



Indice

Il Macellaio

LA STORIA	5
REGOLE PER UNA BUONA INTERPRETAZIONE	5
L'ANTEFATTO	6
MODIFICHE E POSSIBILI VARIAZIONI	6
COME LEGGERE QUESTA AVVENTURA	6
I - INTRODUZIONE	7
II - VERSO MODENA	7
II.I - Partenza	7
II.II - Il viaggio	8
II.III - Colloquio con Padre Conti	8
II.IV- A spasso per la città	9
III - IL VIAGGIO	10
III.I - Lungo la strada	10
III.II - Locanda dell'Ultima Cena	11
III.III - Ostiglia e il Po	14
III.IV - Ciao Ciao piccola Irene!	16
IV - MANTOVA	17
IV.I - Mappa di Mantova	18
IV.II - Zone della città in dettaglio	19
IV.III - Nota per i cartomanti	21
IV.IV - Cosa è successo in città	21
IV.V - Breve tour di Mantova	23

IV.VI - La Locanda della Mezzanotte	24
IV.VII - Il Cantiere Navale	26
IV.VIII - Il Duomo	26
IV.IX - Il Palazzo Te	26
IV.IX - Il Porto	26
IV.IX - La chiesa del martire	27
IV.X - La Domus della "rosa"	29
IV.XI - Le Fogne	30
IV.XII - Il Bordello	31
IV.XIII - Il Duomo	31
IV.XIV - Il Porto	31
IV.XV - Il Labirinto di Palazzo Te	32
IV.XVI - Il Magister	32
V - LE MIE PRIGIONI	33
V.I - Beco e le Fogne	34
V.II - La Lettera Scarlatta ("Rosa")	35
V.III - Imprigionati	35
V.IV - Fuga da Alcatraz	36
VI - DI NUOVO A PALAZZO TE	37
VII - FINE	38

Gli Allegati

Allegato 1 - Il quadro nell'ufficio del Magister	39
Allegato 2 - La leggera del Magister	40
Allegato 3 - La leggera del Maestro	40
Allegato 4 - L'elenco del Vescovo	41

I Personaggi non Giocanti

Fratello Simone Gherni	42
Fratello Pietro Gherni	45
Magister Inquisitionis Alfredo Zattra	46
Maestro Templare Ernesto Sullo	48
Altri Personaggi	50
Padre Eugenio Conti	50
Renato Picca	50
Irene Pitti	50
Claudio Pitti	50
Sabina Cerfano Pitti	51
Paolo Lerciano	51
Luisa Sinni	51
Santino Pai	51
Vescovo Pietro Santamaria	52
Padre Federico Fej	52
Padre Giorgio Tartaglia	52
Portavoce Francesco Pin	53
Portavoce Rita Grandi	53

I Personaggi Giocanti

Alberto Masola	55
Caterina Chiaramonti	57

Mappe

LA TAVERNA DI POMA	58
---------------------------	-----------

LA DOMUS DELLA ROSA	59
PRIGIONE	60
VARIE ed EVENTUALI	61

Il Macellaio

Quanto più grande è il potere, tanto più pericoloso è l'abuso.

Edmund Burke

Basato sulla creazione di Matteo Cortini e Leonardo Moretti "Sine Requie anno XIII"

Campagna breve, consigliata a un gruppo di 3-5 giocatori. Riferimenti a personaggi e fatti reali devono ritenersi a puro fine ludico.
Il materiale presente in queste pagine è di proprietà intellettuale dell'autore, Alessandro Rubbo.

Buon Divertimento.

LA STORIA

1954, un gruppo di inquisitori dissidenti, sotto la guida de "Il Maestro", fonda l'*undecimus piaculum*. Una setta che lavora in parallelo con la Santa Inquisizione. Tale setta crede che i morti siano l'undicesima piaga di Dio, lanciata sulla Terra per ripulire il mondo dai peccatori. In questo, la loro distorta visione, si avvicina a quella "ufficiale" del Vaticano. Credono però, inoltre, che i morti non siano altro che un esercito in attesa di un leader sufficientemente santo da guidarli verso l'epurazione del male e del peccato.

1955, il proselitismo avviato dall'*undecimus piaculum* funziona. Nonostante il pericolo di essere scoperti, e bollati di eresia, molti giovani e fanatici inquisitori che vengono avvicinati abbracciano il credo della setta. In questo anno viene stampigliato sulle armi un simbolo di riconoscimento. Una targa che raffigura una scimmia, una vipera, un cane ed un gallo che trattengono una pergamena con inciso "*Poena Cullei*".

1956, tra le fila dell'*undecimus piaculum* (conosciuta internamente anche come *animadversio*) si fa notare un giovane converso dal passato turbolento. Il giovane sembra avere un dono divino. Il Maestro, dopo aver messo alla prova il suo potere, inizierà a chiamarlo "Profeta". Attraverso la sua guida alcuni membri dell'ordine vengono inviati a sorvegliare delle persone "interessanti" per il progetto.

1957, L'*undecimus piaculum* arriva a Correggio e, una volta inserito in paese, mette sotto stretta sorveglianza Leonarda Pansardi. La donna infatti pare avere il potere di controllare e manipolare le menti dei cittadini attraverso un rito di sangue. Un gruppo di excubitor rovina però i loro piani, uccidendo la donna e facendo propri dei documenti utili a ricostruire il rito di possessione. Ad ogni modo riescono, grazie a una buona dose di fortuna e sfruttando un momento di disattenzione del gruppo, a rubare il diario della saponificatrice e a scappare dal paese in direzione di Modena.

Ora, i due inquisitori (Simone e Pietro) che hanno rubato il diario sono in fuga per raggiungere il Maestro o un suo emissario. Inizialmente non capiranno di essere inseguiti. Simone, il più giovane dei due, è una persona sanguinaria, mentalmente instabile. Si fermerà spesso a "punire" la gente e, in taluni casi, ad "epurare abitazioni" che lui reputa ricettacoli del peccato. Lui è il Macellaio. Il suo compagno (che è anche il fratello) appoggerà il fratello cercando però di non immischiarci.

REGOLE PER UNA BUONA INTERPRETAZIONE

Uno dei personaggi dovrà essere un excubitor che conosce già il PNG di Padre Eugenio Conti. Un altro dei personaggi invece entrerà in un secondo momento. Si tratterà di un "cacciatore di reliquie", ex frate gesuita. La scheda della classe si trova in fondo a questo manuale.

Potete seguire o meno queste regole, nulla vi vieta di sviluppare l'antefatto in modo alternativo per adattarlo al vostro gruppo di giocatori. Buon Divertimento!

L'ANTEFATTO

A Correggio la casa di Leonarda Pansardi è ridotta ormai a un cumulo di ceneri e macerie. Il controllo che la donna aveva sviluppato verso i cittadini è ormai solo un ricordo e lentamente sta tornando tutto alla normalità.

Alcuni di loro vi hanno ringraziato, chi baciandovi, chi abbracciandovi, chi con una parola.

E' stata una notte lunga e vorreste solo stendervi in un letto a riposare. Purtroppo a volte non tutto va come vorreste.

Dopo l'ennesimo ringraziamento vi accorgrete che c'è qualcosa di strano. E' un attimo prima che vi rendiate conto che il memoriale di Leonarda Pansardi è scomparso nel nulla.

MODIFICHE E POSSIBILI VARIAZIONI

Un appunto sulla vicenda. Ogni Cartomante è libero di modificare il materiale ivi contenuto in modo da rendere l'esperienza di gioco più divertente e piacevole possibile per il proprio gruppo di giocatori. A seconda del gioco sviluppato dai personaggi è possibile che alcuni eventi descritti nell'avventura non si verifichino. In questo caso sarà il Cartomante a valutare il modo migliore per sviluppare la vicenda senza forzare le azioni dei propri giocatori. Ricordate sempre che lo scopo ultimo di ogni campagna è quello di giocare e divertirsi; se gli accadimenti dovessero trasformarsi in un vuoto elenco di azioni è compito del Cartomante liberarsi dal sentiero precostituito nella presente avventura aggiungendo le proprie idee. Quanto scritto qui è solo un suggerimento.

COME LEGGERE QUESTA AVVENTURA

Descrizioni Utili

Le descrizioni che il Cartomante dovrebbe rendere in modo preciso e meticoloso

Prove sulle Caratteristiche

Avvenimento

Le prove richieste verranno evidenziate in colore ROSSO

Avvenimenti o situazioni particolari che si verificano all'insaputa dei personaggi (se non diversamente segnalato).

Nell'eventualità in cui i PG possano essere coinvolti in scontri fisici o siano necessarie prove confronto verranno inseriti i valori utili dei PNG in questi riquadri.

In taluni casi i PG potrebbero essere aiutati in qualche modo. In questi riquadri verranno annotate tali possibilità.

Combattimento

Intervento

I - INTRODUZIONE

Siamo nell'Ottobre del 1957 a Correggio (Reggio Emilia). Le giornate si sono accorte e il freddo inizia a farsi sentire. E' ormai notte e, raccolti attorno alla scrivania dell'ufficio di Frate Guido, i personaggi ascoltano attentamente ciò che i due religiosi devono comunicare loro.

Due inquisitori si sono presentati poco dopo la loro partenza dal convento francescano chiedendo informazioni. Dopo aver saputo che i personaggi si sono diretti verso l'abitazione della sarta, Leonarda Pansardi, se ne sono andati dicendo che li avrebbero raggiunti.

"Erano due, non ho fatto loro domande" afferma con una certa preoccupazione Frate Guido, osservandovi. "Mi hanno semplicemente spiegato che era necessario un loro intervento e sembravano particolarmente interessati alle prove da voi raccolte presso l'abitazione della sarta. Gli ho riferito che avevate tutto con voi. Uno dei due, il più giovane, aveva un tatuaggio. Sulla parte destra del volto aveva la Croce di Nostro Signore, la riproduzione era estremamente dettagliata. La sigla I.N.R.I. era facilmente leggibile".

I giocatori si accorgersanno (se già non l'hanno fatto) di non essere più in possesso del diario della Pansardi. L'unica cosa rimasta loro è la copertina di pelle del Gatto Pazzo, nient'altro.

"L'unico consiglio che mi sento di darvi in questo momento è quello di recarvi al più presto da Padre Conti e riferirgli l'accaduto" dice Padre Cristoforo, costernato.

Gli inquisitori che si sono recati a Correggio sono in viaggio verso Modena. Essendo muniti di un furgone, per quanto sgangherato, vi giungono in 3 ore. Al dazio l'excubitor di guardia segna l'ingresso in città di due membri della Santa Inquisizione (e farà pervenire un appunto al padre semplice Attilio Garofalo e al padre castigatore Eugenio Conti) muniti di furgone.

Qui, presso una vecchia bettola nel centro città chiamata "La Secchia", si incontrano con l'ufficiale locale legato alla setta dell'undicesima piaga che comanda loro di recarsi con urgenza verso Mantova dove riceveranno nuovi ordini e di sbarazzarsi degli abiti da inquisitori viaggiando sotto mentite spoglie.

Prima di partire decidono di rimanere per la notte nell'osteria che ha a disposizione anche alcune camere da letto.

Cristoforo e Guido proseguono dicendo ai giocatori quanto sia stato apprezzato il loro aiuto alla comunità e che, se dovessero averne bisogno, sarà loro premura aiutarli in ogni modo possibile.

II - VERSO MODENA

II.I - Partenza

1° Ottobre. E' notte a Correggio. Le campane hanno già suonato Compieta. La riunione con Guido e Cristoforo sta volgendo al termine e i personaggi possono decidere di fare qualche domanda. In ogni caso oltre al tatuaggio e alle poche notizie apprese in precedenza i due religiosi non avranno altro da dire.

Se uno dei personaggi dovesse chiedere se qualcuno in città ha un veicolo disponibile per portarli fino a Modena dovranno superare un check **SOCIEVOLEZZA + PERSUADERE (usuale)** per scoprire che Padre Cristoforo ha una vecchia Fiat 508 Balilla del 1933 che non usa da molto tempo e che presterebbe loro molto volentieri.

Test da superare per poterla guidare:

FIAT 508 Balilla di Cristoforo

Vettura a 2 porte (e 4 posti), in condizioni di semi-abbandono. Il serbatoio contiene 9 lt. di carburante (sufficienti per percorrere circa 100km). Ha un problema allo sterzo che è un pò rigido e rende complicata la guida, così come le ruote quasi sgonfie.

I fari funzionano ancora bene. Avviamento a manovella.

- **Forza Fisica (banale)** per l'avviamento (può essere ripetuto, in caso di fumble verificare se il personaggio si fa del male)

- **Coordinazione + Guidare auto (media)** per arrivare a destinazione nonostante il buio e l'auto scalcinata. In caso di fallimento il Cartomante dovrà verificare se hanno una gomma a terra (sostituibile con quella di scorta. Tempo sostituzione 1 ora, test **Coordinazione + Guidare, usuale**) o se l'auto va in panne a circa 2 ore di cammino dalla città (dovranno proseguire a piedi). Non incontreranno difficoltà lungo la strada, ma se dovessero ritrovarsi a piedi, di notte, è consigliabile farli sudare.

Tempo di percorrenza fino a Modena: **2 ore e mezza**

L'auto è nascosta sotto un pesante telo di stoffa, mangiato dalle farme in più punti. Una volta svelata l'auto si rivela essere, nonostante l'espressione entusiasta di Padre Cristoforo, ridotta abbastanza male. Una famiglia di topi ha trasformato il divanetto posteriore nella sua abitazione. Quando Cristoforo apre la portiera del guidatore li vedete correre in tutte le direzioni. "Beh, che ve ne pare?" vi chiede il prelato "non è un gioiellino!"?

II.II - Il viaggio

Il viaggio sarà tranquillo. Che il gruppo sia in auto o a cavallo arriveranno sani e salvi a Modena.

I due inquisitori dell'undicesima piaga (Simone e Pietro) escono da "La Secchia" in via Francesco Rismundo a poche centinaia di metri dal Duomo. In quel momento risuonano i rintocchi della Prima. Sono vestiti con abiti anonimi. Le armi nascoste in due pesanti zaini da viaggio.

Nell'eventualità in cui siano auto-muniti arriveranno poco prima dell'alba. A cavallo (o se l'auto li ha lasciati a piedi) invece arriveranno poco prima del tramonto. Affidate le bestie stremate all'ingresso della città e dopo aver pagato il pedaggio, entreranno a Modena.

Modena è in fermento, oggi è l'ultimo giorno di mercato e gli ultimi ambulanti stanno cercando di attirare i clienti verso le loro bancarelle offrendo sconti e presentando le rimanenze come se fossero i loro pezzi migliori. Se i personaggi giocanti sono arrivati in auto potrebbero cercare di contattare immediatamente Padre Conti ma a causa dell'orario saranno invitati a tornare non prima della fine della funzione del mattino.

Gli inquisitori partono da Modena all'alba. Richiamati dalla Prima si recano alla funzione presso il Duomo di Modena, ai piedi della Ghirlandina. Al termine attraversano il mercato diretti fuori città. Raggiunto il dazio ritireranno il furgone nonostante la ritrosia dell'execubitor li presente. La vista dei documenti di riconoscimento che attestano il loro ruolo all'interno della S.I. lo convince a lasciarli andare con il veicolo.

I pochi ostelli presenti sono chiusi, alcuni execubitor stanno pattugliando le vie e, riconosciuto uno dei membri del

gruppo come "uno dei loro" li indirizzeranno verso la Domus.

Nota Bene: Se i personaggi arrivano in città all'alba, grazie all'auto, le bancarelle saranno coperte e il mercato silenzioso. Gli unici a girare per le vie sono le pattuglie di excubidores. N.B.: Se non dormiranno almeno un paio d'ore i giocatori dovranno assegnarsi un Malus di 1 a tutte le caratteristiche mentali e fisiche.

II.III - Colloquio con Padre Conti

Padre Conti, saputo del ritorno del suo execubitor di fiducia da Correggio accoglie i personaggi con calore e interesse. Ascolterà tutto ciò che i pg avranno da dire senza interromperli.

Quando la Terza rintocca dal campanile cittadino un affrettato bussare distrae padre Conti.

E' uno dei suoi sottoposti che, trafelato, riferisce della presenza di due inquisitori in città mostrando la lettera vergata dall'execubitor di sorveglianza al Dazio.

Padre Conti, dopo averla letta riferirà il contenuto ai personaggi se sono presenti o li manderà a chiamare se sono già stati da lui. Discutendo con i giocatori riferirà loro che stava per inviare a Correggio un uomo di fiducia per aiutarli nelle indagini. Si tratta di Alberto Masola, un frate gesuita,

Padre Conti manda a chiamare Alberto. E' a conoscenza del suo particolare "talento" nel trovare le cose e le persone (anche se non sospetta la vera natura del dono) e si vuole affidare a lui per avere notizie della cugina. Scoperta la fine della donna però comprende che le capacità del frate possono tornare utili per trovare i due "ladri".

Padre Conti è accecato dal dolore per la scoperta della dipartita dell'amata cugina. E' poco lucido e, nonostante gli attestati che dimostrerebbero il reale ruolo dei due inquisitori, è più che convinto essi siano dei mitomani che si spaccano per agenti della Santa Inquisizione. Comanderà quindi ai giocatori di trovarli, con l'aiuto del frate, mentre lui sbagliherà i due rivolgendosi "fino a Roma, alle più alte cariche, se necessario". E' convinto che sia un obbligo morale consegnare i ladri alla giustizia di Roma.

invitato a Modena dal suo precettore per ragioni non meglio precise.

Padre Conti ha lo sguardo allucinato mentre vi spiega le sue prossime mosse. Comprendete che per lui è di enorme importanza ritrovare quei due e consegnarli alla giustizia della Chiesa.

Se i giocatori dovessero chiedere come agire Padre Conti suggerirà loro di contattare il dazio per sapere se hanno idea di dove alloggino al momento i due uomini. Ancora non sa che essi sono ripartiti verso nord, in direzione di Mantova.

IIJV- A spasso per la città

Alberto si unisce al gruppo.

LA MISSIONE DI ALBERTO:

Alberto è stato inviato a Modena per ritrovare un pezzo della Vera Croce.

La reliquia era custodita presso l'abbazia di Nonantola (Modena). Il paese è però stato abbandonato nel Giugno del 1948 ed è attualmente una città fantasma.

Attraverso il suo dono, e la guida del precettore, Alberto ha scoperto che la reliquia è stata trafugata e si trova ora nella zona di Verona. Pertanto è partito dal collegio Gesuita di Fidenza e assoldato un gruppo di Cacciatori di Morti come scorta ha raggiunto Modena.

Qui ha contattato padre Garofalo e padre Conti spiegando la natura del suo pellegrinaggio. Voleva una scorta per portarlo fino a Verona. Padre Conti ha subito pensato di sfruttare il talento dell'uomo convincendolo ad aiutarlo in cambio di un favore. Alberto ha accettato ed ora, volente o nolente, si trova coinvolto nella vicenda.

Terminato l'incontro i giocatori si troveranno nel centro di Modena. Sono rimasti a colloqui per circa 1 ora ed ora sanno di doversi occupare di una faccenda pericolosa. La natura dei loro avversari è poco chiara.

Gli inquisitori hanno abbandonato Modena in mattinata e sono diretti verso Mantova ma viaggeranno con calma. Hanno molte ore di vantaggio (dalle 5 alle 10 a seconda dell'orario di arrivo dei giocatori a Modena).

In città non c'è molto di cui occuparsi. I giocatori non conoscono il nome dell'Excubitor che ha assistito all'arrivo in città degli inquisitori e non conoscono nessuno in paese

che possa avere informazioni a riguardo. Non c'è un ufficio della Santa Inquisizione in città. (Il più vicino è a Bologna e non hanno certo il tempo di recarsi).

In città è probabilmente possibile trovare del carburante per il veicolo ma non sanno dove e a chi chiedere. Padre Conti non ne avrà a disposizione. Saranno perciò costretti ad abbandonare eventualmente la vecchia Fiat 508 e usufruire di cavalli che Conti sarà ben lieto di assegnare loro.

(Se partono prima del tramonto) L'ufficio di dazio, quando vi arriveranno, sarà pieno di gente che sta arrivando in città per sfruttare l'ultimo giorno di mercato. Dovranno aspettare un po' ma alla fine parleranno con l'excubitor di guardia, un uomo piccolo e minuto di età imprecisa e dal fare infastidito a causa dell'enorme quantità di persone che ha dovuto registrare. E' l'uomo che ha concesso ai due inquisitori di lasciare la città in "borghese" e ha visto i documenti di riconoscimento. Dirà al gruppo che sono andati via 4 o 5 ore prima a bordo di un vecchio furgone e che si sono diretti a Nord e che non sa altro.

(Se partono dopo il tramonto) L'ufficio di dazio, quando vi arriveranno, sarà pieno di gente che sta lasciando la città vista la fine del mercato. Nell'ufficio vi saranno due excubitor dall'aria stremata. Il loro turno è quasi terminato. Parlando con il più massiccio dei due scopriranno che è l'uomo che ha accolto gli inquisitori la notte prima. L'excubitor è un gigante di quasi due metri, massiccio e un po' in sovrappeso. Riferisce ai giocatori che uno dei due aveva un tatuaggio sul latro destro della faccia. Su richiesta dei giocatori controllerà il registro scoprendo che il loro furgone è ripartito in mattinata e che due persone hanno pagato la tassa per il veicolo ma che non ha la più pallida idea di dove si sia diretto.

I DUE EXCUBITOR

Il più piccolo dei due ha saputo dall'excubitor del turno precedente che due uomini (di cui uno con un tatuaggio) si sono presentati come inquisitori e hanno lasciato Modena diretti verso nord. Se i giocatori superano un check SOCIEVOLEZZA (banale +1) il Narratore dovrà eseguire un test MEMORIA=4 (banale +1) dell'excubitor.

In caso di fallimento il giocatore che impersona Alberto potrebbe fare ricorso al suo "dono" (la natura e il metodo per usarlo sono nella scheda in fondo all'avventura) altrimenti i giocatori dovranno recarsi dall'excubitor di turno quella mattina, presso la Domus.

Lo troveranno intento a giocare a dadi con alcuni colleghi.

Arrivati alla Domus vedete quattro excubitor intenti a giocare a dadi e a bere quella che sembra essere birra scura. Sembrano tutti un po' brilli e a quanto pare stanno discutendo sul mancato pagamento di qualche scommessa del più piccoletto del gruppo. Una volta avvicinati scopriranno che il loro uomo è appunto il mingherlino.

Per farlo parlare i giocatori dovranno vincere al meglio di 5 partite con una serie di test di confronto **DESTREZZA MANUALE + GIOCO D'AZZARDO**. In caso di sconfitta pagheranno un quantitativo di argento pari al doppio delle partite perse meno quelle vinte per avere l'informazione. In caso di vittoria riceveranno un quantitativo di argento pari alle partite vinte meno quelle perse.

Se i giocatori non hanno i soldi per pagare o se decidono di non giocare possono provare a **PERSUADERE** o **INTIMIDIRE (usuale)** contrapposta a **una prova di VOLONTÀ (banale +1)** dell'uomo, essendo supportato da 3 compagni. In caso di successo o i giocatori decidono di scommettere altrimenti si sfocerà in una **RISSA** dalla quale però i compagni dell'uomo si chiameranno fuori, lasciandolo ad arrangiarsi e facendo il tifo.

Renato Picca (Excubitor, leggermente ubriaco)

Caratteristica	-	Caratteristica	-
Coordinazione	5	Mira	5
Destr. Manuale	5	Karma	4
Forza Fisica	4	Volontà	7
Risoluzione	18	Vitalità	8

Rissa 4 (+2)

Schiavare 4 (+2)

Giochi d'Azzardo 4 (+2)

Attacchi: Pugno [abilità 4 (+2)] = Botta-1

Dopo un paio di pugni ricevuti il Cartomante dovrà eseguire un **test volontà** per continuare la rissa, altrimenti l'excubitor si arrenderà.

Un appunto. Se i giocatori dovessero mettersi tutti contro di lui il piccoletto continuerà a biasicare "VIGLIACCHI, CONIGLI, IN TANTI CONTRO UNO SOLO, VENITE UNO ALLA VOLTA O AVETE COSÌ TANTA PAURA!".

III - IL VIAGGIO

III.I - Lungo la strada

Vada come vada i giocatori si ritroveranno a cavallo sulla strada che porta in direzione nord. Al momento non sanno ancora la loro destinazione ma l'unica strada percorribile a bordo di un furgone è quella che dalla zona più a Nord di Modena si dirige a Ostiglia, attraversando il Po. Circa 60km.

Veicolo	Velocità media di percorrenza
Furgone	25km/h
Cavallo	18km/h
Piedi	7km/h

In pratica visto lo stato buono della strada riusciranno a percorrere la tratta in circa 4 ore considerando una sosta per i cavalli.

