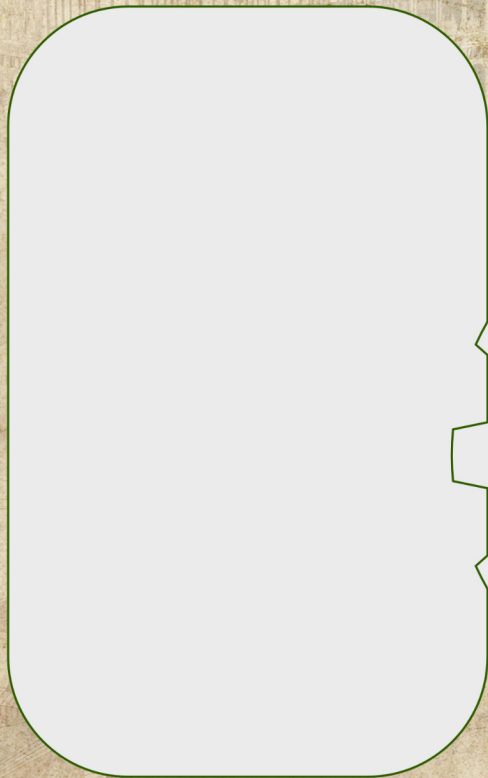
Il braccialetto è un oggetto molto importante per Ginevra tanto da donargli una forte determinazione e grinta. Se il giocatore recita con forza una scena di azione inserendo il braccialetto e il meccanismo potrà avere un bonus sul suo prossimo tiro di combattimento a discrezione del Maestro degli Ingranaggi.

Spacca Testa (il Maglio)

La giovane meccanica sta costruendo un suo maglio mecha. È una evoluzione del suo tirapugni ed è costruito con pezzi di scarto e qualche pezzo di ottima fattura che compra con il suo salario. Per ora ha la possibilità di usarlo una volta sola perchè si surriscalda subito. Ma gli manca poco per avere il pezzo che gli serve e ultimare il suo prototipo.

NOTE DI GIOCO

Il maglio ha uno scomparto per una pila steam e un meccanismo di percussione delle placche che permette di fare un notevole danno contundente e di buttare a terra il nemico colpito. Ma dopo un solo colpo si surriscalda, rischiando di bruciare e di perdere tutto il lavoro fatto. Infatti Ginevra lo usa solo in rare occasioni e poi lo ripara subito.



INGRANARIA

GIOCATORE

NOAÈ DEL VIAGGATORE

TITOLO / SOPRANNOAÈ

ARCHETIPO

TALENTI

LIV

MESTIERE

ATTITUDINI

LIV

CATARSI

LIV

ADDESTRAMENTI

LIV

Riparare - veicoli terra (MOV)	4
Tecnovapore - ingranaggi (IST)	5
Metallurgia - trasporti terra (INT)	3
Avere Idee	4
Innesti	2
Riparare - pile steam (NEB)	3
Furtività - nascondersi (IST)	5
Guidare	1

Attrezzi di Fortuna	4
Pratica	3

Mechanica - veicoli terra (INT)	4
Armi Bianche (Contendenti)	3
Armi a Polvere Nera (Pistole)	2
Campi di Onde marconista (INT)	3
Barare - evasione (MOV)	3
Stuff Fight	2

LIVELLO/DADI

1 2 3



10

TEMPRA

+4 BONUS/MALUS

d12 DADO

5

INTELLETO

0 BONUS/MALUS

d8 DADO

LIVELLO/DADI

4 5 6



10

MOVIMENTO

+4 BONUS/MALUS

d12 DADO

-2

BONUS/MALUS

d6 DADO

3

NEBULOSA

8

ISTINTO

+2 BONUS/MALUS

d10 DADO

INIZIATIVA +6

EFFETTI

PUNTI SALUTE 50

EFFETTI

TESTA (1-2)

PUNTI PELLE	15	
VALORE DIFESA		

BRACCIO SINISTRO (7-9)

PUNTI PELLE	18	
VALORE DIFESA		

GAMBA SINISTRA (13-16)

PUNTI PELLE	21	
VALORE DIFESA		

CLASSE BERSAGLIO	
COMPORTAMENTO	DL
STATICO	d4
DINAMICO (MOV)	d12
ISTINTIVO (IST)	d10

TRONCO (3-6)

PUNTI PELLE	23	
VALORE DIFESA	4	

BRACCIO DESTRO (10-12)

PUNTI PELLE	18	
VALORE DIFESA		

GAMBA DESTRA (17-20)

PUNTI PELLE	21	
VALORE DIFESA		

INGRANARIA

IL BORSELLO

Edrador: 650
 Braccialeto di cuoio con i ingranaggio (di famiglia)

IL BORSONE DA VIAGGIO

Tuta da lavoro: corpetto di cuoio rinforzato (V9 + Tronco), guanti da lavoro, occhiali da saldatore, cappello usato, scarpe usate.
 Borsa da lavoro: attrezzi da meccanica, viti e bulloni, olio, pila steam
 Borsa da pranzo: cibo in scatola, caramelle, fiaschetta di grappa
 Tirapugni da strada, maglio (in costruzione)

DESCRIZIONE STILISTICA

Se la conoscete è perché vi ha tirato un pugno oppure vi ha riparato un vostro veicolo. Notissima ragazza di 15 anni che vive nei sobborghi: esperta di auto e veicoli ingolati e molto timida. Ma i suoi capelli rossi e la capigliatura bizzarra tradisce un animo irrequieto e molto più grande della sua età. Nata in un orfanotrofio ha trovato nel Professor De River come un padre. Lo adora e lo scherza, ma guai a toccarlo!

LA BORSA DELLE ARMI

NOME E MARCA	PRECISIO BILANCIO	DANNO ARMA TIPO	GITT.
Tira Pugni Home made	0	4 (+1) Contundente	CaC

MECCANISMI

STRUTTURA	ACCESSORI

/	/

IL LABORATORIO DEGLI INNESTI

NOME E MARCA	LOCAZIONE INNESTO
Spacca Testa (Maglio) In costruzione	Braccio DX (Mano)

MECCANISMI

STRUTTURA	ACCESSORI
Alloggio pile Steam Connettori di forza (MUS 10)	Percussore (2/3) (danno 6)

