

**- LA FANCIULLA DELLE ACQUE -**



**- INTERMEZZO PER WARHAMMER FANTASY RPG -**



*Questa avventura è pensata per personaggi alla fine della loro prima carriera da avventurieri, come breve intermezzo in un viaggio o in una campagna più grande. Fate molta attenzione, AdG, l'avventura è particolarmente narrativa e si basa molto sulla vostra capacità di recitazione e di role-playing. Questa avventura è particolarmente consigliata come intermezzo per "curare" quei giocatori ormai presi dall'E.U.M.A.T.E., ovvero sia Entra Uccidi Mostro Arraffa Tesoro Esci, visto che li obbligherà a parlare prima di tirare fuori la spada.*

## L'Inizio

L'avventura è ambientata in una qualsiasi zona abbastanza sperduta del Vecchio Mondo, nei pressi di una meravigliosa cascata. I nostri eroi si sono accampati nelle vicinanze per passare la notte, hanno acceso un fuoco e si stanno godendo la stupenda pace del luogo. Tutto è incredibilmente tranquillo, e anche tutte le preoccupazioni che hanno assillato fino a ora la mente degli avventurieri sembrano essere fluite via con il suono dell'acqua scrosciante della vicina cascata. Dopo aver cenato, dopo il tramonto, gli avventurieri si preparavano a dormire, ma improvvisamente tutti sembrano udire qualcosa. Si tratta di un rumore strano, certamente non naturale, ma giunge agli avventurieri molto confuso per via del rumore della cascata che lo copre. Solo i personaggi dotati di Udito Acuto riusciranno a distinguere; sembra una canzone, e sembra provenire dalla cascata. Dopo pochi minuti, sia che i personaggi si avvicinino all'acqua sia che restino dove sono, al limite della foresta, vedranno avanzare dalla cascata verso di loro quella che sembra una fanciulla bellissima. L'intera figura si mischia e si confonde con gli spruzzi d'acqua, specialmente all'inizio, e sembra possedere una strana tonalità azzurrina e trasparente del colore della spuma. Lentamente la fanciulla avanza, e gli avventurieri potranno distinguere sempre meglio. È alta e dalle forme perfette, che sembrano in qualche modo evidenziate dalle vesti zuppe d'acqua che indossa. Il suo viso è bellissimo, incorniciato da degli stupendi capelli che le ricadono pesanti sulle spalle, e possiede una dignità e un portamento regale che però non hanno traccia di altezzosità; la sua bocca è perfetta, e quando si schiude mostra dei denti bianchissimi. La cosa che però rende veramente incantevole questa figura sono gli occhi, grandi profondi e languidi di un colore che ricorda una variante purissima di acquamarina. Si avvicina lentamente, cantando.

## La canzone della Fanciulla

I personaggi non possono che restare a bocca aperta, ad ammirare la meravigliosa figura, ma se fanno altro come avvicinarsi troppo o cercare di attaccarla la fanciulla sembrerà sparire senza nemmeno aver notato gli avventurieri, prima che chiunque possa farle qualcosa. La fanciulla scomparirà anche se qualcuno tocca l'acqua. Se i personaggi stanno fermi o si avvicinano rispettosi vedranno la ragazza venire avanti fino a fermarsi sul bordo dello specchio d'acqua e guardarli negli occhi. Nel frattempo i perso-

naggi potranno anche riuscire a discernere le parole della canzone che la fanciulla, con voce soave, sta cantando:

*Perso da tempo, andato senza un segno  
Nella terra del sole morente  
Le ombre stanno ancora scendendo  
Il fato è deciso e il futuro è passato  
Anche per me alla fine è terminato  
Tutto ciò che cerco è un Campione  
E piango per il salvatore che combatte per me  
Tutto ciò che cercavo era un Campione  
E ho pianto per il salvatore che combatté per me*

La fanciulla, per la prima volta che i personaggi possono udirla, canta in Comune, e in seguito ripeterà la canzone una volta in ogni linguaggio che gli avventurieri conoscono. Dopo aver finito rivolgerà uno sguardo carico di tristezza verso il personaggio di sesso maschile che sembra essere il capo, e senza dire una parola si volterà e se ne andrà verso la cascata camminando sull'acqua. Una volta entrata nella cascata, scomparirà, lasciando i personaggi allibiti a guardare la schiuma. Se i personaggi intanto fanno qualche azione stupida, la fanciulla scomparirà senza lasciare traccia come descritto prima.

