

LA VGOBARDIA HORRIBILIS

di Jacopo “Faust” Buttiglieri

System Reference Document



2025 MYTH PRESS

PRIMA EDIZIONE

AUTORE

Jacopo “Faust” Buttiglieri

CURATRICE

Nataschia Norcia

DIRETTORE EDITORIALE

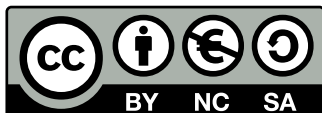
Mirko Biagiotti

Compra la versione integrale del gioco sul sito Myth Press!



LICENZA

Il testo di questo documento è rilasciato tramite licenza **Creative Commons BY-NC-SA 4.0**. Puoi utilizzarlo per creare e diffondere il tuo materiale di gioco nel rispetto delle condizioni imposte dalla licenza. Trovi maggiori informazioni qui creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.it



Introduzione	5
Cominciare a giocare	8
Creare un martire	12
Definire una Caballicatio	31
Italia Horribilis	40
Giocare una Caballicatio	45
Scene	49
Azioni	51
Approcci	53
Descrittori	57
Ruote	60
Prove	66
Sacrifici	70
Miracoli	73
Oggetti	76
Reliquie	83
Morte di un martire	85
Regole aggiuntive	87
La fine di una Caballicatio	89
L'interludio	91
Finire una Cronaca	94

Giocare come Ludi Magister	95
Compiti del LM	95
Strumenti del Ludi Magister	104
I segreti di Langobardia Horribilis	111
Mostri	115
Bestiario minimo	121

INTRODUZIONE

Langobardia Horribilis è un gioco che permette di raccontare storie dell'orrore ambientate in un'Italia longobarda alternativa e che hanno come protagonisti dei Martiri.

Monaci e pellegrini, cavalieri e soldati, artigiani e tombaroli: tutti Martiri che per loro scelta sono rimasti in questa terra maledetta e corrotta, nella quale demoni orrendi minacciano costantemente ciò che rimane dell'umanità, i morti si rialzano per divorare i vivi e disgustose corruzioni nascono ogni giorno per portare ulteriore sterminio. Come se ciò non fosse sufficiente, alcuni esseri umani sono diventati "Discipuli" di Orcus, il potente demone che ha causato tutto questo, servendo fanaticamente la sua orribile causa di morte e corruzione. I Martiri hanno un motivo per rimanere in questa Italia maledetta, qualcosa di così importante da spingerli ad affrontare qualunque cosa si celi nei territori ormai perduti: guadagnarsi un posto nel regno dei cieli.

I Martiri parteciperanno a Caballicatio, missioni di fede volute dal Papa e dai Duchi, che li porteranno a esplorare terre maledette, combattere contro orrori innaturali e fare scoperte sconcertanti inconsapevoli dell'entità dei Sacrifici che dovranno fare, fino ad arrivare a una morte inesorabile. Ma solo attraverso questo Martirio della carne e dell'anima riusciranno nel loro obiettivo. Voi, con questo gioco, narrerete le loro Cronache: siete pronti ad addentrarvi nelle tenebre della Langobardia Horribilis?

IL GIOCO IN BREVE

In questo gioco i partecipanti dialogano insieme, utilizzando delle regole e dei lanci di dadi per decidere che direzione deve prendere questa conversazione. Da questo particolare dialogo emergerà la storia dei Martiri, che in questo gioco viene definita Cronaca.

TERMINI DI GIOCO

I termini di gioco in questo manuale sono scritti con l'**iniziale della prima parola maiuscola**. Vanno interpretati sia con il loro significato reale che come regole: nei paragrafi precedenti le parole Martiri, Sacrifici, Caballatio e Cronaca sono alcuni di questi termini di gioco.

In box come questo, invece, saranno illustrati esempi di gioco che aiuteranno i partecipanti ad applicare correttamente le regole.

GRUPPO

Il Gruppo è formato da **tanti Giocatori** e **un solo Ludi Magister** (detto anche **LM**). Sebbene questi siano due ruoli distinti, **alcune regole riguardano tutti i partecipanti**, senza fare distinzioni. Questo regolamento si rivolge al Gruppo quando usa il **"voi"**.

GIOCATORI

I **Giocatori** (negli esempi abbrev. **"G"** e seguiti da un numero) creano e giocano **un Martire a testa**. Il loro compito è dire al Ludi Magister **quali Azioni faranno i loro Martiri** sulla base della situazione descritta. Possono anche chiedere al LM chiarimenti sul mondo fittizio o definirne autonomamente dettagli utili alle loro Azioni. I Giocatori dovrebbero leggere almeno una volta questo manuale fino a pag. 94.

LUDI MAGISTER

Il **Ludi Magister** (abbrev. **"LM"**) definisce il mondo fittizio in cui si trovano ad agire i Martiri tramite le **Scene**, **controlla i Personaggi del LM** (abbrev. **PLM**) e crea gli antagonisti (i Mostri e l'Avversario). Non deve occuparsi di "arbitrare il gioco" o "preparare una storia", ma si limita a improvvisare **rispettando i suoi Compiti e agendo sulla Narrativa**. Il LM deve leggere almeno una volta tutto il manuale senza tralasciare o dare per scontata nessuna sua parte.

SESSIONI

Le occasioni in cui vi trovate per giocare a *Langobardia Horribilis* sono chiamate **Sessioni**. Una Sessione inizia quando decidete di cominciare a giocare e termina non appena decidete di smettere. Le Sessioni durano generalmente dalle due alle quattro ore.

I DADI

Per giocare a *Langobardia Horribilis* vi servono dei dadi a 6 facce (abbrev. "D"). Quando è richiesto un "lancio di D", se ne lancia uno e si guarda il numero sulla faccia rivolta all'insù. Se questa notazione è preceduta da un numero, si deve lanciare quel quantitativo di dadi.

Un lancio di 3D consisterà nel lanciare 3 dadi, guardando poi la faccia all'insù di ciascuno.

COMINCIARE A GIOCARRE

Per giocare a *Langobardia Horribilis* servono:

- ❖ Questo documento o il Manuale base ❖
- ❖ Un Gruppo tra 3 e 6 persone ❖
- ❖ Una Scheda del Martire per ogni Giocatore ❖
 - ❖ Una Scheda della Cronaca ❖
 - ❖ Una Scheda del LM ❖
 - ❖ Almeno sei dadi ❖
- ❖ Delle matite e alcuni fogli di carta ❖

Tutte le Schede sono scaricabili in PDF dal sito *langobardiahorribilis.com*.

LA NARRATIVA

La Narrativa è l'insieme di situazioni, luoghi, personaggi e azioni immaginarie che emergeranno dai vostri dialoghi. In gioco continuerete a descrivere e conversare applicando le regole come conseguenza delle situazioni che emergono dalla *Narrativa* e come metodo di risoluzione delle incertezze su come questa deve procedere.

LA SESSIONE O

Per giocare a *Langobardia Horribilis* si deve cominciare una Cronaca giocando la Sessione 0, dove verrà compilata la Scheda della Cronaca, saranno creati i Martiri e la Caballicatio che dovranno affrontare.

LA PREMESSA INIZIALE

Come prima cosa, il LM legge al Gruppo il seguente testo:

Siete Martiri. Vivete in una versione alternativa dell'**Italia del 750 d.C.** Quasi tutti gli abitanti hanno fede in Dio e, in pochi, nelle divinità pagane. Circa 11 anni fa una porta sull'**Infernum**, il **Vomitatorium**, si è aperta nel terreno al centro di Papia, capitale del regno longobardo. Da questa voragine Orcus¹, il nemico di Dio, ha invaso il mondo con i suoi demoni, mentre i morti si rialzano come servi delle forze del male.

Contemporaneamente Dio ha concesso all'umanità d'invocare e manifestare la Sua luce, così da poter combattere le tenebre e realizzare **Miracoli** per affrontare la tenebra e la sua progenie. Da allora la **Langobardia Minor** e il **Ducato Pontificio** combattono con la fede le forze delle tenebre che hanno conquistato la Langobardia Maior, ora chiamata **Langobardia Horribilis**. Al confine meridionale di queste terre, coraggiosi guerrieri difendono l'umanità dalle forze dell'oscurità.

Dopodiché il Gruppo, se vuole, può discutere ulteriori dettagli su **come la Cronaca dovrà iniziare**. Nel capitolo **Italia Horribilis** (vedi pag. 40) troverete ulteriori approfondimenti sull'ambientazione.

¹Divinità dell'oltretomba della prima mitologia romana, rimasta poi nelle credenze popolari fino al medioevo. Il suo nome è anche sinonimo di "inferi".

LIMITI

I Limiti indicano parole o argomenti che devono essere trattati con cautela mentre si gioca a *Langobardia Horribilis*. Possono essere di due tipi: Limiti storici e Limiti di Gruppo.

LIMITI STORICI

Langobardia Horribilis non vuole essere una simulazione realistica dell'alto Medioevo italiano. Pone tuttavia importanza al contesto in cui si svolgono le Cronache. I Limiti storici indicano i termini da non usare durante il gioco perché si riferiscono a falsi storici o periodi successivi. Questi Limiti sono indicati qui in grassetto e sulla Scheda della Cronaca:

- ❖ **Ius primae noctis:** è un noto falso storico.
- ❖ **Balestre, archibugi, alabarde, spadoni:** parlate invece di archi, fionde, lance e “langsax”².
- ❖ **Feudo, feudatari, sistema feudale:** parlate invece di “curtis”, “gastaldi” e “strator” (vedi pag. pag. 43).
- ❖ **Ordini cavallereschi, templari, ospitalieri, crociati:** parlate invece di Votati.
- ❖ **Inquisizione, inquisitori:** parlate invece di Esorcisti.

²Un'arma tagliente con una lunga lama a singolo filo, di origini germaniche

LIMITI DI GRUPPO

Langobardia Horribilis ha tematiche horror che potrebbero mettere a disagio i partecipanti, per questo motivo durante la Sessione 0 potete già definire gli argomenti o le situazioni che volete gestire con attenzione o che non volete compaiano in gioco. Troverete maggiori dettagli a pag. 47.

LM : Prima di cominciare a giocare, qualcuno vuole porre dei Limiti di Gruppo?

G: Io! Vorrei che non ci fossero scene di violenza sui bambini, per favore. (Prende la Scheda della Cronaca e scrive "*Linea - Violenza sui bambini*" nella sezione Limiti di Gruppo)

CREARE UN MARTIRE

In questo capitolo ci rivolgiamo direttamente a te, che hai scelto di essere un Giocatore e giocare un Martire: un uomo o una donna della società alto medievale italiana che ha deciso di guadagnarsi un posto nel regno dei cieli tramite un doloroso calvario. Come prima cosa, descrivilo al resto del Gruppo rispondendo alle seguenti domande:

❖ **Chi è?** Un uomo o una donna? ❖

❖ **In cosa è esperto?** Combattere, invocare Dio o qualcos'altro? ❖

❖ **Perché partecipa** alle Caballications? ❖

❖ **Con chi ha una relazione** di grande importanza? ❖

Prendi ora una copia della Scheda del Martire e compilala con le risposte che hai dato. Nelle prossime pagine troverai un'immagine di riferimento estratta dalla Scheda per ogni elemento del Martire .

PECULIARITÀ

Indicano in quali capacità fisiche e mentali il Martire eccelle. Scegline due tra le seguenti e segnale sulla Scheda del Martire con una crocetta.

PECULIARITÀ 

 Robusto
 Destro
 Acuto
 Risoluto

APPROCCII 

CROCE 

ROBUSTO

Il Martire è fisicamente prestante e resistente. Azioni che usano questa *Peculiarità* sono vigorose, potenti e compiute con forza bruta.

DESTRO

Il Martire è molto agile o coordinato. Azioni che usano questa Peculiarità sono veloci, agili, precise o compiute tastando con mano.

ACUTO

Il Martire è intelligente, ha una buona memoria ed è molto percettivo. Azioni che usano questa *Peculiarità* sono ragionate, oppure compiute guardando o ascoltando.

RISOLUTO

Il Martire ha un grande spirito e personalità. Azioni che usano questa Peculiarità sono autoritarie o frutto di una grande forza di volontà.

ARCHETIPO

Definisce la professione e le abilità del tuo Martire.

Il diagramma rappresenta la 'Scheda del Martire'. È una struttura gerarchica con tre livelli principali: 'SCHEDA DEL MARTIRE' (il contenitore esterno), 'ARCHETIPO' (il contenitore intermedio) e 'MARTIRIO' (il contenitore interno). All'interno di 'ARCHETIPO' c'è una sezione 'Capacità' che è divisa da una linea orizzontale.

SCHEDA DEL MARTIRE	
ARCHETIPO	
Capacità	
MARTIRIO	

Ogni Archetipo è composto da:

- ❖ **Approcci:** le attività in cui è molto abile (maggiori dettagli pag. 53).
- ❖ **Descrittore d'Archetipo:** una breve frase che descrive il Martire (maggiori dettagli pag. 57).
- ❖ **Capacità:** un'abilità unica dell'Archetipo.

Questi termini di gioco e altri, come a esempio Approccio, Equipaggiamento e Oggetti, non sono ancora stati spiegati: non preoccuparti, verranno illustrati più avanti. Scegli un Archetipo e scrivilo nell'apposita sezione della Scheda.

Gli Archetipi che puoi scegliere sono:

❖ Arimanno ❖

❖ Oblato ❖

❖ Artigiano ❖

❖ Sculdascio ❖

❖ Esorcista ❖

❖ Tombarolo ❖

❖ Evangelizzatore ❖

❖ Votato ❖

❖ Girovago ❖

ARIMANNO

Uomini liberi a capo di una divisione militare e appartenenti a una “fara”, una famiglia dell’aristocrazia longobarda. Con questo termine, dopo l’apertura del Vomitorium, ci si riferisce anche ai loro equivalenti della società bizantina. Che sia un aristocratico o qualcuno che aspira a una posizione di prestigio, quello che è certo è che ha un *Avere* personale che caratterizza il suo status sociale, e che l’Arimanno utilizza a suo vantaggio sia in battaglia che in contesti più tranquilli.

Approcci (vedi pag. 53):

❖ Combattere ❖

❖ Uno a scelta tra Addomesticare e Convincere ❖

❖ Uno a piacere che non può essere Invocare ❖

Descrittore: [*Rampollo di famiglia aristocratica*]

Capacità: *Avere di famiglia* - Nel suo Equipaggiamento ha un *Avere*. Scegli tra: un *Cavallo da guerra*, un *Fedele mastino*, un *Cimelio della mia famiglia* o un *Emblema distintivo*. L’*Avere* può essere usato sia come Arma che come Armatura.

Equipaggiamento e Oggetti suggeriti:

❖ *Arma: Spada - Realizzata dai migliori fabbri* ❖

❖ *Armatura: Scudo - Mi ha sempre protetto* ❖

❖ *Avere: Cimelio della mia famiglia* ❖

❖ *Borsello di spiccioli* ❖

❖ *Mappa del ducato* ❖

❖ *Bende* ❖

ARTIGIANO

Che sia un semplice bottegaio o uno dei pochi “magistri cumacini” rimasti, sua è l'arte del creare e del vendere le sue creazioni. Coinvolto suo malgrado in qualcosa più grande di lui, affronta la tenebra con la luce dell'ingegno, accompagnando eserciti per mettere a disposizione le sue abilità. Piccole riparazioni sono la sua specialità, e la sua conoscenza artigiana è una risorsa sorprendentemente utile per capire informazioni particolari manufatti la cui origine non è inizialmente chiara.

Approcci (vedi pag. 53):

❖ *Armeggiare* ❖

❖ Tre a piacere che non possono essere Invocare o Combattere ❖

Descrittore d'Archetipo: *[Esperto di materiali e artigianato]*

Capacità: *Riparazioni sul campo* - Se consuma completamente dei “Materiali da Artigiano” può riparare danni agli Oggetti o parti dell'Equipaggiamento dei compagni, che potranno così rimuovere i Descrittori correlati. Questa Azione non gli permette di fare altro fino a fine Scena.

Equipaggiamento e Oggetti suggeriti:

❖ **Arma:** *Grosso martello - Eccellente attrezzo da lavoro* ❖

❖ **Armatura:** *Abito da lavoro - Grembiule di cuoio spesso* ❖

❖ *Materiali da Artigiano* ❖

❖ *Scalpello e martello* ❖

❖ *Ferri da scasso* ❖

ESORCISTA

Conoscitori di particolari tecniche di esorcismo della tenebra. Utilizzando ciò che hanno imparato dai loro studi teologici possono indebolire e ostacolare le aberrazioni e i morti redivivi. Alcuni sono stati cresciuti in semiclausura fin dalla tenera età nei pressi dei territori dannati, messi da subito alla prova con incursioni in catacombe maledette o nei pressi del confine con la Langobardia Horribilis al fine di raccogliere conoscenze sulle mostruosità figlie della notte.

Approcci (vedi pag. 53):

❖ Invocare ❖

❖ Uno a scelta tra Esaminare o Ricordare ❖

❖ Uno a piacere che non può essere Combattere ❖

Descrittore: [*Studioso di Mostri e blasfemie*]

Capacità: Rito di purificazione - Se consuma completamente il contenuto di un “Borsello di sale e acquasanta” o “Borsello di incenso” per purificare i suoi compagni da maledizioni o malocchi, essi potranno Purificarsi dal male come in un Interludio, senza dover fare una donazione. Questa Azione non gli permette di fare altro fino a fine Scena e può essere fatta solo una volta per Caballicatio.

Tipi di Miracoli conosciuti (vedi pag. 73):

❖ Punizione ❖

❖ Una a scelta ❖

Equipaggiamento e Oggetti suggeriti:

❖ **Arma:** *Croce di legno - Benedetto dal mio maestro* ❖

❖ **Armatura:** *Abito da esorcista - Consacrato a San Vincentius* ❖

❖ *Borsello di sale e acquasanta* ❖

❖ *Borsello di erbe officinali* ❖

❖ *Borsello di incenso* ❖

EVANGELIZZATORE

Gli Evangelizzatori, conosciuti successivamente con il nome di "missionari", sono coloro che portano il cristianesimo nei luoghi dove non è diffuso, convertendo pagani e non cattolici. Il loro ruolo è quello di predicatori itineranti che supportano i guerrieri cristiani nella lotta contro le forze delle tenebre, incoraggiandoli con canti gregoriani e portando la parola di Dio nei luoghi più oscuri.

Approcci (vedi pag. 53):

❖ Invocare ❖

❖ Uno a scelta tra Convincere o Ricordare ❖

❖ Uno a piacere che non può essere Combattere ❖

Descrittore: [*Studioso delle Sacre scritture*]

Capacità: *Evangelizzare* - Quando L'Evangelizzatore predica o canta un testo sacro, tutti i suoi alleati che riescono a sentirlo sono [*Incoraggiati e rinvigoriti*] finché quella particolare evangelizzazione perdura. Una volta terminata, l'Evangelizzatore non può farne un'altra prima della Scena successiva.

Tipi di Miracoli conosciuti (vedi pag. 73):

❖ Benedizione ❖

❖ Una a scelta ❖

Equipaggiamento e Oggetti suggeriti:

❖ **Arma:** *Bordone - Bastone del mio pellegrinaggio* ❖

❖ **Armatura:** *Crocetta dorata - Simbolo della mia fede* ❖

❖ *Appunti dalle Sacre scritture* ❖

❖ *Borsello di erbe officinali* ❖

❖ *Borsello di incenso* ❖

GIROVAGO

Un esperto in cure, che fa parte dei monaci Girovagli benedettini oppure è semplicemente un erborista che non si è legato alla Chiesa. Ha scelto di viaggiare per aiutare i bisognosi, anche a costo di avventurarsi nei posti più pericolosi dell'Italia longobarda. I Girovagli sono criticati dai comuni monaci cenobiti che risiedono nelle abbazie e li accusano di seguire vizi e passioni. Nonostante ciò, il beneficio che questi Girovagli portano alle Civitates più isolate (e una modifica alla Regola benedettina fatta dal Papa), li rendono tollerati anche nei maggiori monasteri.

