

LA CROCE E LA SPADA 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

Una cattedrale diroccata è di grande interesse per l'inquisizione in quanto luogo di sepoltura del loro fondatore (Sant'Ignazio di Loyola).

Ma, trovandosi la cattedrale fuori dalle zone ripulite, gli inquisitori hanno bisogno di un gruppo di templari per esservi scortati.

Gli inquisitori che dovrebbero guidare la missione però, vengono aggrediti da alcuni morti e uccisi, poco dopo però passano due truffatori itineranti che, visti gli abiti pensano bene di rubarli per mettere a segno qualche truffa, purtroppo per loro, un paio di curve dopo di imbattono nei templari che li aspettano per scortarli e farsi guidare nella missione...

L'avventura è ambientata nel 1950 - Novembre (6 anni dopo il risveglio)

Teaser

Una missione segreta porta un gruppo di uomini ad avanzare nelle Terre Perdute, alla ricerca di qualcosa di vitale importanza.

Inquisitori e Templari marciano fianco a fianco, nonostante i rispettivi ordini si disprezzino e da anni combattano una guerra clandestina per il favore del Santo Padre e il controllo del Sancutm Imperium. Intorno a loro gli aspri paesaggi della Liguria e i Morti stranamente irrequieti.

Con un occhio controllano la strada, con l'altro i loro avversari di sempre, mentre le terre sicure sono sempre più lontane e i pericoli sempre maggiori.

Meccaniche

Latino

Gli inquisitori veri sanno il latino, quelli falsi no, quindi quando c'è una scritta in latino il Master darà un finto codice che gli inquisitori possono fingere di avere in scheda e poi inventarsi la traduzione.

Nomi

I templari sanno i nomi dei veri inquisitori ma i due truffatori no, quindi può essere molto rischioso se si confondono.

Posti a sedere

Se riuscite fate sedere i templari vicini e gli inquisitori vicini, con il cacciatore di morti a dividere, giusto per aumentare la sensazione di gruppi.

Personaggi

Inquisitore capo: in realtà scagnozzo truffatore – Giulio (nome inquisitore Francesco).

Inquisitore aiutante: in realtà il capo dei truffatori – Carlo (nome inquisitore Angelo).

Templare capo: guida i templari, è un brav'uomo anche se sospetta dell'inquisizione (Andrea).

Templare guardia: combattente, è un fanatico che odia i Morti (Jacopo).

Cacciatore di morti: assunto come scorta aggiuntiva e pagato dall'inquisizione per far fuori i Templari se serve (ma questo i falsi inquisitori non lo sanno), deve ricevere ancora una fetta del pagamento, teoricamente a lavoro concluso ma cercherà di farsela dare prima (Mauro).

Missione

Il vero compito dell'inquisizione era quello di andare a controllare il corpo di Sant'Ignazio di Loyola, fondatore dei Gesuiti (e quindi dell'inquisizione), la sua cripta era murata quindi si sarà risvegliato ma sarà ancora lì.

Gli inquisitori sospettano che possa essere diventato un morto senziente e, per quanto contro gli schemi, vogliono capire se la sua fede l'abbia mantenuto saldo e possa essere di una qualche utilità.

Sant'Ignazio è a conoscenza di ciò (because reason) e anzi prenderà l'iniziativa per proporre l'accordo

Armi

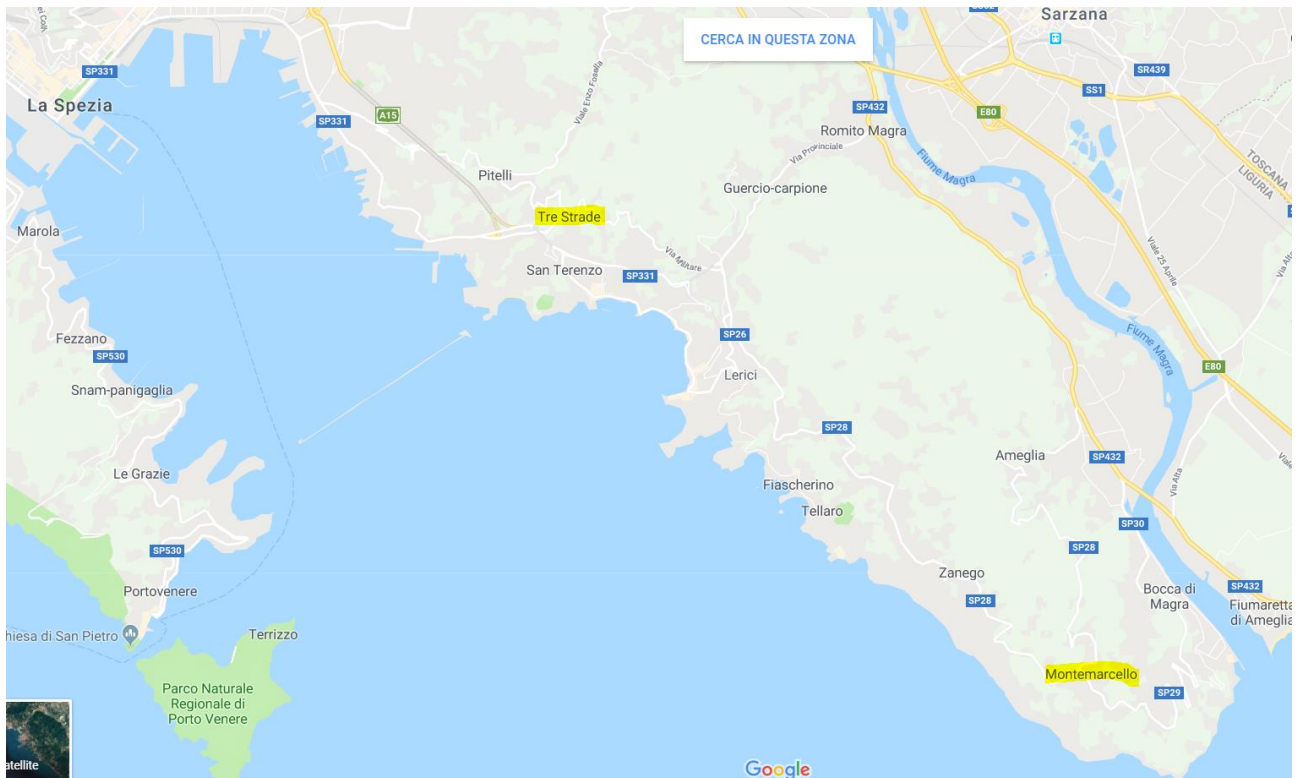
Arma	Munizioni	Azioni	Gittata	Gittata max	Danni	Caricatore	Incepp.	Ricarica
Rev. Bodeo 1889	10.4 mm	1	10-20	30	P+2	6	-	2 a colpo
Beretta 1934	9 mm	2	15-25	35	P+1	7	Medio	2
Carcano M91	6.5 mm	1	20-50	100	P+1*	6	Lieve	vedi
Doppietta	Cal.12	1	5-20	20	P+3/+1 (1/2)	2	-	1 a colpo
Bombe a mano	-	1	10-20	25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

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

Requiem 30 round di benza

Il viaggio



La cattedrale è a Montemarcello, il gruppo si ritrova all'altezza di Tre Strade.

