

IL RITORNO DELLA BESTIA

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

*Il materiale presente in queste pagine è di
proprietà intellettuale dell'autore, Nicolò Spiriti*



- Questa è un'avventura pensata per un gruppo da 4 a 6 giocatori. I primi quattro interpreteranno dei PG del Sanctum Imperium, mentre gli ultimi due (facoltativi) dei PG della comunità di sopravvissuti di Mende.
- Le schede PG e i loro background saranno spiegati in fondo nell'**APPENDICE**, come anche le statistiche di alcuni PNG.
- Per capire meglio la parte di "lore"(metaplot) utilizzata in questa one shot, converrebbe che il Cartomante abbia disponibile il manuale "*Sine Requie – Terre Perdute*"
- La one-shot potrebbe durare tra le 3-4 ore, raramente di più.

IL RITORNO DELLA BESTIA

ANTEFATTO

Il Sanctum Imperium, nel 1953, iniziò un progetto di espansione nel Sud della Francia, riuscendo a conquistare, liberandole dai Morti, città come Avignone, Tolone, Nizza, Monaco, Marsiglia, Montpellier e Nimes, riuscendo così a creare una via che collegasse i confini dello Stato Papale ad Avignone. Ad oggi (1957), questa zona è chiamata Piccola Italia, una sorta di stato-satellite per dare aiuto ai Sopravvissuti e sostegno ai Partigiani parigini.

Siamo verso la fine del 1956, quando il Maestro Templare che governa la città di **Nimes**, viene a conoscenza, tramite altri Sopravvissuti giunti lì, che le città di **Alès** e di **Mende** sono abitate rispettivamente da una comunità di Sopravvissuti a testa, che contano entrambe una cinquantina di individui. Siccome il compito delle città della Piccola Italia è quello di offrire riparo ad altri Sopravvissuti (e siccome Nimes necessita di forza-lavoro), il Maestro Templare decide di organizzare una squadra, composta da due Templari Adepti e da un'altra ventina di persone, quali Templari Erranti, Cacciatori di Morti e Frati Minori: la missione affidata loro consisterà nell'andare prima nella città di Alès, dividere il gruppo in due, e mentre il primo (comandato dal primo Templare Adepto) rimarrà con la comunità di Alès, riportandola a Nimes, l'altro andrà a Mende a recuperare gli altri Sopravvissuti.

È il 31 Dicembre 1956 quando il gruppo dei due Templari Adepti parte. Giunto poi il 1 Gennaio 1957 senza problemi ad Alès, è qui che si divide. Il secondo gruppo, comandato dal PG Templare Adepto **Fratello Lotario da Finalborgo**, parte il giorno dopo per Mende. Il viaggio dovrebbe durare 4-5 giorni...

- CIÒ CHE È SUCCESSO A MENDE

Mende è una città di piccole-medie dimensioni, in cui un gruppo di sopravvissuti trovò rifugio nel 1953, incominciando a disporre auto, macerie, lamiere per creare una sorta di barriera nel centro della città, per proteggerli, per aumentare le loro possibilità di sopravvivenza. I sopravvissuti, da gruppo di sei persone, divennero una comunità, arrivando a contare una cinquantina di individui, tra donne, uomini e bambini, a fine 1956, arrivando anche ad aiutare e offrire rifugio come "punto sosta" ad altri gruppi di sopravvissuti. Nel corso degli anni, la vita riuscì a prosperare, grazie ai pozzi naturali presenti in città, e grazie al vicino bosco che poteva offrire della selvaggina. Certo, durante gli anni, comunque sia, attacchi dei Morti ogni tanto ce ne sono stati, e delle persone della comunità sono anche morte...è la vita nelle Terre Perdute, dopotutto. Il periodo più strano e inquietante fu quando nel 1955 vennero ritrovati dei corpi con dei segni di morsi, che però non avevano causato la morte delle vittime. Si diffuse così la leggenda della "Bestia del Gévaudan", che riprendeva la leggenda di un mostro dalla forma di lupo che uccise un centinaio di persone nel 1700. (vedi il paragrafo "*La Bestia del Gévaudan*" nel manuale "*Sine Requie – Decussis*")

Sanguinis”, per capire la citazione, nrd). Fortunatamente queste morti non durarono troppo tempo, e la vita ritorna alla “normalità” propria delle Terre Perdute. Fu dall’inizio del 1957 però che incominciarono a succedere dei fatti terribili.

- È la notte tra il 1 e il 2 Gennaio, quando la comunità viene attaccata da un animale feroce, che scavalca la barriera, entrando nella comunità e incominciando ad uccidere: l’animale riesce infatti a uccidere una guardia e irrompere dentro una casa, dove sbrana due persone, e poi dentro un’altra, sbranandone altre quattro, tra cui due bambini, prima di venir messo in fuga dai Cacciatori della comunità, allertati dalle urla, che vedranno una sorta di grosso cane/lupo nero dagli occhi bianchi. I giorni seguenti la gente della comunità sarà disperata e organizzerà i funerali delle vittime.

- Il 3 Gennaio, giunge poi un mercante esploratore nella comunità, tale Fabrice Allard, il quale venne a sapere ovviamente dell’attacco dell’animale...fu allora che raccontò al capo della comunità, Antoine Blanchard, di aver assistito a qualcosa di strano, la notte di Capodanno: si era accampato nel bosco, vicino ad una collina, quando durante la notte ha visto un fuoco accendersi. Incuriosito, si è avvicinato di soppiatto insieme alle sue guardie del corpo, e ha visto che su quella collina vi erano delle persone vestite di nero con dei cappucci, attorno ad un fuoco, che intonavano dei canti, sacrificando anche un piccolo animale. Di tutta la cantilena, in una lingua strana, Fabrice riuscì solo a capire una cosa detta in francese: la frase “Bestia del Gévaudan”. Dopodiché, con grande orrore, ha visto uscire letteralmente dal fuoco, un animale uguale alla descrizione fatta dai Cacciatori di Mende, che è poi scappato nella notte. Nei giorni seguenti, il mercante ha poi girato nei dintorni e infine è giunto alla comunità il 3 Gennaio. Il capo della comunità, essendo molto superstizioso e ricordandosi degli omicidi di alcuni anni fa, si convince di avere a che fare con la Bestia, la quale è ritornata ed è affamata...e che quindi bisognerà mandare una squadra a stanarla in quella collina. Fabrice allora propone la vendita delle sue armi da fuoco, che vengono scambiate per del cibo e beni della comunità, per poi dare le indicazioni riguardo alla “Collina dei Druidi”, la quale si trova a Est a circa due ore di cammino, partendo da Mende. Antoine dirà poi che fisserà la spedizione al giorno dopo, e ringrazierà il mercante, il quale poi se ne andrà dopo la vendita.

- La notte tra il 3 e il 4 la Bestia ritorna, massacrando una famiglia di sei persone, prima di scappare.

- Il 4 viene mandata la spedizione, composta da cinque Cacciatori, verso la collina. Non farà mai più ritorno...

- Il 5 Gennaio, il mercante, che ripassava di lì, si riferma alla comunità, venendo a sapere che la prima spedizione non è tornata. Fabrice riesce a convincere Antoine che forse serve ulteriore supporto armato, o che la Bestia potrebbe anche essere stata indebolita, e che ci voglia quindi il colpo di grazia. Antoine allora compra altre armi dal mercante, dicendo che manderà un’altra spedizione oggi stesso. Dopo la vendita, Fabrice se ne va, dicendo che continuerà l’esplorazione intorno ai territori della comunità, e che magari tornerà domani, anche perché si è comunque interessato alla storia e si è preso a cuore la condizione dei cittadini di Mende.

Così altri cinque Cacciatori vengono mandati...ma anche di questa spedizione, non se ne saprà più nulla.

- La notte tra il 5 e il 6, la Bestia riattacca la comunità, ma stavolta i Sopravvissuti si sono preparati per tempo, sbarrando porte e finestre. Sentiranno la Bestia girare per il territorio della città, ringhiando e ululando per circa tre ore, per poi non sentire più nulla.

La comunità adesso conta una trentina di individui.

- Ora è il 6 Gennaio. Usciti la mattina presto, della Bestia non vi sarà traccia, se non segni di artigli su alcuni muri, porte e finestre. Sulle nove del mattino, giungerà Fabrice, che vorrà parlare col capo per sapere cos’è successo...

INTRODUZIONE

I PG del Sanctum Imperium, insieme al resto del loro gruppo (un'altra decina di persone fra Templari Erranti, Cacciatori e Frati), si starà dirigendo dunque verso Mende. I primi due giorni dopo essere partiti da Alès vanno anche bene...è durante il terzo giorno di viaggio (4 Gennaio 1957) che scoppia l'orrore.

Arrivati ad un certo punto, il PG Templare Adepto, a cavallo, prende altri quattro uomini (il PG Templare Errante **Fratello Marcello da Ello**, il PG Cacciatore di Morti **Gaspere Navarro** e il PG Frate Minore **Frate Adriano**, più il PNG Cacciatore di Morti **Davide Malatesta**), e decide di muoversi in avanscoperta, mentre il resto del gruppo è fermo a fare una pausa, per arrivare ad una collina a dieci minuti di cammino, così da poter controllare meglio l'ambiente circostante. Finita la pausa di dieci minuti appunto, il resto del gruppo li avrebbe raggiunti.

Il gruppo dei PG (più il PNG Cacciatore) arrivati così alla base della collina, salgono su, per poi controllare l'ambiente circostante; e oltre ad accorgersi che il resto del gruppo è ancora fermo a riposare, si accorgono di un'altra cosa tremenda: notano un gruppo di Ferox muoversi nella stessa direzione dove si trova il resto del gruppo! Provano così ad urlare del pericolo imminente, ma il resto del gruppo sembra percepire quegli schiamazzi come un segnale che la pausa è finita e che bisogna muoversi. Incominciano così a muoversi lentamente, e quando i Ferox, avendoli fiutati, incominciano ad urlare e correre verso di loro, è troppo tardi per il gruppo raggiungere i PG. Seguono attimi confusionari: c'è chi viene preso dal panico, chi prova a resistere sparando e combattendo, chi, avendo la granata incendiaria, si fa esplodere bruciando sia i Ferox che compagni.

A quel punto il PG Templare Adepto dà l'ordine definitivo: proseguire a passo svelto verso Mende, cercando di distanziare i Ferox, in quanto non potranno sapere se andranno nella loro stessa loro direzione, ma che in ogni caso sia meglio non rischiare aspettando e vedendo se si avvicinano o no, poiché anche un solo loro vantaggio di distanza verso i PG sarebbe fatale. Se poi riusciranno a sopravvivere alla notte, vorrà dire che i Ferox saranno andati in un'altra direzione. Ma proprio per via della presenza di quei Morti nel territorio, sarà impensabile tornare indietro il giorno dopo per tornare ad Alès a prendere rinforzi: se invece riusciranno a convincere la comunità a venire con loro, avranno le guardie di quel gruppo a proteggerli.

E così, allontanandosi velocemente, sentendo ancora in lontananza le urla dei propri compagni, i PG proseguono la missione.

Andranno avanti per il resto della giornata, per poi muoversi di un ulteriore giorno, e accamparsi per la notte. Il giorno dopo (che sarà il 6 Gennaio), riusciranno finalmente ad arrivare a Mende.

NOTA: Volendo, questa introduzione si potrebbe anche ruotare. Basterebbe solo dire al giocatore che interpreta il PG Templare Adepto che una volta iniziata la pausa lui dovrà scegliere quattro persone per accompagnarlo (e che dovrà scegliere il resto dei PG dei giocatori più il PNG Cacciatore Davide Malatesta) alla collina, per andare in avanscoperta a osservare l'ambiente e il percorso dall'alto; e una volta che i Ferox avranno attaccato il resto del gruppo, dirgli di dare l'ordine di andare avanti, per distanziarli e evitare che vi fiutino.

UNA MISSIONE DA COMPIERE

I PG si accamperanno, alla fine del quarto giorno di viaggio (5 Gennaio), su di una collina che dà su un piccolo lago.

Questa collina è decisamente grande, dal davanti e sul fianco ha una salita normale, da cui i PG sono arrivati, ed in cima ha una radura che la circonda tutta, lasciando uno spiazzo senz'alberi vicino al retro della collina. Dietro la collina invece vi è una discesa parecchio ripida che conduce al lago, con un minimo di "spiaggia", di un 1 metro circa.

È quasi l'alba del 6 Gennaio, e tutti i PG si sono già svegliati e stanno accanto al fuoco per riscaldarsi, poiché il piano del PG Templare Adepto sarà quello di partire proprio all'alba, e giungere così, in massimo due ore, a Mende.

Il PNG Davide Malatesta spezzerà il silenzio dicendo che finalmente oggi sarà l'ultimo giorno di viaggio, sdrammatizzando dicendo che i suoi piedi chiedono pietà, e che spera che i Sopravvissuti della comunità siano riconoscenti del fatto che li porteranno al sicuro a Nimes (e dicendo questo dà tipo una leggera gomitata a Gaspare, come per dire "*Non ho forse ragione?*"). Qui vi potrà essere un minimo di interazione fra i PG. Quando poi il silenzio sarà tornato, Davide dirà che andrà a pisciare. Prenderà così un bastone dal falò, si recherà nella radura dietro, vicino alla discesa che conduce al lago.

Dopo circa una ventina di secondi, avvistate in privato il PG Gaspare Navarro che la sua faccia bruciata comincia a pizzicare (è il segno del suo pregio "Sesto Senso")... dopo altri tre secondi, Davide cacerà un urlo e i PG sentiranno dei ringhi e la voce di Davide, che grida aiuto, allontanarsi, andando verso il retro della collina.

I PG avranno poco tempo per agire: chi seguirà Davide vedrà la sua "torcia" per terra nel mezzo della radura sul retro, e le grida di aiuto e dolore che continuano.

I PG che continueranno ad avanzare vedranno che ad un certo punto la radura finisce, portando su un piccolo spiazzo di 6 metri, prima della discesa ripida che conduce al lago, e sul limite del dirupo vedranno Davide e un animale.

I PG sentiranno chiaramente dei ringhi e se faranno una prova di Osservare(Medio) vedranno Davide a terra che si lamenta, ferito e sanguinante, e sopra di lui un animale a quattro zampe dal pelo nero e gli occhi bianchi (Un cane? Un lupo?), che ringhierà contro il resto dei PG, ma subito si fermerà, girando la testa destra, come se osservasse qualcosa nel paesaggio dietro di lui (*spiegherò più avanti come mai*).

Prima che i PG potranno fare qualcosa, o proprio nel momento in cui vorranno farlo, Davide, in un impeto di rabbia abbraccerà l'animale per toglierselo di dosso, ma nel movimento, l'animale lo azzannerà ad un braccio e si farà indietro, mettendo una zampa in fallo e scivolando giù, trascinando Davide con sé.

La discesa è lunga 30 m, e i PG giunti fino al piccolo spiazzo potranno chiaramente sentire Davide gridare a tratti dal dolore per i danni che si sta facendo rotolando giù ad alta velocità e sbattendo con tutto il corpo, per poi non sentire più grida, ma solo il suo corpo rotolare insieme a quello dell'animale, con un tonfo secco finale, prima del silenzio.

Ora i PG dovranno decidere se

- evitare di andare a controllare il corpo di Davide, pensando che ormai sia morto, dato che è pericoloso muoversi al buio.
- andarci nonostante sia ancora buio, e quindi usando il legno del falò come torce;
- andarci all'alba, per riuscire a vedere meglio.

Le scelte fatte dai PG saranno fondamentali per quello che succederà in seguito (*vedi più avanti*)

- SE nel primo caso, i PG eviteranno di andare a cercare il corpo, non avranno alcun problema, e all'alba potranno tranquillamente riprendere il cammino.
- SE vorranno andarci col buio, dovranno scendere dal davanti della collina, e fare il giro

arrivando dietro, al lago. Siccome il bastone del falò non è una torcia vera e propria, chi andrà ad avventurarsi nel buio, dovrà estrarre un Tarocco e leggerlo da Neutro, che determinerà se riuscirà a trovare il corpo o se la torcia si spegnerà (o qualche cosa di peggio). Se il risultato sarà positivo, il/i PG troveranno il corpo senza vita di Davide, che galleggia a un metro dalla spiaggia.

Potranno recuperarlo senza problemi, analizzandolo con una prova di Osservare, potranno notare ferite da morso e grossi lividi dovuti alla caduta, più una grossa ferita alla testa, dovuta al tonfo finale. Potranno dunque farlo a pezzi. Dell'animale, non vi sarà traccia.

- SE decideranno, sperando che non si risvegli prima, di andarci all'alba, una volta giunti al lago vedranno la scia di detriti lasciata dal corpo di Davide (che conduce al lago), ma non lo noteranno, né nella spiaggia né nel lago (*Il corpo ha galleggiato lontano dalla spiaggia, e i vestiti, inzuppandosi, l'hanno reso pesante e fatto affondare*). Anche qui, non vedranno tracce dell'animale.

Una cosa curiosa, visibile con una prova di Osservare, grazie alla luce, è una sorta di "percorso" di macchie di sangue, che ha fatto Davide rotolando giù dalla discesa, come potranno osservare dai detriti. Chi riesce nella prova potrà osservare anche la scia dei detriti lasciati dall'animale...ma di lui, tracce di sangue non ce ne sono.

Finita la questione con Davide e una volta giunta l'alba, i PG potranno così partire per andare a Mende, che raggiungeranno in un'ora e mezzo di cammino o due ore, in base al fatto se hanno impiegato del tempo a cercare Davide. Descrivete che passano per la campagna, provvista di vari gruppi di alberi, per poi entrare in un bosco. Seguendo sempre il sentiero battuto, i PG seguiranno il percorso, superando un altro sentiero, il quale che si biforca da quello principale puntando verso Nord.

- (Introduzione degli altri due PG)

Se presenti il quinto e il sesto giocatore, prima dell'arrivo dei PG del Sanctum, vi sarà la loro introduzione. Se volete, potete chiamare fuori insieme a voi il quinto giocatore, e poi chiamare dopo il sesto.

Damien Lacroix:

Dite al giocatore che interpreta il PG Cacciatore di Morti **Damien Lacroix** che, prima delle otto e mezza del mattino, vorrà recarsi dal capo della comunità perché vuole proporli di attuare un'altra spedizione coi Cacciatori.

Prima di entrare vedrà uscire dalla casa di Antoine, quest'ultimo e il mercante Fabrice, sentendo chiaramente l'ultima parte di conversazione che avverrà sull'uscio di casa: "*...quindi mi dispiace Fabrice, ma abbiamo già usato troppe risorse per comprarle...non avremmo modo di pagare altre armi. Grazie comunque dell'aiuto. Ah, chiaramente, puoi rimanere qui finché non te la sentirai di ripartire*". Poi vedrà Fabrice ringraziarlo e allontanarsi, per tornare alle sue carovane.