Approcci (vedi pag. 53):

❖ Invocare ❖

❖ Uno a scelta tra Medicare o Esaminare ❖

❖ Uno a piacere che non può essere Combattere ❖

Descrittore: *[Erborista e viaggiatore esperto]*

Capacità: Medico da campo - Se esaurisce il contenuto di un Borsello di erbe officinali o delle Bende per curare i suoi compagni, essi potranno Guarire le sofferenze come in un Interludio, senza dover fare una donazione. Questa Azione non gli permette di fare altro fino a fine Scena e può essere fatta solo una volta per Caballicatio.

Tipi di Miracoli conosciuti (vedi pag. 73):

❖ Corpo ❖

❖ Una a scelta ❖

Equipaggiamento e Oggetti suggeriti:

❖ **Arma:** *Bordone - Bastone del mio pellegrinaggio* ❖

❖ **Armatura:** *Cilicio - Simbolo della mia penitenza* ❖

❖ *Borsello di erbe officinali* ❖

❖ *Bende* ❖

❖ *Borsello di incenso* ❖

OBLATO

Gli Oblati sono giovani donne e uomini liberi che, per bisogno di protezione o sostentamento, entrano a far parte di un monastero e prendono parte alla sua quotidianità, senza però prendere i voti. Gli Oblati ricevono un'educazione cattolica molto rigida, sviluppando così una profonda spiritualità. Molti di loro nascono nobili e vengono accolti come studenti e futuri Oblati dall'abate in cambio di un pagamento da parte della loro famiglia. Si dice che, con loro preghiere pure e sincere, questi giovani vengano ascoltati da entità celesti, che generosamente rispondono alle loro domande.

Approcci (vedi pag. 53):

- ❖ Uno a scelta tra Convincere o Ricordare ❖
- ❖ Tre a piacere che non possono essere Invocare o Combattere ❖

Descrittore: *[Istruito egregiamente dalla Chiesa]*

Capacità: Rivelazione angelica - Se fa un'Azione di preghiera a una forza angelica, potrà porle una domanda. Questa dovrà essere formulata chiaramente in modo che la risposta, che verrà data sinceramente dal *LM*, possa essere "Sì" o "No". Non può farla nuovamente fino all'Interludio. Domanda e risposta vengono annotate su un foglio visibile al Gruppo.

Equipaggiamento e Oggetti suggeriti:

- ❖ **Arma:** *Bordone - Bastone del mio pellegrinaggio* ❖
- ❖ **Armatura:** *Armatura imbottita - Eredità di famiglia* ❖
- ❖ *Appunti dalle Sacre scritture* ❖
- ❖ *Croce di legno* ❖
- ❖ *Simbolo della sua famiglia* ❖

SCULDASCIO

Un giudice itinerante sotto diretto servizio dei Duchi o dei gastaldi della regione. Istituita dai re longobardi, questa figura è poi stata adottata anche nei territori bizantini con il nome di “centenarius”. La sua influenza nelle Civitates dove la sua autorità è riconosciuta è molto forte. Uno Sculdascio ha anche compiti di funzionario militare, amministrando il potere militare nelle sue Civitates. La necessità di avere maggior controllo sul popolo ha reso queste figure meno legate a un territorio, e le ha rese più simili ad agenti dei gastaldi.

Approcci (vedi pag. 53):

❖ Combattere ❖

❖ Uno a scelta tra Convincere ed Esaminare ❖

❖ Uno a piacere che non può essere Invocare ❖

Descrittore d'Archetipo: *[Autorevole esperto militare]*

Capacità: Esperto di tattiche - Se durante un combattimento grida alcuni comandi tattici ai suoi compagni, essi saranno *[Tatticamente preparati]* fino a fine Scena. Non può rifarlo prima della Scena successiva.

Equipaggiamento e Oggetti suggeriti:

❖ **Arma:** *Arco - Compagno di molte battaglie* ❖

❖ **Armatura:** *Armatura lamellare - Donatami dal Duca* ❖

❖ *Documenti notarili* ❖

❖ *Mappa del ducato* ❖

❖ *Corda di canapa* ❖

TOMBAROLO

Le leggi longobarde puniscono molto severamente il “grabworfin”: il profanare tombe. Da quando però le necropoli e i cimiteri sono diventati delle fonti di problemi, i Tombaroli si sono reinventati come esperti di tali luoghi, in modo da avere l'opportunità di prendere i tesori in essi custoditi e donarli ai Vescovi per ottenere il perdono dai propri peccati. Sono malvisti dalle Dottrine più estremiste della Chiesa, ma il loro mestiere è considerato da molti altri un male necessario. Conoscono molto bene la posizione e la pericolosità delle necropoli sparse per l'Italia longobarda.

Approcci (vedi pag. 53):

- ❖ Uno a scelta tra Esaminare e Ricordare ❖
- ❖ Tre a piacere che non possono essere Invocare o Combattere ❖

Descrittore: *[Esperto di necropoli e cimiteri]*

Capacità: *Sacca capiente* - Può annotare 5 Oggetti invece che 3.

Equipaggiamento e Oggetti suggeriti:

- ❖ **Arma:** *Mazza - Lavorata per spaccare ossa* ❖
- ❖ **Armatura:** *Mantello scuro - Adatto al sotterfugio* ❖
- ❖ *Borsello di sale e acquasanta* ❖
- ❖ *Borsello di incenso* ❖
- ❖ *Pala e piccone* ❖

VOTATO

Un soldato benedetto che ha fatto un “Votum” a un santo: nel caso dei longobardi la scelta cade spesso su San Michele Arcangelo, mentre i bizantini e gli Italici preferiscono invece votarsi a San Georgios. L’addestramento dei Votati inizia da giovanissimi, e prevede anche molte ore di preghiera. È motivo di vanto nelle famiglie nobili avere un *Votato* tra i propri membri. Non meno fanatici degli Esorcisti, tuttavia il loro Votum impone un codice di comportamento meno severo e più vicino a ciò che è considerato socialmente accettabile.

Approcci (vedi pag. 53):

❖ Combattere ❖

❖ Uno a scelta tra Convincere e Superare ❖

❖ Uno a piacere che non può essere Invocare ❖

Descrittore: [*Votum a San Michele*]

Capacità: Appellarsi al Votum - Se compie un’Azione di preghiera a San Michele per scrollarsi di dosso fatica, confusione o paura, rimuove un Trauma che evidenzia una di queste condizioni oppure rimuove un simile Descrittore. Non può beneficiarne nuovamente fino all’Interludio.

Equipaggiamento e Oggetti suggeriti:

❖ **Arma:** *Lancia - Benedetta a San Michele* ❖

❖ **Armatura:** *Armatura Lamellare - Realizzata dai migliori fabbri* ❖

❖ *Appunti delle Sacre scritture* ❖

❖ *Cilicio di crine* ❖

❖ *Borsello di sale e acquasanta* ❖

SCELTA DELL'ARCHETIPO

Scegli un Archetipo e scrivilo sulla Scheda del Martire. Segui poi i prossimi passi in quest'ordine:

1. Segna i suoi **Approcci** con una crocetta.
2. **Copia** nella sezione "Descrittori" il **Descrittore d'Archetipo**, omettendo le parentesi quadre.
3. **Copia la Capacità d'Archetipo** nell'apposita sezione.
4. Segna eventuali **tipi di Miracoli** (vedi pag. 73) con una crocetta.
5. Non serve farlo ora, ma se vuoi scrivi gli Oggetti o l'Equipaggiamento (vedi pag. 76 e pag. 79) suggeriti nell'apposita sezione.

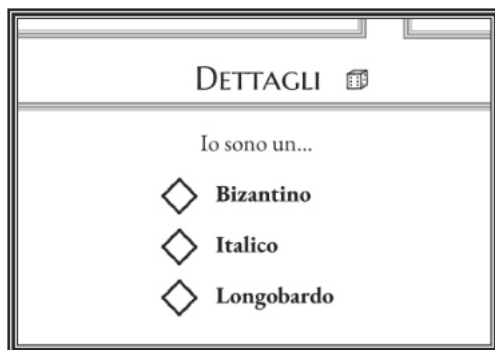
DETTAGLI

Caratterizzano il Martire in modo più approfondito. Puoi usarli per avere vantaggi in una Prova (vedi pag. 66) e aggiungere elementi alla Narrativa.

In questa fase **i Giocatori possono consultarsi e aiutarsi tra loro..**

IO SONO UN...

Ogni Martire ha un'ascendenza che caratterizza la sua indole naturale.



DETTAGLI

Io sono un...

☐ Bizantino

☐ Italico

☐ Longobardo

Sceglie una tra le seguenti e spunta la relativa casella nella sezione “Io sono un ...” della Scheda:

- ❖ **Bizantino:** Originari dell’Impero Romano d’Oriente, fanno ora parte del Ducato Pontificio. **Sono riflessivi e sapienti, ma spesso saccenti e arroganti.** Si ritengono custodi di sapere e conoscenza, specie dopo la nascita del Ducato Pontificio, ma inizia a insinuarsi in loro il dubbio che la guerra contro le tenebre sia senza speranza
- ❖ **Italico:** Abitanti dell’Italia prima della venuta dei Longobardi e dei Bizantini. Per secoli sono stati vittime del conflitto tra i Ducati e l’impero, e con l’apertura del Vomitorium un’ulteriore sciagura si è abbattuta su questo popolo non avvezzo alla guerra. **Per natura sono astuti e sensibili, ma umili e intimoriti dal pericolo.**
- ❖ **Longobardo:** I signori dominanti della Langobardia Minor e la loro origine si dice risalga all’antico popolo barbaro dei Winniler, proveniente dalla Pannonia. Il loro orgoglio guerriero si è scontrato con un nemico innaturale e invincibile, uscendone spezzato e umiliato. **Sono prodi e sempre combattivi, ma questo perché sono impulsivi e irascibili.**

MI MARTIRIZZO PERCHÉ...

Ogni Martire **ha un forte motivo** per rimanere in questa Italia maledetta e partecipare alle Caballications.

 Longobardo
Mi martirizzo perché...
Ma temo...

Scrivi una breve frase nella sezione “**Mi martirizzo perché...**”. Di seguito alcuni esempi:

- ❖ *È l'unico modo che mi è rimasto per trovare il figlio che ho perduto* ❖
- ❖ *Ho perso tutto, non mi rimane altro che la guerra contro le tenebre* ❖
- ❖ *Troverò Oggetti preziosi da donare alla Chiesa e ottenere indulgenza* ❖

Questi fatti sono realtà accettate nella Narrativa: se i Mi martirizzo perché di due Martiri si contraddicono a vicenda, i rispettivi Giocatori devono discutere insieme su come risolvere la questione.

G1: Walfrit, il mio Martire, si Martirizza perché “*È il prescelto di San Michele Arcangelo*”!

G2: Mmh, pensavo anche io qualcosa del genere per Paulus. Che ne dici se entrambi “*Credono di essere il prescelto di San Michele Arcangelo*?”. Magari poi scopriamo che solo uno dei due ha ragione...

G1: O magari entrambi... o nessuno dei due! Mi piace.

MA TEMO...

Ogni Martire ha un punto debole o una paura di qualcosa in particolare.
Scrivi una breve frase nella sezione “Ma temo...”.

Ma temo...
Legami

Di seguito alcuni esempi:

- ❖ *Temo di rimanere solo in balia delle tenebre* ❖
- ❖ *Temo di perdere la mia fede nella vittoria del Signore su Orcus* ❖
- ❖ *Temo di morire affogato, come quella volta che scampai all'alluvione* ❖

Qui invece trovate alcune domande che un Giocatore può usare per trovare il “Ma temo” più adatto:

- ❖ Quale situazione o creatura **fa rabbrivire** il Martire al solo pensiero?
- ❖ Il Martire **tiene a qualcosa** al punto che il pensiero di perderlo condiziona pesantemente le sue azioni?
- ❖ Quale **episodio del suo passato** condiziona fortemente il suo modo di agire?

LEGAMI

Ogni Martire ha **da 1 a 3** Legami con altrettanti Martiri o PLM inventati dal suo Giocatore. In quest'ultimo caso, è tipicamente un amico fedele del Martire, un suo amato familiare o un importante maestro.

Legami

Annota un Legame sulla Scheda scrivendo **il nome del PLM (o compagno)** e **da tre a cinque parole** che spiegano la natura del rapporto che ha con il Martire.

❖ *Paulus - un fedele alleato* ❖

❖ *Roselind - mia giovane adepta* ❖

❖ *Arechis - credo sia un ciarlatano* ❖

I Legami rappresentano solo l'**idea che il Martire ha del rapporto** con un particolare personaggio: sarà il LM a decidere perché un PLM dovrebbe rispecchiare o meno quel Legame. Nel caso in cui riguardi un Martire, sarà il suo Giocatore a prendere una decisione.

G1: Walfrid considera "*Paulus - un fedele alleato*". Walfrid aveva un passato da pagano, ma da quando si è convertito ha grande stima degli uomini di chiesa come Paulus. G2, ti va bene?

G2: Va bene, ma per Paulus le cose saranno diverse. Anzi, il mio Legame è "*Walfrid - Non credo alla sua conversione*". Facile convertirsi dopo l'apertura del Vomitorium!

NOME

Infine, assegna un nome al tuo Martire. Di seguito alcuni esempi:

BIZANTINI

❖ Femminili ❖

Agathe
Anastasia
Anicia
Apollonia
Basilissa
Eirene
Pulcheria
Sophia
Theodora
Zoe

❖ Maschili ❖

Belisarius
Callinicos
Eutychios
Leone
Matthaios
Mundo
Narsete
Nikephoros
Pankratios
Prokopios
Sirios

ITALICI

❖ Femminili ❖

Camilla
Cornelia
Ersilia
Fabia
Galla
Giulia
Ilaria
Maria
Rosa
Serena

❖ Maschili ❖

Claudius
Donatus
Desiderius
Flavius
Gaudentius
Iacobus
Ioannes
Marcus
Optatum
Paulus
Sergius

LONGOBARDI

❖ Femminili ❖

Adelinda
Alpsuinda
Clodosvinta
Clodesinda
Gundeperg
Ildegarda
Rosmunda
Roslinda
Rumetruda
Teodolinda

❖ Maschili ❖

Alboin
Adinulf
Authari
Bertwalt
Beringar
Faroald
Grasulf
Ilprand
Perctarit
Ratchis
Rotari

DEFINIRE UNA CABALLICATIO

Una **Cronaca** è fatta da una o più **Caballicationes** (Caballicatio al singolare): spedizioni militari di natura religiosa a cui i **Martiri** partecipano. A pag. 146 trovi alcune Caballicationes pronte per giocare.

SPUNTO E DESCRIZIONE

Scegliete democraticamente uno **Spunto per la Caballicatio** da queste opzioni:

- ❖ Scoprire **qualcosa di terribile** in un **luogo insospettabile** ❖
- ❖ Una **corsa contro il tempo** per **raggiungere un obiettivo** ❖
- ❖ Una disperata **lotta per la sopravvivenza** in un **luogo ostile** ❖

Annotatelo nell'apposita sezione della Scheda della Cronaca. Ora definite la Caballicatio rispondendo alle seguenti domande:

- ❖ **Qual è l'Obiettivo** della missione? Aiutatevi facendovi domande sullo Spunto scelto e usando quanto indicato a pag. 33 e a pag. 40.
- ❖ **Perché è necessaria?** Aiutatevi come avete fatto per l'Obiettivo.
- ❖ **Chi ha indetto** la Caballicatio: Scegliete tra il Papa, un Duca, un Vescovo o Dio stesso! Assegnategli un nome da pag. 30 se necessario.
- ❖ **Da dove partiranno i Martiri?** Scegliete dalla mappa (vedi pag. 156) una zona vicina all'Obiettivo. Può essere un luogo della Langobardia Horribilis, oppure una Civitas di uno dei Ducati.

Annotate le risposte nella sezione **Descrizione** della Scheda

COINVOLGERE LEGAMI

Dopo che il Gruppo ha definito la Descrizione, ogni Giocatore indica **quali PLM dei suoi Legami potrebbero essere direttamente coinvolti e il perché**. Di solito è perché si trovano nei paraggi di dove si svolge la Caballicatio. In ogni caso, sarà il LM a decidere cosa faranno e dove si troveranno questi PLM durante la Caballicatio.

DUCATI E CIVITAS

Un Ducato è una regione dell'Italia amministrata da un Duca e a cui appartengono delle Civitates (al singolare Civitas). Di seguito sono indicati i Ducati previsti dal gioco e per ognuno una lista di fatti noti che il Gruppo può usare come base di partenza per le Cronache.

DUCATO DI BENEVENTUM

Grande ducato sotto il comando di **Gisulf II**. Il Duca è stato scelto dallo stesso Re Liutprand come successore alla corona longobarda.

Civitates: Abbazia di Casinum, Abbazia di San Vincentius, Aesernia, Barium, Beneventum, Bovianum, Canusium, Consa, Grumentum, Larinum, Ortona, Salernum, Santuario di San Michele Arcangelo, Sepontum, Tarentum, Venafrum.

- ❖ I Votati del Santuario di San Michele Arcangelo vogliono creare avamposti sicuri nei territori della Langobardia Horribilis.
- ❖ L'Abbazia di Casinum è il più importante centro culturale di tutta la penisola e ha esteso di molto i propri possedimenti terrieri. L'abate Optatum ha guadagnato una grande indipendenza dal papato e offre ricompense ed indulgenze a chi porta delle Reliquie alla sua abbazia.
- ❖ L'acqua dei fiumi vicino a Beneventum è torbida e puzzolente.
- ❖ Un grande noce, nascosto tra le vallate delle montagne a sud di Beneventum, è diventato un luogo di culto pagano.
- ❖ Voci dicono che Audelais, l'usurpatore del ducato ucciso da Liutprand, sia tornato come re di un esercito di morti.
- ❖ Nelle zone più profonde dell'ipogeo di Salernum si sentono echi di canti blasfemi e odori nauseabondi. Nessuno osa avventurarcisi.

DUCATO DI SPOLETIUM

Il più piccolo tra i Ducati, sotto il comando di **Lupo**. Egli trama alle spalle del Duca di Beneventum per diventare il nuovo Re dei longobardi.

Civitates: Abbazia di Farfa, Abbazia di Sant'Eutychios, Asisium, Camerino, Forconium, Esculum, Interamna, Narni, Nursia, Nuceria, Reate, Spoletium.

- ❖ Strane voci arrivano dalla grande Abbazia di Farfa: parlano della morte dell'abate Fulcoald.
- ❖ Gli abitanti dicono che le colline del Ducato sono infestate da mostri divoratori di uomini, anche se i nobili minimizzano la faccenda.
- ❖ Da tempo frequenti terremoti sconvolgono le terre del Ducato, soprattutto nei pressi di Perusia.
- ❖ La tomba di San Benedetto da Norcia è stata profanata di recente e il corpo del santo è sparito.
- ❖ Le necropoli sparse nel territorio, come quella di Castrum Trusei che si trova nei pressi di Esculum, destano preoccupazione poiché si dice che i cadaveri in esse contenute possano rianimarsi.
- ❖ A Esculum, durante la notte, si sentono strane urla provenire da un'antica villa romana disabitata.

DUCATO PONTIFICIO

È la striscia di territorio che va da Roma a Ravenna, sostituendo così l'Esarcato bizantino. Fa da cuscinetto tra i Ducati longobardi e la Langobardia Horribilis.

Civitates: Ancona, Ariminum, Caralis, Catania, Cuma, Forum livii, Fanum Fortunae, Hudrentum, Neapolis, Ravenna, Panormus, Perusia, Pisaurum, Rhègium Julium, Roma, Sena Gallica.