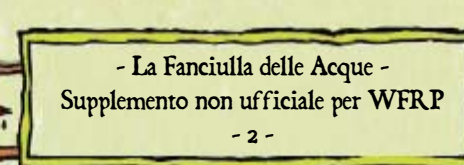
## Che cosa fare?

Una volta scomparsa la Fanciulla, i personaggi possono decidere di andarsene dalla zona, di andare a dormire e l'indomani occuparsi di capire cosa succede, oppure investigare subito. Prima occupiamoci di quei gruppi che sono abbastanza curiosi da cercare di capire che cosa sta succedendo: sia che gli avventurieri vadano in giro subito sia che aspettino la mattina seguente, questo è quello che riusciranno a capire della zona. Fate riferimento alla descrizione qui sotto.

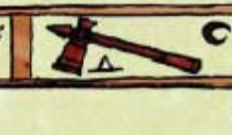
*Il piccolo torrente che forma la cascata si immette nel fiume più grosso, formando una pozza, da una parete a strapiombo alta circa 10 metri e che non può essere scalata per almeno 150 metri in lunghezza in entrambe le direzioni; la parete, poi, si abbassa ed i personaggi, in quel punto, possono guardare e salire sull'altra riva verso la sommità della cascata. Dall'altra parte, dal lato dove sono accampati i personaggi, il fiume ha una riva piuttosto larga composta da ciottoli e pietre.*

*Il fiume stesso è poco profondo e può essere guadato da chiunque alto almeno 1,5 metri, ma non si può salire all'asciutto sull'altra sponda perché la parete di roccia descritta sopra finisce nell'acqua verticalmente. Gli avventurieri, quando incontrano la Fanciulla la prima volta, si trovano in una piccola radura tra gli alberi, quasi di fronte alla cascata. Gli alberi sono principalmente vecchi olmi ed un paio di maestose querce, che svettano su tutti gli altri. Il villaggio più vicino è a circa un'ora di cammino, ed è un agglomerato di circa 65 anime, perlopiù boscaioli, senza nessuna locanda e con un piccolo tempio di Taal con un prete, un altare di Sigmar e uno di Morr.*

*Non è possibile vedere dietro alla cascata se non si entra nell'*







*acqua gelida e la si supera fisicamente: dietro si cela una piccola grotta di 10 metri per 5, sopra il livello dell'acqua, completamente spoglia e vuota. Se i personaggi fanno il giro e salgono sulla sommità della cascata potranno vedere una cosa interessante: abbastanza lontana dal bordo dello strapiombo perché non si possa vedere dal basso, in un'altra piccola radura, si trova una lapide di pietra piantata per terra, consumata dal tempo e coperta in parte di muschio, sufficientemente perché non si possa comprendere in nessun modo l'iscrizione.*

*Questo contribuirà a incuriosire i personaggi, ma per capire cosa sta succedendo essi dovranno per forza andare in paese e cercare di farsi amico qualche paesano, che potrà raccontare, se interrogato, una leggenda molto antica e in parte dimenticata...*

