

IL BOSCO DI NORCIA AVVENTURA PER SINE REQUIE



22 ottobre 1950. Da qualche mese anche Norcia è stata liberata dall'invasione di morti. Il piccolo monastero di Sant'Antonio, centro della ricostruzione, veglia sulla cittadina in mano ai benedettini liberatori. La zona è però circondata da un fitto bosco dal quale in pochi hanno fatto ritorno: pare che alcuni briganti, apparentemente ben armati e preparati, si diano alla macchia e non esitino a uccidere i viandanti. Per questo motivo Don Nicola, padre semplice della rinata Norcia, ha deciso di chiedere aiuto alla Rocca Templare di Perugia, la quale ha acconsentito a inviare due templari. Saranno loro a coordinare l'azione, agendo insieme a un piccolo gruppo di cacciatori di morti. Sfortunatamente, il bosco si rivelerà presto essere una grande trappola mortale.

Nota dell'autore



L'autore dichiara che il materiale qui presente è di sua proprietà intellettuale, fatta eccezione per i personaggi e l'ambientazione originale di *Sine Requie Anno XIII*, di Matteo Cortini e Leonardo Moretti. È consentita la riproduzione parziale o totale dell'opera e la sua diffusione per via telematica a uso personale dei lettori, purché non a scopo commerciale.

~ Federico "Scaevus" Vercellini

Antefatto

Attenzione: l'Antefatto è scritto solamente per il Cartomante; la lettura da parte di un giocatore può compromettere l'intera avventura!

L'avventura è basata sui racconti presenti nel manuale *Tomo dei morti - Volume I* (pagg. 102-103, 125-126), e nel manuale base *Sine Requie Anno XIII - 2° ed.* (pag. 206), letture imprescindibili per poter giocare l'avventura.

Il principale antagonista dell'avventura è quindi un militare nazista deceduto ormai parecchio tempo fa, l'atrox chiamato "il Cecchino"; se da vivo era un letale cecchino, ora da morto è fonte di estremo pericolo per qualsiasi sopravvissuto. Presumibilmente difensore sulla linea Gotica, questo morto si trova ora più a Nord, in terra umbra, per cercare le sue prede. La mappa di riferimento è l'allegato posto alla fine di questo documento. Durante l'avventura questo avversario girerà per i settori con altitudine maggiore: G6 e G7. I settori etichettati nella spiegazione con la dicitura **terreno di caccia** indicano che il morto potrà cercare di colpire i PG come indicato. Il suo modus operandi è unico, come riportato nelle pagine dei manuali che non riporto per ovvi motivi di proprietà intellettuale. Conoscerlo è fondamentale, perché permette di sapere come far agire l'atrox nelle varie situazioni (mimetizzazione, trucchi, sabotaggi, tecniche di caccia e abitudini alimentari).

Ha già colpito in queste zone e sono causa sua i morti con braccia mangiate e i colpi in piena testa. La sua presenza è il motivo per cui i sopravvissuti che si potranno trovare in H7 sono folli di paura: non esiste quindi nessun bandito ma solo indizi male interpretati dagli abitanti di Norcia!

Il gruppo di personaggi giocanti è pensato per essere formato da due templari adepti più un numero variabile di cacciatore di morti o al più di scudieri, ma è molto flessibile. Non sono quindi presenti schede PG *ad hoc*. Sarebbe bene però prevedere la presenza di alcuni PNG alleati, in modo da utilizzarli come vittime dimostrative e rendere la pressione psicologica sui PG.

Si consiglia di reperire alcune immagini da usare per ognuna delle parti di bosco visitate durante la sessione, in modo da rendere il tutto visivamente più immersivo.

L'arrivo

Siete tutti nella piazza principale della cittadina di Norcia. La temperatura è bassa e negli ultimi giorni la pioggia ha battuto inclemente, ma sembra che ora il tempo regga.

Come altri comuni minori, la città è appena stata liberata; ci sono principalmente frati benedettini, deputati alla bonifica e al ristabilimento degli insediamenti. Sembra però che nuova vita stia fiorendo in questo borgo, come testimonia il gran via vai di persone e merci.

Dopo qualche minuto, vi raggiunge il padre semplice, Don Nicola.