C'è una vecchia strada costiera, ormai poco più che un sentiero abbandonato che attraversa San Terenzo, Lerici, Zanego e infine Montemarcello.

SCENA 1 – L'INCONTRO

L'incontro avviene in tarda mattinata.

I templari e il cacciatore di morti avranno un paio di minuti per chiacchierare tra loro.

Poi da dietro una curva appariranno i due inquisitori che stanno correndo inseguiti da un gruppo di morti.

Il gruppo è composto da 6 simplex e 2 ferox

Morti, abilità di combattimento con il morso.

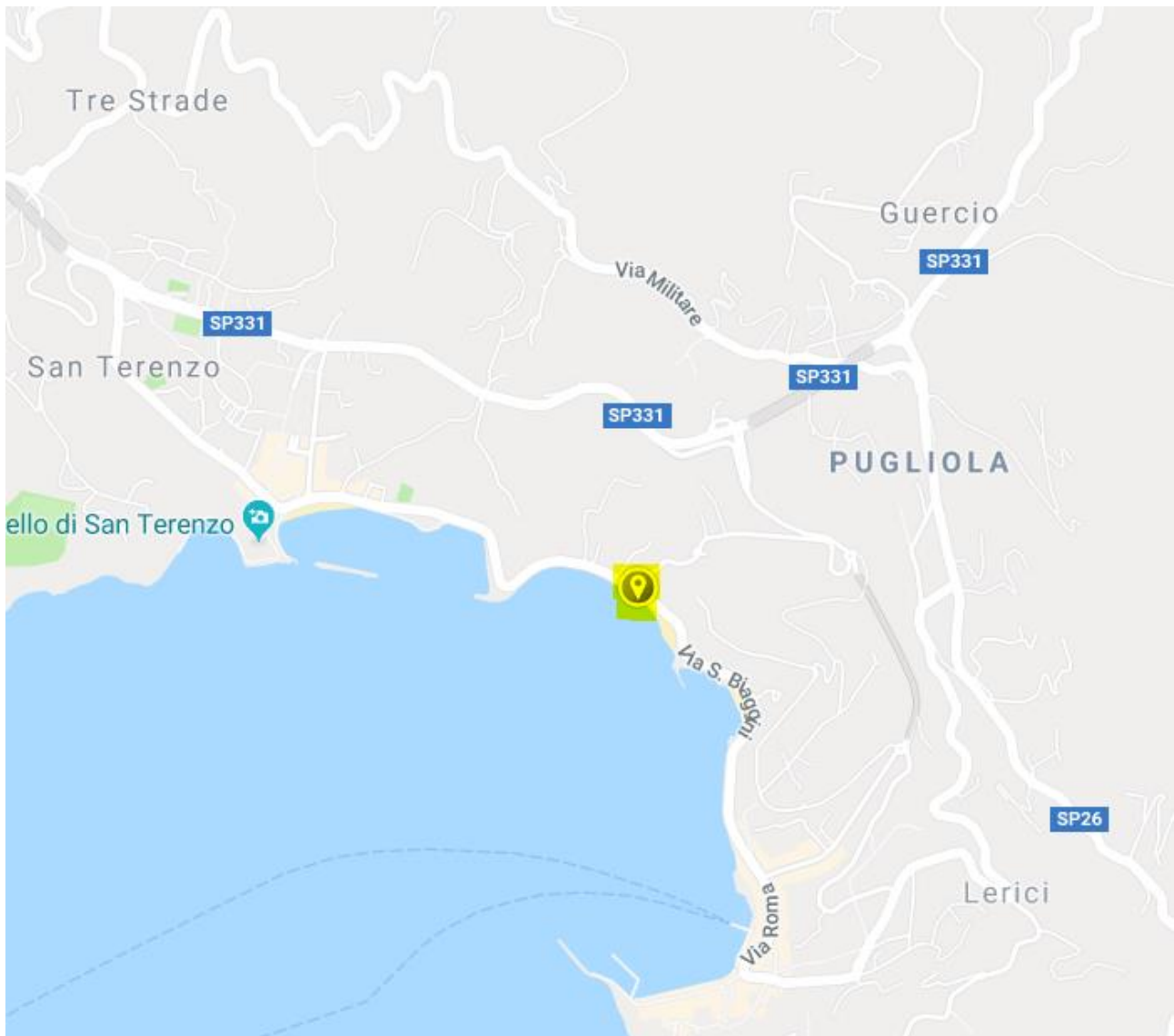
(6) Simplex	1-3	morso
(2) Ferox	4-7	morso+1

Ci sarà un violento combattimento e poi i due gruppi si incontreranno.

Pioggia

Dopo che i pg avranno scambiato due chiacchiere inizierà a piovere è il caso di mettersi in marcia.

SCENA 2 – TRE STRADE - LERICI



Partendo ormai quasi a mezzo giorno il gruppo può coprire al massimo la distanza fino a Lerici. Il cacciatore di morti lo sa e anzi sa che se non si sbrigano la notte li coglierà per strada e non è una bella cosa.

Ci sono due strade possibili (il cdm le conosce), la prima è quella montana (la SP331), era una strada asfaltata che attraversa alcuni viadotti e un tunnel.

La seconda è puntare il castello di San Terenzo e da lì seguire la costa.

Nota dove c'è il punto evidenziato la strada costiera è impraticabile (crollata in acqua) bisogna quindi ricongiungersi alla SP331 e da lì fare il tunnel grigio.

I Valdesi

Nella zona c'è una piccola comunità Valdese che, visti gli inquisitori e il loro gruppo armato, equivocherà. I valdesi sono in tutto 6 uomini, 4 donne e 8 bambini.

I valdesi hanno medaglioni o toppe con il loro simbolo (una candela che brilla nel buio con una scritta latina). Che gli inquisitori possono “tradurre” (Codice A2).

Gli inquisitori dovrebbero conoscere questa eresia, ma ovviamente i due non sanno un cazzo e quindi dovranno abbozzare.



SP331

La SP331 è una strada a due corsie, l'asfalto è crepato in più punti e la vegetazione fuoriesce dalle spaccature.

Attraversa un paio di viadotti sospesi in pessime condizioni.

Il Viadotto Pericolante

Uno dei viadotti è molto malmesso, è crollato in più punti con un salto di 40 metri.

Attraversarlo sarà molto pericoloso.

Inoltre mentre lo attraversano un tiratore gli sparerà addosso (è uno dei Valdesi), sta acquattato dietro una curva dall'altro lato del ponte, se messo alle strette proverà a scappare.

Ha anche lui un medaglione con il simbolo valdese.

(1) Valdese pf 9, sparare 5(6) (il primo colpo lo farà con 9 avendo preso la mira) Carcano M91 P+1.

È armato di un fucile Carcano M91, se messo in fuga perché colpito abbandonerà 1d6 di munizioni.

Nota latino sul ponte c'è una frase in latino A1

Strada Costiera

La strada costiera è un sentiero di terra battuta a picco sul mare.

Il vento dal mare è forte e le onde si infrangono con spruzzi fin sulla strada.

Il Castello

Il castello è un ottimo punto di riferimento.

A un'attenta ricognizione si vedranno montati su una torre alcuni mulini per la produzione di elettricità.

Ciò ovviamente viola le regole papali sulla tecnologia (sia per i templari che per gli inquisitori).