- ❖ Il precedente Esarca, Eutychios, ha giurato fedeltà a Papa Zacharias diventando così suo vice (*cubicularius*). Vuole recuperare il suo prestigio chiamando soldati e Votati a partecipare a spedizioni di riconquista di territori della Langobardia Horribilis.
- ❖ Sulle spiagge delle cinque città sulla costa adriatica (la Pentapoli) si sono arenati cadaveri di mostruose creature marine.
- ❖ Le Civitates di questo Ducato sono spesso attaccate o corrotte da Mostri che si infiltrano tra le linee di difesa del confine.
- ❖ Papa Zacharias chiama regolarmente a raccolta guerrieri della fede per recuperare delle Reliquie dalle terre della Langobardia Horribilis. Le informazioni a riguardo gli arrivano tramite rivelazioni angeliche.
- ❖ In una zona sperduta nei monti del Lazio sembra che ci sia un'incessante pioggia di sangue. Forse è causata dalla presenza di un gruppo di eremiti malvisti dalla Chiesa.
- ❖ Molti Martiri affrontano un pellegrinaggio da Roma a Ravenna seguendo la via Amerina, vista la vicinanza con le terre maledette.

VOGLIO ALTRE CIVITATES!

Altre Civitates si possono trovare sull'Appendix Langobardorum, il manuale di espansione tematica di questo gioco, oppure cercando i toponimi latini delle città italiane con un qualunque motore di ricerca.

(Un Gruppo, formato da **G1, G2 e LM**, sta svolgendo la Sessione 0)

G1: Ragazzi, come Spunto mi ispira particolarmente lo “**Scoprire qualcosa di terribile in un luogo insospettabile**”.
Che ne dite?

G2: Mi sta bene. **Ma cosa c'è da scoprire?**

LM : (legge le pagine precedenti per ispirarsi) Mmh... che ne dite di “Scoprire dove è nascosta una Reliquia per consegnarla al Papa”? Magari la Corona Ferrea visto che è una delle più importanti ed è il simbolo del Re.

G1 e G2: Interessante! (LM prende la Scheda della Cronaca e scrive “**Obiettivo:** Scoprire dov'è nascosta la Corona Ferrea e consegnarla al Papa” nella sezione Descrizione)

LM : Ma secondo voi **perché il luogo è insospettabile?** Forse perché è in una Civitas abbandonata della Langobardia Horribilis?

G1 e G2: Sì, è decisamente quello! (LM aggiunge “Perché: è in una Civitas oscura della Langobardia Horribilis” nella sezione Descrizione)

G2: Ora dobbiamo **definire chi l'ha indetta**. Sicuramente è il Papa, visto che ha delle rivelazioni sulle Reliquie.

G1 e LM : Eh sì, l'abbiamo già detto (LM aggiunge Chi l'ha indetta: “Papa Zacharias” nella sezione Descrizione).

LM : Ma qual è questa Civitas della Langobardia Horribilis?

G2: Una città apparentemente abbandonata, o qualcosa così.
(Guarda la mappa a pag. 156) Magari a Papia?

G1: Così vicino al Vomitorium? No... io direi un posto diverso. Verona?

G2 e LM : Bella Verona. Va bene dai! (LM aggiunge “**Da dove partiranno:** Nei pressi di Verona” nella sezione Descrizione).

LM : Qualcuno dei vostri Legami è coinvolto in questa Caballicatio?

G2: No, direi di no.

G1: Io sì, invece. Visto che si parlava di un villaggio di contadini, direi che **Droctulf, il mio compagno di studi**, si trovava a Verona **perché** era il sacerdote in una chiesa dei dintorni.

LM : Ah... ecco perché hai proposto Verona. Chissà se è ancora lì... (si annota il nome di Droctulf tra i suoi appunti)

CREARE L'AVVERSARIO

A questo punto **tu, come Ludi Magister**, devi creare un **Avversario**: una forza che si oppone ai Martiri nel raggiungimento del loro obiettivo e che essi dovranno affrontare o evitare. Di solito è un Mostro o un esercito composto da tali creature (vedi pag. 115).

Rispondi alle prossime domande prendendo spunto dalle informazioni dei Martiri e dalla Caballicatio appena definita. **Non anticipare nulla ai** Giocatori, ma annota le risposte su degli appunti che terrai per te.

❖ **Chi è esattamente l'Avversario?** ❖

❖ **Cosa ha fatto** per opporsi ai Martiri? ❖

❖ **Dove si trova** all'inizio della Caballicatio? ❖

L'Avversario rimarrà ad agire dietro le quinte per buona parte della Caballicatio. **Non decidere in anticipo** come i Martiri lo dovranno sconfiggere! Affrontare l'Avversario non implica necessariamente la riuscita della Caballicatio: i Martiri potrebbero addirittura evitare di incontrarlo, più o meno inconsapevolmente, e raggiungere lo stesso l'Obiettivo.

Chi è: Un enorme esercito di non morti.

Cosa ha fatto: Si è messo in marcia per distruggere il castrum che i Martiri devono difendere.

Dove si trova: Sta arrivando in marcia dalle terre della Langobardia Horribilis.

Chi è: Un Discipulus Orci.

Cosa ha fatto: Ha portato la Lancia sacra, l'Obiettivo della Caballicatio, nella sua fortezza per poterla distruggere.

Dove si trova: Una Civitas della Langobardia Horribilis che ha conquistato e usa come fortezza personale.

Chi è: Un grande crocefisso maledetto.

Cosa ha fatto: Ha influenzato il comportamento degli abitanti di una Civitas, rendendoli malvagi e aggressivi.

Dove si trova: Il crocefisso è nascosto all'interno di una basilica insospettabile.

ITALIA HORRIBILIS

Come Gruppo prendete tutte le informazioni scritte da questa pagina a pag. 44 come fonte di ispirazione per le vostre Cronache. Sentitevi liberi di riempire gli “spazi bianchi” con tutto quello che ritenete opportuno aggiungere: create la vostra Italia di Langobardia Horribilis!

Se quanto indicato in queste pagine non dovesse essere sufficiente, potete trovare altri spunti sulle pagine social del gioco, cercando l'hashtag *#caballicatio*, o sul Gruppo Telegram ufficiale, nel topic *Spunti per Caballicatio*.

LINGUE

La lingua principale parlata sulla penisola è il **latino volgare**. Viene usata da tutte le caste sociali, con diverse parole ereditate dalla lingua proto germanica dei primi longobardi. C'è poi il **latino dotto**, utilizzato per le funzioni religiose, la scrittura di codici e le preghiere.

CLIMA

Dopo l'apertura del Vomitorium l'intera Italia soffre di climi estremi e ostili: ad **autunni estremamente piovosi** seguono **inverni ventosi e gelidi**, **primavere brevi** in cui **violentissimi temporali** iniziano imprevedibilmente precedono **estati insopportabilmente aride e torride**.

SOLIDI E VALUTA

Il principale denaro circolante è chiamato “solido”: una moneta d'oro di fattura bizantina. Valute più piccole e di metalli meno preziosi sono i “nummi” bizantini, i “follis” longobardi, i “semissi” o i “tremissi”: sono usati nella vita quotidiana, ma le paghe di chi è chiamato alle Caballicationes sono date sempre in Borselli di solidi³ (ulteriori dettagli a pag. 91).

³ Un solido vale all'incirca tra i mille e i duemila Euro dell'anno 2024.

CIVITATES

Con Civitates (Civitas al singolare) si intendono tutti gli insediamenti stabili di un gruppo di persone che va dalla decina a qualche migliaio. È un termine che indica quindi sia piccoli paesi o accampamenti stabili che le più grandi città italiane.

VITA QUOTIDIANA

La vita nelle Civitates più piccole è miserabile: la povertà dilaga a causa della scarsità dei raccolti e della moria del bestiame, nonostante il massacrante lavoro di servi, contadini e pastori. Le strade polverose separano piccole case di legno e paglia, dagli interni spogli e affumicati dal focolare domestico. Gli stranieri sono guardati con sospetto e timore. Circolano storie di presunti avvistamenti di creature mostruose e nelle comunità più paranoiche vengono spesso linciati presunti eretici.

Le città principali si sviluppano attorno a edifici di pietra ricavati da precedenti ville romane o da “castra” (edifici fortificati) con funzioni di palazzo regio o centri di cultura, politici e religiosi. Pur essendo questi presidiati da alte cariche politiche ed ecclesiastiche, non riescono a smorzare l'aspetto generale della città, che appare tetra e misera: questo nucleo di edifici in pietra è infatti circondato da numerose strutture di paglia e legno, abitate dai ceti meno abbienti.

Queste Civitates sono spesso collegate da sentieri di terra battuta circondati dalla selva. Le rare strade in pietra sono quelle di origine romana. Boschi, colline e pianure con occasionali paludi si estendono in tutti i territori al di fuori delle Civitates. Anche se sono fonte di risorse per la popolazione, rimangono luoghi pericolosi, dove animali selvaggi e creature mostruose attendono ignare vittime da uccidere e divorare. Con l'avvento delle tenebre, questa paura è diventata paranoica, e solo i pazzi si avventurerebbero nelle zone più selvagge durante le ore serali e notturne.

CONFINE CON LE TERRE PERDUTE

Con l'avanzata delle forze delle tenebre, il Ducato Pontificio rafforzò le difese disposte al confine settentrionale dell'Esarcato Bizantino, lungo la via Amerina. Diversi fortini furono realizzati sulla base dei castrum romani per presidiare la zona all'inizio della guerra. Ora questi castrum, costantemente attaccati dagli orrori provenienti da nord, sono il rifugio dei guerrieri stanziati presso il confine e luoghi di clausura per gli Esorcisti.

VIA AMERINA

Strada in pietra di origine etrusca, collega tutte le strutture difensive al confine con le terre perdute. Ai suoi estremi ci sono rispettivamente Roma e Ravenna. In alcuni punti è circondata da necropoli dei Falisci, antica civiltà sottomessa ai romani, particolarmente pericolose in quanto piene di cadaveri e vicine alle zone più oscure dell'Italia.

LANGOBARDIA HORRIBILIS

Con questo termine (indicato senza corsivo) si intende tutta l'area che si estende dal confine settentrionale del corridoio bizantino fino alle Alpi, includendo i territori delle odierne Toscana, Romagna, Veneto, Piemonte, Liguria, Friuli, Trentino, e Lombardia. La tenebra si è impossessata di queste terre, e il terribile Orcus, il nemico di Dio e dell'uomo, ne ha fatto un'estensione dell'inferno. Le poche informazioni riguardo a questi territori perduti arrivano da dicerie inquietanti e racconti del terrore. Il LM può leggere informazioni più dettagliate su queste lande a pag. 111.

AL DI FUORI DELL'ITALIA

Cosa accade nel resto del mondo è per lo più sconosciuto agli abitanti della penisola. Chi poteva fuggire dalla penisola lo ha fatto, ed è raro che barche approdino sulle coste italiane. Con la nascita del Ducato Pontificio, poi, i contatti con Bisanzio si sono ridotti e i loro rapporti si sono raffreddati. Il califfato Omayyade, in Africa, è troppo occupato con la guerra civile causata dagli Abbasidi, e i Franchi guidati da Childerico III stanno a guardare come si evolve la situazione, apparentemente protetti dalle Alpi...

SOCIETÀ E CASTE

DUCHI, GASTALDI E STRATOR

Amministratori dei beni fiscali e funzionari presso le Civitates più grandi, dove risiedono e svolgono le loro mansioni all'interno di un palazzo del Re. I Duchi, insieme alla Chiesa organizzano le Caballicationes. Gli strator, invece, sono scudieri di nobili di alto rango e piccoli proprietari terrieri che amministrano senza potere politico le Civitates minori.

ARIMANNI E UOMINI LIBERI

Uomini liberi, che possono muoversi in Italia senza vincoli legali e che hanno la possibilità di guadagnarsi la salvezza nel regno dei cieli intervenendo per loro scelta in una Caballicatio. Costituiscono l'esercito al servizio dei Duchi e dei gastaldi. Ne fanno parte gli *Arimanni*, appartenenti alla nobiltà e una parte del popolo relativamente benestante.

ALDII E SERVI

Le più basse caste sociali dell'Italia. Ottengono protezione da un padrone, ma non possono spostarsi senza il suo permesso e hanno pochi diritti. Normalmente non potrebbero rispondere alle Caballicationes a meno che sia loro concesso dal padrone... o che lo facciano a sua insaputa contando di ricevere una grazia dalla Chiesa. Vivono una vita miserabile soggetta al volere del padrone.

FUORILEGGE

Chiunque abbia commesso un crimine e non abbia pagato il corrispondente guidrigildo⁴ o non abbia mostrato la sua innocenza in un'ordalia⁵. Tramite una legge imposta da Liutprand su suggerimento della Chiesa, sono fuorilegge anche tutti gli eretici e i Discipuli Orci. La legge punisce duramente i crimini più gravi, con cifre nell'ordine delle centinaia di solidi.

⁴Pagamento il cui valore è proporzionale al crimine commesso.

⁵Processo in cui l'imputato dimostra la sua innocenza sottoponendosi al Giudizio di Dio, come a esempio facendosi ustionare con un ferro rovente.

CHIESA

La storia della Chiesa in Langobardia Horribilis è identica a quella del mondo reale fino all'apertura del Vomitorium su Papia. A quel punto, Papa Zaccharias è diventato capo politico dell'esarcato, sottomettendo l'esarca Eutychios e giustificandosi con l'indubbia efficacia della preghiera a Dio per combattere le tenebre.

PAPA ZACCHARIAS

Capo spirituale della Chiesa ed Esarca del Ducato Pontificio, al quale i nobili bizantini rispondono. Si dice sia molto intelligente e colto, ma anche freddo e privo di empatia. Si trova a Roma, protetto da una "tagmata": un esercito di cavalleria pesante a suo diretto servizio, identica a quella a protezione dell'imperatore di Costantinopoli. In pochi hanno l'onore di poter incontrare e parlare con il Papa.

LE RELIQUIE

La Chiesa ha un grande interesse a recuperare e conservare Reliquie poiché, al di là del grande valore simbolico e spirituale, esse sono tra le poche armi a disposizione dell'umanità. Le Reliquie vengono custodite nella Santa Sede da una divisione ("tagmata") di soldati d'élite mandati direttamente dall'imperatore di Bisanzio. Con un interesse quasi accademico, i massimi esperti di teologia studiano costantemente questi Oggetti al fine di capirne la vera natura. A tutti gli abitanti dell'Italia di Langobardia Horribilis è stato dato il preciso ordine di portare ogni Reliquia trovata all'attenzione del più vicino abate, vescovo o arcivescovo. Il furto o la mancata consegna di una reliquia significa essere dichiarati eretici, e come tali puniti. Deroghe a questa legge possono essere concesse solo dalla Chiesa. (Maggiori dettagli a pag. 83.)

ALTRI GRUPPI CRISTIANI

Non tutti i cristiani che combattono Orcus e la sua progenie, però, si considerano alleati della Chiesa. Esistono gruppi di ribelli che rifiutano di sottostare alla Chiesa esistono, e sono sempre alla ricerca di nuovi alleati e Reliquie da utilizzare in prima linea sul campo di battaglia, invece che abbandonarle nei sotterranei di abbazie o basiliche come vorrebbe il Papa...

UNA GIOCARÉ CABALLICATIO

Dopo aver concluso la Sessione 0 si comincia a giocare la Caballicatio. Il dialogo al tavolo segue questi passi:

1. Il LM **descrive la Scena** dove si trovano i Martiri. **I Giocatori** determinano e **descrivono le Azioni dei Martiri**.
2. Applicate le regole su situazioni di indecisione o di conflitto che sono emerse.
3. Tornate al punto 1 tenendo conto di **come le Azioni dei Martiri hanno cambiato la Scena**.

Nelle prossime pagine questi passi verranno esposti più dettagliatamente.

REGOLE DI GRUPPO

CHIEDERE CONSIGLI SULLE REGOLE

Durante una Sessione di *Langobardia Horribilis* può avvenire che **il LM o un Giocatore** non sia convinto su come applicare una regola. È un buon momento per **chiedere al resto del Gruppo** quale possa essere il modo migliore per farlo.

Questo però **non cambia l'autorità sulla decisione finale** se questa spetta a chi sta chiedendo consiglio agli altri membri del Gruppo.

RISPETTARE I PARTECIPANTI

Essendo *Langobardia Horribilis* un gioco da fare in compagnia di altre persone, è sottinteso che il Gruppo deve essere un **ambiente sano**, fatto di persone **umanamente rispettose l'una dell'altra**. Ognuno di voi ascolti quello che gli altri hanno da dire e condivida il materiale di gioco con i compagni: non state giocando da soli, ma insieme ad altre persone.

RISOLVERE LE INCERTEZZE VOTANDO

Tutte le situazioni di incertezza durante il gioco che non sono gestite dalle regole e non trovano una soluzione con un dialogo devono essere risolte **votando con alzata di mano** o una simile modalità. In caso di pareggio, utilizzate il risultato di un lancio di dado.

RISPETTARE IL TONO

Il Gruppo gioca insieme dando **giusta attenzione al tema horror e storico** del gioco. Un Giocatore potrebbe descrivere le azioni del suo Martire in modo comico, supereroistico o più genericamente fuori contesto. Quando problemi simili avvengono, il Gruppo **ferma il gioco e discute insieme** su cosa li causa e come risolverli, aggiungendo nuovi Limiti se lo ritiene necessario

RISPETTARE E AGGIUNGERE LIMITI

Anche se *Langobardia Horribilis* è un gioco horror non significa che debba essere un'esperienza spiacevole. I Limiti storici vi servono solo per evitare gli anacronismi più gravi. I Limiti di Gruppo, invece, riguardano argomenti o tematiche delicate per i partecipanti e vanno **sempre rispettati**.

Si dividono in **Linee** e **Veli**:

- ❖ **Linea:** chi propone una Linea **non vuole assolutamente** che quella situazione o argomento si presenti durante il gioco.
- ❖ **Velo:** chi propone un Velo vuole che quella situazione o argomento sia affrontato **solo superficialmente o immaginato indirettamente**.

Un persona del Gruppo si trovasse a disagio a causa di qualcosa che avviene durante una Sessione, può **interrompere il gioco alzando la mano e dicendo “STOP!”**. A questo punto:

1. Fermate immediatamente la Sessione.
2. Chi ha alzato la mano indica cosa ha causato il disagio **senza necessariamente approfondire o dare giustificazioni**. Deve anche specificare se per lui è una Linea o un Velo.
3. Aggiungete ai Limiti di Gruppo l'elemento che ha generato disagio, segnandolo come “Linea” o “Velo”, seguito da una breve descrizione.
4. Decidete insieme un punto da cui far ripartire il gioco e la Narrativa.
5. Ricominciate a giocare.

È molto importante che ciascuno di voi proponga e **scopra i propri Limiti**: non aggiungetene mai per conto di altri!

GIOCARRE UN MARTIRE

In questa sezione ci rivolgiamo direttamente a te che ricopri il ruolo di Giocatore. Segui queste linee guida quando giochi un Martire.

PARLA IN PRIMA O IN TERZA PERSONA

Quando descrivi cosa fa il tuo Martire puoi parlare in prima o terza persona. La scelta è solo tua.

COSA SA IL MIO MARTIRE?

Un Martire conosce tutto ciò che è scritto nel manuale fino a pag. 94.

GIOCA PER MORIRE

Il Martire è destinato a morire: che sia al termine del suo Martirio o perché non sarà all'altezza dell'orrore, questo è il suo destino. Se invece rinuncia al suo sacro obiettivo, ritirandosi durante o dopo una Caballicatio, vivrà i suoi ultimi giorni sperando che Dio abbia misericordia della sua anima.

GIOCA UN INDIVIDUO DETERMINATO

Un Martire ha scelto di rimanere nell'Italia maledetta e di affrontare le Caballiciones pur avendo la possibilità di fuggire. Dovrà lottare fino alla fine per ottenere il proprio posto nel regno dei cieli solo dopo un terribile calvario. Questo non significa che un Martire debba comportarsi come un pazzo senza alcun istinto di sopravvivenza: è prima di tutto un essere umano, anche se ha su di sé il fardello del Martirio!

GIOCA UN COMPAGNO DI SVENTURA

Un Martire aiuta quando può i suoi compagni di Caballicatio perché sa di non poter affrontare da solo le forze oscure. Non significa che i Martiri debbano per forza andare d'amore e d'accordo, ma è molto difficile che arrivino a essere ostili tra loro senza un'ottima ragione per farlo.