Salute a voi, fratelli Templari. Mi compiaccio della vostra presenza, nonché di quella dei cacciatori. Sono io ad aver richiesto l'aiuto della Rocca di Perugia: la nostra città è stata liberata, ma la foresta qui vicina è ancora infestata da numerosi morti. Come se non bastasse, da tempo alcuni banditi uccidono a sangue freddo chiunque vi si addentri. Non sono pochi gli uomini tornati dal loro viaggio come Morti, uccisi da colpi di arma da fuoco.

In alcuni giorni, soprattutto da quando le temperature si sono fatte più rigide, si sono resi visibili segnali di accampamento dall'interno del bosco ma non abbiamo saputo localizzarli con precisione.

D'accordo con il Maestro di Rocca è stato deciso che alla squadra di cacciatori faranno capo i templari al fine di battere tutta la zona in cerca di questi predoni ed eliminare questa minaccia per il gregge del Signore.

In basilica mettiamo a vostra disposizione dei letti e un pasto caldo. Se avrete necessità all'interno delle nostre umili mura potrete trovare un mercante ben fornito per la vostra spedizione. La paga di 25 scudi al giorno vi sarà concessa al vostro ritorno, farà fede la parola del fratello templare.

Con permesso, ora mi ritirerei nelle mie stanze. Che Dio accompagni la mano dei liberatori!

In città sarà possibile trovare, oltre al **monastero di Sant'Antonio**, eletto a quartier generale dal Padre Semplice, una **Domus Populi** di fortuna in quella che era, in tempi che ora paiono lontanissimi, una Casa del Fascio. Gli excubitores si contano sulle dita di una mano e si

avvalgono ben più del necessario del lavoro dei numerosi templari e cacciatori che battono ancora queste zone.

Alcuni di questi si trovano in una **locanda** gestita da gente del posto e che ora sta facendo affari d'oro. Non sono molti, ma alcuni di loro potranno offrire qualche informazione utile, una volta che li si sarà lavorati un poco con qualche scommessa a carte (*Gioco d'azzardo*) o semplici scambi di racconti interessanti (*Socievolezza*).

Essi sapranno infatti dire che a essere morti sono soprattutto alcuni che avevano accettato di ripulire il bosco; si dice inoltre che di morti ce ne dovrebbero essere ancora parecchi nel fitto del bosco. Se l'approccio con i cacciatori è andato molto bene (perlomeno uno scarto di 2 al test utilizzato), si potrà accedere ad ulteriori informazioni: secondo testimoni oculati tempo fa deve essere accaduta una piccola frana sul versante nord dell'altura più eminente (F6). Inoltre, i briganti che vivono nella foresta non devono essere gli ultimi arrivati: sopravvivere nel bosco non è impresa semplice e hanno anche una buona mira; i corpi che sono tornati a Norcia mostrano pochi colpi e ben piazzati. Dei briganti molto zelanti e previdenti in quanto a proiettili, sicuramente qualcuno di loro è un vero cecchino.

Il **mercante** è un uomo sulla cinquantina che, appena vi vede, sfoggia un largo sorriso. Il suo negozio è semplicemente una serie di tavolacci e sgabelli con un mare di chincaglieria sopra di essi disposti in quello che doveva essere la bottega di un macellaio, a giudicare dalle rimanenze alle pareti.

Cacciatori! Nais tu mit iu! Volete roba? Solo il meglio da Quirino, amico dei Benedettini! De best!

Qui si potranno avere alcune cose che saranno assolutamente irreperibili al monastero. Se dai monaci si potranno avere cibo e vestiti, qui ci si potrà divertire a rovistare tra i banchi. Ci sono oggetti utili per i viaggi nelle terre ancora infestate dai morti, ma anche cose che difficilmente si vedono in giro nei mercati ordinari.

10 candele di sego	0,3	Corda (20m)	1
40 fiammiferi	0,3	Lampada ad olio	5
Binocolo	30	Orologio da taschino	50
Borraccia (1,5lt)	1	Specchio di metallo	3
Bussola	40	Tagliola	6
Borsa a tracolla	10	Pala	6
Catena (6m)	1	Piccone	10
Coperta	0,5	Scarponi	7

Inoltrarsi nel bosco

Qui di seguito sono riportati le situazioni e gli eventi che i PG incontreranno durante l'esplorazione del bosco di Norcia. Il Cartomante faccia riferimento all'Appendice, nella quale è riportata la mappa dell'intera zona, cioè i settori della mappa nei quali verranno a trovarsi i PG in base alle loro scelte. Ogni descrizione è preceduta dal numero di settore (e.g. A1, B2, C3, etc.). Il Cartomante può servirsi di una più piccola mappa disegnata da lui stesso per segnare note e seguire gli spostamenti senza bisogno della più grande e dettagliata mappa allegata, che potrà essere data in mano ai giocatori.

