Langobardia Horribilis

di Jacopo “Faust” Buttiglieri

Licenza

Certificato di registrazione

Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale.

Changelog 01-2023

- Correzioni varie.
- Rimosso menomato e traumatizzato, accorpate in Corrotto
- “Io ero” è diventato “Partecipo perché”
- Ricompense diventate Segreti
- Mostri di Liv 1,2 e 3 hanno prove con modificatori aumentati
- Cambiato Layout e tipografia
- Cambio modo di accumulare Tormento
- MAX, MED e MIN sono ora dMax, dMed e dMin
- rimosso l’idea di termine del momento successivo
- i round sono usati solo in combattimento
- alcuni effetti ora durano fino a fine scena
- aggiunta scheda dell’avventura
- Tolti oggetti di dubbia utilità
- Tolto il concetto di Hospitalia
- Introdotto il Fuoriscena
- Comunità è ora Civitas/Civitates
- Orationes ora sono Sfere e non usano il latino
- Cambiate le Reliquie e le Reliquie nere
- Rimosso Pagano e Amanuense
- I Personaggi sono ora Martiri

Ringraziamenti

L'autore vuole ringraziare tutti i partecipanti ai playtest e alle demo, in particolare:

Francesco Avino, Francesco Barbieri, Simone Banfi, Andrea Bellotti, Mirko Bertoncello, Stefano Biffi, Alessandro Carabia, Samuele Casati, Daniele Capano, Davide Cavadini, Pietro “Falco” Cerri, Leonardo Cordio, Luigi Dimarzio "Stewypond485", Giulio Gargioni, Rodolfo Graziano, Alex Kovacic, Nicola Lapacciana, Nicolas Masino, Alessandro Mauro, Mario Mercuri, Angelo Miranda, Flaminia Modugno, Marco Modugno, Naim Mosbahi, Nearco, Andrea Nobili, Andrea Palmitessa, Matteo di Pascoli, Marco Peverada, Agnese Picco, Giorgio Politi, Luca Rossi, Marco Sciamanna, Luigi Vitali.

L’autore vuole ringraziare in particolar modo Fabio Bottoni, Matteo Cortini, Emilio Fabbri, Gilbert Gallo, Luca de Marini, Simone Morini, Cristian Papi, Helios Pu per le consulenze, la disponibilità e i suggerimenti.

L’autore vuole ringraziare in particolar modo Andrea Bellotti per i documenti archeologici e le fonti storiche che gli ha messo a disposizione, e lo staff di **Let’s Dig Again** per la disponibilità a fare sessioni in streaming sulla loro web radio. Vuole inoltre ringraziare la community per il caloroso supporto.

L’autore vuole ringraziare Marco Modugno per la “RECE VELOCE” fatta sul suo podcast **Il boomer che gioca a dadi.**

L’autore vuole ringraziare la community “La Locanda del Gdr” (forum.locandagdr.it) per l’accoglienza e i consigli.

L’autore vuole ringraziare in modo speciale Francesca Pistillo per l’incoraggiamento e il supporto.

Introduzione

Langobardia Horribilis (indicato in corsivo in questo regolamento) è un gioco che permette di vivere delle avventure dell'orrore, dove dei Martiri sono chiamati a combattere una minaccia che sta inesorabilmente decimando l'umanità.

Martiri che per loro scelta sono rimasti in una terra maledetta e corrotta, nella quale demoni orrendi minacciano costantemente ciò che rimane dell'umanità, i morti si rialzano per divorare i vivi e orrendi mutanti nascono ogni giorno per portare ulteriore sterminio. Essi hanno un motivo per rimanere lì, qualcosa di così forte che sono disposti ad affrontare qualunque cosa si celi nei territori ormai perduti. Dovranno combattere fino alla fine per ciò che credono, consapevoli che dovranno Sacrificare tutto e resistere a un'infinità di Tormenti che comunque li condurranno ad una morte dolorosa. …

Il gioco di ruolo

Langobardia Horribilis è un gioco di ruolo, un particolare tipo di gioco di società dove i partecipanti dialogano tra loro al fine di raccontare una storia, utilizzando delle regole per mediare la Narrativa. Nel caso di *Langobardia Horribilis,* questa verrà generata dalle descrizioni fatte durante le sessioni di gioco e da dei tiri di dado per decidere che direzione prenderà la storia.

Cominciare a giocare

Cosa serve per giocare

Per giocare a *Langobardia Horribilis* servono:

- Questo manuale.
- un ***Gruppo*** tra quattro e sei persone, che si divideranno in tre o cinque ***Giocatori*** e un ***Master***.
- Una ***Scheda del Martire*** per ogni Giocatore (scaricabile in PDF da www.langobardiahorribilis.com).
- Una ***Scheda dell'Avventura*** (scaricabile in PDF da www.langobardiahorribilis.com).
- Almeno **tre dadi a 6 facce** per ogni membro del *Gruppo*.
- Delle **matite e alcuni fogli** di carta da usare per appunti o disegni.

Gruppo

Il *Gruppo* è formato dai ***Giocatori*** e dal ***Master***. Sebbene questi siano due ruoli ben definiti, **alcune regole riguardano tutti i partecipanti,** senza fare distinzioni.

Giocatori

I *Giocatori* creano e giocano **un *Martire* a testa.** Diranno al *Master* quali sono **le *Azioni* che i loro *Martiri* fanno** sulla base della situazione che gli è stata descritta. Possono anche chiedere al *Master* chiarimenti sul mondo che li circonda o definirne autonomamente dettagli utili a rendere vive e organiche le loro *Azioni*. Ogni *Giocatore* dovrebbe leggere almeno una volta la sezione di questo manuale chiamata **LIBER HOMINUM**, **lasciando in un secondo momento** la lettura della sezione **LIBER ORCI.**

Master

Il Master **descrive il mondo fittizio (Scene)** in cui si trovano ad agire i Martiri e determina **le Azioni dei Personaggi del Master (PdM)**. Non deve occuparsi di preparare una "storia", ma si limita a improvvisare conoscendo i punti importanti dell'ambientazione. Il Master dovrebbe leggere almeno una volta sia il **LIBER HOMINUM** che il **LIBER ORCI.**

Sessioni

Tutte le occasioni in cui i Giocatori e il Master si trovano insieme per giocare a *Langobardia Horribilis* sono chiamate **Sessioni**. Una Sessione inizia quando il *Gruppo* ha deciso di cominciare a giocare e termina non appena decide di smettere. Le *Sessioni* durano generalmente dalle due alle quattro ore, tra le quali si può ovviamente fare una breve pausa per fare altro: mangiare qualche snack, bere una bibita, sgranchirsi le gambe o chiacchierare con gli altri partecipanti.

La prima Sessione (Sessione 0)

Per giocare a *Langobardia Horribilis* si deve cominciare un'**Avventura** giocando la **Sessione 0: il Gruppo** compila **la Scheda dell'Avventura,** poi i Giocatori **creano i Martiri**.

Porre le basi per l'Avventura

I Giocatori e il Master iniziano a discutere insieme su quelli che saranno gli elementi di partenza dell'**Avventura**. Tutte le *Avventure* di solito iniziano intorno al **750 d.C,** 11 anni dopo l'apertura del **Vomitorium,** una porta sull'inferno, su Papia, la capitale del regno longobardo. I Martiri conosceranno bene questa situazione: maggiori dettagli sono scritti in **Prepararsi a giocare un Martire**.

Definire la Caballicatio

I Martiri rispondono sempre ad una ***Caballicatio*** (*Caballicationes* al plurale)**,** una spedizione militare voluta da un Vescovo, dal Papa, da un Duca o un gastaldo (vedi **LIBER HOMINUM, Società**). Un'*Avventura* è di fatto costituita da una o più *Caballicationes*.

Per prima cosa, si determina il **Tema della *Caballicatio*,** che il Gruppo annota sulla relativa sezione della Scheda dell'Avventura. Le domande da porsi sono **"Vogliamo giocare…"**

- **… l'investigazione di un mistero** che porterà ad una spirale di orrori inenarrabili?
- … una **missione di recupero o salvataggio** nelle terre maledette e infestate da mostri?
- … una **disperata lotta per la sopravvivenza** contro una minaccia che si è annidata in un luogo?
- **… una via di mezzo** tra i temi precedenti?

Tenendo ben presente questo *Tema*, il *Gruppo* procede poi a definire la *Caballicatio* rispondendo alle seguenti domande:

- **Cos'è** l'obiettivo effettivo della missione?
- **Chi** ha indetto la *Caballicatio?*
- **Dove** partiranno i Martiri?
- **Come** raggiungeranno l'obiettivo?
- **Perché** i Martiri hanno risposto?

Tutto è annotato nelle sezioni **Tema** e **Obiettivo** della *Scheda dell'Avventura*. Alcuni spunti per *Caballicatio* possono essere trovati nel capitolo **L'Italia di Langobardia Horribilis** o nell'**Addendum B** di questo manuale.

Definire il Limite

Langobardia Horribilis ha tematiche horror che potrebbero mettere a disagio i partecipanti, per questo motivo il *Gruppo* durante la *Sessione 0* deve definire il **Limite**, annotandolo sull'apposita sezione della *Scheda dell'Avventura*. Maggiori dettagli in **Prepararsi a giocare come Gruppo, Rispettare il Limite.**

Definire le modalità di ricompensa della Caballicatio

La ricompensa di una *Caballicatio* **è un posto nel Regno dei cieli** e il **perdono dei propri peccati**, oppure, per i più cinici, **gloria e fama**. Tutti i Martiri troveranno più che sufficiente questa ricompensa, anche se hanno altri motivi più personali per partecipare (vedi più avanti *Creare i Martiri*).

Se l'*Avventura* prevede più di una *Caballicatio,* **ogni Martire ha anche una paga pari a 12 Solidi**, data al termine della stessa da chi l'ha commissionata, indipendentemente dal raggiungimento dell'obiettivo preposto. Il *Gruppo* definisce e annota sulla *Scheda* **anche come gli verranno dati:**

- Dovranno tornare nel luogo di partenza per recuperare i Solidi?
- Avranno un documento ufficiale per farsi dare i soldi da un'autorità del luogo di destinazione?
- Sapranno in modo certo che una tale somma si trova a destinazione, nascosta in un luogo preciso?

Creare i Martiri

Ogni Giocatore crea un Martire. Essi sono **uomini e donne libere della società altomedievale italiana** che hanno deciso di **guadagnarsi da vivere tramite delle pericolose *Caballicationes***. Il Giocatore lo descrive agli altri membri del *Gruppo* spendendo qualche parola aggiuntiva, ad esempio dicendo **"Il mio Martire è…"**:

- "… un vecchio ex soldato indurito dalle molte battaglie".
- "… un giovane ed entusiasta esorcista al termine degli studi religiosi".
- "… una nobile posta sotto la protezione e l'istruzione di un'abbazia".

Ci si può aiutare rispondendo brevemente alle seguenti domande:

- Come si **chiama**?
- Qual è la cosa in cui è più esperto? **Combattere**, **domare forze sovrannaturali** o **qualcos'altro**?
- Qual è la sua **caratteristica** principale? La forza fisica? L'intelligenza?
- Come **agisce** in situazioni quotidiane di tranquillità?
- Come **reagisce** di fronte al pericolo?
- Quale motivo personale lo spinge a cambiare vita e partecipare alla *Caballicatio*?
- Conosco qualcuno degli altri Martiri? Se si, qual è il grado di conoscenza?

Partendo da queste informazioni, ogni Giocatore dovrà poi seguire i passi del seguente elenco. **Attenzione:** Il significato di alcuni termini potrebbe non essere immediatamente chiaro se è la prima volta che si gioca a *Langobardia Horribilis*: nel **LIBER HOMINUM** verrà spiegato come usarle nel gioco:

1. Scegliere il nome del proprio Martire.
2. Scegliere il *Percorso* che più si avvicini alla sua idea.
3. Distribuire le *Caratteristiche* e le *Competenze* che meglio rispecchiano la sua descrizione.
4. Definire i *Dettagli*.
5. Calcolare la *Resistenza* e scegliere l'equipaggiamento.

I dadi

Per giocare a *Langobardia Horribilis* servono dei **dadi a 6 facce,** chiamati in questo regolamento **"d6".** Se questa notazione è preceduta da un numero per quel lancio si deve lanciare **quella quantità di dadi**, **sommando tra loro i singoli risultati** per poi considerare il totale. Se dopo la notazione del dado è presente un numero preceduto da un segno "+" o "-", significa che al risultato del tiro va aggiunto o sottratto quel valore, che è chiamato *Modificatore*.

> *Un lancio di 3d6+2 consisterà nel lanciare 3 dadi a 6 facce, sommarne i risultati, e aggiungere 2 al totale. Se i dadi hanno come risultati singoli 1, 3, e 6, il risultato del tiro sarà 1+3+6+2 = 12.*

In alcuni casi, la notazione può essere **dMax, dMed** o **dMin.** Di solito riguarda gli **ultimi 3d6 tirati.** Il risultato sarà dato rispettivamente dal dado maggiore, dal dado medio medio o dal dado minore.

> *Se i risultati di un lancio 3d6 sono per esempio 1, 3 e 5, dMax sarà 5, dMed sarà 3 e dMin sarà 1.*

Ovviamente può capitare che *dMed, dMin* o *dMax* siano uguali tra loro.

Narrativa prima delle regole

In *Langobardia Horribilis* la *Narrativa* è l'insieme di situazioni, luoghi, Martiri e Azioni immaginarie che emergeranno dai dialoghi tra membri del *Gruppo*. Questo gioco di ruolo il *Gruppo* continua a descrivere e narrare, applicando le regole solo **dopo** aver stabilito la ***Narrativa*** e solo **se è necessario mediare** le incertezze tra i partecipanti.

Fasi del gioco

Il gioco è diviso in diverse fasi. Dopo aver concluso la Sessione 0 si comincia sempre dalla **Fase d'azione.**

Fase d'azione

La fase più comune. La situazione non è tranquilla, ci sono possibili pericoli nei paraggi e le Azioni dei Martiri sono generalmente di breve durata. Maggiori dettagli su questa Fase in **Giocare la Fase d'azione.**

1. Il Master descrive la ***Scena*** dove si trovano i Martiri e determina le ***Zone*.**
2. Il Master descrive *Azioni* di eventuali PdM presenti nella *Scena* e determina in segreto quelle dei PdM nel *Fuoriscena*.
3. Il Master chiede ai Giocatori cosa fanno i Martiri.
4. I Giocatori determinano e descrivono le **Azioni** dei Martiri.
5. Si applicano eventuali regole su situazioni di indecisione o di contrasto.
6. Si ritorna al punto 1 tenendo conto di come le Azioni dei Martiri hanno cambiato la *Scena*. In alternativa, se la situazione lo permette e il *Gruppo* è d'accordo, si passa alla **Fase interludio.**

Fase interludio

Giocata tra una *Fase d'azione* e un'altra. La situazione è tranquilla, i Martiri sono al sicuro e possono fare Azioni che richiedono tempo per essere eseguite. Maggiori dettagli su questa Fase in **Giocare la Fase interludio.**

1. Il *Gruppo* discute degli avvenimenti dell'ultima Fase d'azione.
2. I Giocatori possono **Mercanteggiare, Far Riparare, Studiare Codici** o **Ristorarsi** se si trovano in una *Civitas*.
3. I Giocatori discutono di come procederanno nella **Fase d'azione** successiva.
4. Se il *Gruppo* è d'accordo, si passa alla successiva **Fase d'azione.**

Passare dalla Fase d'azione alla Fase interludio

Passare da una *Fase* all'altra è un'operazione molto fluida, che richiede semplicemente al *Gruppo* di capire se **le prossime attività dei Martiri dureranno diverse ore** e **non portano avanti la *Narrativa* attivamente,** pur essendo **necessarie.**

Non tutti i Martiri devono partecipare alla *Fase interludio*: qualcuno potrebbe fare attività il cui svolgimento richiede una *Fase d'azione* tutta sua. Il **Master** gestirà questa particolare situazione con una **Scena parallela** (vedi **Usare insieme Scene, Zone e Azioni e Prove**)

Regole di Gruppo

Arrotondare per difetto

In *Langobardia Horribilis*, quando si deve arrotondare una frazione di numero lo si fa **sempre per difetto.**

Chiedere consigli sulle regole

Durante una *Sessione* di *Langobardia Horribilis* può avvenire che il **Master** o un **Giocatore** non sia convinto di come applicare una regola di questo manuale. È un buon momento per **chiedere al resto del *Gruppo*** quale possa essere il modo migliore per farlo. Questo però **non vuol dire** che la maggioranza decide al posto suo se la decisione finale a riguardo **spetta a lui**: è giusto chiedere consiglio ma senza che cambi l'autorità in gioco.

Regola generale contro Regola specifica

In *Langobardia Horribilis* una regola specifica **va sempre a sovrapporsi** ad una regola generale.

Rispettare il Limite

Anche se *Langobardia Horribilis* è un gioco horror, le *Sessioni* non devono essere un'esperienza spiacevole. Per questo in *Sessione 0* viene definito (e annotato sulla Scheda dell'Avventura) un ***Limite*** che non deve essere mai superato.

> *Il Gruppo sta facendo la Sessione 0. Laura, una giocatrice, chiede di mettere un Limite: non inserire nel gioco scene di violenza sugli animali. Il Gruppo annota il Limite sulla Scheda dell'Avventura e farà il possibile per evitare tale tematica nelle Sessioni successive di quella Caballicatio.*

Se nonostante ciò una persona nel *Gruppo* si trovasse a disagio o fosse disturbato da un avvenimento o una descrizione durante una Sessione, può **interrompere il gioco alzando la mano e dicendo "STOP!" ad alta voce.** A questo punto **il Gruppo**:

1. Ferma immediatamente la *Sessione*.
2. Chi ha fermato il gioco indica cosa ha causato il disagio **senza necessariamente approfondire o dare giustificazioni.**
3. Decide insieme un punto da cui far ripartire il gioco e la *Narrativa* in sicurezza.
4. Se necessario, aggiunge al *Limite* l'elemento che ha generato disagio.
5. Ricomincia a giocare.

Marco, uno dei Giocatori, è sensibile alle scene di tortura, ma si è dimenticato di comunicarlo quando è stato definito il Limite. Durante una Sessione, il Master sta per descrivere una scena dove dei popolani stanno per essere torturati da un discepolo di Orcus. Marco subito alza la mano dicendo "STOP!". Il Gruppo ferma il gioco e Marco chiede di evitare dettagli su questa scena. Insieme, decidono di non approfondire i dettagli e passare direttamente alle descrizioni delle Azioni dei Martiri in quel momento, evitando in futuro di parlare esplicitamente di "tortura" o dettagliare tale argomento.

Rispettare i partecipanti

Non dovrebbe nemmeno servire scriverlo, ma 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.** Ascolta quello che gli altri hanno da dire, condividi il materiale di gioco con i tuoi compagni: non stai giocando da solo, ma con altre persone!

Rispettare il tema

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, eroico o più genericamente fuori tema, oppure passare la *Sessione* distraendo continuamente gli altri partecipanti con delle chiacchiere che non riguardano il gioco. Quando problemi simili avvengono, il *Gruppo* dovrebbe **fermare il gioco e discutere** insieme su cosa li causa e come risolverli: sicuramente qualcosa non è chiaro a tutti i partecipanti!

I principi del Master

Descrivere dal punto di vista dei Martiri

Quando il Master descrive una situazione di gioco **deve sempre farlo partendo dal punto di vista dei Martiri,** iniziando le descrizioni con termini come *"Vedi"* o *"Vedete", "Senti"* o *"Sentite", "Noti"* o *"Notate"…*

"Vedete un castrum in evidente stato di abbandono."

"Senti un rumore di qualcosa che striscia alle tue spalle…"

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

Fare domande ai Giocatori

Il Master deve fare più domande possibile ai Giocatori, in modo da avere un'idea chiara di che piega prende la *Narrativa*. Ad esempio:

- Cosa fai?
- Cosa vuoi ottenere esattamente con questa Azione?
- Come fai questa Azione?
- Come tenti di resistere all'effetto?
- Come raccogli l'Oggetto?
- Che aspetto ha il Miracolo che stai invocando?
- Cosa vuoi ottenere attaccando il Mostro? Ferirlo o stordirlo?
- Cosa riconosci esattamente di quell'individuo misterioso che hai visto?
- Cosa studi precisamente di queste tracce? La forma o la direzione?

Non preparare più del necessario

Il Master non deve preparare una "storia da "far seguire" ai Giocatori. Partendo da quanto definito in *Sessione 0,* si limita ad utilizzare le **sue** regole per gestire la *Narrativa* generata dalle Azioni dei Martiri **senza dirigerli** in una direzione scelta da lui. In *Langobardia Horribilis* **il Master scopre insieme al resto del Gruppo** in quali luoghi oscuri li porterà la *Narrativa*. Questo non gli vieta di preparare qualcosa in anticipo, ad esempio:

- Un PdM con un suo obiettivo in contrasto con quello dei Martiri.
- La *Reliquia* obiettivo della *Caballicatio*.
- Degli ostacoli che i Martiri potrebbero incontrare.
- Le descrizioni di una *Civitas* che i Martiri potrebbero visitare.
- Un Mostro che i Martiri stanno cercando.

Insomma, del materiale da presentare al resto del ***Gruppo*** in modo da non dover sempre improvvisare. Il Master potrebbe anche preparare "sé stesso" tra una *Sessione* e l'altra **cercando ispirazione per la sua Narrativa** da libri, film,

videogiochi o musica. Dei suggerimenti sono indicati nell'**Addendum D** di questo manuale.

Tifare per i Giocatori…

Langobardia Horribilis è un gioco collaborativo, e anche se il Master decide gli ostacoli e i pericoli che i Martiri affronteranno, deve ricordarsi che non deve "vincere" contro i Giocatori, ma creare insieme a loro una storia dell'orrore. In un certo senso **il Master tifa per i Martiri**, i protagonisti dell'*Avventura*. Non descriverà i loro fallimenti come frutto della **loro incompetenza o goffaggine,** preferendo parlare di incidenti o sfortuna. **Inoltre,** non deve rendere i suoi PdM troppo importanti perché **i Martiri sono gli unici veri Protagonisti della stessa**.

… ma andandoci pesante

Se è vero che non deve competere contro i Giocatori, è anche vero che il **Master** non deve certo risparmiarsi: gli antagonisti dei Martiri colpiranno sempre per uccidere e al meglio delle loro possibilità, le maledizioni che li colpiranno avranno sempre effetti nefasti, la sorte non sarà mai dalla loro parte**. I Giocatori hanno tutti i mezzi necessari** per far sopravvivere i Martiri un giorno di più!

Trasparenza e rispetto delle regole

In *Langobardia Horribilis* il Master **deve sempre, senza eccezioni,** seguire queste regole:

- **Deve mostrare** il risultato dei suoi lanci di dado ai Giocatori e non ignorarne **mai** il risultato.
- **Non può ignorare i successi** dei Martiri **né ridurne l'impatto** nella *Narrativa*.
- Non deve **alterare o ignorare le regole** di questo gioco, nemmeno se reputa che facendolo lo "migliorerebbe".

Prepararsi a giocare da Giocatore

Parlare in prima persona

Quando i Giocatori descrivono le Azioni dei Martiri (maggiori dettagli in **Giocare la Fase d'azione, Azioni**), devono sempre parlare **in prima persona**, quindi usando pronomi come "*io*", "*me*" o "*mi*".

Aggiungere dettagli alle descrizioni

Ogni Giocatore, descrivendo le sue Azioni, può **aggiungere dettagli** che il Master non ha fornito inizialmente alla *Narrativa*.

> *Il Master ha descritto una sala di un'abbazia citando "i muri di pietra" e "l'arredamento spartano". Il Giocatore di Ioannes afferma che il Martire cercherà tracce di un passaggio recente vicino ad "un tavolo con delle sedie". Questo tavolo non era stato descritto dal Master, ma ora fa parte della Narrativa stabilita.*

Cosa sa il mio Martire?

I Martiri vivono in una versione alternativa dell'Italia del **750 d.C.** Quasi tutti gli abitanti hanno fede in Dio, in pochi a delle divinità pagane.

Circa 11 anni prima il **Vomitorium,** una porta sull'Inferno, si è aperto nel cielo di Papia, capitale del regno longobardo. Da essa **Orcus**, il nemico di Dio, ha invaso il mondo con i suoi demoni, mentre i morti si rialzano come servi delle forze del male. Contemporaneamente il Signore ha concesso all'umanità d'invocare e manifestare la sua luce, così da poter combattere le tenebre e realizzare **Miracoli**: unico mezzo per affrontare la tenebra e la sua progenie.

Da allora la **Langobardia Minor** e lo **Stato Pontificio** combattono con la fede le forze delle tenebre che hanno conquistato la Langobardia Maior, al cui confine con il corridoio bizantino coraggiosi guerrieri difendono l'umanità dalle forze dell'oscurità. Questa è la conoscenza della storia della gente comune. In linea di massima, se qualcosa è scritto sul **LIBER HOMINUM**, un Martire lo conosce.

Ognuno di loro potrebbe inoltre conoscere gli altri più o meno profondamente, ma questo solo se i rispettivi Giocatori si **accordano tra loro in *Sessione 0*.**

Lasciare spazio agli altri

I Giocatori devono avere tutti lo stesso spazio nella Narrativa, e ognuno di loro presterà dunque attenzione a **non monopolizzare** una *Sessione* con lunghe descrizioni o interpretazioni teatrali, ma lasciando anche agli altri compagni di gioco la possibilità di partecipare.

I principi della Narrativa

La *Narrativa* che si andrà a creare giocando a *Langobardia Horribilis* rispetta i seguenti principi, che il *Gruppo* userà come linee guida durante il gioco:

Un'Italia altomedievale alternativa

Langobardia Horribilis è prima di tutto un gioco horror e non è pensato per restituire una simulazione realistica dell'alto Medioevo italiano. Tuttavia pone comunque molta importanza al contesto altomedievale in cui si svolgono le *Avventure*. **Il Gruppo** deve seguire queste indicazioni per evitare gli anacronismi più gravi:

- Le biblioteche erano esclusivamente situate in abbazie o chiese di grandi dimensioni.
- Non esistevano balestre, archi lunghi, spade lunghe, spadoni, alabarde, mazzafrusti o armi da fuoco rudimentali.
- Non esistevano armature di piastre, corazze complete o scudi torre.
- C'erano combattenti a cavallo, ma non esistevano ordini cavallereschi.
- Non esisteva l'Inquisizione, non si bruciavano gli eretici.
- Quasi tutti gli edifici erano di legno e paglia. I pochi edifici di pietra erano i palazzi dei funzionari e le chiese più grandi, spesso realizzati recuperando antichi templi o ville romane.
- Le strade principali erano recuperate dall'urbanistica romana.
- I colori dei vestiti erano sorprendentemente vivaci, anche quelli indossate dalle caste umili.
- Non esisteva ancora il sistema feudale.
- Lo "Ius primae noctis" è **un falso storico**.

Letture consigliate per approfondire la conoscenza storica di quel periodo si possono trovare nell'**Addendum D** di questo manuale.

Un orrore che continua a crescere…

Langobardia Horribilis racconta storie di una progressiva discesa nelle tenebre. La situazione di partenza ben presto degenererà in una serie di orrori senza possibilità di fuga. Il *Gruppo* deve sempre **"giocare al rialzo"**: quello che succede **ora** deve essere **più grande, forte o intenso** di quello che è successo nel **passato**. Gli orrori diventeranno sempre più sconcertanti, gli incontri con i *Mostri* sempre più letali, i *Tormenti* e i *Sacrifici* sempre più grandi (vedi **Giocare la Fase d'azione**), la tenebra sempre più nera, la disperazione sempre più irresistibile… senza poter mai tornare indietro!

…fino all'inevitabile fine

In *Langobardia Horribilis* un Martire è dunque destinato a morire o a ritirarsi a causa delle troppe afflizioni. **Questo è inevitabile.** Pur sapendo come va a finire, è interessante sapere come la storia **è cominciata** e come **prosegue**. Per questo i Martiri fanno *Sacrifici* e accumulano *Tormento* lottando per la propria vita (vedi **Giocare la Fase d'azione**): il *Gruppo* avrà così modo di scoprire cosa accadrà prima che essi siano inesorabilmente vinti dall'orrore e dalla tenebra.

Un'atmosfera cupa e senza gioia

L'atmosfera e gli scenari raccontati dalla *Narrativa* che questo gioco vuol creare sono *cupi, freddi, inquietanti, miserabili, sporchi, opprimenti, fastidiosi, plumbei, mesti, oscuri, tenebrosi, decadenti, insopportabili, poveri, piovosi, uggiosi, fradici e scuri.* L'animo delle persone in questa Italia alternativa è *abbattuto, angosciato, disperato, esausto, sfinito, disumano, depresso, triste, affranto, inquieto, tormentato* o *malinconico, e* il loro aspetto è *minaccioso, deprimente, miserabile, logoro, volgare* o *triviale.*

Il Master descrive un fiume che passa in mezzo ad un bosco: "Il cielo è plumbeo e c'è una pioggerella uggiosa, che penetra nei vostri vestiti rendendoli umidi e freddi. I rami degli alberi sono spogli, e somigliano a dita di un uomo denutrito ed emaciato. Il fiume davanti a voi è sporco e torbido, le sue acque sono minacciose e agitate."

Il Giocatore di Walfrit descrive: "cerco nel fango fradicio tracce recenti del passaggio di esseri umani"

Il Master descrive: "Questo luogo sacro è stato chiaramente vandalizzato, ridotto in uno stato miserabile. Le tombe scoperchiate, i corpi depredati dei loro miseri averi e i loro resti barbaramente utilizzati per creare scritte blasfeme create sono le loro ossa. Cosa fate?"

Il Giocatore di Ilderic descrive: "riconosco tra i miserabili resti quelli di un suo caro amico che era stato mandato ad investigare, e che con un braccio indica la via per proseguire. Affranto, lo comunico agli altri."

Scoperte sconcertanti

Langobardia Horribilis parla di scoperte che portano alla luce orrori indicibili, segreti terribili o cose che sarebbe stato meglio tenere nascoste. Le sorprese che i Martiri incontreranno sono spesso di natura *angosciante, incredibile, impensabile, orribile, tremendo, indicibile, inconcepibile, insopportabile* e *terribile*.

> *Il Master descrive: "Aprendo la porta sbarrata del tempio abbandonato vi trovate all'ingresso di una piccola stanza. Al suo interno scoprite qualcosa di orribile: un altare realizzato con ossa e pelle umana, coperto di sangue fresco! Cosa fate?"*
>
> *Il Giocatore di Ioannes descrive: "riconosco il rituale che è stato fatto: qualcuno ha convocato qualcosa di indicibile"*

Opere di narrativa o film utili per trovare ispirazione sono indicate nell'**Addendum D** di questo manuale.

Orrori raccapriccianti e spaventosi

Langobardia Horribilis parla di creature mostruose, visioni raccapriccianti e situazioni spaventose. Gli aggettivi più comuni nelle descrizioni di questi orrori saranno *appiccicoso, terrificante, squartato, dissanguato, sanguinolento, spolpato, eviscerato, abominevole, disgustoso, mostruoso, vomitevole, viscido, spaventoso, raccapricciante, aberrante, orripilante, macabro, nauseabondo, lurido, putrido, decomposto, sudicio, stantio, pestilenziale,* e *fetido*. Ovviamente ogni cosa che supera il **Limite prestabilito** non deve essere utilizzata.

> *Il Master descrive: "Trovate una testa di lupo infilzata su un palo. Un nugolo di mosche ronza intorno ai resti ormai decomposti, che emanano un odore nauseabondo. Sul terreno, ai piedi del palo, c'è una piccola pozzanghera sanguinolenta! Cosa fate?"*
>
> *La Giocatrice di Apollonia descrive: "disgustata, studio i macabri resti dell'animale per capire cosa può averlo ridotto in quel modo."*

Opere di narrativa o film utili per trovare ispirazione sono indicate nell'**Addendum D** di questo manuale.

LIBER HOMINUM

L'Italia di Langobardia Horribilis

Dopo la caduta dell'Impero Romano d'Occidente, la guerra tra Goti e Bizantini, la successiva invasione dei Longobardi ed infine l'apertura del Vomitorium, ciò che rimane dell'Italia del 750 d.C. è una terra sconvolta. Le campagne sono svuotate dalla vita, poiché tutti si sono rifugiati nelle città o nei paesi (chiamati in questo regolamento ***Civitates***, *Civitas* al singolare). I Ducati di Beneventum e Spoletium e lo Stato Pontificio sono le uniche istituzioni politiche rimaste sul territorio italico. L'umanità fatica a prosperare ed espandersi nei terreni più selvaggi. La religione cattolica inizia a prendere finalmente potere, mentre le dottrine ariane e iconoclaste sono state assorbite dagli eretici votati a Orcus. Tuttavia le discussioni teologiche sulla vera natura di Dio, del Figlio e dello Spirito Santo infuriano ancora. Una cronistoria sintetica di cosa è accaduto fino al 750 d.C. si trova nell'**Addendum A**, mentre una mappa dell'Italia di *Langobardia Horribilis* è nell'**Addendum F** di questo manuale.

Lingue

Le lingue parlate sono le seguenti:

- **Latino volgare:** La lingua principale della penisola. Viene parlata da tutte le caste sociali, e viene usata in scrittura su alcuni trattati non religiosi.
- **Latino dotto:** La lingua usata per le funzioni religiose, i Codici e le invocazioni di Miracoli.
- **Latino Daemonico:** La lingua parlata dai discepoli di Orcus. È una variante più complicata del latino, ed è comprensibile a grandi linee da chiunque lo conosca. Viene utilizzata per oscuri rituali.

Tempo atmosferico

Il tempo atmosferico è freddo e umido. Da quando è stato aperto il Vomitorium, l'intera Italia è immersa in un perenne autunno, come se lo scorrere delle stagioni si fosse fermato. Le temperature medie oscillano tra i 5° C di minima e i 15° C di massima nelle zone pianeggianti. Nelle zone di montagna le temperature scendono a -15° C e 5° C rispettivamente.

La vita quotidiana

La vita nei paesi (*Civitates piccole*) è miserabile: la povertà dilaga a causa della scarsità dei raccolti e alla 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 spesso con sospetto indipendentemente dal loro aspetto. Circolano storie di presunti avvistamenti di creature mostruose, ma non sempre sono basate su fatti reali, e il linciaggio di "presunti" eretici non è inusuale.

Nelle città di medie dimensioni (*Civitates medie*) la situazione è solo apparentemente migliore: i misfatti diventano più subdoli e meno evidenti alla luce del sole, i mercati cittadini sono poco frequentati, gli artigiani non lavorano molto e rincasano in fretta, poiché un coprifuoco notturno è imposto da milizie corrotte, con punizioni per i trasgressori. I pochi punti di ritrovo sono le chiese che di fatto sono il centro delle *Civitates*, dove i villani si radunano ogni mattina per pregare e scambiarsi notizie nebulose e imprecise, basate più che altro su dicerie.

Infine, le città maggiori (*Civitates grandi*) sono gruppi di strutture in legno costruite intorno ad edifici di pietra ricavate da precedenti ville romane o da *castra* fortificati che spesso fungono da palazzo regio, ci sono centri di cultura, politici e religiosi di una certa rilevanza. Il commercio e l'artigianato portano guadagni modesti. Le milizie sono meno corrotte, e queste in queste *Civitates* vivono anche aristocratici (vedi **Società**) che, con le loro case maggiormente curate, in particolar modo quelle della nobiltà bizantina, contribuiscono a migliorare parzialmente l'aspetto altrimenti mediocre e triste delle città. Sono anche presenti i principali edifici religiosi presidiati dalle alte cariche della Chiesa (vedi **Chiesa**).

I boschi e le foreste si estendono in tutti i territori al di fuori delle *Civitates*. Anche se offrono legname e cacciagione sono considerati 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.

I Ducati

In questo capitolo viene approfondita L'Italia ucronistica dove si svolgono tutte le *Avventure* che i Martiri vivranno. Per ogni luogo vengono indicate alcune *Civitates* da nord a sud, e alcuni punti d'interesse aggiuntivi. Se la *Civitas* è sopravvissuta ai giorni nostri, tra parentesi viene indicato il nome moderno.

