

LA CACCIA By Nicholas (nicholas.eyl@gmail.com)

Nota Quest'opera è soggetta alla licenza Creative Commons CC BY-NC-ND 3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>). Questa avventura è liberamente scaricabile e giocabile, è gratuita e tale deve rimanere. Ripubblicatela pure sui vostri siti se volete, mantenendo l'autore. Se vi è piaciuta (o anche se non vi è piaciuta) scrivetemi pure senza problemi per farmi sapere le vostre impressioni, mi aiuteranno a scrivere migliori avventure in futuro.

Sinossi

Un gruppo di cacciatori di streghe compie un viaggio in val Chisone su richiesta della Curia, con il compito di eliminare eventuali streghe nascoste nei villaggi.

Il gruppo però è assolutamente incapace di riconoscere una strega, e le streghe nemmeno ci sono, ma nasconde al suo interno diversi segreti.

Teaser

Mentre la primavera tarda ad arrivare un cacciatore di streghe e il suo seguito avanza in val Chisone, su ordine della curia di Pinerolo che, per troppo tempo, ha allentato i controlli sulle valli.

Un gruppo formato da veterani reduci da diverse missioni e di nuove leve unitesi per l'occasione.

Un viaggio attraverso villaggi a lungo ignorati dove potrebbe nascondersi un male molto più subdolo e distruttivo dei Morti.

Intorno a loro le vette innevate e lo scioglimento del Chisone in piena e gli occhi sospettosi di chi abita in queste valli, persone abituate a essere isolate da molto prima che il Risveglio le separasse dal resto del mondo.

Note per il master

L'avventura è ambientata in val Chisone, sopra Pinerolo nel 1957 (13 anni dal Risveglio) a febbraio.

Il gruppo è formato da piccoli truffatori, assolutamente non in grado di distinguere una strega vera da una che non lo è.

Credono alle streghe chi più chi meno ma spesso mandano tutto a tarallucci e vino facendo scappare le condannate di cui non sono davvero convinti, così da guadagnarsi comunque una parte della ricompensa.

Il gruppo è formato da

Cacciatore di streghe, il capo, ex poliziotto pensa di saper riconoscere una strega ma non è così, è un buono e vuole proteggere la figlia che sospetta essere una strega.

Infermiera, è sua figlia, è convinta di essere una strega (non lo è, semplicemente interpreta le cose strane come colpa sua) e ha paura che il padre lo scopra.

Cacciatore di morti, e un profittatore, avido ma non cattivo, ha scoperto che sul gruppo ci sono accuse infamanti e vuole chiamarsi fuori.

Il boia, un sempliciotto in realtà un serial killer che gode nel torturare le donne e violentarle e in questo ruolo ha trovato il connubio perfetto.

Il novizio che in realtà è un messo dei templari.

L'avventura si snoda lungo 3 villaggi dove i pg dovranno fare la loro inquisizione.

In ogni villaggio ci sono delle sospettate, inoltre il boia punterà una di loro per torturarla e, se riesce, violentarla.

In ogni villaggio ci sarà un evento “strano” che sarà interpretato come stregoneria facendo crescere il sospetto.

I giocatori dovranno gestire l’inquisizione come meglio credono.

Sul finale incontreranno i templari che vorranno notizie dal novizio e infine la polizia che arresterà tutti quelli che non sono già scappati.

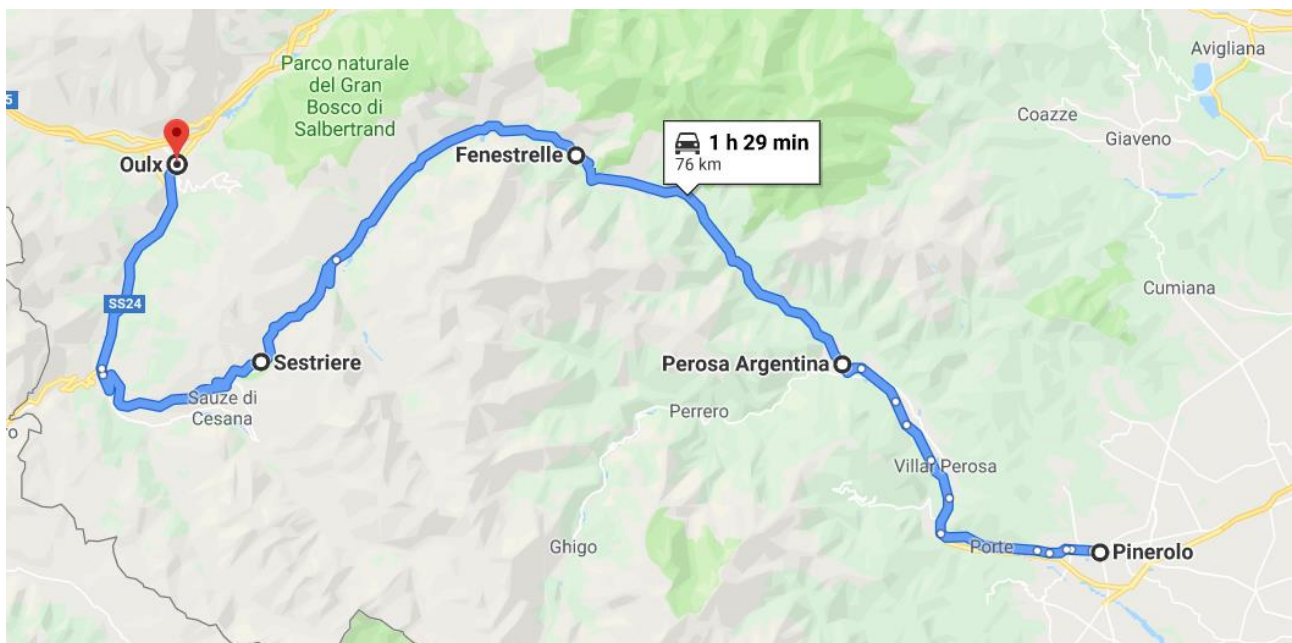
Nota: è importante che il boia rimanga spesso da solo con le sospettate, sulle schede è specificato ma fatelo presente se i giocatori non rispettano la cosa.

Meccaniche

Boia: il boia riceve ad ogni villaggio l’indicazione di una ragazza che vuole violentare potete mandargli il nome come preferite (io uso whatsapp).

Evento stregoneria: sono eventi strani ma spiegabili anche in maniera normale ma che saranno interpretati come presenza di streghe (soprattutto dall’infermiera).

Percorso



Arriva a Pinerolo da Torino in treno e poi percorre la valle e deve passare dai paesi di Perosa Argentina, Fenestrelle e Sestriere, infine arrivare a Oulx dove possono prendere il treno per tornare a Torino. Tutti gli altri paesi sono abbandonati e in rovina, quelli sono gli unici abitati.

Armi

Arma	Munizioni	Azioni	Gittata	Gittata max	Danni	Caricatore	Incepp.	Ricarica
Rev. Bodeo 1889	10.4 mm	1	10-20	30	P+2	6	-	2 a colpo
Beretta 1934	9 mm	2	15-25	35	P+1	7	Medio	2
Carcano M91	6.5 mm	1	20-50	100	P+1*	6	Lieve	vedi
Doppietta	Cal.12	1	5-20	20	P+3/+1 (1/2)	2	-	1 a colpo
Bombe a mano	-	1	10-20	25	P+3(4)A	-	-	-
Rev. 22	22	2	10-25	35	P0*	6	-	1 a colpo

Carcano M91 +1 al tpc

Arma	Abilità	Azioni	Requisito	Danno
Accetta	Ascia	3	For 3	T+1
Coltello	Pugnale	4	Des 3	T0
Spada	Spada	3	For 4	T+1
Scudo	Scudo	3	For 4	B0
Requiem	Requiem	1	For 5	T+3

SCENA 1 – INCONTRO (Nuvolo)

Alla stazione di Pinerolo incontreranno il loro nuovo scrivano, proposto dalla Diocesi di Pinerolo, da lì poi possono incamminarsi nelle valli.

Il gruppo ha a disposizione un mulo con diverso equipaggiamento (corde, cibo, giacigli, teli, abiti, pentolame, legna).

Fa freschino, è febbraio e c'è ancora neve in giro.

Il gruppo ha tempo di farsi una mangiata in taverna e conoscersi prima di partire.

Evento – Cattivo Sonno

Il cacciatore di morti ha dormito male (incubi e cattivi presagi) e anche l'infermiera (preoccupazioni).

Evento – Prete

Il prete (Don Franco) che introdurrà il nuovo scrivano, dicendo che la Diocesi vuole un resoconto delle infiltrazioni del maligno nelle valli e che per molto tempo nessuno ha controllato e ci sono voci di accadimenti strani.

Loderà il cacciatore di streghe per la sua fama e gli chiederà di salvare le vallate, un tempo covo di Valdesi.