Nel castello i valdesi hanno piazzato una piccola stazione radio che alimentano a energia eolica, purtroppo la stazione radio è stata overrunnata dai morti.

Nota latino sul portone sfondato qualcuno ha inciso una frase A2.

I pg dovrebbero investigare, il castello è in rovina ma ancora solido, dentro ci sono alcuni morti che vagano

Simplex 1-3 morso

Ferox 4-7 morso+1

Nota un paio di morti avranno un medaglione con il simbolo valdese.

La torre radio è quella principale, la porta è aperta e c'è una vecchia radio auto assemblata, non funziona più in invio ma funziona ancora in ricezione se si collega l'elettricità (non è complicatissimo).

Si riceve per lo più la radio ufficiale del sanctum imperium.

Nella stanzetta c'è anche del cibo, due letti, delle coperte calde, una stufetta, una bibbia, un mazzo di carte, abiti caldi, un fucile carcano M91 con un caricatore e una mazza con inserti di ferro.

La Deviazione

A un certo punto la strada si interrompe bruscamente, è crollata in mare, impossibile proseguire.

Il cdm sa che a questo punto bisogna cercare di ricongiungersi alla SP331, più indietro potrebbe esserci una deviazione, ma va cercata.

La deviazione è una straducola invasa dai rovi, che la pioggia ha trasformato in un rivolo di fango, la salita sarà dura e faticosa (non pericolosissima però) e in cima arriveranno stremati, infreddoliti e zozzi male.

Parte Comune

La marcia procede ma il gruppo sarà oggetto di un attacco di una banda di morti lungo la strada.

(6)Simplex 1-3 morso

(2)Ferox 4-7 morso+1

La strada è asfaltata e attraversa ancora un viadotto in pessime condizioni ma nulla di eccessivo.

Il Tunnel

Per raggiungere Lerici c'è da passare una galleria di 700 m.

La galleria è ancora lì, l'interno è buio come la pece e freddo.

Fuori continua a piovere.

Nota latino sul muro vicino all'ingresso c'è un testo in latino di 3 frasi B1

Dentro è spettrale, c'è diversa immondizia, alcune tende marce e resti di vecchi campi.
Qualcuno si è nascosto qui probabilmente nei primi giorni del risveglio.
Dall'alto gocciola acqua in piccole pozze scure e ci sono diversi rumori spaventosi.

Nel tunnel però non ci sono pericoli e i pg lo possono attraversare senza danno.

La Stazione di Posta

Qualche km dopo il tunnel c'è una vecchia stazione di posta in pessime condizioni.
Il tetto è crollato e l'interno è marcio.

Nel garage però qualcuno ha ricavato una piccola chiesa, ci sono un paio di panche, un tavolo con un panno bianco e sul muro il simbolo dei Valdesi.

È chiaro però che nessuno viene qui da molto tempo.

Nota Latino sulla serranda del garage c'è una frase in latino B3

Nota Latino all'interno sul muro dietro l'altare ci sono 2 frasi in latino B4

I pg possono decidere di accamparsi qui per la notte o proseguire fino a Lerici che non dista molto.
Se si accampano qui di notte arriveranno dei morti.

(4) Simplex	1-3	morso
(4) Ferox	4-7	morso+1

Lerici

Lerici è un paesino di case bianche in muratura, buona parte è invasa dal fango e dalle grane della vicina montagna visto che nessuno si prende più cura del posto.

In giro ci sono pochi morti circa una ventina in totale, tra le case e i viottoli

(16) Simplex	1-3	morso
(4) Ferox	4-7	morso+1

In giro c'è ancora un po' di cibo e qualche attrezzo ma poco altro.

I Valdesi

Se i pg accendono un fuoco o consimili i Valdesi capiranno che sono lì e cercheranno di farli fuori.
Essi non sono veri guerrieri quindi due di loro si apposteranno sul costone che domina Lerici con dei vecchi fucili e cercheranno di colpire i pg appena escono al mattino (devono avere luce per sparare).

Se messi alle strette si ritirano subito.

Se per caso uno viene ucciso i pg troveranno un medaglione valdese.

(2) Valdesi pf 8, 9 sparare 5(6) (primo colpo con 9), Carcano M91 (P+1)

SCENA 3 – LERICI - ZANEGO

Qui la strada è unica, la SP28.



Il meteo sarà di nuovo piovoso e la strada in terra battuta sarà fangosa e difficile da avanzare. A Zanego ci sono i Valdesi che quindi tenteranno il tutto per tutto per fermare l'Inquisizione.

Frana

Una parte della strada è franata, si può o scendere fino a valle e poi risalire o cercare di avanzare sul costone con il rischio di scivolare ma facendo più in fretta.

Il Guado – i Valdesi

Un piccolo torrentello è diventato impetuoso tagliando la strada, va guadato, è largo appena 4 metri ma scroscia velocissimo e fangoso.

Oltre a fondo strada si vedono alcuni camion arrugginiti messi a bordo strada.

Li sono nascosti 3 Valdesi armati di fucile che attaccheranno i pg mentre guadano.

Come al solito se messi alle strette scappano.

(3) Valdesi pf 8, 8, 9, sparare 5(6) (9 sul primo colpo) Carcano M91 P+1

Nota hanno medagliette valdesi

L'Orda

Un grosso gruppo di morti sta avanzando nella valle sotto la strada (sono almeno 50), alcuni di essi si staccheranno dal gruppo scalando la parete fangosa attirati dai vivi.

Il pg dovrebbero allontanarsi, più stanno li più morti si staccano.

I morti vanno poi affrontati o seguiranno i pg per sempre

Simplex	1-3	morso
Ferox	4-7	morso+1

Zanego

Zanego è un piccolo borgo lungo la strada.

La strada è in salita per raggiungerlo.

Nelle prime case sono nascosti i valdesi rimasti con i loro fucili, tenteranno un'ultima resistenza (al solito non fino alla morte).

Se messi male getteranno le armi e usciranno, implorando gli inquisitori di risparmiare donne e bambini.

I Valdesi diranno che gli inquisitori hanno sterminato i loro correligionari e loro si sono nascosti in queste valli sperando di sfuggire all'inquisizione che però, è arrivata.

I pg possono fare quello che vogliono.

I Valdesi hanno qualche info generica sulla cattedrale, dicono che non ci si avvicinano mai, e che nei dintorni i morti sono sempre stranamente attivi.

Pare che vi fosse sepolto un santo e a volte sentono le campane suonare.

(6) Valdesi pf 7, 7, 8, 8, 8, 9 sparare 5(6), 3 con Carcano M91 P+1, gli altri con armi bianche.

SCENA 3 – ZANEGO – MONTEMARCELLO

C'è un tiepido sole, ma fa freddo e le strade sono ancora fangose.
La pista si dipana nella vegetazione.
Da qui in poi i Valdesi non sono più un problema ma lo sono i morti.
Nei dintorni si aggirano diversi Ferox.

La strada non è molto lunga in una mezza giornata si fa tutto, però i pg devono stare molto attenti, i morti si aggirano famelici e parecchi sono ferox

Simplex	1-3	morso
Ferox	4-7	morso+1

La cannoniera

A un certo punto la pista devia verso la spiaggia dove si può vedere una vecchia dragamine arenata.
Sulla spiaggia ci sono un paio di simplex

Simplex	1-3	morso
---------	-----	-------

Se i pg vogliono esplorare la nave possono farlo, non c'è molto ed è tutta arrugginita, ma una parte della stiva è ancora chiusa da pareti stagne.