Ducato di Beneventum

Civitas piccole: Ortona, Luceria, Venafrum (Venafro)

Civitas medie: Larinum (Larino), Sepontum (Siponto), Aesernia (Isernia), Bovianum (Bojano), Beneventum (Benevento), Consa (Conza della Campania), Barium (Bari).

Civitas grandi: Salernum (Salerno), Canusium (Canosa)

Il maggiore tra i due ducati, sotto il comando di **Gisulfo II**. Sostiene di essere di diritto il successore alla corona Longobarda, perché fu scelto dallo stesso Liutprando prima che morisse di vecchiaia.

Santuario di San Michele Arcangelo

Grotta nella quale si dice che ci siano state ben tre apparizioni dell'Arcangelo Michele tra il 490 e il 493 d.C., e che è il punto di riferimento per i suoi fedeli, e in particolare per i Votati. Oggetto di mecenatismo da parte dei Duchi di Beneventum, al fine di ingraziarsi la Chiesa, è stato reso facilmente accessibile ai pellegrini, e una piccola basilica. È considerata una *Civitas piccola*.

Abbazia di Casinum (Montecassino)

Il precedente abate Petronace ha raccolto numerosi Codici nell'abbazia, che ora è il più importante centro di cultura e scuola di tutta la penisola. L'attuale abate Optato, tuttavia, non vede di buon occhio chiunque non sia un benedettino, e richiederà sempre qualcosa in cambio a chiunque voglia accedere ai Codici. È considerata una *Civitas grande*.

Abbazia di San Vincenzo

Fondata nel 731 d.C. da tre nobili Longobardi presso il fiume Volturno, l'abbazia è diventata uno dei più importanti luoghi di clausura degli Zeloti. il Duca Gisulfo II elargisce continuamente doni all'abate Atone per ingraziarsi i membri della dottrina, anche perché in questa sede essa è piuttosto indipendente dal papato. È considerata **solo per gli Zeloti** una Civitas *media*.

Noce di Beneventum

Un grosso noce a pochi chilometri da Beneventum era una volta un luogo sacro per i Longobardi che veneravano dei pagani associati alla natura. Con l'avvento della cristianizzazione, fu progressivamente abbandonato come luogo di fede in favore del Santuario di San Michele Arcangelo. Tuttavia circolano voci che parlano della presenza di streghe mostruose, che svolgerebbero degli strani rituali sotto le fronde del grande albero.

Ducato di Spoletium

Civitas piccole: Nursia (Norcia), Camerino.

Civitas medie: Nuceria (Nocera Umbra), Forconium (Forcona), Esculum (Ascoli Piceno), Terni.

Civitas grandi: Spoletium (Spoleto), Reate (Rieti).

Il minore dei due ducati, sotto il comando di **Lupo**, che sebbene non sia apertamente ostile a Gisulfo II, trama alle sue spalle per ottenere il potere su tutta la Langobardia minor.

Abbazia di Farfa

Abbazia che è sempre stata protetta dai Duchi di Spoletium, e che recentemente ha ricevuto cospicue donazioni da parte di Lupo. Nonostante la vicinanza a Roma e alla Santa Sede, ha un certo grado di indipendenza dallo Stato Pontificio. I monaci benedettini attualmente la gestiscono insieme all'abate Fulcoald, che per un accordo con il Duca ha vietato l'accesso alla struttura e alle zone circostanti alle donne. Le terre circostanti sono però diventate improvvisamente infertili, impedendo lo sviluppo di una *curtis*. È considerata una *Civitas grandi*.

Abbazia di Sant'Eutizio

L'Abbazia, fondata da eremiti siriani, fu l'unico punto di riferimento per le popolazioni smarrite della zona durante le invasioni barbariche, e nemmeno l'arrivo dei Longobardi sembrò sconvolgere la vita dell'Abbazia. Scesa in secondo piano rispetto all'abbazia di Farfa dopo l'apertura del Vomitorium, è rimasta comunque un centro fondamentale per la diffusione delle conoscenze di medicina e chirurgia. È considerata una Civitas *media*.

Castrum Trusei (Castel Trosino)

Castrum abbandonato a fianco di una grande necropoli, sulle cime di un rilievo a mezza giornata di marcia da Esculum. Recentemente si sono viste strane colonne di fumo innalzarsi dal borgo.

Tempio di Vesta di Esculum

Antico tempio pagano situato dentro le mura di Esculum. Completamente abbandonato, è evitato dalla popolazione locale, i quali affermano di sentire urla raccapriccianti provenire dal suo interno durante la notte. Il gastaldo Alahis sembra non volerne parlare.

Stato Pontificio

Civitas piccola: Fanum Fortunae (Fano), Taranto, Hudrentum (Otranto).

Civitas media: Forum livii (Forlì), Ariminum (Rimini), Pisaurum (Pesaro), Sena Gallica (Senigallia), Ancona, Messina.

Civitas grande: Ravenna, Perusia (Perugia), Roma, Neapolis (Napoli), Grumentum, Rhègium Julium (Reggio Calabria).

Da Roma a Ravenna, un lungo territorio è diventato lo Stato Pontificio, prendendo così il posto dell'Esarcato bizantino. A Roma vi è la Santa Sede, dimora di **Papa Zaccaria** e fulcro politico e religioso dello Stato Pontificio. L'aristocrazia bizantina rimasta nell'Esarcato, suo malgrado, si è aggrappata metaforicamente alla veste del Papa, nel tentativo di fare fronte comune contro Longobardi e le forze di Orcus. Il precedente Esarca, Eutichio, dovette giurare fedeltà a Zaccaria come suo vice, nel ruolo di *cubiculario*. Il Ducato di Calabria, di Neapolis e la parte settentrionale della Sikelia divennero parte dello Stato Pontificio ponendosi sotto la sua protezione. Negli ultimi anni della sua vita, Liutprando ha ceduto sempre più territori alla Chiesa, e la Pentapoli è dunque tornata in mano alle forze bizantine. La Langobardia Minor mantiene con i bizantini un'alleanza di convenienza, poiché lo Stato Pontificio fa da cuscinetto tra la Langobardia Horribilis e gli stessi ducati.

Basilica Domini Nostri Jesu Christi

Quella che oggi è la Basilica di Sant'Apollinare Nuovo era una volta la chiesa palatina di Teodorico re dei Goti, situata a Ravenna. I suoi mosaici furono prima danneggiati da un'operazione di *"damnatio memoriae"* da parte dei Bizantini e da un terremoto nel 725 d.C. La basilica porta ancora i segni del sisma, ma è diventata un importante centro di fede per chiunque debba avventurarsi nei vicini territori oscuri, anche per la presenza dell'arcivescovo Sergius, noto per il suo carisma e i suoi screzi con la Santa Sede. È considerata una Civitas *grandi*.

Catacombe di San Januario (San Gennaro)

Un grandissimo e antico complesso sotterraneo, espanso a seguito del martirio di San Januario. La struttura è ricca di mosaici e affreschi, e numerose sono le tombe di vescovi e noti esponenti del clero. La struttura è apparentemente pura e priva di influenze della tenebra, anche se qualcuno ha giurato di aver sentito strani rumori nelle sue zone più profonde e buie…

Ipogeo dei Volumni

Un antico ipogeo di origini etrusche, successivamente usato come tomba per una facoltosa famiglia romana. Non molto lontana da Perusia, fu sigillato permanentemente qualche tempo dopo l'apertura del Vomitorium, dopo dei macabri ritrovamenti di resti di alcuni tombaroli sfortunati. Da allora nessuno sa cosa c'è all'interno dell'ipogeo e cosa abbia ucciso quelle persone.

Confine nord dello Stato Pontificio

Nella speranza di fermare l'avanzata delle forze delle tenebre, gli uomini sfruttarono e rinforzarono le difese disposte dall'Esarcato Bizantino al confine settentrionale dello Stato Pontificio, lungo la via Amerina. Diversi forti furono riutilizzati e ampliati sulla base dei castrum Romani per presidiare le zone all'inizio della guerra. Ora questi castrum fanno da rifugio per i guerrieri che combattono nei pressi del confine e luoghi di clausura per gli *Zeloti*, costantemente attaccati da *Mostri* e orrori provenienti dal nord.

Via Amerina

Strada antichissima, di origine etrusca, è diventata collegamento di tutte le strutture difensive del confine con le terre perdute, e agli estremi ci sono rispettivamente Roma e Ravenna. In alcuni punti è circondata da necropoli dei Falisci, antica civiltà sottomessa dall'impero romano, particolarmente pericolose in quanto piene di cadaveri e vicine alle zone più oscure dell'Italia.

Langobardia Horribilis

Con questo termine (indicato **senza** corsivo) si intendono tutte le terre che si estendono dal confine settentrionale del corridoio bizantino fino alle Alpi, e quindi includono le terre delle odierne Toscana, Romagna, Veneto, Piemonte, Liguria, Friuli, Trentino, e Lombardia. La conoscenza comune afferma che la tenebra si è impossessata di queste terre, e il terribile Orcus, il nemico di Dio e dell'uomo, ne abbia fatto un'estensione dell'inferno. In pochi osano avventurarsi nell'oscurità, e solo i più audaci possono sperare di uscirne vivi una volta entrati. Il **LIBER ORCI** contiene informazioni più dettagliate su cosa attende i Martiri in queste lande perdute.

Al di fuori dell'Italia

Nel resto del mondo la situazione è perlopiù sconosciuta agli abitanti della penisola. Molti sono scappati con ogni mezzo che avevano senza guardare indietro, e in pochissime occasioni delle barche approdano sulle coste italiane. Ora che l'Esarcato è diventato Stato Pontificio, poi, i contatti con l'Impero Bizantino si sono ridotti e i rapporti tra i due Stati sono diventati più freddi. Il califfato Omayyade, che occupa l'Africa, è troppo occupato con la guerra civile causata dagli Abbasidi per badare a cosa sta succedendo in Italia, e i Franchi merovingi guidati da Childerico III stanno a guardare come si evolve la situazione, apparentemente protetti dalle Alpi…

Società

Le società erano divise in caste, regolate dalle leggi dell'Editto di Rotari.

Iudices (Duchi e gastaldi) e strator

Amministratori dei beni fiscali e funzionari presso le "civitas" di una "curtis regia", *Civitas grande*, dove risiedono e svolgono le loro mansioni all'interno di un palazzo del Re. Loro, insieme alla Chiesa, organizzano sante e onorevoli missioni suicide per riconquistare terre perdute nelle tenebre. Gli strator, invece, sono piccoli proprietari terrieri e amministratori delle comunità minori (*Civitas piccole*), e non hanno poteri politici.

Arimanni e uomini liberi

L'esercito al servizio dei Duchi e dei Gastaldi. L'insieme delle persone libere di muoversi in Italia senza vincoli legali e di origine comune. Uomini liberi che hanno la possibilità di guadagnarsi la salvezza nel regno dei cieli intervenendo per loro scelta in una *Caballicatio* voluta dagli Iudices o dalla Chiesa. Ne fanno parte i Martiri e parte della popolazione relativamente benestante. Costituiscono una parte minore della popolazione.

Aldii e servi

La più bassa delle caste sociali dell'Italia. Ottengono protezione da un padrone, ma non possono spostarsi senza il suo permesso e hanno pochi diritti. Non possono rispondere alle *Caballicationes,* non essendo **uomini liberi**. È piuttosto comune che alcuni Arimanni perdano la loro condizione a seguito di debiti insoluti, e diventino quindi servi. Vivono una vita poverissima e miserabile, soggetta al volere del loro padrone e privi di molti dei diritti più basilari. Costituiscono la parte principale della popolazione.

Fuorilegge

È considerato fuorilegge chiunque abbia commesso un crimine e non abbia pagato il corrispondente guidrigildo (*wergild*) o abbia mostrato la sua innocenza in un'*ordalia*. Nell'Italia di *Langobardia Horribilis* vengono considerati fuorilegge, per via di una legge imposta da Liutprando su suggerimento della Chiesa stessa, anche tutti gli eretici e i Discipuli obscuri. La legge punisce duramente i crimini più gravi, con cifre dell'ordine di centinaia di Solidi. Anche i mercenari che si guadagnano da vivere con le *Caballicatio* si guardano bene dall'incorrere in certe punizioni!

Chiesa

La storia della Chiesa è identica a quella del mondo reale fino all'apertura del Vomitorium su Papia. A quel punto Papa Zaccaria ha deciso di prendere il potere come capo politico dell'esarcato, giustificandosi con l'impossibilità di ricevere notizie dall'impero Bizantino.

Culti cattolici

La religione che si è diffusa nell'Italia ucronica di *Langobardia Horribilis* è il cattolicesimo. La sua diffusione era avvenuta prima dell'apertura del Vomitorium, prendendo il posto prima del paganesimo e poi dell'arianesimo. È diventata poi il modo per interpretare l'influenza e le manifestazioni della Sua luce nel nostro mondo. La religione definisce un insieme di regole sociali e spirituali che i fedeli devono seguire e rispettare.

Papa Zaccaria

Capo spirituale della Chiesa ed Esarca dello Stato Pontificio, al quale i Duchi bizantini rispondono. È un bizantino intelligente e colto, ma anche freddo e privo di empatia. Ha approfondito molto i suoi studi di teologia, poiché era convinto di poter trovare il modo di chiudere il Vomitorium ed esiliare la tenebra proprio nelle scritture. Le innumerevoli ore di studio frenetico e la sua mente curiosa, purtroppo, lo hanno portato a un'altra rivelazione: il responsabile dell'apertura del Vomitorium. Nonostante da quel momento divenne cinico e privo di quella spinta idealistica che caratterizzò i suoi anni di studi, sfruttò la sua intelligenza e cultura teologica per farsi largo all'interno della scena politica italiana.

La Chiesa e 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. 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, pena l'essere puniti come eretici nel caso di venisse a conoscenza di una defezione. Possedere una Reliquia per uso personale è spesso il modo più facile per inimicarsi gli appartenenti alle Dottrine più fanatiche, oltre che per essere considerati fuorilegge dai Ducati e lo Stato Pontificio se la cosa dovesse diventare di conoscenza pubblica. Deroghe a questa legge possono essere concesse solo dalla Chiesa.

Dottrine

Le Dottrine sono correnti religiose che esprimono la loro fede in un modo che va oltre la normale preghiera. I sacerdoti generici di solito non fanno parte di Dottrine. Se indicati in corsivo, hanno un *Percorso* corrispondente (vedi **Creare i Martiri).**

Votati di San Michele Arcangelo

San Michele Arcangelo è un santo venerato principalmente dai Longobardi, che in esso hanno rivisto il loro credo in Godan, il dio dei guerrieri. I *Votati* portano questa fede fino al fanatismo, dato che hanno votato la loro vita all'eliminazione della tenebra e della sua progenie immonda. Il loro addestramento parte da giovanissimi, e prevede anche ore di studio sulle scritture insieme ai sacerdoti. Questa formazione culmina nel Votum, nel quale egli giura di combattere fino alla morte il male che invade la landa Italica. Il loro idealismo li porta spesso ad atti estremi che loro giustificano con gli inevitabili orrori che la guerra porta con sé. Per questo il volgo e anche altri militari non religiosi hanno timore di questi sacerdoti guerrieri.

Esorcisti di San Michele Arcangelo

Dottrina di origine benedettine i cui seguaci sono esperti in esorcismi, addestrati nel creare una forza che contrasta le aberrazioni della tenebra con una forza di volontà incrollabile, alimentata da salmi e preghiere. Gli *Esorcisti* sono comunque disposti ad abbandonare la vita cenobitica in favore di un approccio più diretto alla guerra contro le tenebre.

Penitenti del Salvatore

Fanatici convinti che Dio abbia punito l'intera Italia per la sua condotta sregolata e impudica. Punizione che si è realizzata tramite l'apertura del Vomitorium a Papia, e che vogliono espiare facendosi carico delle sofferenze altrui e praticando l'autoflagellazione. Predicatori instancabili, spesso pronti a inveire in piazza contro i peccati che secondo loro hanno causato l'avvento delle forze oscure. La loro determinazione li rende non meno incrollabili dei Votati più fanatici e straziando le loro carni sono in grado di aumentare l'efficacia dei propri *Miracoli*.

Monaci Benedettini e Girovaghi

L'ordine è nato ben prima dell'apertura del Vomitorium per mano di San Benedetto da Norcia, ma dopo l’evento catastrofico sono state apportate delle modifiche alla Regola, in modo da concedere maggiore libertà di movimento a questi missionari. Così come i *Penitenti*, anche i Benedettini vedono nelle tenebre che stanno invadendo L'Italia una punizione divina. Le nuove indicazioni della Regola prevedono una maggiore tolleranza verso i *Girovaghi* ed il loro continuo spostarsi di *Civitas* in *Civitas* per aiutare i bisognosi. Generalmente restii a combattere se non per autodifesa, preferiscono tenersi fuori anche dalla politica e dalle zone di guerra.

Zeloti di San Michele Arcangelo

Gli *Zeloti* si specializzano nello studio di eresie e mostruosità. La loro Dottrina prevede una clausura attiva nei territori ai limiti della Langobardia Horribilis volta a studiare da vicino le eresie e a fortificare lo spirito. La loro conoscenza di teologia e riti sacri è in realtà piuttosto modesta, messa a confronto a quella di monaci o altri uomini di chiesa: loro infatti si concentrano solo sul conoscere l'oscurità. Gli è permesso di rompere il voto solo su ordine di un membro del clero di partecipare a missioni nella quale la Chiesa ha interesse ad avere persone di fiducia. Si fanno portavoce della giustizia divina, e qualcuno usa anche mezzi moralmente discutibili per snidare e punire gli eretici. Dopotutto questa è una guerra per la sopravvivenza, e uno *Zelota* crede che per far vincere la Luce quasi tutto sia concesso.

Altri gruppi cristiani

Non tutti i cristiani che combattono Orcus e la sua progenie, però, si considerano alleati della Chiesa. I gruppi di ribelli e guerrieri dell'umanità 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 abbandonate in depositi di abbazie o basiliche come vorrebbe il Papa…

Creare un Martire

I protagonisti delle Avventure sono i **Martiri**, giocati dai Giocatori. È qualcuno disposto a morire o a soffrire nel corpo e nell'anima per un suo obiettivo: sia esso morale, religioso o cinicamente materialista. Quando si crea un Martire si scrivono tutti i suoi attributi sulla **Scheda del Martire.**

Attenzione: Il significato di alcuni termini potrebbe non essere immediatamente chiaro se è la prima volta che si gioca a *Langobardia Horribilis*. Più avanti tutti i termini verranno spiegati a dovere.

Nome

Come prima cosa, il Giocatore assegna un nome al proprio Martire. Si può scegliere a piacere o utilizzare un nome di quelli elencati nell'**Addendum C** di questo manuale.

Percorsi

Il Giocatore sceglie un Percorso che una volta scelto non potrà più cambiare. Esso determina le sue **Caratteristiche,** le sue **Competenze** da scrivere e segnare sulla sua *Scheda*.

Caratteristiche

Ogni Martire **quattro Caratteristiche, il cui punteggio è 0 a meno che** indicato diversamente dal suo *Percorso*. Non può comunque essere maggiore di 3, il picco delle potenzialità umane.

Robustezza (ROB)

Il suo valore indica la prestanza e la resistenza fisica del Martire. Azioni che usano questa caratteristica sono *vigorose, potenti,* fatte *con forza bruta.*

Destrezza (DES)

Il suo valore indica l'agilità, la coordinazione e la sensibilità tattile del Martire. Azioni che usano questa caratteristica sono *veloci, agili, precise* o fatte *tastando con mano.*

Acume (ACU)

Il suo valore indica l'intelletto, la memoria e la percettivitá del Martire. Azioni che usano questa caratteristica sono *ragionate,* fatte *guardando* o *ascoltando.*

Volontà (VOL)

Il suo valore indica l'animo, la resistenza mentale e la forza della personalità del Martire. Azioni fatte con questa caratteristica sono *imponenti,* fatte con *forza di volontà o imponendosi di resistere.*

Lista dei Percorsi

Di seguito i *Percorsi* disponibili in *Langobardia Horribilis:*

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 su oggetti particolari.

DES: 1, **ACU:** 1, tre Caratteristiche a scelta sono aumentate di un punto.

Può equipaggiare: *Armature Leggere* e *Scudi*.

Con le Armi: Leggere usa *dMin*, con le medie e le Pesanti *dMed*.

Competenze:

- *Armeggiare*.
- Tre a piacere, non possono essere *Invocare* o *Combattere*.

Capacità di Percorso:

- Ha una grande esperienza nel Ricordare la provenienza di un qualunque Oggetto, i materiali che lo compongono o cosa può averlo danneggiato in un certo modo. Ha un *Bonus* alle *Prove* che possono plausibilmente beneficiarne.

- In una *Civitas* può comprare dei *Materiali da Artigiano* spendendo 1 *Solido*. L'Artigiano può usarli in una *Fase interludio* per riparare gli Oggetti dei compagni, che potranno fare un'Azione di *Far riparare* anche al di fuori di una *Civitas*.

Equipaggiamento:

- Una *Mazza*, uno *Scramasax* o una *Fionda* con le sue Munizioni.
- *Materiali da Artigiano*
- Un *Kit* a scelta
- Una *Sacca da viaggio*.
- Un *Completo da lavoro*.

Brigante

Nato e cresciuto in un ambiente difficile, il Martire ha imparato a cavarsela andando spesso contro la legge, usando l'inganno e sfruttando i momenti migliori per colpire. Potrebbe perfino essere fuggito da qualche *Civitas* per via dei crimini che ha commesso, ma spesso le autorità hanno problemi ben peggiori di un ladruncolo a cui pensare. Sua è l'arte dell'imboscata e del colpo a sorpresa, sua è la vocazione per il guadagno di beni materiali e l'approfittare di ogni occasione per una scalata sociale… e perché no, spirituale: qualcuno lassù potrà sicuramente perdonarlo.

DES: 1, **ACU:** 1, tre Caratteristiche a scelta sono aumentate di un punto.

Può equipaggiare: *Armature Leggere* e *Scudi*.

Con le Armi: Leggere usa *dMin*, con le medie e le Pesanti *dMed*.

Competenze:

- Una a scelta tra *Cercare*, *Convincere* o *Sgattaiolare*.
- Tre a piacere, non possono essere *Invocare* o *Combattere*.

Capacità di Percorso:

- Il Brigante è molto bravo ad agire in incognito, far perdere le proprie tracce o più genericamente essere furtivo. Ha un *Bonus* alle *Prove* che possono plausibilmente beneficiarne.

- Un Brigante nascosto, impercettibile o con un'arma occultata attacca con un Bonus e infligge 3 Danni aggiuntivi.

Equipaggiamento:

- Una *Mazza ferrata*, uno *Spatha* o un *Arco* con le sue *Munizioni*.
- Due *Kit* a scelta
- Una *Sacca da viaggio*.
- Un *Completo furtivo*.

Cavaliere

Sebbene non esistesse ancora una casta di cavalieri vera e propria, i guerrieri più facoltosi disponevano di una propria cavalcatura: molti combattenti longobardi sono stati sotterrati nelle necropoli con i loro destrieri. Anche nelle armate bizantine, però, erano da meno: i primi *koursores* stavano pian piano soppiantando la fanteria legionaria del vecchio impero romano già a partire dal VII secolo. Capace di devastanti cariche in sella al suo destriero, sul campo di battaglia è in grado di sbaragliare anche i Mostri più pericolosi.

ROB: 2, **DES:** 1, due Caratteristiche a scelta sono aumentate di un punto.

Può equipaggiare: qualsiasi *Armatura* e gli *Scudi*.

Con le Armi: Leggere usa *dMed*, con le medie *dMax* e con le Pesanti *dMin* + *dMax*.

Competenze:

- *Combattere*.
- *Addomesticare*.
- Una a piacere che non può essere *Invocare*.

Capacità di Percorso:

- La fama della sua famiglia gli dà un *Bonus* alle *Prove* che potrebbero plausibilmente beneficiarne.

- Inizia la sua carriera con un *Cavallo da guerra* (vedi **LIBER HOMINUM, Mostri**). Un Cavaliere in sella al proprio destriero attacca sempre con un Bonus e infligge 3 Danni aggiuntivi se lo fa una *Lancia* o un *Kontos*. Inoltre, se il destriero è bersaglio di un attacco il Cavaliere può pararlo anche se non equipaggia uno Scudo. Nel caso il *Cavallo da guerra* venga ucciso, il Cavaliere può richiederne uno nuovo in una qualunque *Civitas media* o grande senza dover pagare nulla.

Equipaggiamento:

- Un'*Arma media* con relative *Munizioni* se è un'*Arma a distanza*.
- Uno *Scudo* oppure un'*Arma Leggera* con relative *Munizioni* se è un'*Arma a distanza*.
- Un'*Armatura Imbottita* o *a scaglie*
- Una *Sacca da viaggio*.
- Un *Kit* a scelta.
- Un *Completo elegante* o un *Completo militare*.

Esorcista

Conoscitori di particolari tecniche di esorcismo della tenebra. Utilizzando le tecniche che hanno imparato da studi teologici e da arti liberali possono indebolire e ostacolare le aberrazioni e i morti redivivi. Sebbene potrebbero essere confusi con gli *Zeloti*, la loro specialità non è tanto sulle pratiche occulte dei servitori della tenebra, tanto su conoscenze di abitudini e attributi delle mostruosità figlie della notte.

ACU: 2, **VOL:** 1, due Caratteristiche a scelta sono aumentate di un punto.

Può equipaggiare: *Armature Leggere* e *Scudi*.

Con le Armi: Leggere usa *dMin*, con le medie e le Pesanti *dMed*.

Competenze:

- *Invocare*.
- *Ricordare*.
- Una a piacere che non può essere *Combattere*.

Capacità di Percorso:

- Ha una grande conoscenza sulle abitudini e i punti deboli di *Non morti* e *Immondi*, che gli concede un *Bonus* alle *Prove* che possono plausibilmente beneficiarne.

- Esponendo la sua *Croce di legno* può praticare un esorcismo contro Un *Immondo* o un *Non Morto* con un'Azione che richiede una *Prova per Invocare*. Se ha successo il bersaglio subisce *dMin* Danni ed è *incapacitato,* immobilizzato per tutto il suo *Turno* successivo. In ogni caso non può ripetere l'esorcismo sullo stesso *Mostro* prima della successiva *Alba (Prima)*.

Equipaggiamento:

- Una *Mazza* o una *Fionda* con le sue *Munizioni*.
- Una *Croce di legno*.
- Una *Sacca da viaggio*.
- Un *Kit* a scelta.
- Un *Completo clericale*.

Sfere conosciute:

- *Benedizione*
- *Corpo*.

Evangelizzatore

Gli Evangelizzatori, conosciuti successivamente con il nome di "missionari", erano coloro che portavano il cristianesimo nei luoghi dove non era diffuso, convertendo pagani e non cattolici. Nella storia alternativa di *Langobardia Horribilis* il loro ruolo è diventato quello di predicatori itineranti per supportare guerrieri cristiani nella lotta contro le forze delle tenebre, incoraggiandoli con canti gregoriani e portando la parola di Dio nei luoghi più oscuri.

VOL: 2, **ACU:** 1, due Caratteristiche a scelta sono aumentate di un punto.

Può equipaggiare: *Armature Leggere* e *Scudi*.

Con le Armi: Leggere usa *dMin*, con le medie e le Pesanti *dMed*.

Competenze:

- *Invocare*.
- Una a scelta tra *Convincere* o *Ricordare*.
- Una a piacere che non può essere *Combattere*.

Capacità di Percorso:

- L'Evangelizzatore riesce ad influenzare le persone con la sua grande conoscenza teologica e delle Sacre scritture. Ha un *Bonus* alle *Prove* che possono plausibilmente beneficiarne.

- L'Evangelizzatore può fare un'Azione di evangelizzazione, predica o canto sacro. Tutti i suoi alleati che riescono a sentirlo (sé stesso escluso) hanno un Bonus ad una singola *Prova* a loro scelta che fanno finché quella particolare evangelizzazione perdura. Questa Azione può essere interrotta come un'Invocazione (vedi **Magia)**. Quando un'evangelizzazione termina, l'Evangelizzatore non può farne un'altra prima della *Scena* successiva.

Equipaggiamento:

- Una *Mazza* o una *Fionda* con le sue *Munizioni*.
- Una *Sacca da viaggio*.
- Un *Kit* a scelta.
- Un *Completo clericale*.

Sfere conosciute:

- *Benedizione*
- *Corpo*.

Girovago

Il Martire è un esperto in cure, che fa parte dei Monaci Girovaghi Benedettini (vedi **Chiesa, Dottrine**). Ha scelto di viaggiare per aiutare chi ha bisogno delle sue cure, anche a costo di avventurarsi nei posti più pericolosi dell'italia di Langobardia Horribilis. Sono aspramente criticati dai comuni monaci cenobiti che risiedono nelle abbazie, venendo accusati di seguire i vizi derivati delle loro passioni. Nonostante ciò, il reale beneficio che questi Girovaghi portano alle *Civitates* più distanti dai centri di fede, oltre che una modifica alla Regola benedettina fatta dal Papa per via dell'arrivo delle forze di Orcus, li hanno resi tollerati anche nei maggiori monasteri.

ACU: 2, **VOL:** 1, due Caratteristiche a scelta sono aumentate di un punto.

Può equipaggiare: *Armature Leggere* e *Scudi*.

Con le Armi: Leggere usa *dMin*, con le medie e le Pesanti *dMed*.

Competenze:
- *Invocare*.
- Una a scelta tra *Medicare* o *Esaminare*.
- Una a piacere che non può essere *Combattere*.

Capacità di Percorso:
- Un Girovago è un medico ed erborista esperto, in grado di medicare ferite in situazioni disperate o concitate. Ha un *Bonus* alle *Prove* che possono plausibilmente beneficiarne.

- Il Girovago può usare un *Kit da guaritore* in una *Fase interludio* per curare i suoi compagni, che potranno fare un'Azione di *Guarire le sofferenze* come se fossero in una *Civitas*. Dopo questa Azione il *Kit da guaritore* è rimosso dal proprio equipaggiamento.

Equipaggiamento:
- Una *Mazza* o una *Fionda* con le sue *Munizioni*.
- Una *Sacca da viaggio*.
- Un *Kit* a scelta.
- Un *Completo clericale* o un *Completo da lavoro*.

Sfere conosciute:
- *Benedizione*
- *Corpo*.

Mercenario

Che sia una milizia cittadina che si avventura fuori dalle mura o un mercenario girovago, la sua specialità è portare con sé equipaggiamento pesante e scomodo per lunghi periodi e combattere con uno stile più difensivo, adatto a ricevere e rispondere agli attacchi. A volte è una guardia del corpo di uno *Sculdascio* o di uno *Zelota*, altre volte si limita a girare di *Civitas* in *Civitas* per cercare un impiego.

ROB: 2, **DES:** 1, due Caratteristiche a scelta sono aumentate di un punto.

Può equipaggiare: qualsiasi *Armatura* e gli *Scudi*.

Con le Armi: Leggere usa *dMed*, con le medie *dMax* e con le Pesanti *dMin* + *dMax*.

Competenze:

- *Combattere*.
- Una a scelta tra *Cercare* o *Esaminare*.
- Una a piacere che non può essere *Invocare*.

Capacità di Percorso:

- Può portare due *Oggetti* aggiuntivi nella *Sacca da viaggio* che equipaggia. Ignora i *Malus* dovuti alle *Armature pesanti*.

- Può usare un'Azione per adottare una postura difensiva. In questa posizione ha un *Bonus* a parare con lo *Scudo* e, se la relativa *Prova* ha successo, può immediatamente contrattaccare con un'*Arma* da mischia con un *Bonus* all'Azione per *Combattere*, ovviamente purché il bersaglio sia a portata. Perde i benefici della postura se si muove o viene spostato in qualche modo in quel *Round*.

Equipaggiamento:

- Un'*Arma media* da mischia.
- Uno *Scudo*.
- Un '*Armatura Imbottita* o *a scaglie*.
- Un *Kit* a scelta
- Una *Sacca da viaggio*.
- Un *Completo militare*.

Oblato

Non tutti gli uomini di chiesa sono monaci. Alcuni di loro sono giovani uomini liberi che, per bisogno di protezione o sostentamento, entravano a far parte di un monastero e prendevano parte alla sua quotidianità, senza però prendere i voti. Molti di loro sono figli della nobiltà, che in cambio di un pagamento all'abate da parte della famiglia lo stato di Oblato. Essendo quindi coinvolti nella vita monastica hanno avuto modo di studiare negli scriptori e di sviluppare profondamente la propria spiritualità. E mai come ora nell'Italia di Langobardia Horribilis c'è bisogno di questo tipo di fede.

DES: 1, **ACU:** 1, tre Caratteristiche a scelta sono aumentate di un punto.

Può equipaggiare: *Armature Leggere* e *Scudi*.

Con le Armi: Leggere usa *dMin*, con le medie e le Pesanti *dMed*.

Competenze:

- Una a scelta tra *Convincere* o *Ricordare*.
- Tre a piacere, non possono essere *Invocare* o *Combattere*.

Capacità di Percorso:

- Ha con sé un simbolo della chiesa che lo ha accolto. Se lo espone può dimostrare la sua vocazione di Oblato in modo inequivocabile ed avere un *Bonus* alle *Prove* che possono plausibilmente beneficiarne.

- Un Oblato può Invocare *Miracoli semplici* senza rispettare i Requisiti. Può invocarne uno aggiuntivo prima di dover *Meditare* (per un totale di 3).

Equipaggiamento:

- Una *Mazza*, uno *Scramasax* o una *Fionda* con le sue *Munizioni*.
- Due *Kit* a scelta.
- Una *Sacca da viaggio*.
- Un *Completo elegante* o un *Completo clericale*.

Sfere conosciute:

- *Benedizione*.

Penitente

I Penitenti sono una corrente religiosa nata dalla disperazione della lotta contro le tenebre. Fondata da un gruppo di uomini malvisti dalla Chiesa ma di grande carisma, la Dottrina (vedi **Chiesa, Dottrine**) dei Penitenti chiede ai suoi adepti di praticare la "mortificazione della carne". Tramite il dolore, tuttavia,la forza della Luce dei loro *Miracoli* diventa particolarmente incisiva. I Penitenti si vedono quindi come veri e propri martiri salvatori della cristianità, con buona pace dei Votati e degli Zeloti, che li vedono come un male necessario.

VOL: 2, **ROB:** 1, due Caratteristiche a scelta sono aumentate di un punto.

Può equipaggiare: *Armature Leggere* e *Scudi*.

Con le Armi: Leggere usa *dMin*, con le medie e le Pesanti *dMed*.

Competenze:

- *Invocare*.
- Una a scelta tra *Convincere* o *Ricordare*.
- Una a piacere che non può essere *Combattere*.

Capacità di Percorso:

- Le continue penitenze corporali che si autoinfligge lo rendono molto tollerante alla fatica e al dolore fisico. Ha un *Bonus* alle *Prove* che possono beneficiarne.

- I *Miracoli* dei Penitenti non possono essere interrotti da ferite che subiscono durante l'Invocazione. Inoltre, se fanno un *Sacrificio* flagellandosi violentemente durante l'invocazione, il *Miracolo* ha un effetto aggiuntivo descritto dal Giocatore. L'effetto deve essere in linea con la *Sfera* dell'invocazione e, se il bersaglio del *Miracolo* è un *Mostro* o *PdM* ostile, dovrebbe essere equivalente ad una conseguenza di un *Sacrificio*.

Equipaggiamento:

- Una *Mazza* o una *Fionda* con le sue Munizioni.
- Un *Flagello*.
- Una *Sacca da viaggio*.
- Un *Kit* a scelta.
- Un *Completo clericale*.

Sfere conosciute: Due a scelta tra

- *Benedizione*
- *Attacco*
- *Corpo*.

Schermagliatore

Il Martire è stato addestrato per fare parte della fanteria leggera dell'esercito, per azioni di ricognizione e agguati. Specializzato a combattere con armi ad asta e a sfruttare la sua agilità indossando protezioni leggere, diventando così un agile guerriero in grado di colpire a sorpresa i nemici. Qualcuno fa parte degli *sculcatores* bizantini, mentre altri sono avanguardie *sculca* dell'esercito longobardo.