Dirà inoltre di stare attenti che sono stati segnalati Morti attivi nelle valli e il periodo è quello in cui lupi e orsi sono molto attivi e affamati, oltre a prestare attenzione a frane e smottamenti.

Nota il prete è un cacasotto quindi parlerà dei pericoli in modo apocalittico.

SCENA 2 – PINEROLO A PEROSA ARGENTINA (Nuovo, 6h)

Sono circa 17 km, a piedi ci vanno intorno alle 6 ore a causa della condizione delle strade.

L'aria è fresca e il cielo minaccia pioggia.

La strada in terra battuta è molto malconcia e fangosa a causa delle piogge primaverili, qua e là ci sono ancora i resti di neve dell'inverno

Tutto intorno è bosco è fitto e sta iniziando a mettere le prime foglie.

Spesso si sentono animali del bosco fare baccano.

Qua e là si intravedono delle malghe o qualche piccolo borgo di 3-4 case.

Sono tutti abbandonati e non ci sono Morti in giro.

La strada attraversa il Chisone in 4 punti

Evento - Primo Ponte

Il primo ponte è appena a 20 min da Pinerolo, è un ponte di pietra ben tenuto e sorvegliato da due exurbies abbastanza annoiati.

Faranno qualche domanda di rito, e poi chiederanno se i pg vogliono aiutarli a risolvere un problema.

Più a monte un gruppo di Morti è finito in un punto in secca del torrente e si è fermato lì, per ora sono tranquilli ma se qualcuno si avvicinasse potrebbero rianimarsi e essere una minaccia.

Chiederanno quindi ai pg di disfarsene, spiegheranno il punto che si trova a 10 min di marcia.

Nota: sarebbe compito degli exurbies occuparsene.

Se i pg accettano possono attaccare e uccidere i morti, quello che gli exurbies non hanno detto è che tra loro ci sono dei ferox che scatteranno su dagli argini molto velocemente.

Morti

6 simplex, morso 2.

4 ferox morso+1 5.

Evento – I pastori

Lungo la strada scenderà un gruppo di 4 uomini con due vacche, un paio di maiali, un carro con galline, uova, miele, salami e formaggi, trainato da un mulo.

Intorno un cane lupo corre qua e là.

Sono pastori di Perosa Argentina (dove stanno andando i pg), e vanno a Pinerolo a vendere delle cose.

Saranno molto guardinghi.

Se interrogati su Perosa diranno che è un bel posto e che tutto va bene.

Se interrogati sulla strada diranno che non hanno fatto incontri, e che è tutto abbastanza tranquillo, anche se hanno visto tracce di lupi.

Evento - Lupo

Un lupo uscirà dal bosco a circa 20 mt da loro e li fisserà intensamente, qualunque atto ostile lo metterà in fuga.

Evento - Cinghiali

Un gruppetto di cinghiali grufola poco fuori dalla strada, ai pg l'arduo salame.

SCENA 3 – PEROSA ARGENTINA (Sole) (morfina la sera)

Il borgo è composto da 30 case di pietra intorno a una piazza e una chiesa.

È circondato da una palizzata di legno.

Ci sono due edifici in muratura, il vecchio municipio ora ufficio degli exurbites (che sono due ex-repubblicini) e la ex casa del fascio ora locanda/sala comune/emporio.

Ci sono circa 80 persone e due exurbites.

I popolani si faranno intorno ai nuovi venuti, curiosi e diffidenti.

In ogni caso sarà offerto loro di stare alla locanda mentre svolgono il loro lavoro.

La Locanda

L'ex casa del fascio ha ancora scritto sul muro esterno un motto fascista.

("Vincere e vinceremo!")

Dentro c'è uno stanzone, con un bancone con dietro diversi beni di prima necessità da comprare.

C'è poi una stanza con 6 letti e una più piccola con 4.

Non c'è nessuno in nessuna delle due.

L'oste è un tal Marco Del Raro, e ha un figlio (Giuseppe) e una figlia (Chiara) che lo aiutano.

Fato

Chiara sarà la preda individuata dal boia.

Indagini

Le indagini si tratta fondamentalmente di raccogliere voci, le persone a cui chiedere sono 3 e i sospetti sono 4.

Sospettati_(nessuno è una strega)

Marzia Chiotti: 35 anni, sposata e con un figlio, va spesso nei boschi e prepara impacchi di erbe.

Chiara Del Raro: 23 anni, la figlia dell'oste, dovrebbe sposarsi ma non lo fa e le malelingue malelinguano.

Mara Sarini: 30 anni, vedova (incidente nei boschi) e senza figli, sta sempre chiusa in casa, nello sporco e vive di elemosina

Elena Cartino: 25 anni vive con la famiglia e spesso legge le carte o i fondi di caffè a chi glielo chiede.

Testimoni

Excurbites

I due excurbites diranno che il paese è molto tranquillo e non hanno notato cose strane.

Chiotti: la accuseranno perché durante Salò loro due erano repubblicini e i Chiotti avevano uno tra i partigiani.

Del Raro: uno dei due excurbites è stato con lei e lei lo ha scaricato (ometterà questa parte) quindi la accuserà dicendo che una notte l'ha vista uscire nuda dal paese

Sarini: puzza e a volte si sentono delle litanie venire da casa sua, vorrebbero fosse cacciata dal villaggio.

Cartino: non hanno opinioni su di lei

Prete: Don Luca

Chiotti: viene raramente in chiesa ma a parte questo ha curato la sua sciatica quindi le è grata.

Del Raro: sa delle voci, ma si sa, i giovani, e poi viene sempre a messa e lui la conosce da quando era una bambina.

Sarini: quello che le è successo è una disgrazia, e pensa che la donna sia impazzita, ma chi non lo sarebbe?

Cartino: viene sempre a messa ma una volta l'ha beccata a rubare delle candele

Popolino

Chiotti: sono una brava famiglia, e qui il dottore non c'è, cosa dovremmo fare?

Del Raro: le voci variano da "dovrebbe comportarsi da donna ormai!" a "beata lei che si può divertire" a "avessi qualche anno in meno..."

Sarini: i sentimenti sono di misti tra commiserazione, e gente che non ne può più di averla nel villo a fare niente.

Cartino: fa dei riti, a uno ha tolto il malocchio, a uno ha letto il futuro, a uno ha preparato un filtro d'amore etc.

Evento Stregoneria – La morte delle mucche

Com'è come non è a sera tardi o di notte a seconda di quanto i pg siano stati nel borgo a investigare succederà qualcosa di strano.

Ci sarà un violento temporale e quattro mucche di una stalla moriranno tutte assieme (terrore? Elettrolocuzione? Who cares?).

Gli abitanti del villo saranno sgomenti, mai una cosa simile era mai avvenuta.

Inizieranno a fioccare i racconti, qualcuno ha sentito una risata nel buio, qualcuno ha visto delle luci, c'è un odore dolciastro.

Il popolino si convince in fretta che il cacciatore di streghe ha ragione, e che c'è una strega e spingerà per avere giustizia.

Evento – Inquisizione

A questo punto deve essere trovata una strega e poi scacciata dal villaggio o peggio, i pg possono gestirla come gli pare.

Il bersaglio più semplice è Sarini, le altre due avranno la protezione della famiglia e grosso malcontento.

Fatto questo il villaggio li ringrazierà (o meno) con doni di cibo e cose simili e diranno che potranno farsi pagare dalla curia per il loro lavoro e lasceranno una nota di pagamento di 200 scudi.

SCENA 4 – DA PEROSA A FENESTRELLE (Sole, 5h)

La tappa successiva sarà fatta sotto un bel sole, fa molto caldo, la strada si secca e diventa polverosa, si suda molto e le mosche sono implacabili, il Chisone è però una buona fonte d'acqua e di frescura. Nel bosco si sentiranno ululati e altri rumori di bosco.

Evento – Cattivo Sonno

Il cacciatore di morti ha dormito male (incubi e cattivi presagi) e anche l'infermiera (preoccupazioni).

Evento - Orso

Mentre i pg sono intenti a camminare vedranno sul lato del Chisone un grosso orso intento a pescare qualcosa.

L'orso si girerà verso i pg e vedranno con orrore che metà della testa è stata portata via.

L'orso è a tutti gli effetti un raro animale risvegliato.

La bestia caricherà i pg come se fosse un orso vero, ma sarà molto più forte.

(per distruggerlo ci vanno almeno 50 danni)

Orso

Morso+2: 5

Zampata botta+1: 6

Evento - Frana

Alcuni sassi sono caduti con alberi e altro ciarpame sulla strada.

Superarli non è un grosso problema ma il ciuco potrebbe avere delle difficoltà

Evento - Morti

I pg si imbattono in 3 morti simplex, due uomini e una donna, sembrano morti di fresco, e hanno tutti ferite da fuoco, gli abiti sono semplici e contadini e non hanno nulla di valore addosso.