B 6, B 7

Ascoltare – il **fiume** scorre non lontano da qui e in una direzione precisa. Sembra particolarmente impetuoso.

Naturalistica – è possibile identificare il percorso migliore da prendere così da donare bonus all'azione

Coordinazione/Nuotare – Il torrente scorre veloce e porterà a valle chiunque non sia abbastanza accorto nel guadare oppure si prenderà cura delle armi dei PG.

D 6

È passato poco tempo da quando vi siete inoltrati nel bosco quando dalla via principale scorrete delle casupole ai lati della strada. Sono quattro edifici e probabilmente prima facevano parte della città di Norcia. Ora però sono abbandonate e i segni dell'incuria ben visibili: ad alcune mancano parti di tetto, ad altre la facciata si sta coprendo di rampicanti.

In una delle casupole abbandonate si trova una **cartina dei sentieri** della collina; permette di individuare la zona più alta della collina (C) e acquitrino (W), (Z).

D 8, E 6

Questo tratto di sentiero è una lunga zona acquitrinosa – *Correre* che potrebbe essere dannosa per armi ed indumenti.

Volontà - stare a mollo per parecchio tempo rischia di far venire un malanno a qualcuno dei pg. Malus a seconda degli indumenti e delle protezioni indossate.

E 4

La strada sterrata continua finché non vi imbattete in quello che sembra un complesso di cascine. Sono tre edifici disposti a corte. Uno dei tre è completamente bruciato e resta solo la struttura, mentre un secondo ha i **segni di un incendio**; il fuoco ha mangiato l'intero tetto e tutto ciò che di legno ha trovato. Il terzo è intatto ma è solo un vecchio fienile.

Osservare – vicino a quello che era lo stipite della porta è stata disegnata una croce bianca e scritta una preghiera contro Satana. Intorno alla casa del legname è stato chiaramente usato per alimentare il fuoco.

Ascoltare – quattro simplex si stanno muovendo nella baracca andata a fuoco e usciranno dalla porta principale. Sono due adulti e due bambini, irriconoscibili: sono completamente ustionati e il loro volto è molle e indistinto.

Perquisire – il fienile è intatto; ha una finestra aperta e due piani; al superiore è ancora presente molta paglia. È possibile trovare oggetti da lavoro (martello, chiodi, pala, corda) e del vestiario (stivali, camicia, pantaloni, berretto).

E 7

Il tratto paludoso sta finalmente finendo e vi trovate *Correre* - a camminare molto più spediti.

Il terreno ora è soffice ma senza acqua e andate di buona lena. *Coordinazione* [*per chi ha corso più lentamente*]; ad un tratto urti un sasso con il piede e una **vipera** tenta di morderti.

Manifestazioni localizzate in prossimità del morso: - dolore - edema duro progressivo - cianosi ed ecchimosi - linfangite ed adenopatia

Manifestazioni sistemiche: - cefalea, nausea, vomito, dolori addominali, agitazione - depressione cardiocircolatoria - alterazioni della coagulazione

E 8

Osservare/Ascoltare - Da dietro alcuni alberi fanno la loro comparsa quattro cadaveri. Ancora non vi hanno visti. Appena siete a circa venti metri di distanza, si muovono verso di voi. Sono vestiti con pezzi di divise italiane. Uno di loro ha in mano uno Sten ed è un *Homo mortuus Maior*.

Medicina (per) – tre sono stati uccisi da un colpo in testa, uno da un colpo al collo; quest'ultimo ha le braccia completamente scarnificate.

Perquisire – nelle loro divise munizioni per fucile.

F 3

Una piccola **chiesa di campagna** abbandonata ma ancora in sesto. Sembra non essere infestata; le vetrature e la porta sono intatte, come se qualcuno avesse protetto questo luogo. Entrambe le aperture sono però difficili da rinforzare. Sull'altare è ancora poggiata una piccola effigie devozionale a Santa Lucia.