ROB: 2, **DES:** 1, due Caratteristiche a scelta sono aumentate di un punto.

Può equipaggiare: *Armature Leggere* e *Scudi*. .

Con le Armi: Leggere usa *dMed*, con le medie *dMax* e con le Pesanti *dMin* + *dMax*.

Competenze:

- *Combattere*.
- Una a scelta tra *Fare atletica* o *Sgattaiolare*.
- Una a piacere che non può essere *Invocare*.

Capacità di Percorso:

- Un Schermagliatore nascosto o impercettibile che attacca con un *Giavellotto* o una *Lancia* ha un Bonus e infligge 3 Danni aggiuntivi. Inoltre, può attaccare con un *Giavellotto* un bersaglio che è in una *Zona* non adiacente alla sua, imponendosi un Malus alla *Prova*. Deve comunque vederlo e plausibilmente riuscire a prenderlo di mira.

- Se equipaggia *un'Armatura leggera* o nessuna *Armatura* ignora i terreni impervi.

Equipaggiamento:

- Un'*Arma media* con relative *Munizioni* se è un'*Arma a distanza*.
- Uno *Scudo* oppure un'*Arma Leggera* con relative *Munizioni* se è un'*Arma a distanza*.
- Un '*Armatura Imbottita* o *a scaglie*.
- Un *Kit* a scelta
- Una *Sacca da viaggio*.
- Un *Completo militare* o un *Completo furtivo*.

Sculdascio

Il Martire è un giudice itinerante sotto diretto servizio dei Duchi o dei Gastaldi della regione. Fu Liutprando ad affidare l'amministrazione della giustizia nelle città più piccole. La 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 aveva 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 ad un territorio, e le hanno rese più simili ad agenti degli "iudices".

ROB: 2, **VOL:** 1, due Caratteristiche a scelta sono aumentate di un punto.

Può equipaggiare: qualsiasi *Armatura* e gli *Scudi*.

Con le Armi: Leggere usa *dMed*, con le medie *dMax* e con le Pesanti *dMin* + *dMax*.

Competenze:

- *Combattere*.
- Una a scelta tra *Cercare* e *Esaminare*.
- Una a piacere che non può essere *Invocare*.

Capacità di Percorso:

- Lo Sculdascio riesce ad influenzare le persone con la sua autorità ed esperienza militare. Ha un *Bonus* alle *Prove* che possono plausibilmente beneficiarne.

- Una volta per *Scena* può gridare alcuni comandi ai suoi compagni come Azione: tutti i Martiri a scelta dello Sculdascio (escluso sé stesso) che riescono a sentirlo hanno un *Bonus* a una *Prova* per Combattere a loro scelta che fanno entro la fine della *Scena*.

Equipaggiamento:

- Un'*Arma media* con relative *Munizioni* se è un'*Arma a distanza*.
- Uno *Scudo* oppure un'*Arma Leggera* con relative *Munizioni* se è un'*Arma a distanza*.
- Un '*Armatura Imbottita* o *a scaglie*.
- Un *Kit* a scelta
- Una *Sacca da viaggio*.
- Un *Completo militare*.

Tombarolo

L'Editto di Rotari punisce 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 riciclati con esperti di purificazione di tombe da Mostri e orrori vari, al modico prezzo di qualche Solido e l'opportunità di sgraffignare tesori quasi indisturbati. Sono malvisti dalle Dottrine più estremiste della chiesa, ma il loro cinismo è considerato da molti altri un male necessario. Conoscono molto bene la posizione e la pericolosità delle necropoli sparse per l'Italia longobarda.

DES: 1, **VOL:** 1, tre Caratteristiche a scelta sono aumentate di un punto.

Può equipaggiare: *Armature Leggere* e *Scudi*.

Con le Armi: Leggere usa *dMin*, con le medie e le Pesanti *dMed*.

Competenze:

- Una a scelta tra *Cercare* e *Ricordare*.
- Tre a piacere, non possono essere *Invocare* o *Combattere*.

Capacità di Percorso:

- Il Tombarolo è un esperto di necropoli, cimiteri e luoghi dove notoriamente vengono sotterrati cadaveri e tesori. Ha un *Bonus* alle *Prove* che possono plausibilmente beneficiarne e a tutte le Azioni per *Combattere Non Morti*.

- Ha con sé un *Kit di purificazione*, che può usare per benedire cadaveri anche senza conoscere *Sfere*. Può inoltre utilizzare i materiali del *Kit* per benedire la propria arma come se stesse usando una *Boccetta di acqua benedetta,* rimuovendo il *Kit* dal suo equipaggiamento. Questa benedizione è un'Azione che non gli permette di fare altro fino a fine *Scena* ed è efficace solo contro i *Non morti*.

Equipaggiamento:

- Una *Mazza*, uno *Scramasax* o una *Fionda* con le sue Munizioni.
- Un *Kit di purificazione*
- Un *Kit* a scelta
- Una *Sacca da viaggio*.
- Un *Completo da lavoro* o un *Completo furtivo*.

Visionario

Mentre da giovane era sballottato da visioni di luce accecante che si alternavano a immagini di morte e disperazione, Il Visionario ha ottenuto un buon controllo su questo fenomeno tramite la preghiera e la meditazione. Ritenuto allo stregua di un profeta, il Visionario è guardato con timore dai cristiani. Tuttavia, le sue capacità di preveggenza potrebbero rivelarsi fondamentali per la lotta contro l'oscurità, e per questo vengono tollerate, o più semplicemente considerate un dono del Signore.

ACU: 2, **ROB:** 1, due Caratteristiche a scelta sono aumentate di un punto.

Può equipaggiare: *Armature Leggere* e *Scudi*.

Con le Armi: Leggere usa *dMin*, con le medie e le Pesanti *dMed*.

Competenze:

- *Invocare*.
- Una a scelta tra *Convincere* o *Riconoscere*.
- Una a piacere che non può essere *Combattere*.

Capacità di Percorso:

- La sua fama di Visionario intimidisce o gli rende facile influenzare uomini di fede cristiana. Ha un *Bonus* alle *Prove* che possono plausibilmente beneficiarne.

- Quando il Visionario fa una *Meditazione* può porre una domanda a quella che lui interpreta come una forza divina. La domanda deve essere formulata chiaramente in modo che la risposta, che verrà data sinceramente dal Master, possa essere "Si" o "No". Dopo averlo fatto il Visionario non può *Meditare* nuovamente in questo modo prima della successiva *Alba (Prima)*.

Equipaggiamento:

- Una *Mazza* o una *Fionda* con le sue *Munizioni*.
- Una *Sacca da viaggio*.
- Un *Kit* a scelta.
- Un *Completo clericale* o un *Completo da lavoro*.

Sfere conosciute: Due a scelta tra

- *Benedizione*
- *Rivelazione*
- *Corpo*.

Votato

Il Martire è un sacerdote guerriero che ha fatto un Votum a San Michele Arcangelo (vedi **Chiesa, Votati di San Michele Arcangelo**). Il suo addestramento nell'uso dei Miracoli, secondo solo a quello dei teologi e chierici più esperti, è un'altra arma nel suo arsenale. Sono riconosciuti come guerrieri benedetti dalla Chiesa e spesso è motivo di vanto nelle famiglie bizantine avere un Votato tra i propri uomini. Non meno fanatici degli Zeloti, il loro Votum impone un codice di comportamento più vicino a ciò che è considerato socialmente accettabile.

ROB: 2, **VOL:** 1, due Caratteristiche a scelta sono aumentate di un punto.

Può equipaggiare: qualsiasi *Armatura* e gli *Scudi*.

Con le Armi: Leggere usa *dMed*, con le medie *dMax* e con le Pesanti *dMin* + *dMax*.

Competenze:

- *Combattere*.
- Una a scelta tra *Convincere* e *Esaminare*.
- Una a piacere che non può essere *Invocare*.

Capacità di Percorso:

- Ha con sé un simbolo della chiesa o santuario dove ha espresso il suo Votum. Se lo espone può dimostrare la sua vocazione di Votato in modo inequivocabile ed avere un *Bonus* alle *Prove* che plausibilmente ne possono beneficiare.

- Un Votato può Invocare *Miracoli semplici* senza rispettare i Requisiti. Può invocarne uno aggiuntivo prima di dover *Meditare* (per un totale di 3).

Equipaggiamento:

- Un'*Arma media* con relative *Munizioni* se è un'*Arma a distanza*.
- Uno *Scudo* oppure un'*Arma Leggera* con relative *Munizioni* se è un'*Arma a distanza*.
- Un'*Armatura Imbottita* o *a scaglie*
- Una *Sacca da viaggio*.
- Un *Kit* a scelta.
- Un *Completo clericale* o un *Completo militare*.

Sfere conosciute:

- *Benedizione*.

Zelota

Un fanatico servitore di San Michele Arcangelo (vedi **Chiesa, Dottrine**) che si è marchiato con la luce di Dio. Cresciuto in semi-clausura fin dalla tenera età, dedito solo agli studi del profano, è stato messo alla prova con incursioni in catacombe maledette o nei pressi del confine con la Langobardia Horribilis. Tutto al fine di renderlo resiliente e fanatico, al punto da essere impassibile anche davanti all'abominio più orrendo. La fama misteriosa della sua Dottrina lo precede, e in molti abbassano la testa davanti ad uno Zelota.

ACU: 1, **VOL:** 1, tre Caratteristiche a scelta sono aumentate di un punto.

Può equipaggiare: *Armature Leggere* e *Scudi*.

Con le Armi: Leggere usa *dMin*, con le medie e le Pesanti *dMed*.

Competenze:

- *Esaminare*.
- Una a scelta tra *Armeggiare, Cercare* o *Ricordare*.
- Due a piacere, non possono essere *Invocare* o *Combattere*.

Capacità di Percorso:

- Non è mai spaventato dall'aspetto orribile dei *Mostri*. Avendo una vasta conoscenza su ciò che riguarda Orcus, le Reliquie nere a lui sacre e le attività dei suoi discepoli ha un *Bonus* alle *Prove* che possono plausibilmente beneficiarne.

- Ha un marchio a forma di croce sulla mano sinistra. Se lo espone può dimostrare la sua vocazione di Zelota in modo inequivocabile ed avere un *Bonus* alle *Prove* che possono plausibilmente beneficiarne.

Equipaggiamento:

- Una *Mazza*, uno *Scramasax* o una *Fionda* con le sue *Munizioni*.
- Due *Kit* a scelta
- Una *Sacca da viaggio*.
- Un *Completo clericale*.

Dettagli ed altro

Giunti a questo punto della creazione di un Martire si deve calcolare la sua **Resistenza** e specificare i suoi **Dettagli**.

Resistenza (RES)

La Resistenza indica quanti Danni può subire un Martire prima di essere in pericolo di vita. Tutti i Personaggi hanno **3+VIG** punti in Resistenza. Equipaggiare **Armature** aumenta questo valore. Per maggiori dettagli, vedi **Giocare la Fase d'azione, Danni**.

Dettagli

Ogni Martire ha dei **Dettagli** che lo caratterizzano in modo più approfondito. Essi possono essere usati dai Giocatori per avere vantaggi situazionali (vedi **Prove e Dettagli dei Martiri**) e aggiungere elementi alla *Narrativa*.

Io sono un…

Ogni Martire ha un'ascendenza che caratterizza la loro indole naturale. Il Giocatore ne sceglie una tra le seguenti e la spunta nella sezione **"Io sono un "**:

- **Bizantino:** Originari dell'Impero Romano d'Oriente, fanno ora parte dello Stato Pontificio. Sono custodi di sapere e conoscenza in svariati ambiti, specie dopo l'identificazione di ciò che rimane dell'Esarcato nel neonato Stato Pontificio, ma nonostante la loro arroganza inizia ad insinuarsi il dubbio che il conflitto contro le forze delle tenebre è senza speranza di vittoria. Hanno un atteggiamento altezzoso, consapevoli del loro status.

- **Italico:** Abitanti dell'Italia prima della venuta dei Longobardi e dei Bizantini, per secoli sono stati vittime del conflitto tra e l'impero, e con l'apertura del Vomitorium un ulteriore sciagura si è abbattuta su questo popolo non avvezzo alla guerra. Assimilati alle altre Ascendenze, si considerano gli unici veri discendenti di Roma. Per natura non sono avvezzi alle situazioni rischiose e preferiscono risolvere i problemi usando l'astuzia e l'ingegno.

- **Longobardo:** Signori dominanti della Langobardia Minor e la loro origine risale all'antico popolo barbaro dei Winniler, proveniente dalla Pannonia. Il loro orgoglio guerriero si è scontrato con un nemico innaturale ed invincibile, uscendone spezzato e umiliato. Hanno un'indole irascibile e sono propensi al combattimento fisico e all'aggressione verbale.

Partecipo perché…

Ogni Martire **ha un grande motivo per** rimanere sulla penisola per partecipare alle *Caballicationes*. Da esso Il Giocatore scrive una breve frase nella sezione **"Partecipo perché".** Di seguito alcuni spunti utili per definire questo *Dettaglio*:

- Perché è l'unico modo che mi è rimasto per trovare il figlio che ho perduto.
- Perché ho perso tutto, e non mi rimane altro che la guerra contro le tenebre.
- Perché voglio arricchirmi rubando oggetti di grande valore dalle necropoli.
- Perché sono alla ricerca della verità riguardo all'apertura del Vomitorium.
- Perché nessuno oltre a me è in grado di ergersi a campione di fede.

Ma temo…

Ogni Martire ha un punto debole o una paura per qualcosa in particolare. Il Giocatore scrive una breve frase nella sezione **"Ma temo".** Di seguito alcune domande utili per definire questo *Dettaglio*:

- Quale situazione o creatura fa rabbrividire il Martire al solo pensiero?
- Il Martire tiene a qualcosa al punto che il pensiero di perderlo condiziona pesantemente le sue azioni?
- Qual è episodio del suo passato che ha lasciato un trauma che condiziona il suo modo di agire?

Segreti

I Martiri hanno dei **Segreti** nel loro passato che andranno a svelare man mano che *l'Avventura* procede. Nemmeno i Giocatori conoscono inizialmente questi *Dettagli*! Saranno loro a crearli **durante la *Caballicatio*. Un Giocatore** può creare un nuovo Segreto del proprio Martire **una volta per *Caballicatio*,** annunciandolo in qualsiasi momento con la frase *"Voglio rivelare un Segreto"*. Per essere valido deve rispettare i seguenti punti:

- Deve essere qualcosa che è successo **nel passato.**
- **Non deve alterare o contraddire** qualcosa stabilito in altri Dettagli.
- **Non deve alterare o contraddire** quanto stabilito da precedenti *Caballicationes* dell'*Avventura* corrente.

Una volta creato, viene aggiunto nella sezione **Segreti** della *Scheda del Martire*.

Walfrit è stato incaricato dalla Chiesa di cacciare insieme a un gruppo di mercenari un Gigante la cui presenza minaccia la vita di un paese. Il suo Giocatore decide di creare un segreto, dicendo "Voglio rivelare un segreto: il Mostro è in realtà un vecchio amico di Walfrit, e tempo fa lui ha già raccolto informazioni sui punti deboli sui Giganti per ucciderlo velocemente e porre fine alle sue sofferenze". Il Giocatore segna dunque sulla Scheda "Ho informazioni sui Giganti".

Giocare la Fase d'azione

Dalla Sessione successiva alla **Sessione 0,** i Giocatori e il Master entreranno nel vivo del gioco e degli orrori della *Langobardia Horribilis*. Ma come si procede?

Scene

Le **Scene sono le situazioni in cui Martiri sono protagonisti in un certo momento e in un dato luogo**. In *Langobardia Horribilis* le principali situazioni che si verificano in una Scena sono le seguenti:

- I Martiri devono esplorare un luogo abitato da Mostri. Potrebbero dover combattere per progredire nell'esplorazione.
- I Martiri sono appena arrivati in una *Civitas* e vogliono informarsi riguardo alle ultime notizie del luogo prima di procedere.
- I Martiri sono nel bel mezzo di una situazione molto violenta o adrenalinica, come un attacco in massa delle forze oscure o un disastro naturale: la tensione è alle stelle!
- I Martiri arrivano ai ferri corti con un nemico pericoloso, in un duello all'ultimo sangue.
- I Martiri devono parlare con uno o più PdM, dai quali devono ottenere qualcosa per proseguire nell'Avventura.
- I Martiri hanno trovato un punto dove riposare, decidere le azioni da fare successivamente e dormire in relativa tranquillità.
- Un Martire è in fin di vita, e nei suoi ultimi istanti i suoi compagni lo accompagnano verso la fine.

Descrivere le Scene

Il **Master** descrive la Scena usando le indicazioni della sezione **Prepararsi al tipo di Narrativa** e **L'Italia di Langobardia Horribilis.**

I Martiri stanno esplorando le terre maledette della Langobardia Horribilis per cercare un castrum abbandonato. Il Master descrive la Scena: "I territori intorno a voi sono spogli di vegetazione e di vita. Il cielo plumbeo incombe minaccioso, mentre una densa nebbia rende difficile proseguire verso il castrum che state cercando. Cosa fate?" …

Fuoriscena

Tutto quello che non è in *Scena* è nel ***Fuoriscena***, e non essendo sotto i riflettori della *Narrativa* **non può interagire** con i Martiri. Mentre loro agiscono, **Il Master** deve determinare cosa sta accadendo in questo "dietro le quinte" che ovviamente non potranno conoscere. I Martiri potrebbero comunque intuire o percepire che qualcosa sta succedendo tramite le sue descrizioni:

> *I Martiri si muovono guardinghi in un bosco. Il Master, nel Fuoriscena, fa agire un Mostro che li sta scrutando da dietro le foglie per attaccarli alle spalle. I Martiri possono sentire i rumori di qualcosa che si muove nelle foglie, ma non gli è immediatamente chiaro cosa è…*

Il Master deve porsi queste due domande quando utilizza il *Fuoriscena*:

- Cosa sta accadendo nel *Fuoriscena* nel frattempo?
- È importante per la *Narrativa?*"

Zone

Generalmente una *Scena* è ambientata in una o più ***Zone***, nella quale i Martiri possono agire. Le Zone possono essere di diversa natura:

- La sala della casa del gastaldo.
- Uno stretto cunicolo di pietra.
- Una grande *Civitas* bizantina.
- Un strada che attraversa un bosco.
- Una piccola spiaggia di sabbia.
- La cima di un muro di un castrum

Definire le *Zone* dopo aver descritto la Scena **è compito del Master**.

Attributi delle Zone

Le *Zone* possono avere degli **Attributi**, dei **punti** per **evidenziare gli aspetti importanti** relativamente alla *Narrativa*. Sono determinati **dal Master dopo la descrizione della *Zona***, ed egli si occuperà anche di indicare come essi influenzano le *Azioni* dei Martiri. Alcuni *Attributi* potrebbero anche dare delle *Condizioni* ai Martiri (vedi **Condizioni**).

> *Il Master descrive la "Sala da pranzo" come "Una sala ampia dalle pareti di legno. Ci sono quattro tavoli dello stesso materiale. A terra ci sono numerosi detriti del tetto crollato, che rendono il terreno difficile.". Gli è subito evidente che questa Zona avrà come Attributo quello di avere un "Terreno difficile". Immediatamente descrive le conseguenze di questo attributo ai Giocatori*

Gli *Attributi* possono essere **rimossi o aggiunti** in base a come vengono descritte le *Azioni* dei Martiri, spetta al **Master** l'ultima parola a riguardo.

Di seguito alcuni esempi degli *Attributi* più comuni di una *Sessione* di *Langobardia Horribilis*:

- **Buia:** Un Martire senza una fonte di luce non riesce a vedere nulla.
- **Clima rigido:** Un Martire che non ha protezioni contro il freddo diventa *Afflitto (Assideramento, Momento),* vedi **Condizioni**.
- **Collo di bottiglia:** Se un Martire si mette in mezzo al collo di bottiglia, bloccherà il passaggio agli altri. Inoltre, se un PdM è più grande di un essere umano dovrà fare un'Azione adeguatamente descritta per passare.
- **Contaminazione:** Un Martire che mangia o dorme in questa *Zona* diventa *Afflitto (Descrizione malattia, Notte).*
- **Offuscata:** Un Martire deve fare delle Prove per vedere cosa c'è nelle *Zone* adiacenti a quella dove si trova.
- **Spazio angusto:** Tutti i Martiri hanno Malus a tutte le *Azioni* che richiedono spazio per essere fatte agevolmente, e non possono allontanarsi l'uno dall'altro. Un PdM più piccolo di un essere umano ignora questo *Attributo*.
- **Riparata:** Gli attacchi a distanza che arrivano dalle *Zone* adiacenti avranno un Malus.
- **Terreno difficile:** I Martiri che si muovono come parte di un'altra *Azione* o senza prestare attenzione a dove mettono i piedi rischiano di cadere e diventare *Svantaggiati,* vedi **Condizioni**.

Attenzione: Gli *Attributi* vengono definiti solo se hanno un reale impatto sulla *Narrativa*. Non serve metterne un gran numero ad una *Zona*: di solito **tre saranno sufficienti** per quelle più complesse.

Parti di una Zona

A volte le Zone hanno delle parti che hanno Attributi **aggiuntivi rispetto alla Zona "padre"**. È il **Master** a determinare queste **parti di Zona.**

Walfrit rovescia un tavolo per usarlo come protezione. Il Master determina che la parte "Tavolo rovesciato" della "Sala da pranzo" avrà l'attributo aggiuntivo "Riparata".

Una Zona **non può avere più di una parte di Zona.**

Disegnare la Scena e le Zone

Nelle *Scene* più complesse, il **Master** può aiutare il resto del *Gruppo* a capire la disposizione delle Zone e dei Martiri disegnando su un foglio di carta. Non serve disegnare accuratamente, basta uno schizzo con delle semplici forme geometriche che faccia capire a grandi linee come è organizzata la *Scena*.

Azioni

I Martiri in una *Scena* interagiscono con la *Narrativa* tramite le **Azioni**. I Giocatori dovranno descriverle al *Gruppo* **in prima persona** seguendo i seguenti punti:

1 - Cosa vuole ottenere

Si deve definire l'obiettivo che il Martire vuole raggiungere con l'Azione.

> *Voglio Sgattaiolare lontano da un Cinocefalo senza farmi sentire…*

2 - Come lo vuole ottenere

Si deve definire il modo e le risorse che il Martire vuole usare per raggiungere l'obiettivo, purché esse siano verosimili.

> *… per farlo, guardo la strada per evitare di calpestare oggetti rumorosi od ostacoli che potrebbero farmi scoprire…*

3 - Quando vuole iniziare a farla

Si deve definire quando il Martire esegue l'Azione, come ad esempio dopo un tempo prestabilito o in reazione a un evento specifico. Se non specificato si intende che verrà eseguita immediatamente.

> *… non appena la creatura mostruosa volterà lo sguardo altrove.*

Decidere se un'Azione è possibile.

È il Giocatore a decidere se un'Azione è effettivamente possibile rispondendo **"sì"** alle seguenti domande:

- L'Azione è plausibilmente realizzabile da un essere umano nelle condizioni fisiche e mentali del Martire?
- Il modo in cui viene fatta può plausibilmente portare a dei risultati?
- L'Azione rispetta la *Narrativa* stabilita precedentemente?

Conclusione di un'Azione

Un'Azione che non ha intoppi o ostacoli si conclude spesso automaticamente, permettendo a chi l'ha fatta di raggiungere il suo obiettivo.

Lista delle Azioni

Questa è una lista delle Azioni possibili nella **Fase d'azione** e nelle quali un Martire può essere ***competente***. Per ognuna sono indicate delle domande che il Master può fare ai Giocatori per avere descrizioni più precise:

- *Addomesticare*
- *Armeggiare*
- *Cercare*
- *Combattere*
- *Convincere*
- *Esaminare*
- *Fare acrobazie*
- *Fare atletica*
- *Invocare*
- *Medicare*
- *Ricordare*
- *Sgattaiolare*

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.**

Domande utili per il Master:

- Che comportamento vuoi ottenere *nell'Animale*?
- In che modo provi a comunicare con lui?

Armeggiare

Si armeggia con un oggetto per utilizzarlo o capire il funzionamento mettendolo subito in pratica. Si forzano serrature e si opera su meccanismi. Se si vuole dedurne il funzionamento senza attivarlo, è più adatto **Esaminare.**

Domande utili per il Master:

- Come armeggi sul meccanismo?
- Che risultato vuoi ottenere armeggiando in questo modo?

Cercare

Si cerca qualcosa nell'ambiente circostante. Si cercano segnali equivoci nel linguaggio del corpo dell'altra persona. Se si vuole trarre informazioni utili da quanto è stato trovato, bisogna **Esaminare** o **Ricordare.**

Domande utili per il Master:

- Cosa speri di trovare?
- Come lo stai cercando?

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 normale essere umano, è più adatto **Addomesticare.**

Domande utili per il Master:

- Che comportamento vuoi ottenere in lui?
- In che modo provi a convincerlo?

Combattere

Ci si destreggia nel combattimento, si prova a ferire un bersaglio o si fanno manovre particolari sul nemico. Maggiori dettagli su questa Azione sono nel capitolo **Conflitti.**

Domande utili per il Master:

- Cosa vuoi fargli con il tuo attacco?
- Stai colpendo per ferirlo o semplicemente stordirlo?
- Come lo stai attaccando?

Esaminare

Si seguono delle tracce o una pista con successo. Si riesce ad interpretare 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**.

Domande utili per il Master:

- Cosa vuoi ottenere studiando ciò?
- Come provi a studiarlo?

Fare acrobazie

Si mantiene l'equilibrio in condizioni difficili, si attutiscono cadute, ci si muove con eleganza in un percorso irto di intralci. Se l'obiettivo è evitare di farsi percepire evitando abilmente ostacoli rumorosi, è più adatto **Sgattaiolare.**

Domande utili per il Master:

- Cosa vuoi ottenere con questa acrobazia?
- In che modo provi a farlo?

Fare atletica

Si saltano ostacoli, si nuota nelle acque agitate, ci si arrampica su una parete verticale, si solleva qualcosa di veramente pesante o si supera in velocità qualcuno in un inseguimento. Se si vuole placcare o lottare a mani nude contro qualcuno è più adatto **Combattere.**

Domande utili per il Master:

- Cosa vuoi ottenere con questo gesto atletico?
- In che modo provi a farlo?

Invocare

Si manipolano le misteriose energie liberate dal Vomitorium. Si recitano esorcismi contro le forze oscure. Si benedicono oggetti e creature per proteggerli dalle tenebre. Maggiori dettagli su questa Azione sono nel capitolo **Miracoli e Disgrazie.**

Domande utili per il Master:

- Che forma prende la tua invocazione?
- Cosa vuoi ottenere con questa invocazione?

Medicare

Si guariscono ferite, contusioni o slogature. Si curano afflizioni, malanni e malattie. Se si vuole diagnosticare qualcosa o capire cosa ha causato una ferita sono più adatti rispettivamente **Esaminare** e **Ricordare.**

Domande utili per il Master:

- 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.**

Domande utili per il Master:

- 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 si vuole muoversi agilmente in una folla di persone non curandosi di essere furtivi è più adatto **Fare acrobazie.**

Domande utili per il Master:

- Da chi non vuoi farti percepire?
- Come provi a sgattaiolare?

Prove

A volte l'esito di un'Azione è incerto. In questo caso **il Master** potrebbe richiedere al Giocatore **una Prova,** seguendo in ordine i seguenti passi.

1 - Decidere se occorre una Prova

La Prova va tirata quando **l'Azione è ostacolata da qualcosa**, quando **è molto impegnativa** per il Martire, quando c'è **un conflitto tra un Martire o un PdM** o quando **il fallimento dell'Azione ha conseguenze importanti.** Il Master ha l'ultima parola a riguardo.

2 - Calcolare il Modificatore

Il **Giocatore** e il **Master** discutono su quale *Caratteristica* deve essere usata come *Modificatore* della Prova sulla base di come è stata descritta l'Azione. Se il Giocatore non è soddisfatto, può cambiare la descrizione in modo che sia più in linea con la Caratteristica che avrebbe preferito usare.

> *Ilderico vuole Convincere un villico con il suo carattere glaciale. Il Master e il Giocatore determinano da ciò che alla Prova verrà sommata Volontà per Convincere.*

A questo punto il Master dirà al Giocatore la frase **"Fai una Prova di <Caratteristica usata> per <nome Azione>"**

> *Il Master chiede al Giocatore di Ilderico di fare una Prova di Volontà per Convincere.*

Infine, se il Martire ha *Competenza* nell'Azione **si ha +2 al Modificatore.**

> *Ilderico ha Competenza in "Convincere": il Modificatore finale della prova sarà dato dalla sua Volontà più 2.*

3 - Determinare le conseguenze del fallimento

Il **Master e il Giocatore** discutono brevemente se il fallimento della Prova **comporta delle conseguenze esplicite** oppure no. Il **Master** ha l'ultima parola a riguardo.

4 - Determinare i Bonus o Malus totali alla Prova

Circostanze dell'Azione

Il Master può assegnare **un singolo Bonus o Malus** giustificandolo con le circostanze definite dalla *Narrativa* stabilita: qualcosa nella situazione o nell'ambiente potrebbe rendere più facile o difficile l'Azione.

Condizioni del Martire

Il Master assegna uno o più Malus o Bonus **dovuti alle Condizioni** (vedi **Condizioni**).

Percorso o Oggetti del Martire

Il Giocatore giustifica un Bonus citando quanto indicato dal suo Percorso o da uno dei suoi Oggetti.

Dettagli del Martire

Una Prova può avere **Bonus o Malus se viene citato un Dettaglio del Martire**, seguendo queste regole:

- **Una volta per *Sessione* un Giocatore** può citare un *Dettaglio* del proprio Martire come motivo **per avere un Bonus ad una sua Prova**. Se il Master lo ritiene opportuno, questo uso di un Dettaglio può dare invece un successo automatico.

- **Una volta per *Sessione* il Master** può citare un *Dettaglio* di un Martire come motivo per assegnare **un Malus ad una sua Prova.** Il Giocatore, però, potrà utilizzare un *Dettaglio* in un'Azione successiva una volta in più per *Sessione*. Il Master **non può mai** dare un fallimento automatico in questo caso.

Paulus è un Italico, ed ha un Segreto "Ho letto di nascosto parte del Daemonicon".

Un demone attacca Paulus tentando di morderlo: il Master a questo punto dice che, poiché Paulus non è avvezzo al combattimento in quanto "Italico", si lascia eccessivamente scoperto per via dello spavento. Citando questo Dettaglio la Prova del Mostro contro il Martire ha un Bonus, ma dopo Paulus potrà sfruttare una volta in più un Dettaglio a suo favore.

In un secondo momento, il Giocatore di Paulus sfrutta questo beneficio, poiché vuole maggior forza all'esorcismo che inizia ad Invocare contro il demone: dice quindi che siccome Paulus ha "letto di nascosto parte del Daemonicon", questa conoscenza proibita gli permette di formulare un esorcismo particolarmente efficace sul Mostro, avendo così un Bonus alla Prova per Invocare. Fatta questa Prova potrà usare un Dettaglio a suo favore un'altra singola volta in questa Sessione.

Ricevere aiuto

Un Martire può ricevere aiuto da un altro. **il Giocatore** del Martire aiutante descrive come aiuta il compagno**,** il quale avrà un Bonus.

> *Walfrit tenta di rimuovere un tronco incastrato in una pietra usando tutte la sue forze. Per farlo, deve fare una Prova di Robustezza per Fare atletica. Ioannes decide di aiutarlo, spingendo anche lui l'ostacolo. Walfrit avrà un Bonus aggiuntivo alla sua Prova.*

5 - Raggiungere un accordo tra Master e Giocatore

Se a questo punto Master e Giocatore non hanno raggiunto un accordo, quest'ultimo può ricominciare dal **passo 1** dopo aver descritto **un'altra Azione**, oppure semplicemente **rinuncia** a farla senza conseguenze.

6 - Lanciare i dadi

Se l'Azione è fatta da un Martire, il suo Giocatore **lancia 3d6 più il Modificatore calcolato.** Se è fatta da un PdM, sarà il Master a lanciare i dadi.

Per ogni Bonus o Malus si lancia un d6 aggiuntivo, per un massimo di tre dadi aggiuntivi. Se la Prova ha un Bonus o più, si sommano **i tre dadi più alti.** Se invece ha un Malus o più, **si sommano i tre dadi più bassi. Un Bonus annulla un Malus e viceversa.**

> *Bruningo deve fare una Prova con due Bonus e un Malus, per un totale di un Bonus. deve quindi lanciare 4d6. Poiché ha un Bonus, sommerà i tre numeri più alti*

Se il risultato del lancio **è maggiore o uguale a 15, la Prova ha successo** e l'obiettivo dell'Azione è raggiunto**.** In caso contrario, **fallisce** con le eventuali conseguenze prestabilite. In entrambi i casi, l'Azione è da considerarsi conclusa. Un Martire può alterare il risultato del lancio facendo un Sacrificio (vedi **Sacrifici**).

> *Walfrit vuole Medicare per scalare il muro con le sue sole forze e accedere al cortile all'interno di un forte abbandonato. Il Master determina che deve fare una Prova di Robustezza per Fare atletica. Discutendo con il Giocatore riguardo ad un possibile fallimento, determinano che Walfrit rischia di cadere a metà salita. Il Giocatore di Walfrit lancia 3d6 e aggiunge al risultato il suo valore di ROB: il risultato è 15, e la Prova è superata.*

Usare insieme Scene, Zone e Azioni e Prove

Sappiamo cos'è una *Scena,* una *Zona* e come usare le *Azioni* e le *Prove*, ma come queste regole interagiscono tra loro?

Cambiare Scena

Le Azioni dei Martiri potrebbero portarli in un nuovo luogo o situazione: **Il Master decide di terminare la Scena e di iniziarne una nuova**. Questo accade più precisamente quando:

- È **cambiato il luogo** dove si trovano i Martiri.
- Sono stati **entrati o usciti di Scena dei PdM** (vedi **I Personaggi del Master**).
- La situazione in cui si trovavano **è cambiata**.

---

*… Un Martire vuole cercare una via per il castrum, Studiando il terreno battuto per orientarsi. Il Master decide quindi di **cambiare la Scena:** il Martire ha ora raggiunto le immediate vicinanze del Castrum, che vengono subito descritte dal Master…*

Muoversi tra le Zone e Ostacoli

i Martiri possono muoversi all'interno di una Zona **come parte di un'*Azione*.**

Il Master ha descritto una parte di un monastero, e ha poi definito la Zona "Corridoio del monastero". Possono muoversi all'interno del corridoio senza Azioni specifiche.

Possono muoversi e da una Zona ad un'altra ad essa collegata in qualche modo con una **specifica *Azione* che non permette di fare altro**, salvo eccezioni esplicite.

I Martiri vogliono entrare in un cubicolo, il cui ingresso è sul corridoio. Il Master determina la Zona "Cubicolo del monaco", adiacente a "Corridoio del monastero": i Martiri dovranno entrare senza poter fare altro.

Non sempre, però, muoversi tra le Zone è possibile o semplice. A seconda di come il Master le avrà descritte, tra di esse potrebbero esserci degli **Ostacoli.**

Il Master, però, aggiunge che l'ingresso al Cubicolo è bloccato da una porta chiusa a chiave. I Martiri dovranno prima superare la porta chiusa se vogliono entrare in quella Zona…

Aggirare o rimuovere l'Ostacolo dovrebbe richiedere *un'Azione*, con eventuali *Prove* se è particolarmente ostico o complesso.

Momenti

Un Momento è **un periodo di una giornata** che dura circa 3 ore, e che ha un nome basato sulle ore canoniche della regola benedettina (tra parentesi è indicato un equivalente moderno). Il **Master** può usarli per tracciare il tempo della *Narrativa***,** decidendo quando **un cambio di *Scena*** implica anche un cambio di Momento.

I Martiri vogliono raggiungere un castrum partendo al Momento della Terza (Mattina). Il Master avvisa i Giocatori che il viaggio durerà quattro ore e passerebbero così al Momento successivo. Loro accettano, e si passa al Momento della Sesta (Mezzogiorno).