Simone e Pietro sono in viaggio da circa due ore, si trovano all'altezza di Poma quando, preceduto da un paio di scoppi sonori, un denso fumo bianco inizia ad uscire dalla zona del motore del furgone. Pietro, alla guida, accosta il veicolo e scende furibondo. Simone invece scoppia a ridere.

Raccolgono le proprie cose e, percorsi un paio di km trovano la locanda "L'Ultima Cena", dotata di stalla. Del fumo esce dal camino e dalla strada si sente il rumore di chiacchiere e risate. E' quasi ora di pranzo e i due decidono di fermarsi, mangiare e vedere se è possibile acquistare un paio di cavalli.

Entrati vengono investiti da una terribile zaffata di fumo. Ci sono 5 avventori raccolti attorno ad un tavolo, in piedi, che danno la schiena all'ingresso e una donna enorme dietro al bancone.

Sembra che qualcuno stia "sbuffando".

La donna vedendo i due clienti entrare si rivolge loro proponendo "1 pezzo d'oro per partecipare, 5 pezzi d'argento per assistere". Non capendo di cosa la donna stia parlando i due guardano verso il tavolo e solo allora notano che, nascoste dagli uomini, vi sono due ragazze molto giovani. Hanno le gonne sollevate, per facilitare il lavoro agli uomini.

Gli uomini vengono legati alle sedie del locale, mentre le donne sono raccolte in un angolo, tremanti, e osservano la scena. Simone estrae uno strano coltello dal suo zaino e una siringa. Una volta agli uomini viene praticata un'iniezione, dopodiché, camminando di fronte al suo ammutolito pubblico, Simone inizia a parlare dei loro peccati e della punizione necessaria per la redenzione.

Pietro estrae la sua arma. La sega circolare brilla nonostante la poca luce del locale. Capendo con chi hanno a che fare gli uomini chiedono perdono, piangono, supplicano, mentre la droga inizia a fare effetto. Il più vecchio degli inquisitori porta fuori le donne, all'esterno. L'unica cosa che dice loro è "Seguitemi, meretrici". Lascia Simone al suo lavoro.

Il giovane inquisitore impiega circa un'ora per rimuovere la pelle dalle loro facce e a stenderle con cura in una sacca all'interno del suo zaino. Dopo aver fatto ciò lascia i cinque moribondi e, avvicinandosi al camino e raccolti con delle pinze alcuni tizzoni li butta addosso alle tende che prendono immediatamente fuoco.

Uscito dal locale vede Pietro che sta pulendo la lama dell'arma. Accanto a lui tre cavalli con i quali riprendono il viaggio.

I giocatori arriveranno al furgone con il buio (o notte, per comodità da ora in poi farò riferimento solo all'eventualità in cui i giocatori non siano riusciti ad arrivare a Modena con la Fiat di padre Cristoforo. Ai Cartomanti suggerisco comunque un po' di elasticità con le tempistiche dell'inseguimento, essendo comunque poco importanti.

Poco più avanti vedete un furgone accostato sul lato destro della strada. E' buio ma la stazza del veicolo ha immediatamente attratto il vostro sguardo.

Se si avvicinano e controllano il cofano sentiranno che il motore è freddo. Con un **test di INTUITO elementare +3** (non serve se uno dei giocatori ha conoscenza di motori, in quel caso il personaggio capirà, aprendo il cofano, che il bulbo della ventola è andato, facendo andare in ebollizione l'acqua del radiatore che è fuoriuscito dal cofano lasciando una lunga scia ancora visibile) capiranno che il conducente deve essere rimasto in panne. Nell'abitacolo non c'è nulla di particolare e il porta-documenti è vuoto. Un rosario è agganciato allo specchietto retrovisore.

III.II - Locanda dell'Ultima Cena

Avete superato il furgone da pochi minuti quando, all'orizzonte, vedete una luminosità che riconoscete essere causata da un incendio. Arrivati sul posto vedete quella che doveva essere un edificio di due piani, in legno, ancora scosso da focai. Il grosso della struttura è carbonizzato. Cigolii sinistri assalgono le vostre orecchie mentre ritornate con il pensiero a poche ore prima, mentre stavate osservando la casa di Leonarda Pansardi avvolta dalle fiamme. La stalla è stata risparmiata.

Il luogo è deserto, non ci sono case nelle vicinanze e un paese di cui i giocatori non conoscono il nome, si estende ad alcune centinaia di metri sparando nel fitta oscurità della notte. Il cortile davanti all'edificio è sgombro. L'incendio sembra stia spegnendosi ma non prima di alcune ore.

Nella locanda ci sono 2 Simplex e un Atrox. Uno dei simplex ha le gambe carbonizzate e si trascina, ventre a terra, devastato dalla fame. Si sono risvegliati prima che il fuoco li distruggesse.

Sono rimasti in zona perché sentivano la presenza di un vivente. Nella cantina del locale infatti, dove si è rifugiata sbarrando la porta, c'è una bambina di 9 anni. Figlia della locandiera. Ha assistito mentre Simone scuoia gli avventori ma grazie ad uno sforzo di volontà è rimasta in silenzio e si è nascosta. Purtroppo l'incendio, che per sua fortuna non si è propagato nella cantina di sasso scavata sotto l'edificio, non le ha permesso di scappare. Poi ha iniziato a sentire qualcosa che grattava la porta, si è spaventata rimanendo, singhizzante, nel piccolo locale.

Nel retro dell'edificio i poveri resti frementi delle tre donne; fatte a pezzi da Pietro. Un ceppo insanguinato, usato per facilitare l'operazione.

Se si avvicineranno alle stalle i morti saranno attirati verso di loro. Se decidono di proseguire invece sarà una difficile notte per la povera bambina.

Se non si avvicinano agli edifici, proseguono lungo la strada, verso il Po.

Se si avvicinano alla stalla (entrando o meno) o alla casa verranno attaccati dal simplex e dall'atrox mentre l'altro simplex rimarrà a grattare sulla pesante porta della cantina. Per evitare di essere colti di sorpresa dovranno superare un test di **PERCEZIONE + OSSERVARE** per notare un movimento dietro una finestra. In caso di fallimento l'atrox si butterà verso di loro afferrando il più vicino dei

personaggi [test COORDINAZIONE + SCHIVARE (-3) per evitare di farsi afferrare). Inizia il combattimento.

Avventore 1 (*Contadino, mortuus atrox*)

Caratteristica	-	Caratteristica	-
Coordinazione	8	Destr. Manuale	6
Forza Fisica	9	Karma	1
Risoluzione	16		

Attacchi:

Morso [abilità 7 (+3)] = M+1
Graffio [abilità 7 (+3)] = T0

Se raccoglie un'arma da corpo a corpo la usa, considerare Coordinazione manuale/2

Se l'imboscata ha successo e chi viene afferrato fallisce il tentativo di schivare agire in questo modo:

- "l'afferrato" esegue un test per l'Orrore (su Equilibrio Mentale).

Per evitare di essere morso il personaggio afferrato dovrà superare 1 volta per turno un test contrapposto di Forza Fisica.

Avventore 2 (*Contadino, mortuus simplex*)

Caratteristica	-	Caratteristica	-
Coordinazione	3	Destr. Manuale	1
Forza Fisica	4	Karma	1
Risoluzione	6		

Attacchi:

Morso [abilità 3 (+1)] = M0

Assalirà i giocatori dal fianco.

Se verranno esplosi colpi d'arma da fuoco al termine dello scontro la bambina inizierà ad urlare aiuto. Non è necessario nessun test per sentirla ma nel caso in cui dovessero accorrere (ed immergersi nella casa pericolante) il Cartomante dovrà estrarre un arcano minore per sapere per

quanto tempo il secondo piano eviterà di crollare secondo questa regola:

Seme	Tempo	Turni Combattimento
Cuori / Coppe	60 minuti	10 turni
Quadri / Danari	45 minuti	8 turni
Fiori / Bastoni	30 minuti	6 turni
Picche / Spade	15 minuti	4 turni

Il fumo limita molto la visibilità perciò per accorgersi del morto a terra sarà necessario un test INTUITO + OSSESSVARE -3 altrimenti il risvegliato afferrerà la gamba del primo vivente che passa e affonderà i denti nelle molli carni del malcapitato.

Avventore 3 (*Contadino, mortuus simplex*)

Caratteristica	-	Caratteristica	-
Coordinazione	2	Destr. Manuale	1
Forza Fisica	4	Karma	1
Risoluzione	5		

Attacchi:

Morso [abilità 3 (+1)] = M0

La coordinazione ha valore solo per il morso, altrimenti considerate 1.

Consiglio per il Cartomante, fate partire una sorta di timer considerando questi valori:

- Entrare nella casa - 2 minuti
- Trovare la zona della cantina evitando le fiamme - 2 minuti
- Combattimento (vedi turni da tabella)
- Convincere la bambina - 4 minuti

Ogni circa 5 minuti avvertite il giocatore degli sericchiolii sopra la sua testa, di assi che cadono attorno a lui. Se allo scadere del tempo del crollo ci sono ancora giocatori all'interno fate estrarre un arcano maggiore per conoscere il destino dello sfortunato.

Se prima dell'estrazione la bambina è stata fatta uscire dalla cantina si salverà anche lei, altrimenti rimarrà sepolta per sempre.

(E' possibile un **test "distanza dalla morte"**).

LA BAMBINA - Irene Pitti *tarocco dominante: Il Sole*

La bambina si chiama Irene Pitti, ha 9 anni ed è la terza figlia della locandiera.

Il padre ha abbandonato la famiglia poco prima della sua nascita e non ha idea di dove sia. La madre non ha mai tenuto in considerazione la sua educazione e le faceva fare lavori da sguattera o la mandava ad occuparsi dei cavalli. Quel giorno, come sempre quando arrivavano alcuni particolari clienti, l'aveva mandata in cucina a tagliare le patate.

Lei sapeva cosa facevano le sorelle quando le veniva imposto di lasciare la stanza. Però quel giorno era successo qualcosa di strano.

Aveva sentito piangere sua madre.

Facendosi coraggio aveva spiazzato dalla porta e aveva visto un uomo tatuato che stava tagliando la faccia a un uomo legato ad una sedia. Si era spaventata e lentamente, cercando di non fare rumore, era scesa in cantina chiudendosi l'uscio alle spalle sbarrandolo con un'asse.

La cantina era stata aggiunta all'abitazione quando era scoppiata la guerra. Il padre l'aveva pensata come rifugio in caso di pericolo.

Dopo un tempo interminabile aveva iniziato a vedere del fumo che filtrava da sotto la porta e, bagnati alcuni stracci, li aveva usati per bloccarlo. Di lì a poco qualcosa aveva iniziato a grattare e battere il legno cercando di entrare.

COSA SA IRENE:

- ha visto l'inquisitore Simone Gherni (che lei conosce come "l'uomo tatuato") mentre seuoiava gli uomini.
- ha sentito l'altro inquisitore rivolgersi alla madre e alle sorelle ma non l'ha visto in faccia.
- ha sentito i due che, davanti la porta della cucina, parlavano di prendere i cavalli e di partire verso Ostiglia e poi verso Mantova.

Irene ha uno zio che abita a Ostiglia. Proporrà ai giocatori di lasciarla da lui.

Se durante il combattimento con i morti qualcuno del gruppo è stato morso dovrà provvedere a disinfezare le ferite o rischiare di andare incontro ad una infezione. Sarà necessario un **test di Pronto Soccorso** (aggiungere un malus di 1 per ogni ferita media o di 2 per ogni ferita di grado superiore). In caso di fallimento sarà necessario trovare medicine/herbe adatte il più presto possibile.

In mancanza di prodotti adatti se uno dei pg propone la cosa, sarà possibile cauterizzare le ferite (necessaria abilità Pronto Soccorso di almeno 0) superando un **test di Destrezza Manuale + Pronto Soccorso banale +2**. Chi subisce la cauterizzazione deve eseguire un **test Forza Fisica** a cui va applicato un malus di 1 per ogni ferita media e di 2 per ogni ferita di grado superiore e un **test Volontà** per non urlare come un bambino. In caso di fallimento il trattamento funzionerà comunque ma il pg sverrà per circa 1 ora perdendo 1 punto vitalità. Chi subisce il trattamento avrà in ricordo una cicatrice. A seconda della ferita saranno necessarie da 1 a 4 settimane prima che il tessuto torni elastico a sufficienza da permettere di non provare più dolore. E' necessario tenere la ferita coperta e, durante i primi 2 giorni, cambiare con regolarità la fasciatura dato che la ferita può suppurrare.

Gli inquisitori, Simone e Pietro Gherni, si sono fermati a Ostiglia per la notte trovando posto alla Locanda del Santo. Si sono presentati come commercianti.

Presi i soldi il locandiere non ha fatto domande, consegnando loro le chiavi di una delle stanze. Seduto sul letto Simone, ago e filo alla mano, sta cucendo i lembi di pelle strappati dalle facce dei 5 contadini della locanda di Poma. Ne sta ricavando una specie di maschera dall'aspetto grottesco.

Pietro invece sta scrivendo qualcosa su un taccuino, seduto alla scrivania.

(Si tratta di alcune annotazioni sui loro spostamenti e di promemoria generici).

Simone, insoddisfatto del lavoro, getterà la maschera per terra dove la dimenticherà.

Ripartiranno ai rintocchi della Prima in direzione di Mantova dove devono incontrarsi con il Magister Alfredo Zattra.

Arrivati a pochi km da Mantova indosseranno i loro abiti da inquisitori.

III.III - Ostiglia e il Po

OSTIGLIA

Ostiglia è una paese fortificato che scende verso la riva sinistra del Po.

Per arrivarci è necessario attraversare il fiume usufruendo dei traghettatori o di un ponte costruito qualche km più a monte.

I traghettatori lavorano fino a Compieta, dopodiché è necessario usufruire del ponte allungando la strada.

Il costo per il traghettatore è di 1 pezzo d'argento a persona, 3 per ogni cavallo o mulo. Al massimo 5 persone o 2 persone e 2 cavalli/muli per volta. Il tempo di attraversamento è di 20 minuti.

Ad Ostiglia, in tempi recenti, è stato ricostruito il castello e le mura perimetrali. Ed ora circa 1000 persone vivono nel piccolo borgo fortificato.

I giocatori arriveranno ad Ostiglia in piena notte e, lasciati i cavalli al dazio, parleranno con le guardie ivi presenti.

Riconosciuto uno di loro come Excubitor non protesteranno e vi consiglieranno di fermarvi per la notte in una delle 3 locande del paese:

- Locanda del Santo (dove alloggiano anche gli inquisitori)
- Locanda la Quiet (economica)
- Locanda del Marchese (costosa, consigliata dalle guardie)

Ostiglia si erge davanti a voi. Nonostante la tarda ora riuscite a distinguere, illuminato dalle torce, un modesto porto fluviale alla vostra destra.

Dopo che i due excubidores di guardia al Dazio calano il piccolo ponte levatoio potete finalmente entrare in città. Il paese ha una pianta circolare, circondato da mura spesse che notate essere relativamente recenti. Un ponteggio accanto all'arco d'ingresso testimonia come i lavori siano ancora in corso.

Le abitazioni sono nuove, anche queste costruite negli ultimi anni, e sono ammucchiate le une sulle altre, circondate da vicoli che si diramano capillarmente in ogni direzione.

Seguendo le indicazioni fornitevi dagli Excubidores svolte in una delle tante stradine, in direzione della Locanda [QUELLA SCELTA DAI PG]

Le alternative:

LOCANDA LA QUIETE (la più economica delle 3)

Entrate nella locanda mentre le campane intonano il notturno. Dietro il bancone un uomo dall'aria arcigna vi guarda sollevando un sopracciglio.

"Ebbene?" vi chiede mentre passa uno straccio lerco sul piano di legno. Trattiene a stento uno starnuto e poi, con noncuranza, si soffia il naso nel medesimo straccio che aggancia poi alla vita.

L'ambiente puzza di rancido, nel camino alla vostra sinistra una grossa quantità di cenere ha ormai soffocato i pochi sofferenti tizzoni. Camminando sul pavimento sentite gli stivali come appiccati alle mattonelle unte.

Il pernottamento qui sarà decisamente spiacevole, se è con i personaggi Irene si sveglierà in piena notte urlando di qualcosa che le stava camminando sulle gambe.

Indagando sull'accaduto scopriranno che i letti sono pieni di pulci che si sono divertite a "nidificare" anche tra i personaggi. A causa del continuo grattare i pg dovranno togliere 1 punto a SOCIEVOLEZZA e COORDINAZIONE finché non si saranno fatti un bagno.

Il costo per la notte sarà di 2 pezzi d'argento a persona.

LOCANDA DEL MARCHESE (la più costosa delle 3)

Entrate nella locanda mentre le campane intonano il notturno. Dietro il bancone una avvenente ragazza vi accoglie con un sorriso.

"Salve! Vista l'ora suppongo vogliate una camera". Gli occhi della ragazza sono attratti verso [PERSONAGGIO MASCHILE CON ASPETTO PIU' ELEVATO], e, arrossendo, continua "ho giust'appunto due stanze, una tripla e una singola".

L'ambiente è pulito, un vago sentore di lavanda nell'aria. Prima di salire in camera la ragazza vi chiede se può offrirvi del liquore fatto in casa.

Mentre bevono (o in ogni caso se decidono di non bere) vi consegna le chiavi. Il secondo mazzo di chiavi lo allunga verso il personaggio che aveva adocchiato inizialmente, facendogli l'occhialino e sussurrandogli "più tardi" nell'orecchio.

Gli altri personaggi possono fare un tiro INTUITO + ASCOLTARE -2 per carpire il sussurro.

Il personaggio che ha ricevuto l'invito dovrà convincere il gruppo a lasciarlo solo nella camera nell'eventualità in cui volesse "approfittare" della situazione. Altrimenti si passa subito al mattino successivo. Se invece riesce nell'impresa più tardi, quella notte, entrerà nella stanza la locandiera,

tenendo tra le mani una candela. Indossa solo una camicia da notte di pizzo, leggera come un batuffolo di cotone.

La notte di sesso sarà estremamente violenta dato che la donna si scoprirà essere una maîtresse di teutonica memoria. Il personaggio verrà ammanettato al letto, gli verrà infilato in bocca un pò di cotone e quindi imbavagliato, sferzato con un frustino a 3 code di piccole dimensione che però gli lacererà la pelle e cera fusa gli verrà versata sui capezzoli.

Al termine della "sessione" avrà ferite superficiali sul petto, sulle gambe e all'inguine. Il dolore sarà diffuso e farà fatica a stare a cavallo. La sua VITALITÀ è abbassata di 1 punto per tutta la giornata successiva, così come la COORDINAZIONE che si ristabilirà solo dopo 24 ore.

Al mattino la donna saluterà il gruppo ritirando 4 pezzi d'argento a persona e regalando un casto bacio alla vittima della notte precedente.

LOCANDA DEL SANTO (dove alloggiano gli amici dei personaggi)

Entrate nella locanda mentre le campane intonano il notturno. Dietro il bancone un uomo dall'aria anonima e con gli occhi gonfi di sonno vi accoglie con un breve cenno del capo.

"Buonasera, se avete bisogno di dormire ho solo una stanza, dovete stringervi un pò. Purtroppo ho la Locanda piena di pellegrini". Dopo aver cercato in alcuni cassetti vi porge la chiave dicendovi che è la terza porta a sinistra, al piano superiore.

Senza saperlo i personaggi dormiranno nella stanza di fronte a quella degli inquisitori.

Al mattino, stanchi per il viaggio e se non hanno fatto turni di guardi, si sveglieranno per le urla di una delle cameriere della locanda. La donna è nella stanza di fronte alla loro e, accasciata contro il muro e con una pozza di urina che si va allargando sotto di lei, mentre farfuglia "Oddio l'ho toccata! Oh Signore, salvami" fissa inorridita qualcosa sul pavimento al di sotto del letto.

Qui, c'è una maschera fatta con pelle umana. I vari lembi di pelle sono cuciti assieme con del filo spesso, forse addirittura del budello. Delle fasce di cuoio sono cucite all'altezza delle tempie e a lato degli zigomi, probabilmente per consentire di indossarla. È sporca di sangue rappreso e, ad un esame più accurato (per farlo bisognerà superare un test ORRORE) si capirà che è fatta con pezzi di tessuto proveniente da più di un volto. I personaggi che falliranno il test orrore non vomiteranno essendo a stomaco vuoto ma

saranno costretti ad allontanarsi colti da nausea. A questo punto interverrà il Locandiere Santino.

COSA SA IL LOCANDIERE SANTINO PAI

Arrivati alla locanda, se i personaggi chiedono al locandiere se ha visto un uomo tatuato riceveranno una risposta negativa (è troppo assonnato per pensare con lucidità e lui non è tipo da farsi gli affari degli altri. Un lampante esempio di omertà. Inoltre l'uomo tatuato ha pagato in anticipo).

Al mattino le cose cambieranno:

- vi dice che l'uomo si è spacciato per un commerciante ma che non sa da dove provenga
- erano in due, dal fare altezzoso ma hanno pagato e lui non ha l'abitudine di fare domande a chi paga anticipato
- se ne sono andati quando fuori era ancora buio e non hanno fatto colazione
- avevano tre cavalli e due sacche voluminose che custodivano gelosamente. Era convinto contenessero le loro merci.

Quale che sia la locanda scelta e il risveglio Irene chiederà di essere lasciata dallo zio, un tintore che ha un piccolo negozio li vicino. I personaggi possono scegliere di lasciarla andare per conto suo o di accompagnarla. Di darle del denaro o meno. Se la lasciano andare da sola saltate il prossimo capitolo e passate direttamente al successivo, altrimenti ...

P.S.: Ricordate di tenere conto del carattere dei personaggi, se una persona è CURIOSA o GENEROSA di natura o CINICA si comporterà in un certo modo. Nel primo e nel secondo caso potrebbe desiderare di accompagnare Irene per via del suo carattere. Considerate la cosa quando dovrete valutare la loro interpretazione!

III.IV - Ciao Ciao piccola Irene!

Sapendo che gli inquisitori hanno del vantaggio i giocatori hanno comunque deciso di accompagnare Irene dallo zio. Seguendo le sue indicazioni vi arrivano in pochi minuti. Si trovano davanti a un piccolo negozio di tinture per abiti. Il negozio è piccolo, soffocante e male illuminato e, appena entrati, si accorgono che non c'è nessuno.

Irene inizierà a chiamare lo Zio Claudio ad alta voce.

IL DOTTORE - Claudio Pitti
tarocco dominante: La Temperanza

Lo zio di Irene che ufficialmente svolge il lavoro di tintore è in realtà un medico laureato nel 1936 presso l'Università di Padova. Dopo la laurea aveva intrapreso l'attività di speciale farmacista ma, a causa delle Bolle Papali seguenti al Giorno del Giudizio aveva iniziato a viaggiare per il nord Italia fuggendo dalla piaga dei morti finché non si è sistemato a Ostiglia dove ha intrapreso la professione del tintore. E' un uomo sensibile e cortese ma che a causa delle sue capacità teme i religiosi. A volte però aiuta la gente del posto che lo rispetta come medico e sarebbe disposta a tutto pur di proteggerlo.

Claudio Pitti sta assistendo la moglie, Sabina Cerfano Pitti, che sta partorendo. Un paio d'ore prima sono iniziate le doglie e ora sembra che il bambino stia per nascere. Ciò che non sa è che, a causa di una complicazione nella gravidanza, il bambino si è soffocato con il cordone ombelicale e da ormai 10 minuti è privo di vita. Il risveglio è già avvenuto e ora, essendo privo di denti, sta bevendo il sangue della madre.

Sentendo la nipote Claudio entrerà nella stanza. E' un uomo alto, magro, con radi capelli castani e due pesanti occhiali d'osso che gli pendono dal naso. Il volto è arrossato e sudato, le maniche della camicia sono arrotolate sopra i gomiti e in mano ha un bisturi dall'aspetto affilato. Vedendo Irene e i giocatori non riuscirà a trattenere un singulto poi, sentendo le urla della moglie alle sue spalle, chiederà loro aiuto spiegando rapidamente che la donna sta partorendo. Dopotutto sparirà nel retrobottega.

Irene lo seguirà subito, i giocatori possono decidere.

Il retrobottega è molto più ampio del negozio, vi si arriva passando per un corto e strettissimo corridoio.

La stanza è ampia, forse 5 metri per 5. La porta è a metà della parete e alla vostra sinistra vedete un banco di legno con alcuni astucci di pelle ammucchiati da un lato, degli asciugamani puliti, una bacinella di ferro. Davanti a voi, sulla parete opposta, un camice agganciato al muro e una parete piena di piccoli recipienti etichettati e messi in bell'ordine, alcuni pestelli di varie dimensioni. Ma è la scena alla vostra destra che cattura l'attenzione.