La donna è completamente nuda.

Morti

Morso: 3

I Morti sono alcuni abitanti di Fenestrelle che scendevano a Pinerolo con un carro e si sono imbattuti in alcuni banditi.

Evento - Carro

I pg vedranno circa mezz'ora dopo un carro in mezzo alla strada.

C'è il cadavere di un cane lupo in terra e dietro un ragazzino ridotto a morto larva.

Il carro è stato svuotato di tutto.

Evento - Banditi

Poco più avanti c'è un gruppetto di malghe, un po' rialzato rispetto alla strada.
Fuori ci sono alcuni uomini che stanno appendendo della carne di mucca.
Un fuoco dove altri stanno arrostando un pollo.
Ci sono diversi altri polli che scorrazzano.

Le malghe dominano la strada quindi alcuni uomini stanno già osservando i pg.

Sono banditi e hanno appena rapinato il carro.
Stanno macellando le bestie per poi scavalcare nella vallata vicina.

Non sono necessariamente ostili, i pg sono armati e vorrebbero evitare uno scontro a fuoco dagli esiti incerti.

Però se possono cercheranno di sorprendere i pg magari invitandoli ad avvicinarsi.

Banditi 6 pf 7
Sparare 6
Menare 6

Hanno doppiette e fucili da caccia, coltelli.

Nota: tra gli averi dei banditi c'è una lettera aperta dove Fenestrelle richiede un nuovo parroco visto che Don Pietro è morto il mese prima.

SCENA 5 – FENESTRELLE (Piove) (morfina la sera)

Il forte ben si presta alla difesa e gli ampi spazi interni permettono di tenere capre e qualche mucca, nonché terrazzamenti per coltivare senza esporsi ai morti.

Ci vivono circa 90 persone, non ci sono excurbites perché si difendono da soli, il prete è morto il mese prima e non ne hanno ancora ricevuto un altro (era uno dei compiti dei contadini uccisi).

Per gli standard delle valli è un posto ricco, ha il suo fabbro, il forno del pane, producono miele e Genepì e diverse aree libere dove possono sistemarsi i pg.

Indagini

La cittadina è in subbuglio.

Un giovane ne ha ammazzato un altro, nonostante fossero ottimi amici.

Di mezzo c'è una donna della quale i due si erano infatuati.

Eppure una cosa così non era mai successa, sempre bravi giovani, al limite ci si picchia etc. etc.

Il ragazzo di chiama Mauro, il morto Enzo, la ragazza Elena.

Il punto che Elena stava con Mauro ma era buona amica di Enzo, e spesso andava da lui a confidarsi quando c'erano problemi, ultimamente Elena aveva deciso di lasciare Mauro perché era un violento e ne parlava spesso con Enzo e Mauro si era fatto l'idea che i due fossero amanti e dopo un litigio l'ha accoltellato. Mauro è un violento lo sanno tutti, spesso aveva anche picchiato Elena.

Se i pg si fanno vivi però accuserà Elena di essere una strega, di averlo ammaliato, a lui e a Enzo (in pratica vuole pararsi il culo).

Fato Lucia Genevaux è il bersaglio del Boia.

Sospettati_(nessuno è una strega)

Elena delle Chiaie – 22 anni – figlia di contadini, fidanzata di Mauro, lui e la sua famiglia l'accusano di aver stregato lui e Enzo.

Rosa Limassi – 43 anni – bottegaia – gestisce una bottega del formaggio, la sua attività è molto redditizia e lei è una donna sola, il che ha dato voce alle malelingue, inoltre il suo carattere duro e scontroso non le hanno fatto guadagnare amicizie.

Lucia Genevaux 16 – figlia di braccianti, i Genevaux sono una famiglia numerosa, giunta da poco, come braccianti itineranti, i figli più piccoli rubacchiano e anche Lucia, quelli più grandi quando non lavorano spariscono sui monti e si danno al piccolo contrabbando.

La mamma e la figlia a volte fanno le carte.

Vengono dalla Francia, parlano l'italiano male, sono un po' dei sintu.

Testimoni

Popolino

Elena delle Chiaie: il paese è diviso, tutti conoscono Mauro come una testa calda, e sanno che era un ottimo amico di Enzo, non si spiegano la cosa, e molti accusano Elena di aver fatto la zoccoletta (anche se non l'ha fatto).

La famiglia di Mauro e lui difendono la pista della stregoneria (dicendo che aveva convinto Enzo a ucciderlo e lui si è solo difeso).

La famiglia di Elena ovviamente difende la figlia.

Rosa Limassi: molti dicono che ha avuto una gran fortuna e non si è sposata, quindi ha fatto qualche patto strano? E poi quando è successo che (inserire disastro a caso) a lei non è successo nulla!

E poi non aiuta mai nessuno!

(Ovviamente Rosa dirà di aver avuto problemi come tutti e semplicemente di non aver voluto un uomo tra i piedi).

Lucia Geneaux: la sua famiglia è di poco di buono, non vanno nemmeno a messa, sono poveri, rubano, puzzano, fanno le carte, la notte vanno in giro etc. etc.

Evento Stregoneria – Il maiale risvegliato

Mentre i pg sono lì avverrà un fatto inspiegabile, un maiale appena macellato si risveglia e attacca.

Il panico esplode e ovviamente il popolino pensa subito alla strega.

Nessuno ha mai visto un evento simile e i preti non ne hanno mai parlato!

Se i pg ne parlano verranno visti malissimo e perderanno parecchio rispetto.

Evento – Inquisizione

Il bersaglio più semplice qua è Elena, in quanto la famiglia di Mauro è la più ricca e possiede molti terreni, ma anche questa scelta solleverà malcontento oltre che la strenua opposizione della famiglia.

Le altre due avranno mixed feeling ma Lucia sarà molto meno protetta di Rosa.

Ovviamente la gente ha anche paura della reazione dei suoi fratelli.

Conclusa l'inquisizione i pg potranno andarsene con la nota di pagamento di 200 scudi.

SCENA 6 – DA FENESTRELLE A SESTRIERE (Temporale, 8h)

Qui piove di brutto, la strada si fa velocemente fangosa e il fiume cresce minacciando di invadere la strada. La marcia sarà lenta e difficoltosa e durerà svariate ore

Evento – Cattivo Sonno

Il cacciatore di morti ha dormito male (incubi e cattivi presagi) e anche l'infermiera (preoccupazioni).

Evento – Vendetta

A seconda di chi hanno inquisito qualcuno vorrà fargliela pagare, un gruppetto di persone li seguirà e poi li prenderà a fucilate, se hanno inquisito con morte o esilio finale spariranno per uccidere, se no per spaventare.

Villici (4) pf 7

Sparare 5

Evento – Ponte Crollato

Uno dei ponti è stato tirato giù dal fiume in piena, essendo che piove le acque sono potenti e trascinano giù tronchi e robbaccia.

Bisogna guadares ma sarà dura, il torrente è largo 7 mt e molto impetuoso.

Evento – Lupi

Un branco di lupi attaccherà i pg, i lupi non sono stupidi quindi faranno un morde e fuggi, puntano al ciuco ma attaccano chiunque.

Lupi (20) pf 6

Morso 5 +1

Evento – Ondata

Una delle dighe di legno a monte è crollata e un'ondata gigante ingrossa il fiume di colpo tracimando sulla strada e per diversi metri a lato.

I pg sentiranno il rombo e poi la vedranno arrivare di colpo.

Il ciuco sarà terrorizzato e non si muoverà (venendo travolto).

Gli altri devono scappare veloci o saranno trascinati tra il fango e la mota.

SCENA 7 - SESTRIERE (temporale) (morfina la sera)

A Sestriere piove e fa freddo.

Il villaggio è piccolo e non c'è nemmeno una palizzata attorno, la maggior parte delle vecchie case sono abbandonate, quelle occupate sono tutte verso il centro.

C'è una chiesa ma è senza prete da diverso tempo, c'è il vecchio emporio che fa anche da locanda.

Non ci sono excurbites, quando arriva qualche morto tutti sono chiamati a combattere.

La gente se ne sta chiusa in casa, sono tutti poveri e cenciosi.

Nel paese vivono 70 persone.

Quando i pg arrivano l'unico che si farà incontro è Ennio Rusati con alcuni suoi sodali.

Ennio Rusati

Il capo del villaggio è un certo Ennio Rusati, un uomo di circa 50 anni, massiccio con una folta barba.

Rusati è un po' tocco e si crede un santone/asceta, tiene lui le prediche nella chiesa, spesso con toni apocalittici.

È fermamente convinto che esistano le streghe e vedrà l'arrivo dei pg come una benedizione e un segno che ci sono le streghe.

Nota i genitori del CdM sono ancora vivi, anche se con diversi acciacchi, lo accoglieranno felici, anche se lo rimprovereranno di non essere mai tornato.