---

1. **Vigilie (Mezzanotte):** tra le 22:30 e le 1:30
2. **Matutini (Notte):** tra le 1:30 e le 4:30
3. **Prima (Alba):** tra le 4:30 alle 7:30
4. **Terza (Mattina):** tra le 7:30 alle 10:30
5. **Sesta (Mezzogiorno):** tra le 10:30 alle 13:30
6. **Nona (Pomeriggio):** tra le 13:30 alle 16:30
7. **Vespri (Tramonto):** tra le 16:30 alle 19:30
8. **Compieta (Sera):** tra le 19:30 alle 22:30

Gli effetti a lunga durata di solito durano *fino alla fine del Momento corrente*.

La luce divina invocata da Paulus durerà fino alla fine del Momento corrente, cioè la Terza (Mattina). Non appena il Gruppo passa al Momento della Sesta (Mezzogiorno) questa si spegnerà.

Scene parallele

Se per qualche motivo i Martiri si dovessero separare, il **Master** deve gestire **una Scena per ogni sottogruppo,** cercando di non dedicare più di 5 minuti consecutivi di gioco al tavolo a ciascuno.

Ioannes, Bruningo, Apollonia e Walfrit arrivano ad Esculum dopo un lungo viaggio. I primi tre decidono di andare a parlare con lo strator per avere alcune informazioni sui dintorni. Walfrit, invece, vuole Cercare informazioni riguardo ad uno strano oggetto di fattura cristiana che ha trovato lungo il viaggio, e decide di andare alla chiesa locale per mostrarlo ad un monaco.

Il Master decide quindi di giocare prima la Fase d'azione di Walfrit e successivamente la parte con gli altri Martiri.

Danni

I Danni indicano in modo astratto l'ammontare di ferite superficiali subite, fatica accumulata e traumi leggeri che nell'insieme diventano debilitanti. Vengono determinati prendendo ***dMin*, *dMed* o *dMax* dal risultato della Prova che li ha inflitti.** Un Martire che ha un ammontare di Danni uguale o maggiore alla sua RES **diventa *Morente*** (vedi più avanti)**.**

Condizioni

Le Condizioni sono stati in cui una **Vittima** si può trovare come conseguenza di alcuni eventi. Una Condizione è **assegnata dal Master,** ma se necessario viene sempre approfondita con lui dal **Giocatore che gioca la Vittima,** il quale poi la annoterà sulla *Scheda***.** Quando per qualche motivo la Condizione verrà rimossa, potrà cancellarla.

In questo regolamento è possibile trovare dei punti dove sono suggerite *in corsivo minuscolo* alcune Condizioni da applicare in particolari situazioni, mentre in altri punti saranno indicate esplicitamente.

Afflitto (descrizione, Intervallo)

La Vittima è colpita da un'afflizione duratura, sia essa una maledizione o una malattia, che lo consumerà fino a che non riuscirà a guarirà… o fino che non morirà. Alcuni suggerimenti sono dati di seguito e nell'**Addendum E.**

Esempi di descrizione: *Peste bubbonica, Fame insaziabile, Soffocamento, Dissanguamento, Tetano, Maledizione del guastare, Trasformazione in Cinocefalo, Febbre cremisi…*

- Quando la Vittima ottiene la Condizione, **il Master e il Giocatore coinvolto** determinano una breve *descrizione* di massimo tre parole in base all'origine di questa afflizione. Viene anche determinato un *intervallo* scegliendolo tra "*Round*", "*Momento*" oppure il nome di un *Momento preciso*. Al termine di questo intervallo gli effetti si presenteranno della *Condizione*. L'afflizione deve essere qualcosa che consuma progressivamente la vittima fino ad ucciderla.

- Nella **Fase d'azione,** la Vittima subisce gli effetti nefasti della descrizione della Condizione al termine del successivo intervallo. Se non sono specificati, è bersaglio di un Prova +6. Se la Prova ha successo la Vittima subisce 2 Danni, più 2 per ogni intervallo precedente in cui li ha subiti.

- Nella **Fase interludio** l'afflizione li strazia a tal punto da non poter fare altro che un'Azione di **Ristorarsi** predeterminata, rimuovendo così la Condizione (vedi **Giocare la Fase interludio**)**.** Per ogni *Intervallo* terminato senza che prima sia stata fatta quell'Azione, la Vittima ne subisce le conseguenze come per la **Fase d'azione**.

Corrotto (descrizione)

La Vittima inizia ad essere permanentemente corrotto, nel fisico o nella mente, dagli orrori o dalle fatiche che continua a subire. Una corruzione in senso di disfacimento, che porterà ad un'inevitabile fine.

Esempi di descrizione: *Guercio, Viso ustionato, Gamba rotta, Crudele, Affascinato dalla sporcizia), Privo di empatia, Odia la sacralità, Fobia del buio, Fede indebolita, Apatico, Fobia dei morti…*

- Quando la Vittima ottiene la Condizione, **il Master e il Giocatore coinvolto** determinano una breve *descrizione* di massimo tre parole della corruzione subita in base a quanto era stato descritto nelle circostanze relative a questo evento.

- Se il **totale** delle Condizioni *Corrotto* è quattro o più, il Martire **muore** (vedi **Morte del Martire**).

- **Il Master** può determinare che la Vittima non può compiere determinate Azioni sé queste sarebbero plausibilmente ostacolate da quanto *descritto* dalla Condizione. Ad esempio che non potrà fare Azioni che richiedono due mani se ha la Condizione *Corrotto (Braccio amputato)*.

- **Per una volta** a *Sessione*, in una *Scena* a scelta **del Master**, il Giocatore della Vittima deve descrivere un'Azione correlata alla *descrizione*. Ad esempio un Martire che ha la Condizione *Corrotto (Odia la sacralità)* potrebbe reagire in modo improvvisamente aggressivo verso un compagno che porta con sé un simbolo cristiano.

- Non è possibile rimuovere la Condizione in alcun modo.

Incapacitato (descrizione)

La vittima non è in grado di fare certe Azioni. Forse è stordito da un colpo molto forte, forse è stato intrappolato dai tentacoli di un orrore della tenebra, o magari è pietrificato dal terrore…

Esempi di descrizione: *Arma distrutta, Immobilizzato, Assordato, Stordito, Legato e imbavagliato, Paralizzato dal terrore…*

- Quando la Vittima ottiene la Condizione, **il Master e il Giocatore coinvolto** determinano una breve *descrizione* di massimo tre parole in base a quanto era stato descritto nelle circostanze relative a questo evento. L'incapacitamento non deve mai essere qualcosa che potrebbe uccidere o invalidare permanentemente la Vittima.

- La Vittima può rimuovere la Condizione con un evento prestabilito dal **Master e il Giocatore coinvolto** quando viene assegnata. Ad esempio *Incapacitato (Arma distrutta)* può essere rimossa con un *Miracolo* o un'Azione di **Far riparare** della *Fase interludio*.

- **Il Master** può determinare che la Vittima non può compiere determinate Azioni se queste sarebbero plausibilmente ostacolate da quanto *descritto* dalla Condizione, ad esempio che non potrà fare Azioni che si basano sulla vista se è *Incapacitato (Accecato)*.

Morente

La Vittima è in fin di vita, e se non riceve cure immediate è destinata a morire.

- La Vittima ha un Malus a tutte le *Prove*.

- Se la Vittima subisce Danni, muore per le troppe ferite subite.

- La Condizione è rimossa se nella fine del Round precedente la Vittima aveva un ammontare di Danni subiti inferiore alla sua RES.

Suggestionato (descrizione)

La Vittima è spinta a comportarsi in modo inusuale o imprevedibile da forze oscure, oppure agisce in modo irrazionale perché in preda al panico. O peggio ancora, è diventato una marionetta di un Mostro particolarmente subdolo…

Esempi di descrizione: *Confuso, Terrorizzato, Allucinato, Posseduto dal demone, Furioso …*

- Quando la Vittima ottiene la Condizione, **il Master e il Giocatore coinvolto** determinano una breve *descrizione* di massimo tre parole della suggestione subita in base a quanto era stato descritto nelle circostanze relative a questo evento.

- **Per un massimo di tre volte** a Sessione, in una *Scena* a scelta **del Master**, il Giocatore della vittima deve descrivere un'Azione correlata alla *descrizione*. Ad esempio un Martire che ha la Condizione *Suggestionato (Terrorizzato)* potrebbe improvvisamente mettersi ad urlare al primo rumore improvviso.

Svantaggiato (descrizione)

La vittima non riesce a fare al meglio determinate Azioni. È in una posizione particolarmente scomoda, forse ha perso parte della sua lucidità, o magari c'è qualcosa che gli impedisce di dare il massimo.

Esempi di descrizione: *Temporaneamente disarmato, Caviglia dolorante, Percepito dal Mostro, Vista annebbiata, Orecchio contuso, Imbrattato di muco…*

- Quando la Vittima ottiene la Condizione, **il Master e il Giocatore coinvolto** determinano una breve *descrizione* di massimo tre parole un inconveniente subito in base a quanto era stato descritto nelle circostanze relative a questo evento. L'inconveniente non deve mai essere qualcosa che potrebbe uccidere o invalidare permanentemente la vittima.

- La Vittima può rimuovere la Condizione con un'Azione prestabilita dal **Master e il Giocatore coinvolto** quando viene assegnata. Ad esempio *Svantaggiato (Buttato a terra)* può essere rimosso alzandosi in piedi.

- La Vittima ha un Malus alle *Prove* o Bonus a quelle che subisce se sono plausibilmente influenzate dalla Condizione. Il **Master** ha l'ultima parola a riguardo.

Sacrifici

Langobardia Horribilis parla di Sacrifici fatti dai Martiri per poter sopravvivere un giorno in più in questa lotta disperata per la vita. **Dopo aver lanciato i dadi di una Prova,** un Giocatore può dire **"Io sacrifico…"** seguito da uno di questi elementi a sua scelta:

- **… l'Oggetto che sto usando.**
- **… la mia integrità fisica.**
- **… la mia fede.**
- **… parte del possibile successo.**

Il **Master** a questo punto gli chiede di descrivere meglio il Sacrificio:

- Cosa accade all'Oggetto che stai usando?
- Come la tua integrità viene scalfita?
- Cosa accade alla tua fede?
- In che modo ottieni solo parte del possibile successo?

In base alla risposta del Giocatore**, il Master** determina quali regole applicare:

- Il Martire diventa *svantaggiato* o *incapacitato*.
- L'Azione del Martire sarà completata a fine *Scena*.
- Il Martire subisce da 1 a 3 Danni, a scelta del Master.
- Il Martire perde uno dei *Miracoli* che può invocare.
- Il totale dei Danni inflitti dall'Azione del Martire è dimezzato

Se questa proposta è accettata dal Giocatore, egli sceglie se **rilanciare uno dei dadi della Prova** (tenendo per buono il nuovo risultato) o **aggiungere +2 al totale attuale.** Se invece non dovesse essere soddisfatto, può descrivere un **altro Sacrificio** o rinunciare, lasciando inalterato il risultato**.**

---

*Bruningo Armeggia per scassinare un baule, ma fallisce la Prova con un 11. Il suo Giocatore descrive come Sacrifica **il suo kit**, forzando un meccanismo arrugginito fino a rompere uno dei ferri. Il Master propone che Bruningo sarà Incapacitato (Kit rotto). Il Giocatore accetta e rilancia uno dei dadi della Prova.*

*Un Orco sferra un colpo letale che Walfrit non riesce a parare con lo scudo, facendo solo 14 con la sua Prova. Il suo Giocatore descrive come Sacrifica **la sua integrità**: Walfrit con uno sforzo disperato riesce a respinge Mostro, ma la sua spalla viene lussata dall'impatto. Il Master propone che Walfrit diventi Incapacitato (Spalla lussata). Il Giocatore accetta e aggiunge 2 al risultato della Prova.*

*Paulus vuole Medicare il suo compagno ferito nel bel mezzo del Combattimento, con un misero 12 alla Prova. Il suo Giocatore descrive come Sacrifica **la sua fede** per avere successo: riesce sì a curare il compagno ma non riesce a liberarsi dal dubbio che il Signore forse lo ha abbandonato. Il Master propone che perderà uno dei Miracoli che può invocare. Il Giocatore accetta e rilancia uno dei dadi della Prova.*

*Ilderic fallisce la Prova per Sgattaiolare contro un Mostro. Il suo Giocatore descrive come Sacrifica **parte del possibile successo**, dicendo che riesce a non farsi trovare, ma attira comunque la sua attenzione. Il Master propone allora che Ilderic diventi Svantaggiato (Parzialmente percepito). Il Giocatore accetta e aggiunge 2 al risultato della Prova.*

Si possono fare fino a **tre Sacrifici diversi** per **Azione senza decidere in anticipo quanti farne**. Un Sacrificio non può essere fatto se, per come è stato descritto, **rende impossibile** il raggiungimento **dell'obiettivo dell'Azione**.

Apollonia vuole fare un Sacrificio su un'Azione per Sgattaiolare velocemente da una maledizione che tra pochi istanti potrebbe colpirla. Non potrà ovviamente descrivere un Sacrificio che aumenti il tempo necessario al raggiungimento del suo obiettivo: lo scopo dell'Azione è proprio fuggire il più rapidamente possibile!

Tormento

Langobardia Horribilis parla di Tormento che si accumula e consuma lentamente i Martiri. Un **Giocatore** che vuole ignorare un qualunque tipo di conseguenza o effetto che ritiene negativa sul Martire può dire **"No, voglio resistere."** e lo **descrive come** se in realtà fosse **innocuo o irrilevante**. Il Martire accumula così un punto Tormento, che il Giocatore annota sulla Scheda.

Walfrit è Afflitto da una malattia che gli infliggerà dei Danni all'Alba. Il Giocatore però dice di voler resistere, descrivendo come Walfrit si sveglia solo con una febbre leggera, accumulando così un punto di Tormento.

Ioannes vede una creatura mostruosa, e per via del suo aspetto orrendo sarebbe Incapacitato (Spaventato). Il Giocatore però vuole ignorare la Condizione, e descrive come Ioannes è sì impaurito, ma comunque in pieno controllo di sé, accumulando un punto di Tormento.

Tutti i Martiri iniziano *l'Avventura* senza punti Tormento. Un Martire che accumula il suo terzo punto Tormento **ne azzera il totale e ottiene una Condizione *Corrotto:*** il corpo e la mente non possono sopportare a lungo stress senza cedere ad un certo punto. Un Martire non può rimuovere **in nessun altro modo** il Tormento accumulato.

Regola alternativa: Se il *Gruppo* preferisce un gioco dove il Tormento ha effetti non completamente permanenti, al termine di una *Caballicatio* i Martiri ne azzerano il totale, senza però rimuovere eventuali *Condizioni Corrotto* già ottenute.

Morte del Martire

Un Giocatore perde il Martire quando questo **muore,** di solito quando subisce *Danni* mentre è *Morente* o quando ha un totale di Condizioni *Corrotto* pari a quattro.

La morte di un compagno è uno spunto interessante per un momento di gioco molto particolare: **sta al Giocatore** decidere se giocare gli ultimi momenti del suo Martire in una *Scena* **oppure** narrare velocemente la sua morte e chiedere al *Gruppo* di andare avanti con il gioco.

Introdurre un nuovo Martire in sostituzione

Un Giocatore che perde il Martire ma vuole continuare a giocare nella *Caballicatio* in corso dovrà crearne uno nuovo, e decidendo insieme al resto del *Gruppo* come introdurlo nella storia in una piccola *Sessione 0*.

Miracoli e Disgrazie

Forze sovrannaturali hanno iniziato a manifestarsi nell'Italia di *Langobardia Horribilis* a seguito dell'apertura del Vomitorium. Una di esse è la Luce di Dio, che può essere invocata tramite brevi preghiere: queste invocazioni sono chiamate **Miracoli**. L'altra è l'energia delle tenebre, che è invece manipolabile tramite oscuri cantici: questi vengono chiamati **Disgrazie**.

I Miracoli sono manifestazioni della Luce di Dio che vengono invocate tramite la preghiera. Hanno effetti benefici come sanare ferite, riparare oggetti, fortificare gli alleati e rischiarare le tenebre, ma possono essere anche usati come strumenti offensivi evocando dardi o raggi luminosi.

Invocare un Miracolo

L'attività di utilizzare un Miracolo è l'Azione di *Invocare*, con la quale il Martire generalmente pronuncia ad alta voce una breve preghiera, alza le mani al cielo e si concentra brevemente per incanalare l'energia necessaria. **L'effetto che il Miracolo deve creare è descritto dal Giocatore come parte della descrizione dell'Azione** (vedi più avanti).

Sfere d'influenza

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. Essi hanno delle "Sfere d'influenza" (in breve *Sfere*) che identificano **un genere o tipologia di effetti** invocabili (vedi **Lista delle Sfere**). I Martiri conoscono delle Sfere in base al loro Percorso, e possono apprenderne di nuove *Studiando Codici* nella *Fase interludio* (vedi **Giocare la Fase interludio, Studiare Codici)**.

A quale Sfera appartiene il mio Miracolo?

L'**aspetto e l'effetto** del Miracolo **vengono descritti dal Giocatore** del Martire che lo sta invocando, seguendo quanto indicato nel capitolo **Lista delle Sfere**. Il Giocatore deve anche esplicitare il tipo di *Sfere* che conosce e al quale fa riferimento il Miracolo che sta invocando.

> *Il Giocatore descrive come Apollonia Invoca un Miracolo delle Sfera Attacco per ferire un demone ponendo davanti a sé la sua croce di legno, dalla quale si genera un fascio di luce divina che ustiona le carni della creatura delle tenebre.*

Se il **Master** ritenesse che l'Invocazione non sia in linea con le *Sfere* proposte, **deve discutere con il Giocatore un'alternativa tra le Sfere che il suo Martire conosce** per poter arrivare **allo stesso risultato**. Se ciò non dovesse dimostrarsi possibile, il Giocatore può semplicemente cambiare Azione.

> *Il Giocatore descrive come Ioannes Invoca un Miracolo della Sfera di Attacco per colpire l'arma di un suo compagno con un dardo di luce sacra, rendendola così benedetta.*
>
> *Il Master ritiene però che quello che vuole ottenere sia più vicino alla Sfera di Benedizione, che Ioannes conosce. Il Giocatore accetta il suggerimento, e descrive come la luce benedetta invocata dal suo Miracolo prenda invece la forma di una semplice luce fioca che appare improvvisamente sull'arma del compagno a seguito della sua preghiera.*

Interrompere un'invocazione

Se durante l'Invocazione di un Miracolo il Martire subisce dei *Danni* o è bersaglio di un'Azione opportunamente descritta, l'invocazione verrà interrotta: non verrà prodotto nessun effetto, ma il tentativo viene comunque rimosso dai Miracoli invocabili prima di meditare.

> *Ioannes sta per invocare un Miracolo, ma durante l'invocazione uno Scheletro lo colpisce infliggendogli 5 Danni. Il dolore della mazza ferrata contro le ossa fa perdere la concentrazione a Ioannes, e il suo Miracolo si dissipa in una nebbiolina di luce innocua.*

Recuperare Miracoli e Meditazioni

Un Martire può invocare **due Miracoli**. Se ha *Competenza* in *Invocare* **ne potrà invocare quattro.** Infine, gli *Oblati* e i *Votati* possono invocarne tre.

Una volta che ha lanciato tutti i Miracoli a sua disposizione, un Martire può recuperarli facendo una **Meditazione**. Può meditare un numero di volte pari **1 più la metà di VOL**, dopodiché non è più possibile farlo prima di aver ***Recuperato la fede*** in una **Fase interludio** (vedi **Giocare la Fase Interludio, Ristorarsi**). Un Martire medita pregando e concentrandosi senza poter fare altro **fino al cambio *Scena***. Dopo una Meditazione **si recuperano tutti i Miracoli.** In ogni caso, non si può meditare nuovamente prima della fine del *Momento* corrente.

Lista delle Sfere

Nella seguente lista vengono elencate le *Sfere* usate nel gioco. Nella sezione **Esempi di effetti possibili** ci sono degli spunti narrativi per gli effetti che è possibile creare con un'Invocazione.

Miracoli semplici e avanzati

Gli invocatori esperti sanno creare effetti di maggior potenza o portata. I **Miracoli semplici** richiedono di avere **ACU o VOL pari o maggiore a 2**. Quelli **avanzati** richiedono anche *Competenza* in **Invocare.** Gli *Oblati* e i *Votati* possono lanciare i *Miracoli semplici* senza rispettare altri requisiti.

La differenze tra i Miracoli semplici e avanzati riguardano la portata dell'effetto: il numero di **Bersagli** che può influenzare (siano essi Martiri, *Oggetti* o *qualcosa* stabilito nella *Narrativa*) la **Durata massima** di un effetto temporaneo, il **Danno massimo** che può infliggere.

Attacco

Miracoli utilizzati come armi da guerra: Una sacra luce che ustiona i nemici, una forza sovrannaturale che sembra deviarne i colpi o una nebbia luminescente che si avvolge come un sudario intorno ai loro arti.

Miracoli semplici

Bersagli: Uno. **Durata massima:** Fino al cambio *Scena*.

Danno massimo: ***dMed***

Esempi di effetti possibili:

- Infliggere *Danni* ad un bersaglio nella *Zona* dell'Invocatore o una adiacente.
- Creare uno *Scudo* di luce temporaneo da usare come l'omonimo oggetto (vedi **Oggetti, Equipaggiabili**).
- Proteggere un alleato con un effetto che dia un Malus alla *Prova* che lo bersaglia.
- Immobilizza temporaneamente un bersaglio nella *Zona* dell'Invocatore o una adiacente.

Miracoli avanzati

Bersagli: Fino a tre. **Durata massima:** Fino al cambio *Scena*.

Danno massimo: ***dMax***

Esempi di effetti possibili:

- Infliggere *Danni* o una *Condizione* invalidante a dei bersagli nella *Zona* dell'invocatore o una adiacente.
- Creare un effetto temporaneo che ferisce continuativamente alcuni Mostri nella *Zona* dell'Invocatore, rendendoli *Afflitti(Descrizione, Round)*.
- Proteggere direttamente i propri alleati da qualunque cosa possa infliggergli Danno o una *Condizione* che sta per subire, negando tale evento.
- *Incapacitare* temporaneamente un bersaglio nella sua *Zona* e quelle adiacenti.

Benedizione

Miracoli in grado di benedire aree od *Oggetti*, inibire la tenebra o rendere le armi in grado di ferire creature delle tenebre con efficacia.

Miracoli semplici

Bersagli: Uno. **Durata massima:** Fino al termine del *Momento* corrente.

Esempi di effetti possibili:

- Purificare un *Oggetto* da veleni o effetti di *Disgrazie*.
- Benedire un cadavere per impedire che rinasca come *Non morto*.
- Proteggere sé stessi o un alleato dalle influenze di una forza sovrannaturale.
- Rendere un *Oggetto* temporaneamente più difficile da distruggere per Mostri, che avranno un malus alla loro Azione.

Miracoli avanzati

Bersagli: Fino a tre. **Durata massima:** Fino alla successiva *Alba (Prima)*.

Esempi di effetti possibili:

- Benedire un'Arma in modo che possa temporaneamente ferire con efficacia *Non Morti* e *Immondi*.
- Neutralizzare temporaneamente gli effetti di una *Reliquia nera*.
- Esorcizzare temporaneamente le influenze maligne di una manifestazione sovrannaturale.
- Benedire un'Azione fatta da uno o più alleati, in modo da avere un Bonus.

Corpo

Miracoli in grado di manipolare i corpi umani, e in particolare utilizzato per guarire ferite, ristorare il vigore e aumentare la forza fisica. Se utilizzati per replicare un'Azione di *Medicare* non richiedono nessuna *Prova*.

Miracoli semplici

Bersagli: Uno. **Durata massima:** Fino al termine del *Momento* corrente.

Esempi di effetti possibili:

- Curare i *Danni* subiti da un Martire
- Guarire immediatamente condizioni di *svantaggio* o *incapacitamento* temporanee se non sono causate da fattori esterni. Esempi validi sono slogature, lussazioni o avvelenamento.
- Diagnosticare un malanno del corpo.

Miracoli avanzati

Bersagli: Fino a tre. **Durata massima:** Fino alla successiva *Alba (Prima)*.

Esempi di effetti possibili:

- Guarire immediatamente malattie, maledizioni o suggestioni.
- Portare ad uno stato di euforia uno o più alleati, dandogli un Bonus ad una *Prova* di una *Caratteristica*.
- Portare ad uno stato di grazia uno o più alleati, permettendogli di resistere alla paura.
- Proteggere il corpo da malattie e veleni, immunizzandolo temporaneamente.

Materia

Miracoli in grado di manipolare la materia, in grado di creare luce, fare riparazioni, creare spostamenti d'aria, moltiplicare piccoli oggetti o ridurre il peso di un corpo. Se il *Miracolo* è opportunamente descritto può causare *Danni* indiretti tramite la manipolazione di oggetti.

Miracoli semplici

Bersagli: Uno. **Durata massima:** Fino al termine del *Momento* corrente.

Danno massimo: ***dMed***

Esempi di effetti possibili:

- Generare una luce in grado di illuminare anche il buio sovrannaturale.
- Invocare un colpo di brezza vivace, sufficiente ad diradare del fumo di un fuoco da campo.
- Un suono è generato in un punto nella *Zona* dell'Invocatore e quelle adiacenti.
- Un Oggetto non più pesante di 5 chili viene spostato di qualche metro.

Miracoli avanzati

Bersagli: Fino a tre. **Durata massima:** Fino alla successiva *Alba (Prima)*.

Danno massimo: ***dMax***

Esempi di effetti possibili:

- Rendere un tratto di acqua corrente meno impervio.
- Ripare o rompere degli *Oggetti*.
- Smuovere uno o più ostacoli pesanti in modo da creare un piccolo passaggio.
- Alleviare il peso della *Sacca da viaggio* (vedi **Oggetti, Sacca da viaggio**) aggiungendo 3 *Oggetti* di spazio.
- Creare una singola *Razione da viaggio* aggiuntiva moltiplicando una già posseduta.

Rivelazione

Miracoli che scoprono o rivelano cose e creature nascoste o non immediatamente visibili. Possono anche mostrare immagini dal futuro e dal passato.

Miracoli semplici

Bersagli: Uno. **Durata massima:** Fino al termine del *Momento* corrente.

Esempi di effetti possibili:

- Si percepisce la posizione indicativa di energie sovrannaturali nella *Zona* dell'Invocatore.
- Si vede la storia recente di un Oggetto, ad esempio dalle mani di chi è passato nell'ultima settimana.
- Si percepisce se nella *Zona* è passato qualcuno negli ultimi tre giorni, senza però avere molti dettagli precisi sulla direzione.

Miracoli avanzati

Bersagli: Fino a tre. **Durata massima:** Fino alla successiva *Alba (Prima)*.

Esempi di effetti possibili:

- Si percepisce che un *Oggetto* è stato influenzato da forze maligne anche se queste sono occultate.
- Si vede precisamente la posizione di un nemico non visibile o nascosto.
- Si ha una conoscenza pregressa di un probabile evento futuro.
- Si percepisce quando qualcuno sta mentendo consapevolmente.

Conflitti

Quando in una *Scena* dei Martiri decidono di combattere dei PdM (o viceversa) c'è **un Conflitto**. Il tempo in gioco durante un conflitto si misura **in Round**.

Round

Un Round rappresenta un breve periodo di tempo nel quale ai Martiri **è concesso fare una sola Azione**.

Definire l'ordine delle Azioni

In un *Round* ognuno agirà nel proprio **Turno**. Solitamente **i Giocatori avranno il primo Turno,** a meno che la *Narrativa* abbia determinato che vengano **colti alla sprovvista** in qualche modo, oppure se uno o più **PdM hanno capacità** che gli permettano di agire prima di loro.

Svolgimento

Se iniziano prima i Martiri, I Giocatori decidono quale tra loro agirà nel primo Turno. Altrimenti sarà il Master a decidere il PdM che comincia. Dopo il primo, Master e Giocatori **si alternano** nello svolgimento dei Turni successivi in questo modo:

- Se il nuovo Turno è dei **Martiri**, saranno i **Giocatori** a scegliere chi agirà.
- Se invece è dei **PdM**, sarà il **Master** a scegliere quale agirà.

Se c'è una situazione di disparità numerica tra Martiri o PdM, una volta che tutti i membri di un gruppo hanno agito si esauriscono di chi rimane. Se per esempio ci fossero 2 Martiri e 3 PdM, la sequenza dei Turni sarebbe la seguente:

Martire ➔ PdM ➔ Martire ➔ PdM ➔ PdM

Una volta che tutti hanno svolto il proprio Turno, **comincia un nuovo Round**. Il primo Turno sarà della parte (*Master* o *Giocatori*) che lo ha avuto **nel Round precedente**.

PdM con più Turni per Round

Alcuni PdM particolari, chiamati **Mostri,** hanno regole speciali che gli permettono di svolgere più Turni per Round (vedi **PdM, Tipi di PdM**).

Azioni da concludere in un altro Turno

Nel proprio turno un Martire può fare un'Azione che però verrà conclusa **in un secondo momento**, come ad esempio **preparare un attacco** su una reazione ben precisa che avverrà successivamente, oppure **aiutare un'Azione di un suo alleato** che svolgerà il suo turno dopo di lui.

Aiutarsi con un foglio

Il *Gruppo* può aiutarsi a tenere traccia dello svolgimento dei *Turni* in un Round segnando su un foglio di carta l'elenco dei Martiri che partecipano alla *Scena* e chi ha già fatto il suo *Turno* in quel *Round*.

Apollonia e Walfrit vengono attaccati da tre Scheletri, armati rispettivamente con un arco, una spatha e una mazza. Siccome nelle precedenti Azioni erano rimasti all'erta e preparati, non sono colti alla sprovvista, e il primo turno sarà loro.

I Giocatori annunciano che il primo Turno sarà di Walfrit, che si si avvicina allo scheletro con la spatha e lo Combatte per disarmarlo. La Prova ha successo e Walfrit fa cadere a terra l'arma del bersaglio, rendendolo Incapacitato (Disarmato). Il suo Turno è finito, il Master a questo punto dice che è il Turno del Non morto armato di arco.

Nel suo Turno, lo Scheletro armato di arco tende l'arco verso Apollonia senza sparare: sembra che stia tramando qualcosa! Ora è il Turno di Apollonia.

La sacerdotessa Invoca un esorcismo per ferire lo Scheletro già colpito dal compagno, ma il Mostro finalmente scocca la freccia, ottenendo anche successo nella Prova. Apollonia verrebbe colpita, ma descrive come con uno sforzo mentale enorme ignora il dolore, accumulando Tormento e completando così l'esorcismo senza essere interrotta e ferendo lo Scheletro con una forza divina.

Il Master decide a quel punto che è il turno dello Scheletro che è stato disarmato, che non può fare altro che recuperare la sua spatha, rimuovendo la sua Condizione. A questo punto il Turno dovrebbe essere di un Martire, ma dato che Walfrit e Ioannes hanno già svolto il proprio in questo Round, toccherà all'ultimo Scheletro ad agire.

Il Non morto prova a colpire Walfrit con la sua mazza per buttarlo a terra, riuscendo nella Prova e facendogli così perdere l'equilibrio.

Dato che tutti i Martiri coinvolti nella Scena hanno svolto i loro turni, comincia un nuovo Round. I Giocatori dovranno decidere chi tra Walfrit e Apollonia svolgerà il primo Turno…

Oggetti

Gli Oggetti vengono usati dai Martiri come ausilio a determinate Azioni, oppure vengono equipaggiati per proteggersi o combattere.

Consumabili

Sono Consumabili quegli Oggetti che una volta utilizzati sono rimossi dall'equipaggiamento.

Consumabili comuni

Materiali da Artigiano: Materiali generici usata dagli *Artigiani* con la loro capacità di *Percorso*.

Torcia: un bastone di legno con una garza legata in cima. Quando viene usata illumina il buio in una *Zona* fino alla fine del *Momento* in cui viene accesa. Conta come *mezzo* Oggetto al fine di essere trasportata in una Sacca da viaggio.

Razione da viaggio: Cibo a lunga conservazione che consiste in carne di maiale essiccata, gallette d'orzo e frutta secca. Consumarlo permette di nutrirsi in modo sufficiente per evitare gli effetti della **Fame** (vedi **Regole aggiuntive generiche**). Una Razione conta come *mezzo* Oggetto al fine di essere trasportata in una Sacca da viaggio.

Consumabili inusuali

Boccetta di acqua benedetta: Consacrata in lunghe e complesse funzioni religiose, può essere usata per evitare che fino a tre cadaveri umani si trasformino in *Mostri* (vedi **Mostri**), senza richiedere Prove. Inoltre, può essere usata su un'Arma bagnandola con un'Azione: fino alla fine del *Momento* corrente con l'Arma sarà benedetta. Inoltre, può essere scagliata contro un Mostro (vedi **PdM, Tipi di PdM**) infliggendogli *dMax* + *dMed* Danni.

Consumabili rari

Codice vuoto: Un Codice con le pagine bianche, che può essere usato per scriverne di nuovi. Per via del peso conta come due Oggetti quando viene trasportato in una Sacca da viaggio.

Riutilizzabili

Sono Riutilizzabili quegli oggetti che possono essere utilizzati un numero indefinito di volte: per comodità si sottintende che il Martire recupera eventuali parti dell'Oggetto consumate a un prezzo trascurabile durante la **Fase interludio**.

Riutilizzabili comuni

Croce di legno: Una piccola croce cristiana usata dagli *Esorcisti* con la loro capacità di *Percorso*. Conta come mezzo *Oggetto* se trasportata nella *Sacca da viaggio* (vedi **Sacca da Viaggio**).

Flagello: Una piccola frusta con sette corde usata dai *Penitenti* con la loro capacità di *Percorso*. Conta come mezzo *Oggetto* se trasportato nella *Sacca da viaggio*.

Munizioni: Munizioni per attaccare con *Armi a distanza* (vedi **Armi**). Se si possiedono più *Armi* a distanza, ogni set di Munizioni va acquistato appositamente per ognuna.

Kit da guaritore: Un borsello di tela che comprende alcune erbe officinali, delle garze, ago e filo. Dà un Bonus ad una *Prova per Medicare* al fine di guarire Danni.

Riutilizzabili inusuali.

Kit da scalatore: Un borsello che contiene corda, chiodi da arrampicata e una mazzuola. Dà un Bonus ad una *Prova per Fare atletica* al fine di scalare.

Kit da scassinatore: Un sacchetto di tela che contiene alcuni grimaldelli di ferro. Dà un Bonus ad una *Prova per Armeggiare* piccoli congegni e serrature.

Kit da truccatore: Scrignetto che contiene terre colorate e trucchi per il viso. Dà un Bonus ad una *Prova per Convincere* di essere qualcun altro.

Kit di purificazione: Un borsello contenente sale, una piccola fiala di acqua benedetta e dei brevi esorcismi in pergamena. Dà un Bonus ad una *Prova per Invocare* una benedizione per impedire a dei cadaveri di trasformarsi in *Mostri*.

Riutilizzabili rari

Codici: Manoscritti di carta riunita in fascicoli cuciti fra loro. Per via del peso conta come **due Oggetti** se trasportato nella *Sacca da viaggio*. Può essere studiato durante una **Fase interludio** (vedi **Giocare la Fase interludio**).

Kit da scrittore: Sacchetto che contiene inchiostri, penna e pezzi di pergamena. È usata dagli *Amanuensi* con la loro capacità di *Percorso*. Può anche essere usato per scrivere su pergamena o lasciare segni spargendo parte dell'inchiostro.

Oggetti preziosi

Durante una *Caballicatio* i Martiri potrebbero trovare degli *Oggetti preziosi*: L'oreficeria era molto diffusa tra Bizantini e Longobardi, e spesso con i morti venivano sotterrati monili, fibbie di cinture, gioielli in oro e pasta di vetro ed infine delle crocette d'oro fatte come dono nuziale**.** Un *Oggetto prezioso* può essere venduto per **6 Solidi** con un'**Azione di *Mercanteggiare*** e conta come *mezzo* Oggetto se trasportato nella *Sacca da viaggio*.