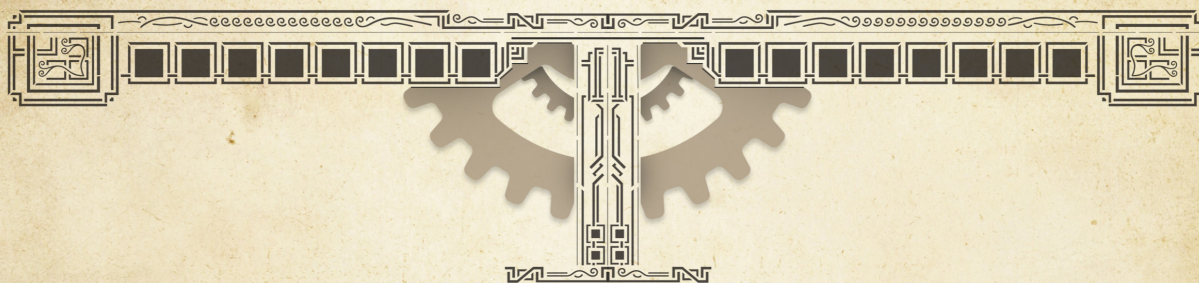
5/	/3

NOTE

Rossa Malpela è davvero una ragazza furba e attenta. Nata in strada, fin da bambina si è adattata ai lavori da fabbrica. Ha imparato quasi da sola a mettere le mani sui veicoli. Non crede a tutte le chiacchiere della nebulosa, o sui complotti e crede che molti dei polizieanti siano corrotti. Qualeosa di nuovo sta accadendo. Il prof. ha detto che la porta a vedere una mostra.

Odette Fuentes

“Vulkan”



Era sempre stata testarda e inconcludente nella sua infanzia. Doveva essere una promessa sposa di un nobile Duca della ricca Venice Steam. La sua famiglia borghese era molto rinomata e suo padre aveva fatto carriera nell'amministrazione della città tanto da aver avuto l'accesso al ballo delle debuttanti per sua figlia Odette.

Sua madre era una donna borghese che aveva in eredità una industria di mosaici e di pezzi per la minuteria da orologiai. Ma era anche una donna viziata dal marito e spesso impertinente con Odette.

Il giorno della Cerimonia del Guanto, durante il famoso ballo delle debuttanti, dopo che gli era stato conferito il suo guanto di status di stagno, Odette salutò suo padre con abbraccio e sua madre con una sberla e si arruolò nella polizia.

Il guanto e la sua nuova libertà, e qualche aggancio della sua famiglia, gli permisero di entrare nelle scuole di addestramento per civili della polizia di La Scaligera dove si trasferì. Ad oggi invia ancora qualche lettera al padre, mentre con la madre non ha più contatti diretti.

Dopo la dura scuola per sottoufficiali è riuscita a emergere fino a essere selezionata per la specializzazione di investigazione civile.

4 anni di duro lavoro e una grande voglia di fare bene il suo lavoro.

Un giorno scoprì, date le sue doti innate e l'addestramento acquisito, che la sua richiesta di ammissione per la scuola era stata sovvenzionata con una marchetta (bustarella) del padre al commissario di zona. Quel giorno tornò a casa e diede una sberla anche al padre. La madre, oramai ammalata e stanca riuscì ad abbracciarla per l'ultima volta.

Odette, delusa e disperata, si arruolò per una missione militare segreta e tornò dopo 5 mesi senza una gamba e con una protesi. Gli occhi erano più fieri e determinati e insieme a lei la seguiva il suo soprannome “Vulkan”. Gli venne consegnata una medaglia al valore e Odette Fuentes, decise di uscire dalla polizia e di diventare una investigatrice privata. Troppe cose aveva visto e molte le voleva dimenticare, ma un desiderio continuava a venire in visita di notte: diventare la più brava investigatrice del mistero di tutta Eureka. Il suo contatto gli ha detto che alla mostra dell'imprenditore Maxx Bertanazzi ci sarà il noto Professor de River, esperto di antichità. E anche un furto.

Il Tesserino e il Lasciapassare Militare

Odette Fuentes è una investigatrice privata con un regolare permesso di lavoro in tutta Eureka. Gli permette di avere degli accessi preferenziali in luoghi della pubblica amministrazione e nelle zone di investigazione. Ma è il suo lasciapassare militare che è pericoloso: si tratta di un codice militare del Muro di Nemea di livello 1 (che significa che Odette è stata oltre il muro).

NOTE DI GIOCO

Il lasciapassare militare di livello 1 permette a Odette di entrare in quasi tutti i posti della pubblica amministrazione e di accedere a informazioni con un livello 1 di segretezza. Non ama parlare di dove ha perso la sua gamba, ma è stato in una missione oltre il muro dove una trappola di fattura biomecha (informazione segretata di livello 1) le ha tagliato di netto la sua gamba. Non si conosce ancora come siano state costruite.



Gli Innesti Da Vinci

Gli innesti che indossa Odette sono tra i migliori esistenti sul mercato e vengono direttamente dalle Industrie Da Vinci. L'apparato oculare gli permette di vedere di notte e di avere dei bonus quando decide di usare la strategia di mira con le sue pistole (che hanno dei connettori). La gamba è una protesi endoscheletra mecha che ha dei meccanismi di muscolazione additivi che gli permettono di sferrare potenti calci.

NOTE DI GIOCO

Quando attiva il sistema di mira Odette ha +3 al TPC e +/- 2 al TPL con un'arma con cui si connette. La gamba ha una corazza che protegge i meccanismi e anche dai danni ma deve essere mantenuta oliata e riparata spesso.



INGRANARIA

GIOCATORE

NOAIE DEL VIAGGATORE

TITOLO / SOPRANNOIE

ARCHETIPO

TALENTI

MESTIERE

ATTITUDINI

LIV

CATARSI

LIV

ADDESTRAMENTI

LIV

Bartitsu - battaglia (MUS)	4
Consapevolezza - vista (IST)	5
Indagare - seguire tracce (IST)	4
Comando	1
Intimorire	2
Saltare	3
Furtività - muoversi sil. (MOV)	3
Guidare	2

Impavida	5
Prontezza di Mov	2

Armi a Polvere Nera (Pistole)	4
Armi Bianche (da Lancio)	4
Analisi Comportamentale	3
Codici - militari	3
CaC (Combat System)	3
Armi a Polvere (Pesanti/Fisse)	1

LIVELLO/DADI

11

d20 DADO

1 2 3

4 6 8

TEMERA

+5 BONUS/MALUS

d12 DADO

9

MOVIMENTO

+3 BONUS/MALUS

d10 DADO

7

ISTINTO

+1 BONUS/MALUS

d6 DADO

4

NEBULOSA

-1 BONUS/MALUS

d8 DADO

6

INTELLETO

0 BONUS/MALUS

d8 DADO

6

MUSCOLI

0 BONUS/MALUS

d8 DADO

6

MUSCOLI

0 BONUS/MALUS

d8 DADO

6

MUSCOLI

0 BONUS/MALUS

d8 DADO

6

MUSCOLI

0 BONUS/MALUS

d8 DADO

6

MUSCOLI

0 BONUS/MALUS

d8 DADO

6

LIVELLO/DADI

6

d8 DADO

4 5 6

10 12 14

INTELLETO

d8 DADO

6

INTELLETO

0 BONUS/MALUS

d8 DADO

6

INTELLETO

0 BONUS/MALUS

d8 DADO

6

INTELLETO

0 BONUS/MALUS

d8 DADO

6

INTELLETO

0 BONUS/MALUS

d8 DADO

6

INTELLETO

0 BONUS/MALUS

d8 DADO

6

INTELLETO

0 BONUS/MALUS

d8 DADO

6

INTELLETO

0 BONUS/MALUS

d8 DADO

6

INTELLETO

0 BONUS/MALUS

d8 DADO

6

INTELLETO

0 BONUS/MALUS

d8 DADO

6

INIZIATIVA +4

EFFETTI

TESTA (1-2)