Parleranno bene del nuovo capo comunità, un uomo retto.

I suoi due amici non ci sono più, Rodolfo è partito circa 5 anni fa e Giovanni è morto in una caduta in montagna, Silvia invece è ancora lì.

Evento – Silvia Trebbini

Silvia è un'amica d'infanzia del Cacciatore di Morti, quando si sono salutati lei aveva circa 17 anni ed erano buoni amici, gli rimprovererà di non essere mai tornato, qui lo aspettavano in molti.

Le si è sposata a 20 anni, ma il marito è morto 3 anni dopo di malattia.

Il ricordo la intristisce ancora.

Ora ha 27 anni, la vita è dura da queste parti, soprattutto da circa 5 anni quando c'è il nuovo capo.

Però non si lamenta troppo, anche se spera che il CdM torni a vivere lì.

Fato: Silvia Trebbini è il bersaglio del boia

Indagini

Rusati è convinto che ci siano una o più streghe, infatti gli attacchi dei Morti e dei lupi sono aumentati (falso).

Loro pregano ogni giorno ma cosa possono contro i poteri delle streghe?

Sospetta principalmente di due persone: Anna Girami e Tiziana Penda.

Se i pg parlano di Silvia Trebbini ovviamente Rusati ne ha anche per lei.

Sospettati_(nessuno è una strega)

Anna Girami – 45 anni – zitella bigotta – la donna non si è mai sposata, lavora come bracciante e un paio di mucche, va spessissimo a messa e si confessa altrettanto spesso.

Tiziana Penda – 23 anni – bracciante – la ragazza è arrivata qui l'autunno scorso e non si sa nulla di lei se non che arriva da Torino (è una ladra che è stata beccata ed è scappata dalla polizia e dalla sua banda, nella sua casupola si possono trovare circa 100 scudi, una cifra molto alta).
È qui per far calmare le acque e poi scappare appena sarà la bella stagione.

Silvia Trebbini – 28 anni – pastore - si era sposata giovane, poi il marito è morto alcuni anni fa di malattia, non ha mai avuto figli e non si è risposata nonostante sia giovane e bella.
Passa molto tempo nei pascoli in solitudine e sa badare a sé stessa.

Testimoni

Ennio Rusati

Ennio è l'accusatore, il popolino sarà con lui, crede nella sua guida illuminata.

Anna Girami

Rusati sospetta che la sua fede sia di facciata, la donna possiede un gatto nero e non confessa mai peccati, nemmeno i santi non hanno peccati secondo Rusati.

Tiziana Penda

Secondo Rusati da quando è qui i Morti sono aumentati, inoltre sta sempre sulle sue e non va mai alle prediche.

Silvia Trebbini

Passa molto tempo da sola fuori dal paese, con le sue capre, ma chissà cos'altro fa, inoltre suo marito voleva fortemente dei figli, come mai non li hanno avuti? E perché poi il marito è morto di una malattia misteriosa?

Evento – Stregoneria

Mentre i pg sono lì arriverà un grosso gruppo di Morti, dagli abiti distrutti e consunti si direbbero in giro da molto tempo, i pg saranno chiamati a fare la loro parte (sono circa 30 morti, riusciranno a uccidere un paio di abitanti).

Morti

22 simplex, morso 2.

8 ferox morso+1 5.

Evento - Inquisizione

I pg possono inquisire chi vogliono, Rusati e il paese daranno massimo supporto e pagheranno bene lasciando anche prosciutti, formaggi e uova oltre che una nota per la curia per 200 scudi.

Evento - Pasto

I pg saranno invitati a cena da Rusati, insieme ad alcuni suoi fedelissimi.

Durante il pasto un secchio di latte presente nella stanza caglierà.

Ovviamente Rusati salterà su, accusando le streghe del villaggio!

Evento – Accuse Infermiera

Poco prima della partenza Rusati e alcuni dei suoi andranno a svegliare il gruppo e l'uomo accuserà l'infermiera di stregoneria, basandosi sul latte cagliato, l'attacco dei morti, preghiere e "l'ha detto un angelo".

E insisterà perché sia fatta un'ordalia, è convinto che i cacciatori di streghe appoggino entusiasti la sua richiesta, se non succederà diventerà sospettoso e poi violento.

Di base ci sono solo due modi per venirne fuori (a meno che i pg non riescano in qualche modo a convincere Rusati):

Combattere

Possono combattere, e si troveranno ad aprirsi la strada tra una ventina di popolani, armati con armi semplici.

Non sono combattimenti, ai primi danni si daranno alla fuga.

Popolani 20

Pf 7

Botta / taglio 5

Ci saranno ovviamente ripercussioni ad esempio sulla famiglia del CdM e comunicazioni alla diocesi e alle autorità.

Ordalia

L'ordalia è semplice, la colpevole deve stringere in mano, per un minuto un pezzo di ferro arroventato.

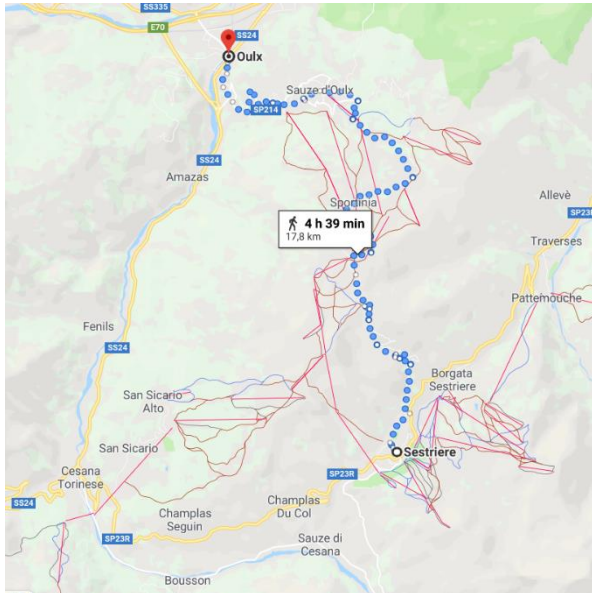
Ovviamente è quasi impossibile e, anche se riuscisse, la sua mano sarebbe piagata per sempre.

Dopo aver fallito Rusati chiederà che sia giustiziata.

Qui, o durante l'ordalia, i pg possono pensare un piano per permettere alla ragazza di fuggire apparendo cmq ligi al dovere.

SCENA 8 – DA SESTRIERE A OULX (8h, bel tempo)

Nota I pg possono scegliere la strada principale o un sentierino montano che taglia sulle cime.
Il cacciatore di morti lo sa, o comunque qualsiasi abitante, rendete chiara ai pg la scelta.



Il tempo è bello e il sole caldo, il fiume è ancora in piena ma la pista è asciutta e si procede bene.
Anzi verso mezzogiorno inizierà a diventare molto caldo.
Indifferentemente dalla strada che hanno deciso di seguire.

Il percorso è molto tranquillo, per circa 5 ore non succederà nulla e i pg possono gestirsi le loro faccende tra di loro senza intoppi e pensare alla meritata ricompensa.

Se stanno facendo la strada principale vedranno alcuni borghi abbandonati, ma non ci sono Morti in giro.

Evento – Incontro con i Templari (SOLO SE SONO SULLA STRADA PRINCIPALE)

Quando sono all'altezza di Fenils i pg vedranno due uomini venirgli incontro, a cavallo.
Hanno armature di maglia, scudi, spade e fucili.
Sono chiaramente templari.

Saluteranno il gruppo e smonteranno da cavallo avvicinandosi con i fucili in mano.
Quindi chiameranno il novizio e si faranno riferire, a seconda di quanto riferito prenderanno provvedimenti e potrebbe esserci uno scontro.

Altrimenti i due templari e il novizio se ne andranno verso Sestriere lasciando i pg rimanenti liberi di proseguire.

SCENA 9 – OULX

La piccola città di Oulx apparirà con la sua cinta di legno e la stazione ben curata.

La cittadina ha circa 1000 abitanti ed è strategica per la ferrovia.

Il treno dei pg dovrebbe arrivare circa 2 ore dopo.

I pg possono andare a richiedere il pagamento delle loro quote, ma quando arriveranno al palazzo della curia, saranno fermati dagli excurbites.

Una nutrita pattuglia arriverà con dei mandati di arresto per il Cacciatore di Streghe, il Cacciatore di Morti e il Boia, le accuse vanno dallo stupro all'omicidio.

A questo punto i pg possono morire combattendo o farsi processare.

CONCLUSIONE

Il processo si baserà molto su chi accusa chi, ma di base il Cacciatore di Morti e il Boia saranno condannati per tutti i capi di accusa e saranno giustiziati, il Cacciatore di Streghe se la caverà con una pena da scontare tra i pochi mesi e i 10 anni a seconda di cosa viene fuori su di lui e di come si è comportato nell'ultima missione.