Equipaggiabili

Gli Equipaggiabili sono Oggetti che possono essere equipaggiati da un Martire.

Armi

Le Armi equipaggiate consentono di infliggere ferite. Tutte **le Armi infliggono un quantitativo di Danni in base al Percorso di chi la equipaggia,** di solito *dMin, dMed* o *dMax* dal risultato della *Prova* per *Combattere*. Un Martire o PdM che non equipaggia Armi è disarmato: può usare pugni o calci, ma **non infligge *Danni*.**

Leggere (comuni)

A distanza: possono essere equipaggiate insieme agli *Scudi*. Colpiscono bersagli nella *Zona* dell'attaccante e quelle adiacenti, purché ovviamente egli possa vederli. Per usarle bisogna anche avere con sé delle specifiche *Munizioni*.

- **Fionda:** Striscia di corda con una sacca di cuoio all'estremità in grado di lanciare proiettili a lunghe distanze.

Da lancio: come armi da mischia, ma possono anche attaccare bersagli nelle *Zone* adiacenti lanciandola, ma rimanendo poi *incapacitato* ad attaccare di nuovo fino a che non riesce a recuperarla.

- **Giavellotto:** Arma simile a una lancia corta e leggera, pensata per essere lanciata da schermagliatori contro i nemici in tattiche di mordi e fuggi.

Da mischia: possono essere equipaggiate insieme agli *Scudi*. Colpiscono bersagli nella stessa *Zona* dell'attaccante.

- **Bordone:** Il tipico bastone dei pellegrini, che usano anche per aiutarsi nelle faticose camminate.

- **Mazza:** Un pezzo di legno lavorato per essere impugnato con comodità. Un'arma comune tra bruti o criminali.

- **Scramasax :** Una corta lama a singolo filo tagliente con un manico di legno. Simbolo degli Arimanni e del passaggio di un giovane Longobardo all'età adulta.

Medie (inusuali)

A distanza: come per l'equivalente *Leggero*.

- **Arco:** arma a distanza composta da un arco di legno che tende una corda. Richiede due mani per essere utilizzato. È utilizzata principalmente per la caccia e solo come arma di fortuna in guerra..

Da mischia: come per l'equivalente *Leggero*.

- **Ascia barbuta:** strumento per lavorare il legno riciclato come arma, consistente in una lama a mezzaluna montata su un bastone. Tipica delle popolazioni germaniche durante le prime invasioni all'Italia.

- **Mazza ferrata:** Chiamata anche "clava ferrea", è una mazza di legno con rinforzi di metallo e punte per aumentare la potenza d'impatto.

- **Lancia:** Una delle armi preferite dai Longobardi, consiste in una punta di ferro al termine di un'asta di legno.

- **Spatha:** Arma da taglio a doppio filo. Evolve il più rozzo e corto scramasax in un'arma elegante e precisa.

Pesanti (rare)

Da mischia: come per l'equivalente *Leggero*, ma richiedono due mani per essere impugnate, contano come due *Oggetti* se trasportate nella *Sacca da viaggio* e non possono essere equipaggiate con gli *Scudi*.

- **Kontos:** Lance lunghe tipiche della cavalleria bizantina, con l'arrivo delle mostruosità della tenebra sono state riadattate per essere utilizzabili dalla fanteria.

- **Langsax o Spathion:** Grossa lama a singolo filo, lunga fino a un metro, da utilizzare a due mani. Creata dai bizantini su modello degli scramasax longobardi e degli antichi seax delle popolazioni alemanniche.

Armature

Le *Armature* equipaggiate aumentano il valore di *Resistenza*. Contano come due *Oggetti* se trasportate nella *Sacca da viaggio*. Le Armature più pesanti offrono maggiore protezione, ma sono rumorose ed ingombranti, **dando Malus ad Azioni che richiedono movimenti silenziosi o leggeri.** I *Mercenari* ignorano questi malus

Inusuali

A scaglie: Armatura Pesante +4 RES. Creata con scaglie di metallo sovrapposte, in grado di fornire una buona protezione dalle armi.

Imbottita: Armatura Leggera + 2 RES. Un pesante vestito lungo e spesso, realizzato in cotone pesante e imbottito in modo da assorbire gli urti.

Rare

Imbottita con rinforzi: Armatura Leggera +4 RES. I rinforzi in pelle di questa armatura imbottita proteggono parti più sensibili del corpo.

Lamellare: Armatura Pesante +6 RES. Armatura composta da un abito di lamelle di ferro indossato sopra una serie di imbottiture.

Protezione per Cavallo: Armatura Pesante +6 RES. Protezione di cuoio, lavorata per essere indossata da un Cavallo da guerra. Le Protezioni per Cavalli costano il doppio di un'Armatura per umani.

Altro

Questi Oggetti hanno **diffusione *comune*** a meno che sia indicato diversamente**.**

Scudo: Uno scudo ovale di legno. È possibile equipaggiarlo solo se si impugnano *Armi* a una mano, e una volta fatto non si potranno fare Azioni che richiedono due mani. Conta come due *Oggetti* se trasportate nella *Sacca da viaggio*. Quando un Martire che equipaggia uno Scudo è bersaglio di un attacco fisico o un effetto simile, il suo Giocatore può dire **"Aspetta, lo voglio parare", descrivendo subito questa Azione per Combattere** anche **al di fuori del proprio *Turno*.** Si può parare **solo una volta a *Round*** e comunque **prima** che vengano lanciati i dadi della *Prova* dall'attaccante.

Completo da lavoro: Un abito comodo che comprende accessori utili (come un grembiule, numerose tasche, ecc.) ad un certo tipo di professione. Chi lo indossa può utilizzarlo per avere un Bonus a una *Prova* che potrebbe plausibilmente beneficiarne.

Completo furtivo: Un abito che permette di confondersi con l'ambiente circostante, sia esso urbano o selvaggio. Chi lo indossa può utilizzarlo per avere un Bonus a una *Prova* che potrebbe plausibilmente beneficiarne.

Completo militare: Un abito funzionale che esplicita la propria appartenenza ad un esercito o il proprio ruolo come funzionario militare. Chi lo indossa può utilizzarlo per avere un Bonus a una *Prova* che potrebbe plausibilmente beneficiarne.

Completo clericale: Un abito lungo che esplicita la propria appartenenza alla Chiesa. Chi lo indossa può utilizzarlo per avere un Bonus a una *Prova* che potrebbe plausibilmente beneficiarne.

Completo elegante Un completo di eccellente fattura bizantina, adatto a contesti eleganti o nobiliari. La diffusione è di tipo *inusuale*. Chi lo indossa può utilizzarlo per avere un Bonus a una *Prova* che potrebbe plausibilmente beneficiarne.

Completo invernale: Un pesante vestito fatto di pelliccia e abiti foderati. Permette di ignorare le conseguenze del clima rigido (vedi **Zone, Attributi delle Zone**).

Ingombro

Il totale di *Oggetti* trasportabili da un Martire è dato da:

- *Un'Arma* equipaggiata con le sue *Munizioni* se è a distanza.
- *Un'Armatura* equipaggiata.
- Un *Completo* indossato.
- Uno *Scudo* equipaggiato se non equipaggia *un'Arma* a due mani.
- Una *Sacca da viaggio* equipaggiata e tutto ciò che contiene.
- Una *somma minore* o uguale a 50 Solidi.

Sacca da viaggio

La Sacca da viaggio permette al Martire di **trasportare 3 + ROB Oggetti che non equipaggia**, e tutti i Martiri ne possiedono una alla loro creazione. La Sacca contiene anche **alcuni utensili di uso comune** che il Giocatore può determinare **a sua discrezione** mentre descrive *Azioni*. Alcuni *Oggetti* particolarmente ingombranti sono considerati come se fossero **due** al fine di conteggiare il contenuto nella Sacca da viaggio, mentre altri meno ingombranti sono contati come *mezzo*. **Estrarre un Oggetto dal Sacca da viaggio non permette di fare altro contemporaneamente.** È possibile acquistarla in qualunque *Civitas*.

Carretto con mulo da traino

Permette ai Martiri di trasportare qualcosa di molto ingombrante o un totale di 30 Oggetti da *Civitas* in *Civitas*. Segue le stesse regole della Sacca *da viaggio* per gli Oggetti più o meno ingombranti. Un Martire può scambiare Oggetti dal Carretto alla propria *Sacca da viaggio* e viceversa con **un'Azione** che termina a fine *Scena*. Non è fatto per viaggiare al di fuori delle strade principali o su terreni impervi. Di solito è fornito ad un prezzo irrilevante da chi ha fatto la chiamata per la *Caballicatio*, se prevede che ci sia da trasportare qualcosa, oppure può essere comprato per 1 Solido con un'Azione di *Mercanteggiare* (vedi **Giocare la Fase interludio)**.

Perdere o rompere Oggetti

Ci sono situazioni in cui gli Oggetti di un Martire vengono danneggiati. In questi casi si usano le *Condizioni Svantaggiato* o *Incapacitato*.

Un Orco rompe il Langsax di Walfrit. Egli ha ancora con sé l'arma, ma ora ha una Condizione Incapacitato (Arma rotta). La Condizione sarà rimossa quando l'Arma sarà riparata o verrà sostituita con una nuova.

Gli Oggetti perduti vengono invece rimossi dall'equipaggiamento o dal *Sacca da viaggio* del Martire. Se l'oggetto non è perso permanentemente è meglio utilizzare la Condizione *Incapacitato*.

Paulus lascia cadere a terra, a causa di un Sacrificio, un Oggetto che aveva in mano. Poiché gli basta chinarsi e raccoglierlo per recuperarlo, il gruppo decide di considerlo semplicemente Incapacitato (Oggetto perduto), e che potrà guarire la Condizione con una semplice Azione.

I Personaggi del Master

I PdM sono tutti quei personaggi le cui Azioni **sono determinate dal Master.** Se una regola cita i Martiri si applica nello stesso modo **anche ai PdM**. I PdM possono essere di tipi diversi a seconda della loro importanza nella *Narrativa*:

- **PdM secondari:** Appaiono in una singola *Scena* e sono prettamente di contorno.

  Un manovale che lavora nella piazza.

  Una monaca che ora sta lavorando nell'orto dell'abbazia.

- **PdM primari:** Sono ben inseriti nella *Narrativa,* hanno un nome e una breve storia. Appaiono in molte *Scene* o addirittura più *Caballicationes*, pur non scavalcando **mai** d'importanza i Martiri**.**

  Callinicos, Il figlio del gastaldo rapito dalle forze delle tenebre.

  Maria, la contadina cacciata dalla civitas di Castelpotum in quanto accusata di stregoneria.

- **Mostri:** Sono PdM con regole speciali, vedi **LIBER ORCI, Mostri.**

PdM, Scene e Fuoriscena

Il Master può fare agire i PdM normalmente anche nel *Fuoriscena*, all'insaputa dei Giocatori ma sempre rispettando quanto stabilito nella *Narrativa*. Tutto quello che non è in *Scena* non può interagire con i Martiri.

Quando introdurre un PdM in Scena

Il **Master** può fare entrare nella *Scena* corrente uno o più PdM in base a quanto stabilito nella *Narrativa*. In linea di massima, quando si trova a fare questa scelta, dovrebbe poter rispondere **"sì"** alle seguenti domande: **"L'entrata in scena di questo PdM…"**

- **… rispetta** la *Narrativa* stabilita tenendo conto anche del *Fuoriscena*?
- … evolve in qualche modo la *Narrativa*?

I Martiri sono sulle tracce di un Cinocefalo che ha ucciso il figlio di un gastaldo. Con le loro Azioni hanno trovato la tana della creatura. Dato che un'entrata in Scena di un Cinocefalo a questo punto della Narrativa ha perfettamente senso, Il Master potrebbe inserirlo nella Scena, ad esempio dicendo che è all'interno della tana a riposare. Decide però che nel Fuoriscena il Cinocefalo è andato a caccia nei territori circostanti, e i Martiri trovano la tana vuota, con delle tracce fresche e ben visibili che si allontanano dall'ingresso…

Prove e lanci di dado dei PdM

Le *Prove* dei PdM seguono le regole indicate nella sezione **Prove,** con le seguenti variazioni:

- Le Azioni dei PdM richiedono *Prove* **solo se hanno conseguenze dirette o indirette su uno o più Martiri.**

  I Martiri stanno combattendo contro due Orchi, e con loro c'è il figlio di un gastaldo che deve essere tratto in salvo come obiettivo della Caballicatio.

  Uno degli Orchi tenta di azzannare il ragazzo. Il Master deve fare normalmente la Prova, vista l'importanza del PdM per la riuscita della Caballicatio.

  Se al posto del figlio di un gastaldo ci fosse stato un PdM secondario, il Master avrebbe invece potuto descrivere come il Mostro uccide il disgraziato con un solo morso.

- Di solito il *Modificatore* delle *Prove* dei PdM è **+4,** a meno che sia specificato diversamente.

- Un Giocatore può dare un Malus ad una *Prova* di un PdM con tutti i mezzi che ha a disposizione per avere un Bonus alle sue (*Dettagli, Percorso, Oggetti…*).

- Il Master può dare un Bonus ad una *Prova* di un PdM con tutti i mezzi che ha a disposizione per dare un Malus a quelle di un Martire.

- Il Master non può cambiare l'Azione del PdM una volta definita.

Morte di un PdM

I PdM muoiono se i loro Danni sono pari alla loro RES, che vale 3. I **PdM primari** possono invece diventare prima *Morenti* se il Master lo ritiene opportuno.

Giocare la Fase interludio

Azioni nella Fase interludio

In *Fase interludio* i Martiri possono fare **Azioni** di **Mercanteggiare, Far riparare, Ristorarsi** o **Studiare Codici.** Se sono *Afflitti* sono di solito costretti a fare una singola Azione prestabilita.

Tempo

Il tempo nella *Fase interludio* si misura sempre in ***Momenti*.** Un'Azione di *Fase interludio* finirà **non prima del termine del *Momento* successivo a quello corrente.** Se in questa Fase i Martiri fanno due o più Azioni e si trovano in una *Civitas,* si sottintende che come parte delle stesse troveranno un luogo dove dormire e mangiare ad un costo irrilevante.

Zone nella Fase interludio

Le *Zone* usano le stesse regole della *Fase d'azione*, anche se generalmente rappresenteranno luoghi di maggiori dimensioni. Alcuni esempi di queste Zone potrebbero essere "*Civitas di Beneventum*", "*Abbazia di Farfa*", "*Xenodochio sulla Via Amerina*".

Mercanteggiare

Con un'Azione di *Mercanteggiare* i Martiri possono comprare nuovi *Oggetti* o vendere quelli che hanno con sé presso una *Civitas*.

Anche se la tenebra ha inflitto un duro colpo alla produzione, specie alle importanti realtà artigiane dell'Italia settentrionale come i *magistri cumacini,* nelle *Civitates* è possibile trovare artigiani e venditori che fabbricano e vendono *Oggetti*. Spesso lavorano presso le loro dimore, ma nelle *Civitates medie* e *grandi* è possibile trovare anche botteghe o dei mercati in piazza.

Solidi e Valuta

In *Langobardia Horribilis* il principale denaro circolante è chiamato **Solido** (o *solidus*) ed è una moneta d'oro di fattura bizantina. Valute più piccole come i *nummi* bizantini, i "follis" longobardi, i "semissi" o i "tremissi" sono usati nella vita quotidiana, ma le "ricche" paghe di chi è chiamato alle *Caballicationes* sono date sempre in Solidi.

Acquistare Oggetti

Quando i Martiri vogliono comprare un *Oggetto* o un servizio, il prezzo in *Solidi* viene determinato **in base alla sua rarità**:

Rarità	***Civitas* dove è possibile trovarlo**	**Costo**
Comune	Piccole, medie e grandi	1 Solido
Inusuale	Medie e grandi	2 Solidi
Raro	Grandi	4 Solidi

Bruningo va da un armaiolo presso una Civitas piccola per comprare delle Munizioni per il suo arco. Poiché le Munizioni sono un Oggetto Consumabile Comune e sono disponibili, Bruningo può acquistarle insieme ad altri Oggetti comuni.

Valori di meno di un *Solido* sono ininfluenti, e diventano parte di quell'ammontare speso per le attività non importanti per la *Narrativa*.

Vendere Oggetti

Gli *Oggetti inusuali* e *rari* possono essere venduti a metà del loro valore d'acquisto. Quelli *preziosi* ad un prezzo di 6 Solidi. Gli Oggetti *comuni* non possono essere venduti.

Far riparare

Con un'Azione di *Far riparare* un Martire può far aggiustare un *Oggetto* rotto ad un prezzo trascurabile presso un fabbro, un armaiolo o grazie ad Martire *Artigiano*. In questo modo rimuove eventuali Condizioni correlate.

Ristorarsi

Guarire le sofferenze

Con un'Azione di *Guarire le sofferenze* un Martire può guarire tutti i Danni subiti o in alternativa una Condizione che non sia *Corrotto*. Tutte le *Civitates* che **non** sono nella Langobardia Horribilis hanno una "Hospitalia": un luogo dove le *afflizioni* dei Martiri vengono curate da monaci o esperti di medicina che offrono le loro arti. I *Girovaghi* concedono ai compagni di fare questa Azione con la loro capacità di *Percorso* anche al di fuori di una *Civitas*.

Purificarsi dal male

I Martiri possono andare in un monastero o una chiesa a confessarsi e passare per un processo purificante di preghiera e penitenza, rimuovendo così un'*afflizione* di natura sovrannaturale che li tormenta. Tutte le *Civitates* hanno un luogo adatto a questa Azione.

Recuperare la fede

I Martiri possono pregare e partecipare alle normali funzioni religiose per recuperare le *Meditazioni* fatte durante l'ultima **Fase d'azione**. Per questa Azione occorre trovare un luogo tranquillo e può essere fatta anche al di fuori di una *Civitas*.

Studiare Codici

Gli ingombranti *Codici* richiedono tempo e calma per essere studiati in abbazie, scriptorium o biblioteche, presenti solo in *Civitas medie* e *grandi*. Si può studiare un singolo *Codice* per volta, e in questo modo i Martiri **apprendono una nuova *Sfera*,** annotandola sulla loro *Scheda del Martire* e con la quale potranno invocare i relativi *Miracoli*. La lettura di un *Codice* nell'edificio dove esso è custodito non prevede costi, ma l'accesso ai tomi non è libero: più volte i seguaci delle tenebre hanno provato a distruggerne le preziose scritture. È proibito e punito allontanare i *Codici* da dove sono custoditi senza l'autorizzazione della Chiesa.

Per l'accesso alle scritture dei *Miracoli* più potenti sarà necessario un esame da parte di un abate, un vescovo o un arcivescovo. In entrambi i casi è **richiesta una *Prova* per *Convincere*** o fare prima un'Azione di **Ristorarsi per Recuperare la fede,** a meno che si abbiano particolari capacità di *Percorso* che dimostrino l'appartenenza ad una Dottrina. I *Codici* si trovano in tutte le *Civitates*.

Regole aggiuntive generiche

In questa sezione vengono esposte alcune regole aggiuntive per gestire le situazioni tipiche che si possono presentare nelle *Scene*.

Avventure acquatiche

Langobardia Horribilis non prevede molte situazioni che si svolgono in ambienti acquatici. Le acque al largo delle coste dell'Italia sono imprevedibili e tempestose, soprattutto dopo l'apertura del Vomitorium. Per questo i marinai scarseggiano, e si fanno pagare profumatamente. Le avventure acquatiche si svolgeranno perlopiù sui laghi o sui fiumi, o sulle zone costiere. I Martiri possono comprare una barca a remi (generalmente un monossile) al costo di 6 *Solidi* nelle *Civitates medie* o *grandi* vicino a corsi d'acqua, e noleggiare una ciurma con una nave per 6 *Solidi* al giorno nelle *Civitates grandi* in zone costiere.

Contrasti tra Martiri

Quando la *Narrativa* ha portato due o più Martiri ad avere dei contrasti, **il Gruppo** dovrebbe **fermarsi un attimo**. Questa è una fase di gioco delicata, e tutti dovrebbero chiedersi:

- Si è arrivati a questo punto solo per **problemi tra i Giocatori** che hanno "inquinato" il gioco o per una situazione *Narrativa* imprevedibile?
- Quale sarà l'**esito del contrasto**? Una soluzione diplomatica o un duello all'ultimo sangue?
- Nel caso in cui uno dei Martiri muoia o si ritiri, **come andrà avanti** la *Caballicatio?*

Quando il *Gruppo* ha risposto in modo soddisfacente a queste domande, **il gioco potrà continuare da dove è stato interrotto.** Per il resto, non ci sono regole particolari per i contrasti tra Martiri, ma si segue quanto è già stato indicato nelle altre parti di questo manuale.

Danno ambientale

Cadute, frane, crolli sono alcune delle situazioni dove i Martiri possono subire Danni dall'ambiente. Quando una *Scena* avviene un tale evento, il **Master** determina il **grado del pericolo con un numero da 1 a 3** in base a quanto descritto nella *Narrativa*. Dopodiché, quando il Martire dovrà subire *Danni* da questa particolare situazione, **lancia un numero di d6** pari al numero scelto. Di seguito alcune linee guida per determinare il danno:

- **Grado 1 (1d6):** Caduta da 3 metri o meno, caduta di un ramo, sasso o mattone.
- **Grado 2 (2d6):** Caduta da 4 a 6 metri, crollo di un muro, caduta di un grosso ramo o albero.
- **Grado 3 (3d6):** Caduta di 7 o più metri, crollo di un piccolo edificio, frana o valanga.

Se il Martire subisce un numero di *Danni* pari alla sua RES ottiene anche la Condizione *Corrotto,* rimanendo menomato dalla caduta. Se subisce invece il doppio di quel valore, il Martire morirà.

Fame

I Martiri che non **riposano in una *Fase interludio* in una *Civitas*** o non mangiano una ***Razione da viaggio*** per tre giorni diventano *Afflitti (Denutrizione, Notte)* fino a che non si nutrono in qualche modo.

Movimento su lunghe distanze

Nel caso in cui dei Martiri si muovono su lunghe distanze, il *Gruppo* può usare questo elenco come indicazione generale:

- **A piedi:** In un *Momento* si percorrono 12 km
- **Con un carretto:** In un *Momento* si percorrono 9 km
- **a cavallo:** In un *Momento* si percorrono 21 km
- **In barca a remi:** In un *Momento* si percorrono 9 km
- **In nave:** In un *Momento* si percorrono 30 km

Dopo tre *Momenti* di marcia ininterrotta, i Martire sono *Svantaggiati (Affaticati dalla marcia)* fino a che non riposano.

Reliquie

Le Reliquie sono *Oggetti* infusi della potenza di Dio. La loro creazione è frutto di una serie precisa di avvenimenti, per questo sono piuttosto rare. Il ritrovamento di una Reliquia è di solito **un obiettivo di una *Caballicatio*,** ma potrebbe essere anche **un ritrovamento fortuito** nelle lande della Langobardia Horribilis: le poche che non sono ben custodite nelle principali abbazie spesso sono state abbandonate nei territori maledetti o rubate dalle forze delle tenebre.

Trovare questi *Oggetti* ha **sempre** implicazioni importanti nella *Narrativa* proprio per via della loro natura sovrannaturale e del loro grande valore spirituale. Il *Gruppo* deve tenere conto di questa cosa, che sicuramente avrà delle conseguenze per i Martiri (vedi **La Chiesa e le Reliquie**).

Creare una Reliquia

Creare una Reliquia è compito del **Master**. Può crearla dopo una *Sessione 0* che ha definito come obiettivo della *Caballicatio* il ritrovamento di un tale artefatto, ma potrebbe anche prepararla per come ritrovamento fortuito nel caso l'obiettivo sia un altro. Per creare una Reliquia si seguono i seguenti passi:

1 - Scegliere l'aspetto o l'Oggetto base della Reliquia

Deve scegliere il tipo di *Oggetto* base tra *Riutilizzabile* e *Equipaggiabile,* aggiungendo una descrizione da usare quando i Martiri incontreranno la Reliquia per la prima volta.

2 - Origine della Reliquia

La Reliquia è un *Oggetto* sacro con un'origine legata alla morte di un esemplare di fede cristiana. Il **Master** deve determinare quale evento nel passato ha dato alla Reliquia il suo valore simbolico e spirituale.

3 - Sfere della Reliquia

La Reliquia concede sempre un potere sovrannaturale a chiunque la usi dopo essersi Legato a essa (vedi più avanti). Il **Master** deve determinare **tre parole a piacere** che descrivono la natura di questo potere. Chi la utilizza può *Invocare* un *Miracolo avanzato* il cui effetto ha come *Sfera* una di queste tre parole. Può farlo senza usare quelli che ha disponibili prima di *Meditare* e senza rispettare i requisiti. Non può usare nuovamente questo potere prima della successiva *Alba (Prima).*

Le *Sfere* delle Reliquie sono volontariamente diverse da quelle dei Martiri, e sono lasciate più libere all'interpretazione dei Giocatori, che il Master possono comunque discutere su come definirli nell'aspetto e nell'effetto come per i Normali *Miracoli*.

4 - Dettagli della Reliquia

Dove si trova esattamente? Chi l'ha messa lì? Tutti questi Dettagli vengono definiti dal **Master** in modo da poter inserire facilmente nella *Caballicatio* e nella *Narrativa* la Reliquia**.**

Legarsi ad una Reliquia

Prima che un Martire possa equipaggiare o utilizzare una Reliquia deve **Legarsi** con essa. Per fare ciò deve *Meditare* concentrandosi e tenendo un contatto fisico con la Reliquia da Legare. Al termine della *Meditazione* (nella quale non è possibile recuperare i *Miracoli* invocati) è possibile utilizzare o equipaggiare la Reliquia. Un Martire può Legarsi soltanto a una Reliquia e facendolo con un'altra rinuncerà al Legame precedente.

L'arroganza di poter usare la Sua Luce senza prima pregare umilmente è un peccato grave: Un Martire che utilizza o equipaggia una Reliquia senza essersi Legato con essa diventa *Afflitto (Indegno della Reliquia, Scena)*: essa potrebbe diventare incandescente, rilasciare una scarica di energia o addirittura aprire ferite sul corpo causando dolori lancinanti. Questo non impedisce di toccarla o trasportarla e non infligge *Danni* aggiuntivi quando è usata per ferire qualcuno.

Esempi di Reliquie

Di seguito una lista di alcune Reliquie di esempio:

Corona ferrea

Oggetto base: Un *Oggetto Equipaggiabile* consistente in una corona a forma di anello.

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

Sfere: Determinazione, Coraggio, Carisma.

Dettagli: Custodita a Mòdicia, l'odierna Monza, fu lasciata nella cappella del palazzo reale, abbandonata durante l'invasione delle forze delle tenebre. Ad ora è forse la Reliquia più ambita da Papa Zaccaria, Lupo e Gisulfo II stessi.

Lancia Sacra

Oggetto base: Un *Kontos* 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.

Sfere: Potenza, Salvezza, Precisione.

Dettagli: È ad ora custodita a *Civitas "Austriae"*, l'odierna Cividale del Friuli, protetta dai discepoli di Orcus guidati da un potente e sconosciuto patriarca dell'oscura divinità.

Sacra spugna

Oggetto base: Una semplice spugna (*Oggetto Riutilizzabile*).

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

Sfere: Purificazione, Nutrimento, Guarigione.

Dettagli: È una delle poche Reliquie in mano alla Chiesa, precisamente è custodita nella Basilica Domini Nostri Jesu Christi di Ravenna.

La fine di una Caballicatio

La fine di una *Caballicatio* avviene quando **l'obiettivo definito all'inizio della stessa** viene raggiunto, oppure non è più raggiungibile ma **il *Gruppo* ha deciso di concluderla** in questo modo. Non necessariamente la *Caballicatio* deve finire con un successo per essere considerata terminata. In ogni caso, la sua conclusione viene annotata nell'apposita sezione della *Scheda dell'Avventura*.

A questo punto si fa un **Debriefing**: il *Gruppo* discute di come si sono svolte al tavolo le *Sessioni* della *Caballicatio*. Ogni partecipante può esprimere dei pareri su come sono andate dal suo punto di vista, confrontando la sua opinione con gli altri. Tipiche domande da farsi e fare agli altri in questa situazione potrebbero essere:

- Il Martire che ho giocato è cambiato rispetto a come l'avevo pensato? In che modo?
- Dalle premesse della *Sessione 0* è nato qualcosa in linea con quanto avevamo stabilito oppure abbiamo preso un'altra strada? E questo ci ha divertito lo stesso o no?
- Che cosa secondo me nel modo di giocare del Gruppo a *Langobardia Horribilis* si poteva migliorare e in che modo?

Questa fase è molto importante e **non deve** essere saltata: potrebbe fare la differenza tra abbandonare l'idea di giocare di nuovo a *Langobardia Horribilis* o continuare per molto tempo a farlo! Quanto detto nel *Debriefing* viene poi annotato nell'apposita sezione della *Scheda dell'Avventura*.

Una nuova chiamata

Se si vuole continuare a giocare dopo la fine di una *Caballicatio* e il relativo *Debriefing*, il *Gruppo* fa una nuova **Sessione 0** per porre le basi di quella nuova. In questa fase possono decidere se cambiare o meno la *Scheda dell'Avventura*: questo dipende di solito se il *Gruppo* vuole continuare la *Narrativa* stabilita nella precedente *Caballicatio* o preferisce **partire da zero con una nuova storia**.

I Giocatori che vogliono cambiare il proprio Martire possono sfruttare l'occasione per sostituirlo e ripetere le procedure che hanno seguito durante la creazione del precedente. Magari i sopravvissuti alla precedente *Caballicatio* hanno deciso di attendere in silenzio l'inevitabile fine, non partecipando alle chiamate dei loro signori in favore di una vita più tranquilla… oppure sono pronti ad affrontare un nuovo viaggio nelle tenebre, con un nuovo equipaggiamento e le cicatrici della loro ultima missione.

Finire un'Avventura

La durata consigliata per le *Avventure* può variare a seconda di diversi fattori: l'idea di storia del Master, la voglia di giocare dei partecipanti al gioco, le decisioni fatte dai Martiri e tanti altri ancora. Per quanto riguarda il numero di *Caballicationes* che un'Avventura generalmente può avere, le scelte principali sono queste:

- **Singola *Caballicatio*:** Perfetto per le cosiddette *one-shot*, ovvero *Avventure* autoconclusive da completare in una o due *Sessioni*.
- **Tre *Caballicationes*:** Durata ideale e consigliata. Se si gioca a *Langobardia Horribilis* una volta a settimana, *l'Avventura* verrà completata in circa un mese e mezzo.
- **Indefinito:** Un'*Avventura* può continuare finché il *Gruppo* ha voglia di giocare, cambiando di volta in volta i Martiri morti per dare un sapore più epico alla storia…

LIBER ORCI

I segreti di Langobardia Horribilis

In questo capitolo vengono illustrate delle conoscenze inizialmente precluse ai Martiri e che il Master può utilizzare come spunti per le *Avventure*.

La Voce di Orcus

Orcus è un'antica divinità etrusca della morte ed è considerato dalla popolazione della Langobardia Minor come il progenitore dei *Mostri*, incarnazione del male e figura sovrapposta allo stesso Satana da quando e è stata aperta il Vomitorium su Papia. Viene rappresentato come un colossale diavolo cornuto con una bocca immensa e lunga barba grigia, e i teologi concordano che esso sia riemerso dall'oblio per combattere la nuova fede cristiana. Questa interpretazione data dagli abitati della Langobardia è dovuta all'ignoranza sulla sua vera natura: un'intelligenza disincarnata più antica dello stesso universo, che si manifesta come una voce dalle tenebre in grado di essere "sentita e ascoltata" dalla materia. Materia che da questo richiamo viene corrotta e mutata in nuove ed orribili forme. Lo scopo di questa intelligenza è ignoto, ma ad ora è evidente il suo desiderio di espansione e conquista del mondo "terreno".

L'origine del male

Il responsabile di tutto questo orrore non è stato il caso, ma un uomo di nome Bezér. Egli si è sempre votato al servizio del potere e, una volta arrivato alla corte bizantina dell'imperatore Leone III, divenne un fervente iconoclasta. Mosso da un forte disprezzo per la vita e la bellezza, ascoltò e seguì la Voce di Orcus, che all'epoca era solo un sussurro ultraterreno, e facendo tutto ciò che essa le suggeriva. Sfruttando l'influenza che aveva sull'imperatore bizantino e il suo carisma, formò un gruppo di spostati ex iconoclasti e ariani e arrivò fino alla capitale del regno longobardo, la città di Papia, iniziando in segreto un rituale lungo mesi. Il suo scopo era far arrivare nel nostro mondo Orcus stesso, il quale gli aveva promesso illimitato potere. Sebbene a Bezér fu chiaro fin dalle prime volte la vera natura della Voce, egli non ebbe alcun ripensamento, fino a che, nel giorno nefasto dell'apertura del Vomitorium, egli portò a compimento la volontà di Orcus. Nessuno dei sopravvissuti all'evento conosce questa parte della storia, e di Bezér non si hanno più tracce, dato che è stato trasformato dalla Voce in un colossale nucleo pulsante di carni e organi nel punto di apertura del Vomitorium. Massa carnosa che è stato il primo nucleo del **Cancer** (vedi più avanti), e che esso viene replicato come un tumore dalle forze oscure. Qualche visione indotta delle forze oscure potrebbe rivelare parti di questa storia, ma forse sapere che è tutta opera dell'uomo potrebbe essere troppo da dover sopportare…

I Discipuli obscuri

I vecchi seguaci di Bezér, ancora con un forte risentimento verso i cattolici, che li avevano sempre accusati di eresia, divennero **Discipuli obscuri,** pronti a servire la Voce come fedeli adepti. Sono organizzati in una gerarchia che ricalca quella della Chiesa, con in cima gli **Episcopi**, che comandano i **Diaconi**, i quali sono a capo dei **Discipuli**. La loro fede in Orcus è dovuta anche (ma non solo) a delle mutazioni fisiche che li trasformano nel fisico e nella mente, mutazioni che culminano in una trasformazione in potenti Non morti.

Disgrazie

Le Disgrazie sono manifestazioni della voce di Orcus, canalizzate però dai Mostri con cantici oscuri e rituali blasfemi. Sono spesso composte da energia nera volatile e corrosiva. Le Disgrazie più potenti creano maledizioni permanenti che funestano la vita delle vittime. Un elenco delle Disgrazie disponibili si trova più avanti nella sezione **Lista delle Disgrazie.** Seguono le regole dei *Miracoli* a parte dove diversamente indicato.

Forza di volontà

L'apertura del Vomitorium ha cambiato le leggi della fisica nell'Italia di *Langobardia Horribilis*. Il pensiero e la volontà delle creature, se sufficientemente forti, diventano energia sotto forma di Incantesimi. La Voce di Orcus è un esempio calzante di questi fenomeni: una volontà disincarnata e potente in grado di alterare la realtà in base al suo volere. Controllare queste forze è possibile anche per le creature senzienti che facciano appello a una grande potenza interiore, che sia essa mera espressione della propria volontà o fede in Dio e nella sua forza. La Chiesa tuttavia si guarda bene dal rivelare la realtà, preferendo far credere agli uomini che sia solo frutto della fede in Dio.

Echi

Gli Echi sono deformazioni della realtà causate da luoghi in cui permane un rimasuglio della Voce di Orcus. Sono dei fenomeni sovrannaturali molto forti, che hanno sempre conseguenze nefaste su chi ne è spettatore e non riesce a sfuggirgli.

Creare un Eco

Gli Echi devono essere creati e utilizzati nelle scene **dal Master.** Come prima cosa, il Master sceglie un'*Origine* dalla seguente lista o ne pesca uno casualmente lanciando un d6:

1. Rituale oscuro nel quale sono stati fatti numerosi sacrifici umani.
2. Distruzione iconoclasta di un edificio sacro.
3. Corruzione con *Disgrazie* o Cancer di un edificio o un terreno consacrato.
4. Permanenza di una Reliquia nera o di un Varco per più di un anno.
5. Massacro di esseri umani innocenti.
6. Il Master lancia nuovamente il dado o inventa un'origine tematicamente adatta, prendendo a modello una delle altre.