## La leggenda della Fanciulla delle Acque

Molto tempo fa, quando gli uomini combattevano le loro guerre con Virtù e con Onore, quando l'Imperatore Sigmar regnava sulle sorti dell'uomo e quando le Due Lune erano una cosa sola, c'era un piccolo paese nella foresta, e lì abitava una bellissima ragazza. Si diceva fosse figlia delle fate e degli elfi, e in effetti di entrambi aveva la bellezza, e viveva felice della sua vita semplice. Un giorno però, tutto questo finì. Un malvagio mago arrivò nel villaggio, e conosciuta la fanciulla, la portò via per scoprire se aveva dei poteri magici e per rubarglieli. Così la fanciulla fu fatta prigioniera in una torre, e per molti anni la prigionia fu il suo destino, mentre ella piangeva aspettando un difensore che la avrebbe liberata. Finalmente un eroe arrivò, e fu in grado di liberare la fanciulla e con lei si diresse nel suo luogo natale, che non aveva visto per lunghi anni di prigionia. Arrivati lì i due si sposarono, e vissero felici. La fanciulla però non sapeva che la sua felicità era di breve durata, in quanto il mago ucciso dal cavaliere aveva lanciato su di lei una potente maledizione per renderla infelice. L'eroe, infatti, colpito dalla maledizione iniziò a essere infelice e a desiderare di viaggiare, così un giorno decise di partire per un viaggio per poi tornare. Prima di andarsene il cavaliere si vide con la fanciulla ai margini della cascata vicino al villaggio, e lì le promise amore eterno e di ritornare presto. Non tornò mai più, e la fanciulla aspettò il suo amore per molto tempo, fino a che invecchiò e morì vicino a quella cascata. I vecchi del villaggio dicono che nelle notti di luna piena lo spirito della fanciulla infestò la cascata, e pianga perché il suo amore non è ancora ritornato.

## La vera storia della Fanciulla delle Acque

La storia che i vostri giocatori hanno appena letto, benché molto commovente, non è quella vera. La fanciulla rapita era una ragazza normalissima, ed era stata rapita sì da un mago, ma perché

quest'ultimo si era invaghito di lei. La parte del cavaliere è vera, ma in seguito la fanciulla è morta come qualsiasi altro essere umano. Chi è allora la figura che vive nella cascata?

La risposta non è quella scontata: dopo la morte della ragazza infatti, una Naiade che viveva nei pressi della cascata si è commossa per la sua storia e, a causa della grande tristezza che provava, si è immedesimata a tal punto con la fanciulla da assumersene l'identità e perdere memoria della sua vera natura. Così è nata la Fanciulla delle Acque.

Le Naiadi sono degli spiriti della natura, come le Driadi di Athel Loren, che dimorano presso fiumi, laghi e sorgenti, e da questi traggono il loro potere. Vengono avvistate raramente ma, quando capita, avviene presso luoghi tipo boschi o foreste dove ci sono corsi d'acqua dolce, che hanno la reputazione di essere stregati oppure che si mormora nascondano un grande potere. Come le loro "cugine" di Athel Loren, anche le Naiadi si presentano con l'aspetto di giovani e belle fanciulle, solitamente con la pelle di una sfumatura azzurra e gli occhi di un celeste intenso, ma, rispetto alle Driadi, sono meno aggressive e combattive, anche se altrettanto imprevedibili. Qualche volta attirano dei giovani uomini, la maggior parte di bell'aspetto, magari solo per godere per qualche momento della loro compagnia, con tutte le conseguenze che questo comporta, visto che per queste creature il tempo passa in maniera differente rispetto agli esseri umani.

La Naiade in questione è quantomeno "confusa": è davvero convinta di essere il fantasma della Fanciulla, e si comporta di conseguenza. Compare tutte le notti di luna piena nella piccola grotta dietro la cascata e piange disperandosi per la scomparsa del suo amante. Quando arrivano dei viandanti compare davanti a loro non appena si avvicinano, per cercare di indurli a restare e ad aiutarla. Anche per questo motivo, benché non abbia problemi di sorta a comparire di giorno, potrà essere avvicinata solo durante le notti in cui Mannslieb è piena, e quindi, in altri momenti, gli avventurieri non potranno trovarla.