PUNTI PELLE 16

VALORE DIFESA 4

BRACCIO SINISTRO (7-9)

PUNTI PELLE 19

VALORE DIFESA

GAMBA SINISTRA (13-16)

PUNTI PELLE 0

VALORE DIFESA 12

CLASSE BERSAGLIO

COMPORTAMENTO DL

STATICO d4

DINAMICO (MOV) d12

ISTINTIVO (IST) d10

PUNTI SALUTE 50

EFFETTI

TRONCO (3-6)

PUNTI PELLE 25

VALORE DIFESA 8

BRACCIO DESTRO (10-12)

PUNTI PELLE 19

VALORE DIFESA

GAMBA DESTRA (17-20)

PUNTI PELLE 23

VALORE DIFESA

INGRANARIA

IL BORSELLO

Edrador: 1750
 Tesserino Investigatrice
 Lasciapassare Militare (livello 1)

IL BORSONE DA VIAGGIO

Kit da indizi: polvere per impronte, sacchetti, lenti di ingrandimento
 Vestiti da Soldatessa: corpetto rinforzato (Vp 8 tronco), guanti rigidi
 scarpe rinforzate, fondine
 Cintura con pugnali da lancio, porta unguenti e riserve proiettili
 Pile Steam di riserva (4), olio per protesi innesto gamba

DESCRIZIONE STILISTICA

Quello che vedete sono le due fondine ascellari con dentro due pistole, il cappello sciolto e la gamba protesica. Gli occhi sono determinati e ha un imparato, per quella volta della gamba, a fuggire dai guai. Ma non chiedetegli che cosa gli è successo. Testarda, puntigliosa e precisa con le indagini non si lascia scappare una traccia. Vulkan è un soprannome che ha una storia, un desiderio e ... chissà!

LA BORSA DELLE ARMI

NOI ME E MARCA	PRECISIO BILANCIO	DANNO ARMA TIPO	GITT.
Revolver D-45 Industrie Da Vinci	0	6 (8) Proiettile	15 m
Doppietta Straus Industrie Teutonika	-1	6 Arza (5m)	10 m
Pugnali da lancio Mercato Comune	+1	3 punta	5 m

MECCANISMI

STRUTTURA	ACCESSORI
Alloggio pile Steam Connettori mecha	Potenziatore (2/2)(Dbb)
Alloggio pile Steam Connettori mecha	Doppio colpo (2/4) (5 m)

6 /	/10
4 /	/6

IL LABORATORIO DEGLI INNESTI

NOI ME E MARCA	LOCAZIONE INNESTO
Apparato Oculare 3 Com Industrie Da Vinci	Testa (Occhio DX)
Protesi corazzata Industrie Da Vinci	Gamba SX (Endo)

MECCANISMI

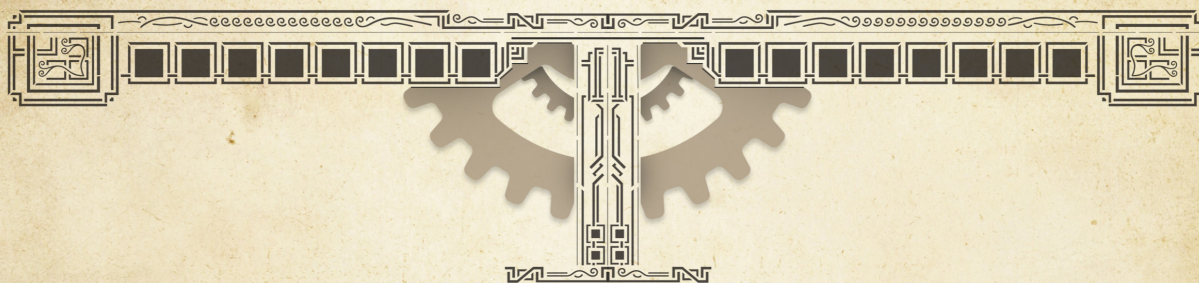
STRUTTURA	ACCESSORI
Alloggio pile Steam Modulo Lenti - Corazza (Vp4)	Mirino (2/3) Lente Notturna (3/3)
Alloggio pile, stabilizzato Corazza (Vp12), motorizzato	Caleio (2/2) (danno 3 / a terra con simboli)

8 /	/8
6 /	/4

NOTE

Odetta Fuentes è una investigatrice tosta, che ha lasciato la polizia per dedicarsi alla professione privata. Ha testa e cuore, ma una volta che si mette sulle tracce di qualcuno diventa fredda e pericolosa. È stata invitata alla mostra dell'imprenditore Maxx Bertanazzi, ma è l'indizio che gli ha dato il suo informatore ad averla convinta. Sembra che ci sarà un furto.

Garonzo Buttinacci



Garonzo Buttinacci è un mercante vecchio stile. Adora le merci, adora trovare un acquirente e adora concludere l'affare al massimo vantaggio per se stesso. A parte questo è un uomo sensibile e simpatico. Lo potete trovare nei maggiori mercati di ItaliKa, la sua nazione di nascita, anche se ha girato in quasi tutte le maggiori archeocittà di EureuKa.

Nato da una famiglia nomade della pianura padana, i Buttinacci, ha ereditato il fiuto per gli oggetti di valore e anche per i pericoli connessi. Da bambino era sempre dentro i vari musei delle città che giravano e aveva una passione per gli oggetti strampalati e strani. All'età di 10 anni ha individuato un antico calice che in una mostra era relegato a semplice oggetto di scena: dopo averlo osservato per diversi minuti era perplesso. Curioso è andato a chiedere alla guida del museo il perchè quel calice fosse stato messo insieme alle cianfrusaglie. Iconica la risposta: "bambino è un vecchio calice di nessun valore", ma ancora più iconica fu la risposta di Garonzo: "ok, allora lo vorrei acquistare con questi miei pochi Edrador". La guida sorrise divertita, ma vide una certa determinazione e chiese al direttore del museo il permesso di venderlo. Il direttore non aveva certo tempo per un bambino e acconsentì. Il calice fu venduto a Garonzo per 1 Edrador. Un anno dopo fu rivenduto a un'asta di MonaKo per 650 Edrador. Il giovane Garonzo aveva iniziato al suo strada per il commercio in grande stile.