Una volta entrato, potrà chiedergli di cosa stesse parlando col mercante, e Antoine risponderà che Fabrice, saputo del fallimento della seconda spedizione, voleva proporli altre armi da acquistare. Antoine però ha dovuto rifiutare, in quanto avrebbero speso altre risorse importanti, e inoltre si è deciso a rinunciare alla caccia alla Bestia. Il PG potrebbe controbattere chiedendo perché non se ne possa fare un'altra, e Antoine risponderà che gli unici Cacciatori rimasti servono per la difesa della comunità, e che inoltre non se la sentono di andarci, considerando che gli altri non hanno più fatto ritorno; in più, non vuole rischiare la vita di altre persone esperte nel combattere per andare a cacciare questo mostro, dato che ieri notte hanno potuto verificare che basta ripararsi nelle proprie case, sbarrando tutto, per sopravvivere. Quindi per il momento, il piano sarà quello. Il PG Damien potrebbe continuare ad insistere, ma Antoine sarà irremovibile. Una volta uscito il PG Damien, sarà il turno di Léon.

Léon Dubois:

Il PG Sopravvissuto **Léon Dubois** entrerà dieci minuti dopo che sarà uscito Damien. Spiegare al giocatore che lo interpreta che quello che vorrà fare sarà chiedere ad Antoine di indire un'altra spedizione, e che questa volta vi vorrà partecipare, costi quel che costi. Antoine, da parte sua, risponderà le stesse cose che ha detto a Damien, e aggiungerà il fatto che Léon ora dovrebbe preoccuparsi di suo figlio Gabriel, e che se anche lui morisse, chi si occuperà di lui? Anche qui il PG Léon potrà continuare a parlare, ma non riuscirà ad ottenere nulla. Potrà solo andarsene sconsolato.

- L'arrivo a Mende

I PG del Sanctum arriveranno a Mende sulle otto e mezza (o verso le nove, se si sono fermati a indagare riguardo a Davide). Descrivete una città fantasma, abbandonata, con qualche edificio diroccato. Percorrendo la strada principale, giungeranno nella piazza, notando una sorta di muraglia di tre metri o poco più, fatta di rifiuti, lamiere, sassi, vecchie auto e quant'altro. Verranno fermati al "portone" di ingresso (una sorta di grossa lamiera rettangolare), da delle guardie appostate sulle mura di macerie. Una volta spiegato chi sono, le guardie li faranno entrare, e una di loro li porterà dal capo della comunità.

NOTA: Dite ai giocatori dei PG Damien e Léon che, essendo nei paraggi, vedranno chiaramente quattro persone straniere dirigersi alla casa di Antoine, scortati da una guardia. Dite che saranno incuriositi e che si vorranno avvicinare per sentire cos'hanno da dire.

NOTA2: Dite ai giocatori, una volta giunti a Mende, di tenere conto delle Ore di Marcia che i propri PG possono compiere, dicendo che se superate, si accumulerà fatica. (Considerate che il cavallo del PG Lotario ha 10 in Forza Fisica).

Per l'ultima parte del viaggio i PG ci hanno impiegato un'ora e mezza o due ore (nel caso si siano fermati a cercare il corpo di Davide la mattina).

Antoine Blanchard

Storia: Ex-professore universitario, è riuscito a sopravvivere semplicemente unendosi ai vari gruppi di Sopravvissuti, cercando sempre di rimanere con quello che gli avrebbe garantito la maggiore sopravvivenza. Nel 1953 il suo ultimo gruppo venne decimato dai predoni, e così lui si spostò insieme al resto dei sopravvissuti, e giunto a Mende, incominciò la costruzione della comunità. Essendo stato la mente principale responsabile di questa iniziativa, venne nominato capo, e lo rimane tutt'ora.

Personalità: Persona tranquilla e metodica. Nel corso degli anni, Antoine si è accorto che il ruolo da capo gli riserva troppe responsabilità, aumentandogli lo stress, ma d'altro canto, ritiene che non ci sia nessuno migliore di lui al momento...anche se gli piacerebbe tanto che ci fosse, per potersi finalmente rilassare. Dopo i fatti della Bestia del Gévaudan, è diventato molto più stressato e paranoico. Questo, unito alla sua superstizione, lo ha portato a indire le due spedizioni di Cacciatori verso la collina, senza un vero e proprio piano di attacco. Semplicemente, era terrorizzato da questa creatura e voleva liberarsene il prima possibile. E ora che i Cacciatori sono quasi esauriti, l'unica cosa che si può fare, secondo lui, è barricarsi in casa per riuscire a superare le notti. Penserà prima di tutto alla sicurezza sua e di quelli della comunità.

Aspetto: Un uomo che va verso i settanta, basso con la pancia, praticamente calvo, dal volto consumato. Porta degli spettinati baffi bianchi, e degli occhiali tondi e sottili per la miopia. Ha un'espressione nervosa, e il suo respiro è molto pesante.

Tarocco dominante: La Papessa

Una volta entrati nella casa di Antoine, verranno fatti accomodare in salotto. Antoine offrirà loro un bicchiere d'acqua e chiederà il motivo della loro visita.

Qui, il capo del gruppetto, il PG Lotario, non parla francese, quindi dovrà affidarsi alle capacità di traduttore del PG Adriano.

NOTA: Avendo Grado +1 in Lingua(Francese), dite al giocatore che interpreta il PG Adriano che, prendendo tempo e con calma, potrà parlare e capire il francese senza dover far prove. I PG Marcello e Gaspare, avendo Grado +0, potranno capire che cosa si dicono solo facendo una prova (con una prova riuscita, capiranno ciò che dice Adriano e Antoine per una volta a testa, dopodiché, dovranno rifarla).

Per velocizzare la cosa, fate fare al PG Lotario una spiegazione indiretta, mentre al PG Adriano, fatelo recitare come se si rivolgesse davvero ad Antoine. Dite quindi ai loro giocatori che durante la conversazione potranno fare le prove in qualsiasi momento.

Incominceranno dunque a parlare con Antoine (cioè, molto probabilmente Lotario parlerà e Adriano tradurrà), spiegando i motivi per cui sono giunti qua a Mende, dicendo che provengono da Nimes, che è sotto il controllo del Sanctum Imperium, come molte città a Sud della Francia, e che è una città ben protetta, e che in cambio della loro forza lavoro, potranno offrire un rifugio sicuro.

Antoine ascolterà senza interrompere, poi farà un sospiro, e risponderà a sua volta dicendo:

“Sarebbe davvero fantastico. Un posto sicuro dove poter stare, al riparo da Morti e predoni. Però non si può fare. Perché intraprendere questo viaggio significa rimanere accampati fuori, prima di giungere a Nimes... e senza le nostre case a proteggerci, saremo certamente preda del mostro”.

I PG, saputo questo dalla traduzione, sicuramente chiederanno delucidazioni in merito. E Antoine incomincerà a spiegare: *“Dovete sapere che prima della Rivoluzione Francese, questa regione francese, il Lozère, si chiamava Gévaudan, e che poco dopo la metà del '700, tutta la regione venne scossa dagli attacchi di un animale feroce, un lupo mangiatore di uomini, che fece più di un centinaio di vittime. Si diceva inoltre che possedesse poteri magici...che se veniva ucciso in un luogo, poteva ricomparire da un'altra parte...come se fosse immortale! Questo animale veniva chiamato la Bestia del Gévaudan”* (pausa) *“Fu due anni fa, nel 1955, che trovammo dei corpi nella comunità, che avevano segni di morsi sul corpo. La Bestia era tornata...forse per via del Giorno del Giudizio si sono risvegliati cose più terribili dei Morti, non so... fatto sta che dopo alcuni mesi le morti si sono interrotte...”* (pausa, il respiro si fa affannato) *“Ecco...so che può sembrare assurdo ma quel mostro è ritornato. La nostra comunità venne attaccata la notte tra l'1 e il 2 Gennaio, da questo animale feroce, che uccise sei persone...e soltanto alcune di loro sono state mangiate...come se si preoccupasse più di uccidere che di nutrirsi... Comunque, dopo quello, ne abbiamo avuti altri due di attacchi, e solo con l'ultimo della scorsa notte siamo riusciti a evitare vittime, sbarrando porte e finestre e barricandoci in casa”* (pausa) *“So già cosa pensate...che sono un pazzo, che è impossibile che un animale vissuto secoli fa sia ancora vivo, o che sia tornato a vivere. Beh, vi posso dire che, oltre ad alcuni Cacciatori della mia comunità che hanno visto l'animale durante le notti che attaccava, abbiamo un testimone della sua nascita! Un mercante esploratore che ci ha aiutato vendendoci delle armi, di nome Fabrice Allard. Egli, la notte di Capodanno, ha visto delle persone eseguire un rituale su di una collina...e dal grande fuoco che avevano acceso, era sbucata fuori quella creatura! Quello è un mostro partorito dall'Inferno!”* (pausa) *“E così, saputo ciò, ho pensato che bisognava eliminare assolutamente questa minaccia, quindi ho inviato nel corso dei giorni due spedizioni di cinque Cacciatori ciascuna, armati a tutto punto con le armi che ci aveva venduto quel mercante...ma non hanno mai più fatto ritorno”* (pausa) *“Per questo non possiamo andarcene! Perché la notte rimarremmo completamente scoperti e alla mercé di quel mostro!”.*

Se i PG insisteranno, Antoine inizialmente dirà loro di rinunciare. Non cambierà idea, continuando a dire che alla morte certa di lui e della sua gente, preferisce cento volte barricarsi in

casa nella notte. Aggiungerà inoltre che i PG saranno stati fortunati a sopravvivere alla notte (e qui potranno raccontargli del fatto dell'attacco dell'animale, confermando ancora di più la sua tesi). Nessuna prova di Persuadere, Impartire Ordini o altro riuscirà a smuoverlo. Dirà infine che l'unica cosa che potrà fargli cambiare idea sarà la morte della Bestia del Gévaudan: dovranno cacciarla e portargli il suo corpo. Solo così Antoine potrà acconsentire lo spostamento della comunità.

Ora i PG potranno domandargli altro:

- SE gli chiederanno della collina, Antoine darà loro le indicazioni su come raggiungerla.
- SE gli chiederanno del mercante, risponderà che Fabrice si trova tutt'ora dentro alla comunità, che era giunto questa mattina per proporre una nuova vendita di armi, ma che Antoine ha dovuto rifiutare per mancanza di risorse da scambiare
- SE gli chiederanno che tipo di armi da fuoco erano state acquistate dal mercante, Antoine tirerà fuori un foglio di carta, e leggerà che erano state prese: un Revolver Cal.45, una Webley MK.IV, due Colt M1911, un fucile Mas 36, un fucile Lee Enfield SMLE n.4, tre Doppiette, un mitra Thompson. Se insisteranno per sapere qualche dettaglio in più sulle armi, Antoine, oltre a dire che funzionavano bene, anche se un po' vecchie, aggiungerà che nonostante avesse una copia di tutte le armi, il mercante presentò loro il mitra Thompson come l'unico che aveva.
- SE gli chiederanno degli uomini in più per la missione, Antoine dirà che non ne potrà più concedere, poiché sono rimasti soltanto una decina di Cacciatori, e che servono per la difesa della città.

Una volta terminata la conversazione, soprattutto riguardo l'ultimo punto, se il PG Damien non si farà avanti, Antoine dirà che in verità c'è una persona che potrebbe aiutarli: un Cacciatore di Morti che sarebbe voluto andare con le altre due spedizioni, ma che alla fine non era stato scelto. Aggiungerà che è molto pratico nelle armi e che sarà sicuramente d'aiuto. Se poi sarà presente anche il PG Léon, presentate anche lui (*dicendo quindi all'inizio che sono due le persone che potrebbero dare loro una mano*), spiegando ai PG del Sanctum che lui è l'unico dei Sopravvissuti che si è dato disponibile a uccidere la Bestia, in quanto quel mostro gli ha ucciso la moglie, e quindi cerca vendetta. Antoine parlerà di Léon dicendo che è una persona coraggiosa, e che se non lo affidasse in un gruppo probabilmente ci andrebbe da solo a caccia...quindi è meglio che stia in squadra con gli altri PG, così da avere più possibilità di tornare utile e di sopravvivere.

I PG Damien e Léon, a quel punto, se sono rimasti fuori ad ascoltare potranno entrare o aspettarsi di venir chiamati. Comunque sia, anche se non saranno rimasti lì, verranno chiamati ugualmente.

- Fabrice, il mercante esploratore

Ai PG potrà essere indicato dove si trova Fabrice da Antoine. È praticamente al centro della piazza, con la sua doppia carovana, trainata da tre cavalli, e con le sue quattro guardie del corpo, provviste di armi da fuoco in mano.

Le carovane hanno una tenda rossa nella parte posteriore che impedisce di guardare dentro, oltre ad una sorta di doppia porta di legno per chiudere il retro, e delle finestre laterali in legno aperte. Un gancio le collega e le unisce.

Appena i PG si avvicineranno, Fabrice si presenterà con fare amichevole...una maschera atta a nascondere il suo lato calcolatore e approfittatore.

Fabrice Allard

Storia: Cresciuto in mezzo alla povertà e al crimine, durante l'adolescenza venne incarcerato molte volte per furto e rapina a mano armata, riuscendo sempre ad evadere, e divenendo capo di una banda di ladri. Incarcerato un'ultima volta per omicidio, approfittò del Giorno del Giudizio per evadere, e dopo un paio di anni, si riscoprì come mercante esploratore, girando la Francia, per lo più derubando, imbrogliando e uccidendo i Sopravvissuti, piuttosto che scambiando onestamente.

Oltre a questo, ancora prima del Risveglio, da quando era piccolo, veniva evitato da molte persone in quanto credevano che la sua presenza portasse sfortuna...ed in effetti era così. Egli ha un Dono, il Malocchio, e tale potere è divenuto ancora più temibile dopo che, in uno dei suoi viaggi nelle Terre Perdute, una strega zingara che gli doveva un favore, gli fece un rituale per aumentare l'intensità del suo Dono... ora il suo Malocchio è ancora più temibile!

Personalità: Fabrice, se vuole qualcosa, cercherà sempre con ogni mezzo di ottenerla, anche quelli più illeciti o immorali, come truffare o uccidere. Pensa così tanto al guadagno che a volte si dimentica di formulare dei veri e propri piani, rischiando anche la vita. Probabilmente è perché il rischio gli piace, anche se a volte si ritrova sul filo del rasoio...ma questo non lo ha mai fermato.

Aspetto: Un uomo un po' brutto, di poco più di quarant'anni, ma dal fisico ancora prestante. Ha lunghi capelli neri fluenti, bombetta nera, e barba medio lunga. Veste con cappotto scuro, pantaloni beige, camicia bianca, e indossa una cravatta rossa annodata male, oltre ad avere un orologio a cipolla infilato nella tasca.

Tarocco dominante: Il Diavolo

NOTA: Per motivi che verranno spiegati più avanti, se vorrete fargli usare il suo potere del Malocchio Superiore, dovrete estrarre per Fabrice per attivare il potere leggendo il tarocco come Neutro, e poi Svantaggio se vorrete usarlo un'altra volta. L'utilizzo con Vantaggio lo utilizza all'inizio di ogni giorno verso una certa persona...*(vedi più avanti nella storia)*

Malocchio Superiore: Chi affetto da questo potere può resistere superando un Test su Volontà, altrimenti per tutta la giornata il soggetto fallirà i Test Karma coi Tarocchi, dovendo pescare finché non ne avrà uno con esito negativo, e avrà per il resto della giornata uno Svantaggio durante i combattimenti con gli Arcani Maggiori.

(- Il vero volto di Fabrice) (solo per il Cartomante)

Il 3 Gennaio, girando per il Lozère, Fabrice e i suoi uomini giunsero alla comunità di Mende, dove venne accolto, e alla domanda di come andassero le cose in generale nella comunità, il capo, Antoine, gli raccontò di cosa fosse successo la notte tra l'1 e il 2. All'udire il racconto, nella sua testa, Fabrice ripensò ad una leggenda, una storia che aveva sentito di quand'era bambino, su un animale feroce simile a un lupo che uccideva le persone, vissuto poco dopo la metà del '700 in quella regione della Francia, prima di chiamarsi Lozère. Scherzosamente, ridacchiando fra sé e sé, pensò dunque che questi villici avessero avuto a che fare con la Bestia del Gèvaudan...poi, il sorriso di scherno si tramutò in un ghigno diabolico, quando gli si formò in mente un piano che, se riuscito, gli avrebbe fatto guadagnare tantissimo.

E così Fabrice raccontò ad Antoine una bugia (quello che è scritto nel paragrafo **CIÒ CHE È SUCCESSO A MENDE**, ovvero parlò della collina, i tizi vestiti di nero, il rituale, e la Bestia che spunta dal fuoco), dicendogli poi dove si trovasse appunto quella collina, che lui aveva rinominato "Collina dei Druidi". Antoine gli credette, e gli parlò degli omicidi passati fatti sempre dalla Bestia (cosa che Fabrice non sapeva), e per questo il mercante colse l'occasione per convincerlo a comprargli delle armi, perché se quel mostro aveva scelto Mende come zona di caccia, probabilmente sarebbe tornato anche altre sere. Antoine gli diede ragione, terrorizzato com'era, comprandogli le armi, e dicendogli che avrebbe organizzato una spedizione che sarebbe partita il giorno dopo, 4 Gennaio. Dopodiché, Fabrice dirà che continuerà a viaggiare per le zone intorno, a esplorarle, senza temere di dormire all'aperto....(anche se, in verità, sono giorni che dorme in un posto preciso; *vedi più avanti nella storia*).

Fabrice, dal canto suo, pensa che ovviamente si tratti semplicemente di un lupo che si è abituato a mangiare gli uomini. Magari un lupo più grosso del normale, ma nulla di così strano. Difatti, durante le notti passate nella sua base vicino a Mende, ha sentito degli ululati provenire dalla comunità...ma non ci ha fatto troppo caso e non si è certo spaventato. Egli pensa che questi zotici siano così stupidi e i loro Cacciatori così inesperti da non riuscire a contrastare nemmeno un animale. Invece, degli omicidi passati sempre attribuiti alla Bestia, non sa cosa pensare, e

francamente non gli interessa.