Perquisire - In una cassa nei pressi dell'altare si trovano vestiti pesanti e scarponi. In un armadietto sono tenuti invece dei fiammiferi e paramenti sacri. All'interno di una nicchia, una pala e due picconi usurati.

F 5

Vi trovate davanti ad un bivio. *Osservare (+3)* - Mentre state decidendo dove andare, vedete che alcuni morti (3) sono fermi nella boscaglia. Sono molto putrefatti, ma a ben guardare uno di loro ha indosso i simboli della I6. Panzerdivision. Sono cadaveri di nazisti, quindi qui da quasi 10 anni!

F 6

- A) Una larga radura si apre davanti a voi; molto probabilmente era adibita a **pascolo** per gli animali, infatti sono ancora presenti alcune vacche e pecore. Ci sono anche carcasse di animali uccisi a morsi.
- B) La parte di sentiero che prosegue verso G6, oltre a essere impervio, è interrotto. Una **frana** ostruisce il passaggio lungo un già difficile percorso. È possibile togliere di mezzo i detriti con un lungo lavoro di pale e picconi, se possedute.
È terreno di caccia. Se la strada verrà ripulita dai detriti e ci si inoltrerà sul sentiero che porta verso la vetta, uno **sparo** - *Armi da fuoco* – di fucile proveniente da non troppo lontano – cercherà di colpire i PG.

F 7

Delle costruzioni segnate sulla cartina non è rimasto molto; probabilmente erano usate come baracche per attrezzi e breve sosta durante il pascolo nella radura vicina. Solo una di esse è rimasta in piedi, ma è parecchio malmessa. Costruita completamente in legno, le sue pareti sono parzialmente marcite e manca la porta. Al suo interno segni di un giaciglio e di un fuoco di cui rimane solo cenere.

Perquisire (+2) – a terra rimane un piccolo pezzo di carta sui cui è segnato il punto preciso di un sentiero. *Orientamento* – è il sentiero nel settore I4.

F 8

La strada di ghiaia lascia qui il posto al **sentiero**.

Osservare/Orientamento - Poco prima dell'inizio della strada percorribile solo a piedi c'è una **staccionata** costruita in un luogo naturalmente coperto dalle intemperie. Qui possono essere legati dei cavalli. Una minuscola **casupola** in cemento permette di ripararsi dalla pioggia, ma manca di finestre e la porta è stata divelta.

F 9

Il sentiero non è impervio in questo tratto, ma già da lontano vedete comparire un **gruppo di morti** in putrefazione. Ne arriveranno tre dal sentiero, *Osservare/Ascoltare* poi altri quattro dal lato sinistro, poi altri due dal lato destro e successivamente altri due dal sentiero.

G 4

Entrate in una radura abbastanza grande; qui tre sentieri differenti si incrociano e vi trovate davanti ad un bivio. Quel che più vi sconcerta, però, è vedere quelle che paiono come due tende da accampamento – *Naturalistica* piazzata da un esperto, sopra una collinetta erbosa – al centro dell'apertura.

Intorno ad essa, 3 morti: siete lontani e non vi hanno ancora fiutato. *Medicina (-2)* - Da lontano è possibile vedere che sono lievemente putrefatti, non devono essere lì da poco. Due di loro hanno profondi morsi alle braccia e un singolo corpo di arma da fuoco al collo; il terzo è morto per un colpo di fucile alla nuca. Sono vestiti con pezzi di divise americane o con vestiti da lavoro rappezzati. Sono morti da qualche anno.

Uno dei tre, vestito con pezzi di divisa militare americana, si rivelerà essere un **ferox** non appena uno dei pg sarà entro i 15m.

Perquisire – le tende sono abbastanza grandi da ospitare una decina di persone in tutto. Al loro interno, un fornello da campo; razioni di cibo ormai inservibili; un caschetto militare americano con inciso "Born to kill"; Un fucile tedesco (Kar98k) senza caricatore.

G 5

Il sentiero comincia a salire vistosamente; la pendenza si fa sentire e il cammino è più difficoltoso. Come se non bastasse, *Arrampicarsi* – gli alberi lasciano il posto ad una **pietraia** e i sassi sono alquanto scivolosi causa pioggia.