LASCIA SPAZIO AGLI ALTRI

Stai attento a non monopolizzare una Sessione con lunghe descrizioni o interpretazioni teatrali, lascia anche agli altri membri del Gruppo la possibilità di partecipare.

SCENE

Sono le **situazioni** di cui Martiri sono protagonisti in **un certo momento e in un dato luogo**. Tu, come LM, devi descrivere le Scene usando queste domande:

Dove si trovano i Martiri? Definisci una posizione approssimativa su un grande territorio, solitamente in Italia.

Esempio A: LM : Vi trovate in una Civitas...

Esempio B: LM : Vi trovate nelle terre della Langobardia Horribilis...

Dove si trovano precisamente? Definisci con maggior precisione il luogo in cui si trovano.

Es. A: ... nella lussuosa sala della casa del gastaldo, ...

Es. B: ... alla base di una torre del castrum abbandonato, ...

Cosa percepiscono intorno a sé? Definisci i dettagli della Scena. Puoi anche **chiedere aiuto ai Giocatori!** L'ultima parola a riguardo rimane tua.

Es. A: ... sui muri di legno sono appesi numerosi trofei di caccia. Il vecchio gastaldo, seduto sul trono, vi guarda con sguardo stanco.

Es. B: ... la torre è fatta di pietra. Walfrit: in che stato è la torre?

G1: Molto pericolante!

LM : Va bene. Apollonia, vedi qualcosa sporgere dal ballatoio.
Cosa?

G2: Mmh... magari un cadavere umano riverso a testa in giù?

LM : Interessante... dal ballatoio si sporge un cadavere a testa
in giù.

Ambienta la prima Scena di una Caballicatio nel luogo di partenza dei Martiri scelto dal Gruppo (vedi pag. 31) . Quando **il luogo o il momento della Narrativa cambiano, annuncia la fine della Scena corrente** e l'inizio di una nuova.

(Bruningo sta parlando con una contadina, scappata dalla Civitas di Caere Novum perché accusata di stregoneria dagli abitanti)

LM : la contadina dice “Lo giuro, non sono una strega! È colpa dello straniero vestito di nero!”.

G1: Le dico: “Andrò a controllare di persona, spero per la tua anima che tu stia dicendo la verità!”. Dopodiché partirò subito verso Caere Novum.

LM : Allora questa Scena finisce. Nuova Scena: sei a Caere Novum...

AZIONI

Sono il modo in cui i Martiri in una Scena interagiscono con la Narrativa.
Un Giocatore le descrive agli **altri membri del Gruppo**.

Esempio A: G: Bendo il taglio sulla gamba del soldato ferito...

Esempio B: G: Studio il cadavere fatto a pezzi...

Esempio C: G: Apollonia parla con il contadino spaventato...

SCOPO DELL'AZIONE

L'Azione del Martire ha **sempre** uno Scopo. Il Gruppo può chiedere al Giocatore di esplicitarlo se non gli è chiaro cosa vorrebbe ottenere.

Es. A: Voglio vincere la fiducia del soldato ...

Es. B: Voglio capire cosa può averlo ridotto così ...

Es. C: Vuole sapere da lui che cosa lo ha spaventato ...

DECIDERE SE L'AZIONE È POSSIBILE

L'Azione è possibile quando:

- ❖ **È realizzabile dal Martire** nelle sue condizioni fisiche e mentali ❖
- ❖ Il modo in cui viene fatta **può plausibilmente portare allo Scopo** ❖
- ❖ **Rispetta la Narrativa stabilita** ❖

Il Giocatore del Martire ha l'ultima parola a riguardo. Se qualche membro del Gruppo non dovesse essere d'accordo, può discuterne con il Giocatore e gli altri partecipanti.

CONCLUSIONE DI UN'AZIONE

Spesso l'*Azione* si conclude qua: il Giocatore descrive come il Martire ottiene lo Scopo prefissato. Nel farlo, **può chiedere ulteriori dettagli della Scena al LM**, oppure **aggiungerli in autonomia** fintantoché **non contraddicano** la Narrativa stabilita e **non vadano oltre** lo Scopo predefinito. In ogni caso, Il LM ha l'ultima parola su questi dettagli aggiuntivi alla Scena e sulle conseguenze che l'Azione ha avuto sui PLM

Es. A: Dopo aver chiuso la sua ferita, lui dovrebbe fidarsi di me.

Es. B: Studiandolo, capisco che è stato ucciso a colpi di ascia.

Es. C: LM, cosa risponde il contadino?

Se invece il Successo o il Fallimento dell'Azione sono importanti per definire che direzione prende la Narrativa, servirà una Prova (vedi pag. 66).

APPROCCI

Indicano i modi in cui un Martire fa una certa Azione. Determinare quale Approccio viene utilizzato nell'Azione è importante quando si fanno le Prove (vedi pag. 66). Di seguito una lista di quelli previsti dal gioco:

❖ **Addomesticare** ❖

❖ **Invocare** ❖

❖ **Armeggiare** ❖

❖ **Medicare** ❖

❖ **Combattere** ❖

❖ **Ricordare** ❖

❖ **Convincere** ❖

❖ **Superare** ❖

❖ **Esaminare** ❖

❖ **Sgattaiolare** ❖

Nel regolamento sono indicati sia con la forma in infinito (a esempio Esaminare) che in altri modi (a esempio Esamino, Esaminava, Esaminando ecc.). Per ogni Approccio sono indicate delle domande utili che il Giocatore può usare per dare descrizioni più precise.

ADDOMESTICARE

Si influenza il comportamento di un animale, lo si calma o gli si ordina di fare qualcosa. Se chi si vuole influenzare è un normale essere umano, è più adatto **Convincere**.

❖ Che comportamento vuoi ottenere nell'animale? ❖

❖ In che modo provi a comunicare con lui? ❖

ARMEGGIARE

Si armeggia con un oggetto per utilizzarlo o capirne il funzionamento mettendolo in pratica. Si forzano serrature e si opera su meccanismi. Se se ne vuole dedurre il funzionamento guardandolo, è più adatto **Esaminare**.

❖ Come armeggi sul meccanismo? ❖

❖ Che risultato vuoi ottenere armeggiando in questo modo? ❖

CONVINCERE

Si influenzano i comportamenti di qualcuno, o si attira la sua attenzione. Si convince una persona della veridicità della propria versione dei fatti. Se chi si vuole influenzare è un animale, è più adatto **Addomesticare**.

❖ Che comportamento vuoi ottenere in lui? ❖

❖ In che modo provi a convincerlo? ❖

COMBATTERE

Ci si destreggia nel combattimento, si prova a ferire un bersaglio con un'arma o si fanno manovre di lotta particolari sull'avversario.

❖ Cosa vuoi fargli con il tuo attacco?

❖ Come lo stai attaccando? ❖

ESAMINARE

Si esamina l'ambiente circostante o qualcuno. Si interpretano correttamente una serie di indizi apparentemente scollegati. Si decifrano i comportamenti di un individuo. Se l'Azione deve essere istintiva o frutto di una conoscenza pregressa è più adatto Ricordare.

❖ Cosa vuoi ottenere esaminando ciò? ❖

❖ Come provi a esaminarlo? ❖

INVOCARE

Si richiede l'intervento divino per realizzare un'impresa impossibile. Si recitano esorcismi contro le forze oscure. Si benedicono oggetti e creature per proteggerli dalle tenebre. Nello specifico si prega perché accada un Miracolo (vedi pag. 73).

❖ Che forma prende la tua invocazione? ❖

❖ Cosa vuoi ottenere con questa invocazione? ❖

MEDICARE

Si guariscono tagli superficiali, lievi contusioni o slogature evidenziate da un Descrittore, ma non quelle di un Trauma (vedi pag. 59). Se si vuole diagnosticare qualcosa o capire cosa ha causato una ferita sono più adatti rispettivamente **Esaminare** e **Ricordare**.

❖ Cosa vuoi ottenere con la tua medicazione? ❖

❖ In che modo provi a fare questa medicazione? ❖

RICORDARE

Si riconosce qualcosa come parte del proprio bagaglio di esperienze, definendo quindi una serie di conoscenze precise da utilizzare in un secondo momento. Se si vuole ottenere informazioni da qualcosa che non si conosce già è più adatto **Esaminare**.

❖ Che cosa sei riuscito a ricordare? ❖

❖ In che modo riesci a riconoscerlo? ❖

SGATTAIOLARE

Ci si muove senza far rumore, per evitare di attirare l'attenzione di qualcuno... o qualcosa. Si trova un nascondiglio per non farsi trovare, si rimane immobili nell'oscurità nell'attesa che il pericolo passi. Se ci si vuole muovere agilmente in una folla di persone non curandosi di essere furtivi è più adatto **Superare**.

❖ Da chi non vuoi farti percepire? ❖

❖ Come provi a sgattaiolare? ❖

SUPERARE

Si supera un ostacolo con un gesto atletico o acrobatico: si sposta un peso che intralcia la via, si resiste alla corrente di un fiume, si sfugge a un inseguitore, ci si destreggia agilmente su un terreno impervio. Se l'obiettivo è evitare di farsi percepire scansando ostacoli potenzialmente rumorosi, è più adatto *Sgattaiolare*. Se si vuole oltrepassare qualcuno lottando contro di lui a mani nude è più adatto **Combattere**.

❖ Cosa vuoi ottenere superando questo ostacolo? ❖

❖ In che modo provi a superarlo? ❖

DESCRITTORI

Sono frasi da tre a cinque parole che evidenziano lo stato attuale di un Martire o di una Scena. In questo regolamento sono scritti in corsivo e chiusi tra parentesi quadre: a esempio [*Rampollo di famiglia aristocratica*], menzionato nelle precedenti pagine come Descrittore d'Archetipo.

DESCRITTORI DELLE SCENE

Le Scene possono avere dei Descrittori che ne evidenziano gli aspetti importanti per la Narrativa. Sono determinati dal LM dopo aver descritto la Scena, **rimarcandoli in modo chiaro ai Giocatori** o scrivendoli su un foglio visibile al Gruppo se lo ritiene necessario. Di seguito alcuni esempi di Descrittori di Scena:

❖ [*Buia*] ❖

❖ [*Nebbiosa*] ❖

❖ [*Gelida*] ❖

❖ [*Angusta*] ❖

❖ [*Corrotta*] ❖

❖ [*Impervia*] ❖

LM : (descrive una stanza che i Martiri stanno visitando) Siete in un'ampia sala dalle pareti di legno. Vedete quattro tavoli e a terra ci sono numerosi detriti del tetto crollato". (Riflettendo, ritiene che per questa motivo la Scena sarà sicuramente [*Impervia*]). I detriti a terra vi saranno sicuramente d'intralcio!

I Descrittori di una Scena possono essere rimossi o aggiunti in base a come verranno descritte le Azioni dei Martiri. Il LM ha l'ultima parola a riguardo.

DESCRITTORI DEI MARTIRI

Oltre al già citato Descrittore d'Archetipo, i Martiri possono ottenere altri Descrittori a seconda del loro stato nella Narrativa. Quando un Martire ne dovrebbe ottenere uno nuovo, il suo Giocatore e il LM discutono per determinarlo, basandosi da cosa l'ha causato nella Narrativa. Il LM ha l'ultima parola. Dopo diché, il Giocatore lo annoterà nell'apposita sezione della Scheda del Martire.

Il diagramma mostra la struttura della Scheda del Martire. È un rettangolo con un doppio bordo. All'interno, in alto, ci sono due caselle vuote. Al centro, c'è la parola "DESCRITTORI" seguita da un'icona di un libro. Sotto, ci sono due caselle vuote, ciascuna divisa in due righe orizzontali.

Di seguito alcuni esempi:

♦ *[Legato con una corda]* ♦

♦ *[Rin vigorito dalla fede]* ♦

♦ *[Arma benedetta]* ♦

♦ *[Intralcio]* ♦

♦ *[Protetto dall'eresia]* ♦

♦ *[In posizione di superiorità]* ♦

È compito del Giocatore cancellare dalla Scheda del Martire tutti i Descrittori diventati obsoleti.

G:(il suo Martire è *[Intralcio dai rovi]*) Basta! Mi libero da queste dannate piante tagliandole a colpi di spada!

LM : Ottimo, ci riesci senza problemi. Hai solo qualche graffio superficiale.

G: Ora non sono più *[Intralcio dai rovi]*. (Cancella il Descrittore dalla Scheda del Martire).

TRAUMI

Sono Descrittori dei Martiri che evidenziano un danno fisico o psicologico duraturo. Un Trauma subito viene annotato dal Giocatore sulla Scheda del Martire nell'apposita sezione.

The image shows a rectangular form with a double border. At the top, the word "TRAUMI" is centered. Below it, there are three horizontal lines for text entry. At the bottom, there is a black rectangular area containing a white skull and crossbones icon.

Al quarto Trauma subito, il Martire muore. Di seguito alcuni esempi:

❖ *[Taglio sul braccio]* ❖

❖ *[Gamba rotta]* ❖

❖ *[Caviglia rotta]* ❖

❖ *[Nel panico]* ❖

❖ *[Spalla slogata]* ❖

❖ *[Posseduto]* ❖

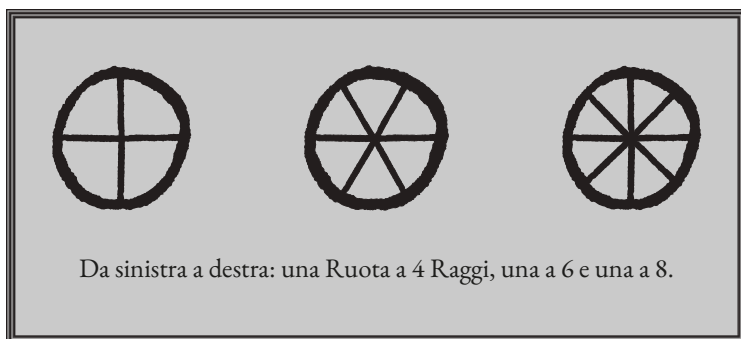
❖ *[Ustione grave]* ❖

❖ *[Crivellato di frecce]* ❖

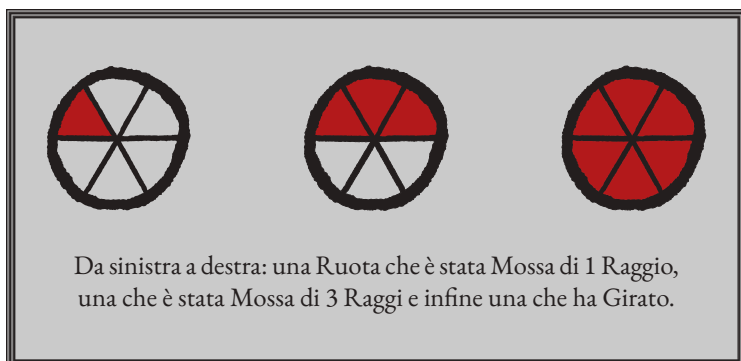
Se il Trauma riguarda una malattia o una maledizione, Il LM può immediatamente creare un Ruota.

RUOTE

Le Ruote sono dei cerchi divisi da 4, 6 o 8 Raggi. Sono disegnate e utilizzate dal Gruppo per tracciare l'evolversi di una situazione nel tempo, del progresso fatto per raggiungere un obiettivo o l'avvicinarsi di un pericolo imminente. Tutte le Ruote devono sempre essere chiare e visibili al Gruppo.



Una Ruota si Muove di un Raggio, annerendo uno degli spazi, quando accade qualcosa che avvicina l'accadimento previsto. Quanto è completamente colorata, la Ruota ha Girato e l'evento avviene.



RUOTE GENERICHE

Il LM crea e Muove una Ruota generica per indicare l'avvicinarsi di un potenziale evento futuro preannunciato da qualcosa accaduto nella Narrativa. Ogni Ruota generica viene disegnata su un foglio e ha un nome che esplicita l'avvenimento a essa correlato, da scrivere sotto il cerchio. Se una Ruota diventa obsoleta o inutile, il LM la può cancellare.

(Un Martire è appena stato maledetto da un Discipulus Orci)

LM : Una forza oscura si insinua nella tua mente: segnati il Trauma [*Follia iconoclasta*]. (il LM disegna su un foglio la Ruota mostrata qui sotto e la mostra a G). Ogni volta che vedrai un simbolo cristiano, Muoverò questa Ruota. Quando avrà Girato, Paulus impazzirà per via della corruzione.



Follia iconoclasta

(Il Martire riesce a sfuggire al Discipulus, ritornando da alcuni monaci che lo attendevano)

LM : Uno dei monaci indossa una croce di legno, e una voce maligna nella tua testa ti sussurra “Fai ingoiare a quel porco cristiano il suo ninnolo!”. Se non provi a resistere dovrò Muovere la Ruota “*Follia iconoclasta*”...

G: Cavolo... come posso liberarmene?

LM : Devi rimuovere Trauma in qualche modo. Ma dimmi... come resisti?

Le Ruote generiche sono utili anche quando i Martiri si trovano davanti a degli ostacoli che gli impediscono di raggiungere un obiettivo. Usate in questo modo, le Ruote tengono traccia degli sforzi fatti dai Martiri per superare questi impedimenti e ottenere ciò che vogliono, cosa che avviene quando vengono fatte Girare. Solitamente queste Ruote vengono Mosse quando si ha Successo a una Prova (vedi pag. 66)

(Walfrid ha trovato l'ingresso di catacomba dentro la quale è imprigionato il figlio del gastaldo che deve salvare)

LM : La catacomba è in rovina. La scala che dall'ingresso scende verso il basso è bloccata dai detriti. È evidente che questo è solo l'inizio di una struttura sotterranea molto grande... (il LM disegna su un foglio una Ruota, come quella mostrata qui sotto, e la fa vedere a G)



Trovi il figlio del Gastaldo

G: Giro intorno alla struttura, cercando attentamente ogni angolo per cercare un ingresso secondario.

LM : Eh, non sarà così scontato... La struttura è circondata da una fitta boscaglia e dai resti delle rovine.

G: E se provassi a liberare la scala principale dai detriti?

LM : È fattibile, ma ti ci vorrà molto tempo. In entrambi i casi, ti servirà una Prova...

RUOTA DEL MARTIRIO (RM)

Un Martire si avvicina al regno dei cieli tramite grandi Azioni di fede che lo renderanno sempre più zelante e ispirato, ma al prezzo di grandi tribolazioni. Di questo percorso tiene traccia una Ruota di 6 Raggi chiamata Ruota del Martirio (RM), che si trova sulla Scheda del Martire. In **qualsiasi momento** un Giocatore può Muovere la RM se **può rispondere onestamente “sì”** a una delle seguenti domande, spiegando chiaramente la sua scelta al resto del Gruppo:

- ❖ Il Martire ha compiuto un' **Azione di estremo altruismo** senza ricevere nulla in cambio?
- ❖ Il Martire ha compiuto un' **Azione di grande coraggio**, affidandosi solo alla sua fede incrollabile anche se tutto sembrava perduto?
- ❖ Il Martire, come **Azione simbolica di rinuncia**, ha scelto di negarsi un beneficio di cui aveva bisogno?
- ❖ Il Martire possiede **una e una sola Reliquia**?

L'avvenimento viene scritto negli appositi spazi sulla Scheda del Martire.



G: Voglio Muovere la RM di *Walfrit*. (interpretando il Martire) Sapete, compagni, questa ferita è molto grave, ma è anche un simbolo del mio Martirio nella guerra contro Orcus. Rinuncerò a ogni cura e sopporterò il dolore finché avrò vita in corpo! (G Muove di un Raggio la RM e scrive l'evento nella Scheda del Martire).

Se per qualunque ragione uno di essi non fosse più valido, la Ruota deve essere Mossa “indietro” di un Raggio. Il Giocatore **ha l'ultima parola** su ogni cambiamento alla Ruota del Martirio. Maggiore è il numero di Raggi, più frequenti saranno i Successi delle Prove dei Martiri (vedi pag. 66) e più grande sarà il loro zelo. Quando la Ruota Gira, il Martire è in uno stato di beatitudine: è pronto per Immolarsi (vedi pag. 85).