Il piano di Fabrice è tanto semplice quanto diabolico: posizionarsi alla “Collina dei Druidi” (posto che comunque conosce già bene), appostare i suoi uomini fra la boscaglia, e quando i Cacciatori della comunità arriveranno nello spiazzo della collina, le sue guardie del corpo apriranno il fuoco su di loro, uccidendoli...cosicché Fabrice possa recuperare le armi che aveva loro vendute, riguadagnandole, ma avendo in più la merce che gli era stata data in cambio.

Fece questa cosa il 4 Gennaio, quando giunse il primo gruppo dei cacciatori della comunità, per poi dare ordine ai suoi uomini di allestire la scena come se effettivamente ci fosse stato un rituale, quindi con simboli strani disegnati col sangue su delle rocce, un coniglio squartato, come se fosse stato sacrificato, e i resti di un grande falò: Fabrice pensò che tutto questo sarebbe stata una prova in più che avrebbe confermato la sua finta storia, nel caso qualche viaggiatore o qualche spedizione di cacciatori mandata in giorni/orari diversi da quelli che gli aveva detto Antoine, fosse giunta lì.

Rifece la stessa cosa il 5, ritornando alla comunità, convincendo Antoine a comprare altre sue armi da fuoco, andandosene e appostando nuovamente i suoi uomini nella boscaglia. La seconda spedizione di Cacciatori venne mandata lo stesso giorno della vendita della armi, nel pomeriggio. I cinque Cacciatori vennero colti alla sprovvista e massacrati come gli altri.

Come anche quelli della prima spedizione, quelli della seconda vennero fatti a pezzi e gettati in una tana di cinghiale disabitata che si trova in un boschetto accanto alla collina, al lato opposto da dove si arriva.

E infine, Fabrice è tornato il 6, e “venendo a sapere” che anche la seconda spedizione non era riuscita, ha chiesto a Antoine se gli servissero altre armi, il quale però gli ha risposto di non avere più merce o cibo che avanza da utilizzare per comprare, e che se le avessero prese, sarebbero andati in perdita. Fabrice si finse triste, e in realtà lo era...dopotutto, non avrebbe più potuto spennare ulteriormente quei polli...e ora si trova al centro della piazza della comunità, che rifornisce i cavalli e fa colazione, pronto per ripartire e ritornare nella sua “casa” provvisoria...

- La conversazione con Fabrice

Fabrice non si aspetterà di certo che degli esterni, provenienti dal Sanctum Imperium, giungano lì. Non si mostrerà nervoso, dato che ha passato situazioni molto più tese, ma anzi, i PG verranno accolti con gioia, dal mercante, che si presenterà e li accoglierà spiegando come lui abbia molte armi, cibo e oggetti utili pronti alla vendita. Inoltre, conoscendo anche un po' di Italiano(Grado +1), parlerà con un accento francese, ma riuscendo a farsi capire dai PG del Sanctum.

Non sarà strano che i Giocatori sospettino di Fabrice, quindi giocatela in modo che lui racconti sempre la storia riportata nel paragrafo **CIÒ CHE È SUCCESSO A MENDE**, facendo semplicemente la parte del mercante che ha girato la zona, ha incontrato la comunità e si è interessato alla vicenda...recitandolo per davvero con accento francese, per dare l'idea che sia un tipo ridicolo e non pericoloso (“*Ci chiamano mercanti esploratori appunto perché esploriamo il più possibile determinate zone... Se girassimo e basta ci chiamerebbero mercanti girovaghi, non credete? Ahahah..*”)

- SE i PG gli chiedono cosa farà adesso, lui dirà che non ha ancora deciso dove andare.

- SE gli chiedono del perché ha dormito fuori alcune notti, sapendo della Bestia del Gévaudan, lui risponderà: “*Beh, detto fra noi...io non credo che questi villici sappiano combattere sul serio, come anche i loro Cacciatori... Se si fossero trovati contro un Ferox o una Belva, il risultato sarebbe stato lo stesso... e poi, sì, ho visto quella specie di lupo saltare fuori dalla fiamme...ma è molto più probabile che si trattasse di un effetto scenico, oppure che abbia visto male...voglio dire, un lupo che nasce dal fuoco di un falò?! Suvvia, signori...penso che ci troviamo*

semplicemente di fronte a un lupo piuttosto grosso che si è abituato a mangiare uomini perché non trovava altro cibo, tutto qui. Anche se, certo, quegli uomini incappucciati e il rituale, fanno pensare a qualcosa di strano... Diciamo che spero vivamente che si tratti di un lupo normale..”

- SE i PG gli chiederanno di poter controllare le due carovane, Fabrice con gentilezza dirà di non poterlo permettere, in quanto far entrare sconosciuti è contro la sua politica, dato che persone che a prima vista sembravano persino dei Santi si sono rivelate dei ladri, una volta entrate lì dentro. Il PG Lotario potrà tentare di imporre la sua autorità, ma sarà tutto inutile, poiché Fabrice spiegherà in tutta calma che qui non ci sono giurisdizioni, e che le carovane sono di sua proprietà e che lui detta le regole. Se proveranno a minacciarlo o ad usare la forza, le guardie del corpo si metteranno di fronte a Fabrice, con le armi da fuoco strette in mano che puntano sui PG, mentre lui cercherà di calmare gli animi, ripetendo che è inutile minacciarlo e che se vorranno informazioni o fare degli scambi, dovranno usare un tono più amichevole. Se tenteranno di attaccarlo, andate per Risoluzione. Se i Giocatori diranno che i loro PG preparano delle azioni, fate sì che anche le guardie del corpo lo facciano (non vogliamo mica rendere la vita facile ai nostri Giocatori, giusto?). Esse spariranno per uccidere, mentre Fabrice si riparerà dentro una carovana, usando la sua pistola per sparare a chiunque fra i PG decida di entrare lì dentro, preparando una Azione.

- SE i PG chiederanno solo di guardare dentro le carovane, senza entrare e perquisirle, dall'entrata posteriore di esse, in quel caso, Fabrice acconsentirà senza problemi. Sa benissimo che dentro le carovane i PG potrebbero notare delle armi da fuoco dello stesso tipo di quelle che aveva venduto ai Cacciatori (e che poi aveva ripreso dai loro corpi), e infatti, se i PG si fossero fatti dare l'elenco o avessero chiesto i tipi di armi venduti, potrebbero effettivamente notarle. Fabrice però sa che se questo dovesse accadere, semplicemente dirà che è normale per un mercante avere più copie delle stesse armi...in fondo, lui è dieci anni che fa il mercante esploratore.

Guardando dentro la prima carovana, i PG potranno fare una prova di Osservare(Medio) per notare tre fucili (due uguali e uno diverso) e due pistole diverse, in mezzo a tutto il resto della roba. Descrivete la carovana come ammassata di scaffali con oggetti, cibo e quant'altro. Se chi li ha notati farà una prova di Armi da Fuoco (o se verranno fatti notare da chi può usare quell'Abilità, come il PG Gaspare o Damien), potrà identificare quei tre fucili come due Doppiette e un Mas 36, e le due pistole come una Bodeo 1889 e una Walther P38.

Nella seconda carovana, sempre con Osservare(Medio), noteranno due mitra diversi e due fucili diversi. Chi ha Armi da Fuoco, potrà identificare i mitra come un MP40 e un Thompson, mentre i fucili saranno un Carcano M91 e un MauserKar 98K. I PG a quel punto potranno dire al mercante, se avranno ottenuto la notizia da Antoine, che lui aveva venduto il Thompson dicendo che ne aveva solamente uno, e che quindi sia strano che ce ne sia un altro nella carovana... Fabrice per un secondo rimarrà sorpreso, poi dirà: *“Beh, signori, non so se avete mai fatto degli affari, ma per migliorare le vendite bisogna rendere un prodotto interessante...e cosa c'è di meglio, per invogliare a comprare un prodotto, se non dire che si tratta di un qualcosa di molto raro?”*.

Una volta che i PG avranno finito con le domande, sarà il turno di Fabrice, che ne farà solamente due: la prima sarà domandare, considerando le domande fatte dai PG sulla questione della Bestia del Gévaudan, se avranno intenzione di essere il terzo gruppo di caccia e andare alla “Collina dei Druidi”, e quando ci andranno. I PG potranno anche tentare di raggirarlo (a parole), ma solo con una vera e propria prova di Raggirare (che dovrà fare il PG che racconta la bugia), riusciranno a convincerlo che seriamente non ci andranno.

NOTA: Se i PG non vorranno dirgli quando ci andranno, Fabrice agirà come riportato nelle **NOTE** dei vari **CASI** nel secondo capitolo **“INIZIA LA CACCIA”**.

La seconda domanda, riguarderà l'Expiator Minor del PG Templare Adepto. Anche se l'Expiator non sarà presente visivamente (magari il PG Lotario lo ha lasciato sul cavallo, che ha lasciato

dalla casa di Antoine), Fabrice dirà che aveva sentito parlare delle armi a motore dei Templari, impugnate solo dai Templari più forti, e ipotizzerà che il PG Lotario giri con una di quelle, considerando la sua stazza. Se il PG Lotario sarà da Fabrice col cavallo difatti, la lama dell'Expiator spunterà fuori dalla sacca e sarà visibile. Fabrice farà dunque molti apprezzamenti verso quell'oggetto, e si dimostrerà veramente desideroso di averlo, dicendo che è pronto a scambiare molto: se il PG darà lui l'Expiator, egli è disposto a dare al gruppo tre armi da fuoco a loro scelta, tra quelle disponibili, con un caricatore intero ciascuna.

A quel punto, il PG Lotario potrà decidere se accettare o meno lo scambio. Prima di farlo accettare ricordate al Giocatore (in modo da far interpretare al meglio la natura ambivalente del Tarocco Dominante di Fratello Lotario) che quelle armi provengono da Roma, sono sacre, e vengono affidate ai Templari Adepti come fossero un'estensione del proprio corpo...però che d'altro canto, il suo PG non l'ha mai ritenuta così importante, e l'ha utilizzata poco, preferendo di gran lunga il suo Martello Templare. Ditegli poi che potrebbero poi esserci delle conseguenze se qualcuno degli altri PG farà la spia al Maestro Templare di Nimes...però che d'altro canto, se devono andare davvero a caccia, un'arma da fuoco a ciascun membro del gruppo farebbe DAVVERO comodo alla loro causa. Fate sì che sia il Giocatore a decidere, dopo avergli detto sia le cose positive che negative di questo affare.

Il Giocatore potrebbe decidere anche di confrontarsi prima con gli altri PG e decidere di alzare la posta, chiedendo un'altra arma o un altro caricatore in più, in cambio dell'arma templare.

Senza far fare Test ai Giocatori, Fabrice ci rifletterà su e poi dirà che, dato che fra i PG c'è un Frate Minore, potrebbe aggiungere una granata incendiaria, ma che non può avanzare più di così. Se vorranno aumentare ancora di più, uno dei PG dovrà fare una prova di Mercanteggiare (con difficoltà che varia a seconda della richiesta). Se la supereranno il mercante aggiungerà questa ennesima cosa in più che i PG richiederanno, oltre alla granata, ma non andrà oltre. Se non la supereranno, Fabrice rimarrà irremovibile, dicendo che una granata incendiaria è già un'enorme aggiunta.

Accettando di fare lo scambio, il mercante darà loro le armi da fuoco che richiederanno (oltre a quelle scritte in precedenza, il Cartomante potrà decidere cos'altro ci può essere nelle carovane del mercante), le quali avranno un caricatore già inserito a testa (le Doppiette avranno solo 2 Colpi inseriti e basta). Con una prova di Armi da Fuoco (Facile) da parte del PG Gaspare o Damien, il gruppo potrà sapere che quelle armi sono vecchie, ma funzionanti, in quanto risistemate molto spesso. Se vorranno farla anche alla granata incendiaria, sempre con Armi da Fuoco (Medio) (ma solo il PG Gaspare potrà farla. Damien ha troppo poco nell'Abilità), chi riesce nel Test scoprirà che quella granata ha la spoletta inserita in modo strano, sbagliato...con una spoletta messa così, vuol solo dire che è già stata tolta e rimessa...ma se non è esplosa, questo significa che probabilmente l'innesco è rotto, e che non potrà attivarsi mai, a meno che non venga riparata da un esperto. Se il PG farà notare questo a Fabrice, lui afferrerà sorpreso la granata, osservando la spoletta, si girerà verso i suoi uomini, avvicinandosi a loro e sbraitando in francese: *"AH! È COSÌ CHE LAVORATE?! IO VI PAGO UN EXTRA PER CONTROLLARE LE ARMI, ED È COSÌ CHE LAVORATE?! GUARDATE LA SPOLETTA, COGLIONI! GUARDATELA!! QUESTA FOTTUTA GRANATA NON FUNZIONA!!* (e stacca la spoletta, spaventando ancora di più le guardie lì vicino) *DOVE CAZZO ANDATE, RITARDATI?! HO DETTO CHE NON FUNZIONA!* (pausa) *CHE NON RICAPITI PIÙ! MI SONO SPIEGATO, BRANCO DI IMBECILLI?!".* Le guardie annuiranno impaurite, cercando di calmarlo. I PG che hanno gradi in Lingua (Francese), potranno fare una prova per capire cosa dice (anche il PG Adriano, nonostante abbia un grado, poiché Fabrice sbraita in modo veloce). Poi, si ridarà un tono, si rigirerà verso i PG, e dirà con tono umile di essere mortificato, che la granata la ritirerà lui, così se incontrerà un qualche esperto potrà farla riparare. Riporterà la granata incendiaria dentro a una carovana, e ne uscirà con una granata a frammentazione (funzionante), come sostituzione.

(In verità, era tutto programmato da Fabrice: quella granata incendiaria rotta l'avevano già da tempo, e lui aveva in mente di utilizzarla come extra per un qualche prodotto importante che lui voleva acquistare, per farsi vedere come veramente interessato ad esso. Aveva anche preparato la scenata di rabbia in accordo con le sue guardie, nel caso qualcuno riuscisse a scoprire il trucco, per apparire come se non fosse colpa sua)

- **Se** lo scambio avverrà, i PG vedranno Fabrice felicissimo, come un bambino che ha trovato a Natale sotto l'albero il regalo che desiderava. Ringrazierà ardentemente il PG Lotario per aver accettato lo scambio, volendogli stringere anche la mano. Caricherà poi l'Expiator nella carovana, e con un sorriso in volto, dirà ai PG che finirà i preparativi e partirà a breve.

- **Se** lo scambio non avverrà... Fabrice farà un sospiro, dicendo solo: "*Peccato..*". Poi, finendo di rimettere a posto le cose, saluterà i PG e se ne andrà.

- Interrogare i cittadini

I PG, decidendo di parlare con gli abitanti della comunità, non avranno nessuna informazione utile. Saranno tutti spaventati dalla Bestia, e molti, se sapranno della missione affidata ai PG, si faranno ancora più umili, supplicandoli di aiutarli.

Potreste far estrarre un Tarocco ad uno dei PG per vedere che informazioni trova.

Le uniche informazioni utili, potranno essere che nei due giorni delle due spedizioni dei Cacciatori alla Collina dei Druidi, i colpi di arma da fuoco si sono sentiti fin alla comunità.

Tutti parleranno di rimbombi e boati vari e continui, chiaro segno che i cacciatori della comunità siano riusciti a sparare contro la Bestia, ma senza farle nulla grazie alla sua immortalità.

Altri diranno di aver visto il fumo di un fuoco il giorno della prima spedizione, dopo un bel po' che i colpi di arma da fuoco si erano placati.

I Cacciatori rimasti alla comunità potranno invece dare una descrizione della Bestia: un animale dal pelo nero come la notte, molto grosse, un lupo per l'appunto, dagli occhi bianchi come la luna.

- Passare la notte a Mende

Nel caso i PG decidessero di passare la notte a Mende per "azzerare" le Ore di Marcia consumate, Antoine darà a loro una casetta con un piano superiore dove riposare. Tutte le finestre saranno chiuse con delle assi di legno. Il PG Lotario ovviamente vorrà far stare dentro casa il proprio destriero.

Durante la notte, estraete come Cartomante un Tarocco con Svantaggio: questo Arcano Maggiore indica se la comunità verrà attaccata o meno dalla Bestia.

NOTA: Questa estrazione è da fare solo per le notti PRIMA che i PG si rechino a caccia della Bestia alla Collina dei Druidi.

Con un risultato positivo la Bestia non attaccherà la comunità.

Con un risultato abbastanza buono, girerà dentro Mende, graffiando le porte, ululando e ringhiando alla ricerca di cibo, ma non riuscirà a sfondare le porte. Se i PG escono per scacciare o attaccare la Bestia (descrivetela come se i PG fossero stati un po' suggestionati dalle parole di Antoine e Fabrice, quindi dite loro che sembra un po' più grossa, che sentono i suoi occhi bianchi che "scrutano nella loro anima", e cose del genere), essa appena vedrà qualcuno attaccarla scapperà via e lascerà in pace la comunità (almeno per quella notte). Se nessuno la disturberà, essa scapperà per conto proprio dopo 3 ore di rumore e di giro fra le case della comunità. I PG dovranno dormire un pelo di più per recuperare le ore di sonno, ma non avranno conseguenze negative.

Con un risultato abbastanza negativo, un uomo della comunità verrà ferito dalla Bestia, che riuscirà a far passare il muso spaccando una finestra e azzannando due dita dell'uomo. Rimarrà poi tutta la notte fino all'alba ad ululare e ringhiare. Se i PG non escono per cacciarla (e a sto giro, dopo aver assaggiato della carne, la Bestia non scapperà subito ma rimarrà a ringhiare verso i PG, facendo anche dei lenti passi avanti. Solo uno sparo o una carica dei PG potranno farla scappare), rischiano di dormire poco per via del casino e accumulare 1 Danno a Fatica, a meno che non superino un Test su Volontà, per riuscire a prendere sonno.

Con un risultato negativo (o da Teschio Nero), la Bestia riuscirà ad irrompere dentro una casa...e sarà la casa dove alloggiano i PG, sfondando la finestra e le assi! Se i PG saranno svegli, appena entrata si andrà per Risoluzione (le statistiche della Bestia si trovano nell'**APPENDICE**). Se subisce una ferita da 3 o superiore, la Bestia scapperà.

Il giorno dopo, se i PG faranno notare ad Antoine che non basta barricarsi per proteggersi, lui negherà dicendo che probabilmente non è stata barricata bene la finestra.

NOTA: Se durante lo scontro la Bestia venisse colpita, quando ci sarà luce del giorno ad illuminare il luogo dello scontro, i PG non troveranno tracce di sangue.
Se uno dei colpi dei PG dovesse staccare un Arto della Bestia...in questo caso, come Cartomante, potreste ridurre il danno per far sì che non si stacchi, e farla scappare (*il motivo è spiegato più avanti*).