Chino in avanti c'è "Zio Claudio", bisturi alla mano, mentre osserva con il volto contorto dall'orrore qualcosa fra le gambe della moglie. Irene ha gli occhi fuori dalle orbite e si trova un paio di metri dietro allo zio.

Se si avvicineranno portandosi dietro al dottore i giocatori vedranno cosa ha immobilizzato l'uomo. La testa del bambino è uscita e sta cercando, con la sua bocca priva di denti, di mordere il ventre molle della donna. Donna che dopo tanto urlare pare essere svenuta.

Molto sangue sta uscendo, una quantità tale che in circostanze normali il bambino sarebbe morto annegato. Il dottore è in preda allo shock ed è immobilizzato. I giocatori dovranno superare un **test Orrore (+2)** se non hanno mai visto un neonato risvegliato.

Neonato (*mortuus maior*)

Caratteristica	-	Caratteristica	-
Coordinazione	1	Destr. Manuale	1
Forza Fisica	1	Karma	2
Risoluzione	7		

Attacchi:

Mosso [abilità 3 (+1)] = M-4

La sua bocca difficilmente può strappare la carne, a meno che riesca ad afferrare un tessuto particolarmente molle

Per far andare tutto per il meglio i giocatori dovranno afferrare il piccolo e tagliare con il bisturi il cordone ombelicale. Se invece lo strappano in modo ignorante causeranno un'emorragia che ucciderà la donna in pochi minuti. In quel caso comunque il medico interverrà cercando di salvarla (il Cartomante estrae un arcano

maggiori per sapere se i tentativi di Claudio riusciranno a salvare la vita della donna). In caso di fallimento estrarre un arcano minore per sapere dopo quanto tempo la donna si risveglierà. Il numero della carta indica le ore. Se il risultato è un fante il risveglio è immediato, in caso di figura il risveglio avverrà entro 5 minuti.

Nella stanza ci sono alcuni acidi utili per finire il corpo della

Sabina Cefano (*Casalinga, mortuus maior*)

Caratteristica	-	Caratteristica	-
Coordinazione	4	Destr. Manuale	5
Forza Fisica	4	Karma	1
Risoluzione	11	Memoria	1

Attacchi:

Morso [abilità 5 (+2)] = M0

Graffio [abilità 4 (+2)] = T0

Il morso della donna non causa infezioni

donna. Sarà lo stesso medico ad occuparsi della cosa. In caso di risveglio, nonostante il dolore, ringrazierà i giocatori per l'aiuto e abbracerà la nipote.

Se invece i giocatori agiscono bene la donna verrà salvata dal medico che, dopo circa un'ora, li raggiungerà nel negozio e proporrà loro di curare le loro ferite (in caso di infezioni, necessità di punti o altro).

Naturalmente i giocatori potrebbero decidere di denunciarlo appena possibile ma quelle sono faccende che per ora non riguardano l'avventura.

Se durante il combattimento verranno esplosi colpi d'arma da fuoco lascia l'eventuale sopravvivere di abitanti del borgo al Cartomante.

Ripresi i cavalli al dazio i nostri giocatori possono ripartire alla volta di Mantova.

Dottor Claudio (*Medico*)

Caratteristica	-	Caratteristica	-
Coordinazione	5	Destr. Manuale	7
Forza Fisica	4	Karma	4
Volontà	6	Memoria	7
Intuito	6	Risoluzione	16

Abilità:

Medicina e Chirurgia [abilità 8 (+3)]

Pronto Soccorso [abilità 8 (+3)]

Ha a disposizione erbe e medicinali

IV - MANTOVA

Per arrivare a Mantova i giocatori non impiegheranno più di 2 ore, arrivando in tempo per la Sesta. Il lungo ponte sul Mincio li condurrà fino ai piedi delle possenti mura della città. Le strade sono in buone condizioni e alcune barche stanno navigando il fiume.

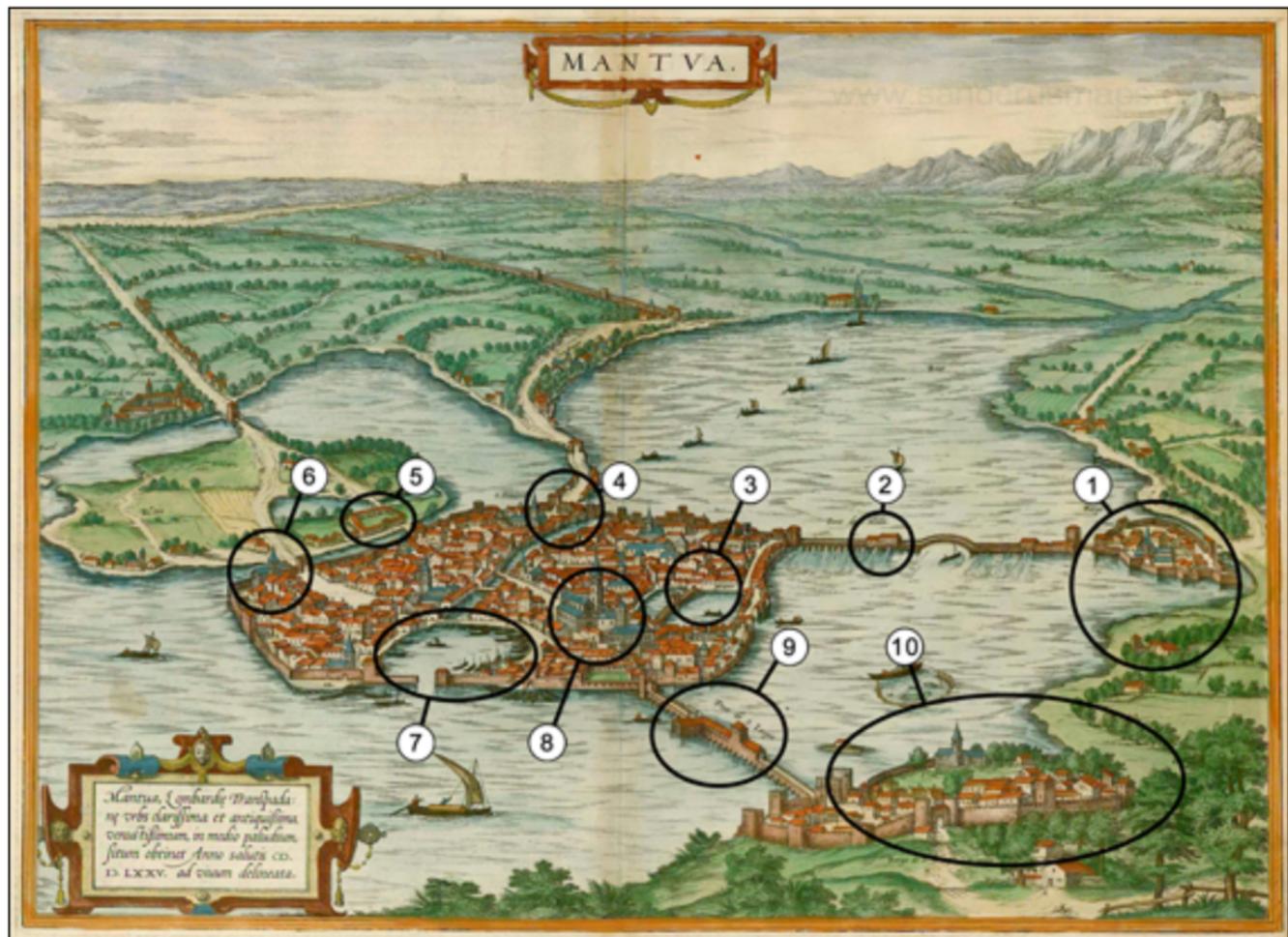
Al dazio, se dovessero chiedere, scopriranno che un uomo tatuato

"Chi, l'inquisitore Gherni? Come fate a sapere che è appena giunto in città?"

è arrivato poche ore prima. **Test SOCIEVOLEZZA + PERSUADERE/RAGGIRARE banale** (vista la presenza di un excubitor) per non destare sospetti. Naturalmente se i giocatori riescono ad inventarsi una balala convincente. In caso di fumble è sufficiente che un altro del gruppo superi la prova, se tutti falliscono verranno fermati e minacciati con un fucile mentre una delle guardie corre ad avvertire il portavoce locale. In questo caso passate direttamente al capitolo **"Le prigioni"**.

Altrimenti i nostri eroi entrano in città.

IV.I - Mappa di Mantova



Rif.	Zona	Destinazione
1	Dazio e Borgo per le famiglie degli Excubitor	Dazio, rimessa per cavalli e carrozze e abitazioni.
2	Domus Populi III	Terza Domus della città
3	Cantiere navale e Genio Civile	Costruzione imbarcazioni e Genio Civile.
4	Ingresso Nord e Domus Populi II	Porta nord della città
5	Antico Palazzo Te	Ora sede della Santa Inquisizione
6	Chiesa del Martire	Chiesa sconsacrata
7	Porto fluviale	Zona commerciale e porto cittadino
8	Duomo della SS. Trinità	Chiesa principale della città, sede del Vescovo
9	Prigioni e Domus Populi I	Prigione cittadina
10	Rocca Templare di Mantova	Borgo ora adibito a sede dei Templari sotto la guida del Maestro Templare Ernesto Sullo.

IV.II - Zone della città in dettaglio

Rif.	Descrizione	Presenti
1	<p>Zona chiamata "Il Borgo". E' usata ora come Dazio cittadino e deposito di cavalli, carrozze e veicoli per chi arriva a Mantova.</p> <p>Vi alloggiano anche le famiglie degli Excubitor della città per decisione del Vescovo Pietro che ha loro assegnato quella zona delle mura. Il Borgo è protetto da mura e all'occorrenza può essere isolato dal resto della città.</p> <p>La Diocesi di Mantova è molto importante per Roma, considerata anche la posizione strategica sul Mincio e il fatto che, insieme a Verona, consente di controllare una zona produttiva estremamente ampia e ricca.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 3/5 guardie presenti al Dazio - 1/2 templari sono, a volte, assegnati alla zona per aiutare nelle ronde al di fuori delle mura - Conversi e Probi Viri difficilmente entrano in questa zona
2	<p>Domus Populi detta "dell'annegato"</p> <p>Terza Domus cittadina, sotto la giurisdizione del portavoce Guglielmo Cantelli e collegata alla parrocchia di padre Giorgio Tartaglia.</p> <p>E' costruita sul Ponte Orientale, in epoca medievale era un'armeria, ora riadattata per ospitare fino a 50 Excubidores.</p> <p>In città gira la voce che questa Domus, così come la prigione, sia imbottita di esplosivi per far esplodere il ponte in caso di attacco alla città portato da nord/est, per isolare il cuore della Diocesi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Durante il giorno ci sono dai 20 ai 25 Excubidores - Portavoce Guglielmo Cantelli - Voci dicono che di notte siano state viste donne di "malaffare" entrare e uscire dalla Domus
3	<p>Cantiere navale riaperto recentemente, dopo la bonifica da parte dei templari. Collegato al cantiere vi è anche il Genio Civile che ospita muratori e architetti che si occupano della salvaguardia delle mura perimetrali e del paese.</p> <p>Nel cantiere spesso vi sono operai al lavoro sulle piccole imbarcazioni che navigano sul Mincio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Operai [numero imprecisato] - Bambini che si divertono a osservare la costruzione delle imbarcazioni
4	<p>Ingresso Nord della città, qui vi è il secondo Dazio cittadino e la seconda Domus per importanza. E' una zona fortificata accanto alle mura settentrionali che serve tutto il cuore cittadino compresa la zona del Duomo.</p> <p>La Domus è agli ordini diretti di padre Filippo Fej che non disdegna qualche breve apparizione nei locali uffici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Durante il giorno ci sono dai 35 ai 50 Excubitor - Portavoce Giada Martinelli detta "la Rosa" - Due uomini sono tenuti nelle celle per la detenzione temporanea. Uno accusato di stupro e l'altro per aver bestemmiato.
5	<p>Il Palazzo Te è stato assegnato da Santarosa stesso al Magister Alfredo Zattra.</p> <p>Il Palazzo viene usato come centro logistico degli inquisitori in Emilia Romagna, Lombardia e Toscana. Inoltre è il punto fortificato più lontano dal Borgo Templare di Mantova.</p> <p>E' dotato di autorimessa e stalle, è fornito di energia elettrica e dispone di un telefono.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Magister Alfredo Zattra - numero imprecisato di inquisitori e sotium che si recano al Palazzo per ricevere ordini o riposare durante i loro spostamenti nel nord Italia - numero imprecisato di conversi, una decina sono agli ordini del Magister

Rif.	Descrizione	Presenti
6	<p>La Chiesa del Martire è la più antica delle chiese di Mantova ed è accostata alla figura di San Sebastiano il Martire a cui è intitolato anche il vicino Orfanotrofio che sorge dall'altro lato della strada.</p> <p>Il 5 Giugno del 1944 il prete, che stava battezzando 2 gemelli, impazzì e annegò il primo e, prima che potesse fare lo stesso con il secondo, venne fermato dal padre dei neonati. Più tardi avrebbe confessato al Vescovo che il suo gesto gli era stato ordinato dall'Altissimo perché il piccolo sarebbe diventato, in futuro, un pericoloso nemico della Chiesa.</p> <p>Il prete fu condannato a rinunciare al suo abito ma, prima di poter venire imprigionato si chiuse nella sua chiesa promettendo di uccidersi. Alcuni dicono si sia dato fuoco, altri che si sia murato dietro l'altare, altri ancora che si sia annegato nella fonte battesimale. Quale che sia la teoria nessuno ne ha mai visto il cadavere.</p> <p>Da allora la Chiesa è sconsacrata e negli ultimi 13 anni nessuno si è più curato della struttura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Durante la notte si racconta che si possono ancora udire i lamenti del prete assassino. - Molti orfani giocano da quelle parti o si nascondono nelle stanze abbandonate della chiesa.
7	<p>Il Porto Fluviale è il principale snodo commerciale di Mantova, attraverso il Mincio consente di spostare merci in buona parte del nord dell'Imperium, Lombardia, Trentino e Veneto.</p> <p>Accanto al porto vi è la zona commerciale. Il panificio, la pescheria, la zona del mercato dove ogni venerdì i contadini entrano in città per vendere i loro prodotti.</p> <p>All'insaputa di Templari e Inquisitori c'è la sede di un gruppo di scissionisti protestanti che usano come attività di facciata quella di un negozio di candele.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bottega del Pane di "Baldo" - "Beco", l'orfano, si vede spesso girare da queste parti durante il giorno - Alcuni tagliaborse che si spacciano per giocolieri, durante i giorni di mercato - Fausto Frattin, l'artigiano delle candele
8	<p>Il Duomo di Mantova, ovvero il Duomo della SS. Trinità è la chiesa principale della città e sede del Vescovo Pietro. E' nel cortile di questa immensa chiesa che si svolgono le Confessioni e le Penitenze.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vescovo Pietro Santamaria - Probi Viri del Vescovo
9	<p>La prigione e la Domus principale della città. E' in mano al Portavoce Vescovile Francesco Pin. E' costruita sul ponte che, dalla città, conduce fino al Borgo Templare. E' una costruzione imponente e che può ospitare fino a 300 persone.</p> <p>Il numero di Excubidores che serve questa Domus è variabile dai 60 ai 120 e dispone di una fornitissima armeria.</p> <p>Nessuno in città conosce il numero e la tipologia di persone trattenute nelle carceri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Portavoce Vescovile Francesco Pin detto "Il mite" - Durante il giorno ci sono dai 50 ai 70 Excubidores. - Numero impreciso di prigionieri condannati o in attesa del giudizio del Vescovo.

Rif.	Descrizione	Presenti
10	<p>Il Borgo Templare è sorto durante la bonifica del territorio Lombardo. Mantova è stata una delle prime città liberate dai Templari che ne hanno fatto la loro base operativa.</p> <p>Si tratta di un piccolo ammasso di case protette da mura perimetrali e dotata di due accessi alle campagne a sud del Mincio. Il borgo è dominato da un'antica chiesa romanica che è stata fortificata e trasformata nell'attuale Rocca di Mantova.</p> <p>Così come per il borgo orientale, affidato agli Excubitores, anche questo è una sorta di paesino autonomo completamente in mano ai Templari che lo usano per le caserme, campi di addestramento e zone di preghiera.</p> <p>Nel 1956 l'attuale Maestro Templare Ernesto Sullo è stato assegnato al Borgo.</p> <p>I rapporti con gli inquisitori presenti nella città lombarda sono pessimi e più volte Sullo e Zattra sono entrati in contrasto ed è dovuto intervenire il Vescovo per evitare problemi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Maestro Templare Ernesto Sullo, detto "Il Gallo". - numero di Templari e tipologia variabile.

In città l'atmosfera è serena, nonostante la presenza di due forze come Inquisitori e Templari che poco si amano.

A Mantova, oltre alle citate zone, sono presenti anche due Monasteri, uno francescano che funge da ospedale e uno Benedettino in cui nessun abitante ha mai messo piede. Ci sono anche alcuni svaghi, diverse osterie, locande e ristoranti. Esiste una squadra di cittadini volontari che servono le persone più anziane sotto la supervisione di un paio di Excubitor. Quando una di queste inizia a dare i primi segnali di una rapida dipartita viene immediatamente contattata la Domus più vicina che si occupa del morituro.

IV.III - Nota per i cartomanti

Arrivati a questo punto i personaggi potrebbero agire in modo inatteso discostandosi dall'ordine degli eventi scritto nella presente avventura. Cercherò, nelle prossime sezioni, di trattare quante più eventualità possibili ma naturalmente gli eventi dovranno essere gestiti in base alle azioni di ogni gruppo di giocatori. Di seguito un brevissimo riassunto degli avvenimenti principali della città.

IV.IV - Cosa è successo in città

Nella zona del Cantiere Navale è attivo un bordello. Alcune delle ragazze "servono" anche gli Excubitor del Domus dell'annegato pagandosi così il silenzio e l'immunità alle pattuglie. Gli inquisitori non si interessano alle vicende interne alla città e i probi viri sono facilmente corruttabili. I Templari lasciano questi lavori di poco conto agli excubitor e pertanto l'attività del casino prosegue indisturbata, finché a causa di un errore nella distribuzione delle mazzette uno dei conversi incappa nei traffici della Domus e denuncia il tutto al Vescovo che a sua volta, a causa della sua indolenza, avvisa il Magister.

Seguendo gli ordini di quest'ultimo inizia un'attenta indagine per scoprire dove si trova il bordello e chi ne fa uso, ben sapendo che sono coinvolti alcuni Excubitores. Sono ormai due mesi che la cosa va avanti e con l'arrivo dei due membri dell'undicesima piaga il Magister decide di affidare il compito di estirpare il peccaminoso intrigo a Simone.

Nel frattempo Pietro e Simone scopriranno di essere inseguiti. Conseggeranno il volume al magister e cercheranno di fermare i giocatori. In città il giovane inquisitore darà libero sfogo alla sua follia, a cominciare proprio dal casino.

Nel frattempo il Magister contatta Venezia comunicando di avere il Diario.

Nelle prigioni della città sono rinchiusi alcuni membri di un corpo scissionista protestante che ha la propria base nel Porto, nascosto sotto la facciata di un negozio specializzato nella produzione di candele artigianali a tema sacro.



IV.V - Breve tour di Mantova

Gli inquisitori Simone e Pietro sono giunti in città molto presto e si sono immediatamente recati dal Magister Zattra.

Il Vecchio Magister infatti è uno degli inquisitori di più alto grado all'interno dell'Undecimus Piaculum ed è stato loro ordinato di fargli pervenire il Diario della saponificatrice.

Eseguito il compito si sono sistemati all'interno del Palazzo Te in attesa di ricevere nuove istruzioni.

Qualche ora dopo l'arrivo in città dei giocatori Pietro verrà raggiunto da uno dei conversi. L'uomo comunicherà che alcuni excubitor hanno chiesto informazioni su di loro. Spiegherà la composizione del gruppo.

Simone nel frattempo è andato alle prigioni. Sono giorni che non uccide nessuno. Inizia ad avere tentazioni che non gli appartengono, osserva le donne con desiderio, ha bisogno di ritrovare la parola di Dio.

Per farlo sa di dover indossare il prima possibile una delle sue maschere.

Presso le prigioni sarà impegnato a torturare un paio di donne accusate di prostituzione. A volte le torture possono essere mortali e la mancanza della faccia passa spesso inosservata quando il corpo è carbonizzato.

Il Paese è tranquillo, quando attraversano il piccolo Borgo degli Excubidores i giocatori si troveranno ad osservare bambini che giocano, madri che appendono i panni ad asciugare al sole della tarda mattinata di quel venerdì di Ottobre.

Alcuni gatti randagi vagano per le strade, davanti a molte delle abitazioni ci sono ciotole con acqua, in alcuni casi addirittura latte. Se volessero indagare sulla cosa, con una prova di INTUITO (+3) capiranno che sono lasciati lì per i felini, dato che la loro presenza evita la proliferazione di topi.

Le strade cittadine sono ben tenute, laddove l'asfalto si è sollevato a causa dell'umidità e della scarsa manutenzione è stato sostituito con toppe di ghiaia e cemento.

Il tragitto dei giocatori sarà tranquillo, passeranno inosservati, qualche bambino potrebbe avvicinarsi ai cavalli o a guardare i personaggi se fra di loro ci sono mutilati, se hanno tatuaggi visibili o cicatrici particolarmente orrende.

Superato il borgo si troveranno sul ponte più orientale, a circa metà della lunghezza sorge la Domus dell'annegato, un imponente edificio fortificato costruito a sbalzo sul lato destro del ponte.

E' un antico fortino, dotato di feritoie per gli arcieri e di un pesante portone rinforzato da borchie metalliche.

A fianco della struttura vi sono 6 gabbie per lato utilizzate per punire i bestemmiatori e altri piccoli criminali. La particolarità rispetto alle gabbie comuni è che sono poste su dei treppiedi che le lasciano penzolare nel vuoto al di sopra del fiume. Attraverso una manovella la struttura viene fatta ruotare per poter far entrare il criminale e per porlo poi al di sopra dell'acqua.

Una delle gabbie è occupata, all'interno un uomo di età indefinita, smunto, con la barba incolta, completamente nudo se non per dei luridi pantaloni di stoffa grezza. Mosche gli ronzano attorno mentre vi avvicinate e sentite l'odore rancido degli escrementi.

Se i giocatori dovessero decidere di avvicinarsi di più fate voltare l'uomo verso di loro e, con occhi spiritati, fategli dire le più impressionanti e blasfeme parole che vi vengono in mente. Un'opzione potrebbe essere: "Lui esiste! Io l'ho sentito abbaiare!".

(Naturalmente si fa per ridere, non voglio offendere nessuno. Se qualcuno trovasse volgare la cosa chiedo venia).

Proseguendo giungeranno, oltrepassato il portale alla fine del ponte mentre una pesante grata metallica incombe su di loro, alla città vera e propria.

Mantova è divisa in due da un canale che, dal porto (Riferimento 7 della mappa) arriva fino alla Domus nella zona 4.

I giocatori si troveranno ben presto davanti alla Locanda della Mezzanotte e alla sua locandiera, Giada Martinelli. Una signora di mezza età tozza e priva del braccio destro. La donna proporrà loro di lasciare i bagagli e i cavalli presso la stalla. Infatti lei lavora spesso con la Domus della rosa (Domus II nel riferimento 4 della mappa) e molti Excubitor alloggiano lì.

I giocatori possono decidere o meno di farlo, la cosa non ha attinenza con l'avventura. Ma la vecchia Giada sarà una miniera di informazioni per dicerie e pettegolezzi.

Nella zona del cantiere navale c'è un forte odore di legno, di resina, di pece. Alcune barche di varie dimensioni sono in

costruzione. Bambini giocano fra i bassi pontili, qualche abitante guarda con aria trasognata i costruttori.

Il rumore dei martelli e le grida degli operai sembrano rimbombare nell'aria.

Proseguendo i personaggi vedranno stagiarsi sempre più vicine le guglie del Duomo cittadino, una chiesa tanto bella quanto immensa. Pesanti portoni intarsiati con le scene della Passione, statue di Santi che osservano i passanti dall'alto dei loro loggioni ricavati nelle mura frontali.

Una coda di fedeli è ferma al di sotto della scalinata che conduce all'ingresso pronta ad entrare per il rito della Confessione. Una squadra di Probi Viri del Vescovo li osservano entrare, disposti alternatamente sui gradini.