Fu quando intraprese una ricerca per un ricco nobile presso le antiche rovine della vecchia e oramai estinta Roma che Garonzo ebbe il suo peggior incubo.

In un tempio, dove c'era una vecchia cassa di pietra, successe che dopo averla aperta non si ricorda più nulla per diversi giorni. Al risveglio una scimmietta curiosa gli stava dando da mangiare delle noci secche che aveva nel suo panciotto. Da quel giorno Garonzo ha un'ossessione per gli oggetti antichi e misteriosi e una predilezione per la sua scimmietta Perla, compagna di viaggio indivisibile.

Alcuni sogni lo turbano e a volte si assenta e diventa improvvisamente scorbutico. A volte sente una profonda connessione con la terra che lo lascia sbalordito. Giura addirittura che una volta delle pietre di un muro si siano sgretolate perchè era molto arrabbiato per un affare e che i muri a volte gli parlano; ma non ama certo raccontarlo in giro.

La CATARSI di Garonzo: facoltà di ELEMENTALISMO (TERRA).

Il giovane Garonzo è stato esposto per quasi 4 giorni a una sorgente di nebulosa nelle vecchie rovine dell'antica e sperduta Roma. La nebulosa gli ha donato la facoltà di essere in unione e connessione con la terra (sabbia, sassi, marmo, ghiaia) che a volte riesce a manipolare. Questa esperienza lo ha segnato parecchio tanto da avere incubi di notte in cui si sveglia urlando e dove sogna di piante che si muovono e gli vogliono mangiare il cervello (il talento temporaneo di Sanità Mentale Corrotta).



NOTE DI GIOCO

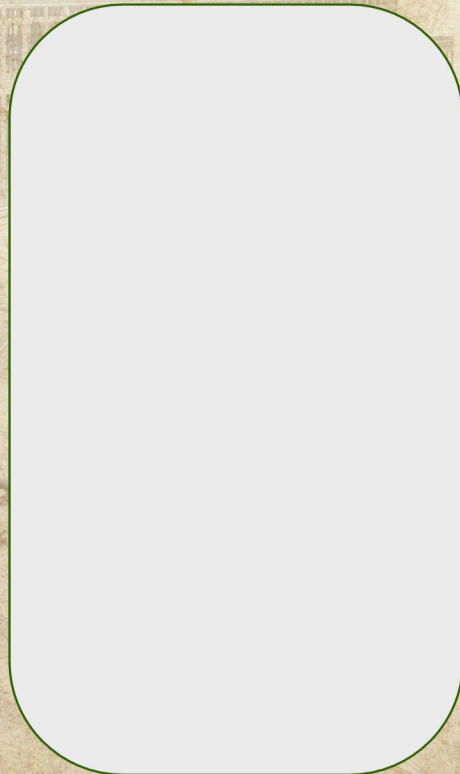
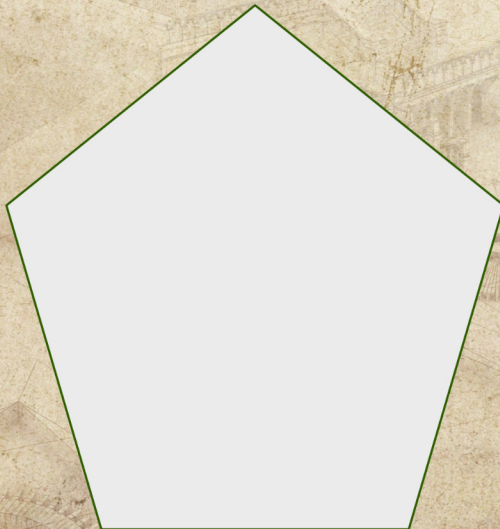
Se Garonzo si arrabbia o prova forti e intense emozioni il Maestro degli Ingranaggi chiederà al giocatore o giocatrice una prova di NEBULOSA (NEB) con DL 3, se la prova riesce qualcosa fatto di terra potrebbe muoversi, delle voci nel muro o nella terra potrebbero parlargli e aiutarlo. Se la prova è superata con almeno 2 gradi o escono dei simboli nel dado SL il giocatore potrà decidere di controllare l'evento. Se escono dei simboli del dado DL Garonzo cambierà subito umore, diventando scorbuto e intrattabile per qualche minuto.

Il Coprispalle da Difesa.

Questo oggetto proviene dal mercato nero di MonaKo dove Garonzo ha molti contatti. Si tratta di un coprispalle mecha con degli inserti di pile steam che gli permettono di far uscire delle placche a scorrimento come una difesa.

NOTE DI GIOCO

Il coprispalle permette di azionare una locazione a ripresa (azione automatica se non è surriscaldato) e far scorrere delle piastre di armatura (valore tra parentesi nella scheda). In caso di surriscaldamento o se vanno a valore difesa 0, le piastre non saranno azionabili fino alla loro riparazione.



INGRANARIA

GIOCATORE

NOAÈ DEL VIAGGATORE

TITOLO / SOPRANNOAÈ

ARCHETIPO

TALENTI

LIV

MESTIERE

ATTITUDINI

LIV

CATARSÌ

LIV

ADDESTRAMENTI

LIV

Storia - reliquistoria (INT)	4
Filosofia - politica (INT)	3
Intimorire - grido di batt. (TEM)	4
Avere Idee	2
Occhio / Mistero	3
Medicare	2
Furtività	1
Consapevolezza	2

Risorse	5
Sanità mentale corrotta	

Commerciare - valutare (INT)	3
Armi Bianche (da Lancio)	2
Armi a polvere Nera (Pistole)	1
Leggende	2
Addestrare Animali com (INT)	3
Armi Bianche (Contendenti)	1

LIVELLO / DADI

1 2 3



9

TEMERA

+3 BONUS/MALUS

d12 DADO

+4 BONUS/MALUS

d4 DADO

2

MOVIMENTO

-3 BONUS/MALUS

d6 DADO

4

ISTINTO

-1 BONUS/MALUS

+4 BONUS/MALUS

d10 DADO

7

NEBULOSA

+4 BONUS/MALUS

d12 DADO

10

MUSCOLI

+4 BONUS/MALUS

d12 DADO

10

LIVELLO / DADI

4 5 6



INIZIATIVA -4

EFFETTI

TESTA (1-2)

PUNTI PELLE	13
VALORE DIFESA	

BRACCIO SINISTRO (7-9)

PUNTI PELLE	15
VALORE DIFESA	(8)

GAMBA SINISTRA (13-16)

PUNTI PELLE	19
VALORE DIFESA	

CLASSE BERSAGLIO
COMPORTAMENTO DL
STATICO d4
DINAMICO (MOV) d4
ISTINTIVO (IST) d6

PUNTI SALUTE 45

EFFETTI

TRONCO (3-6)