È terreno di caccia. Quando già da qualche tempo vi siete inoltrati in questo sentiero, uno **sparo** - *Armi da fuoco* – di fucile proveniente da non troppo lontano – cerca di colpirvi.

G 6, G 7

Naturalistica/Orientamento – Questi sentieri devono essere all'altezza massima del **promontorio** interno alla foresta.

Osservare – del **fumo** si alza da H7. Probabilmente è dovuto all'accensione di un camino, a giudicare dalla continuità!

Perquisire (+2) – un piccolo bunker, probabilmente un residuo delle linee di difesa tedesche. Da qui si ha una perfetta vista su F6.

Seguire tracce (-3) – da queste parti si possono trovare **orme di stivali** della Wehrmacht nel fango. Sono fresche. Della terra è stata smossa in modo da sdraiarsi a terra, ci sono segni di ginocchia. Un cecchino si è appostato qui per avere vista su G5.

Osservare (-5) – a sparare è un **uomo è seminascosto** tra le foglie e il fango, (*Osservare - 7*) è vestito con divisa della Wehrmacht.

E' terreno di caccia. *Arrampicarsi* – la vostra marcia continua e il sentiero ha una pendenza molto alta. Uno **sparo** - *Armi da fuoco* – di fucile proveniente sicuramente dal vostro sentiero – cerca di colpire [*chi ha fatto meno in Arrampicarsi*]. *Karma* per sapere in quale casella si trova.

G 8

Ascoltare – il **fiume** scorre non lontano da qui e in una direzione precisa. Sembra particolarmente impetuoso.

Coordinazione/Nuotare – Il torrente scorre veloce e porterà a valle chiunque non sia abbastanza accorto nel **guadare**.

E' terreno di caccia. Quando già da qualche tempo vi siete inoltrati in questo sentiero, uno **sparo** - *Armi da fuoco* – di fucile proveniente da non troppo lontano – cerca di colpirvi.

G 9

Il sentiero si fa poco battuto e raggiungete una **lama del fiume**; qui il torrente ha formato un piccolo specchio d'acqua stagnante, seminascosto dalla mole di foglie brune e giallastre ormai cadute dai numerosi alberi nelle vicinanze.

Osservare - Morti molto putrefatti si nascondono sotto il fogliame e nel fango. Solo quando i PG saranno molto vicini questi si muoveranno per prenderli.

H 4

Una casa costruita su una **sporgenza di roccia** appare davanti a voi, in lontananza. Potrete arrivarci, ma ci metterete parecchio tempo (almeno due ore) per scalare il rilievo.

Una volta saliti si può vedere che intorno alla casa ci sono moltissimi morti (sono precisamente dieci). Tiro di *Percezione* da parte dei morti per capire se sentono i PG.

La casa ha porte e tre finestre sbarrate; è formata da tre stanze; oltre al salone ci sono una cucina e una stanza da letto. Le mura in pietra sono solide e la posizione è ottimale.

Al suo interno un uomo è riverso a terra, spalle al muro: è morto ma sembra non muoversi!

[nota per il Cartomante: si tratta di un *Homo Mortuus Larvalis*].

Orrore - È una donna sulla trentina, con capelli rasati e giacca pesante. I suoi indumenti sono sporchi e logori e ha scarponi senza più una suola. I piedi sono martoriati da ore di cammino.

Perquisire - nella cucina si trovano 7lt di miscela usata per il fuoco. Ci sono utensili per la cucina. Nella stanza da letto rimane ancora un giaciglio, molto sporco. La finestra della stanza dà sul paesaggio sottostante.

Osservare – dalla casa si può vedere in lontananza del fumo provenire da H7.

H 5

La strada è poco battuta e, sebbene bassa, molto acquitrinosa: test di *Orientamento* per non perdere il sentiero. In caso di fallimento, perdita di tempo e di forze. *Volontà* – stare a mollo per parecchio tempo rischia di far venire un malanno a qualcuno dei pg. Malus a seconda della vestizione.

H 6

Cacciare/Osservare (-2) – una **tagliola** arrugginita è nascosta lungo il sentiero; oltre al dolore dovuto ai denti può trasmettere il tetano.