## L'incontro

Quando i personaggi si decideranno ad avvicinarsi alla cascata durante una notte di luna piena potranno vedere un bagliore provenire da dietro alla stessa, più o meno in corrispondenza della cavità descritta sopra. Se ci entrano vedranno che la grotta, che prima sembrava spoglia, ora è arredata e ammobiliata in modo simile a una stanza da letto: c'è un letto (per l'appunto), un comodino, un armadio, un piccolo tavolo con due sedie e un vaso da notte (è vuoto, ma dite ai vostri giocatori che sono dei perversi). Seduta sul bordo del letto, la Fanciulla piange e non appena entrano i personaggi si getta ai loro piedi disperata (è qui si misurerà la vostra capacità di Master, cercate di commuovere fino alle lacrime i giocatori!) e inizia a raccontare la sua storia (quella descritta in La Leggenda della Fanciulla delle Acque) dal suo punto di vista; ecco un esempio di come dovrebbe andare la cosa per i Master meno esperti:

*"...e così se ne andò, splendente nella sua armatura, e io pensavo che così, bello e vittorioso, l'avrei visto tornare... (scoppia a piangere e continua a parlare singhiozzando) ...perché...perché*







*a noi...perché al mio amore...vi prego, dovete aiutarmi, neanche la morte per me può esistere senza avere tra le mie mani le sue...vi prego, se avete cuore aiutatemi e avrete tutta la mia gratitudine, se per dei valorosi come vuoi questa ha un qualche valore...*"

## Aiutare la Fanciulla delle Acque

Ora, o i personaggi hanno capito grazie a capacità superiori che questa non è la Fanciulla delle Acque (per esempio se tra di loro c'è qualche esperto di spiriti della natura, o un elfo di Athel Loren, allora dovrete dargli qualche indizio su come potrebbero stare le cose, anche perché nel Bestiario del Vecchio Mondo non vi è accenno a suddette creature), nel qual caso dovranno convincerla a tornare alla sua condizione naturale, oppure si sentiranno in dovere di aiutarla (se non hanno intenzione di farlo cercate di farli sentire dei vermi, fategli sentire il pianto della ragazza che si affievolisce fino a svanire mentre se ne vanno...), nel qual caso dovranno andare avanti con la missione. Se hanno capito che la Fanciulla non è uno spettro, ma una Naiade, cercate di convincerla a tornare nel suo piano e abbandonare questa vita di sofferenza non sarà facile: tenete a mente che la Naiade crede di essere uno spettro, e per impersonarla provate a immaginare come vi sentireste se qualcuno vi dicesse, per esempio, che non siete esseri umani ma alieni incarnati in un'altro corpo; pensereste di star parlando con dei pazzi vero? Questo è quello che penserà la Fanciulla, ma dopo enormi sforzi (ecco una delle due parole che può terrorizzare ogni avventuriero, l'altra è "lavoro") dovrebbero essere in grado di convincerla a tentare di

fare qualcosa che, credendo di essere uno spettro, pensa di non poter fare, come apparire durante il giorno. Se gli avventurieri sono bravi a sufficienza la Fanciulla deciderà di tentare di apparire durante il giorno, ed ecco cosa succederà: gli avventurieri vedranno la ragazza che lentamente, come la prima volta, compare; poco dopo, vedendo la luce del sole, la ragazza sembra stupirsi, e gli avventurieri vedranno comparire una gioia quasi commovente nei suoi occhi: dopo questo, la Naiade inizierà a cambiare forma, mantenendo sempre l'aspetto di una giovane donna, ma assomigliando molto di più a un vero spirito della natura, con la pelle color dell'acqua limpida ed una figura semi trasparente, come fosse composta davvero di acqua. L'ex Fanciulla delle acque si avvicinerà a tutti loro, e bacerà sulla fronte ogni avventuriero di sesso maschile, sorridendo e carezzando sul viso le componenti femminili del gruppo. I personaggi si sentiranno immediatamente sollevati dalle loro preoccupazioni, e sereni (uno stato che contrariamente a quanto sembra gli avventurieri raggiungono raramente).

La fanciulla delle Acque, infatti, ha posto su di loro la sua benedizione: tutti i componenti del gruppo, per 1D10/3 volte (tira per ognuno e arrotonda per eccesso, con un minimo di 1) saranno sollevati dai loro pensieri e non acquisiranno Punti Follia dovuti a test falliti di Terrore o a colpi critici in combattimento. Dopo questo, la Fanciulla svanirà, ringraziando gli avventurieri per il loro aiuto.