PUNTI PELLE	22
VALORE DIFESA	(8)

BRACCIO DESTRO (10-12)

PUNTI PELLE	15
VALORE DIFESA	(8)

GAMBA DESTRA (17-20)

PUNTI PELLE	19
VALORE DIFESA	

INGRANARIA

IL BORSELLO

Edrador: 1500
Lasciapassare Mercato Nero (livello 2)

IL BORSONE DA VIAGGIO

Abbigliamento ricreato: panciotto, camicia e pantaloni di lino
Borsa per il trasporto con tasche, doppio fondo, imbottitura
Guanti rinforzati e occhiali con filtri per le lenti
Diario con penna, carta per rialechi con gessetti
Frutta secca e disidratata per Perla
Fondina per balestra e cinturone portaoggetti

DESCRIZIONE STILISTICA

Se lo vedete da lontano è un uomo lento e impacciato, ma la sua testa e i suoi occhi sono molto veloci a trovare e captare dei buoni commerci, soprattutto se si tratta di reliquie antiche e di strani oggetti. Ha quasi un'ossessione, da quando è rimasto svenuto per giorni dentro un tempio antico della vecchia Roma. Adora mangiare e si diverte a scherzare e ama alla follia la sua piccola scimmietta "Perla".

LA BORSA DELLE ARMI

NOI ME E MARCA	PRECISIO BILANCIO	DANNO ARMA TIPO	GITT.
Balestra Fruis -39 Industrie Normannika	0	5 Punta	25 m
Manganello Mercato comune	0	4 Contundente	CaC

MECCANISMI

STRUTTURA	ACCESSORI
Alloggio pile Steam Caricatore a spinta	Veloceizzatore (2/3) (2 attacchi)
(Effetto confuso testa con simboli)	

8 /	/ 6
/	/

IL LABORATORIO DEGLI INNESTI

NOI ME E MARCA	LOCAZIONE INNESTO
Coprispalla da difesa Mercato Nero	Tronco (Spalle)

MECCANISMI

STRUTTURA	ACCESSORI
Alloggio pile Steam (2) Corazza modulare (VDS)	Carapace mobile (2/4) tronco Bracciali mobili (2/2) braccio

12 /	/ 8
/	/

NOTE

La scimmietta Perla è un'amica che segue sempre il vecchio Garonzo e che lo ha trovato svenuto nel vecchio tempio alle porte della ex-città di Roma, ora divenuta solo una rovina antica e misteriosa. Il suo innesto che usa come coprispalle è un prototipo di difesa modulare, trovato in un mercato nero a Monaco. Con l'azione (per locazione) può far usare delle piastre che lo proteggono come un'armatura.



Gli ANTAGONISTI (PNG)

Lo Scagnozzo

(Archetipo generico di Malvivente da strada)

Lo Scagnozzo rappresenta il malvivente da strada generico che i viaggiatori possono trovare nelle archefortezze di Eureka. Di solito è un mercenario affiliato a una banda di quartiere e gli vengono assegnati i lavori più "pratici": come andare a riscuotere il pizzo, intimidire le persone e se serve rapirle o farle sparire.

Il suo addestramento da strada lo rende pericoloso in branco, mentre da solo spesso tende a valutare se fuggire o continuare la lotta.



NATURE

MUS	8	+2	d10
TEM	6	0	d8
INT	3	-2	d6
MOV	6	0	d8
IST	5	0	d8
NEB	1	-4	d4

Capacità

Armi Bianche - Contendenti	2
Armi Bianche - da lancio	3
Aletica	1
Intimorire	2
Consapevolezza	1
Armi a Polvere nera - Pistole	1

Combattimento

Iniziativa	0	Armi / Armature		
Punti Salute	30	Manganello	0	4 Cont. CaC
Comportamento Statico	d4	<i>Effetto Confusione (locazione testa)</i>		
Comportamento Dinamico	d8	Pugnali da lancio	0	3 Punta 5 m
Comportamento Istintivo	d8	Gambali di cuoio	Gamba DX e SX VD 4	

- Regole Speciali -

Morale di Branco: gli scagnozzi girano almeno in gruppi di 3 e si supportano a vicenda nelle risse o nelle intimidazioni (in gruppo hanno +2 ai tiri di intimidire). Se uno viene ferito gravemente o cade a terra il M.I deve fare un tiro di morale per ogni scagnozzo in piedi con 1d6: risultato 1-3 fugge, 4-6 rimane. Sono pagati a volte poco e quindi non rischiano la vita e spesso non hanno molto senso dell'onore e quindi possono fuggire lasciando i compagni da soli.



Doctor DEGRADO

(Archetipo Ghoul 2° stadio mostromutante)

Il Doctor Degrado è il PNG che i Viaggiatori dovranno trovare e sconfiggere nella lunga Campagna di Joburia. In questa prima avventura i Viaggiatori lo conosceranno indirettamente dalle parole di Maxx Bertanazzi come il suo insostituibile scienziato ed esperto di anatomia. Il Doctor Degrado è il suo soprannome dopo che la pianta mostromutante è riuscita a insinuarsi perennemente nel suo inconscio (infatti è un Ghoul al 2° stadio) donandogli un'aberrazione. Il suo scopo è quello di trovare le uova chiave e di covarle per poterle schiudere e poi metterle in comunicazione di pensiero a rete attraverso di lui. (le piante lo sacrificheranno una volta che saranno state tutte aperte e cresciute).



NATURE

MUS	2	-3	d4
TEM	4	-1	d6
INT	8	+2	d10
MOV	4	-1	d6
IST	5	0	d8
NEB	9	+3	d12

Capacità / Talenti / Catarsi

Mutaforma	3
Anatomia	4
TecnoVapore	1
Armi protesiche (Fruste)	3
Lato Oscuro (Ghoul)	1
Aberrazione (Ghoul)	2

Combattimento

Iniziativa	-1
Punti Salute	40
Comportamento Statico	d4
Comportamento Dinamico	d6
Comportamento Istinivo	d8

Armi / Armature

Fruste Arboree	+2	6 Veleno	2m
<i>Danno Veleno (Prova NEB - debolezza PS 3)</i>			
<i>Doppio attacco (2 attacchi a ripresa)</i>			
Corpetto di Cuoio da lavoro		Tronco	VD 6

- Regole Speciali -

Aberrazione (Ghoul - 2° stadio): questa catarsi inizia a fondere la mente della persona e l'assoggetta a un mostromutante. Dona delle mutazioni fisiche (fruste arboree) e un bonus di +20 ai PS per la linfa che lo sta alimentando e corrodendo.

Servo: il Doctor Degrado è un Ghoul della pianta senziente KroderiuX (che ne è il padrone). La sua mente è ancora consapevole, ma il suo percorso irreversibile.