Più avanti c'è il Porto Commerciale ed i negozi, qui la città è in fermento. Mercanti, commercianti, pescatori, bambini, uomini e donne che si attardano sulle vetrine. Gli odori sono molti e diversi, c'è il profumo del pane e l'odore stagnante dell'acqua del porto. C'è l'aroma del caffè che arriva da un'osteria e la puzza rancida del sudore dei pescatori che rientrano dalla pesca.

Transitando davanti alla bottega di un panificatore "Baldo il Fornaio" vedranno un uomo estremamente grasso con un bianco grembiule impolverato di farina che sta trascinando fuori dalla sua bottega un bambino di 12, forse 13 anni urlandogli frasi ingiuriose e bollandolo con epitetti volgarissimi. Da alcune di queste frasi i personaggi capiranno che il nomignolo del ragazzo deve essere "Beco".

A quel punto l'uomo inizierà a schiaffeggiarlo rudemente fra l'indifferenza degli astanti. Gli schiaffi saranno violenti e orrendamente dolorosi e la faccia del ragazzo, in pochivolti, comincerà già a diventare tumefatta. Saranno i giocatori a decidere se intervenire o meno.

Il resto della città è prevalentemente residenziale. Vi sono altre due chiese, meno importanti della prima e meno frequentate. Molti gatti randagi e pochissima sporcizia. Nel lato più occidentale infine troveranno la chiesa abbandonata del Martire e un orfanotrofio gestito da due suore, Suor Bertilla e Suor Lucia.

Alla fine del paese alcune indicazioni che guidano verso Palazzo Te. Se proveranno a recarvisi verranno fermati e verrà preteso che si muniscano di un permesso firmato dal Vescovo.

L'accesso al Borgo Templare è sorvegliato da alcuni giovani Cavalieri del Tempio che non sentiranno ragioni e non permetteranno a nessuno di entrare.

IV.VI - La Locanda della Mezzanotte

Un'insegna vi accoglie, sulla vostra destra. E' il disegno stilizzato di una falce di luna su uno sfondo nero.

Oscilla leggermente. Sotto di essa una signora di mezz'età sta spazzando con cura l'ingresso. Notate immediatamente che la manica destra del vestito è puntata con una spilla all'altezza della spalla, è priva del braccio. Eppure c'è una ipnotica agilità a guidare l'altra mano mentre raccoglie la polvere con quella vecchia scopa di saggina.

Sentendo i ritmici colpi degli zoccoli in avvicinamento solleva la testa guardandovi. Appena riconosce tra voi un excubitor vi sorride e vi saluta

L'edificio è accostato ad altre case private e si trova poco dopo aver attraversato il ponte orientale. La facciata è curata, la strada pulita. La donna davanti ai giocatori, seppur monaca è vestita in modo semplice ma grazioso.

LA LOCANDIERA - Giada Martinelli

tarocco dominante: Gli Innamorati

La donna si chiama Giada Martinelli, vedova, 49 anni. I suoi due figli sono morti in guerra.

La donna è molto informata sugli avvenimenti cittadini e, se trova le persone simpatiche, è molto propensa a divulgare ciò che sa, ovvero:

1. Due giovani inquisitori sono arrivati in città all'alba e si sono recati dal Magister.
2. Pare che ci sia una casa di malaffare nella zona del Cantiere Navale.
3. Ci sono stati alcuni furtarelli all'interno di Palazzo Te e i conversi temono che fra di loro vi sia un laduncolo che ama il rischio.
4. Durante la notte, nella zona della Chiesa del Martire, pare siano scomparsi alcuni bambini ma le due suore dell'orfanotrofio non hanno mai denunciato la cosa.
5. La "Rosa", portavoce degli Excubitor presso la Domus a nord pare avere una tresca con un uomo più vecchio di lei.
6. Il Padre semplice Fej gira spesso nella zona del Porto, pare essere infatti un grande estimatore delle candele che fabbrica un artigiano della zona. Anche fuori orario del negozio.
7. Il negoziante riceve spesso molte persone il venerdì notte.

continua...

...segue

8. Alcuni inquisitori sono venuti a farle domande sulla Domus dell'annegato ma lei ha detto di non sapere nulla.
9. Il Vescovo è una marionetta in mano al Magister.
10. La Rocca Templare è chiusa ormai da settimane, nessuno è più entrato e uscito ed è parecchio che i cavalieri del Tempio non si fanno vedere in città se non i pochi assegnati ai turni di guardia al ponte.

La donna parlerà con i giocatori solo se questi otterranno la sua fiducia. Infatti sarà disperata perché un ladro le ha rubato l'anello nuziale, ultimo ricordo del marito morto tanti anni prima.

Il ladro in questione è l'uomo appeso fuori dalla Domus dell'annegato.

Se i giocatori riusciranno ad impossessarsene e a riportarlo alla donna questa condividerà con loro ciò che sa.

La donna cercherà di convincere i giocatori a lasciare li i cavalli e i bagagli. La locanda è usata spesso dagli Excubitor non essendoci posto sufficiente dentro le Domus per ospitarli tutti.

Si dimostrerà gentile e loquace e se i giocatori accetteranno lei si sfogherà dicendogli dell'anello perduto e confessando di aver invano tentato di convincere i suoi ospiti ricevendo solo risate. Gli excubitor infatti le avrebbero detto che è pazzia, che quell'uomo non ha nessun anello addosso e non c'era nulla negli abiti. Ma lei sa che è stato lui e che deve averlo nascosto da qualche parte prima di essere arrestato per blasfemia. Sono 3 giorni che è appeso e sono 3 giorni che il suo anello è sparito.

Lanello effettivamente è stato rubato dall'uomo che, appena arrestato e sapendo dove stava per essere rinchiuso l'ha inghiottito per non incorrere in una ben più grave accusa di furto.

Dopo 1 giorno passato sotto il sole cocente, appeso in quella gabbia a precipizio sul fiume con un excubitor che gli portava un pò d'acqua due volte al giorno, l'uomo è impazzito.

I giocatori dovranno convincere il portavoce della Domus dell'annegato a fargli perquisire l'uomo. Sarà necessaria una prova di **SOCIEVOLEZZA (media)** o una di **ASPETTO +**

PERSUADERE (banale) se c'è una donna nel gruppo. (il portavoce è estremamente sensibile al fascino femminile). Manderà con loro uno dei suoi uomini a verificare che non facciano sciocchezze.

Possono, in caso di fallimento, tentare di tornare nottetempo ma rischiando parecchio. Saranno necessarie diverse prove di **FURTIVITÀ** e dovranno ricordarsi di ridurre il rumore della ruota che gira la gabbia verso il ponte in qualche modo per non attirare l'attenzione degli altri Excubitores e rischiare di finire in gabbia a loro volta.

Il prigioniero non parlerà se non per dire oscenità varie, ha gli occhi spiritati e la fronte bollente per la febbre. Non ha nulla addosso e nulla nelle tasche dei logori pantaloni. L'odore di escrementi è ammorbidente. Sarà necessaria una prova di **INTUITO + OSSERVARE (media)** per capire che forse l'uomo potrebbe averlo ingoiato (oppure nessuna prova se un giocatore propone direttamente la cosa).

Chi cerca fra gli escrementi lo troverà dopo pochi istanti, un cerchietto d'oro di discreto valore. Naturalmente può decidere di tenerlo o restituirlo.

Finché non si saranno lavati, i giocatori che hanno toccato il prigioniero e/o cercato fra gli escrementi subiranno un **malus di 3 a SOCIEVOLEZZA e ASPETTO**. Naturalmente sarà a loro scelta se lasciare fuggire l'uomo o rimetterlo nella gabbia.

Quando e se i giocatori porteranno l'anello alla locandiera verranno premiati con le dicerie da **1 a 4**, superando una prova banale di **SOCIEVOLEZZA + PERSUADERE (+3)** riceveranno le dicerie **5-6-7**. Superando infine una seconda prova **SOCIEVOLEZZA + PERSUADERE (0)** riceveranno le dicerie **8-9-10**.

Il macellaio in quel momento è all'opera presso le Prigioni della città. Ha già saputo che dovrà occuparsi del bordello e ha pensato che il modo migliore fosse quello di torturare le donne accusate di prostituzione e rinchiuso nelle carceri.

Scoprirà tutto, compresa l'ubicazione, le frequentazioni, i nomi, il numero di ragazze e i clienti più facoltosi.

Pietro nel frattempo ha saputo dell'arrivo in città dei giocatori e comunicherà al Magister che sono stati seguiti e che ora si trovano a Mantova. Il Magister rassicura Pietro confermandogli che sarà sua premura occuparsene.

IV.VII - Il Cantiere Navale

Durante il giorno ci sarà poco da fare per i giocatori, se non osservare uomini e donne al lavoro sugli scafi delle imbarcazioni, i bambini che si divertono a rincorrersi lungo i pontili richiamando le ingiurie degli operai. Gli uomini che entrano ed escono dal grande palazzo del Genio Civile dove esperti lavorano notte e giorno per la manutenzione delle mura, la riparazione delle strade e la costruzione o l'ampliamento di case e abitazioni.

Ci sono diversi magazzini e depositi di materiale.

IV.VIII - Il Duomo

Quest'oggi è giorno di Confessioni e il Vescovo è impegnato a incontrare i mantovani presso il Duomo. La fila è molto lunga e volendo i giocatori potranno accodarsi per confessare i loro peccati. Potrebbero decidere di dividersi vista la lunga attesa, in questo caso è compito del Cartomante gestire la cosa.

Non sarà possibile avere un colloquio privato con il Vescovo fino ai Vespri, quando terminerà la sua occupazione.

IV.IX - Il Palazzo Te

Il palazzo si apre davanti a voi. È una costruzione bassa, a pianta quadrata. Giungendo dalla città attraversate una grande loggia in cui dominano tre grandi arcate poggiate su pilastri bugnati.

Quando entrate nel cortile centrale potete vedere un enorme labirinto formato da splendide siepi ben curate e alte quasi tre metri. Accanto a voi vedere arrivare alcuni Conversi che vi lanciano occhiate insieme ostili e incuriosite.

In lontananza, parzialmente coperta dalla siepe, vedete la facciata del palazzo, molto basso e largo, ad un solo piano.

I Conversi chiederanno il motivo dell'arrivo dei personaggi. I giocatori devono ben considerare cosa diranno perché è inammissibile che qualcuno accusi o lasci intendere che degli inquisitori siano null'altro se non persona degne di massimo rispetto.

Nell'eventualità in cui uno dei giocatori dovesse accusare, anche velatamente, gli inquisitori Gherni, verranno immediatamente fermati e arrestati. Sarà possibile tentare di fuggire ma dovranno superare tutti un **test di COORDINAZIONE o FORZA FISICA (a scelta del giocatore) + SCHIVARE o RISSA (-3)** per riuscire nell'impresa. Chi fallisce verrà portato alle prigioni. Chi supera la prova inizierà a scappare ma ogni volta che un converso dovesse apparire dovrà cercare di nascondersi.

Ad ogni modo se i giocatori dovessero chiedere di incontrare il Magister riceveranno un secco rifiuto dato che è troppo occupato per poterli ricevere in questo momento e di tornare con una richiesta di ricevimento compilata e firmata dal Vescovo.

I Conversi comunicheranno al Magister che un gruppo di persone (i giocatori) hanno richiesto di incontrarlo.

L'uomo ordinerà ai suoi sottoposti che, qualora dovessero tornare, di portarli immediatamente da lui con o senza lettera del Vescovo.

Nel frattempo ha contattato telefonicamente Venezia comunicando del ritrovamento del Diario. L'emissario del Maestro ha confermato di volerlo avere quanto prima.

IV.IX - Il Porto

Il Porto è affollato di persone a lavoro, commercianti, pescatori, donne e uomini che acquistano mercanzie e che si soffermano davanti le vetrine.

"Dannato ladro! Piccola canaglia, figlio bastardo di una cagna! Pensavi forse che non ti avrei visto infilarti in tasca quel pezzo di pane? Aaaah, ma durerai poco caro mio. Ti taglierò quelle piccole mani che quel lurido avanzo di galera di tuo padre ti ha creato! Prendi questo!"

Ad urlare quelle cose è un uomo gigantesco, probabilmente l'uomo più grasso che vi sia mai capitato di vedere, addosso ha un grembiule sporco di farina e di unto e un paio di braghe di tela. Sta uscendo da quello che a quanto pare è il suo negozio, un panificio, tenendo per i capelli un ragazzino di 12-13 anni circa tutto pelle e ossa e vestito con abiti sformati e lisici.

Il primo pugno arriva tanto veloce quanto violento, un manrovescio che strappa uno strillo di dolore dalla bocca del ragazzino. Il secondo è uno schiaffone di ritorno, direttamente sulla bocca. Vedete il bambino che sputa un dente e inizia a perdere sangue. La gente sembra indifferente alla cosa e solo qualcuno lancia uno sguardo colmo di pietà al ragazzino.

Tra la folla c'è un giovane prete che, reggendo in mano una scatola di candele, sta cercando di convincere la gente ad aiutare il ragazzo. (Si tratta di padre Fej).

Se vorranno i giocatori potranno aiutare il ragazzino, in quel caso a seconda di che strategia decideranno di adottare potranno intimidire, persuadere o cercare lo scontro fisico con l'uomo. In ogni caso sarà necessario un test di confronto con la seguente tabella.

“Baldo” (Fornaio, incazzato come una bisecca)

Caratteristica	-	Caratteristica	-
Coordinazione	3	Mira	2
Destra Manuale	7	Karma	2
Forza Fisica	8	Volontà	7
Risoluzione	18	Vitalità	8

Rissa 7 (+3)

Intimidire 7 (+3)

Attacchi: Pugno [abilità 7 (+3)] = Botta

In caso di intervento il ragazzino scapperà a nascondersi dietro uno dei giocatori. Un modo semplice per concludere la discussione senza dover effettuare test è pagare il prezzo del pane che il ragazzino ha tentato di rubare.

Nessuno degli astanti interverrà durante l'eventuale rissa.

Se lo salveranno il bambino ringrazierà i giocatori e in caso venga chiesto il suo nome dirà di chiamarsi “Beco”. Quello infatti è il nomignolo con cui sono solito chiamarlo all’orfanotrofio. Chiederà inoltre ai giocatori di accompagnarlo là per spiegare alle suore perché sia ridotto in quelle condizioni, altrimenti lo avrebbero sicuramente mandato nella “cella”. A quelle parole l'espressione del bambino si incupirà e non vorrà dire altro.

“LA CELLA”

Punizione molto amata dalle due Suore dell’orfanotrofio. Consiste nel rinchiudere i bambini che si comportano male all’interno della chiesa del martire.

A volte i bambini non ritornano o se lo fanno raccontano di strani versi e strani rumori che normalmente durante il giorno non si sentivano. Le due donne, parlando con gli altri orfani, dicono sia il fantasma del Martire a scegliere. I bambini che da grandi diventeranno cattivi non ritornano, quelli che hanno speranza invece vengono lasciati andare.

IV.IX - La chiesa del martire

Che i personaggi vi si rechino con Beco o senza assisteranno in lontananza alla messa in cella di uno degli orfani. Le due

donne stanno portando di forza un bambino di poco meno di 10 anni dentro una struttura abbandonata che è per l'appunto la chiesa del Martire.

Se con loro c'è Beco vedranno la sua espressione spaventata mentre chiede ai giocatori di aiutare quel bambino. Dopodiché scapperà in un vicolo.

Quando le due suore (Suor Bertilla e Suor Lucia) usciranno i giocatori arriveranno sul posto. Discutendo con le due (a prescindere dai toni) le suore diranno che la cella è una pratica che viene usata da anni e che nessun bambino è mai scomparso, semplicemente deve aver trovato il modo di uscire dalla sagrestia (dove vengono rinchiusi) e si è nascosto da qualche parte. Sono moltissimi i bambini che vagano per Mantova, molti dormono al porto nascondendosi nei magazzini, oppure trovano lavoro in qualche negozio o diventano ladronceli senza futuro.

Loro cercano di educarli e a volte la cella è necessaria per rabbonirli e fagli acquisire un pò di timor di Dio.

Detto ciò se ne andranno infastidite, senza prestare orecchio alle parole dei giocatori.

COSA ACCADDE NELLA CHIESA

Nella chiesa vaga il prete “senza nome”. Colui che aveva annegato un bambino durante il battesimo.

Il prete, che da vivo si chiamava padre Giosuè, è un mortuus inseii. 13 anni prima si è murato all'interno per lasciarsi morire di stenti. Ma si è risvegliato come morto inconsapevole.

Lentamente è stato colpito dalla fame ma, intrappolato com'era, è rimasto rinchiuso ad attendere percependo sopra di lui i vivi. Inizia a nutrirti di topi e piccole bestiole che hanno la sfortuna di incappare in lui.

Nel 1952 i templari liberano la città e viene istituito l’orfanotrofio accanto all’antica chiesa. Nel 1953 il primo bambino viene condannato alla “cella” e, durante la notte, cerca rifugio nella sagrestia. Sente i rumori raspanti di padre Giosuè e sposta le macerie fino a portare alla luce un corpo il cui volto è orrendamente putrefatto, cibarsi non ha rallentato il lento processo di putrefazione. Accecato dalla fame il prete lo divora.

I miseri resti del fanciullo si risvegliano poco dopo e l'uomo, spaventato da ciò che aveva fatto, decide di bruciarlo.

Padre Giosuè (*mortuus inscius*)

Caratteristica	-	Caratteristica	-
Intuito	6	Memoria	6
Percezione	3	Volontà	7
Aspetto	2	Comando	5
Coordinazione	6	Destr. Manuale	3
Forza Fisica	5	Affinità Occulta	10
Eq. Mentale	4	Karma	2
Socievolezza	2	Risoluzione	13

Padre Giosuè ha due doni:

- Visione : toccando un soggetto percepisce attraverso vaghe immagini il suo futuro
- Modifica dei ricordi : è in grado di modificare un ricordo recente di una persona

Attacchi: Morso [abilità 5-(+2)] - M0

Uso Coltello [abilità 5-(+2)] - T-1

Padre Giosuè ha una forte volontà che gli ha concesso di non impazzire a causa della fame. È all'oscuro del fenomeno del risveglio e crede che il suo stato sia un dono che Dio gli ha offerto per continuare ad usare il suo potere e insieme una punizione per non essere riuscito ad uccidere anche l'altro dei due gemelli, tanti anni prima.

Inoltre è convinto di non poter abbandonare il terreno della chiesa e durante il giorno e la notte è sempre raccolto in preghiera, nascosto nella sua cripta privata al di sotto della sagrestia.

Quando uno dei bambini viene punito con la cella lui attende la notte, solo allora abbandona la preghiera, ripone il breviario su una piccola panca che ha portato appositamente lì, insieme a un crocifisso. Si presenta al bambino con il cappuccio calato sul volto, alcuni di loro urlano se lo intravedono così preferisce avvicinarsi il più possibile prima che percepiscano l'odore.

Dopo ciò li tocca e osserva il loro futuro. Se risulteranno essere criminali o persone depravate si lascia andare alla fame e li divora e, prima che possano risvegliarsi, li da alle fiamme. Se invece il loro futuro è sereno strappa qualche

lembi di pelle, a volte un dito. Mangia, dopodiché cancella in loro il suo ricordo e lo sostituisce con un piccolo incidente che possa giustificare la ferita.

Fa in modo che le ferite siano sempre diverse, in modo da non destare sospetti. E che non siano mortali e guaribili in fretta. In questo modo negli ultimi 6 anni il suo stato di decomposizione si è arrestato.

Se i giocatori entreranno nella sagrestia per liberare il bambino prima di notte lo troveranno rintanato in un angolo, sano e salvo, tremante e in lacrime. Padre Giosuè non è ancora emerso dal suo nascondiglio. Quando lo faranno uscire, nel silenzio della sagrestia, sentiranno con un test **PERCEZIONE + ASCOLTARE** un salmodiare strascicato, in latino. Per chi ha conoscenze in tale lingua sarà chiaro che si tratta della preghiera che precede la comunione.

Domine, non sum dignus ut intres sub tectum meum: sed tantum dic verbo, et sanabitur anima mea.

traduzione:

Oh Signore, non sono degno di partecipare alla tua mensa: ma di soltanto una parola e io sarò salvato.

Nel caso fallissero quando si volteranno per andarsene la voce del prete li sorprenderà alle spalle, mentre chiede loro "Chi siete?".

In caso di discussione il morto cercherà di convincere i giocatori che il suo stato è il desiderio del Signore. Che ciò che fa è il suo volere. I giocatori potranno decidere come comportarsi.

Usciti dall'edificio troveranno Beco che sta accudendo il bambino piangente. Il ragazzo chiederà cosa è successo.

Se è stato aiutato precedentemente al mercato li ringrazierà e considererà loro dell'esistenza di un passaggio segreto che dalla Domus della Rosa conduce alle fognature e da lì è possibile raggiungere alcuni punti della città. Una parte dei condotti fognari sono crollati tempi addietro, ma è ancora possibile arrivare fino ai magazzini del Cantiere Navale, fino al centro del labirinto di Palazzo Te, o anche alle prigioni se si ha il coraggio di percorrere un tratto particolarmente pericoloso al di sotto del ponte. Facendo l'occhiolino confermerà che una volta è evaso attraverso quel passaggio.

Se invece non l'hanno aiutato sarà ancora possibile avere l'informazione ma solo superando una prova **SOCIEVOLEZZA**. Il bambino in questo caso li ringrazierà mille volte chiedendosi come può ricambiare il loro gesto, l'aver salvato il suo amico e alla fine deciderà di riferirgli del passaggio segreto.

Si raccomanderà inoltre di usarlo solo dopo il tramonto dato che il passaggio si trova proprio nell'armeria, accanto all'ufficio della "rosa", la portavoce della Domus. In modo da trovare la Domus deserta.

Stando al ragazzo infatti i locali vengono totalmente abbandonati e l'unica a rimanere pare essere proprio Rita Grandi, detta "La Rosa".

IV.X - La Domus della "rosa"

Arrivati a questo punto la campana rintoccherà i Vespri se i giocatori hanno seguito l'ordine degli eventi specificato in queste pagine (cosa probabile ma non sicura). In caso contrario lascio ai Cartomanti libertà nel gestire i fatti o di modificare adeguatamente l'avventura stessa. Il sole sta tramontando.

I giocatori potrebbero decidere di muoversi diversamente, andando magari dal Vescovo sperando abbia finito le Confessioni e a raccattare chi eventualmente ha deciso di partecipare a tale cerimonia, oppure ai moli per scoprire qualcosa sul fantomatico bordello. Ad ogni modo ora parlerò della Domus e successivamente delle altre eventualità.

La Domus della Rosa è un edificio che si trova presso l'ingresso più settentrionale della città. E' anche questo un edificio fortificato e riparato seguendo l'antico disegno medievale. E' a base quadrata ad un solo piano, con un solo ingresso e di una rimessa per i cavalli o eventuali (ma rarissimi) veicoli a motore. Già a quell'ora i giocatori capiranno che molti degli Excubitor si stanno allontanando e che la porta nord della città sta venendo sigillata. Aspettando qualche minuto si troveranno davanti ad una strada deserta e nella Domus vi sarà un'unica luce nella parte più a destra dell'edificio.

Entrando si troveranno nella penombra e in un silenzio un po' innaturale. L'unica luce è prodotta da un paio di lampade da tavolo. Non visibili dall'esterno. Grazie a queste è possibile capire la direzione da seguire per arrivare all'armeria.

La Rosa si trova in quel momento "impegnata" con il padre semplice Federico Fej. Sono nell'ufficio della donna, sulla serivania.

Lei è stesa sulla schiena a gambe larghe, indossa solo la camicia che però è sbotttonata. Davanti a lei, completamente nudo tranne per un rosario appeso al collo, il padre semplice Federico Fej che ha la faccia rivolta verso la porta.

E' entrato attraverso lo stesso passaggio segreto di cui ha parlato Beco ed è per questo che i giocatori non l'hanno visto. Il suo abito è gettato a terra in un mucchietto informe, il cappotto usato per non sporcare l'orlo della veste passando nelle fognature è invece appeso ad un attaccapanni a lato della porta.

Quando i giocatori saranno più vicini sentiranno (senza test) un rumore ritmico e continuo, come un pugno battuto con forza moderata su un tavolo e dei gemiti sofferenti (o almeno così sembrerà loro).

Possono decidere di indagare. Se cercheranno di spiare dalla serratura scopriranno che purtroppo c'è la chiave nella toppa e che non si vede praticamente nulla. Sembrerà all'osservatore che ci sia un corpo riverso sul tavolo.

Bussando sentiranno un trambusto tremendo al di là e qualche incomprensibile parola sussurrata. Dopodiché una donna giovane e affascinante aprirà loro la porta. Capelli scarmigliati, guance arrossate, fiato corto e bottoni della camicia abbottonati storti (**test OSSERVARE elementare**). La donna cercherà di cacciarli senza nemmeno chiedersi chi siano e cosa vogliono. Sull'attaccapanni c'è ancora il soprabito da uomo (**test INTUITO banale**).