L'infermiera invece non riceverà accusa e sarà sentita come testimone.

Cacciatore di Streghe – 50 anni (La Giustizia)

Il mondo è pieno di fenomeni inspiegabili, c'erano prima del Risveglio e ci sono ora.

Ti ricordi le lezioni di catechismo, dove i preti vi insegnavano che nella Bibbia si parla di maghi e del loro potere e di come Dio abbia insegnato agli uomini di dargli la caccia e ucciderli.

Ti ricordi di racconti di sette segrete, di persone che donavano la loro anima al diavolo in cambio di potere.

Prima del Risveglio c'erano persone che parlavano con i morti e che leggevano le carte, che mandavano maledizioni e facevano innamorare uomini e donne.

Li hai visti, a Torino era pieno.

Molti erano truffatori, ma alcuni no.

Erano innocui, dicevano i più, ma a te hanno sempre dato un brivido di paura, ti ricordavi le parole dei preti.

Poi è arrivato il Risveglio.

I Morti oggi camminano sulla terra, le sette si ritrovano nei palazzi, i burattinai si aggirano sui loro carretti.

E le streghe si nascondono nei villaggi corrompendo la popolazione e offrendo oscuri sacrifici al demonio.

Nelle città c'è l'Inquisizione, ma gli inquisitori non si spingono nelle campagne battute dai Morti, in quei posti ci vanno i Cacciatori di Streghe.

Prima del Risveglio lavoravi come commissario a Torino, e seguivi casi che avevano a che fare con l'occulto.

Dopo il Risveglio hai offerto le tue capacità alla Chiesa, gli unici in grado di proteggere te e tua figlia.

Il Risveglio si era preso tua moglie, hai giurato che non sarebbe successo con tua figlia.

Così sei diventato un Cacciatore di Streghe itinerante.

Hai messo insieme un piccolo gruppo e battete i villaggi della pianura Padana.

Venite pagati per ogni villaggio liberato.

E di villaggi ne avete liberati tanti. Troppi.

Sai bene che non tutte le persone che avete condannato erano streghe, spesso sono solo donne terrorizzate, che confessano sotto tortura, la maggior parte delle volte dici al Boia di "bandire la strega", lui la porta nei boschi e la fa scappare indicandole la città più vicina, con una sacca di cibo e qualche scudo.

Oppure si occupa di farla evadere nella notte, addormentandosi al momento giusto.

Solo un paio di volte hai davvero bruciato una strega, in quei casi eri sicuro che lo fosse, o meglio, abbastanza sicuro.

Però la paga è buona e di questi tempi, Dio solo sa quanto ti servano un po' di soldi, stai invecchiando è tempo ti pensare al futuro.

C'è però un'altra cosa che ti preoccupa, e ti preoccupa davvero molto.

Ed è tua figlia.

Da circa un anno viaggia con voi, hai voluto tu che vi accompagnasse, nonostante sia un mondo pericoloso e un compito rischioso.

Il motivo è che è molto più sicura con voi che in città, perché tua figlia è una strega.

Quando eravate a Torino giravano delle voci nel vostro quartiere, di vicine rese sterili, di latte e cibo andati a male, di bambini in salute che morivano nella culla.

Tua figlia era infermiera e spesso lavorava con le erbe e i medicinali.

Inizialmente l'avevi presa con te per allontanarla dalle malelingue, eppure adesso succede spesso che quando arrivate in un villaggio si manifesti un qualche segno di stregoneria, animali che si ammalano, latte che si caglia, bambini che affogano nel torrente.

Così devi trovare la strega e punirla, anche se la strega non c'è, anche se la strega viaggia con voi.

E quando la strega è punita e voi lasciate il villaggio tutto torna sereno.

Punire ragazze innocenti ti sta logorando, non vuoi farlo, ma non puoi nemmeno permettere che tua figlia sia portata via da te.

Note

Devi portare a termine il tuo incarico e salvare tua figlia ad ogni costo, hai con te un gruzzolo di 600 scudi che potrebbero raddoppiare se ti giochi bene le tue carte: per ogni strega inquisita la curia paga 200 scudi, i capi dei villaggi che sono stati mondati rilasciano una nota di pagamento e il vostro viaggio toccherà 3 località, se riuscissi a portare a termine un'inquisizione in ciascuna di esse ti ritroveresti con 1200 scudi. Potresti darne un centinaio a ciascuno dei tuoi e usare gli altri per mettere al sicuro tua figlia, con 1000 scudi si può comprare un biglietto per il IV Reich dove nessuno cercherà mai una strega, nel Sanctum Imperium non sarebbe mai al sicuro. Però non vuoi che tua figlia, una strega, sia salvata a scapito di ragazze innocenti, vuoi evitare a tutti i costi delle innocenti muoiano.

Inquisizione

Il processo di inquisizione funziona sempre nello stesso modo: si identifica una probabile strega, si raccolgono le testimonianze e si cerca di farla confessare, se si rifiuta si può ricorrere alla tortura. Il tuo boia è molto capace e fedele, di solito lasci la strega con lui e in un paio d'ore lui ti richiama dicendo che la ragazza è pronta a confessare. All'inizio hai provato ad assistere, ma è troppo anche per te, soprattutto sapendo che a volte sono ragazze innocenti a finire sotto i ferri. Tra l'altro il boia è un ragazzo non tanto sveglio che se si sente sotto pressione lavora male e spesso fa danni irreparabili alle persone che sta interrogando.

Ottenuta la confessione si può procedere con la messa al bando della strega o con il rogo. Se hai qualche dubbio sulla sua colpevolezza di solito procedi alla messa al bando (ossia dici al boia di portarla fuori dal villaggio e mandarla verso un altro paese, quindi di tornare e raccontare di averla punita durissimamente prima di abbandonarla nei boschi). Se la pressione della folla è troppa allora dici al boia di "addormentarsi" mentre fa la guardia, ossia di scortare la ragazza fuori dal villaggio di notte e farla fuggire quindi di farsi trovare appisolato al mattino. Di roghi ne hai fatti solo un paio ed eri certo della colpevolezza delle donne... o meglio, quasi certo...

Il Gruppo

Infermiera: è tua figlia, anche se è una strega. È un'infermiera capace, un valido aiuto nel vostro viaggio. Non pensi che lei sappia che l'hai scoperta, e forse è meglio così, non chiedere, non dire... o forse no.

Cacciatore di Morti: sa fare il suo lavoro ma è un uomo avido, forse troppo, però finché la paga è buona non dovrebbe darti problemi, meglio comunque tenerlo d'occhio.

Boia: un ragazzone semplice e ingenuo, un po' tocco a dirla tutta. Non si rende ben conto di quello che fa, ed è un bene: può fare quello schifo di lavoro e, allo stesso tempo, lasciar scappare le "streghe" se glielo chiedi. A volte nella sua ingenuità nota cose che a voi sfuggono, è già successo che vi indicasse una persona insospettabile come strega, e in alcuni casi ha avuto ragione, una capacità da tenere da conto.

Novizio: te l'ha assegnato la diocesi di Pinerolo per rendicontare questa missione, devi inquadrarlo bene e capire quanto fidarti, se è uno che può chiudere un occhio sui vostri metodi o se invece è ligio al dovere.

Equipaggiamento

Hai abiti pesanti, un coltellaccio, una beretta 1934 con 4 caricatori, un foglio che ti dà autorità di inquisire le streghe, libri e testi sull'occulto.

Infermiera – 20 anni (Il Desiderio)

Tuo padre è un cacciatore di streghe e tu sei una strega.

Ironico vero?

Ma anche molto eccitante, o almeno lo era all'inizio.

Non sai bene come questo sia successo o quando, eppure è così, fin da quando eri una ragazzina.

Intorno a te succedono cose strane, spesso innocue, qualcuno inciampa, qualcuno non trova più un oggetto che aveva in mano fino a un attimo prima, il vino appena stappato sa di aceto.

Altre cose sono meno innocue, un neonato sanissimo che al mattino non si sveglia, una donna incinta che abortisce, un uomo che impazzisce e si toglie la vita.

Eppure tu non fai assolutamente nulla, ti comporti da ragazza normale, aiuti all'ospedale, dove hai imparato a mescere erbe e medicinali per i malati.

Sei molto portata come erborista.

Hai anche iniziato a migliorare i tuoi infusi e decotti, aggiungendo un po' di polvere grattata dal dente di un malato terminale, un po' di placenta di un neonato deforme, un'unghia di una donna sterile.

Tutte cose che in un ospedale è facile procurarsi.

E anche qualche invocazione, la notte tarda, quando la luna illumina i quartieri scuri.

E i tuoi preparati erano perfetti, i medici ti lodavano e ti dicevano che se fossi stata uomo, saresti potuta diventare un ottimo dottore.

Ma a te non interessava diventare dottore e passare il tempo circondata dalla sofferenza e dalla morte.