RUOTA DELL'ORRORE (RO)

Una Ruota di 6 Raggi che si trova sulla Scheda del LM. I Raggi di cui è stata Mossa indicano i dettagli orribili da inserire nella descrizione di una Scena. Il LM deve Muoverla di un Raggio quando:

- ❖ Un Martire subisce un Trauma o muore ❖
- ❖ Il LM Mostra qualcosa di orribile o sconcertante (vedi pag. 108) ❖
- ❖ I Martiri incontrano l'Avversario o un Mostro (vedi pag. 115) ❖

La RO non può essere Mossa più volte per la stessa ragione durante una Caballicatio. Durante una Cronaca può solo essere Mossa in avanti e non può in alcun modo Muoversi indietro.

Valore di partenza di RO

A differenza delle altre Ruote, all'inizio della Caballicatio il LM può decidere di far partire la RO già Mossa di uno o più Raggi. Questo di solito dipende dal luogo in cui partirà la Caballicatio.

In linea di massima, se:

- ❖ partirà da uno dei Ducati, la RO inizierà senza *Raggi Mossi*. Maggiori dettagli a pag. 33.
- ❖ partirà dalla Langobardia Horribilis, inizierà già Mossa di 2 Raggi o più. Maggiori dettagli a pag. 111.

Mosse della RO e Scene

Il LM descriverà le Scene prendendo spunto da questo elenco che si trova sulla Scheda del LM.

	Un Alto Medioevo disperato. Clima ostile, atmosfera cupa. <i>Mostri</i> nascosti in luoghi oscuri.
	Atmosfera inquietante. Qualcosa di orribile è stato nei paraggi. <i>Mostri</i> in attesa, pronti a colpire.
	Primi segni di corruzione. Resti di rituali blasfemi. <i>Mostri</i> lasciano tracce del loro passaggio.
	<i>Civitates</i> abbandonate, acqua nauseabonda e aria puzzolente. <i>Mostri</i> lasciano una scia di cadaveri.
	Carne che cresce sul terreno, tenebre innaturali e apparizioni terrificanti. <i>Mostri</i> scatenati.
	Tutto è corrotto dalle tenebre in modo abominevole. <i>Mostri</i> agiscono in gruppi.
	Il mondo è diventato un inferno in terra. <i>Mostri</i> avanzano in orde inarrestabili.

Deve solo fare riferimento al paragrafo relativo al numero di Raggi Mossi sulla RO, leggendolo e lasciandosi ispirare da esso. Maggiori dettagli a pag.

PROVE

Una Prova viene richiesta quando **il Successo e il Fallimento di un'Azione di un Martire** sono importanti per decidere come prosegue la Narrativa. Questa scelta viene fatta **dal LM o dal Giocatore** del Martire coinvolto.

1 – DEFINIRE LE CONSEGUENZE DEL FALLIMENTO

LM e Giocatore discutono quali conseguenze comporta il Fallimento della Prova oltre a non raggiungere lo Scopo: subire un Trauma, un Descrittore svantaggioso o Muovere una Ruota di eventi sfavorevoli al Martire. Il LM ha l'ultima parola a riguardo. È importante **non anticipare cosa accadrà nella Narrativa**, ma solo le conseguenze in termini di regole.

2 – DETERMINARE IL NUMERO DI D

Per conoscere l'esito della Prova, occorre lanciare un certo numero di D. Inizialmente questo numero è **pari a 0**, e **non può essere maggiore di 6**. Aggiungere o sottrarre un D viene indicato con le notazioni **+1D** e **-1D**.

PECULIARITÀ

Il Giocatore annuncia quale Peculiarità ritiene sia utilizzata nell'Azione in base a come l'ha descritta. Se il Martire ha quella Peculiarità, ottiene **+1D**.

APPROCCIO

Il Giocatore annuncia quale Approccio ritiene sia utilizzato nell'Azione in base alla descrizione. Se il Martire ha una crocetta su di esso, ottiene **+1D**.

ACCUMULARE D

Il Giocatore può avere **+1D** (fino a un **massimo di 6 totali**) citando uno tra questi elementi del Martire e **spiegando perché gli è d'aiuto**:

❖ un suo Descrittore che possa plausibilmente aiutare l'Azione ❖

❖ un suo Dettaglio ❖

❖ un tipo di Miracolo che conosce (vedi pag. 73) ❖

❖ un Oggetto o Equipaggiamento usato nell'Azione (vedi pag. 76) ❖

Tutti gli elementi che sulla Scheda del Martire sono **preceduti dal simbolo**  **sono utilizzabili per avere D aggiuntivi** in una Prova. **Non** è possibile citare più elementi **dello stesso tipo** (come, a esempio, due Dettagli o due Oggetti).

SOTTRARRE D

Il LM può dare **-1D** citando **un Dettaglio** di un Martire o un qualunque **Descrittore, spiegando perché ostacola l'Azione**.

RICEVERE AIUTO

Un Martire può avere **+1D** da un compagno **che si offre di aiutarlo**: il suo Giocatore dovrà citare una Peculiarità, un Approccio o un elemento dell'aiutante tra quelli elencati nella sezione **Aggiungere altri D**. Un Martire può ricevere assistenza **solo se gli viene offerta** da un compagno e non può avere più di singolo un aiuto per Prova. L'aiutante subirà le conseguenze del Fallimento.

3 - RAGGIUNGERE UN ACCORDO

A questo punto nulla è ancora deciso: se il Giocatore non è soddisfatto della Prova, è ancora in tempo per **provare a cambiare l'Azione**, ripartendo dal **passo 1**. Altrimenti può rinunciare senza conseguenze: il gioco ricomincia da prima che venisse chiesta la Prova, senza che nulla della situazione di partenza della Narrativa sia cambiato.

4 - LANCIARE I DADI

Ora il Giocatore deve lanciare il numero di D stabiliti nei passi precedenti. **Se la Prova ha zero D**, si lanciano due dadi e si prende per buono il risultato **più basso**.

FALLIMENTO O SUCCESSO

Se **almeno uno dei D** ha come risultato **6, la Prova ha Successo**. Se prima della Prova la RM del Martire **era già** stata Mossa di un numero di Raggi pari o maggiore della Ruota dell'Orrore, anche un D con risultato 5 conta come Successo. In ogni caso, **il Giocatore narra come lo Scopo dell'Azione è raggiunto** e le Ruote generiche a esso relative vengono Mosse di un Raggio. Il Giocatore dell'aiutante, se presente, deve descrivere come la sua Azione supporti il Martire che ha fatto la Prova. **In caso di**

Fallimento, è invece il LM a interpretare e descrivere le **conseguenze stabilite al passo 1**. Tuttavia, non tutto è perduto: il Martire può ancora raggiungere lo Scopo con un Sacrificio (vedi pag. 70).

(Prokopios e Paulus, i Martiri di G1 e G2, sono in un monastero dove è stato trovato il corpo di un manovale barbaramente mutilato. Vedendolo, Prokopios ha subito il Trauma [*Tormentato dal cadavere smembrato*]. Il LM aveva creato due Ruote: “Scoppia una rivolta nel monastero” e “Trovate il colpevole”. La Ruota dell’Orrore è stata Mossa di 2 Raggi. Vogliono parlare con un monaco)

G1: Prokopios chiede al monaco chi ha visto per ultimo il manovale.

LM : Il monaco non ti dirà nulla. Serve una Prova! **(Passo 1)**
Se Fallirai, Muoverò la Ruota “Scoppia una rivolta nel monastero”.

G1: **(Passo 2)** Prokopios è “**Risoluto**”, questo lo rende molto autoritario e gli dà 1D. Inoltre, ha l’**Approccio “Convincere”**, quindi ha un altro D. Prokopios ha il Descrittore [*Studio delle Sacre scritture*] che gli permette di citare un episodio della Bibbia molto suggestivo. Ha 3D a disposizione!

LM : Però Prokopios è ancora scosso dallo spettacolo orrendo che ha visto poche ore fa e che gli ha causato il Trauma [*Tormentato dal cadavere smembrato*]. Questo lo rende vacillante e meno convincente. Togliti un D.

G2: Paulus offre aiuto a Prokopios. Se vuoi, hai un D aggiuntivo per via dell’**Approccio “Ricordare”** di Paulus: anche lui ha una grande conoscenza delle scritture.

G1: Grazie! Ora ha di nuovo 3D.

LM : **(Passo 3) Nulla è ancora deciso:** vuoi fare questa Prova o preferisci lasciare perdere?

G1: Mmh... forse è troppo rischioso. Prokopios non insiste.

Mettiamo caso che invece abbia accettato...

G1: La faccio **(Passo 4,** lancia 3D, i risultati sono 3, 4 e 6) Successo!

LM : Bene! Come fa Prokopios a raggiungere il suo Scopo?

G1: Prokopios racconta al monaco una parabola molto suggestiva, che insegna come la paura della verità sia una strada per l'inferno!

G2: Paulus ricorda come nella parabola i vigliacchi vengano puniti con la dannazione eterna. Ammonisce il monaco con questo fatto.

G1: Gli facciamo capire che è meglio che dica quello che sa.

LM : (Muove di un Raggio la Ruota “Trovate il colpevole”)
Bene, Il monaco ti dice che...

Mettiamo caso che, prima che il LM chiedesse la Prova, la RM di Prokopios fosse già stata Mossa di 3 Raggi...

G1: Vado! (Lancia 3D, i risultati sono 2, 3 e 5). **La RM di Prokopios è Mossa di più Raggi rispetto alla R.O.** Mi basta il 5 per avere Successo.

SACRIFICI

Quando un Giocatore ha visto il risultato di una Prova del suo Martire, può ancora intervenire sul risultato con un Sacrificio.

NEL CASO LA PROVA SIA FALLITA...

Dopo che il LM ha narrato il Fallimento e le sue conseguenze, può proporre al Giocatore che il Martire:

❖ subisca un *Trauma* ❖

❖ si esponga a un pericolo che crei o Muova una Ruota ❖

Se il Giocatore accetta, dovrà descrivere come il Martire esce dalla situazione difficile ottenendo comunque lo Scopo. Il Ludi Magister infine narra le conseguenze del Sacrificio. Se invece il Giocatore non accetta, il gioco prosegue normalmente.

(Bruningo deve evitare alcuni Discipuli Orci in una landa desolata e corrotta dal male, con strani cespugli di legno scuro)

LM : Se Fallirai, Muoverò di un Raggio la Ruota “I Discipuli uccidono i prigionieri”. Non vogliono correre rischi, compiranno il rituale prima che qualcuno glielo possa impedire.

G: Mi nascondo dentro uno dei cespugli. (Accumula e lancia i D, ottenendo un Fallimento). Cavolo!

LM : Il cespuglio è troppo fitto, non riesci a infilartici dentro. Il fruscio dei rami allarma i Discipuli, che guardano nella tua direzione (Muove la Ruota come anticipato). Come Sacrificio... che ne dici di metterti in pericolo ?

G: Mi sta bene: Bruningo si fa largo a forza dentro il cespuglio, riuscendo comunque a nascondersi dai Discipuli.

LM : I rami del cespuglio sono pieni di spine, che lacerano la tua pelle. Senti qualcosa che striscia sotto la cute... segnati il Descrittore "[*Malattia dei rovi*]" (disegna una Ruota di 4 Raggi "Bruningo ucciso dalla malattia dei rovi").

NEL CASO LA PROVA ABBAIA AVUTO SUCCESSO...

Il LM **propone subito il Sacrificio**. Se il Giocatore accetta, ottiene un Successo superiore: il Giocatore descrive come il Martire ottiene lo Scopo dell'Azione e qualcosa di più. Eventuali Ruote (anche più di una!) correlate a questo Successo vengono, a Giudizio del LM, Girate o Mosse di 2 Raggi anziché di 1.

Mettiamo caso che Bruningo avesse avuto Successo ...

G: Mi nascondo dentro uno dei cespugli. (Accumula e lancia i D, ottenendo Successo). Successo!

LM : Sai cosa? Ti propongo comunque un *Sacrificio*. Subirai un Trauma, va bene?

G: mi sta bene, ottengo così un Successo *superiore*: Bruningo si nasconde nel cespuglio, riuscendo a non farsi notare dai Discipuli. Da lì, riesce anche a origliare un dettaglio importante dai discorsi che stanno facendo. Di che si tratta?

LM : Li senti parlare dei prigionieri: sono imprigionati in un castrum poco lontano e i Discipuli vogliono scuoiarli vivi e tenerli in vita mentre ne divorano la pelle davanti ai loro occhi. Parlano in modo perversamente compiaciuto e dettagliato, mentre tu sei costretto ad ascoltare tutto quello che dicono... Subisci il Trauma "[*Scioccato dal racconto*]".

IN ENTRAMBI I CASI...

Un Sacrificio **non deve rendere impossibile** raggiungere **lo Scopo dell'Azione**.

Torniamo al momento in cui G chiede il Sacrificio...

LM : Nella fretta di nascondersi Bruningo farà un gran rumore, attirando comunque su di sé le attenzioni dei Discipuli Orci.

G: Eh no, non va bene! Bruningo vuole proprio evitare che lo notino!

MIRACOLI

A volte un Martire potrebbe voler **qualcosa che non è possibile ottenere con Azioni ordinarie**: spostare oggetti senza toccarli, fulminare un demone con la luce divina, sanare una ferita purulenta in pochi secondi o infondere una prestanza sovrumana nei propri alleati. Per fare in modo che ciò accada, il Martire dovrà **Invocare un Miracolo**.

MIRACOLI	
◇ Benedizione	Miracoli invocati
◇ Corpo	○
◇ Materia	○
◇ Punizione	○
◇ Rivelazione	○

DETTAGLI

INVOCARE UN MIRACOLO

Tutti i Martiri possono Invocare Miracoli: farlo è un'Azione e ne segue le relative regole, con la differenza che lo Scopo è raggiunto tramite **un effetto sovranaturale**. Il Giocatore deve descrivere la manifestazione del Miracolo e **segnare con una crocetta un cerchietto** dell'apposita sezione della Scheda del Martire. Manipolare incautamente queste energie è **pericoloso**: perdere la concentrazione causa ustioni, svenimenti, panico o allucinazioni su inquietanti entità celestiali. Un Martire può Invocare un massimo di **3** Miracoli durante una Caballicatio.

PORTATA E DURATA DI UN MIRACOLO

Un Miracolo può influenzare solo **un piccolo gruppo di cose, persone o creature** che sono **presenti nella** Scena corrente, e i suoi effetti dureranno fino alla fine della stessa. Un Miracolo permette a un Martire di **trasferire su di sé un** Trauma di un suo compagno, ma non di guarirlo senza pagarne il prezzo.

TIPI DI MIRACOLO

Non tutti i Miracoli sono uguali: un effetto che lenisce i dolori del corpo è ben diverso da un colpo di fuoco sacro o da un velo che dissipa le tenebre. Gli Archetipi dei Martiri indicano in quali di questi tipi sono maggiormente esperti. Quando Invocano un Miracolo **di un tipo che conoscono**, hanno +1D. Un Martire può apprenderne di nuovi Studiando un codice nell'Interludio (vedi pag. 91).

DI CHE TIPO È IL MIO MIRACOLO?

Il Giocatore esplicita il tipo del Miracolo che sta invocando, descrivendone anche l'aspetto e l'effetto.

G: Invoco un Miracolo di Punizione. Pongo davanti a me la mia Croce di legno, dalla quale parte un fascio di luce divina che ustiona la creatura delle tenebre.

Nella seguente lista vengono elencati diversi tipi di Miracoli :

MIRACOLI DI BENEDIZIONE

Miracoli in grado di benedire luoghi, fortificare oggetti, rendere le armi in grado di ferire creature delle tenebre con efficacia, purificare qualcosa o qualcuno da un'influenza oscura o impedire che cadaveri si trasformino in non morti.

MIRACOLI DEL CORPO

Miracoli in grado di manipolare i corpi umani. Sono utilizzati per ristorare il vigore, lenire la fame e aumentare temporaneamente la forza fisica, l'agilità o la concentrazione. Ma possono essere anche usati per aprire ferite sui corpi altrui o creare stati di grave malessere fisico.

MIRACOLI DELLA MATERIA

Miracoli in grado di manipolare la materia, creare luce sovranaturale, fare in modo che attrezzi rotti si riparinano spontaneamente, provocare spostamenti d'aria, rallentare parte di un flusso d'acqua, moltiplicare piccoli og-

getti o ridurre il peso di un corpo. Un Miracolo di questo tipo, se opportunamente descritto, può addirittura causare ferite indirette tramite la manipolazione di oggetti.

MIRACOLI DI PUNIZIONE

Miracoli utilizzati come armi, come un fascio di sacra luce che ustiona i nemici, una forza sovranaturale che ne devia gli attacchi, una nebbia luminescente che li paralizza avvolgendosi come un sudario intorno ai loro arti, oppure per conferire una forza incredibile ai colpi della propria arma.

MIRACOLI DI RIVELAZIONE

Miracoli in grado di scoprire o rivelare cose e creature nascoste o non immediatamente visibili, mostrare immagini dal futuro e dal passato, aumentare la percektività, dare una sorta di “sesto senso” che prevede dei pericoli immediati o rivelare se qualcuno sta mentendo o dicendo la verità.

OGGETTI

I Martiri hanno sempre con sé alcuni strumenti e provviste adatti a una Caballicatio, oppure potrebbero trovarne di nuovi durante una di queste imprese. Normalmente non occorre tenerne traccia accuratamente o determinarli in anticipo. Il Giocatore può citare uno di questi Oggetti come ragione per avere +1D alle Prove: in questo caso deve scriverne **il nome nell'apposito spazio** della Scheda del Martire. Un Oggetto così annotato potrà essere cambiato solo durante un Interludio (vedi pag. 91).

(Paulus deve fare una Prova per purificare la tomba di un guerriero, che è stata maledetta. In questo momento non ha Oggetti annotati)

G: Paulus inizia a Invocare un Miracolo di Benedizione per eliminare le influenze oscure della tomba. Per dare forza al suo esorcismo, userà parte del contenuto del suo "Borsello d'Incenso". (Scriva nella Scheda del Martire l'Oggetto)

OGGETTI 
"+" solo per Tombarolo
<i>Borsello d'Incenso</i>

Un Martire può annotare fino a **3** Oggetti, oppure **5 se è un** Tombarolo. Di seguito sono elencati alcuni esempi, in aggiunta ai suggerimenti dati nelle pagine degli Archetipi:

❖ *Otre di cuoio* ❖

❖ *Ramponi* ❖

❖ *Rete di corda* ❖

❖ *Lucerna a olio* ❖

❖ *Sali purificanti* ❖

❖ *Mappa del ducato* ❖

❖ *Attrezzi da scalata* ❖

❖ *Penna e inchiostro* ❖

PERDERE O ROMPERE OGGETTI

Gli Oggetti potrebbero essere danneggiati o persi temporaneamente. Si tiene traccia di questi casi usando i Descrittori. Gli Oggetti perduti definitivamente, invece, devono **essere barrati e lasciati sulla** Scheda: potranno essere cancellati solo durante un Interludio.

Continua dall'esempio della pag. precedente...

(Paulus ha esorcizzato la tomba dalle influenze oscure, che però hanno contaminato Walfrid, un altro Martire)

G: Dato che Walfrid è maledetto, Paulus fa il "Rito di purificazione" che conosce in quanto Esorcista. Consuma tutto il suo Borsello per incensare il suo compagno e purificarlo dal male. (tira una barra sul Borsello di incenso)

OGGETTI 
"†" solo per <i>Tombarolo</i>
<u>Borsello d'Incenso</u>

OGGETTI PREZIOSI

Durante una Caballicatio i Martiri potrebbero trovare degli Oggetti preziosi: L'oreficeria era molto diffusa all'epoca e con i morti venivano spesso sotterrati gioielli in oro e pasta di vetro e crocette d'oro decorative. Anche gli organi dei Mostri sono molto ricercati da monaci e studiosi. Un Oggetto prezioso può essere usato in un Interludio **come se fosse un** Borsello di solidi (vedi pag. 91) e **conta come due Oggetti posseduti**: il Giocatore riempie la casella immediatamente sottostante a quella dell'Oggetto prezioso con una riga.