Se i giocatori invece entreranno nella stanza assisteranno al rapporto fra i due. Padre Fej spalancherà gli occhi stupito e poi correrà nell'angolo a raccogliere i vestiti guardandosi attorno imbarazzato. La "rosa" invece farà scivolare una mano in un cassetto, raddrizzandosi di scatto e puntando la pistola verso gli estranei; naturalmente nuda e con la camicia aperta che non lascerà nulla alla fantasia. La donna chiederà loro semplicemente "Chi Siete, che volete?".

[P.S.] se invece non indagheranno proseguite direttamente al capitolo sulle fogne.

La vicenda qui dovrebbe essere gestita interamente dal gruppo di giocatori. Le possibilità sono talmente tante che è praticamente impossibile descriverle tutte. Potrebbero tentare di andarsene con un banale "non abbiamo visto niente" oppure il Cartomante potrebbe proporre ai giocatori

un prezzo per il silenzio. Potrebbero ammazzare tutti, potrebbero denunciarli, potrebbero addirittura organizzare una piccola orgia.

Personalmente credo che nel caso in cui ad aprire la porta fosse la donna vestita anche se scarmigliata proverei a farli andare chiudendomi la porta alle spalle e sbarrandola. Amici come prima.

Nel caso in cui invece li cogliessero in "fallo" (mai questa parola fu più adatta) me la giocherei cercando di comprare il loro silenzio.

IV.XI - Le Fogne

Le fogne di Mantova sono abbandonate ormai da moltissimo tempo. I topi scorazzano allegramente e l'odore è nauseante anche se dopo un pò di tempo ci si riesce ad abituare abbastanza da non esserne sopraffatti.

Sono anni che nessuno le percorre (se non padre Fej e qualche sporadico ragazzino troppo coraggioso).

Dalla Domus vi si arriva attraverso una botola segreta e pressoché invisibile (anche se trovarla è facile grazie alla descrizione di Beco).

Per le fogne vagano un paio di Simplex che però non si trovano in questa zona, bensì dalle parti della prigione. Infatti si tratta di cadaveri carbonizzati malamente e gettati laggiù da guardie poco zelanti. Nell'eventualità in cui voleste organizzare un incontro usate questi valori:

Prigioniero (*mortuus simplex*)

Caratteristica	-	Caratteristica	-
Coordinazione	3	Destr. Manuale	1
Forza Fisica	4	Karma	1
Risoluzione	6		

Attacchi:

Morsa [abilità 3 (+1)] – M0

Ha alcune parti del corpo carbonizzate ed inservibili.

Le possibili uscite delle fogne sono:

Uscita	Risultato
Labirinto di Palazzo Te	Vengono portati dal Magister. (vedi capitolo corrispondente).
Prigione	Inaccessibile con il buio, sono costretti a tornare sui loro passi. Probabile incontro con i Simplex.
Magazzino del Bordello	Si trovano nel bel mezzo di un'irruzione degli inquisitori. (vedi capitolo corrispondente).
Duomo	Emergono all'interno del Duomo di Mantova, vengono avvistati da un gruppo di Probi Viri che li scorta immediatamente dal Vescovo che, a sua volta, indifferente ai loro tentativi di provare la propria innocenza, li rimanda al Magister. (vedi capitolo corrispondente).
Il Porto	Si trovano inguaiati in una riunione della setta protestante scissionista. Riconosciuto l'abito da Excubitor vengono aggrediti. I rumori della lotta richiameranno una pattuglia che entrerà e, compreso sommariamente cosa sta accadendo e sordi alle eventuali proteste dei giocatori porteranno tutti alle prigioni. (vedi capitolo corrispondente).
Borgo Templare	Inaccessibile con il buio, sono costretti a tornare sui loro passi. Probabile incontro con i Simplex.

Qualsiasi tentativo di fuga dei giocatori fallirà, eventuali combattimenti peggioreranno la loro situazione.

NOTA: all'interno delle fogne i costruttori hanno posto un sistema di riconoscimento delle zone di transito, perciò è impossibile perdersi. Alcuni punti di interesse sono indicati addirittura con frecce per facilitare l'uscita. E' segnalato il duomo, il porto, il palazzo te. Le prigioni e il Borgo templare invece no ed è impossibile accedervi con il buio. In ogni caso i giocatori troveranno qua e là delle vecchie torce che

potranno usare per farsi luce. Lasciate probabilmente dai manutentori

IV.XII - Il Bordello

I giocatori emergeranno nella zona del Cantiere Navale in uno dei tanti magazzini. La stanza in cui emergono è una sorta di piccolo magazzino di 4 metri per 4, stipato di materiale edile. Giusto il tempo perché escano e si avvicinino alla porta e un uomo con una barba scura e con un fucile in mano la aprirà puntando immediatamente l'arma contro il gruppo gridando contemporaneamente che ne ha trovati "altri".

Chiaramente visibile, alle spalle dell'uomo che li sta minacciando con l'arma, i personaggi vedranno l'Inquisitore con il tatuaggio sulla guancia.

Li sta guardando anche lui che riconosce all'istante i membri del gruppo che arrivano da Correggio. Un ghigno appare sulle sua labbra mentre ordina di arrestarli e portarli via insieme alle puttane.

Dopo che il gruppo formato da Simone, due sotium e 15 conversi si è allontanato, il magazzino viene dato alle fiamme. 3 Conversi rimarranno in zona per controllare che il fuoco non si propaghi ai magazzini vicini. In lontananza, sul ponte orientale, si sentono spari, altri scontri, probabilmente nella zona della Domus dell'anegato.

I giocatori vengono disarmati, imbavagliati e le mani gli vengono legate dietro la schiena. Prossima tappa, la prigione.

L'inquisitore si avvicinerà loro ghignando beatamente. Osserverà con particolare attenzione eventuali membri del gruppo che non facevano parte dei personaggi presenti a Correggio.

ATTENZIONE: se, una volta usciti dalle fogne, provassero a scappare l'uomo armato farebbe fuoco immediatamente. I giocatori, in base all'ordine con cui escono dal tombino, devono superare un **test COORDINAZIONE + SCHIVARE (0) - (-2) - (-4) - (-6)** e così via. Chiunque fallisce comprometterà anche quelli che lo seguono che vengono bloccati. In caso di fumble il giocatore potrebbe scivolare e cadere a terra o addirittura cadere rovinosamente dentro il tombino facendo un volo di qualche metro.

In caso di successo per tutti possono provare a scappare nelle fogne, fateli inseguire da un buon numero di conversi. L'unico risultato possibile di tale scelta però sarà una caccia all'uomo in città che porterà con il loro arresto.

Potrebbero decidere di scappare dalla città, in quel caso la missione è da considerarsi fallita e i giocatori diventeranno criminali comuni (fintanto che non presenteranno prove a proprio discolpa).

IV.XIII - Il Duomo

L'apertura che sembra condurre al duomo li farà emergere nelle cripte. Una volta usciti si accorgeranno che il "tombino" da cui hanno fatto capolino non può essere aperto da quel lato.

Un gruppo di Probi Viri pattuglia il duomo e, per cercare di arrivare dal Vescovo è necessario superarli. Fate fare dei test di INTRUFOLARSI, ad ogni modo i giocatori verranno catturati e condotti davanti ad un assonnato quanto agitato Vescovo Pietro Santamaría.

L'uomo, riconosciute sotto il marciume delle fogne le insegne di Exubitor chiederà il motivo della loro irruzione. L'uomo però è un debole e un semplice burattino nelle mani di Magister. Dopo aver ascoltato ciò che i giocatori avranno da dire ordinerà ai suoi uomini di lasciarlo riposare e di portarli davanti al Magister, ci penserà lui a decidere.

IV.XIV - Il Porto

E' improbabile che i giocatori scelgano questa destinazione, ad ogni modo il tombino li guiderà fino ad un vicolo. L'uscita sembra essere stata murata e dall'altro lato si sente il vociare della gente che si trova ancora nella piazza, all'altro imbocco invece c'è una doppia porta di legno. E' chiusa da un lucchetto ma salterà via al primo colpo ben assestato o tra le mani di un modesto scassinatore (**test SCASSINARE banale**).

Uomini (Sciissionisti) x 6

Caratteristica	-	Caratteristica	-
Coordinazione	5	Mira	3
Destr. Manuale	5	Karma	2
Forza Fisica	5	Volontà	4
Risoluzione	18	Vitalità	8

Rissa 4 (+2)

Attacchi: Pugno [abilità 5 (+2)] – Botta-1

Oltre la porta si troveranno di fronte a un gruppo di una quindicina di persone, sorprese tanto quanto i personaggi. Immediatamente, riconosciuti gli abiti da Excubitor, alcuni fuggiranno, altri daranno vita a una rissa (vedi dati da tabella superiore).

Dopo 2 turni di combattimento arriveranno alcuni excubitor richiamati dai rumori e arresteranno tutti. Giocatori compresi.

IV.XV - Il Labirinto di Palazzo Te

Anche in questo caso, come nei precedenti, i giocatori si troveranno nel bel mezzo del labirinto di Palazzo Te. I loro tentativi di uscire richiameranno l'attenzione dei Conversi che pattugliano il palazzo e verranno rapidamente immobilizzati e portati davanti al Magister.

IV.XVI - Il Magister

Ci sono 3 possibilità perché i giocatori si ritrovino in questa situazione, che siano arrivati al Duomo, che siano penetrati nel Labirinto o che siano ritornati a Palazzo Te dopo la loro prima visita. In ogni caso vengono condotti fin davanti al Magister Alfredo Zattra, disarmati e con le mani legate dietro la schiena.

L'uomo è seduto ad una scrivania di acero, il volto è raggrinzito e la pelle accartocciata come una prugna secca. Indossa l'abito classico dell'ordine dei Frati Inquisitori, bordato di bianco.

Sta scrivendo qualcosa, e senza alzare gli occhi dal libro che ha davanti, fa cenno ai Conversi di lasciarvi andare. Due di loro rimangono nella stanza, accanto alla porta, mentre vi accomodate. Gli altri escono in silenzio.

Alle spalle dell'uomo il suo Requiem è posato su un piccolo mobile dello stesso legno della scrivania. Uno splendido intarsio che raffigura una scimmia, una vipera, un cane ed un gallo è ben visibile al centro dell'arma.

Il vecchio alza la testa, e notando la direzione del vostro sguardo vi sorride rivelando una dentatura perfetta nonostante l'età avanzata.

"Ebbene, a quanto pare siete andati dove non avreste dovuto. Cosa avete da dire in vostra difesa?".

Il Magister ascolterà attentamente i giocatori, annuendo in alcuni punti e facendo domande se non capirà taluni riferimenti. Non darà l'impressione di essere di parte e, anzi, supporterà i giocatori in modo da fargli raccontare più cose possibili. Se i giocatori dovessero muovere accuse nei confronti di altri inquisitori reagirà con sorpresa ma garbatamente.

Alla fine, dopo che il gruppo avrà riferito quante più informazioni possibili all'uomo, il vecchio inquisitore suonerà una campanella poggiata sulla sua scrivania e farà il suo ingresso l'Inquisitore Pietro Gherni.

Per prima cosa farà uscire i conversi, dopodiché chiuderà la porta alle sue spalle.

Con un **test MEMORIA + OSSERVARE (medio)**, i giocatori che hanno partecipato alla precedente campagna potranno riconoscere nell'uomo uno dei cittadini che li ha "abbracciati" durante il rogo della casa.

Il Magister si alzerà e con premeditata lentezza si avvicinerà ad uno dei quadri appesi alla parete.

*"A volte" dice, rivolgendosi a voi mentre vi da le spalle
"capita di finire invischietti in qualcosa che è troppo grande
per le proprie forze. Non vi è colpa in questo ma è
necessario che capiate che la vostra presenza è non solo un
ostacolo ma anche un problema".*

*Così dicendo l'uomo apre una piccola cassaforte a parete e
ne estrae un piccolo involto che posa sulla scrivania.*

*"E quindi eccoci qua, devo elogiare la vostra caparbietà ma
è troppo importante che voi smettiate di fare ciò che state
facendo".*

Nell'involto c'è il memoriale di Leonardo Pansardi.

*"Ecco vedete" vi dice, sfogliando distrattamente il libro
"questa è una cosa che voi non avreste mai dovuto
vedere".*

*Così dicendo lo chiude, e lo ripone al suo posto nella
cassaforte.*

*"Pietro, imbagagliali e portali alla prigione. Poi avverti
Fratello Simone".*

Vi lascia con una benedizione mentre venite trascinati via.

A questo punto direi che è il momento di vedere cosa succede in galera.

V - LE MIE PRIGIONI

Il prossimo capitolo è dedicato alla prigione dei giocatori. Segnatevi il motivo della detenzione:

- comportamento peccaminoso, lussuria (nel caso in cui siano stati beccati all'interno del magazzino/bordello).
- attentato alla vita di un ambasciatore della Chiesa (nel caso in cui siano stati mandati dal magister).
- rissa e sospetta affiliazione con una setta scissionista (nel caso in cui sia finiti nel bel mezzo della riunione presso il porto).

I giocatori hanno 2 giorni di tempo per uscire di galera, altrimenti Fratello Simone inizierà ad occuparsi di loro, uno alla volta.

Quale che sia il motivo della loro detenzione non sarà rilevante ai fini della detenzione, viceversa alcuni comportamenti tenuti dai giocatori durante l'avventura potranno fornire loro aiuto insperato in base alla tabella in questa pagina.

Verranno poi trattate le tre alternative in modo più esaustivo.

I giocatori verranno (se non lo sono già) disarmati e buttati in una cella comune. Gli altri ospiti della struttura sono per la maggior parte prostitute e Excubitor della Domus dell'annegato. Fratello Simone si farà vedere spesso per prelevare alcune delle persone arrestate durante la sua irruzione nel magazzino del Cantiere Navale e passerà a "salutare" i giocatori.

Se i personaggi non troveranno il modo di uscire dalla Domus entro le successive 48 ore uno dei giocatori (scelto casualmente dal Cartomante tra quelli che erano presenti a Correggio) verrà portato alla presenza di Simone che lo drogherà.

PNG	Situazione	Aiuto
Beco	I giocatori hanno salvato il ragazzo dal fornaio.	Dopo il primo giorno, la notte successiva all'arresto, il ragazzo apparirà tra le celle spiegando ai giocatori che l'imbocco del tunnel per arrivare alle fogne si trova nell'infermeria delle carceri.
Rita Grandi Federico Fej	I giocatori hanno sorpreso la donna mentre faceva sesso con il padre semplice Federico Fej.	Sono spaventati dalla possibilità che i giocatori possano parlare di quanto hanno visto. Perciò sfruttando il suo ruolo la donna entrerà nelle carceri consegnando la chiave della cella ai giocatori con l'ordine tassativo di andarsene dalla città.

Giornata tipo dei detenuti:

Ora	Attività
Prima	Sveglia e funziona del mattino nella cappella del carcere. Alternativamente presenziano i due padri semplici della città
Terza	Colazione servita nelle celle. Pane stantio e latte cagliato o acqua. Dopo la colazione iniziano gli interrogatori che proseguiranno fino alla Sesta.
Sesta	Pranzo servito nelle celle, pastoni di dubbia origine e dal sapore spaventoso.

Ora	Attività
Nona	<p>Ora d'aria, si effettua con gli "ospiti" di due celle per volta, quindi dalle 5 alle 10 persone.</p> <p>Altri interrogatori.</p> <p>Possibile incontro con i parenti fino ai vespri e solo per chi non si è macchiato di reati di eresia.</p>
Vespri	<p>Gli interrogatori proseguono fino al notturno in alcuni casi.</p> <p>Preghiera serale nella cappella della prigione.</p>
Compieta	<p>Le celle vengono sigillate, vengono spente la maggior parte delle lampade di illuminazione.</p> <p>Gli interrogatori sono ancora in corso.</p> <p>Le guardie vengono dimezzate ma effettuano giri di perlustrazione</p>
Notturno	<p>Le lampade vengono tutte spente tranne quelle nel gabbietto delle guardie.</p> <p>La prigione è semi-deserta.</p> <p>Gli interrogatori (tranne per casi di eretici particolarmente difficili da far confessare) vengono interrotti.</p>

V.I - Beco e le Fogne

Se i giocatori hanno aiutato il ragazzo questo arriverà poco dopo Compieta. Si muoverà furtivo fra i corridoi della prigione, sfruttando la sua agilità e le sue piccole dimensioni.

Superate le guardie inizierà a spiare nelle celle attraverso lo spioncino delle varie porte.

Quando arriverà dai giocatori sussurrerà il nome di uno di loro o, se non conosce nessuno, il proprio.

Il viso di Beco arriva a malapena allo spioncino, nonostante la situazione vi fa quasi sorridere pensarlo in punta di piedi aggrappato alla porta.
 "Non ho molto tempo" dice trafelato "e le guardie potrebbero tornare da un momento all'altro. Ho saputo che

eravate stati rinchiusi qui e volevo sdebitarmi per quanto avete fatto per aiutarmi. Vi ho già parlato del condotto che dalla prigione porta alle fogne. Io l'ho già usato! Però dovete arrivare nell'infermeria, nel piano più in basso, accanto a dove ci sono le stanze per le confessioni. E' dietro uno degli armadietti. Io ora devo andarmene, lo lascerò leggermente scostato in modo che lo possiate vedere. Mi spiace non poter fare di più!

Addio".

Senza attendere risposta Beco scompare lungo il corridoio.

I giocatori dovranno trovare il modo di arrivare all'infermeria tenendo presente alcune cose.

Durante le funzioni religiose 4-5 Exebitor sono di guardia alla porta nella parte interna e altrettanti nella parte esterna. Durante l'ora d'aria sono sorvegliati da 3 Exebitor armati di pistole o di fucile a canne mozze. Durante il rientro dall'ora d'aria con un test **INTUITO + OSSERVARE -0** i giocatori potrebbero notare che la chiave che apre la porta delle celle è sempre la stessa. Se riuscissero a impadronirsene con fortuna (test **COORDINAZIONE + BORSEGGIARE -5**) avranno a disposizione solo 3 ore di tempo prima che la guardia si accorga della mancanza e scopra che sono stati loro. (In caso di fallimento durante l'ora d'aria potrebbe nascerne una rissa).

Le guardie tenteranno di stordire i giocatori e gli altri presenti nel cortile.

Di seguito troverete una tabella con dei valori standard per le guardie che possono essere modificati a piacimento cercando di mantenere comunque una media sufficiente.

Se un giocatore viene portato nella stanza degli interrogatori potrà cercare di scappare ma questa eventualità verrà trattata più avanti, allo scadere delle 48ore. Prima di allora non saranno ascoltati da nessuno.

Riceveranno sporadiche visite di Fratello Simone ma nulla più.

Nel frattempo il Magister ha ricevuto una telefonata da Venezia. Il Maestro vuole avere al più presto il diario della Pansardi.

Verrà richiesto che un uomo fidato venga inviato a consegnare il libro.

Il Magister Zattra convocherà Pietro e, nel pomeriggio del secondo giorno dall'arresto dei giocatori, lo manderà verso Venezia assieme a 10 Conversi di fiducia.

Guardia (*Excubitor*)

Caratteristica	-	Caratteristica	-
Intuito	6	Coordinazione	5
Percezione	5	Forza Fisica	5
Mira	5	Comando	3
Memoria	4	Destr. Manuale	3
Volontà	4	Aspetto	4
Socievolezza	4	Risoluzione	17

Abilità:

Osservare [abilità 5=(+2)]

Ascoltare [abilità 4=(+2)]

Attacchi:

Pugno [abilità 5=(+2)] = B-1

Uso Randello [abilità 3=(+1)] = B

Uso Coltello [abilità 3=(+1)] = T-1

Uso Pistola [abilità 4=(+2)] = P

Uso Fucile [abilità 5=(+2)] = P+1

I giocatori, per raggiungere l'infermeria, dovranno prestare molta attenzione ad eventuali pattuglie. Potrebbero fare una strage, stordire chi gli capita a tiro, cercare di nascondersi. In caso di fallimento verranno ributtati in cella e stavolta le probabilità di scappare si ridurranno drasticamente.

In caso di successo troveranno una sorpresa (vedi capitolo "Fuga da Alcatraz")

V.II - La Lettera Scarlatta ("Rosa")

E' la mattina del secondo giorno. Padre Fej ha detto messa durante la Prima e ha notato i giocatori (così come i giocatori hanno notato lui). Non ci sono stati cenni da parte sua e, tranne nell'eventualità in cui i giocatori decidano di denunciarlo, se ne andrà dopo aver scambiato alcune parole con le guardie.

Verso la Sesta i giocatori riceveranno una visita inaspettata. Rita Grandi, la rosa, verrà a fare loro visita in cella.

La donna dirà alle guardie di aspettare a poca distanza e si rivolgerà ai giocatori in modo da non essere sentita.

E' indubbiamente una bella donna. Formosa, flessuosa e dal volto pieno e solare. C'è una certa rudezza nei suoi modi, la notate immediatamente mentre vi guarda.

"Voi sapete" è l'unica cosa che vi dice, con un filo di voce, prima di proseguire "e non posso permettermi che voi lo dicate ai quattro venti. Ne va della vita mia e di Federico". Così dicendo infila una mano in tasca ed estrae tre semplici chiavi di ferro. "Tenete, queste aprono la vostra cella (indica la prima), la porta delle cucine (indica la seconda) e il cancello per lo scarico del pattume (indica la terza)".

"Vi troverete al di sotto del ponte, nella zona in cui viene gettata nel fiume l'immondizia. Là ci sarà una barca a remi ad aspettarvi, usatela per andarvene".

Si volta per andarsene ma, come se si fosse ricordata solo in quel momento di qualcosa torna verso di voi "Ad ogni modo, grazie. A causa della vostra intromissione io e Federico abbandoneremo presto la città. Ci avete fatto capire quanto fosse rischioso ciò che stavamo facendo. Grazie anche per non aver parlato".

I capelli della donna sono l'ultima cosa che vedete prima che lo spioncino venga chiuso da una delle guardie.

Con le 3 chiavi in mano i giocatori possono decidere di scappare quando preferiscono.

Nell'eventualità in cui la fuga dall'infermeria sia andata male possono avere questa nuova chance di fuga ma dovrete renderla più complicata dato che il numero di guardie nella loro zona sarà maggiore.

Vale lo stesso discorso usato per raggiungere l'infermeria, ma stavolta, se i giocatori hanno successo, proseguite nel capitolo "Di nuovo al Palazzo Te".

V.III - Imprigionati

Nel caso in cui i giocatori non abbiano fatto nulla per aiutare Beco o non abbiano trovato la coppia di amanti, si troveranno soli.

Potranno provare a farsi largo con la forza, provare a scappare, convincere gli altri prigionieri a tentare la fuga (ci sono circa 35 persone rinchiuso ed un eguale numero di guardie più 5 Conversi e Fratello Simone).

Potranno impossessarsi delle chiavi della cella e tentare la fuga, ma dovranno forzatamente passare per la porta principale. Lascio ai singoli cartomanti i dettagli.

I Test consigliati sono **INTRUFOLARSI (medio)** durante la notte con poca luminosità e **INTRUFOLARSI (difficile)** durante il giorno.

Se vogliono convincere gli altri prigionieri saranno necessari dei test (a scelta del giocatore) su **SOCIEVOLEZZA + PERSUADERE (difficile)**, **COMANDO + INTIMIDIRE (difficile)** o anche su **ASPETTO** se ben giocato (sempre difficile).

In caso di successo i giocatori potranno decidere se abbandonare la città o tentare di impossessarsi del Diario rischiando il tutto per tutto. In questo caso passate al capitolo "Di nuovo a Palazzo Te".

Se dovessero decidere di non agire o se fallissero ogni tentativo, allo scadere del secondo giorno di prigione Fratello Simone si recherà nella loro cella. Immobilizzati i personaggi con l'aiuto di alcuni conversi, ne sceglierà uno (possibilmente una donna o comunque uno dei personaggi presenti a Correggio).

Tale personaggio verrà trascinato via.

Ciò che i giocatori non sanno è che i Templari non sono rimasti con le mani in mano. Poco dopo la partenza di Pietro da Palazzo Te, a Compieta, un nutrito gruppo di Cavalieri del Tempio è uscito dal Borgo Templare dirigendosi alla volta della sede del Santo Uffizio.

Da tempo il Maestro Templare Ernesto Sullo aveva sospetti sull'operato del Magister e aveva lentamente raccolto delle prove. Aveva scoperto che il Vescovo era una marionetta, manovrata con cura per limitare il più possibile i Templari della città e di porre nei posti di potere di Mantova ex Conversi e altri fedelissimi.