Tu volevi viaggiare e vedere il mondo e scoprire qualcosa di più sui tuoi poteri.

E l'occasione è arrivata circa un anno fa, tuo padre ha voluto che viaggiassi con il suo gruppo, gli serviva qualcuno in grado di rattoppare le persone, e voleva passare un po' di tempo con te.

Tuo padre è l'unica famiglia che hai, tua madre è scomparsa durante il Risveglio, avevi 7 anni.

Con il suo gruppo avete girato una mezza dozzina di piccoli borghi e in ognuno di questi succedeva qualcosa di strano (una mucca che moriva, un ragazzino che affogava nel torrente, le scorte per l'inverno che marcivano) e veniva trovata una strega.

All'inizio eri sconvolta, possibile che fuori dalle città ci siano così tante adoratrici del demonio?

Poi hai iniziato a essere spaventata di essere tu la causa di quegli avvenimenti, e che delle ragazze innocenti venissero uccise per colpa tua.

Hai cercato di smettere, ma non hai idea di come fare, non hai idea di nulla.

Hai smesso con le invocazioni e con le litanie, hai buttato via il sacchettino con le unghie e denti.

Ma non è cambiato nulla.

I tuoi preparati sono sempre ottimi e intorno a te le cose si fanno sempre più strane.

È come se avessi stretto un patto con il demonio ma non sai come, o quando, o cosa hai offerto o ricevuto.

Ora l'eccitazione è passata ed è subentrata la paura e i sensi di colpa.

Devi trovare il modo di mettere fine a tutto questo o di scappare lontano.

Ogni volta che una ragazza viene torturata e condannata come strega tu vedi il tuo futuro, e senti il peso di un'innocente massacrata senza colpe.

Sei l'unica donna del gruppo e senti gli sguardi degli altri, quello protettivo di tuo padre, quello sospettoso del Cacciatore di Morti, quello inquietante del Boia.

E hai paura.

Vorresti che tutto questo finisse, che le innocenti non pagassero colpe che non hanno e che anche tu possa essere perdonata per quello che hai fatto e iniziare una nuova vita.

Una vita normale.

Note

Un altro viaggio, un'altra traversata in territori pericolosi, mentre senti che il cerchio intorno a te si sta stringendo, gli occhi di tutti ti sono addosso.

Devi riuscire a scappare o la prossima strega sul rogo sarai tu.

Ma per fuggire lontano servono soldi, molti soldi, sai che tuo padre ha con sé una borsa, ma non hai idea di quanto contenga, se però ci fossero almeno 500 scudi potresti prendere il treno da Oulx fino a Milano o Venezia o chissà...

Hai paura per te e sei anche spaventata che altre ragazze paghino per le tue colpe, non vuoi che succeda ancora, loro sono innocenti, tu sei la strega, vorresti tanto che ci fosse un modo per salvare tutti...

Il Gruppo

Cacciatore di Streghe: è tuo padre e gli vuoi molto bene, ti ha cresciuto dopo che il risveglio si era portato via tua madre, non vuoi dargli altri problemi, non deve assolutamente sospettare che tu sia una strega.

Cacciatore di Morti: ti sembra un tipo un po' subdolo e viscido, sembra che spesso ti controlli, forse sospetta qualcosa? O fa così con tutti?

Boia: è un ragazzone un po' tozzo, ma spesso lo sorprendi a fissarti con sguardo vacuo e la cosa ti mette a disagio, ma c'è dell'altro, nell'ultimo villaggio dove siete stati, tuo padre gli ha ordinato di bandire una strega, una ragazzina, e allontanarla dal villaggio,

Il giorno dopo però, mentre eri nel bosco a raccogliere erbe prima di partire, hai visto qualcosa muoversi tra le foglie, era un braccio troncato, esile e con lo stesso braccialetto che aveva la ragazzina, sei scappata via terrorizzata.

Il boia ha dei fortissimi mal di testa, ogni sera viene da te a farsi iniettare della morfina, ormai ne è dipendente e quindi dipendente da te.

Novizio: l'ultimo arrivato, non ti sei ancora fatta un'idea di lui.

Equipaggiamento

Hai la tua borsa medica con tutto ciò che occorre, diverse dosi di morfina, abiti caldi e comodi, un bastone da passeggio che fa anche da arma, un revolver cal .22 carico e altre 20 cartucce

Cacciatore di Morti – 30 anni (L'Invidia)

Hai fame, i tuoi stivali hanno bisogno di una rattoppata, le tue armi di una bella ripulita.
Vorresti bere del buon vino e mangiare in una bella locanda invece di andare avanti a carne secca, noci, formaggio stantio e pane duro.
La tua vita è sempre stata così.
Il Risveglio ti ha colto a Sestriere, il paese dove vivevi.
Avete reagito abbastanza in fretta da proteggervi, ma da lì in poi le cose sono solo peggiorate.
Già prima capitava di non avere da mangiare tutti i giorni, dopo è diventato la normalità.
Eri giovane e quindi abbattevi i Morti per proteggere il paese, ma le armi non bastavano mai, i vestiti si usavano finché non cadevano a pezzi e gli stivali, che prendevi ai Morti, erano spaiati e larghi.
Nessuna paga, e rischiavi la vita ogni giorno. Lo facevate tutti.
Anzi voi ve la passavate un po' meglio di chi stava nei campi o al pascolo.

Ma hai deciso che ne avevi abbastanza, hai salutato la tua famiglia, hai promesso che saresti tornato e sei andato a cercare fortuna a Torino.
Succedeva dieci anni fa, non sei mai tornato.
Le cose in città non sono migliorate, facevi lavori umili, e dormivi in una soffitta invasa da topi e scarafaggi.
Finché hai conosciuto il Cacciatore di Streghe, gli serviva qualcuno che li proteggesse mentre si spostavano da paese a paese e tu facevi al caso suo.
Finalmente hai iniziato a vedere qualche soldo.
Venite pagati ogni volta che liberate un borgo da una strega.
Difficile dire chi sia una strega, il tuo capo sembra saperle riconoscere e il vostro Boia è bravo a farsi dire la verità (anche se spesso non sembra nemmeno rendersi conto di cosa faccia).
Ci sono davvero così tante streghe?
Non credi proprio, ma la paga è buona, e poi sai che spesso, su ordine del vostro capo, il Boia fa scappare quelle ragazze o le "bandisce dal villaggio" (ossia gli dà una sacca di cibo e qualche scudo e spiega loro dove si trova la città più vicina).
Solo un paio le avete davvero bruciate, ed è uno spettacolo di cui fai volentieri a meno.

Da diversi mesi però le cose hanno iniziato a cambiare, nel vostro ultimo giro avete passato una mezza dozzina di villaggi, e in ognuno di questi sei stato testimone di qualcosa di perverso, a volte il cibo che va a male dall'oggi al domani, a volte una donna in buona salute che abortisce, a volte un fanciullo che all'improvviso scompare nei boschi o affoga nel torrente dietro casa.
Stregoneria, ha sentenziato ogni volta il tuo capo, ha fatto "bandire" alcune donne, ma un paio le avete impiccate con i popolani che vi guardavano con un misto di paura e di odio.
Siete stati pagati, come al solito, e tanto ti è bastato.
Non sapevi quanto ancora avresti sopportato di fare questa vita, sentire le urla di quelle donne che bruciano o i suoni umidi mentre si dibattono sul capestro, svegliarti la notte sudato e tremante con davanti agli occhi le immagini dei corpi bruciati e i volti gonfi e cianotici di persone che forse non avevano nemmeno colpe.

Ma qualcosa ha deciso per te.
Sai che non sempre avete fatto le cose per bene, ma non pensavi che avresti mai dovuto renderne conto.
Eppure, poco prima che partiste, hai saputo che la milizia vi cercava, ti sei informato di nascosto e hai saputo che siete accusati di violenza, omicidio e stupro.
Certo può essere che qualche strega fosse innocente, ma stupro? Non faresti mai una cosa simile!
Eppure sai come vanno queste cose, quando vi prenderanno non sarà di sicuro il vostro capo a pagare l'errore commesso, ma tu e il Boia, e tu non vuoi finire sulla forca, è tempo di dare l'addio a questo gruppo.

Note

Questa storia delle accuse non ti piace per nulla, questa sarà la tua ultima missione, è tempo di cambiare aria... ma per andare dove?

Per andare lontano e iniziare una nuova vita ci vanno dei soldi e tu non ne hai mai avuti.

Sai che il tuo capo ha almeno 600 scudi con sé, una bella sommetta, e da questa missione conta di guadagnare ancora parecchio e potresti chiedergliene una bella fetta, ma sarà prudente aspettare? I soldi ti servono se vuoi una bella vita lontano ma se venite arrestati prima non ti serviranno a nulla.