INIZIA LA CACCIA

Quando i PG decideranno di partire da Mende:

- SE l'Expiator non è stato dato a Fabrice, egli sarà partito da 5 minuti prima della partenza dei PG, andando con la carovana a passo svelto verso Est.
- SE invece la vendita dell'arma templare è riuscita, il mercante uscirà dall'entrata a Est della comunità (è l'unica entrata dopotutto), ma poi svolterà subito per recarsi a Nord (per poi andare verso Ovest...).

Seguendo poi le indicazioni date da Antoine, i PG dovranno ritornare per la strada che hanno usato per arrivare a Mende. Una volta usciti dalla comunità, andranno verso Est, attraversando il resto della città, e riprendendo il sentiero nel bosco. Antoine poi ha detto loro che ad una certa, a circa 40 minuti a piedi per il sentiero, ne troveranno un altro poco battuto alla loro sinistra, verso Nord, e prendendolo e procedendo per altri 30 minuti, giungeranno alla fantomatica Collina dei Druidi.

NOTA: Se qualcheduno dei PG vorrà vedere per delle tracce qualsiasi, dovrà fare una prova di Seguire Tracce (*ovviamente sarà possibile farla solo una volta giunti nel bosco*). Chi riesce, noterà dei segni di zoccoli e delle strisce lasciate da ruote, e che le tracce proseguono per la stessa strada che i PG hanno fatto, e una volta giunti all'incrocio con il sentiero a sinistra, il PG potrà notare che le tracce vanno avanti. Se decideranno per qualche ragione di seguirle, esse continueranno per altri 20 minuti seguendo sempre il sentiero principale, finché il PG che è riuscito nella prova non noterà che le tracce svoltano sempre a sinistra, a Nord, in un sentiero che, mentre facevano l'andata verso Mende, i PG non avevano notato. Se decideranno di seguire questo secondo sentiero a sinistra, dove è passato il mercante, avranno una bella sorpresa... (*vedi in seguito*).

Tutto questo ovviamente solo SE il mercante ha scelto di andare verso Est, chiaramente.

SE non sarà passato, le impronte ci saranno ancora ma saranno meno fresche: la prova sarà di Grado Medio.

- L'arrivo alla Collina dei Druidi (Mappa nell'APPENDICE)

La collina, agli occhi dei PG, apparirà un po' meno grande rispetto a quella dove avevano passato la notte, e dal punto in cui arrivano, possono scorgere già un sentiero che procede su per la stessa. Ai lati del sentiero della collina, vi saranno degli alberi che formano due fitte file.

Giunti in cima alla collina, i PG potranno vedere che lo spiazzo è veramente ampio, con le due file di alberi che si allargano e circondano questo spiazzo, collegandosi insieme nella parte opposta della collina. Sempre sulla parte opposta, a differenza del davanti che ha le due file di alberi che formano il sentiero, gli alberi crescono per tutto il retro della collina, i quali poi si collegano ad un boschetto che si propaga verso Nord.

A prima vista, i PG potranno notare delle pietre al centro dello spiazzo...ma il momento di quiete durerà poco, poiché...

Da qui in avanti, potrebbero succedere diverse cose.

CASO 1

Fabrice vuole l'Expiator & agguato di Davide Malatesta

Questo è il caso che è capitato più spesso quando ho giocato questa one-shot, e si verificherà soddisfacendo due fattori:

- Il corpo del PNG iniziale Davide Malatesta NON è stato ritrovato e fatto a pezzi.
- Il PG Templare Adepto Lotario ha scelto di NON vendere l'Expiator a Fabrice.

Fabrice, infuriato del fatto di non essere riuscito ad aggiungere alla sua collezione un Expiator, deciderà di mettere in atto un'ultima volta la sua tattica, ovvero tendere un agguato al gruppo dei PG, sapendo che volevano andare ad indagare alla Collina dei Druidi.

Quindi, passando per una strada a Sud che in pochi conoscono, si fermerà dietro la collina, dalla parte opposta al sentiero per salire, e dirà ai suoi uomini di appostarsi, come negli agguati precedenti, alla fine del sentiero, mettendosi ai lati, nascosti dalla vegetazione, due da una parte e due dall'altra, con l'intento di sparare alle spalle dei PG appena questi sono entrati nello spiazzo della collina.

Davide Malatesta invece, che non è stato fatto a pezzi dai PG ma galleggiò lontano dalla spiaggia del lago dov'era caduto, affondando, si risvegliò come Ferus sulle 10 del mattino, per poi trascinarsi fuori dall'acqua e incominciare a girare nella zona.

Ad un certo punto, il Ferus "fiuterà" della carne vivente provenire da una collina, e salendo dal lato per poi infilarsi nella boscaglia, vedrà nascosti nella vegetazione due uomini armati, con altri due nascosti dalla parte opposta, mentre altri viventi avanzano per il sentiero...il suo istinto da Morto simile ad una belva gli dirà di attaccare uno di quei due nascosti nella vegetazione e trascinarlo via per mangiarselo in santa pace.

Mentre i PG stanno avanzando per il sentiero, dite in privato al PG Gaspare, che grazie al suo pregio "Sesto Senso", incomincia a sentire la parte ustionata della faccia bruciare...e che potrà dire una sola cosa prima che qualcosa di pericoloso accada.

Indipendentemente da quello che dirà, i PG vedranno, con estremo stupore, il Ferus Davide Malatesta sbucare dalla boscaglia spingendo dalle spalle una delle guardie di Fabrice, buttandolo in mezzo al sentiero, addentandolo alla gola e incominciando a trascinarlo via! Nel mentre, per la paura, sia la guardia che era con quella colpita, sia le altre due dalla parte opposta, cacceranno un urlo, alzandosi in piedi e scoprendosi per la paura.

Mentre il Ferus trascinerà via la guardia morente e le altre tre guardie saranno distratte da ciò, i PG avranno un round di tempo per organizzarsi (anche se molto probabilmente saranno confusi dal fatto di vedere le guardie di Fabrice...perché erano nascoste? Se i PG avevano già dei sospetti su Fabrice, potrebbero decidere di cogliere l'occasione e attaccare subito le guardie, ottenendo un round di attacco gratuito fuori dalla Risoluzione). Se i PG penseranno semplicemente a fare delle domande alle guardie, descrivete semplicemente la scena delle guardie che si guardano negli occhi, di una che dice alle altre *"Tanto ormai è perduto (riferendosi alla guardia presa dal Ferus)...pensiamo al piano originale"* (il PG Gaspare o Pietro potrebbero fare una prova di Lingua -Francese- per capire, mentre il PG Adriano lo capirà in automatico...ma prima di tutto, dovranno fare una prova di Ascoltare per sentire le parole. Ovviamente, riferite loro in privato). A quel punto le guardie fisseranno i PG con occhi rabbiosi e punteranno le armi...inizia così il combattimento!

Le tre guardie rimaste sono armate rispettivamente di Fucile Mas 36 e Accetta, Mitra MP40 e Pugnale, Mitra MAB e Accetta, e le loro caratteristiche le potrete trovare nell'**APPENDICE** in fondo all'avventura. Al momento dell'attacco impugnano le armi da fuoco. A terra, in mezzo al sentiero, è rimasta la Doppietta della quarta guardia trascinata via, con due proiettili già inseriti. **NOTA:** Se i PG passeranno la notte a Mende prima di andare alla Collina, e se Fabrice si è fatto dire quando sarebbero andati lì a stanare la Bestia, questo **CASO 1** accadrà normalmente, col mercante che si apposterà solo nel giorno adatto...e il Ferus che sarà presente nella zona in quanto sarà da un bel po' che avrà "fiutato" molti viventi, e sta scegliendo il momento giusto per attaccare.

Nel caso però i PG non abbiano voluto dire il giorno, Fabrice sarà così desideroso di avere l'Expiator che si apposterà comunque alla Collina fin da quando se ne andrà da Mende, finché i PG non andranno lì... il problema sarà che, in questo **CASO 1**, verranno interrotti dal Ferus

Davide, che si porterà via una delle guardie, come riportato sopra. Alche Fabrice rinuncerà all'Expiator e se ne andrà a Ovest(*vedi più avanti*). I PG potrebbero giungere alla Collina il giorno dopo la notte passata a Mende, senza che ci siano né le guardie e Fabrice né il Ferus.

CASO 2

Fabrice ha ricevuto l'Expiator & agguato di Davide Malatesta

I due fattori che soddisfatti per questo caso devono essere:

- il corpo del PNG iniziale Davide Malatesta NON è stato ritrovato e fatto a pezzi.
- Fabrice ha ricevuto l'Expiator e di conseguenza non passerà dalla Collina dei Druidi.

Fabrice, felice per lo scambio avvenuto, se ne andrà a Nord (*e poi ad Oves; vedi più avanti nell'avventura*).

Davide Malatesta, agirà come da sopra, ma a questo giro cercherà di colpire uno dei PG (quello più debole fisicamente, come farebbe un predatore, afferrarlo e scappare...quindi cercherà di colpire il PG Adriano).

Prima dell'attacco, come sopra, il PG Gaspare sentirà la parte ustionata del volto bruciare, per via del "Sesto Senso".

Il Ferus cercherà di agire facendo un Colpo Mirato alla gola col Morso al PG Adriano, per poi trascinarlo via, il quale, dopo un colpo del genere potrà resistere ben poco...al massimo, potrà farsi saltare in aria con la granata incendiaria che porta al collo, essendo un Frate Minore.

Nel caso il Ferus non riuscisse nell'intento e incontrasse una buona resistenza, se in tre turni non ci saranno né vincitori né vinti, si ritirerà, ma cercherà di seguire a distanza i PG, per cercare di attaccare nuovamente il più debole del gruppo (magari sempre Adriano o un altro dei PG feriti e messi peggio).

Se invece perdesse un Arto qualsiasi dal combattimento, il Ferus semplicemente scapperà e lascerà perdere per sempre il gruppo dei PG...con ferite del genere, punterà a prede più fattibili, d'ora in avanti.

NOTA: Se i PG passeranno la notte a Mende prima di andare alla Collina, il Ferus potrebbe essere casualmente in quella zona, proprio in quel momento...anche se molto difficile! Estraiete un Tarocco con Vantaggio per i PG per verificare se verranno attaccati dal Ferus.

CASO 3

Fabrice vuole l'Expiator & Davide Malatesta è stato fatto a pezzi

I fattori:

- Il PG Templare Adepto Lotario ha scelto di NON vendere l'Expiator a Fabrice
- Il corpo di Davide Malatesta è stato ritrovato prima che galleggiasse via, ed è stato fatto a pezzi

Questo sarà l'evento più difficile da affrontare per i PG: non essendoci Davide Malatesta risvegliatosi come Ferus a scombinare l'agguato delle guardie di Fabrice, i PG se la vedranno dura. Il PG Gaspare avrà sempre il "Sesto Senso" ad avvisarlo, ma l'unica cosa che potrà far sì che i PG si salvino dalla tempesta di piombo che li investirà alle spalle, sarà solo se il giocatore che interpreta quel PG dirà a tutti di buttarsi a terra, o correre nella boscaglia o girarsi e sparare a caso (in modo da distrarre gli assalitori, così da far sparare loro senza che colpiscano i PG) e fare così uscire allo scoperto i nemici, partendo con la Risoluzione.

In questo caso, il Cartomante dovrà essere bravo ad improvvisare in base alla scelta che farà il giocatore che interpreta Gaspare. Ovviamente siete liberi di scegliere se essere crudeli e non dare possibilità ai Giocatori, oppure permettere ulteriori prove per dare loro la possibilità di salvarsi.

Come Cartomante, potreste anche decidere, anziché fare dei Test per colpire con le guardie usando gli arcani minori, di far estrarre un Tarocco a testa ad ogni PG colto dall'imboscata. *(Esempio: i PG che, seguendo le indicazioni di Gaspere, buttandosi a terra, scattando di lato, o sparando a caso nella boscaglia, estrarranno con Neutro. Quelli invece che rimarranno fermi o scapperanno dando però sempre le spalle ai nemici, estrarranno con Svantaggio)*

NOTA: Una di queste guardie, quella con la Doppietta, se subirà una ferita da 4 o 5 si arrenderà. Essendo l'ultimo arrivato tra le guardie e il più "debole" del gruppo (Volontà 2), se alla fine del combattimento sarà ancora in vita, non essendo ancora troppo fedele a Fabrice, racconterà tutto in cambio di avere salva la vita, anche senza prove di Interrogare o Torturare.

Le altre guardie, sapendo che anche se si arrendessero non verrebbero mai perdonate, combatteranno fino alla morte o finché non sverranno per le ferite.

Per loro serviranno prove di Interrogare o Torturare, per farle parlare, e i PG, non avendo quelle Abilità, potrebbero pensare di portare le altre guardie a Mende...magari lì potrebbero trovare qualcuno della comunità che sappia come torchiare per bene chi ha la bocca chiusa.

NOTA: Se i PG passeranno la notte a Mende prima di andare alla Collina, trattare questa situazione come la **NOTA** del **CASO 1**.

CASO 4

Fabrice ha ricevuto l'Expiator & Davide Malatesta è stato fatto a pezzi

(beh non sto a riscrivere i fattori, li avete intuiti già)

Questo è lo scenario più semplice per i PG in quanto...non rischieranno la vita ad esplorare la Collina dei Druidi.

Quello che potranno fare sarà cercare degli indizi ed esplorare in giro senza problemi.

Anche se avranno passato la notte a Mende, non cambierà nulla.

- Cosa c'è nella collina

1) L'enorme macchia di sangue rappreso alla fine della salita: Nel punto dove i Cacciatori della comunità di Mende sono stati uccisi, e dove dovevano in teoria essere aggrediti i PG, vi è un'enorme macchia di sangue rappreso. È qui che i Cacciatori sono stati appunto massacrati e fatti a pezzi dalle guardie di Fabrice. I PG non troveranno nient'altro di particolare.

2) Le gocce di sangue & la tana di cinghiale: Ci sono varie "strisce" di gocce, alcune piccole altre grosse, di sangue che si allontanano dal punto del massacro. Possono essere notate con una prova di Seguire Tracce(Banale), che porteranno al lato opposto al sentiero della collina, in cui, muovendosi a zig zag fra la radura, le tracce porteranno ad una grossa buca, dove volendo una persona potrebbe entrarci se piegasse le ginocchia e camminasse rannicchiata. Dal di fuori, proverrà un tanfo di putrefazione, e i PG potrebbero sentire dei lamenti con una prova di Ascoltare. È qui che le guardie di Fabrice hanno portato i corpi fatti a pezzi dei Cacciatori della comunità. Il buco poi è una tana abbandonata di cinghiale, quindi in realtà lo spazio per tenere una decina di pezzi di corpo c'è.

Analizzando i pezzi con una prova di Perquisire (dovranno cercare prima di tirarli fuori senza farsi mordere la mano dalle teste dei Cacciatori, tutti risvegliatosi in Simplex), chi riesce nel Test scoprirà che, a parte i colpi che hanno reciso e tagliato a pezzi i corpi, che sono stati fatti da un'arma tagliente appunto, in nessuno dei pezzi sono presenti tracce di morso di animale o di una qualsiasi fantomatica Bestia del Gévaudan, e anzi, si trovano fori di proiettile! Se il PG Gaspere o Damien vorrà analizzare i proiettili, estraendoli dal corpo, per poi superare un test con l'abilità Armi da Fuoco, scoprirà che vi sono principalmente proiettili di mitra e di doppietta nei corpi. Un buon risultato alla prova gli permetterà di identificare anche i proiettili di fucile.

3) **I segni sulle pietre:** Nel mezzo dello spiazzo della collina, ci sono tre pietre irregolari che spuntano dal terreno, alte quasi due metri e vicine fra loro, come se formassero un triangolo se visto dall'alto. Sulle rocce, disegnate con quello che a prima vista sembra sangue secco (ed in effetti lo è), vi sono dei segni strani, probabilmente legati ad una qualche religione pagana. Se un PG passerà una prova di Teologia...non capirà a che religione pagana facciano riferimento, probabilmente perché si tratta di un qualcosa legato alle culture di queste zone della Francia (una cosa che il PG, essendo italiano, potrebbe non conoscere). Ci vorrebbe una prova di Occultismo per capire che i segni sembrano fatti a caso, e che non ricordano nessun tipo di rituale pagano (nessuno dei PG pregenerati ha però quest'abilità, quindi anche se ci riuscissero con una prova di Memoria dimezzata, non ne saranno comunque sicuri).

4) **Il falò:** Al centro delle tre pietre, vi saranno i resti di un grande falò, con ancora dei pezzi di legno bruciati e delle pietre che lo circondano. Con una prova di Naturalistica, si potrà capire che il fuoco ha la cenere non abbastanza sbiadita e consumata per essere della notte di Capodanno. Superando poi la prova come se si fosse aggiunto un grado di difficoltà Medio, oltre alle info precedenti, si potrà capire che il fuoco sembra essere stato acceso due giorni fa...

5) **Il coniglio sacrificato:** Su una pietra più bassa, c'è un coniglio selvatico con la pancia tagliata e gli intestini esposti. Ormai è in fase di putrefazione. Tramite una prova di Biologia (che però nessun PG ha, quindi non sarà mai del tutto sicuro se farà la prova con Memoria dimezzata), potrà capire che il coniglio è morto due giorni fa, il 4 Gennaio..

6) **Il biglietto nella trappola:** Nel boschetto che si propaga a Nord, se i PG andranno a dare un'occhiata, potranno trovare una buca, con del fogliame e dei bacchetti di legno sul fondo...una trappola per la caccia. È abbastanza grande da contenere una persona o un animale, ed è alta 3,5 metri. Dato che le pareti della buca sono state scavate per bene, per essere senza appigli, servirebbe una prova di Arrampicarsi(Medio) perché una persona riesca a risalire da sola. Se uno dei PG deciderà di scendere e dare un'occhiata al fondo della buca, fate fare loro una prova di Perquisire(Banale), poiché grazie al colore bianco, in netto contrasto con foglie e bacchetti, il PG che riesce nella prova troverà un foglietto di carta. Su questo foglietto, in Francese (quindi traducibile senza prove dal PG Adriano), vi sarà scritto:

*“Col suo malocchio che abbonda e sovrasta,
la mia fortuna si blocca e contrasta,
e siccome mi vuol nella sua collezione,
nel seminario mi ha chiuso in prigione”*

e alla fine della filastrocca, il disegno di un Asso di Picche.