Naturalmente accusare un inquisitore non è cosa da poco e se non fosse stato per l'arrivo del giovane Fratello Simone con la sua efferata ferocia i Cavalieri non sarebbero intervenuti ancora per diverso tempo.

Il Vescovo viene arrestato, gli Execubitor sollevati dall'incarico fino a nuovo ordine.

Inizia una battaglia a Palazzo Te.

Il personaggio avrà solo una possibilità di scappare. Lasciato nell'anticamera della stanza degli interrogatori con uno dei Conversi. Fratello Simone si recherà a prendere i suoi "strumenti di lavoro" e il giocatore avrà esattamente 3 minuti di tempo per fuggire.

Se non lo fa sarà necessaria una prova di **FORZA FISICA (difficile)** per resistere all'effetto della droga di Simone. E, quando l'uomo indosserà la maschera, una prova di **TERRORE** per non rimanere irretito e tremante. Infine una

prova di **VOLONTÀ (difficile)** per non confessare i crimini più efferati pur di far terminare il dolore.

La pelle del volto del personaggio verrà strappata, una striscia alla volta, secondo l'abituale metodo di Simone, mentre l'uomo (se la droga ha fatto effetto) apparirà come una creatura spaventosa e terribile.

Infine il personaggio, moribondo, verrà bruciato vivo.

Ogni personaggio, uno alla volta avrà la stessa possibilità di fuggire o andrà incontro alla morte.

V.IV - Fuga da Alcatraz

I giocatori, con l'aiuto di Beco, trovano facilmente l'infermeria. Il locale che effettivamente un tempo doveva essere usato per la cura e il mantenimento in salute dei detenuti, è ora un magazzino di strumenti di tortura di vario tipo.

Nelle stanze attigue si sentono i rumori e le urla delle persone che stanno venendo interrogate, è difficile sopportare tanto dolore e sarà necessaria una prova di **PAURA** per non iniziare a tremare.

La stanza è di medie dimensioni, né grande né piccola. A pianta quadrata. A terra il pavimento è di pietra, segnato dalle tante scarpe che l'hanno utilizzato. Al centro un basso tavolino di legno borchiatto, un paio di sgabelli dall'aria instabile e coperti da un panno.

Alcune brandine giacciono ai lati della stanza, ricordo di un tempo in cui il locale era adibito alla cura dei pazienti.

Ora invece sono state appese rastrelliere sulle pareti. All'interno pinze di varie dimensioni, punte per cauterizzazione, imbuti, corde, chiodi di varie lunghezze, alcuni piccoli e sottili, altri lunghi parecchi centimetri e spessi un paio di dita. Martelli, seghe, trapani. Coltelli dalle forme più strane e disparate, alcuni addirittura macchiati di sangue.

Un oggetto strano è posato su un mobile, una sorta di grosso paio di forbici o di pinze, con delle tacche graduate per bloccarle ad una certa apertura.

Ma la cosa che più di ogni altra attira la vostra attenzione è un cofanetto metallico posato sul tavolo. Sulla superficie un'incisione con una scimmia, una vipera, un cane ed un gallo che trattengono una pergamena con su scritto "Poena Cullei"

Chi ha **pronto soccorso o medicina a 3 o più** riconoscerà nel curioso paio di forbici il divaricatore di Rosenkraz, uno strumento usato per sollevare lembi di pelle. Per chi ha

latino un test elementare farà leggere "POENA CULLEI" come "PENA DEL SACCO" e, se i giocatori hanno incontrato il magister, con una prova di **MEMORIA** (banale) riconosceranno la stessa effige.

Se i giocatori dovessero decidere di aprire la scatola troveranno la maschera del macellaio.

LA MASCHERA del MACELLAIO

Fratello Simone confezionò la maschera 4 anni prima, prendendo le strisce di pelle strappate ad una donna accusata di stregoneria in quanto asseriva di parlare con gli angeli.

Durante l'interrogatorio ammise che si trattava di una menzogna ma la cosa ha tanto affascinato l'inquisitore che ha deciso di cucire la più bella delle sue opere.

La donna era molto giovane e l'elasticità della pelle consentì di lavorarla con una certa semplicità. Simone cucì con cura i vari lembi, usando filo sottile e punti molto piccoli per non rovinarne la superficie. Il lavoro gli portò via quasi due settimane, fatto ciò bagnò il tutto nella soda caustica, per donare il colorito pallido e spianare le zone accanto ai punti di sutura, rendendoli quasi invisibili.

Negli anni successivi, con gli interrogatori, si accorse che molti di coloro che drogava lo chiamavano Angelo della Morte quando indossava quella particolare maschera. Inizia così a donare sangue al suo tramite celeste e alla fine di ogni interrogatorio bagna la pelle con il sangue spillato dal suo braccio sinistro.

La maschera è insieme grottesca e affascinante quando la portate alla luce. La superficie è liscia e priva di imperfezioni, tranne un nome inciso sulla fronte. AZRAEL. La pelle è bianca e lattea, quasi eterea. A distanza ravvicinata di possono notare i punti di sutura che la attraversano, per tenere insieme il tutto. Una volta indossata coprirebbe tutta la testa, fino all'attaccatura del collo. Uno sbuffo di sangue pare essere rimasto all'angolo della bocca.

Che i giocatori abbiano o meno guardato il contenuto della scatola in quel momento entrerà nella stanza Fratello Simone, la cui espressione stupita si contrarrà fino a diventare furia pura.

Con un movimento fluido imbraccia il requiem e si getta verso il giocatore più vicino.

LA SCHEDA DI SIMONE E' NELLA SEZIONE PNG

Terminato il combattimento i giocatori potrebbero entrare nella stanza laterale da cui ha fatto il suo ingresso l'inquisitore.

Con le mani legate dietro il capo una donna è appesa al soffitto attraverso una serie di carrucole che le stanno storcendo in modo innaturale le spalle. È completamente nuda e sembra stordita o drogata.

E sotto l'effetto della droga di Simone (di cui i giocatori potrebbero trovare 6 fiale nelle tasche della veste, insieme a qualche fiorino e a 2 siringhe).

Possono decidere di liberarla o meno, in ogni caso non sarà in grado di seguirli nelle fogne dato che mancano ancora un paio d'ore prima che l'effetto della droga cessi.

Il rumore della lotta non attirerà nessuno, dato che i rumori prodotti dal requiem sono abituali durante certi interrogatori.

VI - DI NUOVO A PALAZZO TE

Avvicinandosi al palazzo i giocatori vedranno alcuni Cavalieri del Tempio che stanno combattendo con Conversi e Sotium.

La battaglia è cruenta e chi cade al suolo viene velocemente fatto a pezzi. I templari stanno avendo la meglio, probabilmente deve essersi trattato di un attacco a sorpresa (**prova INTUITO banale**).

A meno che i giocatori decidano di passeggiare bellamente in mezzo alla battaglia non verranno avvicinati e nessuno si preoccuperà di loro, consentendogli di arrivare velocemente fino all'ingresso del palazzo. (Se invece decidono che passeggiare in mezzo a due fazioni che stanno combattendo è un'idea migliore direi che qualche problema con ambo gli schieramenti potrebbe essere possibile).

La via per il palazzo è sgombra, il grosso dei combattimenti si sta svolgendo fuori dalle mura. Il grande portone d'ingresso è aperto e voci tuonano da qualche parte alla loro sinistra.

I Templari sono penetrati ore prima nel Palazzo. Il Magister, resosi conto di quanto stava accadendo, ha ordinato ai suoi uomini di difendersi e respingere il vile attacco nel nome di Dio e di Santarosa.

Da parte loro i Templari non hanno avuto pietà e Sullo, assieme a uno dei suoi ufficiali, è riuscito a penetrare nel palazzo mentre i suoi uomini facevano prigionieri (o ammazzavano) gli uomini del Magister.

La battaglia si è spostata fuori dalle mura, mentre i Templari inseguivano quelli che stavano provando a fuggire.

Nel palazzo invece Sullo è stato sopraffatto dall'ultima difesa del Magister che, aiutato da due conversi ha ucciso e fatto a pezzi il secondo in comando del Maestro Templare e ha ferito Sullo.

Ora sono raccolti nell'ufficio di Zattra e stanno parlando mentre le condizioni di Sullo stanno lentamente peggiorando.

Un appunto, se i giocatori hanno già affrontato Fratello Simone nelle prigioni il combattimento avverrà solo con il Magister e i conversi. Altrimenti dopo 4 turni di combattimento arriverà anche il Macellaio a dare man forte al suo Magister, addosso la maschera bianca di Azrael, in mano il suo requiem.

Dopo 3 turni i giocatori verranno aiutati dal Maestro Templare che, rendendosi conto che i giocatori stanno combattendo lo stesso nemico, si rialzerà a fatica. Il braccio sinistro dell'uomo è inservibile ma nonostante ciò riesce ad usare la spada requiem anche se con difficoltà.

LE SCHEDE DEL MAGISTER, DEL MAESTRO TEMPLARE E DELL'INQUISITORE SIMONE GHERNI SONO NELLA SEZIONE PNG

Per quanto riguarda i due conversi usare questi valori:

Conversi x 2			
Caratteristica	-	Caratteristica	-
Coordinazione	4	Mira	3
Forza Fisica	5	Volontà	4
Risoluzione	18	Vitalità	8
Attacchi: Spada [abilità 5 (+2)] = T			

VII - FINE

Alcuni templari arriveranno quando ormai i giochi sono conclusi. I corpi dei caduti verranno rapidamente fatti a pezzi o dati alle fiamme.

Se ancora vivo il Maestro Templare ringrazierà i giocatori chiedendo loro il motivo della loro presenza. Verrà però chiamato quasi subito da alcuni dei suoi uomini per occuparsi dei feriti e dare gli ultimi ordini.

I giocatori avranno alcuni minuti di tempo per cercare nell'ufficio.

Con una prova INTUITO + OSSERVARE (media) troveranno la cassaforte. (Sempre se non l'avevano già vista precedentemente). È chiusa.

Il quadro che la cela raffigura la prima resurrezione dell'apocalisse e un brano è inciso nella parte bassa:

Beati e santi coloro che prendon parte alla prima risurrezione. Su di loro non ha potere la seconda morte, ma saranno sacerdoti di Dio e del Cristo e regneranno con lui per mille anni.
APOCALISSE - 20:6-7

Con una prova INTUITO + OSSERVARE (elementare) il giocatore che regge il quadro la noterà. Usando i numeri della citazione sulla cassaforte questa si aprirà.

CONTENUTO DELLA CASSAFORTE

Nella cassaforte non c'è più il Memoriale. In compenso ci sono:

- due lettere (sezione allegati) firmate dal Magister.
- un registro con alcuni nomi di Inquisitori affiliati alla setta dell'Undecimus Piaculum.
- un sacchetto con 25 Scudi.
- un piccolo librino con il nome del Vescovo Santamaria stampigliato sopra. All'interno, scritti con meticolosa precisione, un elenco di nomi di bambini con accanto l'età.

Molti orfani finivano nelle grinfie del Vescovo che sembrava avere un debole per i fanciulli al di sotto dei 12 anni. L'inquisitore lo ricattava in modo da avere potere sulla città senza farlo sembrare agli occhi dei Templari.

I giocatori scopriranno, leggendo le prove, che l'inquisitore Pietro Gherni è diretto dal "Maestro" a Venezia ed è partito nel pomeriggio. Ora devono decidere che fare.

COMPLIMENTI PER AVER TERMINATO!

Gli Allegati

Quanto più grande è il potere, tanto più pericoloso è l'abuso.

Edmund Burke

Allegato 1 - Il quadro nell'ufficio del Magister



Beatus et sanctus, qui habet partem in resurrectione prima! In his secunda mors non habet potestatem, sed erunt sacerdotes Dei et Christi et regnabunt cum illo mille annis.

Apocalypsis 20:6-7

Note: Si tratta della riproduzione fotografica di un'opera di Viktor Vasnetsov il cui copyright è scaduto, pertanto è considerata di pubblico dominio.

Traduzione:

Beati e santi coloro che prendon parte alla prima risurrezione. Su di loro non ha potere la seconda morte, ma saranno sacerdoti di Dio e del Cristo e regneranno con lui per mille anni.



APOCALISSE - 20:6-7

Il quadro rappresenta i quattro cavalieri dell'Apocalisse, per leggere la citazione in latino è necessaria una buona conoscenza della lingue (**prova INTUITO o MEMORIA + Conoscenza Latino - media**). In ogni caso ciò non influirà sulla prova di intuito per la combinazione della cassaforte.

Allegato 2 - La leggera del Magister

Mantova, Venerdì 4 Ottobre 1957

Maestro,

affido questa missiva al nostro corriere più veloce. Vi giungerà prima di sera. ciò che tanto avete bramato è ora tra le mie mani. Due dei vostri fedeli discepoli hanno avuto successo.

Vi scrivo la presente per chiederVi ulteriori istruzioni su come devo comportarmi.

L'Undecimus Piaculum si rafforza ogni giorno di più, coloro che abbracciano la nostra ragione sono sempre più convinti della correttezza e della pia verità legata al nostro credo.

Che la luce di Nostro Signore sia sempre su di Voi e ci sostenga in questa nostra solitaria e perigiosa crociata.

Suo Fedele

Alfredo Zattra

Allegato 3 - La leggera del Maestro

Venezia, Venerdì 4 Ottobre 1957

Alfredo,

la notizia non poteva essere migliore. Provedi in modo da far partire quanto prima il libro. Manda Fratello Pietro, avrà così modo di discutere con lui.

Che la mia benedizione ti sostenga sempre.

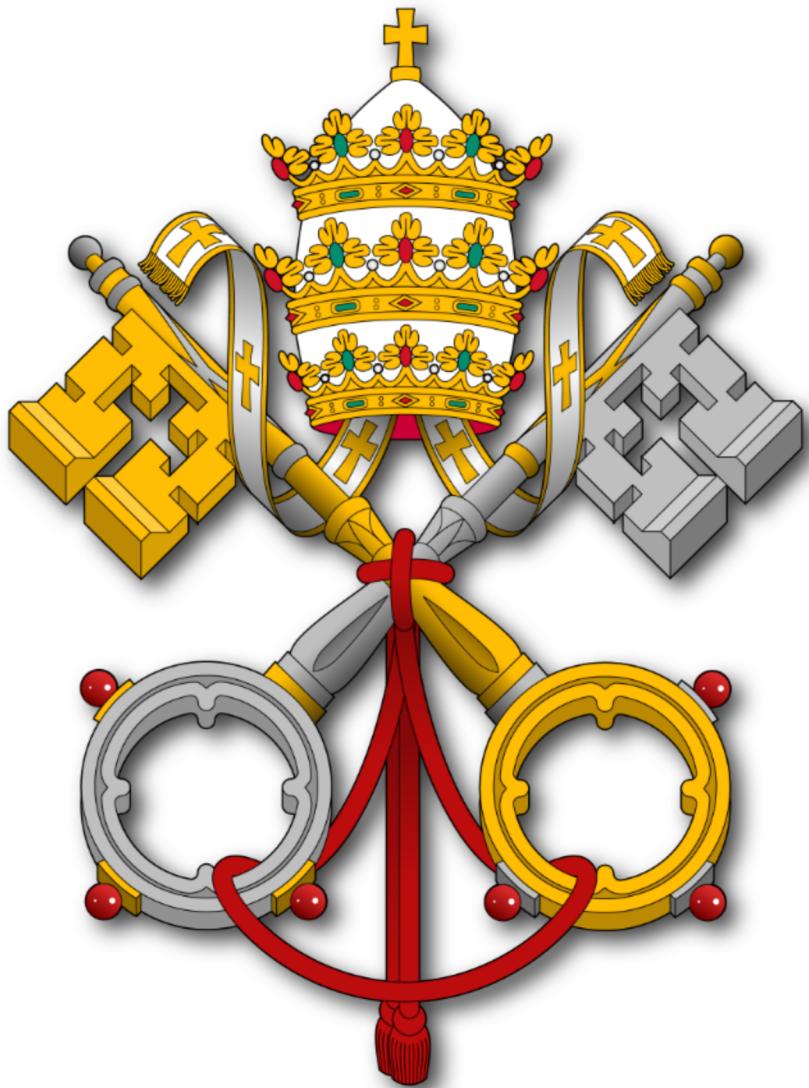
La seconda lettera non è firmata anche se risulta evidente si tratti della risposta alla prima.

Allegato 4 - L'elenco del Vescovo

E' un libricino anonimo, foderano in cuoi semplice e non lavorato. All'interno è riconoscibile la scrittura del Magister che ha stilato un meticoloso elenco di nomi. La seconda colonna indica l'età.

Contandoli i giocatori scopriranno che si tratta di 63 nomi, 50 di sesso maschile e 13 di sesso femminile e di età compresa fra i 9 e i 12 anni. Alcuni hanno piccoli appunti scritti a lato, tipo se hanno subito percosse, se hanno cicatrici e per la maggior parte è stato posto uno stucchevole teschio, forse testimonianza della loro fine.

Questa prova potrebbe tornare utile al Maestro Templare. Ai fini della prossima campagna è indifferente se i giocatori se ne impossesseranno o meno.



I Personaggi non Giocanti

In questa avventura ci sono molti personaggi che il Cartomante dovrà interpretare, in alcuni casi per poche battute, in altri per quasi tutto il gioco, altri ancora sono nominati ma non compaiono, vediamoli uno alla volta iniziando dai co-protagonisti.

Fratello Simone Gherni

29 anni, Inquisitore.

Tarocco dominante: Il Matto

Caratteristiche							
Intuito	7	Aspetto	6	Coordinazione	7	Affinità Occulta	6
Memoria	5	Comando	7	Destrezza Manuale	6	Distanza dalla Morte	14
Percezione	5	Creatività	3	Forza Fisica	9	Equilibrio Mentale	3
Volontà	4	Socievolezza	4	Mira	5	Karma	2
Risoluzione			19	Vitalità			9

Pregi	Difetti	Abilità		
Affascinante	Tatuaggio	Arrampicarsi 4 (+2)	Ascoltare 6 (+3)	Cercare 6 (+3)
Ambidestro		Con. Latino 6 (+3)	Intimidire 6 (+3)	Intrufolarsi 2 (+1)
		Nuotare 2 (+1)	Osservare 5 (+2)	Raggirare 6 (+3)
		Seguire tracce 4 (+2)	Pronto soccorso 4 (+2)	Usa Coltello 8 (+4)
		Usa Requiem 6 (+3)	Usa Spada 5 (+2)	Leggere e Scrivere

La Storia:

Simone Gherni nacque in Friuli nel 1928, ultimo di quattro fratelli.

La sua storia inizia in una casa nelle campagne del Nord Italia. A quel tempo i soldi erano pochi e la sua famiglia viveva in condizioni al limite della indigenza.

In quegli anni si registrò un terremoto in Carnia che contò 11 vittime. La casa in cui abitavano crollò seppellendoli. Per due giorni tentarono invano di chiedere aiuto. Lui e il fratello Pietro, gli unici sopravvissuti al crollo, vennero salvati da un gruppo di frati di un vicino monastero Domenicano e crebbero fra questi uomini di fede.

Simone dimostrò da subito una feroce aggressività, una rabbia repressa talmente forte che spesso i frati furono costretti a punirlo in modo anche severo ed esemplare. I problemi arrivarono con la pubertà. Era il 1942, la Guerra era certezza e in quelle zone dell'Italia la situazione andava aggravandosi sempre di più.

I piccoli paesi però erano ancora sufficientemente tranquilli ma ogni giorno arrivavano profughi dalle zone vicine per rifugiarsi nel territorio del monastero. Tra questi vi era una ragazzina di 14 anni che rispondeva al nome di Isabella. Era una splendida

ragazza e il giovane Simone se ne invaghì perdutamente. I suoi tentativi di avvicinarla però fallirono uno dopo l'altro, nonostante il suo impegno.

I frati non si curarono molto del comportamento del ragazzino, del resto le giovani pulsioni erano cosa normale e naturale e lasciarono che la vicenda seguisse il proprio corso.

La ragazzina in questione non era interessata a Simone perché si incontrava segretamente con un altro giovane di un vicino paese. Era più grande, 16 anni sembra. Un giorno Simone, mentre tornava dal mercato con vivande per il monastero, vide i due innamorati correre in direzione di un piccolo lago a un paio di chilometri dal paese. Qualcosa in lui scattò, gelosia, pazzia, odio. Ancora oggi nessuno sa dirlo.

Va detto che il ragazzo era un eccellente artista, avevano scoperto casualmente il suo talento nel creare piccole statuine a tema religioso da anonimi pezzi di legno.

Simone sfilò il coltello dalla tasca, nella sua testa rimbombava assordante un voce che chiedeva vendetta.

Raggiunti i due giovani amanti li aggredì alle spalle. Pugnalò il ragazzo più grande alla schiena e poi lo sgozzò, da un orecchio all'altro, imbrattandosi il volto di sangue. Fatto ciò si voltò verso Isabella e, con voce ferma, le disse che se lui non la poteva avere allora lei non avrebbe avuto mai nessun altro. Detto questo le si sedette sullo sterno e mentre lei cercava inutilmente di liberarsi le sfregiò il viso con precisi tagli verticali, dall'alto verso il basso. Dopodiché la violentò per due ore prima di accorgersi di ciò che aveva fatto.

I frati lo trovarono così, chino sulla ragazzina, mentre staccava gli ultimi brandelli di pelle dal suo volto sussurrandole amorevolmente che glielo avrebbe sistemato, che non si sarebbero viste le cicatrici.

Esterrefatti i religiosi lo riportarono al monastero dove venne rinchiuso per 2 anni, 3 mesi e 16 giorni, durante i quali fu obbligato a chiedere perdono a Dio e a dedicarsi alla cura dell'orto. Poi accadde. Scoppiò il Giorno del Giudizio. I morti tornarono dalle tombe e iniziarono a vagare fra i vivi.

Negli anni successivi divenne un inquisitore, come molti Domenicali, sotto gli ordini diretti del Santarosa. La sua pazzia, trattenuta dalla preghiera per tanti anni, scoppia più accesa e furibonda che mai. Insieme al fratello, che l'ha seguito da sempre, è diventato sempre più conosciuto fra gli altri membri del Santo Uffizio. Non aveva mai fallito un interrogatorio. Mai.

Aspetto e Carattere:

Simone è un uomo sulla trentina, atletico, spalle larghe, fisico asciutto. Ha folti e vellutati capelli biondi che gli scendono fino alla nuca. Dopo essere entrato nel corpo degli inquisitori si è fatto tatuare sulla guancia destra la croce di Nostro Signore, con tanto di cartiglio I.N.R.I.

La sua megalomania è celebre anche fra i conversi, che però evitano accuratamente di fare il più piccolo riferimento a ciò. Non ha barba né baffi, il volto è glabro e quasi femmineo. Ha sempre un ghigno ferale stampato in volto, una smorfia che nonostante il bell'aspetto lo fa malvolere da chi lo osserva.

Pazzia:

Quando Simone incontrò i membri dell'Undecimus Piaculum aderì immediatamente alla setta, giusto il tempo di capire i motivi che li spingevano a rischiare così tanto. Una setta all'interno degli inquisitori.

Essere parte del Santo Uffizio per il sotium Gherni fu un'esperienza unica e irripetibile, diede libero sfogo a tutta la sua perversione. Godeva soprattutto nello sfregiare le donne e lentamente la sua perizia crebbe fino a consentirgli di creare la "Maschera di Azrael" (vedi pagina 36).

La droga:



Durante gli anni in cui fu costretto ad occuparsi del giardino del monastero, Simone scoprì le meravigliose proprietà di una fiore, la Passiflora Caerulea.

Estrae dalle piante un infuso che, iniettato alle vittime, le rende inoffensive ma coscienti.

Dopo pochi minuti coloro cui viene somministrata la sostanza hanno spesso casi di visioni mistiche e allucinazioni.

La sensazione del dolore è attutita ma non annullata, anche in dosi massicce.

L'inquisitore ha sempre una riserva della sostanza e alcune siringhe per praticare l'iniezione alla base del collo. Quando effettua questa particolare procedura vuole essere lasciato sempre solo e allontana eventuali altri inquisitori e conversi.

L'unico ad aver mai assistito è stato il fratello Pietro.

Quando ha terminato il lavoro, e ottenuto la confessione scritta e firmata, brucia il torturato per evitarne l'eventuale risveglio, ripone con cura le strisce di pelle rimosse dal volto della vittima e, praticato un piccolo taglio sul suo avambraccio sinistro, raccoglie il sangue con cui bagna la maschera utilizzata per l'interrogatorio. Dopodiché la chiude, avvolta in un panno di lino bianco, in un cofanetto metallico che porta sempre con se.