G: (Bruningo, che non ha Oggetti, ha appena purificato una tomba) La tomba contiene qualcosa di prezioso?

LM : C'è una preziosa fibbia d'oro, con decorazioni di pasta di vetro.

G: Bruningo la prende! Donarla al Vescovo gli farà avere una bella indulgenza! (G scrive "*Preziosa fibbia d'oro*" nella prima casella e traccia una riga su quella immediatamente sottostante).

OGGETTI 
"+" solo per Tombarolo
<i>Preziosa fibbia d'oro</i>

EQUIPAGGIAMENTO

L'**Equipaggiamento** di un Martire consiste in quello che potenzialmente indossa, impugna o ha a portata di mano: non serve specificarlo dettagliatamente. Tuttavia, i Martiri hanno sempre nel loro Equipaggiamento **un'Arma e un'Armatura** che sono **degne di nota** per via del valore personale o simbolico che hanno per il possessore. Ogni parte dell'Equipaggiamento è annotata sulla Scheda scrivendo che cos'è seguito da **tre o quattro parole** che spiegano perché è di grande valore per il Martire.

ARMA



Uno strumento manufatto offensivo, sia esso un'arma vera e propria o intesa in senso metaforico.

❖ *Scramasax - Coltellaccio di ottima fattura* ❖

❖ *Croce di legno - Benedetta dal Vescovo Senatore* ❖

❖ *Bordone - Bastone nel mio pellegrinaggio* ❖

Il motivo per cui sono degne di nota concede **+1D a una** Prova che possa beneficiarne.

(Paulus equipaggia come Arma una "Croce di legno - Benedetta dal Vescovo Senatore").

G: Paulus Invoca un Miracolo per creare un raggio di luce e ustionare un demone, puntandogli contro la sua Croce per avere maggiore forza all'esorcismo e avere +1D alla Prova.

ARMATURA

Uno strumento difensivo, sia esso una protezione vera e propria o intesa in senso metaforico. Di seguito alcuni esempi:

❖ *Armatura lamellare - Tramandata in famiglia* ❖

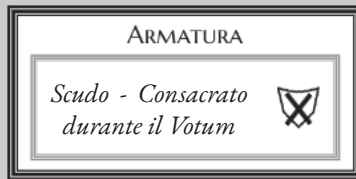
❖ *Scudo - Consacrato durante il Votum* ❖

❖ *Statuetta d'oro - Mi protegge dal male* ❖

Se il Martire sta per subire un Trauma da cui la sua Armatura può plausibilmente proteggerlo, il suo Giocatore **può, invece, segnare con una crocetta** l'apposito **simbolo a forma di scudo** nella sezione Equipaggiamento sulla Scheda e **descrivere come il Martire riesce a difendersi**.

LM : Paulus, hai Fallito la Prova: il Discipulus Orci evita il tuo fendente e ti colpisce al petto con una grossa mazza chiodata.

G: Aspetta, il mio scudo mi protegge dal colpo! Con un sonoro “clang”, la mazza cozza contro il mio scudo (Mette una crocetta sul simbolo a forma di scudo sulla Scheda *del* Martire).



Non può proteggersi nuovamente fino a che non cancellerà questa crocetta, cosa che il Giocatore farà alla fine della Caballicatio. Questo non tanto perché l'Armatura diventa necessariamente inutilizzabile o danneggiata, quanto perché la provvidenza non soccorrerà nuovamente il Martire.

AVERE

Gli Arimanni hanno un'ulteriore parte di Equipaggiamento chiamata Avere, che rappresenta qualcosa di particolarmente unico ed emblematico dato dal loro status sociale. Può essere usata **sia come Arma che come Armatura**.

PERDERE O ROMPERE L'EQUIPAGGIAMENTO

Come per gli Oggetti, si tiene traccia di questi casi usando i Descrittori. L'Equipaggiamento perduto definitivamente viene invece cancellato dalla Scheda del Martire.

(Il Martire di G ha trovato una statua di Orcus)

G: Questo orrore deve essere distrutto. Lo farò a pezzi con la mia spada!

LM : L'idolo oscuro è fatto di legno, ma è infuso di una forza sovranaturale. Fammi una Prova. Se Fallirai, perderai la spada.

G: Mi sta bene! (Fa la Prova, che però Fallisce) Oh no!

LM : La spada si frantuma in mille pezzi non appena tocca l'idolo blasfemo, come se fosse fatta di vetro. Cancellala dalla tua Scheda.

(G cancella l'*Arma*, lasciando vuoto lo spazio della Scheda del Martire)

Ipotizziamo che l'*Arma* venga solamente perduta.

LM : L'idolo oscuro è fatto di legno, ma è infuso di una forza sovranaturale. Fammi una Prova. Se Fallirai, la spada verrà sbalzata via.

G: Mi sta bene! (Fa la Prova, che però Fallisce) Oh no!

LM : La spada cozza contro l'idolo e rimbalza via, sfuggendoti di mano. Segnati il Descrittore [*Disarmato*]. (G scrive "Disarmato" nella sezione dei Descrittori)

DESCRITTORI	
<i>Disarmato</i>	

MEZZI DI TRASPORTO

Cavalli, carretti, barche e sistemi di trasporto necessari alla riuscita della Caballicatio sono sempre messi a disposizione da chi l'ha indetta, senza che i Martiri debbano pagare nulla.

RELIQUIE

Le Reliquie sono Oggetti, Armi o Armature infusi della potenza di Dio. Il ritrovamento di una Reliquia è di solito un **obiettivo di una Caballicatio**, ma potrebbe essere anche **una scoperta fortuita**: le poche che non sono ben custodite nelle principali abbazie spesso sono state abbandonate nella Langobardia Horribilis o rubate dalle forze delle tenebre. Trovare una Reliquia ha **sempre implicazioni importanti** nella Narrativa proprio per via della sua natura ultraterrena e del suo grande valore spirituale.

CREARE UNA RELIQUIA

Creare una Reliquia è compito del LM: come tale devi seguire questi passi:

1 - SCEGLIERE L'OGGETTO O L'EQUIPAGGIAMENTO BASE

Scegli se è un Oggetto o una parte dell'Equipaggiamento, aggiungendo una descrizione da usare quando i Martiri troveranno la Reliquia.

2 - SCEGLIERE LA SUA ORIGINE

La Reliquia ha un'origine legata alla morte di un santo o un beato (o di un Martire!) . Inventi quale evento passato le ha dato il suo valore spirituale.

3 - SCEGLIERE I SUOI ASPETTI

Quali sono i suoi poteri? **Dove** si trova esattamente? **Chi** l'ha messa lì? Rispondi a queste domande per inserire facilmente nella Narrativa la Reliquia. Se è obiettivo di una Caballicatio è probabilmente nelle mani dell'Avversario.

BENEFICI DI UNA RELIQUIA

Le Reliquie si usano come un Oggetto o un Equipaggiamento, **ma non possono essere distrutte** in alcun modo. Inoltre, un Martire che entra in possesso di **una e una sola** Reliquia senza averne altre con sé Muove di un Raggio la sua Ruota del Martirio: il Giocatore dovrà ovviamente annotare questo fatto negli appositi spazi della Scheda del Martire.

ESEMPI DI RELIQUIE

CORONA FERREA

Oggetto base: Un Oggetto consistente in una corona a forma di anello decorata di pietre preziose.

Origine: La tradizione vuole sia realizzata con uno dei chiodi con cui fu crocefisso Gesù. La Corona ferrea è il simbolo del Re d'Italia.

Aspetti: Custodita a Mòdicia, l'odierna Monza, fu lasciata nella cappella del palazzo reale durante l'invasione delle forze delle tenebre. Dona un carisma innaturale e un coraggio al limite della follia a chi la indossa.

LANCIA SACRA

Oggetto base: Un'Arma che consiste in una lancia dalla punta spezzata, che è stata riparata da una placca dorata contenente un lungo osso umano. La superficie d'oro è decorata con inni alla potenza di Dio.

Origine: La Lancia sacra è l'arma che trafisse il costato di Gesù. La punta rotta fu successivamente riparata inserendo al suo interno un osso del Salvatore.

Aspetti: È custodita a Civitas Austriae, l'odierna Cividale del Friuli, protetta dai Discipuli Orci guidati da un potente patriarca di Orcus. Colpisce con precisione incredibile, ma può ferire solo creature nelle tenebre.

SACRA SPUGNA

Oggetto base: Una semplice spugna di colore marroncino, da usare come Armatura spirituale.

Origine: Si dice sia quella usata per abbeverare con acqua e aceto Gesù crocefisso.

Aspetti: È una delle poche Reliquie in mano alla Chiesa, precisamente è custodita nella basilica di Ravenna. Guarisce malanni letali "pulendone" i sintomi come fossero semplice sporcizia.

MORTE DI UN MARTIRE

Un Martire **muore** quando il suo Giocatore decide di farlo morire Immolandosi o quando **subisce il quarto Trauma**. Questo è un momento di gioco particolare: **sta al Giocatore** decidere se giocare gli ultimi momenti del suo Martire in una Scena **oppure** narrare velocemente la sua morte e chiedere agli altri di andare avanti con il gioco.

IMMOLARSI

Un Martire si Immolata quando **sceglie deliberatamente di morire per ottenere qualcosa**. Il Giocatore descrive cosa accade nella Scena e cosa il Martire ottiene con la sua morte: in questo modo viene Girata una Ruota relativa a cosa il Martire voleva ottenere. Un Martire non può Immolarsi quando muore a causa del quarto Trauma.

(Paulus vuole chiudere definitivamente un varco verso l'Infernum, per il quale Il LM aveva creato una Ruota)

G: Paulus inizia a piangere in estasi: ha deciso di Immolarsi. Chiude gli occhi, respira profondamente e recita un potente esorcismo. Immediatamente il suo corpo si illumina e diventa una colonna di luce divina, che si espande fino a avvolgere anche il varco infernale. Poi si sente un rombo di tuono, e la luce sparisce. Dove prima c'era Paulus è rimasto solo un cumulo di cenere, e il varco infernale è sparito nel nulla.

(il LM prende atto e Gira la Ruota "Il varco viene chiuso")

DIVENTARE UN CUSTODE

Un Martire che si Immolata la cui RM è stata Mossa di **4 Raggi** o più può diventare un Custode: uno **spirito invisibile** che rimane temporaneamente nel mondo terreno **per aiutare altri Martiri nelle loro Prove**. Ogni aiuto dato dal Custode **Muove indietro** di un Raggio la sua RM. Il Custode, quando non ha più Raggi da Muovere o al termine della Caballicatio, raggiungerà infine il regno dei Cieli, uscendo così dal gioco.

GENERARE UNA RELIQUIA

Un Martire che si Immola la cui RM è stata Girata può generare dai suoi resti una Reliquia. **Gli altri membri del Gruppo** scelgono insieme un Oggetto del Martire Immolato o una parte del suo Equipaggiamento che diventerà la sua Reliquia e ne definiranno anche i relativi Aspetti. **In aggiunta** a ciò, il Martire Immolato può comunque agire come un Custode.

REGOLE AGGIUNTIVE

In questa sezione vengono esposte alcune regole aggiuntive.

CONFLITTI TRA MARTIRI

Quando la Narrativa ha portato due o più Martiri ad avere dei contrasti, fermatevi. Questa è una fase di gioco delicata, e dovrete chiedervi:

- ❖ Si è arrivati a questo punto per problemi tra i Giocatori che hanno “inquinato” il gioco o per una situazione Narrativa imprevedibile?
- ❖ Chi dei due Martiri sta facendo l’Azione e chi è influenzato dallo Sco-po della stessa?

Quando avrete risposto in modo soddisfacente a queste domande, il gioco potrà continuare da dove è stato interrotto: si segue quanto è già stato indicato a pag. 66, con la differenza che eventuali Fallimenti sono descritti dal Giocatore il cui Martire è oggetto dell’Azione del compagno.

(Walfrit e Bruningo, I Martiri di G1 e G2, sono in disaccordo su cosa fare di Ilprand, un contadino che ha aiutato dei Discipuli Orci a fuggire. Il Gruppo ha concordato che la situazione non poteva andare diversamente: il contadino è un Legame di Walfrit e un conflitto tra i due Martiri era inevitabile.)

G2: Voglio giustiziarlo a seduta stante, è complice del demonio! Se Walfrit non mi ferma, lo ucciderò come un cane.

G1: Urlo: “Bruningo, no!”. Lo schiaffeggio, voglio farlo ragionare. (Lancia i D della Prova, ma Fallisce)

G2: Hai Fallito! Non riesci a fermarmi, e uccido Ilprand con un fendente. Guardo Walfrit e dico: “Era solo un miserabile peccatore!”

GESTIRE GLI ASSENTI

Può capitare che il Gruppo voglia giocare una Sessione quando uno o più Giocatori sono assenti. In questo caso, **l'assente delega il controllo dei suo Martire** a uno degli altri Giocatori.

Nel caso in cui sia assente il LM, non è possibile ovviamente proseguire la Cronaca iniziata con lui a ricoprire quel ruolo.

LA FINE DI UNA CABALLICATIO

La fine di una Caballicatio avviene quando è evidente che l'*Obiettivo* sia stato raggiunto, oppure se il Gruppo decide insieme di concluderla: una Caballicatio non deve necessariamente terminare con un successo.

EPILOGHI DEI MARTIRI E CONCLUSIONE

Giocate per ogni Martire una Scena che racconta il suo personale epilogo e, se la Caballicatio è conclusa con successo, in cui verrà ricompensato dal mandante della missione con 2 Borselli di solidi. Ogni Giocatore cancella dalla Scheda del Martire le crocette dei Miracoli invocati e dell'*Armatura* o Avere utilizzati. Annotate poi nell'apposita sezione della Scheda della Cronaca un riassunto della *Conclusione*.

GIUDIZIO

Ora il Gruppo esprime un Giudizio: discutete su come si è svolta al tavolo la Caballicatio. Ogni partecipante esprime il suo punto di vista, confrontandosi con gli altri. Tipiche domande potrebbero essere:

- ❖ Il Martire che ho giocato è cambiato rispetto a come l'avevo pensato? I suoi Legami sono stati in qualche modo trasformati dagli eventi della Caballicatio?
- ❖ Che cosa nel modo di giocare del Gruppo si poteva migliorare?
- ❖ Che cosa posso migliorare nel *mio* modo di giocare?

Quanto detto nel Giudizio viene annotato nell'apposita sezione della Scheda della Cronaca. Se ci sono stati cambiamenti sui Legami di un Martire, il Giocatore deve aggiornare la relativa sezione della sua Scheda.

Riprendiamo l'esempio a pag. 29...

(Durante la Caballicatio, Walfrid ha esorcizzato un povero popolano ed è quasi morto per impedire a un Discipulus Orci di

fuggire con una Reliquia. Entrambe le Azioni hanno molto impressionato Paulus)

G2: Paulus aveva il Legame “*Walfrit - Non credo alla sua conversione*”. Tuttavia, nell’ultima Caballicatio il guerriero longobardo ha dimostrato più volte la sua fede. Solo un vero Martire avrebbe fatto quelle cose! (Cancella il Legame e lo riscrive come “*Walfrit - Ammiro la sua fede sincera*”)

COME CONTINUARE

In questo momento potete scegliere se:

- ❖ Continuare la Cronaca della precedente Caballicatio, giocando l’Interludio (vedi pag. 91). I Giocatori che vogliono sostituire il proprio Martire ora possono farlo, ripetendo le procedure indicate a pag. 12: magari un sopravvissuto alla Caballicatio ha rinunciato al Martirio, non partecipando alle missioni e rassegnandosi a vita ingloriosa...
- ❖ Iniziare una nuova Cronaca, cambiando la Scheda della Cronaca. Per ulteriori dettagli, vedi pag. 94.

L'INTERLUDIO

L'Interludio è il periodo di tempo tra la fine di una Caballicatio e l'inizio di quella successiva. Ogni Giocatore, prima che cominci la nuova missione, deve **narrare una** Scena che racconta **dove il suo Martire riposa**, cosa gli accade in quel lasso di tempo e **2 Attività che farà** tra le seguenti:

❖ **Apprendere un Approccio** ❖

❖ **Mercanteggiare Oggetti ed Equipaggiamento** ❖

❖ **Guarire le sofferenze** ❖

❖ **Purificarsi dal male** ❖

❖ **Studiare un codice** ❖

Per fare un'Attività un Martire deve donare **un Borsello di solidi o un Oggetto prezioso** alla Chiesa.

APPRENDERE UN APPROCCIO

I Martiri che si addestrano presso un PLM esperto che abita in una Civitas **imparano un nuovo** Approccio, da annotare con una crocetta sulla loro Scheda. **Fanno eccezione Combattere e Invocare**, che non possono essere appresi in un Interludio per via della lunga durata dell'addestramento richiesto.

G: Walfrid andrà all'Abbazia di Farfa. Vuole ampliare le sue conoscenze studiando nello scriptorium, e per questo **donà un Borsello di solidi** ai monaci per avere accesso alla biblioteca e studiare le "Etimologie" di Isidoro da Siviglia. In questo modo **Apprende l'Approccio** Ricordare e segna con una crocetta la relativa casella.

GUARIRE LE SOFFERENZE

Un Martire che Guarisce le sue sofferenze **rimuove un Trauma di natura fisica**: il suo Giocatore lo cancellerà dalla Scheda del Martire. Tutte le Civitates dei Ducati hanno una “hospitalia”: una struttura dove le affezioni vengono curate da monaci o esperti di medicina. I Girovaghi concedono ai compagni di fare questa Attività con la loro capacità d’Archetipo anche durante una Caballicatio.

G: Paulus ha un *[Braccio fratturato]*. Si reca all’hospitalia più vicina e **dona un Borsello** ai monaci benedettini per **Guarire le sofferenze**. Il braccio viene curato con una primitiva steccatura, e dopo mesi di riposo e trattamenti da parte dei monaci, guarisce. Paulus può partecipare ad altre Caballiciones (cancella il Trauma dalla Scheda).

MERCANTEGGIARE OGGETTI ED EQUIPAGGIAMENTO

I Martiri che Mercanteggiano Oggetti ed Equipaggiamento presso un monastero, una bottega o genericamente una Civitas **possono cambiare un qualunque numero di Oggetti e parti di Equipaggiamento** che possiedono, **rimuovendo i Descrittori** a essi correlati.

G: Prokopios parte per un lungo viaggio per raggiungere gli artigiani longobardi di Salernum. Agli artigiani **dona un Borsello di solidi** per **Mercanteggiare Oggetti ed Equipaggiamento**: cambia i suoi “Attrezzi da scalatore” rotti. Fa anche riparare la “Spada regalata da suo padre”, visto che era corrosa. (Cancella gli “Attrezzi da scalatore” dai suoi Oggetti e i Descrittori *[Attrezzi rotti]* e *[Spada corrosa]*).

PURIFICARSI DAL MALE

Un Martire che si Purifica dal male può **rimuovere un Trauma di natura sovranaturale o psicologica**: il suo Giocatore li cancellerà dalla Scheda del Martire. Tutte le Civitates hanno un monastero o un santuario dove confessarsi o sottoporsi a un rituale mondanico. Gli Esorcisti concedono ai compagni di fare questa Attività con la loro capacità d'Archetipo anche durante una Caballicatio.

G: Ilderic ha il Trauma [*Fobia della sporcizia*]. Si ritira in un eremo presso Perugia, dove farà delle lunghe sessioni di preghiera ogni mattina all'alba. Dona un Borsello di solidi ad alcuni monaci per portargli provviste in modo che possa Purificarsi dal male senza dover pensare al proprio sostentamento. In questa esperienza spirituale trova ristoro dalla sua fobia (cancella il Trauma dalla Scheda del Martire).

STUDIARE UN CODICE⁶

I Martiri che Studiano un Codice sacro nello scriptorium di una Civitas imparano **un nuovo tipo di** Miracolo, da annotare sulla loro Scheda con una crocetta.