Dentro ci sono alcuni ex membri dell'equipaggio

(3) Simplex	1-3	morso
(2) Ferox	4-7	morso+1

Sconfitti i quali possono recuperare un po' di equipaggiamento (qualche bomba a mano).

Proiettili per fucile: 20
2 bombe a mano

Campane

A un certo punto i pg sentiranno le campane della cattedrale rintoccare.

Montemarcello

Montemarcello è tutta abbandonata, per le strade si aggirano simplex e ferox e sembrano stranamente inquieti, la cattedrale sta al centro della città, per raggiungerla i pg dovranno ingegnarsi a evitare i morti in quanto combatterli tutti è molto complesso.

Simplex	1-3	morso
Ferox	4-7	morso+1

SCENA 4 – LA CATTEDRALE

La cattedrale invece è stranamente tranquilla.

Dentro non ci sono morti in vista e gli altri non entrano.

La cattedrale è ancora in ottimo stato, le vetrate sono distrutte ma il resto della struttura ha tenuto.

Nota Latino qualcuno ha inciso sui muri della cattedrale e sulle case vicino sempre le due stesse frasi C1

Nella navata principale c'è una figura con un saio che sta pregando davanti all'altare.

Sulle panche dietro ci sono una dozzina di morti impegnati a pregare come lui (seguono tutti i suoi movimenti).

Quando i pg si avvicinano si alza.

Il saio è quello dell'ordine dei gesuiti ma è rovinato come se fosse vecchissimo, e ha una croce di legno al collo.

Il volto è in ombra ma si vede chiaramente che è un morto.

Farà un cenno di saluto agli inquisitori.

Quindi dirà una serie di frasi in latino ma poi passerà all'italiano

Il succo del discorso è:

Lui è sant'Ignazio di Loyola fondatore dei Gesuiti, quindi dell'Inquisizione (molte cose le dirà rivolto agli Inquisitori come se fossero ovvie e aspettandosi da loro grandi dimostrazioni di appoggio).

Quindi dirà che disposto a dare la sua scienza per aiutare l'Inquisizione e che se loro sono d'accordo possono siglare tranquillamente un accordo e loro potranno tornare dai loro superiori in totale impunità.

Conclusione

Se i templari si oppongono al patto e scatta la mischia perfetto, altrimenti Sant'Ignazio dirà che come prova di buona volontà uno dei templari dovrà rimanere qui con lui.

Se i pg acconsentono uno dei templari starà lì, il Morto rispetterà l'accordo e i morti lasceranno in pace i pg al ritorno (che se la risolvano loro).

Altrimenti i pg possono attaccare il morto e i suoi compagni e poi dovranno aprirsi la strada del ritorno (almeno uscire da Montemarcello).

Dopo che se la vedano di nuovo loro

(12) Ferox 4-7 morso+1

Sant'Ignazio 8-10 morso+2

Il Grande Inquisitore (La Fame) – 38 anni - Giulio

La tua nuova vita è iniziata l'8 settembre del 1943, con l'armistizio delle forze italiane e il paese allo sbando. I tedeschi entravano nelle caserme del nord, tu hai gettato la divisa alle ortiche e sei diventato un disertore. Hai marciato sui sentieri di montagna, seguendo gli Appennini, per tornare a casa. Ma ti sei fermato molto prima, in un paese montano, dove hai chiesto di essere nascosto per evitare la leva. Sei rimasto lì alcuni mesi, lavorando nei campi e dormendo sul fieno, mangiando il poco che avanzava. *Non durerà ancora molto*, ti dicevi, *la guerra sta per finire e poi potrò tornare a casa dalla mia famiglia*. La guerra è finita ma è stata sostituita da qualcosa di peggio, è stata sostituita dal Risveglio. Ora lo sai ma al tempo non sapevi nulla, vivevi isolato, nessuno aveva una radio. Il Risveglio l'avete visto una sera di fine agosto, quando i morti hanno raggiunto il villaggio.

Così sei scappato di nuovo, nelle orecchie le urla degli abitanti divorati dai Morti. Hai corso giù per il sentiero di terra battuta, tra le vigne e i terrazzamenti. Eri di nuovo in fuga, eri di nuovo solo, questa volta in mezzo all'orrore dei Morti. E senza nemmeno più un posto dove tornare.

Hai vissuto alla giornata, nascondendoti delle masserie abbandonate, rubando il cibo dai campi incolti, sempre in movimento, con i Morti implacabili che sembravano sempre sapere dove fossi. E poi è arrivato l'inverno. Ricordi ancora la fame, la neve, la legna umida che non scaldava, le notti a tremare sotto la coperta. Eri certo che saresti morto. Ma una mattina di tormenta un uomo è entrato nella cascina diroccata dove ti nascondevi. Era vestito con una divisa dell'esercito italiano, calda, ben tenuta. Hai avuto paura, ma lui ti ha sorriso e ha diviso con te del cioccolato, la cosa più buona che tu abbia mai mangiato. E così hai conosciuto Carlo.

Carlo ti ha salvato la vita e te ne ha anche donata una nuova, ti ha mostrato come un nuovo mondo non sia per forza una cosa negativa, è un mondo dove nessuno sa nulla, dove si può essere quello che si vuole. E così l'hai seguito. Siete diventati grandi amici, ti ha raccontato di come, prima della guerra, fosse un attore, e di come adesso, aveva deciso di essere chiunque volesse. Anno dopo anno hai imparato ad apprezzare Carlo e il suo modo di fare, di città in città, vi presentate come chiunque vogliate essere, a volte mercanti, a volte cacciatori di Morti, a volte novizi itineranti. Avete imparato ad essere chiunque le persone si aspettano che voi siate.

Siete dei truffatori certo, ma non avete mai fatto del male a nessuno, dormite in posti caldi e mangiate bene, millantate conoscenze e capacità che nemmeno lontanamente avete, trovate ingaggi pagati in anticipo e poi, semplicemente, sparite di nuovo, per la città dopo, per il prossimo paese. All'inizio tutto questo ti metteva a disagio ma poi Carlo ti ha convinto che, in cambio di cibo, un letto caldo e qualche scudo state comunque dando alle persone qualcosa. Gli state dando la speranza. La speranza che ci sono persone adatte per ogni scopo, che sono disponibili e simpatiche e a buon mercato. Anche se poi non tornano dalla missione, forse perché sono morti, o i loro oggetti si rompono poco dopo che se ne sono andati, forse per semplice incuria, queste persone esistono, e si prendono cura di loro.

E così hai abbracciato questa nuova vita, fino in fondo e, finalmente, questo mondo di orrore, ha iniziato a farti un po' meno paura.

Note

Questo è proprio un bel casino, non hai idea di cosa vogliano da voi questi Templari ma se scoprono che non siete Inquisitori non si prenderanno nemmeno la briga di processarvi.

A quanto pare i due che avete ripulito dovevano compiere una missione molto importante e tu ora sei a capo di questo compito di vitale importanza e non sai nemmeno cosa sia!

Devi tenere i nervi saldi e cercare di portare a termine questo incarico, qualunque cosa sia, o stavolta non ne uscite vivi, i Templari sono gente violenta.