Ogni cicatrice sul braccio è una vittima delle sue torture, il braccio è sempre il sinistro, perché il sangue che ne sgorga è più vicino possibile al suo cuore santo e timorato di Dio.

Perché la Passiflora?

Il suo nome dal latino PASSIO + FLOS, "Fiore della Passione", che venne attribuitogli dai missionari Gesuiti nel 1610. Il motivo è che alcune parti della pianta ricorderebbero i simboli religiosi della Passione di Cristo. I viticci la frusta con cui venne flagellato; i tre stili i chiodi con cui venne crocifisso; gli stami il martello con cui vennero piantati; la raggiera corallina invece la corona di spine.

Fratello Pietro Gherni

37 anni, Inquisitore.

Tarocco dominante: La Morte

Storia:

Secondo dei quattro fratelli Gherni, condivide la sua storia con quella di Simone. Adottato a 8 anni dai Frati Domenicani si è sempre fatto notare per la sua arguzia e il suo acume.

Fin da giovane ha sempre seguito il fratello, proteggendolo da qualsiasi cosa. Non parlava mai, o comunque molto raramente, e si limitava ad osservare in silenzio l'operato di Simone.

Il giorno in cui Simone uccise Isabella e il giovane fidanzato, Pietro era stato mandato in un paese vicino per una commissione. Fu l'unica volta in cui si infuriò. Picchiò il frate che l'aveva inviato nel paese vicino e solo grazie all'intervento di altri 3 fratì riuscirono a bloccarlo.

Dopo tale episodio si richiuse nuovamente nella sua gabbia di apatica indifferenza.

Quando Simone abbracciò il credo degli Inquisitori anche Pietro si unì alla causa ma non diede mai l'impressione di nutrire la stessa gioiosa (e malsana) spinta emotiva del fratello.

Aspetto e Carattere:

Un vecchio frate del monastero in cui crebbero i fratelli cercò di descrivere il carattere di Pietro, e per farlo usò questa frase:

“E’ come un antico otre di terracotta. Fissandolo non sai mai se è pieno, lo stappi e rimani inebetito fissandone il nero abisso, lo sollevi e ti chiedi se ciò che si muove all’interno sia reale o solo suggestione. Lo rovesci e solo allora ti accorgi di aver appena commesso un terribile errore”.

Pietro è non è di brutto aspetto, ma non è nemmeno un bell'uomo. Il suo viso è talmente anonimo, asettico, impassibile e vuoto che pochi istanti dopo aver smesso di fissarlo te ne dimentichi i lineamenti. Quando entra in una stanza è come se una doccia fredda colpisce tutti i presenti, quando invece la abbandona pare quasi che il calore si espanda e ci si rende conto di avere le spalle contratte e la pelle d'oca.

Non parla mai, si rivolge alle persone con cenni o con il suo sguardo più che eloquente. Ha capelli neri, pelle lattea e un leggero velo di barba che cura con meticolosa precisione. Il suo requiem è completamente privo di ogni citazione, tranne il Poena Cullei che lo certifica quale membro dell'Undecimus Piaculum.

Appunto:

E' stato lui a rubare il Memoriale ai giocatori durante la prima avventura. Travestito da contadino si era unito alla folla per congratularsi con i personaggi. Appena ha avuto l'occasione per avvicinarsi ha abbracciato colui che sapeva portare il libro e l'ha abilmente sottratto.

Magister Inquisitionis Alfredo Zattra

60 anni, Magister.

Tarocco dominante: L'Imperatore

Caratteristiche							
Intuito	7	Aspetto	4	Coordinazione	5	Affinità Occulta	5
Memoria	6	Comando	7	Destrezza Manuale	3	Distanza dalla Morte	9
Percezione	4	Creatività	2	Forza Fisica	8	Equilibrio Mentale	5
Volontà	7	Socievolezza	6	Mira	4	Karma	3
Risoluzione	22	Vitalità					8

Pregi	Difetti	Abilità		
Carismatico	Reumatismi	Arrampicarsi 2 (+1)	Ascoltare 1 (0)	Con. Greco 8 (+4)
	Duro d'orecchi	Con. Latino 8 (+4)	Intimidire 6 (+3)	Persuadere 6 (+3)
		Guidare 4 (+2)	Osservare 5 (+2)	Raggirare 6 (+3)
		Schivare 4 (+2)	Uso Balestra 5 (+2)	Uso Coltello 8 (+4)
		Uso Requiem 7 (+4)	Leggere e Scrivere	

Storia:

Alfredo Zattra nasce le 1897 da una agiata famiglia di Padova. Entrambi i genitori insegnano lingue antiche presso l'università patavina. Viene così iniziato al Latino e al Greco.

I genitori sono estremamente orgogliosi dei suoi successi scolastici che lo portano, a soli 15 anni, a completare gli studi ed iscriversi all'università.

Purtroppo però di lì a un paio d'anni scoppia la guerra e, appena compiuti 18 anni, il giovane Alfredo dichiara di voler combattere per il suo paese lasciando inascoltate le preghiere della madre. La leva è obbligatoria ma il padre di Alfredo aveva conoscenze sufficienti per far risparmiare al figlio la prova della battaglia.

Alfredo entra negli alpini. E' uno dei coraggiosi che subisce l'attacco austriaco sul Monte Ortigara. Sarà una disfatta nonostante l'esercito italiano riesca a reggere la posizione. Di tutta la sua unità Alfredo è l'unico sopravvissuto.

Durante la battaglia ha avuto paura e in un momento di scarsa lucidità è stato colpito all'anca sinistra. Sdraiatosi ha terra ha iniziato a pregare e nelle due ore successive l'assalto austriaco si è prima placato e poi completamente interrotto. Rialzatosi scoprì di essere l'unico sopravvissuto.

A causa della ferita fu costretto a ritornare a casa ma le delusioni per i genitori non erano finite. Alfredo infatti comunicò loro di voler entrare in seminario. Il padre lo disconobbe e diseredò. Alfredo non si curò della cosa e proseguì con la sua decisione.

Allo scoppio della seconda Guerra Mondiale Alfredo era un membro dei Frati Benedettini, presso l'Abbazia di Rovigo. Era diventato un esponente molto in vista all'interno del monastero, tanto da farlo considerare il possibile successore dell'allora Abate.

I giochi di potere erano estremamente piacevoli per l'uomo, che scoprì di avere un certo talento nel soggiogare ed irretire le altre persone con la dialettica.

Dopo il Giorno del Giudizio vide una possibilità inaspettata. Con il nuovo potere concentrato nella Città del Vaticano la sua sete di potere aveva finalmente nuovi sbocchi. Appena fu istituita l'inquisizione entrò a farne parte e in pochissimi anni giunse fino al grado di Magister.

La sua abilità nell'interrogare non era ai livelli dei migliori inquisitori, ma sapeva "vendersi" ed era indubbiamente dotato sotto il profilo politico ed intellettuale.

Fu assegnato a Mantova poco dopo la liberazione della città da parte dei templari e fin da subito cercò il modo di togliere il potere al Vescovo e a concentrarlo su di se.

Aspetto e Carattere:

Nonostante l'età avanzata è ancora un uomo avvenente. Una barba bianca tagliata corta gli circonda il viso. E' leggermente stempiato ma riesce a compensare la cosa con una capigliatura folta e bianchissima che gli dona un'aspetto cortese. Il fisico si è un pò appesantito negli ultimi anni di vita sedentaria e i Reumatismi che lo colgono durante le stagioni umide lo costringono spesso a letto. Inoltre la ferita all'anca procuratasi durante la Prima Grande Guerra gli duole spesso, intralciandolo nei movimenti.

Dopo i cinquant'anni le sue orecchie hanno iniziato a funzionare molto male e ora è quasi sordo dall'orecchio sinistro.

Il carattere è totalmente l'opposto dell'aspetto. E' duro, coriaceo, cinico e inflessibile. Nasconde tutto dietro una maschera di cortese e amichevole disponibilità, ma ad un esame più attento si vedrà come i suoi sorrisi non raggiungano mai gli occhi e come spesso il suo sguardo si contragga nella sua tipica espressione bieca.

Accetta ordini dal "Maestro" solo perché spera, intimamente, di succedergli.

Maestro Templare Ernesto Sullo

53 anni, Maestro Templare.

Tarocco dominante: La Forza

Caratteristiche							
Intuito	5	Aspetto	6	Coordinazione	5	Affinità Occulta	2
Memoria	5	Comando	7	Destrezza Manuale	4	Distanza dalla Morte	9
Percezione	6	Creatività	3	Forza Fisica	9	Equilibrio Mentale	4
Volontà	6	Socievolezza	6	Mira	3	Karma	2
Risoluzione			20	Vitalità			9

Abilità		
Arrampicarsi 5 (+2)	Ascoltare 5 (+2)	Con. Francese 7 (+4)
Con. Latino 5 (+2)	Persuadere 6 (+3)	Correre 4 (+2)
Guidare 4 (+2)	Osservare 5 (+2)	Raggirare 2 (+1)
Schivare 4 (+2)	Leggere e Scrivere 5	Uso Requiem 7 (+4)

Storia:

Ernesto Sullo fu adottato da una famiglia di Ancona quando aveva 7 anni e non ricordava assolutamente nulla del suo passato. Pare infatti che a causa di un qualche incidente sia rimasto privo dei ricordi antecedenti l'adozione.

I genitori adottivi, i Sullo per l'appunto, lo allevarono amorevolmente, insegnandogli i precetti della religione cattolica essendo entrambi molto credenti.

Purtroppo il padre morì in un incidente di caccia quando Ernesto era ancora molto giovane.

All'età di 19 anni entrò nell'esercito. L'Italia era in mano ai fascisti e la guerra non era ancora stata del tutto superata. Furono anni duri, Ernesto imparò la disciplina, il senso del lavoro e del fare parte di una squadra. Terminato il periodo di leva, si era nel 1930, tornò dalla madre.

Ciò che accadde fra il 1930 e il 1939 nessuno lo sa. Si sa solo che la madre morì di tubercolosi e che il giovane Ernesto emigrò in Francia.

Esplose la guerra, Ernesto, che nel frattempo era divenuto un fervente antifascista, si unì ai partigiani francesi. Anche qui c'è un altro grande buco nella sua storia, solo lui è a conoscenza di ciò che accadde. Sta di fatto che il 4 Giugno del 1944, pochi giorni prima del Giorno che cambiò la storia, l'uomo ritornò nel bel paese accompagnato da una giovanissima moglie parigina e da un marmocchio di 1 anno appena.

Poi accadde. Ernesto e la sua famiglia si erano stabiliti in una fattoria in Toscana a 20km dalla città più vicina. Erano autosufficienti e non si recavano quasi mai nei paesi vicini se non per esigenze particolari.

Il primo morto li attacco alle 10 del mattino del 17 Marzo 1945. Quasi dieci mesi dopo i primi risvegli. Ernesto fece di tutto per fermare la creatura. Con un colpo di fucile gli fece saltare un braccio e una gamba, eppure continuava a trascinarsi verso di lui.

Bloccato dal terrore e con la creatura sempre più vicina si accasciò a terra, inerme. Osservò inebetito la moglie, Sabine, gettarsi verso il mostro e colpirlo con un accetta. La "cosaà" se la strappò dalle carni e la piantò con forza nel petto della donna.

Ernesto fuggì. Con le lacrime agli occhi corse verso la casa e recuperò la piccola ma quando si girò si trovò di fronti agli occhi spenti della sua amata. Reagendo d'istinto afferrò un pezzo di legna che ardeva nel vicino caminetto e lo scagliò contro Sabine. Il vestito prese fuoco e poi anche la moglie. Guardò mentre lei continuava ad avanzare verso di lui, mentre la pelle le si gonfiava, gli occhi esplodevano e vesciche si formavano sulle mani e sulle guance.

Tenendo stretta a se la figlia si gettò dalla finestra. Il volo fu di 3 metri e cadendo sentì la caviglia che si girava in modo strano. La bambina gli sfuggì di mano cadendo a qualche metro da lui, piangendo disperata. Il morso che le staccò di netto più di metà della gola arrivò improvviso e soffocò quell'urlo disperato.

La creatura che li aveva assaliti era ancora lì. Disperato e in preda al panico l'uomo poté solo fuggire.

Tre anni dopo faceva parte dei Templari e si occupava di bonificare le città dalla piaga dei morti, perché nessuno più sia costretto a vivere il terrore da lui provato.

Aspetto e Carattere:

E' un uomo dall'aspetto giovanile, rughe si sono andate formando sul suo volto che comunque è ancora affascinante. Il suo fisico è invidiabile. Dopo quanto accaduto alla sua famiglia si è allenato duramente per mantenere il suo fisico tonico e la sua mente sveglia.

Odia gli inquisitori, la loro crudeltà e il loro fanatismo li rendono, ai suoi occhi, creature prive di morale. La mano destra è ustionata, attraversata da una enorme cicatrice. E' il ricordo di quel ceppo in fiamme afferrato per difendersi. E' un uomo buono, comprensivo, ma anche sospettoso. Quando si guadagna la sua fiducia però diventa un alleato impagabile.

Altri Personaggi

Padre Eugenio Conti

53 anni, Padre Castigatore.

Tarocco dominante: Il Papa

Eugenio Conti è il Padre Castigatore di Reggio Emilia, è un uomo dall'aspetto formidabile, alto circa 1 metro e 85, fisico asciutto, ha lunghi capelli brizzolati che gli scendono fino alle spalle e due enormi baffi a manubrio. Prima di dedicarsi all'attività clericale era un professore presso la facoltà di filosofia dell'Università di Vercelli. Ha l'abitudine di far sentire il proprio interlocutore costantemente sotto esame.

Entrambi i genitori sono morti quando lui aveva poco più di 10 anni e da allora è stato allevato dallo zio materno. Lui e la cugina, Virginia Racioppo, sono praticamente cresciuti insieme ed è stato ben felice di trovarle lavoro come perpetua a Correggio.

Renato Picca

33 anni, Excubitor.

Tarocco dominante: Il Diavolo

Renato è la classica "mela marcia". E' basso, un pò tracagnotto, bevitore e fumatore incallito, amante del gioco d'azzardo e dedito ad intrattenersi con prostitute. E' convinto di aver avuto dalla vita molto meno di quanto si sarebbe meritato. E' finito fra gli Excubitor su consiglio di un amico arruolato prima di lui. Di questo non si lamenta, cibo assicurato, orari di lavoro flessibili, possibilità di fare i gradassi con i più deboli. Però per sua natura deve lamentarsi.

Trova divertente schernire le persone, a volte anche far loro del male, ma se è lui ad essere oggetto di tali attenzione si arrabbia inizialmente, oppure si chiude a riccio perdendo ogni traccia di spina dorsale.

Irene Pitti

9 anni, Sguattera.

Tarocco dominante: Il Sole

Irene Pitti è una bambina di 9 anni che lavora come sguattera presso la locanda gestita dalla madre, a Poma.

Il padre ha abbandonato la famiglia poco prima della sua nascita e non ha idea di dove sia. La madre non ha mai tenuto in considerazione la sua educazione e le faceva fare lavori da sguattera o la mandava ad occuparsi dei cavalli. La piccola è uno scriciolio dal sorriso luminoso e dai capelli perennemente arruffati a causa delle scarse attenzioni che la madre le riservava. Nonostante ciò è di animo gentile e molto più coraggiosa dei bambini della sua età.

E' molto legata agli zii che abitano a Ostiglia e che a volte ha l'occasione di andare a trovare.

Claudio Pitti

47 anni, Tintore / Medico.

Tarocco dominante: La Papessa

Lo zio di Irene che ufficialmente svolge il lavoro di tintore è in realtà un medico laureato nel 1936 presso l'Università di Padova. Dopo la laurea aveva intrapreso l'attività di speziale farmacista ma, a causa delle Bolle Papali seguenti al Giorno del Giudizio aveva iniziato a viaggiare per il nord Italia fuggendo dalla piaga dei morti finché non si è sistemato a Ostiglia dove ha intrapreso la professione del tintore.

E' un uomo sensibile e cortese ma che a causa delle sue capacità teme i religiosi. A volte però aiuta la gente del posto che lo rispetta come medico e sarebbe disposta a tutto pur di proteggerlo.

Sabina Cerfano Pitti

40 anni, Casalinga.
Tarocco dominante: La Luna

Sabina è la moglie di Claudio Pitti e zia di Irene. E' una donna forte anche se tende a sognare ad occhi aperti. Ha sempre seguito il marito durante le sue fughe e l'ha sempre appoggiato nella professione e soprattutto nelle scelte.

Il suo animo gioiale è un buon rimedio al fare un pò compassato del marito.

E' incinta di 9 mesi.

Paolo Lerciano

44 anni, Locandiere.
Tarocco dominante: La Torre

Paolo è la quintessenza dell'uomo "malato di vivere". Nonostante non sopporti l'idea di stare vicino alle persone ha proseguito l'attività di famiglia nella gestione della Locanda della Quietà a Ostiglia. E' una persona volgare, sporca e l'antitesi stessa dell'igiene.

Non ha un cattivo carattere ma è flemmatico e distratto. Si disinteressa totalmente dei suoi clienti e spesso è stato visto molestare donne più giovani.

Luisa Sinni

32 anni, Locandiera.
Tarocco dominante: L'innamorato

Luisa è una donna avvenente, formosa, seducente e ... ninfomane. Adora gli uomini, in ogni forma e dimensione. Le interessa solo che siano partecipativi durante i suoi giochetti.

Sa come ammaliare, stregare. Però il suo animo depravato l'ha messa spesso nei guai con la sua Locanda del Marchese.

Più di una volta pare che qualche suo cliente sia andato via con ferite di vario genere sul corpo, perlopiù frustate. Naturalmente nessuno ha mai ammesso la cosa e la sua attività continua ad essere apprezzata.

Oltre a questo è una persona affabile e molto precisa. I suoi clienti non hanno mai avuto di che lamentarsi per come sono stati trattati ... quantomeno fuori dalle lenzuola!

Santino Pai

40 anni, Locandiere.
Tarocco dominante: La Ruota della Fortuna

Santino Pai è il classico uomo fatalista. E' convinto che ogni sua azione sia assolutamente inutile, in quanto, per usare le sue parole: "Se parlo è perché parlo, se non parlo è perché sto zitto e avrei dovuto parlare".

Accetta le cose così come vengono, trovando comunque sempre il tempo per lamentarsi con i clienti.

Oltre a questo Santino è una persona tanto loquace per i fatti propri quanto discreta con quelli degli altri. Omertà è il suo secondo nome. Io non ho visto niente perché non c'ero, e se c'ero dormivo.

E' un uomo basso, sovrappeso, dal volto rubicondo ma con un'espressione sempre un pò depressa.

Vescovo Pietro Santamaria

52 anni, Vescovo.

Tarocco dominante: L'appeso

Il Vescovo Pietro Santamaria è un uomo debole, privo di spina dorsale. Accetta le cose così come gli capitano, è incapace di comandare e preferisce essere trascinato dalla corrente degli eventi senza mai dover essere un protagonista. E' infastidito anche dall'essere spettatore e il più delle volte preferisce non sapere.

L'unica sua valvola di sfogo sono i bambini. Con loro riesce ad essere quello che comanda, vibra di autorità e si specchia con orgoglio nei loro occhi spaventati.

Nel corso dei suoi tanti anni passati nelle curie dell'Emilia Romagna e della Lombardia ha violentato 63 bambini, a volte fino a portarli in punto di morte. L'unica cosa che lo eccita e lo fa sentire potente è questa. E' un vile, una marionetta nelle mani del più potente.

Il suo aspetto rispecchia il suo animo. Curvo, spalle basse, occhi infossati e pelle grinzosa. Le sue mani sono sottili e fredde al tatto, anche nei giorni più caldi. Il suo sguardo è sfuggente e non riesce a guardare in faccia l'interlocutore ... se non ha 10 anni ed è legato al letto.

Padre Federico Fej

34 anni, padre semplice.

Tarocco dominante: L'innamorato

Federico Fej è padre semplice a Mantova, di nomina abbastanza recente. Proviene dal Friuli dove ha vissuto per 20 anni prima di dover fuggire a causa del Risveglio.

All'epoca del seminario aveva abbracciato le idee protestanti ma negli anni successivi, visto il clima, ha deciso di tenere sotto silenzio le sue idee ora considerate pura eresia.

E' di bell'aspetto, giovane, con una bella e curata barba che gli cinge il volto. Durante l'ultimo anno ha iniziato una relazione carnale con la portavoce della Domus lui assegnata. E' un storia nata in modo inatteso ed è pian piano sfociata nella passione più travolgente.

Si reca spesso a trovare la sua amante, attraverso le fogne che collegano tutta la città.

Padre Giorgio Tartaglia

41 anni, padre semplice.

Tarocco dominante: Il Papa

Padre Giorgio può essere considerato a tutti gli effetti la persona più pia presente a Mantova. E' un fervente cristiano sin dalla tenera età, ha sempre voluto indossare l'abito e il Giorno del Giudizio ha ulteriormente rafforzato questa sua decisione.

Originario di Mantova è ancor più felice di esservi tornato.

La sua fede però lo rende a volte cieco a ciò che lo circonda e non gli permette di vedere il peccato che striscia per le vie del suo amato paese. Il suo stesso portavoce, che lui crede essere il simbolo dei più puri ideali, è invece una delle persone più lussuriose mai viste.

Ha il classico aspetto da prete. Basso, capelli acconciati alla chierica, mani perennemente giunte in preghiera e breviario in tasca.

Portavoce Francesco Pin

42 anni, Portavoce Vescovile e Direttore della Prigione.

Tarocco dominante: L'imperatrice.

Francesco Pin, detto "il Gallo" per motivi poco chiari anche se qualcuno sospetta si tratti di uno "scontro fra poteri" delle Domus. E' un ex carabiniere che si è "convertito" alla nuova polizia di Roma. E' brillante e attento ai suoi sottoposti che tratta con rispetto e generosità.

Non sospetta le turpi abitudini del suo diretto superiore, il Vescovo, e se lo sapesse probabilmente lo avrebbe ucciso già da tempo. Egli infatti ha 3 figli piccoli di 6, 9 e 13 anni.

E' molto difficile poter avere un colloqui con lui, dato che è spesso fuori di pattuglia con i suoi uomini. Odia il lavoro sedentario.

Portavoce Rita Grandi

30 anni, Portavoce degli Excubitor.

Tarocco dominante: La Luna.

Rita, detta "La Rosa", è una dei Portavoce più giovani mai selezionati. Tale ruolo le fu affidato per le sue capacità e per il suo sangue freddo, ben prima che scoprisse la passione fra lei e il suo diretto superiore.

Nonostante la sua perizia, Rita tende a costruirsi i cosiddetti "castelli in aria". Si immagina un futuro perfetto in cui pace e armonia regnino sovrane e che il Mondo torni ad essere il posto che deve essere.

E' una bella donna. Gambe lunghe e tornite, sguardo intrigante, seno florido. Più di un uomo ha tentato di irretirla ma lei si è innamorata perdutamente del suo prete.

Ha la tendenza a distrarsi ed è una pessima bugiarda, eppure è riuscita a mantenere segreta la sua relazione con Fej.

Portavoce Guglielmo Cantelli

45 anni, Portavoce degli Excubitor.

Tarocco dominante: L'innamorato.

Portavoce della Domus chiamata dell'annegato. E' la Domus più piccola ma anche la prima che i forestieri sono costretti ad oltrepassare. E' un ex soldato ed ha combattuto durante la guerra. Molti dei suoi ex commilitoni sono diventati Cacciatori di Morti e con alcuni di loro intrattiene una fitta corrispondenza.

Purtroppo per lui ama le donne, o meglio, ama MOLTE donne. Ogni sera ha bisogno di una femmina diversa che gli scaldi il letto.

L'occasione è capitata alcuni mesi prima. Grazie ad una soffiata ha scoperto che nella zona dei Cantieri c'era uno strano giro di ragazze e, dopo qualche indagine, ha trovato un attivo e frenetico Bordello. Minacciando il gestore (un vecchietto di origini Milanesi) ha trovato un accordo per cui alcune ragazze intrattenevano i ragazzi della sua Domus. Sesso in cambio del silenzio.

Locandiera Giada Martinelli

49 anni, Locandiera.

Tarocco dominante: La Giustizia.

La donna si chiama Giada Martinelli, vedova, 49 anni. Suo marito e i suoi due figli sono morti entrambi durante le Guerre.

La donna è molto informata su quando avviene in città e non disdegna quattro chiacchiere con le persone che trova simpatiche o che le hanno reso un servizio.

E' piccola, grassottella e dal sorriso aperto. Da quando è rimasta sola il suo unico desiderio è stato quello di tornare a Mantova, sua città natale.

"Beco"

12 anni, Orfano.

Tarocco dominante: Il Mondo.