Se i PG si interrogheranno su dove possa trovarsi questo seminario, dite ai giocatori che interpretano i PG Damien e Lèon, se presenti, che si ricordano di una storia che i Sopravvissuti che han sempre vissuto a Mende hanno raccontato loro: vicino alla città vi era il campo di concentramento di Rieucros, ed i nazisti, prima di portare i prigionieri lì, erano soliti fare tappa in un vecchio seminario abbandonato nella periferia di Mende, ad Ovest.

Nel caso quei due PG non ci fossero, e i Giocatori non ci arrivano da soli, dite loro che l'unico modo in cui potrebbero scoprire informazioni riguardo determinati luoghi dei dintorni potrebbe essere parlandone con gli abitanti della comunità.

- La presenza di Fabrice dietro la collina

Come segnato sulla mappa della collina nell'**APPENDICE**, se Fabrice non ha ricevuto l'Expiator (e come scritto precedentemente), il mercante e le sue guardie arriveranno alla collina prendendo una strada secondaria che da verso Nord, sullo stesso sentiero a Est percorso dai PG.

Tale strada secondaria farà sbucare Fabrice sul retro della collina: è qui che si è appostato anche le altre volte prima degli assalti delle sue guardie ai danni dei Cacciatori della comunità. E difatti,

anche a questo giro, aspetterà rintanato nella sua carovana, mentre i suoi uomini faranno il lavoro sporco.

NOTA: Fabrice però si è messo d'accordo con le sue guardie che, dopo ogni attacco (dato che non si sarebbe potuto sapere, non potendolo vedere, se erano state le guardie o i Cacciatori a trionfare), una delle sue guardie del corpo si sarebbe fatta vedere dal mercante scendendo dal lato della collina dove si trovano le carovane, come segnale che erano sopravvissute.

Proprio per questo, quando Fabrice, una volta finita gli spari, non vedrà avvicinarsi nessuno, si farà prendere dal panico, e facendo partire i cavalli, andrà con la sua doppia carovana verso il seminario, facendo un giro largo lontano dalla Collina dei Druidi. I PG non si accorgeranno della sua presenza, né del rumore (prova di Ascoltare troppo difficile per le Abilità dei PG).

Se i PG si recheranno dietro la Collina, oltre gli alberi, e faranno un Test in Seguire Tracce, noteranno delle impronte fresche sull'erba, di tre cavalli e delle ruote delle due carovane, segno che Fabrice era lì pochi minuti fa.

- Interrogare le guardie

Nel caso capitasse che le guardie ci siano e attacchino i PG, se riescono a far svenire una di queste, potrebbero decidere di interrogarla e capire il perché dell'attacco.

Se riusciranno ad interrogare anche solo una guardia scopriranno che Fabrice, saputo di alcuni attacchi compiuti da un lupo alla comunità, si è inventato la storia del rituale della rinascita della Bestia, ispirandosi ad una vecchia leggenda francese e a delle morti che ci furono in passato nella comunità, vendendo le armi ai cittadini di Mende in cambio di altre cose per ben due volte, ed entrambe le volte uccidendo i Cacciatori che erano venuti nella collina per far fuori la Bestia, riprendendosi così le armi.

Se la prova di Interrogare sarà approfondita (quindi nel caso la facciano certi abitanti di Mende oppure vien interrogata la guardia giovane con la doppietta, come già spiegato nella **NOTA** precedente, sotto al **CASO 3**), i PG scopriranno anche che tre giorni prima di Capodanno, Fabrice e le guardie avevano avvistato uno strano tizio vestito con una camicia a quadri, bastone e fagotto, maschera antigas sul volto e cilindro in testa. Dato che era da solo, Fabrice aveva dato loro ordine di ucciderlo e rapinarlo...ma al momento dello sparo, tutte le armi si erano inceppate (sì, anche la doppietta della guardia giovane per un difetto nel grilletto!). Al che Fabrice, mentre il tizio scappava, ha fatto un gesto con la mano, e tutti loro poi hanno sentito il buco-trappola che avevano nel boschetto a Nord della collina "scattare". Una volta avvicinati, Fabrice e le guardie hanno visto lo strano tizio sul fondo della buca...e Fabrice ha scelto di tenerlo prigioniero nel seminario abbandonato nella periferia a Ovest di Mende.

La guardia poi aggiungerà che Fabrice sembrava affascinato da quel tizio perché aveva capito che *"c'era qualcosa di speciale in lui"*, a detta sua, tanto che non ha voluto che nessuno gli prendesse il fagotto o gli togliesse la maschera antigas. La guardia poi aggiungerà che il tizio, che aveva detto di chiamarsi Simon, era riuscito a scappare due giorni fa al mattino, ma erano riusciti a catturarlo sempre in questa zona qui... *(Potreste far fare un test su Intuito ai PG per far capire loro che questo Simon probabilmente è tornato nella stessa zona per gettare il bigliettino nel buco trappola, nel caso qualcuno lo trovasse)*

Se i PG chiederanno di Fabrice, la guardia interrogata risponderà che si trovava proprio lì dalla Collina dei Druidi, sul retro, ad aspettare un loro segnale di riuscita dell'agguato. Ma siccome nessuna guardia si è presentata una volta conclusi gli spari, probabilmente è scappato con la doppia carovana, tornando al seminario (e difatti i PG non lo troveranno più lì).

A questo punto i PG, indipendentemente dal fatto se hanno combattuto le guardie o meno, dopo aver esplorato la collina e trovato il biglietto (o interrogato le guardie), potranno dirigersi al

seminario per trovare Fabrice (o passare prima da Mende a farsi dire dov'è il seminario) e/o per salvare questo fantomatico Simon.

IL MATTO IN SEMINARIO

Se anche fossero presenti i PG Lèon o Damien, non saranno in grado di dire come raggiungere il seminario. A meno che non se lo facciano dire da una guardia di Fabrice, il gruppo dovrà tornare a Mende a parlare coi cittadini.

I PG potranno essere comunque stanchi per la fatica accumulata durante le ore di cammino fatte finora, oppure con poca vitalità nel caso abbiano fatto lo scontro contro le guardie di Fabrice o Davide Malatesta risvegliatosi come Ferus.

Potranno decidere di riposare e attaccare il giorno dopo, ma in tal caso potrebbero esserci delle conseguenze.. (*vedi più avanti*)

Parlando con Antoine o gli altri abitanti di Mende, scopriranno che il seminario abbandonato si trova ad Ovest della città.

La guardia catturata, interrogata da alcuni abitanti di Mende, potrà dire che Fabrice era solito arrivarci, una volta uscito dalla comunità, andando prima verso Nord e poi girando verso Ovest.

Antoine e i cittadini saranno sconvolti del tradimento di Fabrice...però saranno ancora più confusi riguardo alla Bestia del Gévaudan: se Fabrice non l'ha vista sbucare dal fuoco del rituale, che è stata tutta una messa inscena, da dove proviene allora?

Seguendo il percorso indicato dagli abitanti, i PG non avranno problemi ad arrivarci, in quanto non incontreranno Morti. Il seminario dista un'ora e mezza di cammino dalla comunità.

- Passare la notte a Mende (dopo aver visitato la Collina dei Druidi)

Nel caso i PG decidessero, dopo la loro "battuta di caccia", di dormire a Mende, per "azzerare" le Ore di Marcia consumate, la Bestia non attaccherà la comunità... la notte passerà tranquilla.

L'unica cosa che sentiranno saranno degli spari e urla, nella direzione di dove si trova il seminario... (*vedi più avanti*)

- Il seminario

Il seminario si trova nella periferia della città, circondato da un muro alto 2 metri e distrutto (quindi accessibile) in più punti.

Il perimetro del giardino del seminario, circondato dal muro, è di forma rettangolare.

Oltre a questo, il seminario è composto da tre edifici che formano una sorta di C rivolta verso il cancello del muro. Ha solamente un piano superiore collegato a tutti e tre gli edifici.

Una volta giunti lì, i PG potranno vedere che effettivamente il posto sembra abbandonato da anni, se non pericolante, con molte finestre del piano terra e superiore distrutte, e alcune porte abbattute.

Una volta giunti vicino al seminario, potranno sentire una voce cantare "Fra Martino campanaro" in francese (ma solo se è giorno o sera, da mezzanotte all'alba no). Fate fare al PG Adriano una prova di Lingua(Francese) per capire che quello che canta, lo fa in un francese con un accento strano, che non riesce ad identificare (potranno farlo anche i PG Pietro e Gaspare ma con Grado Medio di difficoltà)(I PG Damien e Léon lo capiranno in automatico).

• Fabrice ha ricevuto l'Expiator, e poi è andato al seminario

All'interno del giardino del seminario, innanzitutto, i PG noteranno la doppia carovana del mercante.

I PG potrebbero decidere di avvicinarsi alla carovana, ma col rischio di spaventare i cavalli e farsi sentire.

NOTA: Se il giocatore che interpreta PG Lotario si avvicinerà e vorrà fare un Test di Addestrare(Cavalli) mentre si avvicina, fateglielo fare. Se riesce, avrà tranquillizzato i cavalli, e potrà avvicinarsi. Dovrà effettuare un Test per ogni PG che si avvicina a 3 metri dagli animali. Se fallisce, i cavalli saranno in procinto di agitarsi, e il PG dovrà allontanarsi lentamente...in tal caso, non potrà ritentare di calmarli. Con l'Asso, saranno così calmi che non serviranno altre prove per far avvicinare gli altri PG. Col Fante, i cavalli si agiteranno e i PG verranno scoperti. Se invece il PG Lotario si avvicinerà da dietro la carovana, fategli fare un Test automatico su Addestrare(Cavalli). Se riuscito, saprà che avvicinarsi da dietro senza farsi vedere dai cavalli vorrebbe dire spaventarli e farli agitare. Nel caso continui da dietro, la prova per calmarli sarà con Malus -3.

Il problema, se anche riuscissero ad avvicinarsi alle porte delle carovane, noteranno che saranno bloccate con dei grossi lucchetti. Soltanto una prova di Scassinare(Medio) potrebbe aprire i lucchetti (e nessuno dei PG pregenerati riuscirebbe nella prova), oppure sfondando le porte ad asciate, ma in quel caso le guardie del corpo di Fabrice sentiranno il casino e saranno pronte a riceverli, appostandosi dalle finestre del piano terra centrale...oltre al fatto che se non hanno slegato i cavalli, essi si imbrocceranno e incominceranno a correre con la carovana per tutto il giardino del seminario.

Come scritto nel paragrafo *"La conversazione con Fabrice"* del primo capitolo, ci sono determinate armi che i PG potrebbero trovare perquisendo entrambe le carovane, oltre a del cibo ovviamente.

Nel caso i Giocatori vi chiedessero se si trova un determinato oggetto all'interno, per quelli più comuni (tipo una corda, uno specchietto) dite loro che li trovano. Per quelli più particolari (come una tagliola da caccia), fatevi dire dal giocatore il valore di Karma del suo PG, ed estraete dal vostro mazzo degli arcani minori. Se riuscite nel Test per conto del vostro giocatore, allora potreste fargli trovare anche quell'oggetto.

L'unica cosa che NON troveranno lì dentro sarà l'Expiator Minor.

Nel blocco centrale, al piano terra, si trovano le quattro guardie di Fabrice che giocano a carte attorno ad un tavolo, con le armi di fianco loro.

Fabrice invece, è al piano superiore, che cerca di parlare alla persona rinchiusa dentro una stanza con la finestra bloccata da delle assi, in modo che non possa scappare.

Se i PG faranno irruzione, fate far loro un round di sorpresa, e risolvete tramite Risoluzione.

Come detto precedentemente, le guardie combatteranno fino alla morte, a parte quella giovane con la Doppietta.

Fabrice, sentendo tutto il casino, temerà un attacco di Morti o di alcuni Predoni (non si aspetterà un attacco dei PG). In ogni caso, si apposterà dentro una camera vuota, rivolto verso le scale, pronto a sparare a chiunque salirà.

Con lui però ci sarà anche l'Expiator Minor del PG Lotario, e non sapendo per l'appunto se si tratta di Morti o altro, egli lo accenderà fin dall'inizio dello scontro, pronto a buttare a terra la pistola e utilizzarlo nel caso qualcuno si avvicinasse troppo (*Fabrice ha usato già un Expiator Minor in passato. Lo ottenne rubandolo dal cadavere di un Templare Adepto anni fa, e si addestrò pure nell'usare quell'arma!..almeno fino a quando non la ruppe schiantandola troppo pesantemente al suolo*). Combatterà fino alla morte, arrivando persino a suicidarsi nel caso, sparandosi un colpo in testa o passandosi la lama accesa dell'arma templare nel mezzo della fronte.

- **Fabrice ha tentato l'agguato ai PG, i suoi uomini sono morti, e poi è fuggito al seminario**

Anche qui la doppia carovana sarà presente all'interno del giardino del seminario.

Già dall'esterno, i PG sentiranno delle urla provenire dall'interno: non urla di dolore, ma di rabbia. Traducendole dal francese all'italiano, con prove di Ascoltare e poi Lingua(Francese) coi PG adatti, si capirebbero frasi del tipo: *“Perché non vuoi dirmi il tuo segreto?!”*, oppure *“Chi sei tu veramente?!”*, o anche *“Non costringermi a bruciarti i tuoi pupazzi”* (ma solo di giorno o sera, dalla mezzanotte all'alba no, altrimenti non sentiranno niente).

Quando i PG faranno irruzione, al piano terra non ci sarà nulla, e salendo le scale, in un corridoio con finestre rivolte verso il giardino e porte di varie camere dal lato opposto, vedranno Fabrice sbraitare di fronte ad una di queste porte chiusa.

Non sarà possibile avvicinarsi senza farsi vedere. L'unica cosa che potranno fare i PG sarà attaccarlo appena arrivati in cima alle scale (Test Intrufolarsi -Banale- dei PG che le percorrono contrapposte ad una prova di Ascoltare di uno sbraitante Fabrice), e se non saranno scoperti avranno un round di sorpresa (+5 ai Test per colpire). Dalle scale a Fabrice c'è una distanza di 10 m, raggiungibili con due Azioni di Movimento o un Test di Correre. Lo spazio nel corridoio per combattere Fabrice è di due persone, una a fianco dell'altra. Le persone rimaste indietro, se avranno armi a distanza, non avranno lo spazio visivo per colpirlo.

I PG potrebbero decidere anche di provare a parlarci, ma Fabrice sarà fuori di testa dalla rabbia e dalla frustrazione, e appena notati, sparerà contro i PG con la sua pistola. L'ultimo colpo in canna lo riserverà per sé.

- **Variante: I PG attaccano durante la notte (da applicare alle precedenti possibilità)**

La differenza sarà che intanto non sentiranno né il Matto che canta “Fra Martino”, né Fabrice che sbraita contro di lui.

La doppia carovana sarà sempre nel giardino, ma i cavalli saranno staccati e tenuti legati vicino all'entrata...quindi sarà certamente più facile avvicinarsi alla carovana senza allertare i cavalli. Avvicinarsi però all'entrata del seminario, potrebbe farli allertare (a meno che i PG non entrino da un'altra parte).

Le guardie, se presenti, saranno al piano terra, dove una è sveglia e controlla, mentre le altre tre dormono. Entrare dalla porta principale implicherà farsi scoprire subito, ma se i PG entreranno dagli altri due “blocchi” laterali del seminario, per poi spostarsi in quello centrale dove stanno le guardie, con prove contrapposte di Intrufolarsi dei PG e Ascoltare della guardia, potrebbero sopraffarle silenziosamente.

Fabrice dormirà in una stanza di fianco a quella del Matto.

Se i PG inizieranno a combattere con le guardie di sotto, Fabrice si sveglierà, cercando di difendersi al meglio, sia nel caso avesse l'Expiator, sia nel caso avesse solo la pistola.

Tutto questo avverrà se i PG attaccheranno in un arco di tempo tra mezzanotte e le due...

Dalle due di notte in poi, la Bestia giungerà al seminario, massacrando prima i cavalli, poi entrando dentro e massacrando ogni vivente che gli capita a tiro! Sarà in preda ad una frenesia e sete di sangue, poiché la preda che tanto brama si trova chiusa a chiave in una stanza, che dorme beata...

Nel caso i PG dovessero abbattere la porta della stanza di Simon, mentre la Bestia si avvicina, si uniranno in combattimento con loro i due burattini del Matto: Leon d'oro e Armatura Nera!

(A livello di regole, se giocate il combattimento con gli Arcani Maggiori, considerate che diano a ognuno dei PG due Vantaggi: uno per via del numero elevato di persone/burattini che

combattono contro la Belva, e uno per via delle loro abilità di combattimento e per la loro piccola ma veloce statura; se giocate con gli Arcani Minori, considerate di farli agire dopo il turno dei PG, e che Leon d'Oro colpisce con 8 e ha un Morso da M+1 e da 3 Azioni, mentre Armatura Nera colpisce con 8 e ha una spadina da T+1 e da 5 Azioni. La Bestia ignorerà i due burattini, concentrandosi sui vivi)

...Il vero problema per i PG sarà che vedere dei pupazzi che si muovono e attaccano la Bestia, costringerà i PG a fare un Test su Orrore.

Se vedete che per la Bestia potrebbe finire male, potreste farla scappare...oppure farla combattere fino alla sua distruzione e influenzare la lore(metaplot) dell'intero gioco!

- **Variante: i PG attaccano il seminario al mattino, DOPO aver passato la notte a Mende (a esplorazione compiuta della Collina)**

Giungendo alla mattina del giorno dopo (dopo aver sentito urla e spari durante la notte) oltre a sentire "Fra Martino" in francese venir cantata, troveranno i cavalli massacrati nel giardino, e la doppia carovana intatta. I cavalli presenteranno morsi su tutto il corpo, dilaniati in più punti.

All'interno, le guardie (presenti nel caso non fossero state fermate alla Collina), saranno ridotte peggio dei cavalli, smembrate e squartate in più pezzi. La sala sarà inondata di sangue.

Di sopra, i PG troveranno il corpo di Fabrice fatto a pezzi e sparso per tutto il corridoio, e la porta da cui proviene il canto, ha degli orribili segni di graffi e morsi.

Fortunatamente il legno sembra aver resistito, anche se per poco. E considerando che la porta è di un legno massiccio e molto spessa, qualsiasi cosa abbia attaccato il seminario, ha tentato per molto tempo, forse anche delle ore, di abbattere la porta, prima di arrendersi.

- (La storia dell'avventura)(Solo per il Cartomante)

Per capire questa storia bisognerebbe leggersi i capitoli che parlano (o accennano) di Simon il Matto, dei suoi burattini e del Mastino di Morte nel manuale di "*Sine Requie – Terre Perdute*".

NOTA: In questa avventura, ho pensato che Simon potesse avere il potere di avere la Fortuna dalla sua parte, e di influenzare positivamente il pensiero altrui. Oltre quindi ad altre sue particolarità espresse nelle storie sul manuale, io mi sono immaginato il Matto con questi poteri qui.