Se riuscite a uscirne avrete 400 scudi tutti per voi, sono abbastanza per iniziare una piccola attività e magari smetterla con le truffe, non potete di sicuro continuare con questa vita per sempre.

Regole Speciali

Sei a capo di questa missione, i Templari si aspettano che tu conduca il gruppo verso il suo obiettivo.

Non hai ben capito che accordi abbiano preso con gli Inquisitori e, in generale, è molto strano che Templari e Inquisitori collaborino, cosa c'è sotto?

Per ora sembrano obbedirti tutti, sei il più alto in grado.

Devi cercare di sfruttare la situazione per capire il più possibile di questa missione e cercare di portarla a termine.

La fuga non è un'opzione (a meno che tutti gli altri morissero), se non vi uccidono i Templari subito l'Inquisizione non vi darà tregua finché non vi avrà impiccato.

Presta attenzione a ogni dettaglio e stai attento a non scoprirli!

Latino

Come Inquisitore dovresti sapere il latino, quando incontrerete delle scritte in latino il Master dirà un codice, fingi di cercarlo sulla tua scheda come se fosse la traduzione di quel passo, ma in realtà inventati quello che vuoi visto che, di fatto, il latino non lo sai.

Brava Persona

Sei una brava persona, non uccideresti mai un'altra persona a meno che non stia minacciando la tua vita o quella di Carlo.

Vesti da Inquisitore

Il Grande Inquisitore aveva un pugnale affilato, che hai preso con te.

Soldi

Carlo ha la borsa con i 400 scudi, e sei ben deciso a far sì che rimanga a voi!

Altri PG

Carlo è il tuo migliore amico, è come un fratello per te, ti ha salvato e ti ha donato una nuova vita, saresti pronto a morire per lui.

È anche un ottimo attore, molto migliore di te.

Siete dentro a questa cosa in due, e in due ne uscite, o se proprio qualcosa deve andare storto... Carlo ne uscirà.

Il Cacciatore di Morti ti ha lanciato delle strane occhiate, come se si aspettasse qualcosa da te e stia diventando impaziente, chissà che accordo avevano gli Inquisitori con lui, meglio scoprirlo in fretta!

L'Inquisitore Novizio (La Maschera) – 36 anni - Carlo

Inchino e... applausi!

Riapri gli occhi, è mattino.

I resti del sogno svaniscono.

Ma non è un sogno, sono ricordi.

Ricordi di quando salivi sul palco e recitavi, davi vita a un personaggio ogni sera, e ogni sera un successo.

Anche se, successo, non è la parola giusta, non hai mai recitato nei grandi teatri, più che altro spettacoli in provincia, in salette allestite negli oratori o nelle palestre.

E, con l'arrivo della guerra, nelle caserme e negli accampamenti militari.

Non sei mai riuscito a vivere della tua arte, ma non ti importava, il palco era tutto il tuo mondo.

Ma poi è venuto l'armistizio e anche il tuo mondo è scomparso insieme a quello di tutti.

Il governo è crollato, è arrivato l'inverno.

Ti sei unito alle persone in fuga, terrorizzate dai bombardamenti e dai tedeschi, affamate, disposte a tutto.

E tu non eri altro che un attore di provincia, incapace di opporsi alla violenza e ai soprusi.

Alla prima occasione i tuoi compagni ti hanno picchiato e rubato le poche cose che avevi.

Senza cibo né indumenti ti sei aggirato nelle campagne brulle finché non ti sei imbattuto in un camion militare uscito di strada, dentro c'erano casse di vestiario destinate al fronte.

Hai preso una divisa da colonello, calda, e per la prima volta ti sei sentito al sicuro.

Qualche giorno dopo hai raggiunto un posto di blocco, dove i soldati cercavano di gestire la gente in fuga.

Un soldato ti ha chiamato "Colonnello!".

Ti sei fatto avanti. Ora il mondo era il tuo palco.

Dopo quell'episodio ce ne sono stati altri, altri vestiti, altri personaggi, nessuno ha mai sospettato di nulla.

Poi è arrivato il Risveglio e il poco del mondo che ancora rimaneva è scomparso.

E hai capito che potevi essere chiunque volessi, il passato era scomparso, il mondo era nuovo e lo erano anche le persone.

Il primo inverno del risveglio hai incontrato un altro uomo, Giulio, anche lui in fuga, anche lui sperso.

Era allo stremo delle forze e spaventato quanto te, ma non era cattivo, come non lo sei tu, hai diviso con lui la tua cioccolata e, il giorno dopo, siete ripartiti assieme.

Da quel giorno siete stati inseparabili.

Gli hai insegnato la tua arte e lui ti ha aiutato in tutte le tue idee.

Siete dei truffatori certo, ma non avete mai fatto del male a nessuno, dormite in posti caldi e mangiate bene, millantate conoscenze e capacità che nemmeno lontanamente avete, trovate ingaggi pagati in anticipo e poi, semplicemente, sparite di nuovo, per la città dopo, per il prossimo paese.

E hai sempre pensato che, in cambio di cibo, un letto caldo e qualche scudo state comunque dando alle persone qualcosa.

Gli state dando la speranza.

La speranza che ci sono persone adatte per ogni scopo, che sono disponibili e simpatiche e a buon mercato.

Anche se poi non tornano dalla missione, forse perché sono morti, o i loro oggetti si rompono poco dopo che se ne sono andati, forse per semplice incuria, queste persone esistono, e si prendono cura di loro.

Non è solo una giustificazione, ci credi davvero.

Alla fine è questa l'essenza del teatro, dare alle persone delle storie, che le aiutino ad affrontare la realtà.

Più la realtà fa paura, migliori devono essere le storie, migliori gli attori.

E tu sai di essere il migliore.

Note

Questo è proprio un bel casino, non hai idea di cosa vogliano da voi questi Templari ma se scoprono che non siete Inquisitori non si prenderanno nemmeno la briga di processarvi.

A quanto pare i due che avete ripulito dovevano compiere una missione molto importante e ora Giulio è a capo di questo compito di vitale importanza e non sa nemmeno cosa sia!

L'hai messo tu in questo casino e tu lo tirerai fuori!

Devi tenere i nervi saldi e cercare di aiutarlo portare a termine questo incarico, qualunque cosa sia, o stavolta non ne uscirete vivi, i Templari sono gente violenta.

Se riuscite a uscirne avrete 400 scudi tutti per voi, sono abbastanza per iniziare una piccola attività e magari smetterla con le truffe, non potete di sicuro continuare con questa vita per sempre.

Regole Speciali

Giulio è a capo di questa missione, i Templari si aspettano che li conduca verso il vostro obiettivo.

Non hai ben capito che accordi abbiano preso con gli Inquisitori e, in generale, è molto strano che Templari e Inquisitori collaborino, cosa c'è sotto?

Devi cercare di sfruttare la situazione per aiutare Giulio a capire il più possibile di questa missione e cercare di portarla a termine.

La fuga non è un'opzione (a meno che tutti gli altri morissero), se non vi uccidono i Templari subito

l'Inquisizione non vi darà tregua finché non vi avrà impiccato.

Presta attenzione a ogni dettaglio e stai attento a non scoprirli!

Latino

Come Inquisitore dovresti sapere il latino, quando incontrerete delle scritte in latino il Master dirà un codice, fingi di cercarlo sulla tua scheda come se fosse la traduzione di quel passo, ma in realtà inventati quello che vuoi, visto che, di fatto, il latino non lo sai.