Se i personaggi, come è più presumibile, non avranno ancora capito la verità, allora dovranno ascoltare la richiesta della Fanciulla:

*"Se davvero volete aiutarmi vi prego, portatemi il mio amato: le sue spoglie, la sua lapide, i suoi oggetti, qualsiasi cosa, vi prego, qualsiasi cosa che possa lenire il mio dolore con il suo ricordo e tenermi compagnia nel mio sonno eterno..."*



Le Naiadi sono spiriti della natura tanto belli quanto imprevedibili, che dimorano in luoghi con particolari concentrazioni di Aethyr, solitamente nei pressi di corsi d'acqua, laghi o cascate. Si presentano con l'aspetto di giovani e graziose fanciulle umane o elfe, con la pelle di una strana sfumatura azzurrina e gli occhi di un azzurro intenso, anche se il loro aspetto può cambiare, rendendole trasparenti e fluide come l'acqua. Sono poco propense al combattimento e preferiscono dedicarsi ad attività più piacevoli, ma sono comunque dotate di grandi poteri che le rendono quasi immuni ai colpi portati

con armi normali ed sono anche in grado di provocare seri danni a chi minaccia loro ed i luoghi che proteggono.

**Abilità:** Affascinare+10%, Conoscenze Comuni (Una qualsiasi), Guarire, Linguaggio Segreto (Ranger), Muoversi Silenziosamente+10%, Nascondersi +10%, Nuotare +20%, Parlare Lingua (Malla-room-ba-larin), Parlare Lingua (Una qualsiasi), Percepire+10%, Pettegolezzo, Sopravvivenza

**Talenti:** Anfibio, Armi Naturali, Colpire per Stordire, Cortese, Galateo, Selvaggio, Sensi Acuti

### Regole Speciali:

**Avvenenza Inquietante:** Un'avventura con una Naiade, dopo istanti sublimi, potrebbe lasciare strascichi poco piacevoli nella mente del "malcapitato" che

### CARATTERISTICHE PRIMARIE

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
38%	34%	37%	50%	60%	53%	35%	75%

### CARATTERISTICHE SECONDARIE

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	16	2	5	6	-	-	-

dovrà superare una prova di Volontà impegnativa o acquistare un Punto Follia. Inoltre dovrà eseguire un'altra prova di Volontà, indipendentemente dal risultato della prima, per vincere la voglia di ritornare da Lei il prima possibile. L'avventuriero che si innamorerà di una simile creatura cercherà anche di difenderla da eventuali pericoli.

**Acquatica:** Le Naiadi possono respirare sott'acqua. Hanno Movimento pari a 8 in acqua.

**Forma Fluida:** Le Naiadi, in particolare quando si sentono minacciate, possono assumere una consistenza simile a quella dell'acqua, pur mantenendo la loro forma umanoide, in modo da venire attraversate dai colpi. In questa forma le Naiadi riescono ad assorbire 2 danni quando vengono colpite da armi non magiche.

**Guarigione Portentosa:** Le Naiadi possono guarire se stesse o un avventuriero da Malattie e Veleni

**Armatura:** Nessuna

**Armi:** Lunghie Unghie (BF-2)

**Margine di Massacro:** Impegnativo







## Alla ricerca dell'Antico Cavaliere

Se i personaggi chiedono dove sia andato il fidanzato della Fanciulla, questa risponde solo che è andato sulla Antica Via verso est, e non sa dire nulla di più preciso. Questa Antica Via, se i personaggi la cercano o si rivolgono al villaggio, risulterà essere oramai solo poco più di un sentiero invaso dalle erbacce, dove in alcuni tratti si nota ancora la vecchia pavimentazione. Una volta che i personaggi si siano messi in viaggio lungo questa strada la potranno seguire solo per una ventina di miglia prima che faccia notte, per via delle sue pessime condizioni, e si troveranno, nel momento in cui si decideranno di accamparsi, davanti a una palude (di circa 3,5 chilometri di estensione). Sia che decidano di attraversarla subito e accamparsi dopo, sia che si accampino prima o la aggirino, il risultato sarà lo stesso; e i personaggi dovranno fare i conti con una strana creatura...