L'Origine dell'Eco determina ovviamente anche il **"perché"** nella *Narrativa* c'è proprio quell'Eco in quel luogo. Il Master non deve condividere l'origine dell'Eco con i Giocatori, a meno che i Martiri indaghino su essa con Azioni opportunamente descritte. L'origine detterà anche il *tema* dell'Eco, che servirà a definire il tipo di manifestazioni che si verificheranno quando l'Eco si innesca.

Rilevare un Eco

L'Eco è inizialmente rilevabile come un'aura oscura solo tramite un *Miracolo* opportunamente descritto.

Innesco di un Eco

Quando una o più Martiri compiono una particolare Azione (determinata **in segreto dal Master**) nella *Zona* di un Eco, esso **si *innesca*** dando via ad una **Scena di Conflitto** tra esso e i Martiri stessi**.**

Nel Round successivo all'innesco…

In questo Round un effetto di natura orrifica altererà improvvisamente la realtà circostante. Come già detto, l'effetto deve essere descritto dal Master **prendendo spunto dall'origine**.

Di seguito alcuni esempi, per ogni Origine precedentemente indicata in **Creare un Eco:**

1. In una stanza dei rituali appaiono dal nulla una delle vittime mentre viene smembrata da forze invisibili.

2. Dai resti di pietra dell'edificio inizia a uscire una copiosa quantità di sangue.

3. Il terreno si smuove, e i resti dei monaci sepolti iniziano a uscire dalle loro tombe.

4. Una nebbia rossa e corrosiva appare dal nulla, facendosi velocemente molto fitta.

5. Lamenti di dolore e disperazione iniziano a sentirsi dai resti delle vittime.

I Martiri possono **fare un'Azione per tentare di sfuggire all'Eco, la quale richiede una *Prova***. Chi avrà successo non subirà gli effetti dell'Eco. **I Martiri possono anche** invocare un *Miracolo* opportunamente descritto, con una successiva *Prova per Invocare* per tentare di neutralizzare completamente l'Eco.

Nel secondo Round successivo all'innesco…

L'effetto prosegue aumentando di intensità e coinvolgendo sempre di più i Martiri, che però ancora possono provare a **fuggire o neutralizzare l'Eco** come nel *Round* precedente.

Se non viene neutralizzato, al termine del secondo Round chi non è fuggito è bersaglio di una Disgrazia, che deve avere come bersaglio una o più Martiri che non siano l'Invocatore. Le Prove usate dalla Disgrazia saranno di +6. A questo punto L'Eco tornerà ad essere percepibile solo con un *Miracolo* opportunamente descritto. L'Eco non può colpire nuovamente la stesso Martire prima del successivo *Tramonto (Vespri)*.

Riassumendo

1. Il Master sceglie un'origine, una Disgrazia e un'Azione che innescherà l'Eco.

2. Quando questa si verifica, nel round successivo il Master descriverà l'effetto e poi chiederà ai Giocatori cosa fanno i Giocatori per scappare o neutralizzare l'Eco.

3. Nel Round successivo il Master descrive nuovamente l'effetto, e i Martiri possono provare nuovamente a fuggire o neutralizzare l'evento sovrannaturale.

4. Al termine di questo round, chi non è fuggito è bersaglio di una Disgrazia.

Bruningo sta esplorando una necropoli. La zona però contiene un Eco:

***Round 1**: Chiunque si avvicina alle tombe sente dei fastidiosi sussurri colmi di odio provenire dal suo interno.*

***Round 2**: I lamenti diventano piano piano assordanti ordini di uccidere i tuoi alleati. Chi ha sentito i lamenti è bersaglio di Confondere (mod. +6).*

Al termine dell'Eco i sussurri si affievoliscono ma senza mai sparire completamente dalla zona.

Nel primo Round Bruningo decide di provare a fuggire dall'Eco, Sgattaiolando velocemente in un anfratto nella pietra per ripararsi: il Master chiede al Giocatore del Martire una Prova di Destrezza per Sgattaiolare che se avrà successo gli consentirà di evitare di subire la Disgrazia.

Cancer

Il Cancer ("cancro" in latino) è una zona in cui la materia è stata trasformata dalla Voce di Orcus. La natura si mischia con masse carnose, fasci organici simili a tendini e muscoli, superfici di chitina e ciuffi di pelo grigio. L'acqua diventa rossa e dal sapore metallico, oppure cremosa e bianchiccia. Ragnatele di pelle umana e sporgenze ossee crescono come piante. L'aria è respirabile, ma è pesante e nauseabonda. La Voce permea le zone di Cancer, attraversando i corpi degli sventurati, e chiunque sia a una Zona da una zona di Cancer è bersaglio di un Prova di +6 che se ha successo lo *svantaggia* rendendolo affaticato fino alla prossima Fase interludio. Se il Martire rimane nel Cancer dopo la Prova, quest'ultima non viene ripetuta fino alla successiva *Alba (Prima)*. Se l'esposizione continua per un giorno o più, la Vittima subisce anche gli effetti dell'ingestione di sostanze bersagli della Disgrazia *Contaminare* (vedi **Lista delle Disgrazie**). Queste Prove bersagliano tutti i Martiri che non sono protetti da un Rito *Consecratio*. Non si conosce ancora un modo per bonificare le zone di Cancer, ma è cosa nota agli esperti che non riesce a diffondersi entro qualche metro da una Reliquia.

Varchi

I Varchi sono spaccature nel confine tra l'Italia e l'Infernum, che in quel punto saranno uniti da questo passaggio. Da un Varco si crea una zona di **Cancer** entro tre metri per ogni settimana dalla sua apertura, fino a un massimo di 30 metri circa, che permane anche se venisse chiuso con un Rito *Concludo* (vedi più avanti)**.** Un Martire che decide di entrare in un Varco vive un'esperienza traumatica, che lo rende è *incapacitato* fino al cambio *Scena*, nauseato dalla cinetosi. Inoltre, all'arrivo nell'Infernum ne subirà anche i relativi effetti(vedi **Infernum).** C'è sempre una certa possibilità che chiunque interagisca direttamente con il Varco attiri un Mostro senza volerlo, solitamente a seguito di una Prova fallita. In questi casi, il **Master** lancia 1d6: appare un *Immondo* di *Livello* pari al risultato del lancio (il 6 viene rilanciato, vedi **Mostri, Regole del Mostri**).

Miracoli segreti: i Riti

I Riti sono Miracoli molto potenti, che la Chiesa tiene ben nascosta al volgo e anche ai sacerdoti che sono gerarchicamente inferiori agli arcivescovi. Può tuttavia renderli disponibili a particolari *Caballicatio*, anche se questo ha una serie di implicazioni: come è possibile che un *Miracolo* così prezioso e ben custodito sia impiegato in questa missione? La Chiesa deve già sapere di cosa si tratta… e questo com'è possibile? Il *Gruppo* potrà rispondere a questa domanda solo durante la *Caballicatio*!

Invocare un Rito

Ogni Rito ha una **sequenza di Azioni necessaria per invocarlo**. Per tutta la durata di queste Azioni deve esserci un bersaglio valido alla distanza indicata. I Riti non possono essere appresi e bisogna avere a disposizione il rispettivo *Codice* per poterli invocare.

Lista dei Riti

Consecratio

Bersaglio: L'Invocatore e fino a 4 suoi alleati, o in alternativa un *Oggetto*.

Azioni:

1. Invocare due *Miracoli*, ma senza generare effetti particolari.
2. Pregare per un'ora. L'aria si riempirà di un odore simile a quello dei temporali estivi e di elettricità statica.
3. Al termine della preghiera l'Invocatore deve battezzare i bersagli consumando una singola *Boccetta di acqua benedetta*.

Tutti gli effetti delle forze della tenebra che hanno come bersagli L'invocatore o i suoi alleati consacrati hanno un *Malus*. Possono anche ignorare molti effetti nocivi dell'atmosfera di mondi ultraterreni e miasmi sovrannaturali. L'effetto rimane attivo fino al termine della successiva *Alba (Prima)*.

Se invece il bersaglio è un *Oggetto*, esso risulterà completamente invisibile ed impercettibile ai *Nativi*, ai *Non Morti* e agli *Immondi* fino a che non verrà in qualche modo spostato dalla *Zona* in cui è stato consacrato.

Concludo

Bersaglio: Un *Varco* aperto nella *Zona* dell'Invocatore

Azioni:

1. Invocare due *Miracoli*, ma senza generare effetti particolari.
2. Si crea un cerchio di sale, sabbia bianca, farina o una simile polvere bianca intorno al Varco. Si può usare un *Kit di purificazione*, che viene consumato e rimosso dal proprio equipaggiamento. Solo interrompendo il rituale si potrà spezzare il cerchio così creato.
3. Pregare per mezz'ora. Il cerchio si alzerà dal terreno e ruoterà stringendosi sul proprio asse, fino a chiudersi intorno al Varco.

I sussurri inquietanti e il freddo glaciale che provengono dall'orrendo *Varco* si affievoliscono, e con uno schiocco secco viene chiuso permanentemente.

Delubrum

Bersaglio: La *Zona* dell'Invocatore.

Azioni:

1. Invocare due *Miracoli*, ma senza generare effetti particolari.
2. Pregare per un'ora. L'aria si riempirà di un odore simile a quello dei temporali estivi e di elettricità statica.
3. Al termine della preghiera l'Invocatore deve spargere nell'area il contenuto di una *Boccetta di acqua benedetta*.

Aspergendo l'area con acqua benedetta dopo una lunga preghiera rende la zona un santuario dove il male non può entrare. L'area di diametro massimo di 6 metri dal punto in cui è stato invocato il rituale diventa santuario di fede. Chi è al suo interno è sotto l'effetto di *Consecratio*, mentre i Non morti e gli Immondi non possono entrare nell'area o vedere i Martiri al suo interno. L'effetto dura fino al termine della successiva *Alba (Prima)*.

Salvatio

Bersaglio: un Martire.

Azioni:

1. Invocare due *Miracoli*, ma senza generare effetti particolari.
2. Pregare per mezz'ora, spargendo il contenuto di una *Boccetta di acqua benedetta* sul corpo del bersaglio.

Viene pregato il cielo di poter sanare tutti i mali che affliggono il suo Martire, che si illumina di Luce. Il bersaglio guarisce tutti i Danni subiti e tutte le *Condizioni* ad esclusione di *Corrotto*.

Langobardia Horribilis

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

I grandi centri abitati sono spesso presidiati dai *Discipuli obscuri*, che li hanno fatti 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 le creature delle tenebre. Queste città sono ormai ridotte a uno stato di degrado, e delle 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 subiscono una *Prova* +6 che se ha successo rende il bersaglio profondamente turbato, *svantaggiandolo* fino alla fine del *Momento* corrente. Di seguito sono elencate alcune di queste città (tra parentesi il loro nome odierno): Aquileia, Brixia (Brescia), Lucca, Mediolanum (Milano), Comum (Como), Civitas Austriae (Cividale del Friuli), Mòdicia (Monza), Hasta (Asti), Verona, Torin (Torino), Florentia (Firenze), Bononia (Bologna).

Nella Langobardia Horribilis ci sono anche gruppi di sopravvissuti che resistono alle tenebre, e tentano di chiudere i Varchi in modo da bonificare il più possibile la zona, mentre allo stesso tempo combattono i *Discipuli* per salvare i loro prigionieri. Sparuti gruppi di incursori che vivono in nascondigli raffazzonati, nel costante terrore di essere scoperti dai gruppi di *Discipuli obscuri* 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.

Papia

Quella che era la capitale del regno longobardo ora è solo un insieme di rovine, avvolta in una tenebra perenne popolata da orrori ignoti. Nel cielo della città svetta il Vomitorium, un Varco di dimensioni colossali. Solo i più coraggiosi osano addentrarsi in questo territorio di disperazione, e nessuno di loro è mai tornato a raccontare cosa ha visto. La città è interamente zona di Cancer, ha numerosi *Echi* e Varchi al suo interno ed è immersa in un buio sovrannaturale. Le uniche conoscenze sulla città sono storie dell'orrore prive di fonti attendibili. Un gran numero di *Immondi* e *Non Morti* abitano la città, rendendo praticamente impossibile non incappare in scontri estremamente pericolosi. Chi vede per la prima volta la città è bersaglio di una *Prova* di +6 che se ha successo replica gli effetti della Disgrazia *Corrompere* (vedi **Lista delle Disgrazie**): la vista di ciò che rimane della grande città rende completamente folli.

Il Vomitorium

Il Vomitorium è il primo e più grande Varco aperto sull'Italia di *Langobardia Horribilis*. È visibile già a cento chilometri da Papia, e da esso esce la Voce di Orcus: chiunque getti anche un solo sguardo verso il cielo nei pressi del Vomitorium, rischia di subire un Eco particolarmente orribile e terrificante, subendo subito una Prova di +6 che se ha successo replica gli effetti della disgrazia *Corrompere*. Questa *Prova* bersaglia tutti i Martiri non protetti da un Rito *Consecratio*.

Infernum

Un'infinita landa desolata immersa in una nebbia corrosiva color sangue, che corrode e consuma qualsiasi cosa. Il terreno cremisi è di consistenza molliccia, come se si camminasse su un pavimento di animaletti morti, e diversi scheletri di ogni tipo sono sparsi su esso. Queste terre maledette circondano il *Nidus malefici*, e appaiono spesso nelle visioni che gli abitanti della Langobardia hanno dell'altro universo, essendone di fatto la maggior parte del territorio.

Tutti i Martiri che vedono (ad esempio tramite la Disgrazia *Corrompere*) l'Infernum sono segnati permanentemente dal trauma psicologico causato dalla vista di quel luogo assurdo. Inoltre, i Martiri non protetti da un Rito *Consecratio* che visitano fisicamente l'Infernum (magari a seguito dell'attraversamento di un Varco) diventano *Afflitti(Corroso dalla nebbia, Scena)*. L'Infernum è infestato da ogni tipo di *Mostro*, ed è anche usato dai *Discipuli Obscuri* per muoversi velocemente in tutta l'Italia tramite i Varchi. L'intero Infernum è immerso in un buio sovrannaturale, che può essere illuminato solo da luce prodotta con *Miracoli*.

Nidus malefici

Luogo oscuro e incomprensibile dove risiede l'essenza di Orcus. Tenebra ed entropia creano turbolenti forze che sferzano il terreno irregolare, ridisegnando costantemente la geografia del luogo, come un infinito deserto di sabbia nera costantemente in tempesta, mentra l'aria risuona di un frastuono di lamenti, rantoli e urli. Questo luogo, visto attraverso terrificanti visioni da qualche essere umano, è stato descritto come "esplorare in prima persona la mente di un pazzo furioso".

Chi ha una visione di questo luogo (ad esempio tramite la Disgrazia *Corrompere*) subisce un tremendo trauma psicologico. Non c'è modo di visitare il Nidus malefici senza venire immediatamente uccisi e consumati dal vento innaturale.

La storia dei trattati sulla tenebra

I trattati su tutto quello che riguarda la tenebra sono rarissimi Codici, scritti in fretta e furia da esperti teologi e studiosi nel tentativo di lasciare una traccia scritta che parlasse delle forze del male che arrivano dalla Langobardia Horribilis. La loro lettura è un'ottima scelta per un *Segreto*.

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 e sono tornati indietro. Viene compilata regolarmente dal *cubicularius* Eutichio, che la custodisce gelosamente a Ravenna.

L' **Historia Orci** (Storia di Orcus) è un manoscritto passato da diverse abbazie e da ognuna di esse copiato e integrato con informazioni più recenti. È una cronologia degli eventi conosciuti dall'apertura del Vomitorium, con alcuni commenti da parte di Vescovi e Papi che hanno revisionato l'opera. Contiene anche informazioni su quello che è stato scoperto riguardo al culto di Orcus, seppur è stato rimosso qualsiasi riferimento alla loro appartenenza alla dottrina iconoclasta.

Il **Redivivi Vomitorii nascebantur** (I non morti nati dal Vomitorium) è una raccolta di informazioni su Non morti avute da reduci dalle incursioni della Langobardia Horribilis, riportate in Unico codice scritto da alcuni amanuensi nei pressi del confine dello Stato Pontificio. Diverse copie hanno pezzi mancanti o diversi l'una dall'altra, ed è difficile capire quale sia quella più completa.

Il **Daemonicon** è il trattato più misterioso di tutti. I Vescovi e i più importanti esponenti della chiesa sanno che ci sono solo due copie in tutta la penisola, e una di esse è maledetta (vedi **Reliquie Nere, Daemonicon maledetto**). Quello che nessuno sa è chi sia l'autore del primo manoscritto, da cui poi è originata la copia dai poteri malvagi. La conoscenza contenuta in quel libro è particolarmente dettagliata e varia, nessuno che non sia stato molto tempo a contatto con le creature delle tenebre potrebbe averlo scritto. Eppure il manoscritto è stato semplicemente "trovato" a Montecassino, scritto con una calligrafia irriconoscibile ma di ottima fattura.

Mostri

Langobardia Horribilis definisce **Mostri** tutti i PdM che hanno un **Percorso dei Mostri** (vedi più avanti). Nella maggior parte dei casi sono orrende creature che arrivano dall'universo parallelo, progenie della Voce di Orcus. Il loro aspetto è molto eterogeneo e diversificato: un animale affetto da una rabbia sovrannaturale, un cadavere umano in grado di utilizzare arti magiche oscure oppure un disgustoso ammasso di organi simile a una lumaca che lascia al suo passaggio una scia di sangue e pus.

Regole dei Mostri

I Mostri seguono le normali regole per i PdM, con le seguenti eccezioni:

Livello dei Mostri

I Mostri hanno un Livello (**Liv.**), che serve a determinare la loro pericolosità.

- **Liv. 1 o 2:** Possono uccidere Martiri sprovveduti o indeboliti.
- **Liv. 3 o 4:** Una sfida notevole, anche i Martiri esperti non devono sottovalutarli.
- **Liv. 5:** Molto pericolosi anche quando affrontati con armi adeguate e grande esperienza.

Turni dei Mostri per Round

Nelle *Scene di conflitto* alcuni *Mostri* possono fare più *Turni* per Round, come se fossero due o più PdM:

- **Liv. 1 o 2:** un *Turno* per Round
- **Liv. 3 o 4:** due *Turni* per Round
- **Liv. 5:** tre *Turni* per Round

Prove dei Mostri

I Mostri fanno tutte le Prove con un modificatore così determinato.

- **Liv. 1 o 2:** +6
- **Liv. 3 o 4:** +7
- **Liv. 5:** +8

Resistenza dei Mostri

I Mostri hanno RES pari a **3 + il triplo del livello.**

Percorsi dei Mostri

I Mostri possiedono un Percorso come i Martiri, ma possono sceglierne soltanto uno tra questi quattro.

Animale

Tutti i PdM del nostro mondo che non sono esseri umani. Non possono avere un Livello maggiore di 1.

Immondo

Mostri dell'altro universo e penetrati nel nostro mondo attraverso Varchi o la Disgrazia *Convocare immondo*. La loro essenza ultraterrena li rende quasi immortali.

- Vedono normalmente al buio.
- Possono subire Danni solo da Miracoli, Armi benedette o Reliquie.
- Ignorano le malattie e non hanno bisogno di mangiare e dormire.
- Ignorano gli effetti negativi degli Echi, del Cancer, dell'Infernum o del Nidus malefici.

Nativo

Mostri generati da mutazioni causate da Immondi e Non Morti su normali Martiri del nostro mondo, oppure dalla *Disgrazia Generare aberrazione*.

- Vedono normalmente al buio.
- Dimezzano i Danni subiti dal clima
- Dimezzano i Danni subiti dalle Disgrazie.
- Sono immuni alle malattie.
- Ignorano gli effetti negativi degli Echi, del Cancer, dell'Infernum o del Nidus malefici.

Non morto

Mostri creati da resti di creature morte, infuse e rianimate dall'energia del Divoratore tramite le *Disgrazie Animare cadavere, Animare ossa* o *Creare Non morto*.

- Ignorano malattie e paura.
- Dimezzano tutti i Danni, ad eccezione di quelli causati da Miracoli, Armi benedette o Reliquie.
- Ignorano i Danni dalle Disgrazie e causati dal clima
- Ignorano le malattie e non hanno bisogno di mangiare e dormire.
- Vedono normalmente al buio.
- Ignorano gli effetti negativi degli Echi, del Cancer, dell'Infernum o del Nidus malefici.

Magia dei Mostri

I Mostri non invocano mai *Miracoli*. I Mostri possono invocare **3 + Livello Disgrazie,** scegliendone volta per volta una da quelle indicate nella loro descrizione (vedi **Lista dei Mostri**). Non devono *Meditare*, ma recuperano quelle invocate al successivo *Tramonto (Vespri)*.

Azioni Uniche e Tratti dei Mostri

I Mostri hanno alcune *Azioni Uniche*. Hanno inoltre delle caratteristiche speciali, chiamate *Tratti*. Tutti hanno due *Tratti*, due *Azioni Uniche* o uno di entrambi. Per ogni *Livello* oltre al primo che possiedono hanno un Tratto o un'Azione Unica aggiuntiva.

Lista dei Mostri

Nelle successive sezioni saranno elencati in ordine alfabetico i Mostri e gli animali che sono utilizzabili dal Master per creare degli incontri.

Notazione delle Prove dei Mostri

Le Prove dei Mostri sono indicate con questa notazione (X è il modificatore della Prova):

Prova +X ➜ Conseguenze del successo.

Badalischio

Nativo Liv. 3 **RES:** 12 **Turni per round:** 2

Azioni del Mostro:

Mordere: Prova +7 ➜ *dMed* Danni.

Sguardo paralizzante (Unica): il Badalischio guarda un Martire e fa una Prova +7 ➜ il Martire guardato diventa *incapacitato* dal terrore per il suo Turno successivo. Se mentre il Badalischio usa questa Azione su un Martire vorrebbe *morderne* un'altra, la sua Prova per Combattere ha un Malus.

Alito velenoso (Unica): il Badalischio alita il suo fiato velenoso nelle vicinanze. Prova +7 ➜ infligge 2 Danni a tutti i Martiri nella sua Zona. Chi sta trattenendo il respiro ignora l'effetto. Le piccole piante e gli animaletti entro quella distanza muoiono automaticamente.

Tratti del Mostro:

Enorme: Un Badalischio è grande come un cavallo. I suoi attacchi non possono essere parati. Non può essere placcato o buttato a terra da un essere umano.

Olfatto sensibile: Il Badalischio può cercare qualcosa usando anche l'olfatto, oltre che la vista e l'udito. I tentativi di sfuggire di nascosto dal Badalischio hanno un Malus.

Cosa vedono i Martiri: *Una sacca allungata di carne giallastra con una testa serpentina. Dalla pelle emergono ossa rotte, disposte lungo tutto il corpo e che formano una specie di corona sulla cima della testa. Due occhi neri grossi come una mela scrutano l'ambiente circostante.*

Come si comporta: Rimane nascosto fino a che non riesce a utilizzare il suo Sguardo paralizzante su un bersaglio. Dopodiché lo attacca immediatamente mordendolo o utilizzando il suo alito velenoso.

Dove si trova: È diffuso principalmente nella zona centrale dell'Italia, sopra il Corridoio bizantino.

Blemma

Nativo Liv. 2 **RES:** 9 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Morso stritolante(Unica): Prova +6 ➜ *dMed* Danni e il bersaglio è *incapacitato*, immobilizzato nella bocca del Blemma.

Infettare (Unica): Un Blemma che ha *incapacitato* un Martire con il *Morso stritolante* può infradiciarlo con la sua saliva densa e appiccicosa. Il bersaglio diventa *afflitto* dalla malattia dei Blemmi a meno che nella *Sessione* corrente non abbia già usato del *Tormento* per evitarlo. Se il bersaglio muore a causa della malattia rinascerà immediatamente come un Blemma.

Tratti del Mostro:

Robusto: Un Blemma è sorprendemente stabile e robusto. Tutte le Prove per liberarsi dal suo morso, buttarlo a terra o genericamente placcarlo hanno un Malus.

Cosa vedono i Martiri: *Un essere umano senza testa, con il collo che ricorda un ceppo d'albero. Il torso ha due occhi felini all'altezza dei pettorali, mentre una profonda spaccatura orizzontale si apre sul ventre a grottesca imitazione di una bocca. Le ossa spezzate formano una specie di dentatura storta e irregolare.*

Come si comporta: Rimane nascosto per molto tempo in attesa di vittime. Attacca solo bersagli che viaggiano in coppia o da soli. Non uccide mai le sue vittime, ma si limita a morderle e tentare di infettarle, scappando immediatamente dopo averlo fatto.

Dove si trova: Ovunque nelle zone selvagge in italia.

Bargniff

Nativo Liv. 2 **RES:** 9 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Stritolare (Unica): Prova +6 ➜ *dMin* Danni e il bersaglio viene afferrato e affogato: diventa *Afflitto(Soffocamento, Round)* fino a che la Vittima non viene liberata.

Indovinello (Unica): Prova +6 ➜ un bersaglio nella sua Zona che riesce a sentirlo viene affascinato da un indovinello al quale non saprà rispondere, e nel suo Turno successivo non può fare altro che rimanere *incapacitato,* troppo ossessionato dal quesito per fare altro.

Tratti del Mostro:

Aquatico: Il Bargniff può respirare sott'acqua e non è rallentato mentre nuota. Non deve fare Prove per Fare atletica per muoversi in acqua.

Cosa vedono i Martiri: *Una bizzarra creatura simile a un mostruoso rospo, ma con due possenti braccia umane scagliose e coperte di pelo scuro. La sua bocca da anfibio è piena di denti appuntiti, simili a quelli di un coccodrillo.*

Come si comporta: Rimane nascosto nell'acqua fino a che non vede un potenziale bersaglio, al quale fa immediatamente un indovinello. Mentre la vittima è sotto quell'effetto, lo attacca immediatamente per stritolarlo e mangiarne il cadavere. Quando è attaccato da troppe creature, abbandonerà la preda per nascondersi e colpire in un secondo momento.

Dove si trova: Abita i corsi d'acqua non particolarmente profondi in tutta la Langobardia Horribilis e nelle zone vicino al Corridoio bizantino.

Borda

Immondo Liv. 4 **RES:** 15 **Turni per round:** 2

Azioni del Mostro:

Atterrire (Unica)*:* la Borda può terrorizzare con il suo aspetto orribile esseri umani o *Animali* che la vedono. Con una Prova +7 ➜ il bersaglio rimane incapacitato dal terrore nel suo Turno successivo al termine del quale è *suggestionato* a fuggire in preda al panico fino al cambio Scena. In ogni caso, il bersaglio ignora gli effetti di questa Azione di tutte le Borda fino alla successiva Alba (Prima). Non può usare questa Azione se è nascosta dalla sua *Mimetizzazione palustre*.

Frustata (Unica): Prova +7 ➜ *dMax* Danni e la Vittima diventa *afflitta* dal soffocamento ogni Round fino a che non viene liberata. Può soffocare solo un bersaglio per volta, ma può frustarne altri liberando quello attuale. Chi è soffocato può liberarsi con un'Azione che richiede una Prova.

Mimetizzazione palustre (Unica): Una Borda può immergersi completamente in acqua profonda almeno 30 centimetri e beneficiare dell'effetto della Disgrazia *Invisibilità,* ma se frusta, soffoca o invoca una Disgrazia su un Martire è costretta ad emergere e mostrarsi.

Invocare Disgrazie (7 invocabili): *Infliggi Condizione*

Tratti del Mostro:

Aquatica: La Borda può respirare sott'acqua e nuota a piena velocità. Non deve fare Prove per Fare atletica per muoversi in acqua.

Sedentaria: La Borda, quando decide di stabilirsi in una palude o in un lago, vi rimane senza più spostarsi. Dissemina strisce di pelle nel raggio di un chilometro dalla zona dove si stabilisce, e tramite una forza sovrannaturale può percepire precisamente la posizione di ogni Martire che passa nel suo territorio.

Cosa vedono i Martiri: *Un umanoide dalla testa sferica e la bocca storta, il cui corpo è coperto da strisce di pelle umana bianca. Impugna una corda fatta di capelli, peli e tendini.*

Come si comporta: Rimane nella sua tana, mimetizzata nell'acqua, fino a che non vede con le sue strisce delle vittime. Dopo averle raggiunte, frusterà prima il bersaglio meno robusto con la sua corda e proverà a trascinarla via, mentre utilizzerà le sue Disgrazie o *Atterrire* contro gli altri Martiri. Combatte sempre con ferocia e fino alla morte.

Dove si trova: Le Borda abitano le zone paludose della Langobardia Horribilis, in particolare le zone delle attuali Lombardia e della Romagna.

Caurabesol

Nativo Liv. 1 **RES:** 6 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Mordere o incornare: Prova +6 ➜ *dMed* Danni.

Caricare (Unica): Un Caurabesol può muoversi in una Zona adiacente come parte di un'Azione di *Mordere o incornare*.

Ululato (Unica): Il Caurabesol emette un terrificante ululato. Prova +6 ➜ I bersagli che lo possono sentire diventano *incapacitati* dal terrore per tutto il Round successivo. In ogni caso, i Martiri che sono stati bersaglio della Prova sono immuni agli Ululati di quel Caurabesol fino alla successiva *Alba (Prima)*.

Cosa vedono i Martiri: *Un caprone privo di pelo ma dalla pelle completamente nera. La bocca ha una dentatura da carnivoro e sbava continuamente. I suoi occhi completamente rossi lacrimano un liquido giallastro.*

Come si comporta: Attaccano ululando e poi caricando con ferocia ogni possibile vittima, combattendo fino alla morte.

Dove si trova: Infestano le zone montane sia alpine che appenniniche.

Cane selvatico o Lupo

Animale Liv. 1 **RES:** 6 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Mordere*:* Prova +6 ➜ *dMin* Danni.

Tratti del Mostro:

Olfatto sensibile: Un Cane selvatico può cercare qualcosa usando anche l'olfatto, oltre che la vista e l'udito. I tentativi di sfuggire di nascosto dal Lupo hanno un Malus.

Piccolo: Un Cane selvatico è più piccolo di un essere umano adulto.

Cosa vedono i Martiri: *Canide selvatico, dal pelo grigio e denti da carnivoro.*

Come si comporta: Attacca solo se provocato o affamato.

Dove si trova: Nelle zone montane dei Ducati e dello Stato Pontificio.

Cavallo da guerra

Animale Liv. 1 **RES:** 6 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Colpo di zoccolo: Prova +6 ➜ *dMed* Danni.

Tratti del Mostro:

Destriero: Gli attacchi di un Cavallo non possono essere parati da esseri umani. Può fare da cavalcatura ad un essere umano.

Veloce: Un Cavallo può muoversi in una Zona adiacente come parte di un'altra Azione.

Animale di grande importanza nella società Longobarda. Ritenuto sacro, alla morte del padrone veniva sacrificato e sotterrato con lui.

Centauro

Non morto Liv. 2 **RES:** 9 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Colpo d'arco: Prova +7 ➜ *dMed* Danni a un bersaglio nella Zona del Centauro o una adiacente.

Colpo di zoccolo (Unica)*:* Prova +7 ➜ *dMed* Danni e il bersaglio viene buttato a terra venendo *svantaggiato*.

Calpestare (Unica): il Centauro infligge 2 Danni senza fare Prove a tutti i bersagli che sono *svantaggiati* dall'essere buttati a terra nella Zona dove si trova.

Invocare Disgrazie (6 invocabili): *Animare cadavere, Cura ferite*

Tratti del Mostro:

Enorme: Un Centauro è grande come un cavallo. I suoi *Colpi di zoccolo* non possono essere parati. Non può essere placcato o buttato a terra da un essere umano.

Cosa vedono i Martiri: *Un macilento cadavere umano che indossa equipaggiamento lacero e distrutto, dall'inguine in giù è fuso da un'oscura magia ai resti altrettanto consumati di un cavallo.*

Come si comporta: Attacca con tattiche di mordi e fuggi i gruppi numerosi per sfoltirli o farli separare. Contro due Martiri o meno, ingaggia una lotta fisica per schiacciarli con i suoi zoccoli.

Dove si trova: Si spostano da soli od occasionalmente in coppia in tutta la Langobardia Horribilis in cerca di vittime.

Cerbero

Immondo Liv. 5 **RES:** 18 **Turni per round:** 3

Azioni del Mostro:

Atterrire (Unica)*:* il Cerbero può terrorizzare con il suo aspetto orribile esseri umani o Animali che lo vedono. Con una Prova +8 ➜ il bersaglio rimane incapacitato dal terrore nel suo Turno successivo al termine del quale è *suggestionato* a fuggire in preda al panico fino al cambio Scena. In ogni caso, il bersaglio ignora gli effetti di questa Azione fatta da questo o altri Cerberi fino alla successiva *Alba (Prima)*.

Catturare (Unica)*:* con una spallata o un colpo di reni fa Prova +8 ➜ *dMed* e il bersaglio viene *incapacitato*, afferrato dalle numerose piccole bocche che coprono il corpo del Cerbero. La Vittima diventa *Afflitta(Catturata dal Cerbero, Round)*, e non può liberarsi se non viene aiutata da un altro Martire con un Malus alla Prova. Uccidere il Cerbero libera la vittima. Il Mostro non può *Catturare* più di un Martire per volta.

Sbranare (Unica)*:* Prova +8 ➜ *dMin* + *dMax* Danni e il bersaglio viene *corrotto,* mutilato dal Mostro.

Invocare Disgrazie (8 invocabili): *Aprire Varco, Cura ferite*, *Negare Luce*.

Tratti del Mostro:

Enorme: Un Cerbero è grosso come un toro. I suoi attacchi non possono essere parati. Non può essere placcato o buttato a terra da un essere umano.

Guardiano: Un Cerbero è legato all'ultimo Varco che ha usato per arrivare dall'Infernum al nostro mondo. Questo legame altera continuamente il terreno circostante al Varco come se fosse un tappeto di serpenti, rendendolo terreno difficile per tutti tranne il Cerbero.

Olfatto sensibile: Il Cerbero può cercare qualcosa usando anche l'olfatto, oltre che la vista e l'udito. I tentativi di sfuggire di nascosto dal Cerbero hanno un Malus.

Cosa vedono i Martiri: *Grande quadrupede di forma vagamente canina. Tre teste senza occhi hanno bocche irte di denti acuminati. La pelle glabra è ricoperta di piccoli tentacoli che culminano in minuscole fauci che ricordano dei serpenti.*

Come si comporta: Non si allontana oltre un chilometro dal proprio Varco se non per inseguire una Vittima ferita. Usa subito *Atterrire,* per poi assaltare il gruppo senza paura della superiorità numerica, sbranando e afferrando con le sue Azioni più bersaglio insieme. In caso di difficoltà, proverà ad usare il Varco o ad aprirne uno nuovo per fuggire e guarire.

Dove si trova: In ogni Varco aperto da almeno un anno nella Langobardia Horribilis.

Chimera

Non morto Liv. 1 **RES:** 6 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Assimilare Carcassa (Unica): Una Chimera può assimilare un Animale morto , facendolo diventare parte di sé e guarendo 3 Danni subiti. Inoltre, a seconda dell'Animale che ha assimilato, ottiene i benefici tra i seguenti a scelta del Master: un Animale *terrestre* gli permette può muoversi in una Zona adiacente come parte di un'altra Azione, un *anfibio o nuotatore* conferirà la capacità di respirare sott'acqua e muoversi in essa facilmente, ed infine un *volatile* concederà la capacità di muoversi nell'aria alla sua normale velocità. Può cambiare il beneficio scelto assimilando un nuovo animale

Colpire con arto animale*:* Prova +6 ➜ *dMed* Danni.

Tratti del Mostro:

Enorme: Una Chimera è più grande di un essere umano. I suoi attacchi non possono essere parati. Non può essere placcato o buttato a terra da un essere umano.

Cosa vedono i Martiri: *Un ammasso confuso e urlante di animali di ogni tipo, fusi tra loro come delle statue di cera parzialmente fusa.*

Come si comporta: Cerca costantemente animali o carcasse da assimilare, spostandosi anche per lunghe distanze. Attacca solo esseri umani in gruppi di tre o meno, preferendo la fuga e l'agguato in altri casi.

Dove si trova: Nei luoghi vicino al Corridoio bizantino dove vengono buttate carcasse di animali.