Brava Persona

Sei una brava persona, non uccideresti mai un'altra persona a meno che non stia minacciando la tua vita o quella di Giulio.

Vesti da Inquisitore

Il novizio aveva una Beretta 1934 con due caricatori e un pugnale, che hai preso con te.

Soldi

Hai una borsa con 400 scudi e non hai intenzione di mollarla!

Altri PG

Giulio è il tuo migliore amico, è come un fratello per te, avete fatto truffe assieme decine di volte, ma qui siete su un altro livello, qui siete nel bel mezzo di qualcosa di grosso che coinvolge Templari e Inquisizione, hai paura che Giulio potrebbe tradirsi, devi fare di tutto per aiutarlo.

Non ti piace come vi guarda il Primo Templare, sembra non fidarsi di voi, sarà perché siete Inquisitori o perché sospetta qualcosa?

Devi muoverti con i piedi di piombo.

Il Primo Templare (La Ragione) – 26 anni - Andrea

Avevi vent'anni quando i Morti sono tornati sulla terra, nel mezzo dei bombardamenti, dei soldati e delle esecuzioni sommarie.

Vent'anni e un fucile.

Hai fatto quello che hai potuto, hai cercato di proteggere le persone intorno a te, di portarle al sicuro.

Ma era semplicemente troppo.

Il freddo, la fame, i soldati sbandati e i Morti... e le porte chiuse.

Le città con le mura chiudevano le porte e sparavano su chi chiedeva di entrare.

A ogni città nasceva la speranza di essere finalmente al sicuro per poi ritrovarsi di nuovo nel freddo e nel buio, con i Morti sempre dietro di voi.

A uno a uno i tuoi amici e i tuoi compagni sono caduti.

Li avete lasciati indietro, sperando che vi lasciassero il tempo di fuggire, prima di risvegliarsi.

Alla fine eravate rimasti una decina, a trascinarvi nella neve, costretti a mangiare la corteccia degli alberi.

Avete puntato una piccola cittadina su una collina, siete arrivati davanti alla porta e vi siete lasciati cadere sul fango ghiacciato.

La porta era chiusa, come ogni volta

Come ogni volta avete urlato e bussato e infine qualcuno ha aperto.

Degli uomini vi hanno accolto in una piccola foresteria, in una sala con un camino acceso, vi hanno dato zuppa calda e abiti asciutti.

Erano Templari.

Avete dormito su della paglia morbida vicino al fuoco.

Per la prima volta, dopo tanto tempo.

Il giorno dopo sono arrivati gli Inquisitori cittadini, vi hanno cacciato e hanno processato uno dei Templari per avervi accolto senza permesso, lo hanno allontanato dalla città e hanno chiuso di nuovo le porte.

Sono passati 6 anni da quel giorno e l'Italia è diventata il Sanctum Imperium e tu sei diventato un Templare.

Ora finalmente puoi proteggere chi è più debole, puoi aprire le porte delle città e liberare le aree dai Morti.

Oggi i Templari sono più potenti di allora e non devono sottostare passivamente all'Inquisizione.

Ma il tuo odio per quegli uomini è rimasto.

Come hanno chiuso le porte davanti a voi l'hanno fatto davanti a migliaia di altre persone, condannandoli a morire nelle Terre Perdute.

Combattetate sotto lo stesso vessillo ma non siete le stesse persone.

Qualcuno dice che siano il male minore ma tu non sei d'accordo, sono parte del problema.

E i loro intrighi e le loro lotte di potere minano l'Imperium dall'interno quanto i Morti lo fanno dall'esterno.

I vostri due ordini devono collaborare, questo si aspetta il Santo Padre e i tuoi superiori, e tu obbedirai.

Ma non dimentichi, non dimentichi le persone che si nascondono sotto quelle vesti.

Hai tenuto con te questa considerazione mentre scalavi i ranghi dei Templari, con un misto di fede, devozione e coraggio.

Ma tu non hai mai avuto fede, nessun dio può permettere il Risveglio, ma i Templari sono più della fede.

I Templari sono lo scudo dei deboli e in questo ruolo, hai trovato il tuo scopo.

Quando hai ricevuto il tuo Requiem l'hai chiamato San Giordano, come il santo che protesse i suoi fratelli dai supplizi.

Una scelta inusuale ti dissero, ma apprezzarono il nome che avevi scelto.

Ma c'è un altro Giordano a cui pensavi quando hai battezzato la tua motosega, ed è Giordano Bruno, un altro uomo a cui l'Inquisizione ha chiuso le porte innanzi.

Note

Questa missione ti puzza, e molto.

Perché gli Inquisitori hanno bisogno di una scorta così corposa, cosa si aspettano di incontrare?

E perché tutta questa segretezza?

A te hanno solo detto che dovrai scortarli verso una cattedrale abbandonata a un paio di giorni di marcia.

Hai presente la zona a grandi linee, è piena di Morti, cosa cercano in quel luogo?

Deve essere qualcosa di grosso, molto grosso, se hanno mandato un Grande Inquisitore.

Il tuo ordine è scortarli e aiutarli e soprattutto riportarli vivi.

Meglio tenere gli occhi ben aperti ed evitare le cazzate, l'ultima cosa che serve è una guerra con l'Inquisizione, ma è anche buona norma non abbassare la guardia quando ci sono gli Inquisitori di mezzo.

Regole Speciali

Sei il capo del gruppo di scorta, ma sei sottoposto all'autorità degli Inquisitori, comandano loro.

Il tuo compito è proteggerli al meglio e aiutarli e per farlo hai ai tuoi ordini uno scudiero e un Cacciatore di Morti mercenario.

Templare

Sei un Templare esperto, hai il tuo Expiator con abbastanza benzina per 30 turni di combattimento, una spada, uno scudo, un paio di bombe a mano, una pistola Bodeo con 12 munizioni, un kit medico di emergenza.

Inoltre hai un'armatura di 2 punti sul petto e di 1 punto su ogni altra parte del corpo (**nota** l'armatura protegge dai colpi fisici ma non offre protezioni contro le armi da fuoco).

Altri PG

Jacopo è il tuo scudiero da 3 mesi, l'apprendistato dura un anno.

Sai che prima di te ha incominciato l'apprendistato altre 3 volte senza mai concluderlo e che uno dei suoi Maestri è morto mentre era in missione con lui, gli altri due hanno semplicemente chiesto un altro scudiero prima del termine.

Da quello che hai visto sembra un ragazzo tranquillo anche se questa sarà la prima missione veramente pericolosa che compirete assieme.

Sei il suo superiore ma sei anche il suo responsabile, è il tuo scudiero il che significa che lo riporterai indietro sano e salvo, costi quel che costi!

Mauro è un Cacciatore di Morti esperto della zona.

Girano strane voci su di lui, pare che non disdegni nessun incarico per la giusta cifra, anche quelli più spietati e illegali.

Sai anche che il suo compenso è bello alto e che l'Inquisizione l'ha aggregato al vostro gruppo come guida, quindi lo hanno pagato loro.

Francesco è il Grande Inquisitore di La Spezia, non l'hai mai incontrato ma ha fama di uomo integerrimo e spietato.