Osservare – del **fumo** si alza da H7. Probabilmente è dovuto all'accensione di un camino, a giudicare dalla continuità!

H 7

Il fumo proviene dal camino di un **casale** ormai diroccato e seminascolato nella vegetazione. È una struttura in pietra non molto grande, probabilmente usata da pastori di queste zone.

Alcune assi coprono le poche finestre e una catasta di legno è sistemata alla bell'e meglio sotto una tettoia; *Osservare (-3)* – dietro i ceppi, sotto la finestra, ci sono parecchie ossa e resti umani. Una piastrina dell'esercito americano ricorda Carl Stewart.

Al suo interno due uomini – se è già il 23 ottobre, uno e parti di un secondo uomo – rannicchiati in un angolo dello stanzone principale. Un odore acre vi investe non appena spalancate la porta. *Perquisire* Attorno a loro un'immonda sporcizia: terra, foglie, spazzatura, sassi ma anche feci e ossa - *Medicina (per)* riconoscibili come umane - ricoprono il pavimento. L'unico segno di civilizzazione è un camino acceso che emana un tiepido calore.

Gli uomini sono molto malconci, denutriti fino ad avere le ossa degli zigomi esposte. Non sembrano parlare italiano ma biascicano una strana lingua, balbettando: inglese.

Socievolezza/lingua inglese – “*siamo cacciatori di morti americani...siamo qui... two years, Jesus Christ! [scoppia a piangere] eravamo 8, poi il nazi...he surprised us, ho corso...il sentiero...la casa, la casa! [tocca le pietre del muro] non si può uscire, too dangerous. The nazi watch us all, tutti quanti...sta aspettando!*

Interrogare/lingua inglese - Se gli verrà chiesto dei resti nella capanna: *"Mitch, Eddie, John, Carl...[crolla per terra] è stato lui, no more food! I had to do it, Holy Lord!"*

È terreno di caccia. Quando già da qualche tempo vi siete inoltrati in questo sentiero, uno sparo - *Armi da fuoco* – di fucile proveniente da non troppo lontano – cerca di colpirvi.

H 8

Cacciare/Osservare (-2) - Buca con sopra foglie e sotto pali di legno.

Osservare – del fumo si alza da H7. Probabilmente è dovuto all'accensione di un camino, a giudicare dalla continuità!

È terreno di caccia. Quando già da qualche tempo vi siete inoltrati in questo sentiero, uno sparo - *Armi da fuoco* – di fucile proveniente da non troppo lontano – cerca di colpirvi.

I 4

State procedendo lungo il sentiero quando in lontananza prende una curva; la strada segue il costone della montagna e scende di quota. Arrivati al punto più basso, trovate sulla destra quello che sembra un pozzo.

Osservare – il pozzo è funzionante e ha anche una carrucola con un secchio. All'interno di questo si trova un foglio con delle scritte in italiano.