Tra i vostri obiettivi c'è Sestriere, il tuo paese natale, potrebbe essere un bel posto dove stare e forse non ti servirebbero nemmeno così tanti scudi...

In ogni caso è ora di prendere una decisione.

Sestriere

Sestriere è la tua città natale ma manchi ormai da 10 anni, le cose saranno sicuramente cambiate, pensi che tuoi genitori siano ancora lì, così come qualcuno dei tuoi vecchi amici, Rodolfo, Giovanni e Silvia, da ragazzi eravate inseparabili, passavate praticamente tutto il tempo libero assieme.

Una delle poche cose belle di vivere a Sestriere.

Ti farebbe piacere rivederli, ti sono mancati in questi anni.

Il Gruppo

Cacciatore di Streghe: è un buon capo, sai bene che spesso lascia scappare delle "streghe" di nascosto, pur intascando parte della taglia, lui non lo dice, tu non lo chiedi e va benissimo così, di sicuro non vuoi che delle innocenti muoiano. E poi certo che ti piacerebbe vederne un po' di più di quei soldi.

Infermiera: è la figlia del capo, è con voi da un anno, perché se la porti dietro per te è un mistero, ma quella donna non ti piace, nasconde qualcosa e, intorno a lei succedono spesso cose strane...

Boia: è un tontolone che con le parole giuste fa qualsiasi cosa gli si dica, il che è ottimo, trovare qualcuno che faccia quello schifo di lavoro e, contemporaneamente, faccia scappare le streghe se richiesto è molto difficile, in fondo è una persona buona, ti spiacerebbe se venisse arrestato per quelle accuse infamanti.

Novizio: proprio quello che ci mancava, uno scribacchino a controllare tutti i vostri affari, vi toccherà rigare dritto, a meno che il ragazzo non sia corrompibile e non faccia tante storie, alla fine agite a fin di bene no?

Equipaggiamento

Hai abiti vecchi e abbastanza logori, mappe della zona, un revolver Bodeo 1889 carico e altri 12 colpi, un fucile Carcano M91 carico e altri 12 colpi e una accetta.

Il Boia – 30 anni (La Purezza)

La gente pensa che tu sia stupido e ride di te perché sei diverso.

Tu ridi di loro perché sono tutti uguali.

E sono così facili da ingannare.

Hai imparato presto che le persone amano credersi più intelligenti di quello che sono e a sentirsi indulgenti verso quelli che pensano siano degli stupidi.

Ti ricordi tuo padre e tua madre cercare di consolarti perché il tuo cane era morto, si era incastrato col guinzaglio a una recinzione mentre lo portavi in giro.

Ti ricordi i loro discorsi alla sera: è un bambino un po' lento, ma è tanto buono.

In verità il cane l'avevi impiccato tu ed eri rimasto guardarlo a dibattersi e morire con una strana eccitazione in corpo.

Avevi 15 anni quando ti hanno mandato via dal borgo per la morte una ragazzina, è caduta giù da una scarpata e si è rotta il collo.

Non controlla la sua forza, diceva tua madre, voleva sola giocare con lei, vi prego, non uccidetelo!

E tu piangevi e ti pisciavi nei pantaloni e chiedevi scusa.

E intanto pensavi a quanto ti fosse piaciuto il terrore nei suoi occhi mentre la violentavi, come piangeva mentre la colpivi e il piacere di vedere la luce che abbandonava i suoi occhi quando le hai spezzato il collo.

Sei finito a Torino, a lavorare come operaio, preso in giro dai tuoi colleghi, insultato e maltrattato.

E tu subivi tutto con un sorriso ebete sul volto, poi la domenica seguivi le ragazze sole fino a quando sparivano negli androni delle loro case.

Altre due donne sono scomparse e la milizia si è fatta attenta.

E in quel periodo hai trovato un Cacciatore di Streghe che aveva bisogno di un boia e un torturatore: non ti è sembrato vero avere così tanta fortuna.

Tu torturi le streghe, da solo, il tuo capo viene solo per la confessione, e puoi fare loro tutto quello che vuoi, certo, poi devono morire, altrimenti sarebbe un bel problema se raccontassero cosa fai loro.

Sai benissimo che non sono streghe, ma confessano e vengono punite.

Spesso il tuo capo ti dice di bandirle, ossia di dar loro un po' di cibo e qualche scudo e instradarle verso la città più vicina, o di "addormentarti" mentre monti loro la guardia, e tu annuisci compito.

Poi le porti nel bosco tenendo la loro mano che trema nella tua, come un piccolo uccellino.

E torni dicendo che le donne sono grate per aver avuto una seconda chance e che non si faranno più vedere.

Mentre i loro corpi fatti a pezzi marciscono in una fossa poco profonda o in un acquitrino fangoso.

Una sola volta ne hai lasciata fuggire una, stavi per ammazzarla ma ti ha preso un dolore fortissimo alla testa e sei caduto sulle foglie urlando.

Quando ti sei rialzato era scappata via.

Non hai idea di cosa ti sia successo, ma da quel giorno i mal di testa sono tornati, spesso devastanti, al punto che devi chiedere alla vostra infermiera degli antidolorifici sempre più potenti.

Sei sicuro che quella ragazza fosse davvero una strega.

Non lo sai, ma speri sia scomparsa davvero, è l'unica testimone di quello che hai fatto e che continui a fare.

Adesso state per ripartire, per un altro viaggio, nuove prede per te.

Ti considerano uno stupido ma proprio per questo incapace di mentire nella tua purezza, anzi spesso si sentono in colpa per i compiti che ti danno, e tu ne approfitti: diverse volte hai suggerito proprio tu chi poteva essere una strega, dicendo che l'avevi vista fare qualcosa di sconveniente.

E anche questa volta non sarai da meno.

Note

Nuovo viaggio, nuovo divertimento!

La curia vuole trovare le streghe? Ottimo voi siete i migliori e poi è un po' che non te la spassi come si deve. Il tuo desiderio a torturare quelle creature indifese sta crescendo, le loro carni morbide e i loro occhi terrorizzati...

Stai impazzendo, l'altro giorno stavi per aggredire una ragazza in pieno giorno, stai perdendo il controllo, devi sfogarti, è difficile rimanere lucidi, soprattutto con questi continui mal di testa.

Inquisizione

Se il responsabile delle torture, hai convinto gli altri a lasciarti fare da solo facendo loro credere che se qualcuno ti osserva fai errori grossolani e ne soffrono tutti

Non va bene chiunque, le tue vittime è come se ti chiamassero, ed è compito tuo far sì che finiscano prima sospettate e poi colpevoli.

Inoltre è compito tuo lasciarle "libere".

Nota quando noterai una ragazza che ti "chiama" il master te lo dirà, da lì in poi toccherà a te.

Devi ottenere di torturarla da solo e di essere tu a "liberarla", la ragazza può anche finire sul rogo, in tal caso devi cercare di rimanere da solo con lei poco prima, così da poterti divertire prima che diventi cenere.

Mal di testa

Da quando quella strega ti ha maledetto i mal di testa sono terribili, verso sera diventi irascibile, scontroso e violento, scatti per un nonnulla e sei pronto ad alzare le mani, se non prendi la morfina, la notte non dormi e la mattina dopo sei distrutto, hai bisogno della tua morfina, ogni sera devi farti di droga.

Non lo dici agli altri e lo fai passare come una cosa momentanea, ma hai bisogno dell'infermiera.

Nota: se non prendi la morfina il giorno dopo le tue caratteristiche sono dimezzate.

Il Gruppo

Cacciatore di Streghe: si fida molto di te e del tuo "istinto" e ti è affezionato, devi continuare la tua recita, sai bene che se sospettasse qualcosa ti consegnerebbe alle autorità o ti farebbe fuori.

Cacciatore di Morti: hai fatto fesso anche lui, come tutti pensa che tu sia un sempliciotto, utile per i lavori sporchi ma anche influenzabile quando c'è da far scappare una strega.

Infermiera: è la figlia del capo, dipendi da lei per la morfina, da qualche tempo si è fatta strana, ti guarda con paura, e non vuole mai rimanere sola con te, sospetta qualcosa, non devi permetterle di rovinarti!

Novizio: il novizio non te la conta giusta, pensandoti un'idiota è venuto a farti diverse domande sul gruppo e sulle vostre missioni e sulle streghe punite, è qui per controllarvi e non per conto della curia come afferma, ma di qualcuno ben più potente.

Equipaggiamento

Hai i tuoi attrezzi da tortura, una scarsella dove tieni ciocche di capelli delle tue vittime, un coltellaccio, un revolver Bodeo 1889 carico e altri 20 colpi, abiti di cuoio spessi e induriti dal sangue e dal calore.

Il Novizio – 25 anni (La Legge)

Questo incarico non ti piace, non ti piace per niente.

Ma d'altronde se sei un novizio devi accettare quello che ti viene offerto.