La storia è che Simon, girando per le Terre Perdute, ha incontrato Fabrice tre giorni prima di Capodanno, il quale voleva ucciderlo e derubarlo, ma grazie al potere "fortunato" del Matto, le armi delle guardie si erano inceppate.

Grazie però al Malocchio Superiore di Fabrice, la fortuna del Matto è stata contrastata, ed egli è finito nel buco trappola vicino alla Collina dei Druidi.

Capendo di avere a che fare con un qualcosa di particolare, dopo averlo rinchiuso nel seminario, Fabrice è rimasto affascinato da quest'uomo...soprattutto dopo aver scoperto che dalla mezzanotte all'alba rimaneva perennemente a dormire, e che provando a colpirlo, sbucavano fuori dalla sua sacca due pupazzi viventi per difenderlo! Fabrice in quel frangente riuscì a salvarsi per miracolo chiudendo la porta della stanza di Simon...ma da quel momento ha capito che doveva fare molto attenzione con lui.

Un'altra cosa che aveva capito era che Simon aveva il potere di portare Fortuna, in contrasto col suo, o che potesse influenzare il pensiero altrui per far compiere azioni contro la propria volontà, come aveva tentato con lui più volte...proprio per questo, Fabrice doveva usare il suo Dono ogni giorno, per bloccare quello del Matto. Ma a volte poteva non funzionare: difatti, il 4 Gennaio, sul tardo pomeriggio (dopo che Fabrice e le sue guardie avevano massacrato e preso le armi della prima spedizione dei cacciatori della comunità), Simon era riuscito a scappare, tornando alla

Collina, dove Fabrice ha riutilizzato il suo potere, con successo, anche se facendo fatica, catturandolo nuovamente grazie ai suoi uomini. Quello che Fabrice non si aspettava è che il Matto avesse lasciato un bigliettino nel buco trappola del boschetto, sperando che qualcuno lo trovasse. Difatti, se inizialmente Simon era rimasto con Fabrice per gioco e perché trovava la cosa divertente, poi si è reso conto che non doveva prenderlo sottogamba, e che doveva riprendere il suo cammino.

Fabrice, dal canto suo, non sa che cosa potrebbe ottenere da Simon, eppure continua a trovarlo affascinante e misterioso...nonché raro.

In tutto questo, c'è qualcosa che da la caccia al Matto...il Mastino di Morte!

Dalla forma di un lupo molto più grosso del normale, con pelliccia di diversa taglia e tipo, e denti vari e innaturali, e sfere bianche e grandi al posto degli occhi, questo Burattino è stato creato col compito di uccidere Simon! Esso gira di notte nelle Terre Perdute, sfogando la propria rabbia e il proprio odio su qualsiasi vivente che incontra.

Avvertendo "l'odore" della sua preda nella zona, da inizio Gennaio, il Mastino ha incominciato a girare di notte, non riuscendolo a trovare, sfogandosi così sugli abitanti di Mende...e su un Cacciatore di Morti di nome Davide Malatesta, che si era allontanato troppo dai suoi compagni PG mentre il Mastino era in agguato! Durante l'uccisione di Davide, ha poi avvertito l'imminente alba (e quindi il fatto che il suo tempo nel Mondo di Mezzanotte fosse concluso) osservando l'orizzonte, e in quel momento il Cacciatore l'ha trascinato giù dal pendio, fino al laghetto, da dove poi è scappato per trovare un posto dove "addormentarsi", fino alla notte successiva.

- Interrogatorio&Morte di Fabrice

Se i PG, nelle situazioni in cui Fabrice può arrivare a combattere contro di loro, riescono a fermarlo e impedirgli di suicidarsi, lo potranno interrogare.

Fabrice, in base a come si è giunto allo scontro finale, potrà essere più rilassato o incazzato.

Chiederà al Templare Adepto di venir giustiziato usando l'Expiator.

Potranno provare a interrogarlo, ma siccome nessuno dei PG ha l'abilità adatta, si limiterà a fare l'annoiato, dicendo loro di sbrigarsi nel farlo fuori.

Se portato di fronte ai paesani di Mende, si farà un processo relativamente veloce, dove Fabrice risponderà onestamente, senza troppi giri di parole, che è stato lui ad organizzare tutto...anche se sulla Bestia non c'entrava assolutamente nulla: lui ha semplicemente fatto leva sulla superstizione di tutti i paesani.

Molti vorranno fargli la pelle personalmente, e se i PG non interverranno, verrà linciato dalla folla.

Non che questo cambi il risultato finale: se il PG Fratello Lotario non vorrà giustiziarlo personalmente, si procederà ad impiccarlo.

Questa sarà la fine del mercante Fabrice Allard.

- La liberazione di Simon

NOTA: Ricordate che se i PG verranno durante la notte, Simon non si sveglierà e rimarrà a dormire come un sasso fino all'alba...e oltre a questo, vi saranno i due burattini del Matto a fargli da guardia, nel caso i PG volessero fargli del male.

Una volta abbattuta la porta con l'Expiator o con tanti, estenuanti, colpi di scure (o semplicemente aprendola prendendo le chiavi del lucchetto dal corpo di Fabrice), i PG si troveranno di fronte un tizio con maschera antigas, un alto cilindro con la carta dell'Asso di Picche infilata nel laccio, una gorgiera bianca, una giacca a quadri bianchi e neri, stivali militari, un bastone di legno con fagotto, e un bastone da passeggio con un teschio di cristallo.

Simon, oltre a presentarsi, ringrazierà i PG togliendosi il cilindro e facendo un inchino.

Risponderà a tutte le domande dei PG, anche se rimarrà molto sul vago o dando risposte stravaganti. Ai PG sarà subito chiaro che si trovano di fronte un folle...ma anche un interessante individuo.

Se gli racconteranno della Bestia del Gévaudan e dei fatti legati ad esse, e gliela descriveranno, egli dirà che non conosce nessun animale simile, ma che “nel Paese” (e non specificherà oltre cosa sia questo Paese) gli hanno riferito che un animale mostruoso gli da la caccia “*Sì, mi da la caccia qui nel Mondo di Mezzanotte...anche se nel mio caso sarebbe più corretto dire Mondo dell’Alba ahahah.. oppure Mondo e basta, dopotutto, qui si svegliano tutti all’alba*”, e che forse è per via della sua presenza nella zona, mentre era tenuto prigioniero da Fabrice, che la Bestia ha incominciato a girare nei dintorni, attaccando Mende, per cercarlo.

Se i PG gli diranno che avranno bisogno del corpo della Bestia per svolgere la loro missione, Simon dirà che l’unico modo per attirarla sarebbe farlo rimanere lì in seminario...ma ha già perso troppo tempo, e quindi deve incominciare a muoversi poiché “*devo recarmi là in Germania! Quei curreggioni dei crucchi vogliono fare una festa al castello, e non mi hanno invitato! Avrebbero dovuto dirmi <<Simon, tu sei il primo invitato! Il primo!>>...e invece niente! Ah, ma adesso ci penso io...andrò là e presenterò loro il mio BIIIIIG SHOOOOWW!*”, e nel mentre farà una piroetta circense con inchino. Aggiungerà poi che non sarà più un problema per i paesani di Mende, perché siccome si allontanerà, la Bestia continuerà a seguirlo, non essendo più un problema per la comunità.

Se i PG gli chiederanno ulteriori spiegazioni, rimarrà sul vago, e se insisteranno a tenerlo lì, arrivando anche a minacciarlo o ad imporsi, Simon dirà: “*Mmmmh...nnnnno, non credo abbiate più bisogno di me...dico bene?*”. Dite ai Giocatori che i loro PG si trovano d’accordo con quello che ha detto Simon, indipendentemente da cosa comporti, e che non avranno problemi col fatto che se ne andrà (Nel caso dei PG dovessero avere da ridire con lui per altri argomenti, userà sempre il suo potere per far cambiare loro idea. Se qualcuno decidesse di attaccarlo di sorpresa, la sua arma si incepperà o romperà in mano, oppure succederà qualcosa di assurdo e inspiegabile a favore del Matto).

Prima di andare via però, vorrà ringraziare i PG facilitando la riuscita della loro missione: uscito nel giardino, passerà un sasso ad uno dei PG, e si metterà in posizione alzando il bastone col teschio d’argento. Al suo segnale, il PG dovrà lanciargli il sasso. A lancio avvenuto, il gruppo vedrà Simon colpire il sasso col bastone e farlo volare oltre il muro del seminario, verso un boschetto lì vicino. Si sentirà uno schiocco e un ringhio misto ad ululato. Poi il Matto esordirà con: “*Non sarà certo la Bestia, ma penso che potrà andare comunque bene... Dopotutto, in questa enorme recita teatrale che è la Vita, è normale che alcuni Attori ne sostituiscano altri... ma non per questo dobbiamo far finire tutto male, giusto? Ahahah! Seguitemi, vi faccio vedere*”

Quando i PG andranno nel boschetto, seguendo i ringhi, vedranno che, appeso per una zampa con un cappio usato nelle trappole per la caccia, vi è un lupo di notevoli dimensioni. Non è certo la Bestia, ma se per appunto la vera Bestia ne se andrà seguendo Simon, e i PG presenteranno questo animale come fosse la Bestia ai paesani, potranno avere il consenso di Antoine di spostare la comunità!

A questo punto, fagotto in spalla, e ultimo saluto alzando il clindro, Simon ringrazierà nuovamente i PG e se ne andrà.

NOTA: Il PG aggiuntivo Léon Dubois, per questioni di background, difficilmente riuscirà ad accettare il fatto di usare un lupo qualsiasi e lasciare perdere la Bestia. Nel caso quindi avesse ancora da ridire con Simon, una volta che avrà finito di spiegargli la situazione e perché vuole vendicarsi, il Matto dirà “*Una perdita così grave è certamente un peso enorme da portarsi dietro. Lasciamoci quel peso alle spalle senza però dimenticarsi del proprio amore passato, d’accordo?*”. Dite poi al Giocatore che interpreta Léon, di cancellare il Disturbo Mentale Lieve che aveva il suo personaggio (Obsessione – Uccidere la Bestia), e metterci “Compulsione – Preghiera all’amata”. Nel caso il Giocatore che lo interpreta rimanesse in silenzio, come Cartomante potreste pensare

che voglia tradire tutto il gruppo una volta tornato a Mende, quindi fate sì che sia Simon ad incalzare Léon, poiché noterà la sua espressione corruciata.

Léon sentirà di dover abbandonare la vendetta, e che dovrà pensare al benessere di suo figlio, usando il lupo donato da Simon per andarsene finalmente da Mende e giungere al sicuro a Nimes. Non dimenticherà sua moglie, a cui rivolgerà una preghiera ogni sera. Dite al Giocatore che, se coi Punti Avanzamento riuscirà a raggiungere 4, e li spenderà in Equilibrio Mentale, potrà considerarsi di aver superato il lutto.

- Missione conclusa

Riportando il corpo del lupo a Mende, Antoine rimarrà scioccato dalle dimensioni di quell'animale, e proprio per questo sarà convintissimo che si tratti davvero della Bestia del Gévaudan.

Nel mentre, la popolazione si accalcherà attorno al corpo, e tutti acclameranno le gesta dei PG, tra chi si inginocchierà pregando per i Templari, e chi sputerà sul corpo del lupo.

Antoine li ringrazierà dal profondo del cuore, e darà ordine di bruciare il corpo del lupo, per poi fare un discorso molto incoraggiante riguardo il crearsi una nuova vita a Nimes, sotto il Sanctum Imperium. Dirà che i Templari e i loro uomini li scorteranno fino alla città, dove potranno vivere finalmente al sicuro da Morti, predoni e bestie immonde.

NOTA: Chiaramente, se i PG sono riusciti a far fuori la vera Bestia durante la notte, oltre a notare che non ha del sangue in corpo e che al tatto, la pelle sembra...finta (solo denti e pelliccia sembrano vere, anche se di certo non è quella di un lupo), potranno riportare direttamente i resti di quella creatura ad Antoine. Anche se rimarrà parecchio sconvolto e confuso (come del resto i PG), darà ordine di bruciare i resti, e acconsentirà ad andarsene verso Nimes.

Il viaggio da Mende a Nimes durerà in tutto una settimana, in cui vi saranno ogni tanto attacchi da parte di Morti, ma verranno contrastati dai PG e dai Cacciatori della comunità (e fortunatamente non incontreranno il gruppo di Ferox dell'andata). Non vi saranno ulteriori perdite tra quelli della comunità, e tutti giungeranno a Nimes, dove poter iniziare una nuova vita.

FINE

APPENDICE

Statistiche PNG & Schede PG

Bestia del Gévaudan (Mastino di Morte)

Int ? Asp ? Coo 6 Aff.Occ. ? Risol.: 21
Mem ? Com ? Des ? Dist.Morte / Attacchi: Morso (M+3; 1 Azione)
Per 6 Cre ? For 7 Eq.Ment. ?
Vol 6 Soc ? Mir ? Kar 3

Note: Ho pensato alle statistiche del Mastino di Morte, unendo i migliori punteggi tra Cane di grossa taglia e Lupo, a pag. 189-190 del manuale base di "Sine Requie Anno XIII", mettendoci poi un 3 in Karma. Il Morso, rispetto al Cane di grossa taglia, che sarebbe M+2, l'ho messo a M+3 seguendo la regola del Lupo, il quale, se feroce, aggiunge +1 al Danno. Siete liberi di cambiare queste statistiche come meglio preferite.

Davide Malatesta

Homo Mortus Ferus

Int 1 Coo 6 Risol.: 19
Mem 2 Attacchi: Morso (M+1; 2 Azioni); Artiglio (T+0; 3 Azioni)
Per 3 For 7
Vol 9 Kar 1

Fabrice Allard, mercante esploratore

Tar.Dom.: Il Diavolo Tar.pass.: La Torre Età: 43

Int 6 Asp 2 Coo 3 Aff.Occ. 10 Risol.: 16
Mem 4 Com 4 Des 2 Dist.Morte / Attacchi: Revolver cal.38 (P+1; 5/6 colpi);
Per 5 Cre 3 For 4 Eq.Ment. 3 (se presente) Expiator Minor (T+3 + B+1)
Vol 4 Soc 6 Mir 3 Kar 4

Abilità: Mercanteggiare 8(+2), Uso(Pistola) 4(+1), +0 Ascoltare, Correre, Intrufolarsi, Legg.&Scriv., Orientamento, Osservare, Perquisire, Persuadere | Borseggiare 3(+1), Guidare(Carovana) 8(+3), Impartire Ordini 8(+4), Lingua(Italiano) 5(+1), Raggiare 9(+3), Scassinare 3(+1), Uso(Expiator) 3(+2,-2).

Dono: Malocchio Superiore (chi affetto da questo potere può resistere superando un Test su Volontà, altrimenti per tutta la giornata il soggetto fallirà i Test Karma coi Tarocchi, dovendo pescare finché non ne avrà uno negativo, e avrà costante uno Svantaggio durante i combattimenti con gli Arcani Maggiori)

Note: Nell'Uso(Expiator) è segnato il -2 per Requisito Forza non soddisfatto, dato che l'Expiator Minor richiede 6 a Forza Fisica per essere brandito senza difficoltà.

Il Dono inoltre verrà sempre considerato come Neutro per essere attivato, avendo già usato il Vantaggio verso il Matto.

Guardie del corpo di Fabrice

Int 3 Coo 4
Com 4/2 Des 3
Per 4 For 4
Vol 5/2 Soc 3 Mir 4 Kar 3

Risol.: 14 (16)

Attacchi Guardia 1: Fucile Mas36(P+1, 3/5 colpi), Accetta (T+1; 3 Azioni)

Att. Guardia 2: Mitra MP40 [P+1(3/5), 30/30 colpi], Coltello (T+0; 4 Azioni)

Att. Guardia 3: Mitra MAB [P+1(3/5), 35/45 colpi], Accetta.

Att. Guardia 4: Doppietta [P+3/+1(1/2), 2/2 colpi, altri 3 colpi in tasca], Machete (T+1; 3 Azioni)

Note: La seconda caratteristica in Volontà e Comando è della quarta guardia giovane.

La Risoluzione è la media fatta tra la Volontà delle prime tre guardie e della quarta. Se i PG combattono solo contro le tre guardie, senza quella con la Doppietta, usate il valore fra parentesi.

BACKGROUND FRATELLO LOTARIO DA FINALBORGO

Nato nel 1902 in un piccolo paesino della Liguria, hai passato l'infanzia e l'adolescenza nella fattoria della tua famiglia, a lavorare la terra e accudire gli animali. La tua era una famiglia vecchio stampo della campagna: religiosa, rigida, e dedita al duro lavoro...difatti non andasti mai a scuola. Non che la cosa ti dispiacesse: là in campagna potevi prenderti cura dei cavalli di tuo padre. Ti piacevano proprio come animali, e li ritenevi di un fascino e di una magnificenza unica. Imparasti quasi subito a cavalcarli, immaginando di essere come un cavaliere senza macchia e senza paura, come nelle storie che ti raccontava tua madre.

Nel 1940 però l'Italia scese in guerra, e tu venisti arruolato forzatamente per combattere contro gli Alleati. Nonostante la tua ignoranza, il tuo senso di Giustizia ti permise di capire come il Fascismo fosse sbagliato, e per questo disertasti, diventando un alleato dei partigiani della tua zona (anche se fosti molto titubante nell'aiutare i partigiani comunisti...). Rimanesti lì fino a pochi giorni dopo il 6 Giugno 1944, dove tu e metà della tua famiglia scappaste coi vostri cavalli, per sfuggire ad un branco di Morti che avevano assediato la fattoria. Dopo esserti stabilito in Emilia con quello che rimaneva della tua famiglia, ti riciclasti come Cacciatore di Morti per cinque anni, fino alla fondazione dell'Ordine dei Templari. Saputo di un ordine religioso e cavalleresco il cui compito era difendere il Papa e l'Italia dai Morti e dagli eretici, cavalcasti fino a Roma, per divenire così un Templare.

Sono passati sei anni da quando divenisti un Templare, e negli ultimi due anni venisti promosso a Templare Adepto, a cui si aggiunse il grado di "Sterminatore" quando ti inviarono alla città di Nimes, nella Piccola Italia. Qui continuasti in quello che sapevi fare meglio: distruggere i Morti.