Beco è argento vivo. Pelle e ossa eppure quando si muove sembra una molla. Ama il movimento, l'aria aperta. Non ha ricordi dei suoi genitori, tutta la sua vita è sempre stata per strada o in un orfanotrofio. E' nato dopo il Giorno del Giudizio e per lui il Risveglio è una cosa tanto normale da lasciare disarmate le persone.

Sveglio, intelligente e iperattivo. Spesso e volentieri, sfruttando le fogne, gira per la città a rubare qualcosa da mangiare o da rivendere per aiutare lui o i suoi amici dell'orfanotrofio.

Suor Bertilla e Suor Lucia

48 e 49 anni, Suore.

Tarocco dominante: L'Eremita.

Queste due suore hanno sempre vissuto insieme, nessuno sa se siano parenti, magari sorelle o semplici amiche ma chi le ha viste assicura che stanno sempre insieme.

Sono tediose, noiose, convinte di essere sempre dalla parte della ragione.

Si conoscono talmente bene che spesso l'una finisce le frasi dell'altra. Trattano i bambini cercando di usare una disciplina ferrea ma ricevono in cambio solo disprezzo.

Fornaio "Baldo"

51 anni, Fornaio.

Tarocco dominante: Il Carro.

Un uomo spaventosamente e immensamente grasso. E' l'unico fornaio della città e sfrutta la cosa a suo vantaggio, permettendosi anche di essere scontroso e sgarbato con i suoi clienti. Del resto dove altro potrebbero andare?

E' convinto di essere straordinariamente capace e spesso tratta anche i suoi sottoposti come pezzi da piedi.

In città non è amato, ma il suo passato da Boxer (con il nome, per l'appunto, di Baldo) hanno sempre spaventato chi si lamenta del suo comportamento.

Il Martire, padre Giosuè

- anni, Morto Inconsapevole, ex padre semplice.

Tarocco dominante: La Giustizia.

Padre Giosuè è un morto inconsapevole che vagabonda tra le stanze vuote della sua vecchia chiesa, ora sconsacrata. Risvegliato dalla morte pochi giorni dopo il Giorno del Giudizio, ha creduto che si trattasse di un dono e insieme di una punizione del Signore.

Durante un battesimo ha scoperto di avere il dono della preveggenza, che lui chiama "Visione dell'anima". Lui infatti, con l'imposizione delle mani, era in grado di vedere alcuni frammenti del futuro delle persone.

Visto gli efferati crimini commessi da due gemelli, quando questi avrebbero raggiunto la maggiore età, Ne ha annegato uno ed è stato fermato poco prima di fare lo stesso con il fratello.

Venne immediatamente scomunicato e rischiò il pubblico linchiaggio. Processato e trovato colpevole si murò all'interno della sua chiesa dove si lasciò morire di stenti. Almeno finché non si risvegliò.

Da allora per molti anni ha atteso. Finché due suore particolarmente zelanti non hanno iniziato, inconsapevolmente, a nutrirlo. L'aspetto è quello di un morto in evidente stato di decomposizione, a causa del lungo digiuno patito. Ha mantenuto una ferrea volontà che gli consente di placare la fame quale tanto da non uccidere tutti i fanciulli che gli vengono portati. Dopo averli toccati, se trovati in futuro colpevoli di atti ignominiosi, li divora, altrimenti si limita ad "assaggiarli" a e modificare i loro ricordi.

Vi sono altri personaggi nell'avventura, ma si tratta di comparse sporadiche o comunque di persone che non hanno grande attinenza con l'avventura in se.

I Personaggi Giocanti

Di seguito le schede di due personaggi che dovrebbero assolutamente far parte di questa avventura. La prima è Caterina Chiaramonti, portavoce degli Excubitor di Vercelli, ora in viaggio per aiutare il suo mentore, Padre Eugenio Conti. Il secondo è Frate Alberto Masola, frate gesuita che ha il dono della Psicometria con la quale pratica la sua reale professione, il Cacciatore di Reliquie.

I personaggi saranno solamente descritti come background e particolarità, ma suggerisco a chi volesse impersonarli di effettuare essi stessi le pescate per i valori delle caratteristiche, la scelta dei pregi e dei difetti.

Alberto Masola

33 anni, Cacciatore di Reliquie

Fratre Gesuita presso il collegio di Fidenza (PR). All'età di 20 anni ha vestito l'abito talare, spinto dal Risveglio e dalla paura che ne era seguita, cercando nella preghiera una risposta a ciò che stava accadendo. Pochi anni più tardi con l'aiuto del suo precettore, il decano Fabrizio Fanucci, ha scoperto la sua innata sensibilità per gli oggetti sacri (una forma grezza di Psicometria). Grazie alla sua guida coltivò il suo talento trasformandolo in qualcosa di estremamente utile alla causa della Chiesa. A 29 anni diventò un Cacciatore di Reliquie specializzato nel riportare alla luce oggetti appartenuti ai santi e rimasti abbandonati in zone infestate dalla piaga dei morti.

A 32 anni iniziò il suo viaggio per l'Imperium, con l'ordine di trovare e inviare al Collegio Gesuita quante più reliquie possibili. Dopo un anno passato fuori dalle mura del collegio frate Alberto si trova a Modena.

Tarocco Dominate: "La temperanza"

Persone equilibrate e pazienti, i dominati dalla Temperanza tendono a essere armoniosi e tranquilli in ogni loro azione. Questi soggetti amano la compagnia, pur mantenendo una giusta "distanza di sicurezza" dalle persone e dalle situazioni della vita. E' raro vederli con indosso abiti appariscenti, spesso infatti indossano vestiti anonimi e scelgono colori neutri.

Alberto è una persona paziente ed equilibrata, si comporta in modo schivo con le persone che ha accanto. Ama la compagnia ma a causa della sua missione ha la tendenza ad evitare di legarsi troppo a qualcuno o qualcosa. Molto ligio al suo compito e al suo ruolo non apprezza chi sminuisce ciò che lui fa e rappresenta. Vivendo al di fuori delle mura del Collegio ha scoperto che il male spesso alberga anche fra chi si definisce "membro della Chiesa" perciò la sua fedeltà va ai fratelli Gesuiti prima che a Roma. Non ha mai ammesso con nessuno questo pensiero che potrebbe segnarlo come eretico o scissionista.

Ha una piccola mania ossessiva, è infatti molto legato al suo ruolo di frate e quando qualcuno lo chiama "Frà" o "Fratello" o semplicemente "Alberto" lui ha la tendenza a correggerlo ricordandoli il suo titolo, Frate Alberto.

Tarocco del Passato: "L'imperatore"

Il PG ha avuto un passato segnato dall'indigenza e dal contatto con professioni violente. Il PG può anche essere stato il leader di una piccola banda oppure può essere stato inquadrato nell'esercito con ruoli marginali.

PASSATO: Il personaggio è nato da una famiglia di contadini dell'entroterra Modenese, cresciuto come il quarto di nove figli. Con la guerra, poco più che adolescente, si aggregò a un gruppo partigiano. Inizialmente con il ruolo di staffetta e successivamente come membro effettivo della resistenza. Imparò ad usare il fucile con una discreta perizia.

Nel 1945 si trovò di fronte all'orrore del Risveglio. Tale accadimento lo segnò profondamente, tanto da fargli abbandonare il suo gruppo combattente e a convincerlo a vestire l'abito dei Gesuiti per cercare un significato nella parola di Gesù Cristo.

Particolarità della Classe:

Il Cacciatore di Reliquie è una specifica professione che solo pochi Frate o Templari possono intraprendere. Dovendosi spesso muovere da solo in territorio infestati dalla piaga dei morti, tali personaggi sono armati, coraggiosi e hanno una ferrea volontà, devono reagire velocemente in momenti concitati e non possono lasciarsi sopraffare dalla paura.

Infatti le tre caratteristiche fondamentali per i CdR (necessari per il calcolo dei punti abilità) sono **VOLONTÀ, INTUITO e COORDINAZIONE**.

Sanno cavarsela con un buon numero di mezzi di trasporto e, nell'eventualità, sanno improvvisare. Sono abili a sopravvivere all'aperto e sanno vedere particolari che ad occhi meno allenati sfuggirebbero. Inoltre visto il loro particolare ruolo è necessaria una ottima conoscenza del Latino.

Abilità necessarie sono **OSSERVARE, PERQUISIRE, CONOSCENZA LATINO, COSTRUIRE RIPARI, GUIDARE AUTO, CAVALCARE**.

Caterina Chiaramonti

33 anni, Portavoce degli Excubitor

Caterina nasce nel 1924 in provincia di Vercelli, da una famiglia di tessitori. Dimostra da subito una spiccata intelligenza e nessuno in famiglia si sorprese quando a soli 14 anni terminò gli studi superiori.

Purtroppo per la ragazza quell'anno è triste, i suoi genitori muoiono in seguito ad un incidente stradale e lei si trova sola ad accudire la sorella più piccola, Sofia, di 10 anni più giovane. Due anni dopo, scoppia la Guerra. In Italia, e soprattutto per le donne, la cosa all'inizio non è traumatica. La vita continua nelle città, le fabbriche lavorano anche se vengono riadattate a produrre materiale bellico. A 17 anni entra all'università, dove incontra colui che negli anni successivi diventerà il suo mentore. Eugenio Conti, professore presso l'ateneo.

Durante il giorno studia, la sera lavora per mantenere lei e la sorella. Sono anni duri e dispendiosi. Le notizie dai vari fronti non sono incoraggianti e le voci delle crudeltà perpetrate dai Nazisti fanno storcere il naso anche a molti fascisti di lunga data.

Questo fino al 1944. E' allora che la sua vita cambia radicalmente. Il Risveglio è una cosa che, soprattutto nelle grandi città, si verifica immediatamente. Vercelli è presto abbandonata e i pochi superstiti cercando rifugio nelle campagne.

Con l'aiuto di Eugenio Conti lei e la sorella riescono a trovare riparo in territorio Lombardo. E' allora che Conti le dice di voler indossare l'abito, quello che è successo l'ha segnato profondamente e teme che solo la fede possa aiutarlo. Dona a Caterina la casa nella quale hanno trovato rifugio e parte, promettendole di farsi risentire.

L'animo di Caterina è duro, vivendo di espedienti riescono a sopravvivere, finché non appaiono i primi Templari. Nella sua mente sembra una cosa talmente anacronistica da renderla persino buffa ma i tempi sono questi. Decide di entrare negli Excubitores, i nuovi corpi di polizia Vaticana. Insieme a lei anche Sofia farà lo stesso, nonostante la giovane età. Inizia a servire a Vercelli dove, negli anni successivi, si dimostra capace ed efficace, fino ad ottenere il titolo di portavoce, prima fra i pari.

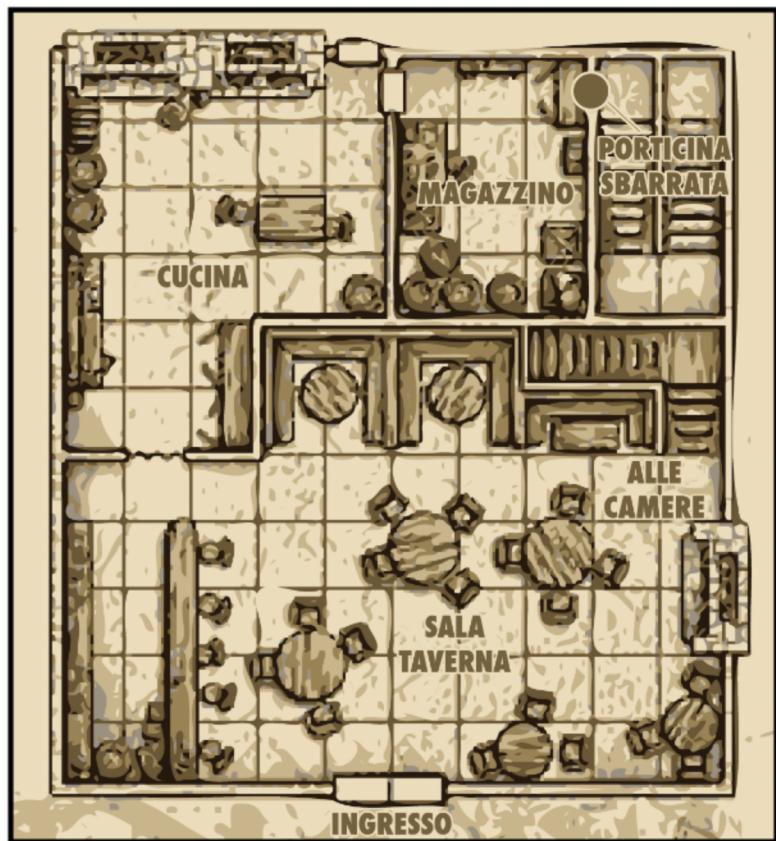
NOTA:

Diversamente da Alberto, per Caterina sarebbe corretto lasciare al giocatore pescare il proprio Tarocco Dominante.

Le mappe consultabili nella prossima sezione sono state rielaborate o riadattate a partire da quelle consultabili nel sito:
<http://www.wizards.com/default.asp>

Mappe

LA TAVERNA DI POMA



La taverna di Poma è la prima zona in cui i personaggi si troveranno a combattere.

All'esterno c'è uno spiazzo abbastanza regolare in terra battuta e ghiaia. Poco lontano una stalla nella quale gli avventori possono far riposare i cavalli.

La taverna è arredata in modo molto semplice, tavoli di legno, bancone in legno e pietra con alcune seggiole.

Quando i personaggi vi entreranno sarà già in preda alle fiamme e avranno poco tempo per liberare la bambina. Le scale per le camere sono sbarrate da alcune assi in fiamme che impediscono l'accesso al secondo piano. Il fumo inizia ad addensarsi e per poter vedere qualcosa e riuscire a respirare i pg saranno costretti a procedere in posizione china.

Le tende e i tavoli della taverna stanno bruciando, il bancone è ancora integro. Adagiati su un paio di seggiole sono visibili i corpi carbonizzati di due uomini; ai loro piedi si vedono ancora tracce di sangue rappreso che sta rapidamente seccandosi a causa della temperatura. A terra, accanto ad un tavolo, una sottana giace abbandonata e bruciaccia.

A separare la taverna dalla cucina c'è una porta a soffietto.

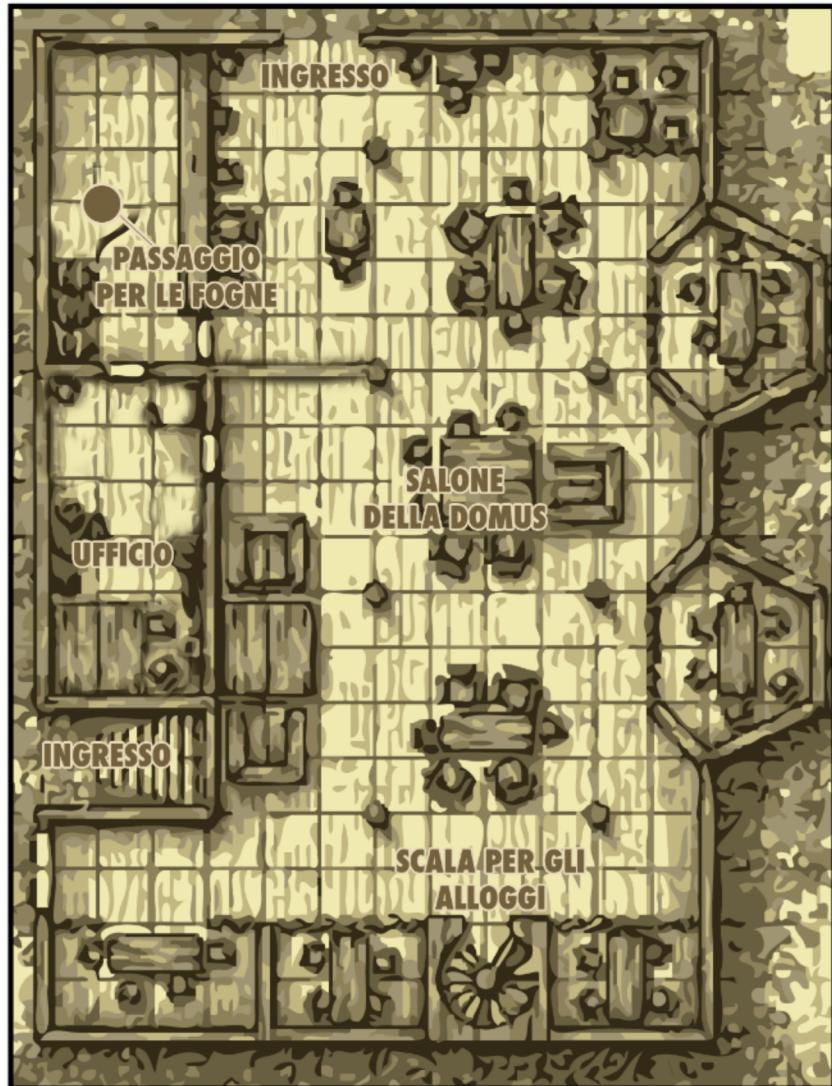
La cucina è ancora abbastanza libera dal fumo, forse grazie anche ai due enormi camini sul lato più lontano dall'ingresso. In fondo, sulla destra, una porta aperta e una finestra.

Al di là della porta c'è il magazzino che è stato risparmiato dalle fiamme ma in cui il fumo è denso e insopportabile. Sulla destra barili di vino (ancora non toccati dal fuoco fortunatamente) e sacchi di granaglie (idem come per i barili).

A terra, davanti a quello che sembra un pesante armadio, c'è un simplex con le gambe completamente carbonizzate. Sta grattando verso la porta ma nel momento in cui i giocatori dovessero entrare nella stanza si girerà verso di loro. (Come da avventura è necessaria una prova intuito e osservare per accorgersi del morto).

L'armadio in realtà cela una porticina alta non più di un metro e venti, che porta in una zona protetta della casa nella quale la bambina si è rifugiata. Sta urlando "AIUTO" a squarciaola se i giocatori hanno sparato o spareranno colpi di arma da fuoco.

LA DOMUS DELLA ROSA



portavoce.

L'ufficio è un ambiente di piccole dimensioni ma ben studiato. Il tavolo di trova in fondo alla stanza, accostato a una parete. Dietro di esso un paio di librerie dall'aria robusta e colme di libri.

Sulla destra dell'ingresso un appendiabiti con un cappotto e una piccola poltrona.

La Domus della Rosa è un edificio dalla base rettangolare posto nella zona più settentrionale di Mantova.

Quando i pg vi arriveranno, grazie alle indicazioni di "Beco", scopriranno che è deserto. Entreranno dalle scale poste sul lato della strada, ritrovandosi nell'enorme salone principale della Domus.

La Domus in questione ha una sorta di funzione organizzativa. I suoi membri, a differenza di quelli della Prigione o della Domus lungo il ponte di accesso alla città, effettuano prevalentemente compiti di pattugliamento delle strade, perciò non è strano che venga abbandonata soprattutto nelle ore notturne.

L'edificio è quasi del tutto al buio, tranne per alcune lampade appese alle pareti che però illuminano poco e male l'ambiente.

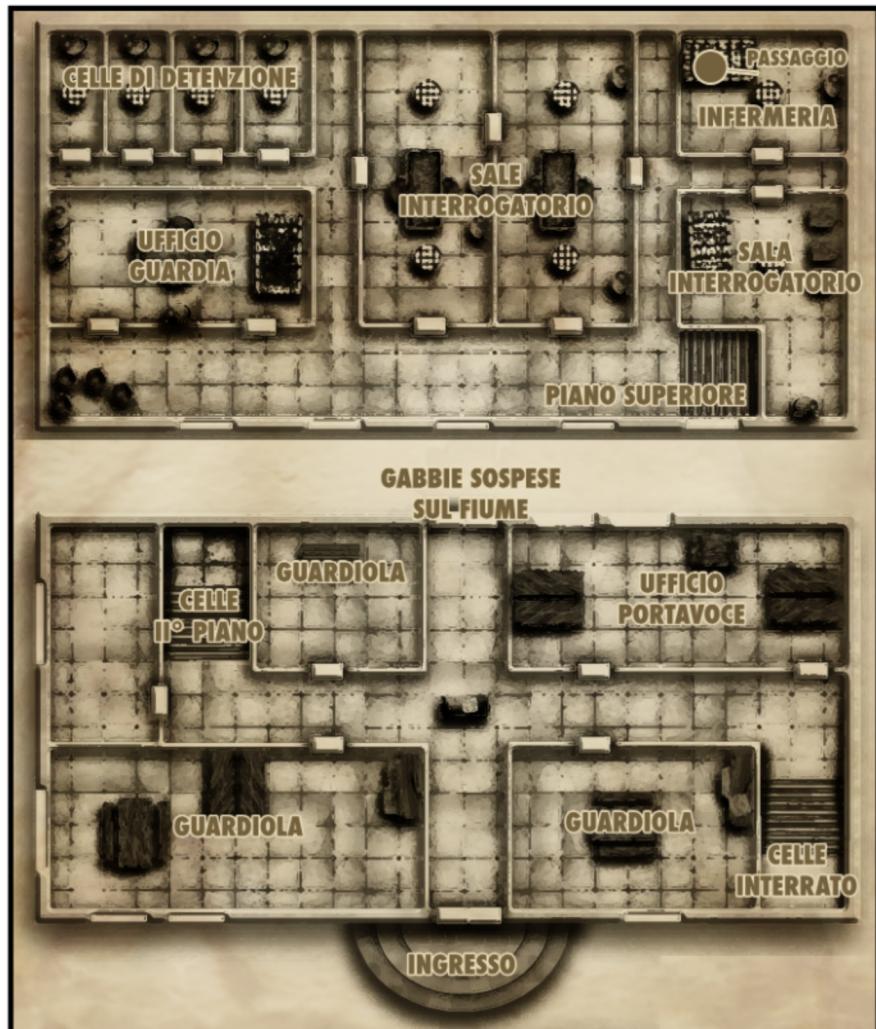
Su alcuni tavoli in ogni caso sono visibili scartoffie, incartamenti.

Una volta che il gruppo sarà giunto accanto al passaggio per entrare nelle fogne potrebbero sentire dei lamenti provenire dal vicino ufficio.

La stanza con il passaggio segreto è un piccolo magazzino, montagne di fogli sono ammucchiati alla rinfusa contro le pareti ma per il resto è vuoto.

I rumori provengono da una sottile porta sulla sinistra, tale porta conduce all'ufficio della

PRIGIONE



La Prigione (Domus I di Mantova) è direttamente sotto il controllo del portavoce vescovile. È un edificio a base rettangolare, parzialmente sospeso sul fiume.

E' disposto su 4 piani. Il primo è quello riservato alle guardiole e al passaggio dei prigionieri verso l'interrato dove vengono interrogati.

I due piani superiore invece sono adibiti, il primo alle celle dei prigionieri comuni in attesa di giudizio e l'altro è una sorta di cortile. Per l'avventura i due piani superiori non interessano.

Il piano terra è abbastanza semplice, vi sono 3 guardiole con un numero di Excubitores che varia da 4 a 10, l'ufficio del portavoce vescovile e il passaggio che porta ai "gabbi" sospesi sul Mincio.

Il piano interrato è riservato alle celle di detenzione per i detenuti pericolosi (solo 4) o in attesa di essere interrogati. Tre stanze per gli interrogatori (dotate di ogni comfort anche per gli inquisitori più esigenti). Un ufficio di guardia (numero di guardie da 3 a 12) e la vecchia infermeria, ora usata come magazzino e spogliatoio (per lavarsi il sangue).

C'è un forte odore di escrementi, di sangue,

di bruciato e di chiuso.

Le sale di interrogatorio sono munite di ogni attrezzo considerato necessario per estorcere informazioni agli eretici più incalliti. Lo stesso Magister spesso fa supervisionare ed eventualmente eseguire manutenzione sulle macchine ivi custodite.

VARIE ed EVENTUALI

Le tre mappe precedenti sono quelle fondamentali per poter gestire al meglio l'avventura.

Altre mappe utili potrebbero essere:

- ufficio del tintore/medico (va bene qualsiasi planimetria di 3 o 4 stanze)
- Palazzo Te (facilmente reperibile su Google)
- Porto di Mantova (facilmente reperibile su Google o su siti con mappe storiche, eventualmente anche mappe di un porticciolo può tornare utile).

Eccoci giunti alla fine di questa fatica, spero possiate divertirvi giocando questa avventura. Io mi sono divertito un mondo a scriverla e non vedo l'ora di terminarla con i miei giocatori.

Nel caso abbiate qualsiasi dubbio o perplessità contattatemi pure sul forum di Asterion Press, sarò ben felice di rispondere alle vostre domande.

BUON SINE REQUIE A TUTTI!

Alessandro "Atride" Rubbo