Cinghiale

Animale Liv. 1 **RES:** 6 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Mordere*:* Prova +6 ➜ *dMin* Danni.

Caricare (Unica): un Cinghiale può muoversi in una Zona adiacente come parte di un'Azione di *Mordere*.

Tratti del Mostro:

Olfatto sensibile: Un Cinghiale può cercare qualcosa usando anche l'olfatto, oltre che la vista e l'udito. I tentativi di sfuggire di nascosto dal Cinghiale hanno un Malus.

Cosa vedono i Martiri: *Grosso maiale selvatico dal pelo ispido e con delle zanne appuntite che escono dalla bocca.*

Come si comporta: Attacca solo se provocato o affamato.

Dove si trova: Nelle zone montane dei Ducati e dello Stato Pontificio.

Cinocefalo

Nativo Liv. 1 **RES:** 6 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Morso furioso (Unica)*:* Prova +6 ➜ *dMin* Danni. Prima di lanciare i dadi della Prova, il Cinocefalo può infuriarsi per avere un Bonus. Può farlo 3 volte, dopodiché non può infuriarsi in questo modo prima del successivo *Tramonto (Vespri)*.

Tratti del Mostro:

Parte del branco: Un Cinocefalo entro 30 metri da un altro Cinocefalo o Cinocefalo Winniler ha conoscenza immediata, per via di un collegamento telepatico, di cosa stanno sentendo o vedendo.

Cosa vedono i Martiri: *Un umano adulto magrissimo e gobbo, dagli arti corti e tozzi. Ha un volto deformato e mutilato, che ricorda grottescamente quello di un cane.*

Come si comporta: Combatte fino alla morte attaccando e divorando ogni creatura che vede, coordinandosi con gli altri membri del branco.

Dove si trova: Ovunque nelle zone selvagge in italia.

Cinocefalo Winniler

Nativo Liv. 2 **RES:** 9 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Morso furioso (Unica)*:* Prova +6 ➜ *dMed* Danni. Prima di lanciare i dadi della Prova, il Cinocefalo può infuriarsi per avere un Bonus. Può farlo 3 volte, dopodiché non può infuriarsi in questo modo prima del successivo *Tramonto (Vespri)*.

Morso infetto (Unica)*:* Prova +6 ➜ *dMin* Danni e il bersaglio diventa *afflitto d*a Cinantropia a meno che nella *Sessione* corrente non abbia già usato del *Tormento* per evitarlo. Se il bersaglio muore a causa della malattia rinascerà immediatamente come un Cinocefalo.

Tratti del Mostro:

Capobranco: Un Cinocefalo obbedisce sempre ad Cinocefalo Winniler che riesce a vedere o sentire. Quando muore, il Cinocefalo più anziano tra quelli che facevano parte del suo branco si trasformerà in un Cinocefalo Winniler al successivo Tramonto (Vespri). Un Cinocefalo Winniler entro 30 metri da altri Cinocefali ha conoscenza immediata, per via di un collegamento telepatico, di cosa stanno sentendo o vedendo.

Cosa vedono i Martiri: *Un essere umano alto circa un metro e ottanta, dalla testa deformata che ricorda quella di un grosso cane. Il corpo longilineo è coperto di ciuffi di pelo grigio sporchi e dalla bocca cola continuamente saliva schiumosa.*

Come si comporta: Se è da solo, attacca senza uccidere gli esseri umani che vede e che reputa prede facili. Se è parte di un branco, attacca con ferocia e combatte fino alla morte.

Dove si trova: Ovunque nelle zone selvagge in italia.

Confinato

Non morto Liv. 2 **RES:** 9 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Artigliare*:* Prova +6 ➜ *dMed* Danni.

Generare oscurità (Unica): Il Confinato crea del buio sovrannaturale che si espande fino a una Zona, e rimane fino alla fine del *Momento* corrente. Questo genera un nuovo *Attributo* di *Scena*. Può essere dissipato solo con un Miracolo.

Tratti del Mostro:

Generare Confinati: Il cadavere di un essere umano ucciso da un Confinato si trasformerà in uno di loro alla fine del *Momento* corrente. Il processo viene fermato se il cadavere viene bruciato, purificato con dell'acqua benedetta o un *Kit di purificazione* oppure se è bersaglio di un *Miracolo* opportunamente descritto.

Legato ai confini: Il Confinato non può muoversi più lontano di un chilometro da dove è stato creato, ma dentro quell'area può muoversi levitando, ignorando così il terreno difficile e i tentativi di essere buttato a terra. È particolarmente suscettibile ad esorcismi e ai Miracoli: le Azioni per Invocare del quale è bersaglio da parte dei Martiri hanno un Bonus.

Cosa vedono i Martiri: *Hanno l'aspetto di cadaveri freschi privi di gambe e bacino, del quale rimangono solo lembi di pelle che penzolano come un tessuto strappato e lacero. Fluttuano a circa un metro dal terreno, il loro viso è così magro da rivelare le gengive scure e la dentatura serrata, e gli occhi sproporzionatamente grandi sono senza iride e pupilla.*

Come si comporta: Attaccheranno per uccidere una vittima facile o che più probabilmente potrà diventare un nuovo Confinato, evitando invece di attaccare quando ci sono poche possibilità che questo accada.

Dove si trova: In tutte le città e i villaggi abbandonati della Langobardia Horribilis, in particolare nella vicinanza delle Alpi.

Daemonium

Immondo Liv. 2 **RES:** 9 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Artigliare*:* Prova +6 ➜ *dMed* Danni.

Invocare Disgrazie (5 invocabili): *Infliggi Condizione*

Atterrire (Unica)*:* il Daemonium può terrorizzare con il suo aspetto orribile esseri umani o Animali che lo vedono. Prova +6 ➜ il bersaglio rimane incapacitato dal terrore nel suo Turno successivo al termine del quale è *suggestionato* a fuggire in preda al panico fino al cambio Scena. In ogni caso, il bersaglio ignora gli effetti di questa Azione fatta da questo o altri i Daemonium fino alla successiva *Alba (Prima)*. Non può usarla durante una *Possessione*.

Possessione (Unica): Prova +6 ➜ un bersaglio nella stessa Zona o quella adiacente è *suggestionato* a seguire ogni ordine del *Mostro*. Il Daemonium non dovrà rifare la Prova in caso di ordini autodistruttivi. In caso fallisse il bersaglio è immune fino al successivo *Tramonto (Vespri)*. Per tutta la durata dell'effetto il corpo del Daemonium diventa parte di quello della vittima. Durante la possessione non può usare *Atterrire* ma può usare le sue Disgrazie. La possessione termina se viene rimossa la Condizione dalla Vittima, se il Daemonium usa un'Azione per terminarla, se la Vittima muore o diventa *Morente* ed infine se un *Esorcista* usa la sua abilità di esorcizzare con successo: il Daemonium uscirà fisicamente dal corpo ricomparendo immediatamente al suo fianco, venendo vomitato se la vittima è ancora in vita.

Tratti del Mostro:

Convincente*:* Le Prove per capire che la vittima della *Possessione* del Daemonium sia strana o diversa dal solito hanno un Malus.

Cosa vedono i Martiri: *Un umanoide scarnificato alto un metro e ottanta, dai poderosi artigli d'osso e il teschio deforme e cornuto.*

Come si comporta: Userà la *Possessione* portando caos e seminando zizzania all'interno di una Civitas. In combattimento, utilizzerà il corpo per combattere fino alla morte dell'ospitante, per poi cambiare vittima o semplicemente attaccare con artigli e Disgrazie.

Dove si trova: Sono diffusi nell'Infernum, ma arrivano in Italia convocati da Disgrazie o attraverso Varchi. Possono occasionalmente arrivare nei Ducati o nello Stato Pontificio possedendo qualcuno.

Diaconus obscuri

Nativo Liv. 2 **RES:** 9 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Creare Discipulus (Unica): Può fare un rituale blasfemo e macabro che dura un'ora per replicare gli effetti di *Generare aberrazione* su un essere umano al fine di creare un *Discipulus Obscuri*, generando in lui un secondo cervello parassita.

Colpo d'ascia: Prova +6 ➜ *dMed* Danni.

Colpo d'arco: Prova +6 ➜ *dMed* Danni a un bersaglio in una Zona adiacente.

Magia corrosiva (Unica): Invoca una nuvola di acido grigio contro un bersaglio nella sua Zona o in una adiacente. Prova +6 ➜ *dMed* Danni. Può essere parato solo usando *Miracoli*. Può essere interrotto infliggendo Danni al Diaconus durante l'invocazione.

Invocare Disgrazie (5 invocabili): *Animare Cadavere, Infliggi Condizione, Cura Ferite, Infliggi Maledizione, Sopprimere Luce*

Tratti del Mostro:

Campione oscuro: Fino a che non invoca la *Magia corrosiva* o una Disgrazia non è possibile distinguerlo da un normale umano in alcun modo. Dimezza tutti i Danni, ad eccezione di quelli causati da Miracoli, Armi benedette o Reliquie. È immune alle malattie e può parlare fluentemente il Daemonico.

Come si comporta: Controllerà un gruppo di al massimo sei Discipuli obscuri al fine di conquistare *Civitates* o diffondere caos e miseria. Occasionalmente prenderà prigionieri su cui utilizzare *Creare discipulus* o altre Disgrazie. Agirà il più possibile in incognito se è da solo.

Dove si trova: In tutta la Langobardia Horribilis, ed occasionalmente infiltrati in castrum abbandonati o Civitas di tutti i tipi nei territori dei Ducati o dello Stato Pontificio.

Discipulus obscuri

Nativo Liv. 1 **RES:** 6 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Colpo d'ascia: Prova +6 ➜ *dMed* Danni.

Colpo d'arco: Prova +6 ➜ *dMed* Danni a un bersaglio in una Zona adiacente.

Magia corrosiva (Unica): Invoca una nuvola di acido grigio contro un bersaglio nella sua Zona o in una adiacente. Prova +6 ➜ *dMed* Danni. Può essere parato solo usando *Miracoli*. Può essere interrotto infliggendo Danni al Discipulus durante l'invocazione.

Invocare Disgrazie (4 invocabili): *Animare Cadavere, Infliggi Condizione, Cura Ferite*

Tratti del Mostro:

Voto oscuro: Fino a che non invoca la *Magia corrosiva* o una Disgrazia non è possibile distinguerlo da un normale umano in alcun modo. Ignora le malattie e può parlare fluentemente il Daemonico.

Come si comporta: Agirà da solo o sotto il comando di un Diaconus obscuri, al fine di creare caos e scompiglio in una *Civitas* rimanendo il più possibile in incognito.

Dove si trova: In tutta la Langobardia Horribilis e occasionalmente infiltrati in castrum abbandonati o *Civitas* di tutti i tipi nei territori dei Ducati o dello Stato Pontificio.

Dracontopode

Immondo Liv. 3 **RES:** 12 **Turni per round:** 2

Azioni del Mostro:

Morso velenoso (Unica) Prova +7 ➜ *dMax* Danni e il bersaglio è *incapacitato* fino al cambio Scena, paralizzato temporaneamente dal veleno.

Stritolare (Unica): Prova +7 ➜ *dMed* Danni e il bersaglio è *incapacitato,* avvolto dalle spire del Dracontopode. Ha un Bonus per *Mordere* i bersagli che sta stritolando.

Viso ipnotico (Unica): il Dracontopode guarda un Martire e fa una Prova +7 ➜ il Martire guardata vede sul viso del Dracontopode il volto di una persona che ha una forte influenza su di lui. Il bersaglio diventa *suggestionato* a seguire gli ordini del Dracontopode. L'effetto dura fino al primo *Turno* del Dracontopode nel *Round* successivo. Se il *Mostro* usa nuovamente questa Azione sullo stesso bersaglio del *Round* precedente non deve rifare la *Prova*.

Tratti del Mostro:

Corpo serpentino: Un Dracontopode ha un corpo serpentino lungo quasi tre metri. Non può essere buttato a terra e i suoi attacchi di *Stritolare* non possono essere parati.

Cosa vedono i Martiri: *Un umanoide dalla pelle pallida e dal viso completamente liscio. Dall'inguine una lunga coda di serpente, la cui pelle è simile a quella umana, si snoda per quasi tre metri.*

Come si comporta: Rimarrà in agguato per ipnotizzare le sue vittime e divorarle con calma una volta rese inoffensive.

Dove si trova: Nelle zone selvagge della Langobardia Horribilis e nei pressi del Corridoio bizantino.

Episcopus obscuri

Non morto Liv. 5 **RES:** 18 **Turni per round:** 3

Azioni del Mostro:

Atterrire (Unica)*:* l'Episcopus Obscuri può terrorizzare con il suo aspetto orribile esseri umani o *Animali* che lo vedono. Prova +8 ➜ il bersaglio rimane *incapacitato* dal terrore nel suo Turno successivo, al termine del quale è *suggestionato* a fuggire in preda al panico fino al cambio *Scena*. In ogni caso, il bersaglio ignora gli effetti di questa Azione fatta da questo o altri Episcopus Obscuri fino alla successiva *Alba (Prima)*.

Aura Mortale (Unica): L'Episcopus obscuri emana un'aura rossa e corrosiva. Prova +8 ➜ infligge *dMin* Danni a dei bersagli a sua scelta nella sua Zona.

Magia corrosiva (Unica): Invoca una nuvola di acido grigio contro un bersaglio nella sua Zona o in una adiacente. Prova +8 ➜ *dMax* Danni. Può essere parato solo usando Miracoli. Può essere interrotto infliggendo Danni all'Episcopus durante l'invocazione.

Invocare Disgrazie (8 invocabili): *Aprire Varco, Corrompere, Celare pericolo, Convocare Immondo, Generare Non Morto, Infliggi Maledizione Oscura, Invisibilità, Negare Luce, Infliggi Condizione, Resistere alla Luce*

Osannare Orcus (Unica): L'Episcopus obscuri urla al mondo la sua fede ad Orcus. Recupera immediatamente tutte le Disgrazie che ha invocato. Non può usare nuovamente questa Azione prima del successivo *Tramonto (Vespri)*.

Rigenerarsi (Unica): L'Episcopus obscuri guarisce 5 Danni subiti. Può fare questa Azione anche se è morto in questo Round o in quello precedente, ritornando in vita a 13 Danni subiti. Se subisce Danni da *Miracoli*, *Armi* benedette o *Reliquie* non può usare questa Azione fino alla fine del *Round* successivo.

Tratti del Mostro:

Gerarca oscuro: Fino a che non invoca Disgrazie o non si scopre in qualche modo lo stato del suo corpo decomposto non è possibile distinguerlo da un normale umano in alcun modo. Può parlare fluentemente il Daemonico.

Cosa vedono i Martiri: *Il viso, i piedi e le mani hanno un aspetto normale, ma il resto del corpo è ridotto ad un cadavere macilento, coperto da ampi ed eleganti abiti da cerimonia.*

Come si comporta: Coordinerà un gruppo di sei Diaconus obscuri al fine di conquistare *Civitates* o diffondere disperazione e miseria. Non esita ad usare tutte le sue capacità al massimo del potenziale e in modo più efficace possibile.

Dove si trova: Nelle città abbandonate più grandi nella Langobardia Horribilis.

Fuoco fatuo

Non morto Liv. 2 **RES:** 9 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Estroflettere membrana corrosiva*:* Prova +6 ➜ *dMin* Danni. Il corpo del Fuoco fatuo è la membrana bioluminescente e corrosiva che usa un teschio come endoscheletro.

Indurre suicidio (Unica): Il Fuoco fatuo spara una parte di membrana a un bersaglio nella sua Zona con una Prova +6 ➜ la membrana penetra nelle carni del bersaglio, che viene *suggestionato* a cercare di suicidarsi affogandosi, buttandosi da una grande altezza, impiccandosi o lasciandosi uccidere da un *Mostro*. L'effetto dura fino a che non viene rimosso con un *Miracolo* opportunamente descritto. Il Fuoco fatuo può avere solo un Martire *suggestionato* alla volta.

Invocare Disgrazie (5 invocabili): *Cura Ferite, Invisibilità*

Tratti del Mostro:

Fluttuante: Un Fuoco Fatuo fluttua nell'aria ignorando il terreno difficile e non lascia tracce quando si muove.

Generare Fuoco fatuo: Quando un Fuoco fatuo causa la morte di un Martire con *Indurre suicidio,* essa rinascerà alla fine del Momento corrente come un nuovo *Fuoco fatuo*.

Cosa vedono i Martiri: *Un teschio umano reso sospeso nell'aria, inglobato da una sovrannaturale membrana bioluminescente di colore bluastro che ricorda vagamente una fiamma.*

Come si comporta: Usano i loro poteri per cogliere di sorpresa e infiltrarsi nelle menti delle loro vittime, attirandole in un luogo nel quale poi gli ordineranno di togliersi la vita annegandosi o buttandosi nel vuoto

Dove si trova: Infestano luoghi pericolosi come paludi o laghi, ma occasionalmente anche crepacci di montagna.

Gatto Mammone

Immondo Liv. 4 **RES:** 15 **Turni per round:** 2

Azioni del Mostro:

Abbrancare (Unica)*:* Prova +7 ➜ *dMax* Danni e il bersaglio è *incapacitato* a terra, schiacciato dalle zampe del Gatto Mammone.

Atterrire (Unica)*:* il Gatto Mammone può terrorizzare con il suo aspetto orribile esseri umani o Animali che lo vedono. Prova +7 ➜ il bersaglio rimane *incapacitato* dal terrore nel suo *Turno* successivo al termine del quale è *suggestionato* a fuggire in preda al panico fino al cambio *Scena*. In ogni caso, il bersaglio ignora gli effetti di questa Azione fatta da questo o altri Gatti Mammoni fino alla successiva *Alba (Prima)*.

Invocare Disgrazie (7 invocabili): *Cura Ferite, Infliggi Maledizione Oscura, Resistere alla Luce, Infliggi Condizione*.

Tratti del Mostro:

Enorme: Un Gatto Mammone è grande come un bue. I suoi attacchi non possono essere parati. Non può essere placcato o buttato a terra da un essere umano.

Predatore sovrannaturale: Un Gatto Mammone è invisibile come per l'effetto della Disgrazia *Invisibilità* fintantoché rimane immobile per almeno un Round in un'area di *Buio* o *Buio Sovrannaturale*.

Olfatto sensibile: Il Gatto Mammone può cercare qualcosa usando anche l'olfatto, oltre che la vista e l'udito. I tentativi di sfuggire di nascosto dal Gatto Mammone hanno un Malus.

Cosa vedono i Martiri: *Un mostruoso felino dal corpo privo di peli e dai muscoli ipertrofici. Sul muso sproporzionato l'unico ciuffo di pelliccia bianca va a formare una sorta di M, mentre dalla bocca spuntano due canini simili a sciabole*.

Come si comporta: Rimangono in agguato, nascosti nell'oscurità, fino a che vedono delle potenziali vittime, che attaccano poi con *Abbrancare* e le loro Disgrazie.

Dove si trova: Sono diffusi nei luoghi selvaggi di tutta la Langobardia Horribilis.

Gigante

Nativo Liv. 3 **RES:** 12 **Turni per round:** 2

Azioni del Mostro:

Inghiottire creatura (Unica)*:* Prova +7 ➜ *dMed* Danni e il bersaglio viene inghiottito, diventando *incapacitato* e *Afflitto(Digerito, Round)* nello stomaco. Può liberarsi facendosi rigurgitare: per farlo deve infliggere al Gigante 6 o più Danni, usando solo Armi a una mano. Se il Gigante viene ucciso prima che il Martire ingoiata muoia, quest'ultima non subirà danni dai succhi gastrici e potrà uscire dal corpo strisciando. Dopo aver inghiottito un Martire, il Gigante non potrà più inghiottirne altre prima che quella attuale sia morta.

Scaraventare oggetti (Unica)*:* Il Gigante afferra una grossa pietra o qualcosa di equivalente non più grande di un essere umano adulto e lo lancia. Prova +7 ➜ dMed Danni e il bersaglio è *incapacitato,* bloccato a terra dal pesante proiettile.

Urlo (Unica): Il Gigante emette un terrificante urlo di dolore. Prova +6 ➜ I bersagli che lo possono sentire diventano *Incapacitati* dal terrore per tutto il Round successivo. In ogni caso, i Martiri che sono stati bersaglio della Prova sono immuni agli urli di quel Gigante fino alla successiva Alba (Prima).

Invocare Disgrazie: *Cura Ferite*

Tratti del Mostro:

Enorme: Un Gigante è più grande di un essere umano. I suoi attacchi non possono essere parati. Non può essere placcato o buttato a terra da un essere umano.

Cosa vedono i Martiri: *Un uomo alto tre metri, il cui corpo è coperto di croste, verruche e calli. Il loro volto sfigurato dalle escrescenze ha una bocca circolare irta di denti appuntiti.*

Come si comporta: Attaccano e divorano qualsiasi creatura che vedono, camminando incessantemente per tutto il territorio italiano in cerca di vittime.

Dove si trova: Ovunque nella penisola, specialmente nei pressi del Corridoio bizantino.

Janara

Immondo Liv. 3 **RES:** 12 **Turni per round:** 2

Azioni del Mostro:

Graffiare*:* Prova +7 ➜ *dMin* Danni.

Aspetto illusorio (Unica)*:* La Janara può prendere l'aspetto di una generica persona anziana. Un Martire può accorgersi dell'illusione solo con un Miracolo o toccando la Janara camuffata e con una Prova per Cercare che ha un Malus: Se la Prova ha successo il bersaglio vede il reale aspetto della Janara fino al successivo Tramonto (Vespri). Mentre questo effetto è attivo non può usare *Atterrire*.

Atterrire (Unica)*:* la Janara può terrorizzare con il suo aspetto orribile esseri umani o Animali che lo vedono. Prova +7 ➜ il bersaglio rimane *incapacitato* dal terrore nel suo Turno successivo al termine del quale è *suggestionato* a fuggire in preda al panico fino al cambio Scena. In ogni caso, il bersaglio ignora gli effetti di questa Azione di tutte le Janare fino alla successiva Alba (Prima).

Invocare Disgrazie (6 invocabili): *Celare pericolo, Cura Ferite*, *Convocare Immondo*, *Generare aberrazione, Infliggi Maledizione, Infliggi Condizione*, *Sopprimere Luce*

Sabba (Unica): Tre o più Janare che si trovano insieme possono fare un sabba, nel quale compiono orrendi atti di violenza e tortura su almeno tre Animali o esseri umani che devono essere catturati per l'occasione. Il sabba è un'Azione che deve iniziare al Tramonto e terminare all'Alba, e al suo termine replica gli effetti delle Disgrazie *Aprire Varco* o *Infliggi Maledizione Oscura*, a loro scelta.

Tratti del Mostro:

Convincente*:* Le Prove per capire se la Janara stia dicendo falsità o stia facendo finta di essere un essere umano hanno un Malus.

Cosa vedono i Martiri: *Una vecchia orribile dalla pelle cadente e malata. I lunghi capelli grigi coprono parzialmente la faccia rinsecchita deformata da un ghigno malvagio.*

Come si comporta: Agiscono in modo subdolo per seminare zizzania in una Civitas, o in alternativa.

Dove si trova: Sono diffuse nella Langobardia Horribilis. Una grande congrega agisce di nascosto nei pressi del Noce di Beneventum.

Larva

Non morto Liv. 2 **RES:** 9 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Vortice di cenere (Unica): Prova +6 ➜ *dMed* Danni a tutti i Martiri nella stessa Zona della Larva.

Invocare Disgrazie (5 invocabili): *Infliggi Condizione*

Tratti del Mostro:

Nuvola di cenere: La Larva subisce Danni solo da Miracoli, Armi benedette o Reliquie. Ignora il terreno difficile e non lascia tracce quando si muove.

Urna funeraria: Una Larva nasce invocando *Creare non morto* su un'urna funeraria. Non può allontanarsi oltre sei metri dalla sua Urna. Può nascondersi in essa e passare inosservata. Quando viene uccisa, la Larva rinasce al successivo Tramonto dalla sua Urna, a meno che venga invocato su di essa un *Miracolo* opportunamente descritto, cosparsa di *acqua benedetta* o oppure venga distrutta e le ceneri sparse altrove.

Cosa vedono i Martiri: *Una sagoma di cenere con fattezze umanoidi, che emerge turbinando da un'urna funeraria.*

Come si comporta: Attacca furiosamente chiunque disturbi il suo territorio.

Dove si trova: Necropoli, catacombe o cimiteri nella Langobardia Horribilis o dove sono state utilizzate apposite Disgrazie.

Leucrotta

Nativo Liv. 3 **RES:** 12 **Turni per round:** 2

Azioni del Mostro:

Sbranare (Unica)*:* Prova +7 ➜ *dMax* Danni e il bersaglio viene *corrotto*, menomato dalla lama d'osso.

Imitare voce (Unica): la Leucrotta può imitare il suono della voce di una persona che ha sentito parlare anche solo una volta, e fa una Prova +7 ➜ i Martiri che ascoltano questa voce ne diventano *suggestionati*, e gli sembrerà in tutto e per tutto reale. L'effetto dura fino alla fine del Round.

Tratti del Mostro:

Olfatto sensibile: La Leucrotta può cercare qualcosa usando anche l'olfatto, oltre che la vista e l'udito. I tentativi di sfuggire di nascosto dalla Leucrotta hanno un Malus.

Veloce: Una Leucrotta può muoversi in una Zona adiacente come parte di un'altra Azione.

Cosa vedono i Martiri: *Disgustoso canide spelacchiato, dagli occhi lattiginosi e dai muscoli poderosi. La sua bocca si apre da orecchio a orecchio, e dove prima c'erano i denti ora c'è una lama di osso estremamente dura ed affilata.*

Come si comporta: Proverà ad attirare in zone isolate le sue vittime, per poi assarlirle e sbranarle. Preferisce tattiche di mordi e fuggi invece di una lotta lunga ed estenuante.

Dove si trova: In tutte le zone selvagge della penisola, in particolare nei pressi del Corridoio bizantino.

Lemure

Non morto Liv. 3 **RES:** 12 **Turni per round:** 2

Azioni del Mostro:

Invocare Disgrazie (6 invocabili): *Invisibilità, Sopprimere Luce*

Tocco infettivo (Unica)*:* Prova +7 ➜ *dMed* Danni e il bersaglio diventa *afflitto* da Febbre cremisi.

Tratti del Mostro:

Parzialmente incorporeo: Il Lemure ignora i Danni. Può attraversare piccole fessure senza penalità, ma deve finire il suo movimento in un punto non occupato da un ostacolo. Ignora il terreno difficile e non lascia tracce quando si muove.

Generare Lemure: Quando un Lemure uccide dopo averlo contagiato con la Febbre cremisi, il corpo di quest'ultimo muta e si trasforma fino alla fine del *Momento* corrente. A questo punto il corpo del cadavere si scioglie in un liquido nauseabondo, mentre il sistema circolatorio intatto emerge dai resti liquefatti diventando un nuovo Lemure. Il processo viene fermato se il cadavere viene bruciato, purificato con dell'acqua benedetta o un *Kit di purificazione* oppure se è bersaglio di un *Miracolo* opportunamente descritto.

Cosa vedono i Martiri: *Orrendi spettri rossi, in realtà formati da un sistema circolatorio fluttuante pieno di sangue, che lanciano terribili urli dalla loro bocca perennemente spalancata.*

Come si comporta: userà i suoi poteri per apparire all'improvviso e colpire di sorpresa. Una volta avvistata una potenziale vittima, la insegue senza sosta fino alla morte.

Dove si trova: Necropoli, catacombe o cimiteri nella Langobardia Horribilis o dove sono state utilizzate apposite Disgrazie.

Manticora

Immondo Liv. 2 **RES:** 9 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Lancio di spine (Unica)*:* Prova +6 ➜ *dMed* Danni a un bersaglio nella sua Zona e quelle adiacenti. Le spine, lunghe una ventina di centimetri, si conficcano negli arti della vittima rendendola *svantaggiata* a causa dell'intralcio.

Tratti del Mostro:

Ectoparassita: Il vero corpo della Manticora è la coda. Quando i Danni subiti sono uguali alla sua RES, il corpo ospite viene distrutto e la sua coda si staccherà e proverà a scappare. La coda cercherà un cadavere umano o una persona da uccidere con un *lancio di spine*. Se riesce nell'intento, si innesta nel suo corpo e alla fine del successivo Momento guarisce tutti i danni, mutando il corpo in modo da renderlo quadrupede.

Quadrupede: Se la Manticora ha un corpo ospite può muoversi in una Zona adiacente come parte di un'altra Azione.

Cosa vedono i Martiri: *Un corpo umano orrendamente deformato per camminare agilmente a quattro zampe. Dalla zona del coccige un centopiedi chitinoso emerge dal corpo come a formare una coda puntuta.*

Come si comporta: Caccerà senza sosta vittime di cui nurtrirsi o da parassitare.

Dove si trova: Ovunque nei territori selvaggi della Langobardia Horribilis e nei pressi del Corridoio bizantino.

Marròca

Nativo Liv. 4 **RES:** 15 **Turni per round:** 2

Azioni del Mostro:

Atterrire (Unica)*:* la Marròca può terrorizzare con il suo aspetto orribile esseri umani o Animali che lo vedono. Prova +7 ➜ il bersaglio rimane *incapacitato* dal terrore nel suo Turno successivo al termine del quale è *suggestionato* a fuggire in preda al panico fino al cambio Scena. In ogni caso, il bersaglio ignora gli effetti di questa Azione di tutte le Marròca fino alla successiva Alba (Prima).

Mordere*:* Prova +7 ➜ *dMed* Danni.

Suono di follia (Unica): La Marròca può emettere un suono rauco. Fa una Prova +7 ➜ i bersagli che possono sentirlo diventano *suggestionati* da una sensazione che li farà confondere tra nemici ed alleati e che dura fino al termine della *Scena*. In ogni caso, i bersagli della Prova sono immuni ai *Suoni di follia* di quella Marròca fino alla successiva Alba (Prima).

Tratti del Mostro:

Corpo gommoso: Gli attacchi per ferire una Marròca con armi contundenti hanno un Malus.

Enorme: La Marròca è grande come un elefante. I suoi attacchi non possono essere parati. Non può essere placcato o buttato a terra da un essere umano.

Inquinare: La Marròca inquina l'acqua o il cibo entro una certa distanza. L'inquinamento avviene con almeno tre Momenti di presenza ininterrotta, al termine delle quali viene replicato l'effetto della Disgrazia *Contaminare*.

Cosa vedono i Martiri: U*n verme che sembra un gigantesco intestino animale lungo sei metri. Ha una testa simile a un lumaca priva di occhi, dotata però di un enorme bocca umana con un quantitativo eccessivo di denti sparsi disordinatamente sulle gengive*.

Come si comporta: Sono estremamente territoriali del terreno che inquinano, e attaccano con ferocia chiunque si avvicini a quelle zone.

Dove si trova: Infestano le zone paludose della Langobardia Horribilis, in particolar modo nei territori della Tuscia. Occasionalmente arrivano in altri territori con l'utilizzo di Disgrazie apposite.

Masca

Immondo Liv. 3 **RES:** 12 **Turni per round:** 2

Azioni del Mostro:

Aspetto illusorio (Unica)*:* La Masca può prendere l'aspetto di una donna generica o una donna molto sensuale. Un Martire può accorgersi dell'illusione solo con un Miracolo o toccando la Masca camuffata e con una Prova per Cercare che ha un Malus: Se la Prova ha successo il bersaglio vede il reale aspetto della Masca fino al successivo Tramonto (Vespri).

Colpire con calci e pugni*:* Prova +7 ➜ *dMed* Danni.

Invocare Disgrazie: *Infliggi Condizione*, *Sopprimere Luce*

Impiantare embrione(Unica): Può baciare un essere umano. Il bersaglio, se non è *suggestionato* a farsi baciare, deve essere immobilizzato dalla Masca in qualche altro modo per tutta la durata dell'Azione. Al termine del bacio, il bersaglio viene infettato con un embrione di Masca che lo rende *afflitto,* mentre il suo ventre cresce velocemente come in una grottesca gravidanza. Se muore mentre è *afflitto,* una Masca delle dimensioni di un neonato emerge violentemente dal corpo, diventando adulta nel giro di pochi secondi.

Sedurre (Unica): nella quale fa delle movenze sensuali usa delle parole provocanti fa una Prova +7 ➜ il bersaglio è *suggestionato* ad obbedire alla Masca senza poter fare nulla per opporsi. L'effetto dura fino a che non viene rimosso con un *Miracolo* opportunamente descritto. La Masca può avere solo un Martire *suggestionata* alla volta.

Tratti del Mostro:

Convincente*:* Le Prove per capire se la Masca stia dicendo falsità o stia facendo finta di essere un essere umano hanno un Malus.

Cosa vedono i Martiri: *Una statua femminile a grandezza naturale di marmo bianco.*

Come si comporta: usa le sue abilità per infiltrarsi nelle *Civitates* dei Ducati o dello Stato Pontificio, per poi sedurre esseri umani e riprodursi.

Dove si trova: Sono diffuse nell'Infernum, ma arrivano in Italia convocate da Disgrazie o attraverso Varchi. Possono occasionalmente arrivare nei Ducati o nello Stato Pontificio possedendo qualcuno.

Mazzamurello

Nativo Liv. 2 **RES:** 9 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Bastone maledetto (Unica)*:* Prova +6 ➜ *dMed* Danni e il Martire subisce gli effetti della Disgrazia *Infliggere Maledizione,* ma solo quelli della *Goffaggine*.

Colpire strutture (Unica): Il Mazzamurello può colpire un muro o una struttura con il suo *Bastone maledetto*. Questo causa un forte rumore sovrannaturale che stordisce e *incapacita* chiunque l'ascolti fino alla fine del Round successivo. Non può usarlo più volte sullo stesso Martire prima del successivo Tramonto (Vespri). Inoltre, il rumore sveglia immediatamente un Martire addormentato, rimbombando per ore nelle sue orecchie e impedendogli di riprendere sonno e riposare fino al successivo Tramonto.

Innestare bastone (Unica): Il Mazzamurello infilza un Martire con una Prova +6 ➜ *dMed* Danni e parte del bastone si spezza, penetrando da solo nelle carni del bersaglio. Questi diventerà *afflitto* dalla mutazione in Mazzamurello a meno che nella *Sessione* corrente non abbia già usato del *Tormento* per evitarlo. Se il bersaglio muore a causa della maledizione rinascerà immediatamente come un nuovo Mazzamurello.

Cosa vedono i Martiri: *Un mutante nato da un essere umano deformato dalle forze delle tenebre. Impugna un bastone di legno o di osso, che muove nervosamente nell'aria per colpire qualcosa. La sua schiena ingobbita e il suo aspetto rachitico e allampanato nascondono una forza fuori dal normale.*

Come si comporta: rimane per mesi nei pressi di una *Civitas* abitata per torturare gli abitanti con il suo bastone. Quando si stanca e vuole cambiare luogo, userà *innestare bastone* per poi muoversi verso altre *Civitates* da tormentare.

Dove si trova: Sono diffusi nella Langobardia Horribilis e nei pressi del Corridoio bizantino.

Mortiferus

Non morto Liv. 4 **RES:** 15 **Turni per round:** 2

Azioni del Mostro:

Atterrire (Unica)*:* il Mortiferus può terrorizzare con il suo aspetto orribile esseri umani o Animali che lo vedono. Prova +7 ➜ il bersaglio rimane *incapacitato* dal terrore nel suo Turno successivo al termine del quale è *suggestionato* a fuggire in preda al panico fino al cambio Scena. In ogni caso, il bersaglio ignora gli effetti di questa Azione fatta da questo o altri i Mortiferi fino alla successiva *Alba (Prima).*

Vomito corrosivo (Unica)*:* Prova +7 ➜ *dMed* Danni ad un bersaglio nella sua Zona e quelle adiacenti. Il bersaglio subisce automaticamente altri 2 Danni nel suo Turno del Round successivo.

Tratti del Mostro:

Arti aggiuntivi: Il Mortiferus ha una grande manovrabilità ed equilibrio per via delle sue braccia aggiuntive. Può restare appeso ad un soffitto (purché non sia liscio) a testa in giù indefinitamente e senza penalità.