Inoltre i Templari lo considerano un uomo di intrighi, non si capisce mai cosa abbia davvero in mente e puoi star certo che abbia sempre un asso nella manica, devi fare attenzione a non farti ingannare dai suoi modi.

Angelo è l'aiutante di Francesco, non sai nulla di lui, immagini sia uno studioso.

Il Secondo Templare (La Rabbia) – 22 anni - Jacopo

La via dei Templari è quella della Spada.

Come i samurai dei fumetti che leggevi da ragazzo.

Della Spada e della Fede.

Sei entrato nei Templari a 17 anni, un anno dopo il Risveglio.

Non ti era rimasto altro se non la tua vita.

I Morti si erano portati via tutto il resto, la tua famiglia, i tuoi amici, il tuo paese.

I Templari ti hanno estratto da una cantina dove i tuoi genitori ti avevano nascosto con tua sorella in fasce.

Eri rimasto nel buio, umido, per settimane.

Tua sorella era morta di fame e si era risvegliata come una Larva, la sentivi battere i denti nel buio attirata dalla tua carne.

Quando ti hanno portato fuori, i tuoi capelli erano diventati completamente bianchi.

Hai iniziato come novizio, riparando le armature e gli expiator, prendendoti cura delle poche cavalcature e degli ancor più rari mezzi a motore.

Ma tu volevi combattere.

A 18 anni ti è stata data una spada e sei diventato scudiero di un Templare più anziano.

Sei rimasto due mesi con lui, prima che Morti vi sorprendessero durante una missione in una vecchia fabbrica.

Il tuo maestro ti ha ordinato di scappare mentre accendeva l'expiator e si metteva in posizione.

Hai corso finché non ha più sentito il rumore della motosega.

I Morti si erano di nuovo presi tutto quello che avevi.

Ma questa volta non saresti scappato e basta.

Sei tornato con i tuoi confratelli e hai ripulito il posto, massacrando tutti i Morti che avete trovato.

I tuoi compagni hanno dovuto trascinarti via a forza mentre lordo di sangue continuavi a fare a pezzi gli arti delle creature che ancora si muovevano sul terreno.

Sono passati 4 anni da quel giorno e sei ancora uno scudiero.

Hai servito altri due Templari prima di Andrea, entrambi hanno chiesto un altro scudiero prima della fine del tuo apprendistato, e così hai dovuto ricominciare sempre da capo.

Ormai girano delle voci su di te, che non sai trattenerti quando si tratta di Morti, che ti fai guidare dalla rabbia invece che dalla fede, che il tuo primo Maestro è morto per la tua sconsideratezza.

Ma a te non importa, i Morti devono essere sterminati, tutti, dal primo all'ultimo, e tu hai promesso a te stesso che non saresti più indietreggiato, che non ti saresti più ritirato.

Ogni notte vai a dormire pensando mentalmente al numero di Morti che hai ammazzato, sei arrivato a 112, sono tantissimi anche per un templare esperto.

Eppure sei ancora uno scudiero.

Alcuni dicono che non hai fede, ma non è vero, tu hai una fede adamantina, credi nell'assoluto sterminio di questi abomini.

Se ti chiederanno di farlo in nome di dio lo farai in nome di dio, o del Santo Padre o di qualunque altra cosa.

E se dovrai farlo da scudiero per tutta la vita lo farai da scudiero, ti getterai avanti sapendo che il tuo Maestro cercherà di proteggerti, e combatterà i Morti al tuo fianco.

Se questa è davvero l'Apocalisse che descrive la Bibbia allora finirà in un solo modo, con una guerra totale contro i demoni.

E in questa guerra tu sarai sempre in prima linea.

Note

Questa missione sembra essere decisamente pericolosa e non ti piace che ci sia di mezzo l'Inquisizione. Con loro non si riesce mai a capire quale sia la vera posta in gioco. In ogni caso sei pronto a fare il tuo dovere e a seguire gli ordini di Andrea. E soprattutto a fare una strage di Morti.

Regole Speciali

Andrea è il tuo superiore e tu seguirai i suoi ordini. Ma è anche il tuo responsabile, il che significa che cercherà di proteggerti a tutti i costi.

Templare

Sei un Templare scudiero, hai una spada, uno scudo, una doppietta con 20 cartucce, una Bodeo con 12 colpi e un paio di bombe a mano, un kit medico di emergenza. Inoltre hai un'armatura di 2 punti sul petto e di 1 punto su ogni altra parte del corpo (**nota** l'armatura protegge dai colpi fisici ma non offre protezioni contro le armi da fuoco).

Odio per i Morti

Il tuo odio per i Morti ti spinge a cercare di massacrarne il più possibile, anche prendendoti dei rischi (e facendone correre agli altri). Certamente non sei un kamikaze, vuoi tornare tutto intero, ma i Morti sono una minaccia che deve essere debellata.

Altri PG

Andrea è il tuo Maestro da circa 3 mesi, è la prima missione vera e propria che affrontate assieme. Ha fama di uomo pacato e coraggioso, anche se pare che, a volte, la sua fede non sia così salda...

Mauro è un Cacciatore di Morti esperto della zona. Sai molto poco di lui ma pare conosca la zona molto bene.

Francesco è il Grande Inquisitore di La Spezia e Angelo è il suo aiutante, per te sono solo nomi, ma è meglio che non facciano troppo i furbi, saranno anche inquisitori ma nelle Terre Perdute sono persone come tutte le altre, persone deboli e male armate...

Il Cacciatore di Morti (Il Dubbio) – 43 anni - Mauro

Avevi 7 anni quando è iniziata la Grande Guerra.

Tuo padre e tuo zio sono partiti per il fronte, lasciando le mogli e i figli piccoli a badare ai campi.

Tuo zio è morto nell'undicesima battaglia dell'Isonzo, tuo padre ha perso entrambe le gambe a Caporetto.

Quando è tornato il poco cibo che riuscivate a coltivare per voi è diventato insufficiente per tutti.

Hai iniziato a rubare a 11 anni.

A 15 anni sono arrivati i fascisti, hai preso la camicia nera per avere una ciotola di zuppa e qualche cipolla per tua madre e le tue sorelle, ma quando ti hanno mandato a picchiare dei "dissidenti" ti sei rubato la macchina lasciando gli altri balilla a piedi e l'hai rivenduta al mercato nero.

A 17 anni sei finito in carcere, ne sei uscito a 22 e ti sei dato al contrabbando di sigarette.

Per alcuni anni hai guadagnato abbastanza da sfamare la tua famiglia.

Hai trovato anche il tempo per sposarti.

Ma a 26 anni sei finito in carcere di nuovo, ti hanno fatto uscire per mandarti in Etiopia a fare la guerra nel deserto.

Ti sei beccato il colera e sei rimasto agonizzante per mesi.

Quando la guerra è finita sei tornato in Italia ma ormai tua moglie se ne era andata, tuo padre era morto e le tue sorelle avevano lasciato il villaggio.

Rimaneva solo tua madre.

Ti sei preso cura di lei come potevi, sempre vivendo ai margini, alla giornata.

A 33 anni ti hanno arruolato di nuovo e sei partito per la Grecia e poi per la Russia.

Hai evitato i cechini sovietici e ti sei ritirato nell'inverno con le scarpe di cartone si sfaldavano nella neve.

Hai rischiato la vita dozzine di volte, eppure sei sopravvissuto.

Ma quando sei tornato a casa anche tua madre era morta.