E tu sei un novizio dei Templari, anche se nessuno dei tuoi nuovi compagni lo sa.

Sei entrato nel Tempio quattro anni fa, dopo tre anni passati negli excurbites.

Gli excurbites si dovrebbero occupare di difendere i borghi e la popolazione ma spesso sono reclutati tra chiunque abbia un'arma e una minima esperienza di combattimento, non è richiesto alcun onore.

Il tuo gruppo di Agliè era formato da cinque persone, tre delle quali erano ex fascisti, violenti e attaccabrighe, e così tu e il tuo compagno dovevate fare i turni più pericolosi fuori dalle mura, mentre loro passavano il tempo in locanda a bere, mangiare a scrocco e infastidire le ragazze.

Quando il tuo compagno è stato fatto a pezzi dai Morti durante una ricognizione le cose sono peggiorate, gli altri tre ti prendevano di mira per qualsiasi cosa e spesso eri in ricognizione fuori dalle mura da solo.

Quando è passato da Agliè un gruppo di Templari non ci hai pensato due volte a chiedere di unirti a loro.

Dopo quattro anni di addestramento e affiancamento a un Maestro, questa è la tua prima missione ufficiale.

I tuoi capi a Torino sono venuti a conoscenza di questo incredibile Cacciatore di Streghe che pare abbia liberato decine di villaggi.

Questo è preoccupante, significa che il male è radicato nelle valli molto più di quanto si immagini.

Il gruppo sta per partire per una nuova missione purificatrice quindi sei stato assegnato loro come scrivano.

Si sa che fino ad oggi non hanno tenuto registri, se non in maniera lacunosa e disordinata, quindi il tuo ruolo sarà di grande aiuto.

Ma c'è dell'altro, i Templari temono che qualcuno che trascorra così tanto tempo a contatto con il male possa esserne stato corrotto, il male è subdolo, più lo si combatte, più si infila nelle menti e nelle anime.

I Cacciatori di Streghe sono abituati a confrontarsi con questi pericoli, ma il loro seguito?

Spesso sono uomini d'arme senza alcuna preparazione, facili prede del maligno.

In ogni caso è sempre meglio avere una supervisione esterna quando un gruppo di persone lavora per così tanto tempo in un ambito così pericoloso.

Sembra un compito semplice eppure preferiresti molto di più affrontare i Morti e liberare i paesi.

L'idea della stregoneria ti spaventa, è qualcosa di invisibile, come una malattia, come puoi combattere con la spada qualcosa che non puoi vedere?

E poi sarai in vallate sperdute insieme a persone che lavorano insieme da anni, se qualcosa andasse storto non avresti nessuno a cui chiedere aiuto.

Ora comprendi il ruolo degli Inquisitori, che tutti i giorni hanno a che fare con minacce simili, e non li invidi per nulla.

I Templari hanno fatto in modo che la diocesi di Pinerolo chiedesse resoconti più precisi per questo nuovo viaggio nelle valli che sono di sua competenza e ti ha presentato come scrivano così che gli altri non debbano distrarsi dai loro compiti di caccia mentre tu appunti tutto.

Ovviamente siete un piccolo gruppo, quindi a tutti è richiesta la capacità di affrontare i Morti o i banditi che infestano le valli.

Dovrai documentare tutto e aiutare il Cacciatore di Streghe ma, soprattutto, controllare lui e i suoi aiutanti, i Templari vogliono delle risposte.

I Templari sono gente pratica: non gli interessa granché se c'è qualche inadempienza, ma sono preoccupati che un gruppo di Cacciatori di Streghe possa invece essere uno strumento di corruzione del male.

Note

Brutta situazione, devi stare molto attento, stai per andare nei boschi, in vallate poco battute e piene di Morti, dove la stregoneria è diffusa, insieme a sconosciuti armati che potrebbero essere stati corrotti dal male.

E devi investigare su tutti loro.

Non sei un inquisitore, non cerchi colpevoli a ogni costo, non ti interessa nemmeno se alcuni di loro compiono ruberie o piccoli crimini come spesso accade tra chi sopravvive nelle Terre Perdute, ma se qualcuno di loro è stato corrotto è una minaccia pericolosissima che va scoperta e estirpata.

Due confratelli ti verranno incontro lungo la **strada principale** tra Sestriere e Oulx.

Inquisizione

Non sei un esperto di caccia alle streghe, segui le indicazioni del cacciatore di streghe, lui è l'esperto, il tuo compito è un altro.

Il Gruppo

Cacciatore di Streghe: la sua fama lo precede, ex-commissario che in passato si occupava di crimini legati all'occultismo, ha perso la moglie nel Risveglio, ha una figlia che ha deciso di portare con sé.

Cacciatore di Morti: un uomo d'arme, sai che veniva da queste valli, dove potrebbe avere ancora contatti e conoscenze.

Infermiera: è la figlia del Cacciatore di Streghe, a quanto pare il padre l'ha portata via da Torino un anno fa e la fa viaggiare con sé. Strano, perché portare la propria figlia a fare un lavoro così pericoloso? Vuole proteggerla da qualcosa o vuole nascondere? Pare che a Torino ci fossero delle voci su di lei nel quartiere, chiacchiere di vecchie superstiziose o davvero succedono cose strane intorno a lei?

Boia: un sempliciotto che fa il lavoro sporco, si fida di tutti, compreso di te, hai iniziato a fargli diverse domande sul gruppo, può essere un'ottima fonte di informazioni se te lo lavori bene.

Equipaggiamento

Hai abiti comodi e caldi, un quaderno dove annoti tutto, un bastone da passeggio che volendo fa da arma, una doppietta carica con 20 colpi.

Sei ovviamente addestrato a combattere con spada e scudo ma essendo in incognito hai lasciato lo scudo a Torino, la spada invece decidi tu se averla o meno e dillo al DM.

THE STORY SO FAR

I Cacciatori di Streghe

La stregoneria e il male si infiltrano dove l'occhio degli uomini probi è meno vigile.

Nelle città l'Inquisizione vigila, ma gli inquisitori non si spingono nelle Terre Perdute, dove i Morti e i banditi sono pericoli ben più reali.

Ma è proprio nelle Terre Perdute, nei villaggi isolati e lontani dagli occhi della Chiesa, che il male germoglia e cresce indisturbato.

Per questo motivo esistono i cacciatori di streghe, gente avvezza a cavarsela nei territori selvaggi, a raggiungere i borghi più lontani, sulle piste meno battute, e portare loro la legge della Chiesa e ad estirpare il male.

I cacciatori di streghe non sono esperti inquisitori o valenti templari, sono uomini mettono a rischio la loro vita avanzando in terre pericolose, che sanno che potrebbero morire per il morso di un Morto o la fucilata di un bandito, o ammazzati dai rabbiosi abitanti di qualche borgo.

Gli inquisitori e i templari cadono contro il male in epiche battaglie e vengono vendicati e ricordati dai loro fratelli, i cacciatori di morti semplicemente scompaiono.

Magari mettono un piede in fallo, magari vengono bloccati da una tormenta, magari il villaggio che raggiungono è già preda del male, è marcio, e li trovano la loro fine abbattuti da chi dovevano salvare, o semplicemente accusano la persona sbagliata e vengono fatti sparire dagli abitanti.

Tutti sanno che nessuno cercherà mai un cacciatore di morti scomparso, nessuno lo ricorderà o lo vendicherà, la Curia si limiterà ad assoldare qualcun altro.

Per quello bisogna essere pronti a tutto, ad affrontare le minacce terrene come quelle ultraterrene, a rischiare la vita per difendere i deboli, spesso per un misero pugno di scudi.

Una settimana fa

Dopo i successi del vostro gruppo, che da alcuni anni da la caccia alle streghe nei paesini del Nord Italia, la diocesi di Pinerolo ha richiesto i vostri servizi.

Per troppo tempo la Val Chisone è stata ignorata dagli emissari della chiesa e voci strane e inquietanti vengono da quei luoghi che a lungo sono stati rifugio di Valdesi e altri credo corrotti.

Il vostro compito è risalire la valle facendo tappa nei tre borghi abitati (Perosa Argentina, Fenestrelle e Sestriere) e cercare eventuali attività di streghe e, nel caso, riportare l'ordine.

Raggiungerete poi Oulx, dove farete rapporto, verrete pagati e potrete prendere un treno che vi riporterà a Torino.

Un compito arduo, tra sentieri pericolosi e territori selvaggi.

Ma la vostra fama ha convinto la diocesi che voi siete le persone più adatte a questo compito.

Per l'occasione inoltre vi sarà affiancato un novizio per tenere un registro delle vostre azioni e per documentare la situazione nelle valli.

Oggi

Sulle montagne la neve dell'inverno non si è ancora completamente sciolta ma la diocesi ha fretta e così avete caricato il vostro asino e siete giunti a Pinerolo, pronti a iniziare una nuova caccia.