G: Apollonia rimarrà a Ravenna, dove la Caballicatio è conclusa. Vuole chiedere udienza all'arcivescovo della Civitas per studiare alcuni sacramenti segreti. Donerà a lui un Borsello per avere la possibilità di Studiare un codice particolarmente raro nel suo scriptorium provato e apprendere i Miracoli di Rivelazione (segna con una crocetta la relativa casella).

⁶Antenato medievale degli odierni libri, con pagine realizzate in pergamena

FINIRE UNA CRONACA

Una Cronaca non ha un numero massimo di Caballicationes. Il Gruppo può proseguire a giocare una Cronaca fino a che lo ritiene opportuno.

CRONACHE CON UNA SOLA CABALLICATIO

Queste Cronache sono dette anche one-shot: hanno una sola Caballicatio auto conclusiva da completare in una o due *Sessioni*.

CRONACHE DA TRE CABALLICATIONES

Questa è la durata ideale e consigliata per una Cronaca. Dopo aver giocato un Interludio, si ripete la Sessione 0.

Le Caballicationes successive alla prima sicuramente partiranno con la Ruota dell'Orrore **già Mossa di qualche** Raggio: questo ovviamente andrà a influenzare la fase di creazione della missione.

Se l'**Avversario** dell'ultima Caballicatio **non è stato sconfitto** definitivamente, il LM **può utilizzarlo nuovamente nella successiva**: le sue malefatte evidentemente hanno un'influenza molto più grande di quello che si pensava!

La terza Caballicatio potrebbe essere **un viaggio nell'orrore più terribile**, iniziando probabilmente con RO che ha già Girato! È un **buon momento per chiudere la** Cronaca.

GIOCARE COME LUDI MAGISTER

In questa parte del manuale vengono espone le regole che tu, in quanto LM, dovrai rispettare. Troverai anche immagini di riferimento estratte della Scheda del LM.

COMPITI DEL LM

COMPITI		
❖ Parla ai Martiri	❖ Non umiliare i Martiri	❖ Muovi il Fuoriscena
❖ Descrivi un mondo ostile	❖ Mettiti spesso in serio pericolo	❖ Non chiedere Prove già fatte
❖ Dai spazio a tutti i Giocatori	❖ Non preparare più del necessario	❖ Dai importanza ad ogni Mostro
❖ Fai domande ai Giocatori e usa le risposte	❖ Aiutati con le Ruote	❖ Sii onesto e trasparente
	❖ Rendi vivi i PLM	
MOSTRO		

PARLA AI MARTIRI

Rivolgiti sempre ai Martiri rispettando la scelta dei Giocatori di usare **la prima o la terza persona** nel dialogo. Mentre descrivi la Scena, parla usando il loro punto di vista.

“Vedete un castrum in stato di abbandono.”

“Paulus sente un rumore strisciante alle sue spalle...”

“Notate che la porta è stata spaccata dall'interno della stanza.”

DESCRIVI UN MONDO OSTILE

L'atmosfera e gli scenari che descrivi nelle Scene possono essere *cupi, gelidi, torridi, inquietanti, miserabili, sporchi, opprimenti, plumbei, mesti, oscuri, abbaglianti, tenebrosi, decadenti, piovosi, uggiosi, fradici o aridi.*

L'animo delle persone sarà spesso *abbattuto, angosciato, aggressivo, disperato, esausto, sfinito, disumano, depresso, triste, affranto, inquieto, tormentato o malinconico, e il loro aspetto è minaccioso, miserabile, logoro o volgare.*

Non limitarti a descrivere le Scene usando solo la **vista** dei Martiri, ma utilizza anche gli altri sensi: **olfatto, udito, tatto e gusto.**

LM:(descrive un bosco dentro il quale scorre un fiume) Il cielo è plumbeo, una pioggia uggiosa cade lievemente sui vostri vestiti rendendoli umidi e appiccicosi. I rami degli alberi sono spogli e somigliano a mani scheletriche. Il fiume davanti a voi è torbido, l'acqua puzza di fogna. Cosa fate?"

DAI SPAZIO A TUTTI I GIOCATORI

Dedica attenzione a tutti i Giocatori in egual misura. Fai in modo che quelli più entusiasti e partecipativi non si prendano troppo tempo della Sessione, e prova a coinvolgere quelli più timidi se fanno fatica a farsi avanti da soli. Se per qualche motivo i Martiri si dovessero separare, dovrai gestire una Scena per ogni sottogruppo, alternando equamente il tempo dedicato alle due parti.

FAI DOMANDE AI GIOCATORI E USA LE RISPOSTE

Ricorda che non sei un narratore, **stai scoprendo la storia insieme al Gruppo. Fai domande** ai Giocatori e **usa le risposte** come base su cui costruire il tuo contributo alla Narrativa.

LM: Quindi vuoi liberarti dalla gabbia di legno. **Come lo fai?**

G: **tocco le sbarre** per trovare punti deboli.

LM: **Al tatto** il legno è grezzo e rugoso, ma molto robusto.

Ipotizziamo che G avesse risposto in un altro modo...

G: **guardo la corda** che sorregge la gabbia per valutarne quanto sia consumata.

LM: **vedi** che la corda è quasi sfilacciata, ma regge ancora.

Prova a fare domande piuttosto specifiche sulle sensazioni che i Martiri potrebbero provare in quel momento, così da ottenere veri e propri spunti Narrativi.

LM: L'uomo spaventato ti racconta come i suoi compagni sono stati uccisi da un demone nella foresta. Un dettaglio attira la tua attenzione, quale?

LM: Paulus trova una cosa interessante: I segni di un rituale blasfemo. Cosa fa capire a Paulus la natura blasfema del rito?

Usa le domande anche se sei in difficoltà a definire qualcosa **su cui avresti l'ultima parola**, come i Sacrifici o le conseguenze di Fallimenti:

❖ *Cosa potrebbe andare storto, secondo voi?* ❖

❖ *Quale potrebbe essere un buon Sacrificio, secondo voi?* ❖

NON UMILIARE I MARTIRI

Anche se devi porre ostacoli tra i Martiri e l'Obiettivo della Caballicatio non devi "vincere" contro i Giocatori. **Gioca ricordando che sei parte del Gruppo** e state giocando insieme. Non ridicolizzare i Martiri, non dipingerli come buffoni e soprattutto **non esagerare i loro Fallimenti**: limitati a descrivere quanto prestabilito prima di lanciare i D di una Prova.

METTILI SPESSO IN SERIO PERICOLO

Le Scene nelle quali i Martiri agiscono riguarderanno spesso situazioni di pericolo:

❖ muoversi in **luoghi ostili dal clima inclemente**. ❖

❖ scampare a un **Mostro orribile**. ❖

❖ discutere con **PLM raramente amichevoli**. ❖

❖ affrontare **pericoli che minacciano loro o i loro Legami**. ❖

Puoi contribuire in tal senso agendo sulla Narrativa come indicato a pag. 104. Utilizza come guida l'Obiettivo della Caballicatio e l'Avversario: tutte le conseguenze delle malefatte di quest'ultimo sono ottimi spunti per definire quali pericoli e ostacoli i Martiri potrebbero incontrare.

Non sempre devi introdurre dei pericoli immediatamente all'inizio della Scena: potresti presentare invece una situazione relativamente tranquilla, lasciando che siano le Azioni dei Martiri a portarli ad affrontare o evitare situazioni rischiose.

NON PREPARARE PIÙ DEL NECESSARIO

Non preparare una "storia" da "far seguire" ai Giocatori, **scopri cosa succede insieme al resto del Gruppo**. L'unica cosa che devi preparare durante la Sessione 0 è l'Avversario. Limitati poi ad agire sulla Narrativa come LM (vedi pag. 104) **senza dirigerla in una direzione** da te prestabilita.

Questo non ti vieta di **preparare del materiale in anticipo, basandoti su spunti che la Sessione 0** ti ha dato: a esempio una semplice mappa dei luoghi dove si svolge la Caballicatio, alcuni Mostri o PLM da mettere in Scena, specialmente se questi sono i Legami coinvolti dai Giocatori (vedi pag. 36). In questo modo non dovrai sempre improvvisare. Potresti anche cercare ispirazione in libri, film, videogiochi o musica tra una Sessione e l'altra. Dei suggerimenti sono indicati a pag. 152

Il Gruppo ha deciso che l'**Obiettivo della Caballicatio** è purificare una **necropoli longobarda**, dove numerosi non morti rapiscono e divorano gli abitanti di un vicino villaggio.

Il LM ha creato come **Avversario** una Discipula Orca che abita la necropoli e utilizza **magia nera** per trasformare cadaveri umani in non morti affamati di carne umana.

Ispirato da questi spunti, decide che nel villaggio gli abitanti saranno impauriti e sospettosi per via delle sparizioni, mentre i luoghi che i Martiri attraverseranno per arrivare alla necropoli saranno infestate da numerosi non morti. Infine, nel cimitero ci saranno delle trappole sovrannaturali create dalla magia nera della Discipula.

Il LM si annota su un suo foglio degli appunti la seguente lista:

Villaggio: **Abitanti impauriti e sospettosi per via delle sparizioni tranne un giovane coraggioso.**

Zone vicino a necropoli: **infestate da cadaveri e fantasmi cannibali.**

Necropoli: **trappole e malocchi creati dalla magia nera della Discipula.**

AIUTATI CON LE RUOTE

La **Ruota dell'Orrore** ti dà degli spunti per le **descrizioni delle Scene** e per gli orrori che conterranno. Le **Ruote generiche** vanno utilizzate con parsimonia: non tutto deve essere **un'impresa complicata**, spesso basta una Prova per superare un ostacolo.

RUOTE CONTRO RUOTE

Quando crei una Ruota per un obiettivo che impegnerà a lungo i Martiri, creane subito **un'altra uguale o più piccola** per un evento opposto. Questo è un buon modo per creare situazioni della Narrativa dove i Martiri “gareggiano” contro un pericolo.

G1 e G2: Walfrit e Paulus vogliono risalire il fiume Padus per trovare la fonte della corruzione.

LM: Sarà una lunga e pericolosa salita nelle acque pestilenziali. E siccome siete nel bel mezzo della Langobardia Horribilis, non sarete soli... (Crea la **Ruota a 6 Raggi** “Raggiungete la fonte della corruzione” e la **Ruota a 4 Raggi** “I Mostri del fiume vi trovano”). Vediamo se ce la farete.



*I Mostri del fiume
vi trovano*



*Raggiungete la fonte della
corruzione*

RENDI VIVI I PLM

I PLM sono tutti quei personaggi controllati da te e che sono rilevanti nella Narrativa. Hanno un **nome** (che puoi prendere da pag. 30) e una **breve descrizione**:

❖ *Nikolaos, Un manovale che lavora nella piazza di Venafrum.* ❖

❖ *Aistulf, arrogante figlio del gastaldo di Nursia.* ❖

❖ *Rosa, contadina della Civitas Caere Novum accusata di stregoneria.* ❖

Quando fai agire un PLM, pensa sempre al “**come**” e “**perché**”: i suoi obiettivi personali non sempre coincideranno con quelli dei Martiri. Prendi appunti su questi aspetti e tienili presente durante il gioco.

MUOVI IL FUORISCENA

Tutto quello che non è in Scena è nel **Fuoriscena** e, non essendo sotto gli “occhi” della Narrativa, non può interagire con i Martiri. Spesso è **una conseguenza di una Ruota appena Mossa**: annota nei tuoi appunti cosa sta succedendo e descrivi ai Martiri solo le conseguenze di quanto accaduto che possono notare. Poniti questa domanda quando accade qualcosa nel Fuoriscena: **è interessante per la Narrativa?**

(Walfrid, il Martire di G, deve trovare degli ostaggi di alcuni Discipuli Orci. Il LM ha creato la Ruota “I Discipuli Orci ti intercettano”)

G: Mi arrampico su un albero: voglio cercare una via sicura.

LM: I rami dell'albero sono marci e fragili. Rischio di attirare attenzioni indesiderate. Fai una Prova. Se Fallisci, Muoverò di un Raggio la Ruota “I Discipuli ti intercettano”.

(G lancia i D e Fallisce)

LM: Arrampicandoti spezzi un grosso ramo, che cade con un

tonfo! Alcuni corvi poco lontano si alzano in volo gracchiando. (**Muove la Ruota di un Raggio**. Si annota nei suoi appunti che nel Fuoriscena una sentinella dei Discipulus Orci ha sentito il suo rumore, e **va in avanscoperta**).

(Walfrid scende dall'albero e procede nell'esplorazione del territorio).

LM: Mentre ti muovi, **noti delle tracce di calzari** molto fresche nel terreno umido: non sei solo in questa foresta...

NON RICHIEDERE PROVE GIÀ FATTE

Una Prova conclusa cambia la Narrativa in modo irrimediabile, indipendentemente dal risultato. **Non ha senso cambiare quello che è stato stabilito con essa**, perché sarebbe come alterare eventi del passato.

DAI IMPORTANZA A OGNI MOSTRO

Un Mostro non è un comune non morto da distruggere con un solo colpo di lancia, non è un demonietto da esorcizzare con una breve preghiera: **questi sono banali ostacoli** che un Martire può superare, alla peggio, **con una Prova**.

Un Mostro è sempre un **antagonista che ha un grande impatto** nella Narrativa. Affrontarne uno richiede ai Martiri sforzi incredibili e rischi elevatissimi.

La comparsa di un Mostro in Scena è qualcosa che i Martiri non possono ignorare. La presenza di esseri così immondi è tale che non ci possono mai essere più di un Mostro in una Scena.

SII TRASPARENTE E RISPETTA LE REGOLE

Come LM di Langobardia Horribilis devi sempre, senza eccezioni:

- ❖ **Non ignorare o sminuire le conseguenze delle Azioni e dei Successi** dei Martiri.
- ❖ **Non nascondere o tralasciare informazioni** se queste possono essere determinanti per le scelte dei Giocatori.
- ❖ **Non alterare o ignorare le regole di questo gioco.** Se proprio lo ritieni opportuno, fallo **solo se tutto il Gruppo è d'accordo** su quali regole cambiare e come.

STRUMENTI DEL LUDI MAGISTER

Come LM, puoi far evolvere la Scena corrente utilizzando alcuni “strumenti”. Non sono regole di gioco in senso stretto: considerali come indicazioni delle più tipiche situazioni che possono emergere da una Sessione a questo gioco. Puoi usare questi strumenti ...

- ❖ ... quando i **Giocatori aspettano te** per sapere cosa accade
- ❖ quando i Martiri **non reagiscono dopo che gli hai Anticipato un pericolo**
- ❖ ... come **conseguenza** di un **Fallimento** o una richiesta di **Sacrificio**

Valuta sempre che lo strumento che vuoi usare **faccia evolvere la Narrazione stabilita in modo coerente** piuttosto che introdurre arbitrariamente cose a caso solo perché ti piacciono.

STRUMENTI	
❖ Anticipa un pericolo	❖ Mostra qualcosa di orribile o sconcertante
❖ Consuma una risorsa *	❖ Offri un'opportunità
❖ Dagli un'occasione per splendere	* : solo su <i>Fallimento</i> o quando ignorano un pericolo anticipato
❖ Danneggia i Martiri *†	† : solo su un <i>Sacrificio</i>
❖ Mettili in difficoltà	

ANTICIPA UN PERICOLO

Mostra loro un pericolo imminente, in modo che possano decidere se affrontarlo, fuggire o semplicemente subirlo: I Martiri vedono un Mostro pronto ad attaccare loro o un PLM a loro caro, osservano una minacciosa nebbia di sangue che si muove verso la Civitates dove devono tornare, oppure notano le tracce di un evento orribile accaduto poco prima.

(Il Martire di G ha appena trovato una porta, nascosta dietro a dei detriti, in un tempio cristiano abbandonato).

LM: La porta è di legno, coperta di polvere. Cosa fai?

G: Sposto i detriti e la apro. (**Aspetta il LM per sapere cosa succede**)

LM: (**Anticipa un pericolo**) “Aprendo la porta sbarrata ti trovi all’ingresso di una piccola stanza. Al suo interno scopri qualcosa di orribile: un altare realizzato con ossa e pelle umana, coperto di sangue fresco. Improvvisamente questo inizia a bollire e sfrigolare in modo innaturale, mentre una sensazione opprimente inizia a pervaderti! Cosa fai?”

CONSUMA UNA RISORSA

Fai succedere qualcosa che consuma una risorsa dei Martiri: Armi, Armatura, Miracoli invocabili od Oggetti utilizzati in quell’Azione. Non devi necessariamente distruggerla: l’Oggetto che sta usando potrebbe semplicemente scivolargli via di mano e cadere a terra. Usa questo strumento **solo come conseguenza di un Fallimento o se non hanno reagito quando gli hai Anticipato un pericolo.**

(Il Martire di G vuole guadaire un fiume dalla forte corrente)

LM: Se vuoi Superare la corrente del fiume dovrai fare una Prova.

G: Va bene, lancio una cima della Corda con rampino ancorandola sull’altra riva, e mi ci aggrappo con tutte le mie forze.

LM: Se Fallirai, perderai la Corda con rampino.

G: mi sta bene! (**ottiene un Fallimento**). Oh no!

LM: (**Consuma una risorsa**) Il fondo del fiume a un certo punto ti viene a mancare sotto i piedi. Scivoli e la corrente ti travolge, la Corda di canapa ti scivola di mano, sparendo tra i flutti: barra la Corda con rampino.

DAGLI UN'OCCASIONE PER SPLENDERE

Non sempre tutto è disperato. Introduci un problema che può essere perfetto per gli Approcci o l'Archetipo di quel Martire: un bauletto da forzare per chi Armeggia, delle tracce da cercare per chi Esamina, un manoscritto in latino oscuro per chi Ricorda. Usa con parsimonia questo strumento in quanto è una fonte di speranza per i Martiri.

LM: Prokopios si trova alle pendici di alcune colline su cui crescono degli inquietanti abeti dalla corteccia rossa. La sua visuale è limitata. Cosa fa?

G: Prokopios si guarda intorno per cercare punti sopraelevati per osservare indisturbato la vallata (**Aspetta il LM per sapere cosa succede**)

LM: (**Dà un'occasione per splendere**) Nota una roccia sporgente sufficientemente ampia per avere un buon nascondiglio sopraelevato. Questo gli permetterà di avere una buona visibilità pur rimanendo nascosto. Cosa fa?

DANNEGGIA UN MARTIRE

Un pericolo presente in Scena interagisce violentemente con un Martire, sia esso un Mostro che lo attacca, una forza sovranaturale che lo scaraventa via o un trabocchetto dei Discipuli Orci del quale è vittima: determina uno o due Traumi che subirà. Fallo **solo come conseguenza di un Fallimento o di un Sacrificio, o se i Martiri non hanno reagito quando hai Anticipato un pericolo.**

G: (Il suo Martire si trova davanti a un Mostro) Con la mia Ascia meno un vigoroso fendente per ferire il Mostro! (Lancia i D, **la Prova Fallisce**),

LM: (**Danneggia il Martire**) La creatura evita il colpo e ti schiaccia a terra con la coda. Senti le tue ossa rompersi: segnati il Trauma [Schiacciato a terra]. Vuoi un Sacrificio?

MOSTRA QUALCOSA DI ORRIBILE O SCONCERTANTE

Fai trovare ai Martiri un cadavere smembrato sopra un altare di ossa umane, un nido di esseri corrotti che si contorcono tra loro come serpenti, un luogo invaso dal Cancer (vedi pag. 111). Qualcosa di così orrendo che gli farà capire la vera natura del pericolo che corrono. È un buon modo per Muovere di un Raggio la Ruota dell'Orrore. Gli aggettivi più comuni nelle descrizioni di questi orrori sono *appiccicoso, pestilenziale, fetido, terrificante, squartato, dissanguato, sanguinolento, spolpato, eviscerato, abominevole, disgustoso, mostruoso, vomitevole, viscido, spaventoso, raccapricciante, aberrante, orripilante, macabro, nauseabondo, lurido, putrido, decomposto, sudicio e stantio*. Ovviamente devi **rispettare i Limiti prestabiliti**.

(I Martiri di G1 e G2 seguono delle tracce di sangue nei pressi di un paesino dove sono stati avvistati Discipuli Orci)

G1 e G2: I Martiri seguono le tracce di sangue fino che non trovano qualcosa di interessante (**aspettano il LM per sapere cosa succede**).