INGRANARIA



Le KroderiuX

(Archetipo Pianta Senziente e Deambulante)

Le KroderiuX sono delle mostromutazioni di piante mutate dalla nebulosa che si sviluppa da delle uova-chiave che vengono covate in ambienti umidi e nelle grotte buie. Una volta schiuse le KroderiuX (figura a lato) iniziano a infestare il terreno facendolo diventare erba per potersi muovere (lentamente) e raggiungere l'uscita. Per crescere hanno bisogno delle piante luminescenti Helianphora SymbiontiKa

(vedi pagina seguente) che nascono dai fiori apicali delle KroderiuX. Inoltre spesso trasformano le persone incaute in Ghoul andando a inserirsi nei loro sogni: una volta soggiogate gli iniettano un siero per trasformarle in aberrazioni. Dopo circa 6 - 8 mesi (in condizioni ottimali) le KroderiuX diventano adulte e possono iniziare a deambulare con delle gambe: diventano assetati di menti umane che devono "mangiare nei sogni". Inoltre una volta adulte cercheranno altre piante come loro per iniziare una rete telepatica. Se almeno 3 KroderiuX si trovano possono Iniziare la fecondazione per creare una KroderiuX Maxima, una regina madre molto potente che potrà creare altre Uova-Chiave. Le KroderiuX non sono ancora state studiate e classificate nel I.C.M. - 2.

La scheda completa con tutte gli stadi evolutivi delle KroderiuX la troverete nel Kickstarter del gioco! In questa avventura la pianta è allo stadio 2 e le caratteristiche sono relative a questo stadio.



Stadio 2 - Senziente ma non Deambulante

NATURE			
MUS	5	0	d8
TEM	8	+2	d10
INT	0	-5	d2
MOV	2	-3	d4
IST	10	+4	d12
NEB	10	+4	d12

Capacità / Talenti / Catarsi	
Consapevolezza (Oltre il Velo)	4
Consapevolezza (Tatto)	3
Armi Naturali - Artigli	1
Armi Naturali - Fruste	3
Stadio evolutivo	2
Aberrazione (Incubus)	2

Combattimento			
Armi / Armature			
Iniziativa	+1	Fruste Arboree	+2 8 Veleno 4m
Punti Salute	40	<i>Danno Veleno (Prova NEB - debolezza PS 3)</i>	
Comportamento Statico	d10	<i>Doppio attacco (2 attacchi a ripresa)</i>	
Comportamento Dinamico	d4	Artigli Legnosi	+2 6 Affilato CaC
Comportamento Istintivo	d10	Corteccia spessa	Tutte VD 8

- Regole Speciali (2° Stadio) -

Aberrazione (Incubus): questa catarsi si infila nelle menti deboli e inizia lentamente a soggiogarle con incubi e sogni ipnotici. L'aberrazione Incubus, in combattimento, permette alla pianta di creare dei pensieri fasulli e confusi. Ogni ripresa potrà tentare di influenzare una mente casuale. Il Viaggiatore deve fare una prova contrapposta. La pianta usa SL 3 e il Viaggiatore il suo dado di Nebulosa. Se perde avrà per 2 riprese l'effetto CONFUSIONE. Se vince la prova sarà immune dall'effetto per tutto il combattimento.

Armi Naturali: le KroderiuX si difendono con degli artigli legnosi molto affilati che usano anche per scavare la roccia e il terreno per inseminare e produrre l'erba su cui si muovono. Inoltre allo stadio 2 hanno due fruste arboree che possono colpire a distanza.

Terreno di Scontro: le KroderiuX hanno il terreno favorevole solo se si muovono (3 m) sull'erba da loro creata e influenzano l'equilibrio di chi si muove in questi terreni rendendoli sfavorevoli (a meno che non siano piante). Non possono però lasciare l'erba e muoversi in altri terreni.

Connessione (Helianphora SimbiontiKa): le KroderiuX utilizzano le Helianphora per nutrirsi dallo stadio 1 allo stadio 3. Possono utilizzarle per attaccare i nemici in ogni ripresa di combattimento. Connessione di terreno: possono utilizzare solo se sono collegate con il terreno erboso. Ogni forma di interruzione nel terreno (come bruciare l'erba, buttare terra e pietra) interrompe la connessione.

Le Helianphora SimbiontiKa

(Archetipo Pianta Mutante Servente)

Pianta che cresce su altopiani umidi e piovosi del Venezuela appartiene alla famiglia Sarraceniaceae di cui appartengono 16 specie endemiche del sud America che presentano foglie a formare un'anfora da cui il nome (dal greco Helos, palude e Amphoreus, anfora). Le foglie, completamente riempite di acqua, vengono utilizzate per attirare e intrappolare gli insetti. Le prede vengono ingerite grazie alla presenza all'interno delle trappole di batteri simbiotici. La mutazione le ha resa molto alte e possono raggiungere i 2 m di altezza. Lanciano degli schizzi di acido gastrico fino a 6 m di distanza (SL 2, 3 danni da acido, area 3 locazioni, armature di metallo vulnerabili). I simbiotici sono diventati delle escrescenze che corrodono metalli e pietra con un prolungato tocco della pianta (almeno 12 ore).



Combattimento	
Iniziativa	0
Punti Salute	10
Comportamento Statico	d4
Comportamento Dinamico	X
Comportamento Istinivo	d6

Armi / Armature	
Acido Gastrico	0
<small>Danno Acido Corrosione Materiali (metalli e pietre) Danno Area (coinvolge 3 locazioni)</small>	
	<small>3 Acido / Area 6m</small>

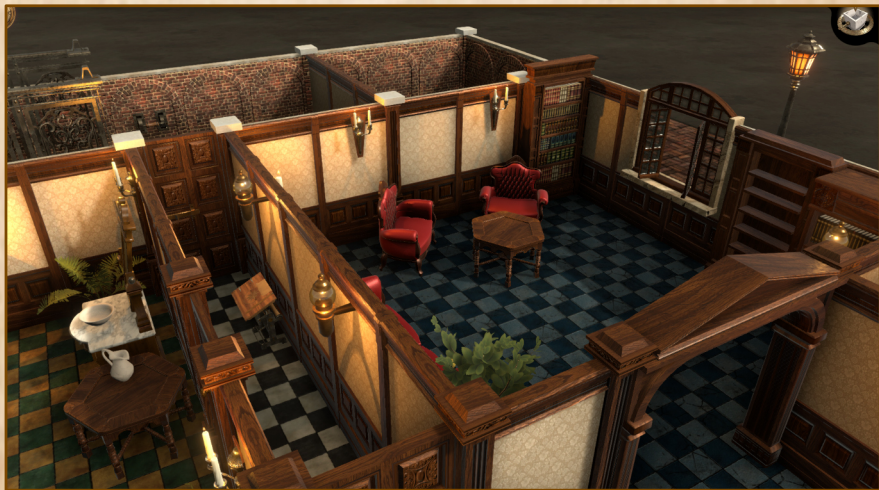
N.B: le Caratteristiche di Combattimento sono calcolate per gruppi di Helianphora SimbiontiKa (vedi Token).