Come Templare Adepto inoltre, sei un po' diverso rispetto agli altri: ti piace combattere in sella al tuo fido destriero Vegliantino (ci tieni così tanto a lui che desti ordine di fabbricargli una cotta di maglia per la testa e il di dietro) e preferisci nettamente usare in battaglia il tuo Martello Templare "Spaccacrani" rispetto al tuo Expiator "Coro Angelico" (ed è proprio per questo che lo sceglievi Minor...occupa meno peso per essere trasportato dal cavallo). Se da una parte poi sei coraggioso e la tua fede ti porta ad esaltarti e a innalzare grida di giubilo al Signore quando abbatti i tuoi nemici (*Molto entusiasmabile*), dall'altra parte, dopo tutti questi anni di combattimenti, hai salvato tante persone, ma molte altre non sei riuscito a salvarle...e per questo ti è nata una leggera depressione che ti rende facilmente irritabile. Hai un aspetto imponente, e le persone tendono ad evitarti proprio per il timore che susciti in loro...e la cicatrice che un Morto ti ha fatto sul viso, lasciandoti un occhio bianco, di certo non aiuta.

Siamo verso la fine del 1956, quando viene affidato, ad un gruppo molto ampio comprendente te e altri Templari, Frati e Cacciatori, un incarico molto importante: siccome Nimes necessitava di forza-lavoro, e sapendo che nelle vicine città di Alés e Mende vi erano due grandi comunità, il vostro compito sarebbe stato quello di convincerle a spostarsi a Nimes. E così, pronto ad affrontare un'altra missione per conto di Dio, partisti insieme al gruppo, giungendo ad Alés in due giorni. Qui rimase metà del gruppo ad occuparsi della prima comunità, mentre tu e il resto partiste per Mende.

Aspetto: Come il personaggio di "Luthor Huss" di "Warhammer Fantasy Battle"

COSA NE PENSI DI

Fratello Marcello da Ello: "È un Templare Errante con buone capacità, e sono certo che in futuro diverrà un ottimo Adepto...peccato solo che quando parla vorrei fargli saltare i denti. E so bene che un Templare non deve lasciare che i sentimenti negativi prevalgano, ma il suo modo di parlare è così irritante e imbarazzante certe volte, che non riesco a fare a meno di alzargli la voce contro. Forse è solo una questione di abitudine...come mi sono abituato a non ridere più quando sento il suo nome completo da Templare...eheh..Fratello Marcello da Ello... pffft(*risatina soppressa*).."

Gaspere Navarro: "Non conosco troppo bene questo Cacciatore di Morti dalla faccia mezza-bruciata. Se mostrerà il rispetto dovuto, non avrà problemi con me.

Frate Adriano: "È piacevole conversare con questo frate. Sarà la sua voce o il suo modo di fare, ma ogni volta che parla sto molto volentieri ad ascoltarlo. Inoltre, gira armato di balestra, quindi è anche un combattente, come ogni seguace di Cristo dovrebbe essere. Non mi dispiacerebbe conoscerlo meglio, ma non sono proprio il tipo più socievole..."

Daide Malatesta(PNG): "Un Cacciatore di Morti molto intraprendente ...ma non riesco a capire se il suo modo di fare sia dovuto a coraggio o stupidità... So solo che se continuerà a sottovalutare le Terre Perdute, prima o poi farà una brutta fine.."

Nome del personaggio: Fratello Lotario da Finalborgo

Tarocco Dominante: La Giustizia

Tarocco del Passato: Il Sole

Professione: Templare Adepto Sterminatore

Età: 55 anni

Pregi: Feeling con animali(Cavalli), Coraggioso

Difetti: Molto entusiasmabile, Brutta cicatrice, Difetti di vista

Intuito	4	Aspetto	2	Coordinazione	5	Aff.Occulta	1
Memoria	3	Comando	6	Des.Manuale	2	Dist. dalla morte	11
Percezione	3	Creatività	3	Forza Fisica	7	Eq. Mentale	3
Volontà	5	Socievolezza	2	Mira	1	Karma	4

Risoluzione: 17

Vitalità max: 8

Morte a: -7

Disturbo Mentale Lieve: Depressione Lieve – Irritabilità

Abilità prestampante: + 2 Rissa; +1 Orientamento(5 counter fallimenti), +0 Arrampicarsi, Ascoltare, Correre, Intrufolarsi, Leggere e Scrivere, Osservare(-2), Seguire Tracce, Uso(Spada); ½ Guidare(4 ruote), Lanciare, Lingua(Francese)(Solo parlato), Mercanteggiare, Nuotare, Perquisire.
Abilità di professione&passato: +2 Addestrare(Cavallo)(+2)(5 counter fallimenti), +2 Agronomia, +1 Cavalcare, +0 Lingua(Latino), +1 Pronto soccorso, +2 Teologia, +1 Tattica, +2 Uso(Expiator), +4 Uso(Mazza)(-1).

Equipaggiamento, Armi e Armature:

- Martello Templare (B+3; 1 Azione)
- Bibbia
- Zaino
- Borraccia
- Sacca di trasporto per il cavallo (la quale contiene i seguenti oggetti, se non indossati da Lotario)
 - Expiator Minor (T+3 + B+1; 1 Azione; 30 round di benzina)
 - Corazza di metallo (P.P. 7; -2 Azioni di agilità, -1 Azioni di combattimento)
 - Bracciali di metallo (P.P. 5; -1 Azioni di combatt.)
 - Spallacci di metallo (P.P. 5; -1 Azioni di agilità)
 - Gorgiera di metallo (P.P. 5)

NOTA: Il Martello Templare è un'arma che ho inventato io, che fa B+3, e richiede Forza 8 per essere brandita, quindi Lotario lo userà con un Malus di -1, già segnato nell'abilità Uso(Mazza).

NOTA2: Vegliantino, il cavallo di Lotario, è un imponente stallone con Forza Fisica 10, e proprio per questo riesce a trasportare il Templare, la sacca col suo equipaggiamento e indossare l'Armatura da Destriero senza difficoltà.

NOTA3: L'Armatura da Destriero protegge Vegliantino nelle zone di Testa e Collo con della cotta di maglia a P.P. 4; mentre Torace e Inguine sono protette da del metallo con P.P. 5

BACKGROUND FRATELLO MARCELLO DA ELLO

Nato ad Ello, un paesino della Lombardia, nel 1929, sei cresciuto in un ambiente che non era dei migliori. Non hai mai avuto l'impressione che i tuoi genitori ti volessero bene, e di certo le loro azioni non lo dimostravano così tanto. Tua madre si è sempre concentrata sui tuoi fratelli più piccoli, mentre tuo padre era sempre a caccia nei boschi vicini, per portare del cibo in tavola. I tuoi passatempi erano la preghiera e giocare da solo. Proprio per il fatto che la tua famiglia era solita stare isolata persino nei confronti dei vicini, non si può dire che tu fossi il bambino più socievole del mondo, e difatti le tue capacità nel relazionarti socialmente non eccelsero mai...anzi, da un certo punto di vista, considerando la tua insofferenza per i giri di parole e chi non andava al sodo nelle questioni, sviluppasti una certa intolleranza e un modo di porti decisamente antipatico. I momenti che spendesti con tuo padre furono principalmente riguardo l'insegnarti come cacciare (e anche un minimo come pescare dal laghetto vicino), e siccome nel 1940 egli partì per la Seconda Guerra Mondiale, toccò a te prenderne il posto per sfamare la tua famiglia.

Poi venne il Giorno del Giudizio, ma nonostante ciò, tu e la tua famiglia vi salvaste grazie al fatto di essere isolati rispetto agli altri...poi però una famiglia vicina venne a chiedere aiuto, per salvarsi da un'altra famiglia...affamata di carne. Barricandoti in casa, e pregando il Signore ad ogni sparo, grazie alla doppietta di tuo padre, facesti a pezzi quelle creature infernali. E così, dopo essere stato per anni un Cacciatore di Morti nel tuo paesino, nel 1954 entrasti nell'Ordine dei Templari come Scudiero. Qui imparasti a leggere e scrivere, e a parlare in Latino, scoprendo una parte di te affine agli studi che non avevi ancora conosciuto; e così, in solamente sei mesi, divenisti Templare Errante.

Ora è la fine del 1956. Sono passati otto mesi da quando sei stato trasferito nella città di Nimes, nella Piccola Italia. La tua fede in Cristo non ha mai vacillato nel corso degli anni, anche se le tue capacità sociali non sono mai riuscite a migliorare. E il tuo nome, unito alla denominazione da Templare, di certo non aiuta a farti prendere sul serio dagli altri.

Ora, a fine anno, è stato dato un compito ad un gruppo molto ampio, in cui sei stato incluso: andare nelle città di Alés e Mende, e convincere le due comunità di sopravvissuti a trasferirsi a Nimes, la quale necessita di forza-lavoro. Diviso il gruppo principale in due più piccoli, una volta giunti nella città di Alés, il primo gruppo è rimasto lì a convincere la prima comunità, mentre il secondo (comprendente te) è partito alla volta di Mende.

Aspetto: Un ragazzo medio-alto, dai capelli e occhi corvini e naso leggermente adunco. Ha una barba rada, e vestiti da Templare non troppo ordinati.

COSA NE PENSI DI

Fratello Lotario da Finalborgo: “Un grande esempio di guerriero e combattente di Cristo...anche se non capisco il suo ostinarsi a non usare il suo Expiator, preferendo usare un martello templare qualsiasi. Inoltre, ha una certa predisposizione a farsi prendere da scatti di rabbia...non certo un comportamento consono per uno del suo rango. In ogni caso, la gerarchia è tutto, ed essendo mio superiore, gli obbedirò. ...E poi non ride del mio nome da Templare, e già questo me lo fa considerare meglio rispetto ad altri”

Gaspere “Mangiafuoco” Navarro: “Non mi fido di questo Cacciatore di Morti. La Bibbia dice di non giudicare la pagliuzza nell'occhio di un tuo fratello se non ti togli prima la trave dal tuo...ma anche se avessi una trave in entrambi gli occhi, vedrei chiaramente la scritta <<poco-di-buono>> sulla sua fronte! E poi, con quella mezza faccia bruciata...non mi sorprende che si faccia chiamare <<Mangiafuoco>>.”

Frate Adriano: “Considerando la mia incredibile capacità nel farmi detestare dagli altri, cerco sempre di parlare il meno possibile con questo frate...proprio perché mi sta simpatico. È un tipo così alla mano, socievole e cordiale, anche verso di me, che mi dispiacerebbe rendermi antipatico ai suoi occhi. E come volevasi dimostrare, è così retto che non ride del mio nome da Templare. Ah, se solo sapessi socializzare meglio...”

Daide Malatesta(PNG): “Quest'altro Cacciatore di Morti è un tipo a posto, ma se la tira un po' troppo per i miei gusti. Dovrebbe scendere dal piedistallo e cercare di essere un po' più umile come...come...beh, come me”

Nome del personaggio: Fratello Marcello da Ello

Tarocco dominante: L'Eremita

Tarocco del passato: L'Eremita

Professione: Templare Errante

Età: 28 anni

Pregi: Ambidestro, Orientamento ottimo

Difetti: Antipatico, Stonato, Nomi e/o cognomi ridicoli

Intuito	6	Aspetto	3	Coordinazione	4	Aff.Occulta	3
Memoria	6	Comando	3	Des.Manuale	4	Dist. dalla morte	14
Percezione	5	Creatività	2	Forza Fisica	5	Eq. Mentale	4
Volontà	6	Socievolezza	2	Mira	4	Karma	4

Risoluzione: 19

Vitalità max: 8

Morte a: -5

Abilità prestampate: +2 Uso(Fucile); +1 Leggere&Scrivere; +0 Ascoltare, Correre, Lanciare, Lingua(Francese), Orientamento(+3)(5 counter fallimenti), Osservare, Perquisire, Seguire Tracce; ½ Arrampicarsi, Guidare(4 ruote), Intrufolarsi, Mercanteggiare, Nuotare, Persuadere, Rissa.

Abilità di professione&passato: +0 Addestrare(Cavallo), +1 Cacciare, +1 Cavalcare, +1 Lingua(Latino), +0 Pescare, +2 Teologia, +2 Uso(Spada)

Equipaggiamento, Armi e Armature:

- Spada con sigillo templare (T+1; 3 Azioni)
- Bibbia
- Elmo di metallo (P.P: 3; -1 a Osservare, -2 ad Ascoltare)
- Zaino
- Borraccia

BACKGROUND GASPARE “MANGIAFUOCO” NAVARRO

Nato nel 1919 presso una povera famiglia del Nord Italia, hai vissuto un’infanzia tremenda per colpa di tuo padre, un fallito e ubriaccone che sfogava le sue frustrazioni picchiando te, tua madre e i tuoi fratelli, causandoti spesso la perdita di qualche dente. Passasti tutta l’infanzia nella povertà, conservando l’unico ricordo felice che avevi: uscire di nascosto da casa per andare ad ascoltare i musicanti suonare durante le feste di paese. Ti piaceva davvero ascoltare la musica, tanto che pensasti che un giorno anche tu saresti riuscito ad esibirti su uno di quei palchi. Cercasti di realizzare questo tuo sogno a 20 anni, quando, con i soldi che avevi conservato e messo da parte, ti comprasti una chitarra. Il tuo sogno però durò poco: quando tuo padre lo scoprì, prese la chitarra e la spaccò davanti ai tuoi occhi. Tu allora lo aggredisti, e lui, per tutta risposta, prese un ferro da stiro ancora rovente e te lo schiantò in faccia, ustionandoti la parte superiore del viso. In preda ad un’ira che non avevi mai provato, prendesti la pistola che tuo padre conservava in camera, per poi sparargli tutto il caricatore addosso, davanti agli occhi terrorizzati di tua madre e dei tuoi fratelli. E da quel momento, fuggisti per 5 anni, vivendo per strada e girando l’Italia, fino al Giorno del Giudizio.

Nonostante i Morti ti sconvolsero, eri sopravvissuto ad un’infanzia di soprusi, quindi eri più temprato del resto della popolazione. Divenisti un Cacciatore di Morti, dandoti un soprannome che la gente potesse rispettare e riconoscere (senza sapere che fosse un personaggio della favola di “Pinocchio”...e anche ironico da un certo punto di vista, considerando la tua fobia per il fuoco), stando sempre per i fatti tuoi e tirando avanti come meglio potevi. Affinasti inoltre una sorta di “sesto senso”, che ti avvisava del pericolo in anticipo: quando qualcosa di pericoloso sta per accadere, la parte ustionata della faccia incomincia a bruciarti. Del ragazzo che eri prima del Risveglio, non è rimasto nulla, se non forse una certa malinconia che ti coglie quando senti qualcuno suonare uno strumento musicale. Forse un giorno riuscirai a ricomprarti una chitarra...forse...ma probabilmente è solo uno stupido sogno. Nel 1955, per una lite con un uomo che ti aveva assoldato, dato che il pagamento pattuito non era avvenuto, finisti con l’ucciderlo. Da quel momento sei divenuto un ricercato, e sei scappato dal Sanctum Imperium, rimanendo nel sud delle Terre Perdute, rifugiandoti infine nel 1956 a Nimes, speranzoso del fatto che la notizia non fosse giunta fino a lì. Fortunatamente nessuno sembrava conoscerti, e così rimanesti lì, a servire i Templari sotto adeguato pagamento...anche se più di una volta ti capitò di usare accidentalmente il tuo soprannome, e quindi può succedere che qualcuno ti si rivolga a te usando quello.

Verso la fine del 1956, venne dato un incarico ad un gruppo di Templari, Frati e Cacciatori come te: andare fino alle città di Alés e Mende, e convincere le rispettive comunità di sopravvissuti a trasferirsi al sicuro a Nimes. E così, dopo due giorni di viaggio, siete giunti ad Alés, e vi siete separati in un secondo gruppo, che sarebbe andato a convincere la seconda città. Vi si prospettava un viaggio di quattro giorni...

Aspetto: Vestito con pantaloni scuri, camicia a quadri di lana e una giubba senza maniche. Ha quasi metà del viso bruciato, con capelli medio-lunghi, bruni e lisci. Si fa crescere un po’ di barba per metà faccia. Le rare volte che sorride, si può intravedere che gli manca qualche dente. Nel cinturone sfoggia pistola e coltello, mentre brandisce una scure.

COSA NE PENSI DI

Fratello Lotario da Finalborgo: “Pensa di intimorire gli altri per via della sua stazza, del martellone che usa come arma e del suo cavallo in armatura? Ho fatto fuori uomini e Morti più grossi e pericolosi di lui...e anche se è il Templare Adepto a capo della missione, se proverà a mancarmi di rispetto, non piegherò di certo la testa”

Fratello Marcello da Ello: “Il suo nome da Templare è l’unica cosa che mi fa sorridere di lui. Per il resto, e per il modo di porsi, vorrei proprio riempirlo di sberle. Non sa mai quando dire la cosa giusta, e per questo mi irrita molto”

Frate Adriano: “Si fa i cazzi suoi, è educato, sta al suo posto e cura le ferite quando lo richiedo. Inoltre non mi rompe i coglioni con le sue prediche su Dio, la Madonna e tutti gli angeli in colonna, come gli altri religiosi. Sembra incredibile, ma potrei davvero aver trovato una persona (frate oltretutto) che mi sta simpatica”

Davide Malatesta(PNG): “Questo mio collega è riuscito a sopravvivere in ogni situazione grazie alla sua fortuna sfacciata...quello che non sa è che qui nelle Terre Perdute la fortuna si esaurisce, prima o poi”

Nome del personaggio: Gaspare “Mangiafuoco” Navarro

Tarocco dominante: Il Diavolo

Tarocco del passato: L’Imperatore

Professione: Cacciatore di Morti

Età: 38 anni

Pregi: Senso musicale, Sesto Senso

Difetti: Sdentato, Brutta cicatrice, Fobia(fuoco), Ricercato

Intuito	6	Aspetto	2	Coordinazione	4	Aff.Occulta	5
Memoria	3	Comando	4	Des.Manuale	3	Dist. dalla morte	11
Percezione	5	Creatività	4	Forza Fisica	4	Eq. Mentale	4
Volontà	5	Socievolezza	3	Mira	4	Karma	6

Risoluzione: 20

Vitalità max: 8

Morte a: -4

Abilità prestampate: +2 Seguire Tracce; +1 Uso(Pugnale); +0 Ascoltare, Correre, Intrufolarsi, Lingua(Francese)(Solo parlato), Orientamento, Osservare, Perquisire, Rissa; ½ Arrampicarsi, Guidare(camion), Lanciare, Leggere&Scrivere, Mercanteggiare, Nuotare, Persuadere.

Abilità di professione&passato: +1 Armi da Fuoco, +0 Cacciare, +0 Guidare(4 ruote), +1 Impartire Ordini, +0 Lingua(Latino)(Solo parlato), +1 Pronto soccorso, +2 Uso(Ascia), +1 Uso(Mitra), +1 Uso(Pistola).