Eri solo.

Pensavi che nulla sarebbe stato peggio della guerra, ma poi è arrivato il Risveglio.

Ora hai 43 anni, molto pochi vivono così a lungo in questo mondo di orrore.

Sfruttando il tuo addestramento militare hai lavorato un po' con l'Inquisizione e con i Templari come guardia e soldato.

Ma poi ti sei reso conto che, per tutta la vita, le autorità ti hanno allontanato dalla tua famiglia, dai tuoi affetti, ti hanno impedito di prenderti cura di chi amavi, ti hanno mandato in carcere o a uccidere altri poveracci come te.

E mentre i tuoi cari morivano, tu non c'eri.

Allora ti sei messo in proprio.

Disprezzavi l'ordine costituito prima e lo disprezzi adesso.

Possono comprare le tue capacità ma non possono comprare te.

Ti sei fatto la fama di lupo solitario, di cacciatore spietato.

Ed è una fama meritata.

L'Inquisizione e i Templari tengono troppo alla loro immagine per sporcarsi le mani.

E così chiamano te per i compiti più ingrati, per punire un confratello, per far sparire un prete scomodo o un eretico troppo in vista e benvenuto.

E tu vai, vai sempre, ti fai pagare bene, compi il lavoro e torni per conto tuo.

Per tutta la vita hai cercato di prenderti cura della tua famiglia, ora sei rimasto solo tu, sei l'ultima persona di cui puoi prenderti cura.

E lo farai, e fanculo tutti gli altri.

Note

Questa missione è molto strana, l'Inquisizione ti ha pagato per condurre e proteggere l'Alto Inquisitore e un suo Novizio a una cattedrale a un paio di giorni di marcia da La Spezia, nelle Terre Perdute.

Quell'area è molto pericolosa e la cattedrale non sono altro che ruderi, perché vogliono andare là?

Ma ce qualcosa di decisamente più sinistro, l'Inquisizione ti ha promesso 500 scudi nel caso ti venisse dato l'ordine di uccidere i due Templari da parte dell'Alto Inquisitore.

100 ti sono già stati dati e tu hai decisamente voglia di mettere le mani anche sugli altri 400 che sospetti abbia l'Alto Inquisitore con sé (o il suo novizio), in un modo o nell'altro vuoi mettere le mani su quei soldi, o almeno una buona parte di essi.

Il tuo è un lavoro duro e non potrai farlo ancora per molto, tutto il denaro che riesci a ottenere ti aiuterà a garantirti una vita decorosa quando non potrai più correre rischi simili.

E ti piacerebbe anche tornare a casa vivo.

Regole Speciali

Andrea è il capo della scorta, quindi rispondi a lui, però tu sei stato pagato dall'Inquisizione, sono loro ad avere l'ultima parola, anche se sai bene che nelle Terre Perdute i Templari sono le persone di cui fidarsi.

Cacciatore di Morti

Sei un Cacciatore di Morti esperto, hai una giubba pesante e rinforzata e pantaloni di cuoio spesso che ti danno 1 punto armatura su tutto il corpo tranne la testa (**nota** l'armatura protegge dai colpi fisici ma non offre protezioni contro le armi da fuoco).

Hai un fucile Carcano M91 e 18 cartucce, una pistola Bodeo con 12 cartucce, due bombe a mano, un'accetta e un kit medico di emergenza.

Esperto delle Terre Perdute

Sei cresciuto in questa zona e la conosci molto bene, in ogni caso sai trovare la strada verso la cattedrale o tornare indietro, conosci anche abbastanza i dintorni (villaggi, stradine) o meglio li conoscevi per come erano prima del Risveglio.

Compito Ingrato

Se il Grande Inquisitore ti ordinerà di uccidere i Templari (tramite ordine diretto o dicendo in gioco "è ora di chiudere questa missione") dovrai decidere se farlo o meno.

I Templari fanno parte del potere costituito, che ti dà molto fastidio in ogni sua forma, ed è anche vero che quei soldi ti fanno molto gola e tu hai una reputazione da difendere, se non porti a termine il compito non ce ne saranno altri, e tu ci vivi di questa roba.

D'altra parte però andare in giro per le Terre Perdute da solo e facendo la balia a un paio di Inquisitori è un ottimo sistema per non tornare a casa.

Dovresti cercare di capire bene con il Grande Inquisitore che cosa si aspetta e quando, e magari iniziare a fargli scucire un po' di soldi.

Altri PG

Andrea e Jacopo sono i due Templari, non sai nulla di loro, tranne che sono ben armati e risoluti, proprio le persone che vorresti avere come compagni nelle Terre Perdute.

Francesco è il Grande Inquisitore di La Spezia e Angelo è il suo aiutante, anche loro per te non sono che nomi, ma è il loro ordine che paga la tua tariffa.

THE STORY SO FAR – Templari e Cacciatore di Morti

Vi siete incontrati a circa un'ora di marcia fuori da La Spezia, siete già nelle Terre Perdute ma ancora abbastanza vicini alla città da sentirvi al sicuro.

Non avete idea del perché gli Inquisitori vi abbiano dato appuntamento qui invece che partire tutti assieme dalla città, probabilmente ha a che fare con la segretezza della missione.

Non sapete molto della missione, tranne che dovrete scortare Francesco, l'Alto Inquisitore di La Spezia e un suo novizio, Angelo, a una cattedrale in rovina lungo la costa a 2-3 giorni di marcia dalla città, in piene Terre Perdute.

La zona che dovrete attraversare è selvaggia e questo autunno si è rivelato freddo e piovoso, i fiumi sono impetuosi e i Morti sono più irrequieti del solito.

Sarà una missione decisamente pericolosa.

Vi stringete nei mantelli per ripararvi dall'aria pungente, gli Inquisitori ancora non si vedono.

Vi guardate l'un l'altro, non resta che aspettare.

THE STORY SO FAR – Inquisitori

Eravate in marcia verso La Spezia dopo una piccola truffa a Sarzana dove siete rimasti una settimana spacciandovi per veterinari (per fortuna nessun animale era gravido).

Mentre vi avvicinavate alla città facendo attenzione a ogni segno di Morti, il vostro sguardo è stato attirato da due sagome colorate, a terra in fondo a una piccola scarpata.

Siete scesi per vedere se potevate portare aiuto e avete trovato due corpi vestiti di ricche vesti.

I due erano morti da poco, probabilmente il più anziano era caduto, il giovane ha cercato di scendere per aiutarlo ed è caduto pure lui per diversi metri.

Vi siete guardati l'un l'altro e senza perdere un istante avete preso i loro abiti e le loro cose, pregando che non si risvegliassero subito.

Quindi siete risaliti.

Abiti da Inquisitori! E anche una bella borsa di scudi, sufficienti ad aprire una piccola attività!

Avete indossato gli abiti con l'idea evitare controlli e sparire con i soldi e avete iniziato a valutare i pro e i contro di usarli anche per una truffa in grande stile, quando all'improvviso vi è stato chiaro perché i due fossero caduti nella scarpata: un gruppo di Morti è uscito dalla vegetazione e ha iniziato a seguirvi.

Vi siete messi a correre e dopo un paio di curve vi siete imbattuti in un gruppo di uomini armati: due Templari e un Cacciatore di Morti, che a quanto pare erano lì in attesa dei due Inquisitori...