INGRANARIA

La Sala da tè (Mappa per i GIOCATORI)





La Strada dell'AGGUATO (Mappa per i GIOCATORI)





La Tenuta BERTANAZZI (Mappa per i GIOCATORI)





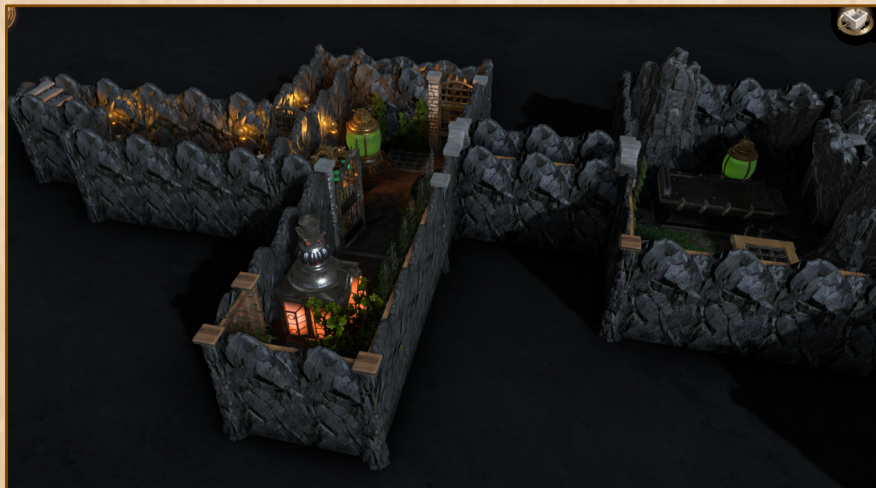
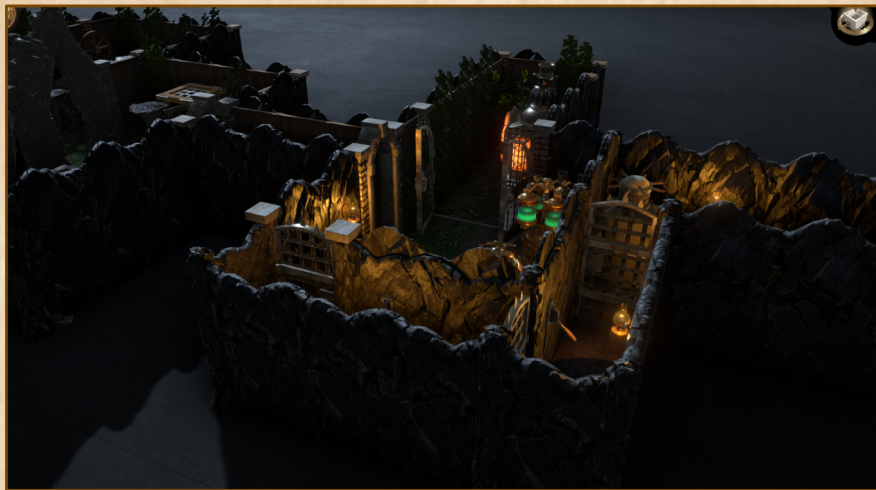
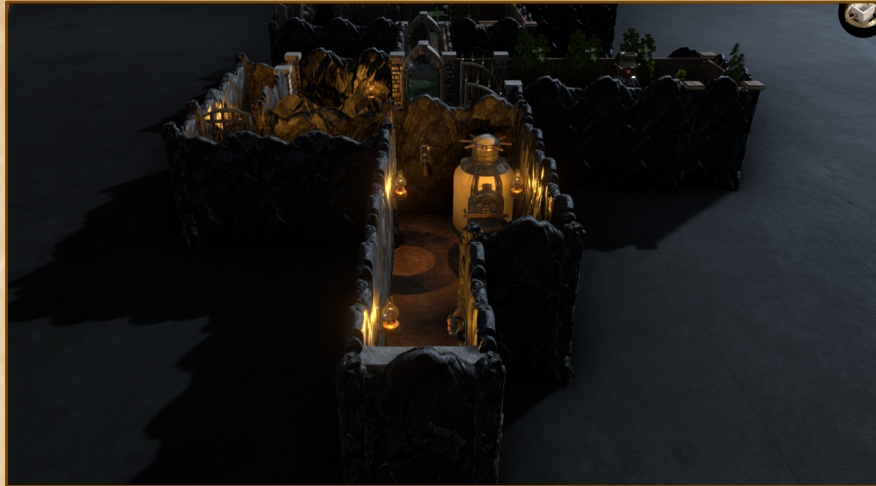


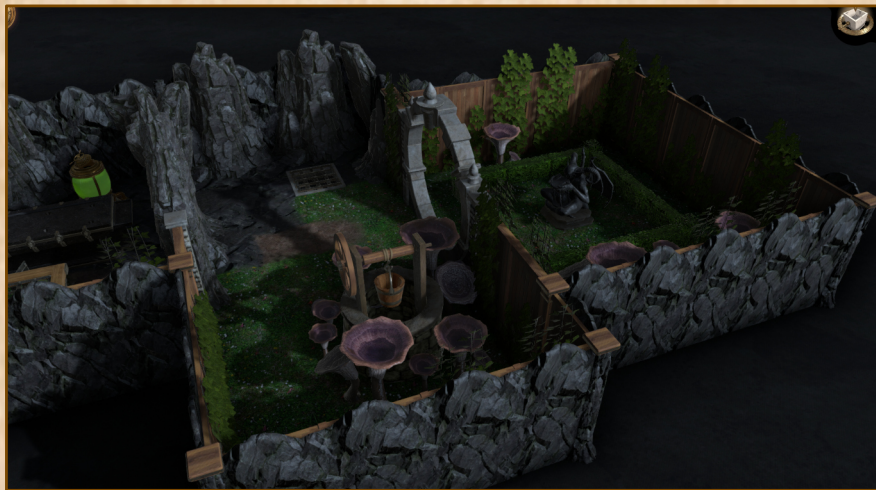
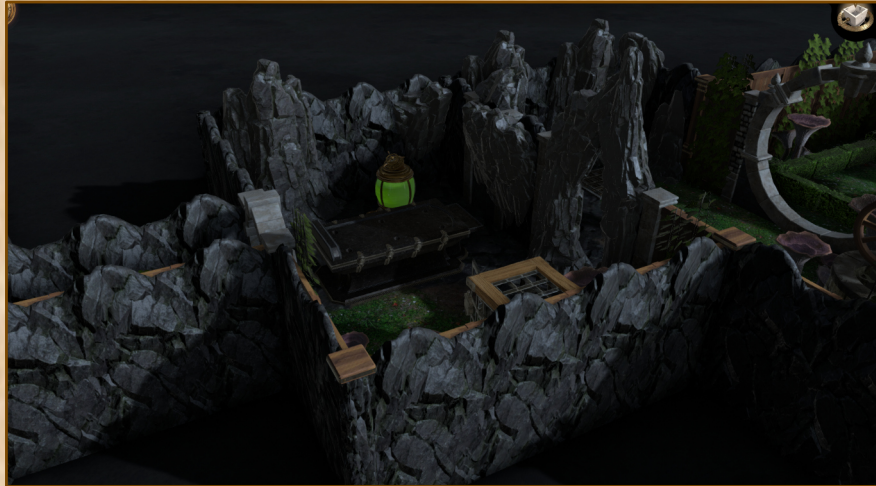