LM: (**Mostra qualcosa di orribile**) Trovate la testa di un ragazzo infilzata su un palo. Un nugolo di mosche ronzia intorno ai resti decomposti, che emanano un odore nauseabondo. Sul terreno, ai piedi del palo, c'è una grossa macchia di sangue secco. Cosa fate?

Oppure rivela ai i Martiri qualcosa che avrebbero preferito non sapere: le tracce che stavano seguendo li portano nel bel mezzo di un luogo corrotto, il PLM che hanno salvato si sta trasformando in un Mostro... oppure è un Discipulus Orci. Le sorprese che i Martiri incontreranno sono spesso di natura *angosciante, incredibile, impensabile, orribile, tremendo, indicibile, inconcepibile, insopportabile e terribile*. Opere di narrativa o film utili per trovare ispirazione sono indicate a pag. 152.

Nel caso il LM mostrasse qualcosa di sconcertante...

G1 e G2: I nostri Martiri seguono le tracce di sangue fino che non trovano qualcosa che attira la loro attenzione (**aspettano il LM per sapere cosa succede**).

LM: (**Mostra qualcosa di sconcertante**) Trovate un uomo denutrito, imbavagliato e legato ad un palo. Respira a fatica, i suoi occhi guardano il vuoto e la pelle è piena di lividi. Ma la cosa più incredibile è che quest'uomo è identico a Rotari, lo strator con cui avete parlato pochi minuti fa! Cosa fate?"

METTILI IN DIFFICOLTÀ

Mettili davanti a una scelta difficile: salvare un Legame da un Mostro o approfittare del momento per eludere la creatura? Uccidere subito un PLM infetto o cercare una cura, rischiando che si trasformi in qualcosa di orribile? **Più è difficile la scelta, meglio è.**

(Paulus è in un chiostro di un monastero insieme a Flavius, un PLM con cui ha un Legame e che ora sta morendo dissanguato)

G1: (interpretando Paulus) Flavius, chi ti ha ridotto così?!
(**aspetta il LM per sapere cosa succede**).

LM: (**Mette in difficoltà**): "Flavius rantola qualcosa di incomprensibile. Sta perdendo molto sangue, ma ti indica con un dito tremante una figura vestita di nero. Appena l'ombra vi nota, scappa all'interno del monastero. Correndo potresti raggiungerla, ma Flavius rischia di dissanguarsi... Cosa fai?"

OFFRI UN'OPPORTUNITÀ

Mostra ai Martiri un Oggetto prezioso, qualcosa relativo al loro “Mi martirizzo perché”, una Reliquia ritrovata fortuitamente o semplicemente un via migliore per raggiungere l’Obiettivo della Caballicatio. Potresti anche se anticipare un pericolo come rischio necessario per poter giovare di questa inaspettata opportunità.

(Walfrid si trova dentro uno scriptorium abbandonato di recente)

G1: cerco nello scriptorium qualcosa che mi può aiutare a esorcizzare il demonio che ha preso possesso del corpo del figlio del gastaldo. (Ottiene un Successo) Ottimo! Cosa trovo?
(aspetta il LM per sapere cosa succede).

LM: **(Offre un’opportunità)** “Trovi un tomo misterioso, nascosto sotto un banchetto di legno in un angolo dello scriptorium. Il titolo è in latino, e a prima vista sembra che riguardi proprio una serie di istruzioni per un esorcismo particolarmente complesso. Cosa fai?”

I SEGRETI DI LANGOBARDIA HORRIBILIS

In questo capitolo vengono elencati spunti e idee per delle conoscenze che inizialmente sono precluse ai Martiri e che come LM puoi utilizzare nelle Cronache. Molte voci hanno tra parentesi un riferimento alla Ruota dell'orrore (RO) e un numero: puoi introdurre queste rivelazioni nella Narrativa quando la Ruota è stata Mossa di quel numero di Raggi. Non aver timore di aggiungere materiale negli "spazi bianchi" per aiutare il Gruppo a creare la vostra Langobardia Horribilis!

LA VOCE DI ORCUS (RO 5 O MAGGIORE)

Orcus è il nome di **un'antica divinità etrusca della morte**. Quando è stato aperto il Vomitorium, la popolazione italiana l'ha identificata come entità contrapposta a Dio, rappresentandola come un colossale diavolo cornuto con una bocca immensa e lunga barba grigia. La sua vera natura, però, è quella **un'intelligenza disincarnata e aliena**, che si manifesta come una voce dalle tenebre **in grado di essere "sentita e ascoltata" dalla materia**, che da questo richiamo viene corrotta e mutata in nuove e orribili forme. Lo scopo di questa intelligenza è ignoto, ma ad ora è evidente il suo desiderio di espansione e conquista del mondo "terreno".

CANCER (RO 4 O MAGGIORE)

Il Cancer ("cancro" in latino) è il nome dato alla **corruzione causata dalla Voce di Orcus**. Consiste in masse carnose, fasci organici simili a tendini e muscoli, superfici di chitina e ciuffi di pelo grigio che si generano spontaneamente su terreno e superfici. L'acqua diventa rossa e dal sapore metallico. Ragnatele di pelle umana e sporgenze ossee crescono come piante. L'aria è pesante e nauseabonda. La Voce permea questi luoghi contaminati: gli sventurati che rimangono esposti alla sua influenza per un giorno o più sono colpiti da una malattia che lentamente fa marcire il loro corpo fino alla morte. Non si conosce ancora un modo per bonificare il Cancer, ma è cosa nota agli esperti che non riesce a diffondersi entro qualche metro da una Reliquia. Le **Scene** ambientate in zone di Cancer possono essere trattate dal LM come se avessero il **Descrittore omonimo**, cioè [**Cancer**].

IL VOMITORIUM (RO 6)

Il Vomitorium è la voragine nel terreno che ha dato il via agli eventi di Langobardia Horribilis. Da esso esce la Voce di Orcus: chiunque getti anche un solo sguardo verso la voragine nel terreno rischia di subire un'allucinazione particolarmente orribile e terrificante.

L'ORIGINE DEL MALE (RO 6)

Il Vomitorium è stato aperto da un uomo di nome Bezér. Ex schiavo assetato di potere, una volta arrivato alla corte bizantina dell'imperatore Leone III si scoprì fervente iconoclasta. Mosso da un forte disprezzo per la vita e la bellezza, fu in grado di sentire la Voce di Orcus, che all'epoca era solo un sussurro ultraterreno. Grazie all'influenza che aveva sull'imperatore bizantino e al suo carisma, Bezér formò un gruppo di iconoclasti e ariani, stabilendosi in segreto a Papia per iniziare il lungo rituale al fine di aprire il Vomitorium ed evocare Orcus stesso, la cui Voce gli aveva promesso illimitato potere. Bezér è stato trasformato in un colossale nucleo pulsante di carni e organi: la prima massa del Cancer che infesta le strade di Papia.

I DISCIPULI ORCI (RO 1 o MAGGIORE)

I seguaci di Bezér, ancora con un forte risentimento verso i cattolici che li avevano sempre accusati di eresia, divennero **Discipuli Orci (discepoli di Orcus)**, pronti a servire la Voce come fanatici adepti. Sono organizzati in una gerarchia che ricalca quella della Chiesa: gli **Episcopi** comandano i **Diaconi**, i quali sono a capo dei Discipuli. La loro fede in Orcus ha generato in loro delle mutazioni fisiche che li rendono veri e propri Mostri.

LANGOBARDIA HORRIBILIS (RO 2 o MAGGIORE)

Ciò che rimane dei territori della Langobardia Horribilis è solo una distesa desolata di terra grigia con pochi boschi moribondi. Il cielo è tinto di rosso, l'aria è cattiva, con odore di carogna persistente. I villaggi sono paesi fantasma, abitati solo da qualche Mostro errante o dalle manifestazioni sovranaturali originate dalle tragedie che vi si sono consumate anni prima. Gli animali sono terrorizzati da queste terre maledette e, a meno di essere stati addestrati al combattimento, fuggono a gambe levate.

Le **Civitates** sono **presidiate dai Discipuli Orci**, che le hanno fatte diventare dei luoghi di culto votati all'adorazione dell'abominevole entità. Città dove la follia, la violenza e la disperazione sono diventate quotidianità, e che sopravvivono solo grazie alla terrificante schiavitù a cui sono sottoposti i prigionieri: costretti a lavori forzati sfiancanti per poi essere usati come materiale per creare non morti, nuovi Discipuli o semplicemente come nutrimento per i Mostri. Queste città sono ormai ridotte a uno stato di degrado, e alcune zone di Cancer hanno iniziato a formarsi negli interni degli edifici, mentre numerose strutture sotterranee sono state scavate dai Discipuli e i loro schiavi per essere usate come abitazioni. Gli esseri umani che visitano per la prima volta uno di questi luoghi sono sopraffatti da un senso di follia e disperazione. Di seguito sono elencate alcune di queste Civitas: **Aquileia, Brixia, Bononia, Castrum Sibrium, Civitas Austriae, Comum, Florentia, Hasta, Heraclia, Lucca, Mediolanum, Mòdicia, Torin, Venetia, Verona.**

Nella Langobardia Horribilis ci sono anche gruppi di sopravvissuti che resistono alle tenebre e tentano di bonificare il più possibile le zone maledette combattendo allo stesso tempo i Discipuli nel tentativo di salvare i loro prigionieri. Sparuti gruppi di incursori che vivono in nascondigli raffazzonati o piccoli "castra" fortificati, nel costante terrore di essere scoperti dai gruppi di Discipuli Orci o da Mostri erranti. Molti cedono alla follia e alla disperazione, altri perseverano e stringono i denti nonostante saranno per sempre segnati dagli orrori dei quali sono stati testimoni.

INFERNUM (RO 6)

Un'**infinita landa desolata immersa in un buio sovranaturale**, che può essere illuminato solo da luce miracolosa. Una **nebbia caustica color sangue**, che corrode e consuma qualsiasi cosa, si muove come un essere senziente su tutto il territorio. Il terreno cremisi è di consistenza molliccia, come se si camminasse su un pavimento di animaletti morti. Appare spesso nelle visioni di chi subisce un effetto di magia oscura o rimane troppo tempo nei pressi del Cancer. Chiunque lo veda subisce un fortissimo trauma psicologico. Inoltre, chi entra nell'Infernum attraverso il Vomitorium senza avere con sé una Reliquia che lo protegga verrà progressivamente sciolto vivo dalla nebbia corrosiva.

LA STORIA DEI TRATTATI SULLA TENEBRA

I trattati su tutto quello che riguarda la tenebra sono rarissimi manoscritti, redatti frettolosamente da esperti teologi e studiosi nel tentativo di lasciare una traccia scritta che parlasse delle forze del male che stanno arrivando dalla Langobardia Horribilis.

La **Recuperationum Langobardia Horribilis chronicorum** (Cronache della riconquista della Langobardia Horribilis) è una raccolta di resoconti di chi si è avventurato nei territori conquistati delle tenebre ed è tornato indietro. Viene compilata regolarmente dall'ex esarca Eutychios che la custodisce gelosamente a Ravenna.

L'**Historia Orci** (Storia di Orcus) è una cronologia degli eventi conosciuti dall'apertura del Vomitorium, con alcuni commenti da parte di Vescovi e abati che hanno revisionato l'opera. Contiene anche informazioni su quello che è stato scoperto riguardo al culto di Orcus. Ogni menzione all'origine iconoclasta dei Discipuli Orci, però, è stata rimossa.

Il **Daemonicon** è il trattato più misterioso di tutti, e spiega con dovizia di particolari la natura dei Mostra figli del Vomitorium. Nessuno che non sia stato molto tempo a contatto con queste creature potrebbe averlo redatto. Eppure il manoscritto è stato semplicemente "trovato" a Roma, scritto con una calligrafia irriconoscibile ma appartenente per certo a un esperto amanuense e miniatore.

MOSTRI

Sono Mostri tutte le orrende creature arrivate dal Vomitorium e progenie della Voce di Orcus.

CREARE UN MOSTRO

Puoi creare un Mostro nel momento in cui entra in Scena o preparandolo in anticipo tra una Sessione e l'altra. Segui i seguenti passi:

MOSTRO	
Vedete un demone / essere corrotto / non morto	Istinto e Descrittori
Dall'aspetto umanoide / di un animale quadrupede / di una massa informe / serpentiforme	◇ Cacciare e uccidere
	◇ Riprodurre la propria specie
	◇ Conquistare e schiavizzare
Grande come un uomo adulto / un bambino / un cane di media taglia / un cavallo / un elefante.	◇ _____
Il suo corpo è deperito / ipertrofico / grasso / gelatinoso / immateriale	◇ _____
E decomposto / scorticato / coperto di peluria sporca / con la pelle bianca e viscida.	◇ _____
Ha dei lunghi artigli affilati / un'enorme bocca dentata / uno sguardo maligno e intelligente / un grosso pungiglione / in mano un'arma / uno o più paia di ali .	◇ _____
	◇ _____
	◇ _____

1 - Scegliere un Istinto

L'Istinto del Mostro è il motore dietro le sue Azioni. Sceglilo e usalo per determinare come la creatura si comporterà:

- ❖ **Cacciare e uccidere:** voglio inseguire le mie prede senza sosta, fare agguati e colpire con ferocia. Non solo per nutrirmi, anche per uccidere il più possibile.
- ❖ **Riprodurre la propria specie:** Gli umani sono nutrimento per le mie larve, ospiti per i miei embrioni parassiti, materia da rimodellare a mia immagine e somiglianza.

- ❖ **Conquistare e schiavizzare:** voglio un regno fatto di Mostri al mio comando, voglio un trono costruito con le ossa degli esseri umani, voglio che la tenebra arrivi dovunque.

2 - Descrizione ai Giocatori

Quando descrivi per la prima volta un Mostro, leggi la frase nel testo principale dalla Scheda del LM e sottolinea **uno** tra i Descrittori separati dalle barre oblique per ogni frase. Puoi usare ogni Descrittore per dare -1D alle Prove dei Martiri che coinvolgono il Mostro, oppure come spunti su cui basare le sue Azioni. Sentiti libero di aggiungere dettagli di “colore” mentre leggi: ogni Mostro è diverso dall’altro!

G: Bruningo prova a pugnalarlo il teschio del gigantesco mostro scheletrico .

LM: Il Mostro è fatto solo di ossa, il tuo pugnale non è decisamente l’arma più adatta. Hai -1D alla Prova per Combattere.

3 - Scegliere i Descrittori aggiuntivi

Ogni Mostro ha un numero di Descrittori aggiuntivi pari a 1 + quanti Raggi è stata Mossa la Ruota dell’Orrore. Usali per dare -1D alle Prove dei Martiri che coinvolgono il Mostro, oppure come spunti su cui basare le sue Azioni. Puoi stabilirli subito o improvvisarli durante lo svolgimento della Scena: lascia che siano la Narrativa o anche delle proposte dei Giocatori a ispirarti.

(Un gruppo di Martiri sta guadando un fiume infestato da demoni. Il LM fa entrare in Scena un Mostro)

LM: Una creatura emerge improvvisamente dall’acqua! (Prende la Scheda del LM e legge il paragrafo dei Mostri, sottolineando i Descrittori durante la lettura) Vedete **un demone...**

dall'aspetto di un animale quadrupede grande come... mmh... **un uomo adulto**. Il suo corpo è **ipertrofico** e con la **pele bianca e viscida....** ah ecco! Ha **un'enorme bocca dentata**. (Il LM, guardando la Scheda, nota che la Ruota dell'Orrore (RO) è stata Mossa di 4 Raggi. **Può permettersi altri 4 +1 Descrittori**).

LM: Il suo corpo è protetto da un duro carapace osseo, come una mostruosa tartaruga demoniaca. (il LM scrive [*Duro carapace osseo*] sulla sua Scheda, nella sezione dei Descrittori del Mostro).

(La Scena prosegue con la fuga dalla creatura. Ad un certo punto...).

LM: il Mostro si immerge sparendo tra i flutti, come se potesse mimetizzarsi nell'acqua! (ritiene che questo sia un evento Narrativamente importante, e annota subito [*Mimetizzarsi nell'acqua*] come nuovo Descrittore del Mostro.

LISTA DEI DESCRITTORI

Questa lista vuole solo dare degli spunti: sentiti libero, come LM di definire nuovi Descrittori per il tuo Mostro! Se preferisci pescare casualmente, lancia **un D** il cui risultato ti darà la cifra delle **decine** e successivamente **un altro D** che ti darà quelle delle **unità**.

- | | |
|--------------------------------|---------------------------------|
| 11. [Olfatto molto sviluppato] | 41. [Bevitore di sangue] |
| 12. [Invoker magia nera] | 42. [Duro carapace osseo] |
| 13. [Sputa liquido corrosivo] | 43. [Emette rumori stordenti] |
| 14. [Evoca buio innaturale] | 44. [Respira sott'acqua] |
| 15. [Invisibile nelle tenebre] | 45. [Incredibilmente veloce] |
| 16. [Causa piccoli terremoti] | 46. [Odore nauseabondo] |
| 21. [Riproduzione per mitosi] | 51. [Mutaforma] |
| 22. [Veleno paralizzante] | 52. [Inghiotte esseri umani] |
| 23. [Voce suggestiva] | 53. [Scaraventa grossi oggetti] |
| 24. [Braccia aggiuntive] | 54. [Stritolatore] |
| 25. [Mimetizzazione] | 55. [Distruttore di Oggetti] |
| 26. [Assimila altre creature] | 56. [Immune ad armi taglienti] |
| 31. [Rigenera le ferite] | 61. [Induce allucinazioni] |
| 32. [Rianima cadaveri umani] | 62. [Deposita uova parassite] |
| 33. [Divora il metallo] | 63. [Aspetto raccapricciante] |
| 34. [Soggioga volontà altrui] | 64. [Corrompe l'ambiente] |
| 35. [Induce mutazioni] | 65. [Imita le voci umane] |
| 36. [Si arrampica ovunque] | 66. [Muore solo se benedetto] |

SCAMPARE A UN MOSTRO

I Martiri scampano a un Mostro quando questo non rappresenta più una minaccia. **Crea un Ruota di 4 o 6 Raggi**: se un Martire ha Successo nel ferire, neutralizzare o fuggire dal Mostro, **Muovi la Ruota di un Raggio**.

(Prokopios e Walfrit incontrano un Mostro dentro una catacomba. Il LM crea una Ruota di 4 Raggi sulla sua Scheda)

G1: Prokopios Esamina la creatura per trovare un punto debole (fa la Prova e ottiene Successo) Nota che il Mostro è corazzato, ma ha il cuore esposto. “Walfrit! Colpisci quella specie di cuore!” (Il LM Muove di un Raggio la Ruota).

LM: Bene. Walfrit, il Mostro però fa un balzo per schiacciarti sotto il suo peso! Se non fai qualcosa, sarai bloccato a terra. Cosa fai?

G2: Reagisco subito per colpire la creatura con la spada. (Fa la Prova e ottiene Successo). Ah! Ti dirò di più: voglio un anche un Sacrificio!

LM: Allora dovrai subire un Trauma.

G2: Mi sta bene! Urlando di rabbia, affondo l'arma nel cuore esposto del Mostro, ferendolo e stordendolo! (Il LM Muove la Ruota di 2 Raggi).

LM: Il Mostro, cadendoti addosso, ti spappola completamente il braccio che impugna la spada. Trauma: [Braccio spappolato]! Ora la creatura si contorce, sputando sangue mentre cerca di riprendersi dal colpo. Cosa fate?

G1: Vista la situazione, Prokopios preferisce sfuggire al Mostro. Prende in spalla il suo compagno e Sgattaiola via, approfittando del momento per seminare la creatura. (fa la Prova e

ottiene Successo) i Martiri si infilano in un corridoio della catacomba, al riparo dal Mostro.

LM: (Gira la Ruota) Il Mostro si riprende. Vi cerca forsennatamente, ma non riesce a trovarvi. Dopo qualche minuto, si allontana lasciandovi soli...