## Una situazione "fangosa"

Mentre i personaggi saranno sul limitare della palude, o all'interno della stessa, improvvisamente verranno scaraventati a terra da una enorme creatura sbucata dal nulla, e il primo del gruppo a camminare, in particolare, vedrà una enorme bocca circolare dotata di denti, come quella di una sanguisuga, cercare di afferrarlo. I personaggi, ora tutti infangati, dovranno rimettersi in piedi ed estrarre le armi (2 round, e non permettete ai giocatori di lamentarsi) mentre i loro cavalli scappano impazziti e la enorme creatura morde e si dimena tentando di schiacciarli. Ora potranno vedere chiaramente il loro nemico; si tratta di un verme di palude di grosse proporzioni, lungo circa 8 metri e molto massiccio, che tenta di morderli con la sua bocca coperta di piccoli denti (diametro 1,5 metri) o di schiacciarli sul lato o di fronte. Se i personaggi superano il test di Paura, sta a loro cercare di evitare di diventare frittelle di palude o cibo per vermi. Seguite le regole normali sul combattimento, e tenete conto che il verme non scapperà mai e se i personaggi fuggono li inseguirà a Movimento 6 fino a che non arrivano troppo lontano dal terreno umido e fangoso che costituisce la sua casa. Sopravvissuti a questo pericolo e fatta la conoscenza con un nuovo mostro, potranno andare a cercare altri guai.

## - VERME DI PALUDE -

Il Verme di Palude è una grossa creatura serpentiforme, estremamente lunga (si narra di esemplari lunghi più di 30 metri). Vivono in luoghi acquitrinosi e fangosi dove scavano nel terreno soffice, scivolando attraverso il fango e la melma. Su terreno asciutto si muovono a velocità dimezzata. Possono nuotare, anche se con difficoltà e non possono attaccare mentre sono in acque profonde. In combattimento, attaccano con un morso e tentando di schiacciare la vittima con la loro mole.

CARATTERISTICHE PRIMARIE							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
33%	0%	60%	40%	15%	10%	10%	5%
CARATTERISTICHE SECONDARIE							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
4	25	6	4	6	-	-	-

**Abilità:** Nascondersi, Nuotare, Percepire

**Talenti:** Armi Naturali, Colpire con Forza, Spaventoso, Udito Acuto

**Regole Speciali:** Immune agli effetti Psicologici

**Armatura:** Nessuna

**Armi:** Denti, Corpo

**Margine di Massacro:** Difficile







## I resti dell'antico Cavaliere

Una volta superata la palude, i nostri eroi si troveranno, la mattina dopo, su una collina che segna il limite tra la foresta e una pianura: la collina è alta circa 100 metri, e si spera che i vostri giocatori si decidano a salirci, se non altro per dare un'occhiata allo stupendo panorama e perché l'Antica Via passa proprio per la sua sommità. Saliti sul crinale fino alla cima, seguendo i resti della strada, i personaggi arriveranno finalmente dove il loro sguardo può spaziare per svariate miglia, fino ad abbracciare anche il villaggio, dietro di loro, dal quale sono partiti. Si spera che questa fantastica vista serva a distrarre i personaggi, cosicché non si accorgano che sopra di loro stanno volteggiando delle viverne (una o due, a seconda delle possibilità che il vostro gruppo ha di sopravvivere), che li attaccheranno poco dopo. Effettuate un test di Agilità per ogni avventuriero; le viverne attaccheranno i due personaggi che hanno fallito il test con il maggiore scarto: se tutti riescono, perderanno la possibilità di attaccare di sorpresa, altrimenti avranno un round di tempo per cercare di spedire i personaggi dal loro dio prima che questi rispondano (per le statistiche delle viverne vedi **"Bestiario del Vecchio Mondo"** pag. 119).