Equipaggiamento, Armi e Armature:

- Scure (T+2; 2 Azioni)
- Pistola Colt M1911 (P+2; 15m - 25m; 35m max; 2/7 Colpi; Incepp.: Reg N+Re♠; Ricar.: 2 Azioni)
- Coltello (T+0; 4 Azioni)
- Zaino
- Borraccia
- Kit Medico (2 usi)

BACKGROUND FRATE ADRIANO

Nato nella periferia di Milano nel 1914, sei cresciuto in una famiglia povera. Fin da giovane fosti spinto dalla tua famiglia a commettere piccoli crimini, soprattutto furti, per portare da mangiare a casa. Quando poi tua madre morì di malattia, tuo padre la seguì poco dopo, morendo in un conflitto a fuoco con la polizia durante una tentata rapina in banca. Tu e i tuoi fratelli veniste dunque portati in orfanotrofio. Prima di allora, non avesti mai la possibilità di studiare e imparare qualcosa, ma grazie alle suore che dirigevano quel posto, scopristi che leggere ti piaceva molto. Sfogliando così libri su libri, ti avvicinasti molto alla religione, finché a 18 anni non lasciasti l'orfanotrofio per entrare in un convento, divenendo un frate. Qui rimanesti fino e oltre il Risveglio, riparato dalle mura del convento. Qui, grazie al fucile di un partigiano morente che avevate accolto nel convento mesi prima, e poi deceduto per le ferite riportate, ti dilettesti nello sparare a quelle progenie di Satana, una volta che tu e gli altri frati vi rendeste conto che si trattava di Morti affamati di carne umana. Grazie poi alle casse di munizioni che il partigiano aveva portato con sé, diventasti molto pratico nello sparare ai Morti che assediavano il convento (anche se la tua vista non è certo delle migliori).

Una volta sorto il Sanctum Imperium, venne richiesto che un certo numero di frati incominciassero a girare per le Terre Perdute, a convertire e portare sopravvissuti al sicuro. Tu, forte nella tua fede, decidesti di intraprendere questo cammino pericoloso, conscio del fatto che, nel caso dovessi rischiare di venire sbranato dai Morti, avrai il coraggio di darti fuoco grazie alla granata incendiaria attaccata al tuo rosario. Inoltre, anche se non ti era concesso portare armi da fuoco, questo non voleva dire che ti saresti lasciato sbranare facilmente, e proprio per questo, ti prendesti con te una balestra. Non troppo efficace contro i Morti, ma meglio che niente. Partisti nel 1954, arrivando prima ad Avignone, per poi muoverti di volta in volta nelle altre città della Piccola Italia, ed infine stabilirti un anno dopo a Nimes. Qui hai vissuto annunciando la parola del Signore, e nonostante tu fossi stato un tipo a cui, in passato, non piaceva stare al centro dell'attenzione, tutti gli anni passati a parlare a folle di persone ti hanno reso più aperto e socievole, riuscendo a risultare molto simpatico grazie al tuo carattere.

Siamo ora alla fine del 1956. Sei stato scelto insieme ad un gruppo più grande di fedeli per andare nelle città di Alés e Mende a convincere le due comunità di sopravvissuti che abitano lì a trasferirsi a Nimes, la quale necessita di forza-lavoro. E così siete partiti, e una volta giunti ad Alés, vi siete divisi in due gruppi. Al secondo gruppo venne affidato il compito di recarsi a Mende a convincere l'altra comunità, mentre il primo avrebbe condotto la prima comunità verso Nimes. Tu venisti inserito nel secondo gruppo. Siete così partiti verso Mende, finché...

Aspetto: Nonostante abbia poco più di 40 anni, di aspetto ne dimostra di più...ma questo non stona, anzi, gli dà un certo fascino. Ha il classico taglio di capelli da frate, una barba nera ma scolorita, tendente al grigio, con un lungo pizzetto. Porta il saio e il rosario attorno al collo, e ha sempre indosso un paio di occhiali rotondi.

COSA NE PENSI DI

Fratello Lotario da Finalborgo: “Un Templare Adepto dall'aspetto intimidatorio. So che è uno Sterminatore, quindi deve aver passato molti anni a distruggere i Morti. Mi sento al sicuro con lui...però c'è da dire che mi inquieta un po', e gli scatti d'ira che ha ogni tanto non migliorano certo la situazione”

Fratello Marcello da Ello: “So bene che cerca di parlarmi il meno possibile perché è consapevole di essere...beh, un po' antipatico. È una brava persona, e dopotutto, se il Nostro Signore ha sopportato l'agonia della crocifissione, non sarei un vero discepolo di Cristo se non riuscissi a sopportare una semplice conversazione con lui. E chiaramente, non mi sogno di ridere di lui per come suona il suo nome....anche se è oggettivamente buffo”

Gaspere Navarro: “Si vede bene che questo Cacciatore di Morti ha un animo tormentato, e che ha bisogno della luce di Dio per alleviare le sue pene. Vorrei poterlo aiutare ma mi pare di aver sentito dire che la sua Fede sia solo di facciata... Mi piacerebbe parlargliene, senza che Fratello Lotario lo venga a sapere, ma penso di stargli simpatico proprio perché evito di farlo. Che fare dunque? Tenerlo buono o provare a convertirlo?”

Daide Malatesta(PNG): “Anche lui è un Cacciatore di Morti, ma più che tormentato, sembra prendere le cose con troppa leggerezza, a volte. Decisamente troppo infantile.”

Nome del personaggio: Frate Adriano

Tarocco dominante: La Papessa

Tarocco del passato: La Torre

Professione: Frate Minore

Età: 43 anni

Pregi: Simpatico

Difetti: Curioso, Difetto di vista

Intuito	5	Aspetto	4	Coordinazione	2	Aff.Occulta	3
Memoria	6	Comando	4	Des.Manuale	2	Dist. dalla morte	12
Percezione	4	Creatività	4	Forza Fisica	2	Eq. Mentale	4
Volontà	5	Socievolezza	6	Mira	3	Karma	4

Risoluzione: 16

Vitalità max: 8

Morte a: -2

Abilità prestampate: +3 Leggere&Scrivere; +2 Uso(Fucile); +1 Lingua(Francese); +0 Ascoltare, Mercanteggiare, Orientamento, Persuadere; ½ Arrampicarsi, Correre, Guidare(4 ruote), Intrufolarsi, Lanciare, Nuotare, Osservare(-2), Perquisire, Rissa, Seguire tracce.

Abilità di professione&passato: +1 Borseggiare, +2 Erboristeria, +2 Lingua(Latino), +2 Naturalistica, +1 Oratoria, +3 Pronto soccorso, +1 Scassinare, +3 Teologia.

Equipaggiamento, Armi e Armature:

- Balestra (P+1; 10m - 100m; 150m max; Ricar.: 2 Azioni)
- Marsupio con 17 dardi
- Bibbia
- Zaino
- Borraccia
- Kit medico (6 usi)
- Rosario con granata incendiaria (F+2[1]; 10m - 20m; 25m max; Incepp.: Reg♣)

BACKGROUND DAMIEN DELACROIX

Nato nel 1925 in un paesino della Francia, da padre francese e madre italiana trasferitasi lì dopo la Prima Guerra Mondiale, hai vissuto un'infanzia nella norma, anche se, per via di alcuni strani comportamenti che avevi, i dottori ti diagnosticarono una sorta di psicopatologia, dicendo ai tuoi genitori che si sarebbe potuta manifestare raggiungendo l'adolescenza.

Tu comunque continuasti a vivere sereno, prendendo ogni tanto delle pillole per tenere sotto controllo questa psicopatologia, fino al 6 Giugno 1944.

Dopo che i Morti risorsero, i tuoi genitori vennero uccisi, mentre tu riuscisti a sopravvivere, anche grazie alla doppietta che tuo padre teneva per cacciare. Senza più pillole, passasti così il resto degli anni nelle Terre Perdute, come Cacciatore di Morti. Durante uno di questi periodi in cui eri solo, non avendo altra compagnia, iniziasti a parlare con la tua doppietta, poi le desti un nome, Margot...e lei incominciò a parlarti (ovviamente, soltanto tu potevi sentirla). Nonostante inizialmente facesti attenzione a non farti sentire dagli altri, per il rischio appunto di sembrare un pazzo, ora che sono passati molti anni, ti capita sempre più spesso, davanti ad altre persone, di chiamare per nome la tua doppietta, parlandole come se fosse una persona. Per questo, in ogni comunità in cui ti fermasti, sei sempre stato considerato strano...molto strano.

Ormai sono due anni che sei nella comunità della città di Mende, e anche qui sei conosciuto come quello che "tratta la sua doppietta come fosse la sua ragazza".

All'inizio del 1957, degli attacchi da parte di un animale incominciarono a terrorizzare la comunità, soprattutto quando si sparse la voce che si trattava di un mostro che aveva sempre attaccato quella zona della Francia a metà del '700, chiamato Bestia del Gévaudan. Tu ti proponesti per ben due volte di andare a cacciare questo mostro, ma i cacciatori non ti hanno mai voluto con loro per la tua stranezza. In un primo momento c'eri rimasto male, ma considerando che non sono più tornati dalle loro spedizioni, ti sei sentito sollevato ad essere lasciato indietro. Sai però che se riuscissi ad andare col prossimo gruppo (se ci sarà) e riuscissi a uccidere la Bestia, tutta la comunità incomincerebbe a prenderti più seriamente, ottenendo così maggiori vantaggi personali.

Aspetto: Un uomo obeso di poco più di trent'anni, ma comunque robusto e massiccio. Indossa un maglione nero, e pantaloni con più toppe. Tiene i capelli rasati e un poco di barba che unisce baffi e pizzetto.

COSA NE PENSI DI

Antoine Blanchard: "Il capo della comunità è un debole, un pauroso. Questa comunità avrebbe dovuto trasferirsi già da tempo, addestrare più cacciatori, e invece è sopravvissuta solo chiudendosi in sé stessa, senza aver contatti con altre comunità. Chissà...magari se tornassi col corpo della Bestia, acquisirei così tanto prestigio da diventare capo della comunità al posto suo...governando insieme a Margot, ovviamente eheh..."

Fabrice Allard: "Ci ha aiutato così tanto, vendendoci le armi contro al Bestia, ma per colpa di Antoine, le due squadre dei cacciatori son state mandate al macello senza una vera e propria tattica, e le armi sono andate perdute!"

Léon Dubois: "Ecco un altro che come me sarebbe andato volentieri a caccia del mostro, ma che è stato rifiutato in quanto non troppo stabile; e considerando che la Bestia gli ha sbranato la moglie durante il primo attacco, forse non lo riterrei adatto nemmeno io! ...Anche se c'è da dire che la sua sete di sangue potrebbe essere sfruttata bene..."

Bestia del Gévaudan: "Non sono riuscito a vederla bene durante gli attacchi. Sembrava un grosso cane, o un lupo, e attaccava con una tale violenza che mi sembrava un animale risvegliato come un Ferox. Però si è sempre ritirato quando hanno cominciato a sparargli, scappando via...come se riconoscesse il pericolo, come fa una Belva. Ma gli animali non possono risvegliarsi come Morti Belva...credo"

Nome del personaggio: Damien Delacroix

Tarocco dominante: La Morte

Tarocco del passato: La Temperanza

Professione: Cacciatore di Morti

Età: 33 anni

Pregi: Voce impostata, Possedimento iniziale

Difetti: Obeso, Eccentrico, Turbe mentali (Alienazione)

Intuito	4	Aspetto	3	Coordinazione	3	Aff.Occulta	5
Memoria	3	Comando	5	Des.Manuale	4	Dist. dalla morte	13
Percezione	4	Creatività	2	Forza Fisica	6	Eq. Mentale	4
Volontà	4	Socievolezza	3	Mira	4	Karma	5

Risoluzione: 16

Vitalità max: 8

Morte a: -6

Abilità prestampate: +0 Ascoltare, Correre, Guidare(Camion), Intrufolarsi, Lanciare, Leggere&scrivere, Orientamento, Osservare, Perquisire, Persuadere(+1)(5 counter fallimenti), Rissa, Seguire tracce, Uso(Pugnale); ½ Arrampicarsi, Lingua(Tedesco)(Solo parlato), Mercanteggiare, Nuotare.

Abilità di professione&passato: +0 Armi da Fuoco, +1 Cacciare, +0 Guidare(4 ruote), +1 Lingua(Italiano), +1 Pronto soccorso, +3 Uso(Ascia), +1 Uso(Fucile)

Equipaggiamento, Armi e Armature:

- Margot [P+3/+2(1/2); 5m - 50 m; 100 m max; 2/2 Colpi; Ricar.: 1 a Colpo]
- Due cartucce per Margot in tasca
- Scure (T+2; 2 Azioni)
- Zaino
- Borraccia

BACKGROUND LÉON DUBOIS

Nato nel 1911 a Tolone, da una famiglia aristocratica. La tua infanzia fu legata all'istruzione dell'alta classe borghese, centrata anche sull'eleganza estetica. Essendo "nato con la camicia", hai sempre avuto servitori e gente che ti dicesse come vivere; questo ti fece sviluppare però una personalità passiva, e incominciasti così a considerarti un debole.

Fu quando scoppiò il Risveglio, che qualcosa si riaccese in te. Le regole del mondo erano state distrutte, era iniziata una lotta per la sopravvivenza...e tu decidesti che non saresti morto come gli altri, dimostrando a te stesso che anche un debole può cambiare. Negli anni seguenti sopravvivesti di comunità in comunità, combattendo con coraggio contro i Morti, rimediando anche una ferita alla gamba che persiste tutt'oggi. Nonostante la nobiltà sia solo un ricordo, ci tieni a mantenere un certo stile elegante che richiami alle tue origini...anche se, purtroppo, ti basta sudare un minimo per incominciare ad emanare un fetore atroce (e qui l'aspetto raffinato non aiuta più).

Nel 1953 hai formato, insieme ad altri sopravvissuti, una comunità nella città di Mende, che dura tutt'ora, aumentando i suoi componenti nel corso degli anni. Un anno dopo conoscesti pure una donna, Amélie, con cui ti sei sposato e hai avuto un figlio, Gabriel.

La vita procedette bene, finché nella notte del primo Gennaio 1957, un animale feroce non attaccò la comunità. Quella notte, tu e tua moglie avevate litigato, e lei era andata a passare la notte da un'amica. L'animale, una volta giunto, è riuscito ad entrare dentro quella casa, per poi massaccrarle entrambe. Da quel giorno, uccidere quella bestia è divenuta la tua priorità. Ti proponesti per ben due volte di andare a cacciarla nei giorni seguenti, quando si organizzarono due gruppi, fregandotene del fatto che si dicesse si trattasse di un mostro chiamato Bestia del Gévaudan. Il capo della comunità però non ti ritenne mai troppo stabile per farcela. Così passasti il resto dei giorni a calmarti, incurante del fatto che i primi due gruppi di cacciatori non tornarono indietro... ma a te non importava: quell'animale doveva morire! Ora è il 6 Gennaio...e ti senti pronto a proporre al capo di organizzare un altro gruppo di caccia! Lascierai temporaneamente tuo figlio ad una famiglia di amici fidata, e non tornerai indietro finché quel "mostro" non sarà morto!

Aspetto: Un uomo che va verso i 50 anni, con ancora dei capelli biondicci corti e un po' di stempiatura. In faccia, ha qualche lentiggine. Nel modo di vestire è elegante, ed ha un portamento fiero, anche se lo sguardo è triste. Nel cintura porta sempre con sé un machete.

COSA NE PENSI DI

Antoine Blanchard: "È il capo della comunità, e si è sempre dimostrato corretto ed equilibrato in questi anni. Posso capire se avesse deciso di non lasciarmi andare le volte scorse...ma stavolta dovrò farlo!"

Fabrice Allard: "Se non ci fosse stato questo mercante esploratore a venderci le armi da fuoco, probabilmente non avremmo neanche iniziato a cacciare la Bestia. È un tipo onesto, che ha sempre venduto le armi alla comunità ad un prezzo giusto"

Damien Lacroix: "Questo Cacciatore di Morti, da due anni nella comunità, avrebbe voluto partecipare alla caccia, ma è stato sempre rifiutato. Pare sia stato rifiutato per un suo...modo di fare...che lo porta a parlare con la propria doppietta. C'è chi dice sia pazzo, ma secondo me è solo un tipo creativo, di quelli che fanno vedere di essere strani per atteggiarsi...anche perché, se fosse vero, ci sarebbe da preoccuparsi seriamente"

Bestia del Gévaudan: "Non me ne frega un cazzo che si tratti di un cane, un lupo o un fottutissimo mostro! Devo ucciderlo! Lo voglio vedere MORTO! ...Devo farlo per Amélie..."

Nome del personaggio: Léon Dubois

Tarocco dominante: La Torre

Tarocco del passato: Il Bagatto

Professione: Sopravvissuto

Età: 46 anni

Pregi: Gusto estetico, Coraggioso

Difetti: Zoppia, Astemio, Puzzolente, Familiare a carico

Intuito	4	Aspetto	4	Coordinazione	3	Aff.Occulta	6
Memoria	4	Comando	3	Des.Manuale	5	Dist. dalla morte	15
Percezione	4	Creatività	4	Forza Fisica	3	Eq. Mentale	3
Volontà	3	Socievolezza	3	Mira	4	Karma	2

Risoluzione: 12

Vitalità max: 8

Morte a: -3

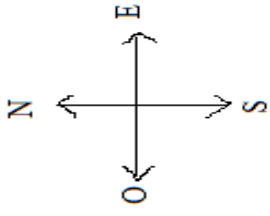
Disturbo Mentale Lieve: Ossessione – Uccidere la Bestia

Abilità prestampate: +2 Perquisire; +1 Leggere&scrivere; +0 Ascoltare, Correre, Intrufolarsi, Lanciare, Mercanteggiare, Orientamento, Osservare, Persuadere; ½ Arrampicarsi, Guidare(Camion), Lingua(Tedesco), Nuotare, Rissa, Seguire tracce, Uso(Pugnale).

Abilità di professione&passato: +1 Cacciare, +2 Erboristeria, +1 Guidare(4 ruote), +3 Letteratura&Arte, +1 Oratoria, +2 Naturalistica, +2 Uso(Pistola), +3 Uso(Spada).

Equipaggiamento, Armi e Armature:

- Machete (T+0; 3 Azioni)
- Zaino
- Borraccia



Carovana di
Fabrice

- = Albero
- = Guardia di Fabrize
- = Tana di cinghiale
- = Perimetro collina
- = buco trappola