Le GALLERIE sotto la Collina (Mappa per i GIOCATORI)











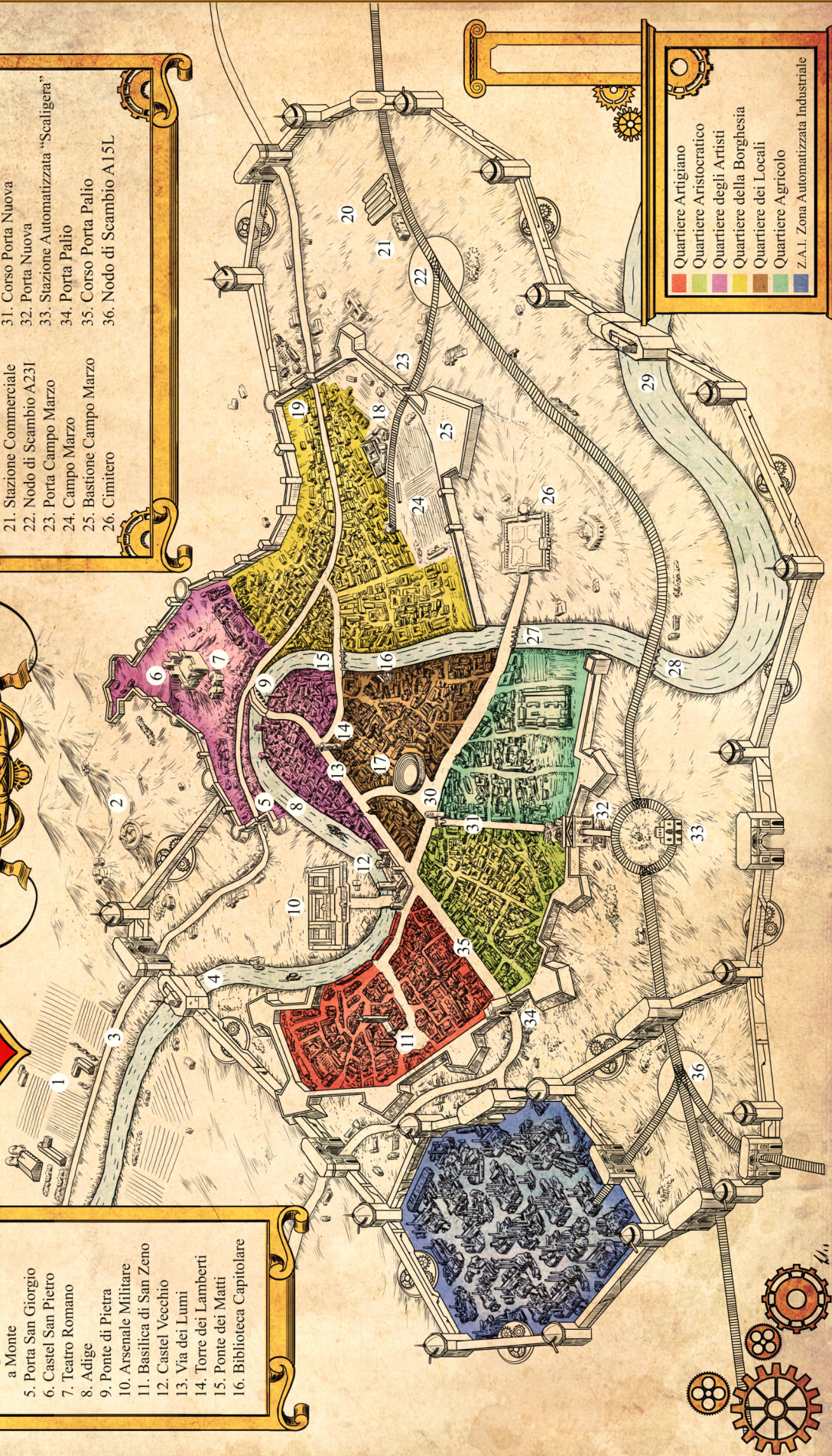




LA SCALIGERA

1. Tenute Enovinicole zona "Valpolicella"
2. Colle dei Forti
3. Strada del Vino
4. Diga Automatizzata a Monte
5. Porta San Giorgio
6. Castel San Pietro
7. Teatro Romano
8. Adige
9. Ponte di Pietra
10. Arsenale Militare
11. Basilica di San Zeno
12. Castel Vecchio
13. Via dei Lumi
14. Torre dei Lamberti
15. Ponte dei Matti
16. Biblioteca Capitolare

17. Arena
18. Caserme
19. Porta Vescovo
20. Area Magazzini
21. Stazione Commerciale
22. Nodo di Scambio A231
23. Campo Marzo
24. Bastione Campo Marzo
25. Cimitero
26. Cimitero
27. Ponte Navi
28. Ponte di Ferro
29. Diga Automatizzata a Valle
30. Torre dell'Orologio
31. Corso Porta Nuova
32. Porta Nuova
33. Stazione Automatizzata "Scaligera"
34. Porta Palio
35. Corso Porta Palio
36. Nodo di Scambio A15L



- Quartiere Artigiano
- Quartiere Aristocratico
- Quartiere degli Artisti
- Quartiere della Borghesia
- Quartiere dei Locali
- Quartiere Agricolo
- Z.A.I. Zona Automatizzata Industriale

INGRANNARI

Dalila
MontGoMerry

INGRANNARI

Prof. Giovanni
De River

INGRANNARI

Rossa Malpela

INGRANNARI

Odette
Fuentes

INGRANNARI

Garonzo
Buttinacci

INGRANNARI

Doctor
Degrado

INGRANNARI

Mostromutante
Divoratore

INGRANNARI

INGRANNARI

Halianphora Simbionika

INGRANNARI	INGRANNARI	INGRANNARI	INGRANNARI	INGRANNARI
Scagnozzo	Scagnozzo	Scagnozzo	Scagnozzo	Scagnozzo



INGRANNARI