Una volta uccise le viverne gli avventurieri probabilmente perlustreranno la collina (se non hanno intenzione di farlo cercate di spingerli delicatamente verso la direzione giusta dicendogli che sembra che le viverne abbiano qui intorno la tana), e così troveranno la tana di queste creature; una piccola grotta di 8 metri x 6, con il soffitto a circa 2 - 3 metri dalle loro teste. Sul fondo della caverna ci sono svariati resti organici di ogni tipo, oltre a vecchi pezzi di metallo, attrezzi agricoli, ossa e altro. Frugare in questo mucchio porterà alla scoperta di: un orecchino d'oro (valore 16 CO), una vecchia spada lunga oramai arrugginita, alcuni frammenti di un'armatura completa (di nessun valore), e una pergamena miracolosamente rimasta intatta su cui è raffigurata una mappa di Altdorf (la mappa è molto antica e vale almeno 300 CO, se i personaggi capiscono il suo valore). La spada e i resti dell'armatura sono proprio quelli del Cavaliere, il fidanzato della Fanciulla, e i personaggi potrebbero accorgersene se esaminano la spada con attenzione e riescono in un test di Intelligenza (riporta lo stemma che gli era stato descritto dai paesani nel raccontare la leggenda). Ora i personaggi non possono fare altro che tornare, ma il viaggio di ritorno non presenta difficoltà e dura circa un giorno (se vi sentite proprio carogne potreste fargli incontrare un altro verme di palude più grosso, ma la scelta è vostra).

## Fine della storia

Quando i personaggi ridaranno la spada alla Fanciulla, questa si illuminerà di gioia e li ringrazierà, poi prenderà la vecchia spada in mano e sembrerà stringerla per un momento; subito dopo i personaggi vedranno una luce intensa provenire da dietro di loro. Non appena si volteranno si troveranno di fronte la figura alta e possente di un cavaliere, ha la celata dell'elmo alzata e sorride benevolo e felice verso gli avventurieri; subito dopo si volta verso la sua amata e la prende tra le braccia, baciandola

appassionatamente. Mentre accade tutto ciò, le due figure non presteranno attenzione ai nostri eroi, ma subito dopo il cavaliere si volterà verso di loro, tenendo abbracciata la sua sposa: "Sembra che l'Onore e la Virtù non abbiano abbandonato del tutto questa landa, alla fine" e poi, inginocchiandosi "se potessi vi direi che ora il mio braccio e l'arma che brandisce sono vostri, ma purtroppo..." si guarda la mano che è leggermente trasparente "...tutto quello che posso fare per voi è donarvi i miseri resti della mia lama: so che per degli eroi come voi, abituati a ricchezze inimmaginabili, questo è un magro compenso, ma se siete saggi solo la metà di quanto siete valorosi saprete che non bisogna giudicare un libro dalla copertina... grazie e addio, vi sarò riconoscente per l'eternità." Dopo aver detto questo, il cavaliere si avvicinerà all'acqua scrosciante e lascerà la Fanciulla a fronteggiare gli avventurieri: "Grazie, se poteste leggere nel mio cuore sapreste quanto vi devo; vi devo il mio eterno riposo, che non mi avrebbe mai raggiunto se non fosse stato per voi... anche io non ho molto da darvi, ma non posso lasciarvi andare via senza avervi dato la mia benedizione" dicendo ciò la Fanciulla bacerà gli avventurieri maschi come descritto sopra, sorridendo invece alle donne, e li benedirà come detto prima. Fatto ciò, i due amanti si avvicineranno lentamente alla cascata, vi entreranno e lì si baceranno, mentre gli scrosci d'acqua li nasconderanno lentamente alla vista fino a farli scomparire.