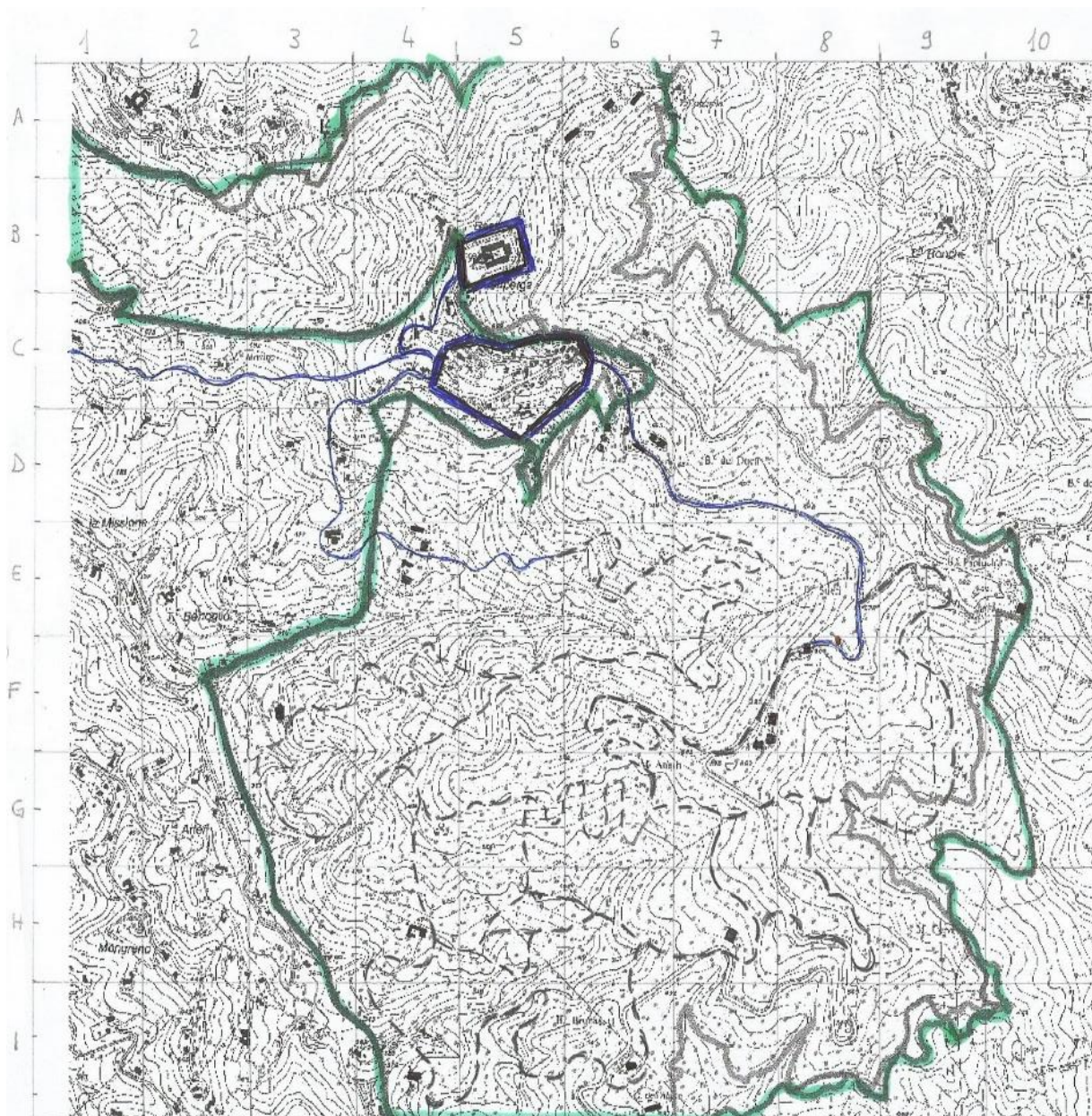
È passato un giorno dall'appuntamento e ancora non vi siete fatti vivi, procederò da solo con Paolo senza aspettare il vostro arrivo. Quel maledetto crucco ci ha presi alla sprovvista e ha ucciso Giorgio con una singola pallottola in testa, ma con il binocolo ho individuato il punto di fuoco: è un piccolo bunker sulla sommità della montagna [G6]. Stanotte lo raggiungeremo e quanto è vero Iddio lo stanneremo.

I 6

Trovate un casolare costruito accanto ad una parete di roccia; non è molto grande ma è affiancato anche da un corso d'acqua. Ha una porta e due finestre. È formato da tre stanze molto spoglie. *Osservare (-2)* – enormi macchie di umido permeano il muro superiore. Il **tetto** è **pericolante**, se si prende come ricovero potrà crollare a causa di danni atmosferici al soffitto. *Karma* per sapere se crolla. *Osservare* – del **fumo** si alza da Nord.

Appendice

La mappa del bosco



La mappa del bosco di Norcia: vista complessiva con sentieri (i più attenti noteranno che non si tratta dei veri dintorni della città umbra, bensì di una cartina delle vicinanze della collina di Superga!). In verde è segnato il confine del bosco; quello grigio, sul lato destro, è il corso di un fiume; in nero sono colorate le piccole abitazioni forse rimaste in piedi. Le strade sono segnalate con il blu mentre lo stesso colore più spesso indica le fortificazioni del borgo e di Sant'Antonio. Ultimi e più importanti, i sentieri: sono quelli in nero tratteggiato. Questa mappa va utilizzata dal Cartomante e sarà la stessa che potranno trovare i PG in D6.

Immagine originale tratta da <http://www.areeprotettepotorinese.it>