### NOTA PER I MASTER PIU' PUNTIGLIOSI

*Potreste restare delusi da questo finale, in quanto lo spettro del Cavaliere non esiste e la Fanciulla è una Naiade, ma questo paradosso si spiega se considerate che la Fanciulla è pur sempre una creatura che vive in simbiosi col lago dove dimora, che, nessuno lo ha mai scoperto, è un luogo di grande potere magico. Nel finale, essendo convinta che sarebbe successo quello che si immaginava, ha attinto ai notevoli poteri magici del luogo e, inconsciamente, è stata in grado di creare l'illusione del Cavaliere, di benedire i personaggi, di capire il potere della spada (notate che essa non ha creato la spada, ma ne ha solo inteso i poteri che comunque possedeva da prima). In seguito, essendole mancata la coscienza della sua essenza e la volontà di esistere, si è dissolta nell'acqua liberandosi dal suo dolore e svanendo per sempre.  
Soddisfatti?*







## Determinare i Punti Esperienza

### La spada del Cavaliere

La spada dell'antico Cavaliere che hanno trovato i nostri eroi, in realtà, non ha più molto di quello che era un tempo: oramai si tratta solo di un pezzo di metallo corroso e distrutto, abbastanza informe, in cui si distingue bene solo il pomolo (con incastonata al suo interno una piccola pietra rossa) e l'elsa (con inciso sopra lo stemma del Cavaliere, una rosa incisa a sbalzo sulle mura di una torre). Chiunque abbia ricevuto la spada e abbia sentito le parole del Cavaliere ha la possibilità di intraprendere la carriera di Cavaliere al costo di 100 PE, se si tratta di un guerriero e se animato da buoni sentimenti e non dal desiderio di ricchezze e potere (il giudizio sta a voi). La spada stessa è inutilizzabile in combattimento, se viene usata si considera come un'arma improvvisata e si distrugge con 3+ quando colpisce qualcosa, perdendo tutto il suo potere completamente. La spada, infatti, ha un potere magico (i personaggi che hanno Senso Magico se ne accorgono subito quando la prendono in mano, ma non capiscono esattamente cosa sia): non appena dei non-morti o dei demoni si trovano entro 48 metri inizia a rifulgere di una luce brillante, e la stessa cosa succede se il possessore della spada si trova di fronte a un pericolo di cui non si è accorto (come un'imboscata). Questi poteri si attivano solo dopo che il Cavaliere ha donato la sua spada ai PG o dopo che i PG abbiano capito a cosa serve.

*Lasciare che la Fanciulla termini la propria canzone senza disturbarla: 10 PE*

*Trovare la tomba sopra la cascata: 25 PE*

*Venire a conoscenza della leggenda della Fanciulla: 10 PE*

*Incontrare la Fanciulla: 15 PE*

*Capire la vera natura della Fanciulla subito: 75 PE*

*Decidere di cercare l'antico Cavaliere: 10 PE*

*Sopravvivere all'incontro col verme di palude: 25 PE*

*Sopravvivere all'incontro con le viverne: 25 PE*

*Concludere la missione (in un modo o nell'altro): 50 PE*

*Nota: L'intermezzo per Martelli da Guerra prevedeva che la fanciulla fosse un elementale dell'acqua. Il background di WFRP, seppur di poco, varia dalla prima edizione e gli elementali, oltre a non essere previsti, stonano con la nuova ambientazione. Questo è il motivo per il quale chi ha adattato l'intermezzo ha deciso di creare un "mostro" sì nuovo, ma coerente alla nuova ambientazione. Nascono così le Naiadi, esseri molto simili alle Driadi, ma molto più pacate e pacifiche e non relegate nella foresta di Athel Loren.*

Intermezzo scritto da Troll (federico.danelli@tin.it) per Martelli da Guerra

Copyright © Adattata a Warhammer Fantasy RPG da Darkwolf per La Locanda delle due Lune - impaginato da dottwatson (dottwatson@wfrp.it)

Sito: <http://www.wfrp.it> - Forum: <http://www.wfrp.it/forum> - Prima Pubblicazione: Aprile 2008.

Questa è una espansione per WFRP non ufficiale e non è supportata in alcun modo dalla Games Workshop Ltd.