Rapido: Un Mortiferus è molto rapido. Inizia sempre al primo Turno di una Scena di conflitto.

Veloce: Un Mortiferus può muoversi in una Zona adiacente come parte di un'altra Azione.

Cosa vedono i Martiri: Un *cadavere umano grottescamente magro dalla pelle mummificata. Ha un paio di braccia aggiuntive che gli spuntano da sotto le spalle. Il viso è privo di lineamenti e ha un grosso buco nero al posto della gola e della mandibola.*

Come si comporta: usa muri o soffitti per attaccare dai lati o dall'alto le sue vittime, rimanendo il più possibile fuori portata e usando il suo *vomito corrosivo.*

Dove si trova: Infestano le città abbandonate e le necropoli nella Langobardia Horribilis, venendo spesso utilizzati come guardie e segugi dai Diaconi ed Episcopi obscuri.

Mulo, Asino o Ronzino

Animale Liv. 1 **RES:** 6 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Colpo di zoccolo: Prova +6 ➜ *dMin* Danni.

Tratti del Mostro:

Animale da soma: Un Mulo è in grado di trascinare un carretto (vedi **Carretto con Mulo da traino)**.

Cavalcatura: Può fare da cavalcatura a un essere umano.

Cosa vedono i Martiri: *Animale robusto utilizzato per trasportare carichi o viaggiare senza dover camminare*.

Come si comporta: È molto pacifico, attacca solo per difesa.

Dove si trova: Ovunque nei Ducati e dello Stato Pontificio.

Necrofago

Immondo Liv. 2 **RES:** 9 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Beccata necrotizzante (Unica): Prova +6 ➜ *dMin* Danni e il bersaglio è *afflitto* da una necrosi progressiva del corpo. Se Il Necrofago becca un cadavere, dal Round successivo quest'ultimo diventerà un *Redivivus* o uno *Scheletro* a seconda del suo stato di decomposizione.

Tratti del Mostro:

Piccolo: Un Necrofago è grande come un cane di media taglia. Può passare in passaggi troppo piccoli per un umano con facilità.

Ritrovare preda: Un Necrofago ha un sesto senso che gli permette di sapere precisamente la posizione dell'ultimo Martire che ha *beccato*, a prescindere dalla distanza che li separa.

Cosa vedono i Martiri: *Disgustoso quadrupede con la testa di un avvoltoio cieco e il corpo simile a una sacca di pelle gialla e glabra.*

Come si comporta: cerca il maggior numero di cadaveri possibile per rianimarli con la sua abilità, oppure segue una sua preda in modo ossessivo e infaticabile.

Dove si trova: Infestano le città abbandonate e le necropoli nella Langobardia Horribilis.

Omuncolo

Nativo Liv. 3 **RES:** 12 **Turni per round:** 2

Azioni del Mostro:

Assorbire impatto (Unica): Quando viene colpito da un'*Arma*, l'Omuncolo può immediatamente fare un'Azione per assorbire l'impatto anche **al di fuori del proprio *Turno*,** ma **solo una volta a *Round*.** Si lascia scaraventare lontano dal suo attaccante dimezzando i Danni subiti dall'attacco. In *Zone Anguste* sbatterà contro un muro o una superficie solida, rimbalzando indietro e contrattaccando immediatamente con un *Morso velenoso* il suo attaccante. In alternativa, può decidere di cambiare traiettoria per fuggire altrove, ad esempio attaccandosi al soffitto.

Morso velenoso (Unica)*: Prova +7* ➜ *dMin* Danni e il bersaglio dell'attacco è *afflitto* da peste bubbonica a meno che nella Sessione corrente non abbia già usato del Tormento per evitarlo.

Inquinare (Unica)*:* L'Omuncolo vomita il suo veleno in un corso d'acqua o in un pozzo. L'Azione deve continuare ininterrottamente per almeno tre Momenti, al termine delle quali viene replicato l'effetto della Disgrazia *Contaminare*.

Invocare Disgrazie: *Invisibilità, Infliggi Condizione*

Tratti del Mostro:

Piccolo: Un Omuncolo è grande come un cane di piccola taglia. Può passare in passaggi troppo piccoli per un umano adulto con facilità.

Cosa vedono i Martiri: *Un mostro simile a un nano deforme, dalla cui cute oleosa e verdastra spuntano ciuffi di peli e piccole masse di ossa e denti. Dalla bocca cola senza sosta uno strano liquido verde.*

Come si comporta: Usa le sue abilità per evitare il confronto diretto con tutto quello che è più grande di lui. Trasuda costantemente una dose minore del suo veleno dalla pelle, e cerca di restare nascosto tra le riserve di cibo o di acqua delle *Civitates*, avvelenando così tutti gli abitanti.

Dove si trova: Sono piuttosto rari, poiché sono generati da vittime di un *Infliggi Maledizione Oscura*.

Orco

Immondo Liv. 2 **RES:** 9 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Inghiottire creatura (Unica)*:* Prova +7 ➜ *dMed* Danni e il bersaglio viene inghiottito, diventando *incapacitato* e *Afflitto(Digerito, Round)* nello stomaco. Può liberarsi facendosi rigurgitare: per farlo deve infliggere all'Orco 3 o più Danni, usando solo Armi a una mano. Se l'Orco viene ucciso prima che il Martire ingoiato muoia, quest'ultima non subirà danni dai succhi gastrici e potrà uscire dal corpo strisciando. Dopo aver inghiottito un Martire, l'Orco non potrà più inghiottirne altre prima che quella attuale sia morta.

Soggiogare (Unica): L'Orco sottomette e spaventa un essere umano che riesce a vederlo e sentirlo, usando la sua presenza imponente e la sua voce terrificante. Fa una Prova +6 ➜ il bersaglio è *suggestionato* dalla paura ad obbedirgli fino a che lo vede o fino alla fine del *Momento* corrente.

Tratti del Mostro:

Enorme: Un Orco è più grande di un essere umano. I suoi attacchi non possono essere parati. Non può essere placcato o buttato a terra da un essere umano.

Cosa vedono i Martiri: *Simile a un grande essere umano, raggiungendo oltre i tre metri di altezza. La sua spessa pelle unta è coperta da una peluria ispida e nera. Il suo viso è orribile, con due occhi esageratamente piccoli e una bocca sbavante che si apre da orecchio a orecchio e dai lunghi denti acuminati.*

Come si comporta: Usano la loro stazza e l'immunità alle armi per sottomettere piccole *Civitates*: uccidono prima tutti gli uomini, per poi obbligare donne e bambini a nutrirli. La loro fame incontenibile però rende questi periodi di orrore e schiavitù molto brevi, in quanto dopo poco tempo divorano anche i loro schiavi.

Dove si trova: In tutta la Langobardia Horribilis. Occasionalmente invadono comunità nei pressi del Corridoio bizantino.

Orcolat

Nativo Liv. 4 **RES:** 15 **Turni per round:** 2

Azioni del Mostro:

Atterrire (Unica): L'Orcolat può terrorizzare con il suo aspetto orribile esseri umani o Animali che lo vedono. Prova +7 ➜ il bersaglio rimane *incapacitato* dal terrore nel suo Turno successivo al termine del quale è *suggestionato* a fuggire in preda al panico fino al cambio Scena. In ogni caso, il bersaglio ignora gli effetti di questa Azione fatta da questo o altri Orcolat fino alla successiva *Alba (Prima)*.

Schiacciare (Unica)*:* Prova +7 ➜ *dMin* + *dMax* Danni e il bersaglio è *corrotto,* mutilato dalla potenza del colpo.

Rigenerarsi (Unica): L'Orcolat guarisce 5 Danni subiti. Può fare questa Azione anche se è morto in questo Round o in quello precedente, ritornando in vita a 10 Danni subiti. Se subisce Danni da *Miracoli*, *Armi* benedette o *Reliquie* non può usare questa Azione fino alla fine del *Round* successivo

Scuotere la terra (Unica): L'Orcolat può causare piccoli terremoti. Tutti i Martiri nella zona dell'Orcolat o quelli adiacenti subiscono una Prova +7 ➜ vengono *svantaggiati* cadendo a terra e distraendosi dal lancio di Incantesimi. Inoltre, se ci sono degli edifici nella Zona dei personaggi, questi crolleranno infliggendo un Danno ambientale di grado 1 o 2 (1d6 o 2d6). Non può utilizzare questa Azione unica due volte nelle stesse Zone.

Tratti del Mostro:

Enorme: Un Orcolat è alto quattro metri. I suoi attacchi non possono essere parati. Non può essere placcato o buttato a terra da un essere umano.

Cosa vedono i Martiri: *Un'imponente umanoide dagli arti sproporzionati, alto oltre quattro metri. Sul suo corpo pulsano numerose masse tumorali.*

Come si comporta: Si gettano nella mischia senza timore, non prima di aver ridotto ad un cumulo di macerie le strutture circostanti con *Scuotere terra.*

Dove si trova: Infesta le zone settentrionali della Langobardia Horribilis.

Orso

Animale Liv. 1 **RES:** 6 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Artigliare*:* Prova +6 ➜ *dMed* Danni.

Tratti del Mostro:

Olfatto sensibile: Un Orso può cercare qualcosa usando anche l'olfatto, oltre che la vista e l'udito. I tentativi di sfuggire di nascosto dall'Orso hanno un Malus.

Enorme: Un Orso è più grande di un essere umano. I suoi attacchi non possono essere parati. Non può essere placcato o buttato a terra da un essere umano.

Cosa vedono i Martiri: *Grosso animale dal folto pelo scuro e lunghi artigli da predatore*.

Come si comporta: Attacca solo se provocato o affamato.

Dove si trova: Nelle zone montane dei Ducati e dello Stato Pontificio.

Ozaena

Nativo Liv. 4 **RES:** 15 **Turni per round:** 2

Azioni del Mostro:

Invocare Disgrazie (7 invocabili): *Generare aberrazione, Invisibilità, Infliggi Condizione, Infliggi Maledizione, Resistere alla Luce, Sopprimere Luce*

Rigenerarsi (Unica): L'Ozaena guarisce 5 Danni subiti. Può fare questa Azione anche se è morta in questo Round o in quello precedente, ritornando in vita a 10 Danni subiti. Se subisce Danni da un Miracolo, un'Arma benedetta o una Reliquia non può usare questa Azione fino alla fine del Round successivo.

Spargere muco (Unica): il Ozaena è coperto da un muco vischioso e puzzolente che viene sparso intorno a lui ad ogni suo movimento. Prova +7 ➜ Tutti i Martiri nella stessa *Zona* dall'Ozaena sono *svantaggiate* per un Round, imbrattate dalla nauseabonda sostanza. Non può usare questa Azione se è immerso completamente in acqua.

Tentacoli infettivi (Unica)*:* Prova +7 ➜ *dMin* Danni e il bersaglio dell'attacco subisce gli effetti di *Generare aberrazione*, che alla morte della vittima la trasforma in un'altra Ozaena.

Tratti del Mostro:

Acquatico: Il Ozaena può respirare sott'acqua e non è rallentato mentre nuota. Non deve fare Prove per Fare atletica per muoversi in acqua.

Levitare: Il Ozaena può volare spostandosi nell'aria alla sua normale velocità, ma non può alzarsi dal suolo oltre tre metri.

Cosa vedono i Martiri: *Una piovra grossa come un essere umano adulto, con un numero eccessivo di tentacoli. Tra le braccia e il corpo a sacco c'è un viso umanoide dai lineamenti storti, con una bocca dentata simile a quella di uno squalo che sembra ghignare verso chiunque la guardi. Sui tentacoli c'è una singola fila di ventose dai bordi pieni di piccoli uncini, mentre il corpo di colore blu scuro è coperto da un muco puzzolente.*

Come si comporta: Attaccano le barche di sventurati pescatori o i villaggi costieri per riprodurre la loro orrenda specie. Sono esperti di arti volte a manipolare la tenebra, che utilizzano per muoversi in aria come se stessero nuotando, cogliendo di sorpresa le vittime.

Dove si trova: Infestano le acque al largo delle coste dell'Italia. Occasionalmente risalgono le acque dei fiumi per molti chilometri, ma solo se i corsi d'acqua sono nella Langobardia horribilis. Sono quasi sempre Mostri solitari.

Redivivus

Non morto Liv.1 **RES:** 6 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Mordere*:* Prova +6 ➜ *dMin* Danni.

Tratti del Mostro:

Cadaverico: Un Redivivus immobile a terra è indistinguibile da un comune cadavere. Coglie sempre alla sprovvista i Martiri che non lo vedono in piedi a meno di usare *Miracoli* opportunamente formulati.

Vigor mortis: Quando il Redivivus afferra o placca una vittima, quella ha un Malus ai tentativi di liberarsi.

Cosa vedono i Martiri: *Il cadavere decomposto di un essere umano, che spalancando la bocca cammina verso di voi.*

Come si comporta: Se non riceve ordini da chi lo ha creato, cerca la più vicina creatura che percepisca non essere un Mostro per ucciderla e divorarla.

Dove si trova: Nelle numerose necropoli sparse su tutto il territorio.

Scheletro

Non morto Liv. 1 **RES:** 6 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Colpo di mazza: Prova +6 ➜ *dMed* Danni.

Colpo d'arco: Prova +6 ➜ *dMed* Danni a un bersaglio nella Zona dello Scheletro o una adiacente.

Tratti del Mostro:

Mucchio d'ossa: Gli attacchi per ferire uno scheletro con armi affilate o appuntite hanno un Malus.

Leggero: Uno Scheletro è particolarmente leggero. Può muoversi in una Zona adiacente come parte di un'altra Azione.

Cosa vedono i Martiri: *Le ossa sporche che una volta erano un essere umano ora son tenute insieme da una sostanza pulsante color porpora.*

Come si comporta: Se non riceve ordini da chi lo ha creato, cerca la più vicina creatura che percepisca non essere un Mostro per ucciderla e divorarla.

Dove si trova: Nelle numerose necropoli sparse su tutto il territorio.

Sciame di arti

Non morto Liv. 2 **RES:** 9 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Uncini (Unica)*:* Lo Sciame avvolge l'arto del bersaglio e forze sovrannaturali generano tanti piccoli uncini. Lo Sciame fa una Prova +6 ➜ *dMin* Danni e un arto del bersaglio si stacca dal corpo *corrompendolo* e mutilandolo. L'arto diventa immediatamente parte dello Sciame, che guarisce un numero di Danni subiti pari a quelli che ha inflitto con l'attacco. L'attacco non può essere parato.

Tratti del Mostro:

Sciame: Le Azioni per *Combattere* con armi lo Sciame di arti hanno un Malus. Può passare in spazi stretti fino a 10 cm di larghezza o diametro.

Generare nuovo Sciame*:* Quando un essere umano viene ucciso da uno Sciame di arti, il suo corpo si contorce e si spacca in tanti pezzi fino al cambio Scena, generando un nuovo Sciame di arti.

Cosa vedono i Martiri: *Un gruppo confuso di dita, mani, organi ed epidermide, che si muove in modo simile a un branco di ratti.*

Come si comporta: Attacca qualsiasi creatura si avvicini troppo al suo territorio, facendola completamente a pezzi.

Dove si trova: Sono diffusi nelle necropoli o nelle zone di Cancer.

Sirena

Nativo Liv. 3 **RES:** 12 **Turni per round:** 2

Azioni del Mostro:

Aspetto illusorio (Unica)*:* La Sirena può prendere l'aspetto di una donna generica o una donna molto sensuale. Un Martire può accorgersi dell'illusione solo con un *Miracolo* o toccando la Sirena camuffata con una *Prova* per Cercare che ha un Malus: Se ha successo il bersaglio vede il reale aspetto della Sirena fino al successivo *Tramonto (Vespri)*.

Cantare (Unica): Una Sirena può usare un'Azione per cantare. Tutti i Martiri che possono sentirla subiscono una Prova +7 ➜ diventano *suggestionate*. La Condizione dura fino a che la Vittima riesce a sentire il canto, e come parte dell'Azione la Sirena può impartire un ordine a ogni bersaglio. I bersagli su cui la Prova è fallita ignorano l'effetto fino al successivo *Tramonto (Vespri)*.

Mordere e dissanguare (Unica)*:* Prova +7 ➜ *dMin* Danni e il bersaglio inizia a dissanguarsi, prendendone altri 2 ad ogni fine dei Round successivi. Un'Azione per *Medicare* o un *Miracolo* opportunamente descritto ferma il sanguinamento.

Tratti del Mostro:

Acquatico: La Sirena può respirare sott'acqua e non è rallentata mentre nuota. Non deve fare Prove per Fare atletica per muoversi in acqua.

Cosa vedono i Martiri: *La sua pelle è fatta scaglie verdastre coperte di alghe, mentre la testa viscida ricorda quella di una lampreda e quelle che sembrano braccia sono in realtà robuste pinne.*

Come si comporta: Utilizzano il loro particolare canto per dominare le loro vittime, attirarle in acqua per farle annegare e successivamente mangiare i loro corpi.

Dove si trova: Vicino alle coste di tutta la penisola, specialmente quelle della Langobardia Horribilis e del Corridoio bizantino. Le tane contengono numerosi cadaveri ormai decomposti e pregni d'acqua come scorta di cibo, creando delle nauseabonde baie piene di melma e carne decomposta.

Stormo di uccelli

Animale Liv. 1 **RES:** 6 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Beccate (Unica)*:* Prova +6 ➜ *dMin* Danni e il bersaglio dell'attacco viene ferito agli occhi, rimanendo così *svantaggiato* fino a che i Danni subiti da questa Azione vengono guariti.

Tratti del Mostro:

Volante: Lo stormo può volare spostandosi nell'aria alla sua normale velocità.

Cosa vedono i Martiri: *Uno stormo di uccelli*.

Come si comporta: Attaccherà solo se provocato o infastidito, altrimenti si limiterà a volare via.

Dove si trova: Ovunque nei territori selvaggi fuori dalle *Civitates*.

Strige

Nativo Liv. 2 **RES:** 9 **Turni per round:** 1

Azioni del Mostro:

Deporre uova (Unica)*:* Una Strige può deporre delle uova in un cadavere di un essere umano. Alla fine del *Momento* corrente dalle uova nasceranno 3 nuove Strigi.

Vampirizzare (Unica)*:* Prova +6 ➔ *dMin* Danni e la Strige si aggrappa con gli artigli al bersaglio dell'attacco *svantaggiandolo*. Se in un *Turno* successivo fa questa Azione mentre è aggrappato ad una creatura, senza fare *Prove* le infligge 2 danni e ne guarisce lo stesso ammontare da quelli che ha subito.

Tratti del Mostro:

Aviforme: La Strige è grande come un grosso corvo. Può volare molto sgraziatamente a pochi metri dal terreno, ignorando terreni impervi.

Cosa vedono i Martiri: *Un disgustoso uccello simile a un corvo spennato e con le ali da pipistrello, dalla cui testa parte un grosso rostro simile a quello di una zecca.*

Come si comporta: Rimane appollaiato su rami o altezze di vario genere per giorni interi. Attacca ogni potenziale vittima che vede combattendo fino alla morte. un essere umano adulto in pochi secondi.

Dove si trova: Le zone lacustri o paludose della Langobardia Horribilis e dell'entroterra romano.

Uomo nero

Immondo Liv. 5 **RES:** 18 **Turni per round:** 3

Azioni del Mostro:

Atterrire (Unica)*:* l'Uomo nero può terrorizzare con il suo aspetto orribile esseri umani o Animali che lo vedono. Prova +8 ➜ il bersaglio rimane *incapacitato* dal terrore nel suo Turno successivo al termine del quale è *suggestionato* a fuggire in preda al panico fino al cambio Scena. In ogni caso, il bersaglio ignora gli effetti di questa Azione fatta da questo o altri Uomini neri fino alla successiva Alba (Prima).

Smembrare (Unica): Prova +8 ➜ *dMax* Danni e il bersaglio viene *corrotto,* menomato dalla potenza del colpo.

Generare tenebre (Unica): l'Uomo nero crea un improvviso buio sovrannaturale che si espande in tutta la sua Zona e permane fino alla fine del *Momento* corrente. Solo la luce prodotta dai Miracoli può illuminare questa tenebra.

Tratti del Mostro:

Enorme: Un Uomo nero è più grande di un essere umano. I suoi attacchi non possono essere parati. Non può essere placcato o buttato a terra da un essere umano.

Rapido: Un Uomo nero è molto rapido. Inizia sempre al primo *Turno* di una *Scena* di conflitto.

Svanire: L'Uomo nero è invisibile come per l'effetto della Disgrazia *Invisibilità* fintantoché si trova in un'area di buio completo.

Cosa vedono i Martiri: *Una creatura umanoide che si confonde nella notte. Ha un corpo muscoloso alto quasi 2m, le sue mani sono dotate di lunghi artigli e la sua pelle non riflette la luce, come se fosse fatta di pura oscurità. La sua testa ha una forma di caprone mostruoso, con numerosi occhi rossi che splendono nella notte. I suoi movimenti sono velocissimi, dando l'impressione che ogni suo arto si muova a scatti.*

Come si comporta: Attacca le sue vittime cogliendole di sorpresa con la sua abilità di mimetizzarsi nelle tenebre, per poi combattere con estrema ferocia sfruttando la sua rapidità.

Dove si trova: È diffuso nelle zone settentrionali della Langobardia Horribilis e nelle zone dell'Infernum.

Uterus

Immondo Liv. 4 **RES:** 15 **Turni per round:** 2

Azioni del Mostro:

Gemmazione (Unica)*:* L'Uterus sputa un ammasso di carne sul terreno nella sua Zona e quelle adiacenti, solitamente sotto i piedi di un Martire, facendo una Prova +7 ➜ la carne aderisce alla superficie e sviluppa immediatamente dei denti che mordono furiosamente quello che gli capita a tiro, infliggendo *dMax* Danni e *incapacitando* la vittima, intrappolandole una gamba. Chi arriva nella Zona in cui è stato sputato l'ammasso deve fare una Prova per evitare di essere morso. L'ammasso di carne si decompone e sparisce al termine del Momento corrente.

Nube pestilenziale (Unica): L'Uterus può emanare una nuvola di gas acido e nauseabondo che si espande nella sua Zona. Una Prova +7 ➜ dei bersagli a sua scelta nella sua Zona diventano *incapacitati* fino all'inizio del Round successivo da un forte bruciore ai polmoni e agli occhi.

Rivelare Varco (Unica): Se è stato ucciso nel Turno o Round precedente, prima di morire definitivamente l'Uterus può invocare *Aprire Varco*.

Tratti del Mostro:

Espandere Cancer: Da un Uterus si crea del **Cancer** nella sua Zona dopo una settimana. **Il Cancer** permane anche se l'Uterus viene distrutto.

Inamovibile: L'Uterus è saldamente ramificato nel terreno, e non si può muovere o essere spostato in alcun modo dal punto in cui si trova.

Cosa vedono i Martiri: *Una colonna di carne e ossa, dalla quale emergono numerosi occhi, escrescenze ossee e ciuffi di pelo grigio. Un foro muscoloso del diametro di 30 centimetri si apre in cima ad essa.*

Come si comporta: Non appena percepisce una minaccia, utilizza *gemmazione* e *Nube pestilenziale* fino a che non uccide i potenziali pericoli intorno a sé.

Dove si trova: Viene appositamente convocato dai Discipuli obscuri per creare zone contaminate che non è poi possibile bonificare.

Viverna

Nativo Liv. 5 **RES:** 18 **Turni per round:** 3

Azioni del Mostro:

Mordere (Unica)*:* Prova +8 ➜ *dMax* Danni, e il bersaglio prende immediatamente fuoco, diventando *Afflitto(Incendiato,Round)*. Questo può essere spento solo usando una *Boccetta di acqua benedetta* o invocando un *Miracolo* opportunamente descritto sull'*Oggetto* o sul Martire in fiamme.

Rigenerarsi (Unica): la Viverna guarisce 5 Danni subiti. Può fare questa Azione anche se è morta in questo *Round* o in quello precedente, ritornando in vita a 13 Danni subiti. Se subisce Danni da *Miracoli*, *Armi* benedette o *Reliquie* non può usare questa Azione fino alla fine del *Round* successivo.

Soffio di Fuoco (Unica): la Viverna usa una delle *Disgrazie* disponibili per sputare la sua saliva altamente infiammabile che bersaglia fino a 6 Martiri e Oggetti che sono nella stessa *Zona*, la quale deve essere adiacente a quella dalla Viverna. Con una Prova +8 ➜ i bersagli subiscono *dMax* Danni, più altri 2 ogni fine del Round successivo a quello in cui la Viverna ha soffiato. Il fuoco può essere spento solo usando una *Boccetta di acqua benedetta* o invocando un *Miracolo* opportunamente formulata sull'*Oggetto* o sul Martire in fiamme.

Tratti del Mostro:

Enorme: Una Viverna è grande come un toro. I suoi attacchi non possono essere parati. Non può essere placcata o buttata a terra da un essere umano.

Olfatto sensibile: La Viverna può cercare qualcosa usando anche l'olfatto, oltre che la vista e l'udito. I tentativi di sfuggire di nascosto dalla Viverna hanno un Malus.

Volante: La Viverna può volare spostandosi nell'aria alla sua normale velocità.

Cosa vedono i Martiri: *Una lucertola enorme e spellata, con due moncherini atrofizzati al posto delle zampe anteriori, mentre le due posteriori sono diventate ipertrofiche e massicce. Dalla schiena coperta di tumori bulbosi spuntano due ali da pipistrello.*

Come si comporta: Cerca costantemente animali o carcasse da assimilare, spostandosi anche per lunghe distanze. Attacca solo esseri umani in gruppi di tre o meno, preferendo la fuga e l'agguato in altri casi.

Dove si trova: In tutta la Langobardia Horribilis, ma vola su tutta l'Italia per cercare cibo.

Lista delle Disgrazie

Se non è specificata la *Zona* dove si deve trovare il bersaglio, si sottintende sia quella dove si trova **l'Invocatore**.

Aprire Varco

Nella *Zona* viene aperto un *Varco* che porta su un qualunque punto dell'Infernum. Rimarrà aperto fino alla fine del *Momento* corrente. Se l'Invocazione viene fatta mentre vengono uccisi almeno tre esseri umani come sacrificio, il Varco sarà aperto permanentemente. Per altri dettagli, vedi **I segreti di Langobardia Horribilis, Varchi.**

Celare Pericolo

Bersaglio: Un Oggetto

Il bersaglio sarà percepibile come un oggetto innocuo dello stesso tipo. Se ad esempio viene lanciato su un calice di vino avvelenato questo verrà percepito all'olfatto e al gusto come un normalissimo vino. Solo usando Miracoli opportunamente formulati sarà possibile scoprire la sua vera natura.

Contaminare

Bersaglio: L'acqua e le sostanze commestibili nella *Zona* dell'Invocatore o in una adiacente

Per un istante l'acqua diventa torbida e il cibo si ricopre di muffa disgustosa, ritornando subito dopo in perfetto stato. I bersagli diventando pericolosi da consumare e portatori di peste bubbonica. Quando la *Scena* sarà ambientata nei pressi dei bersagli avrà un *Attributo* adeguato. L'inquinamento è rilevabile solo con una *Miracolo* opportunamente descritto. Se le sostanze sono ingerite continuamente per tre giorni la Vittima contrae la malattia mortale.

Convocare Immondo

Una chiamata pronunciata ad alta voce fa apparire dal nulla un *Mostro* con *Percorso Immondo* di Livello minore a quello dell'Invocatore (minimo 1) nel punto scelto. Al successivo *Tramonto (Vespri)* il *Mostro* convocato ritorna all'Infernum. Prima di allora non è possibile invocare nuovamente questa Disgrazia. Se l'invocazione viene fatta mentre viene ucciso un essere umano come sacrificio, il *Mostro* convocato non tornerà all'Infernum.

Corrompere

Bersaglio: un Martire nella *Zona* dell'Invocatore o in una adiacente.

Un urlo blasfemo del *Mostro* fa marcire immediatamente un arto della vittima o ne vìola la mente con immagini da incubo dell'Infernum o del Nidus malefici, *corrompendo* il bersaglio.

Creare Non Morto

Bersaglio: fino a tre cadaveri umani.

Con un rantolo inquietante, i bersagli si rialzano e mutano in una nuovo *Mostro* con *Percorso Non Morto* di Livello minore a quello dell'Invocatore (minimo 1). Creare un *Non Morto* con il Tratto *Enorme* richiede due cadaveri, che vengono amalgamati nel processo.

Cura Ferite

l'Invocatore vocalizzando un'invocazione rantolante mentre appare sul suo corpo un alone scuro, guarendo **3 + la metà di Liv. Danni subiti.**

Generare aberrazione

Bersaglio: fino a tre Martiri o PdM che non siano *Mostri*.

L'Invocatore pronuncia una formula che sembra una minaccia sussurrata, e la vittima è *afflitta* da un'orrenda malattia che causa mutazioni nel suo corpo e nella sua mente e permane fino a che non viene curata. Se vengono uccisi dalla malattia, invece di morire diventa immediatamente un *Nativo* di Livello minore al Livello dell'Invocatore (minimo 1).

Infliggi Condizione

Bersaglio: un Martire nella *Zona* dell'Invocatore o in una adiacente.

L'Invocatore pronuncia una formula magica, creando un effetto che rende il bersaglio *Incapacitato, Svantaggiato* o *Suggestionato*. Il Master deve descrivere come l'effetto appare e condiziona il bersaglio.

Infliggi Maledizione

Bersaglio: un Martire.

Dopo un breve rituale compiuto al suono una cantilena blasfema e demente, il bersaglio è *Afflitto (Descrizione, Pomeriggio)* da una maledizione, con uno dei seguenti effetti, scelto casualmente dal Master lanciando 1d6:

1. **Allucinazioni:** Il bersaglio ha momenti in cui non riesce a distinguere la realtà dalla sua immaginazione. fino al cambio *Scena* il bersaglio è *suggestionato* a vedere e sentire cose che non esistono davvero: Il mondo che lo circonda gli potrebbe apparire come perfettamente normale o completamente assurdo, orribile e deviato.

2. **Emorragie:** Il bersaglio ha taglienti fitte di dolore che gli aprono ferite sanguinanti sulla pelle. Il bersaglio subisce 3 Danni.

3. **Guastare:** Il bersaglio è involontariamente vettore di un effetto che inquina il cibo e l'acqua. fino al cambio *Scena* lancia automaticamente *Contaminare* senza usare Azioni.

4. **Panico:** Il bersaglio è colto da fortissimi attacchi di panico, anche in situazioni tranquille. Il bersaglio è *suggestionato* fino al cambio Scena e usa tutte le sue forze per fuggire da tutti i Martiri che vede.

5. **Paralisi:** Il bersaglio ha le braccia temporaneamente paralizzate. fino al cambio Scena è *svantaggiato* e tutti gli Oggetti che tiene in mano gli cadono (Armi e Scudi compresi).

6. **Trance:** Il bersaglio cade in stati di apatia improvvisa, nei quali rimane a fissare il vuoto senza reagire agli stimoli esterni. Il bersaglio rimane *incapacitato* fino al cambio *Scena*. Un altro Martire può svegliarlo dalla trance scuotendo la Vittima vigorosamente. La vittima si risveglia anche se subisce almeno un Danno da qualsiasi fonte.

Infliggi Maledizione Oscura

Bersaglio: un Martire.

Dopo un cantico simile al lamento di migliaia di anime Il bersaglio è *Afflitto (Descrizione, Pomeriggio)* da una maledizione, con uno dei seguenti effetti, scelto casualmente dal Master lanciando 1d6:

1. **Follia:** Il bersaglio causa a sé stesso e ai suoi alleati un improvviso raptus di follia violenta. Senza usare Azioni fa una se stesso e tutti i Martiri nella sua *Zona* sono bersaglio di una Prova +6. Se ha successo, diventano *suggestionati* ad attaccarsi a vicenda fino a che non fanno un'Azione per **Purificarsi dal male**.

2. **Nausea:** Una serie di violenti ed improvvisi crampi allo stomaco costringono il bersaglio a vomitare disgustosi ammassi di bile, pus e sangue fino a fine *Scena*, rimanendo *incapacitati*. All'inizio di quella successiva la Vittima subisce 2 *Danni* per via del dissanguamento e del dolore.

3. **Partenogenesi:** Una ciste cresce immediatamente sul corpo del bersaglio. Se indossa un'Armatura il dolore dovuto allo schiacciamento lo rende *incapacitato*. A fine *Scena* la ciste raggiunge le dimensioni di un neonato e scoppia, infliggendo 2 *Danni* alla vittima e generando un *Omuncolo*.

4. **Strazio:** Il bersaglio viene improvvisamente squartato, disciolto o polverizzato da forze oscure, che riducono il corpo a pezzetti sempre più piccoli fino a farlo sparire. A fine *Scena* ricompare incolume come se non fosse successo nulla. La Vittima è *incapacitata* durante l'effetto, e chi vede la scena per la prima volta subisce una Prova +6 che se ha successo rende il bersaglio *incapacitato* dal terrore fino al cambio *Scena*.

5. **Untore:** Il bersaglio diventa temporaneamente portatore sano di una malattia altamente contagiosa. fino al cambio *Scena* una forza oscura che viene emanata da lui fa una Prova +6 contro tutti i Martiri nella sua *Zona*. Se la *Prova* ha successo, i bersagli diventano *afflitti* dalla peste bubbonica.

6. **Voracità:** fino al cambio *Scena* il bersaglio è irrimediabilmente *suggestionato* ad attaccare, uccidere e divorare il Martire a lui più vicino. Durante l'effetto la Vittima ha Bonus alle *Prove* per *Combattere* e infligge 3 Danni aggiuntivi.

Invisibilità

L'Invocatore diventa completamente invisibile e non può essere percepito con la vista. L'effetto dura fino alla fine del *Momento* corrente o termina non appena l'Invocatore fa un'Azione contro un Martire. L'Invocatore ha dei Bonus alle *Prove* contro i Martiri che non possono vederlo.

Negare Luce

Bersaglio: fino a quattro Martiri nella *Zona* dell'Invocatore o in una adiacente.

Con un'improvvisa sensazione di vuoto e gelo, I bersagli perdono tutti gli Incantesimi da invocare prima di dover meditare e tutti i *Miracoli* attivi su di loro (o effetti a loro equivalenti) vengono immediatamente terminati.

Resistere alla Luce

Con una risata di scherno, l'Invocatore si copre di una sottile foschia di tenebra. La foschia dimezza i Danni che subisce da *Miracoli* o effetti da loro generati fino al successivo *Tramonto (Vespri)*.

Sopprimere Luce

Bersaglio: fino a quattro Martiri che hanno uno o più *Miracoli* attivi su di essi e che siano nella *Zona* dell'Invocatore o in una adiacente.

Una sensazione di vuoto e abbandono pervade le vittime, che perdono i benefici di tutti i *Miracoli* (o effetti a loro equivalenti) attivi su di loro.

Reliquie Nere

Le Reliquie Nere sono create dai Discipuli obscuri, ma possono essere utilizzate da qualsiasi Martire. Il **Master** può crearne una con le stesse regole delle normali Reliquie, con le seguenti eccezioni:

- Non serve *Legarsi* a una Reliquia Nera per poterla usare.
- La loro *Origine* è generata da un atto orribile o blasfemo.
- Non ha delle *Sfere*.
- Ha un *Potere* che replica un effetto di una *Disgrazia* ma togliendo uno dei suoi normali limiti oppure aggiungendo un ulteriore effetto. Questa *Invocazione* è recuperata al successivo *Tramonto (Vespri)*.

Di seguito alcuni esempi di *Reliquie nere:*

Daemonicon maledetto

Oggetto base: Un *Codice* maledetto copia del "Daemonicon".

Origine: È stato scritto e infuso di magia oscura da un *Episcopus Obscuri*.

Potere: *Convocare Immondo* ma senza limiti al Liv. dell'Immondo convocato.

Dettagli: Un *Episcopus obscuri* ha fatto in modo di portarlo in tutti i monasteri e scriptorium d'Italia organizzando una staffetta di *Discipulus obscuri* furtivi ed obbedienti.

Croce della follia

Oggetto base: Una *Croce di legno* di eccellente fattura.

Origine: È stata creata da un gruppo di *Ozaena* in fondo al mare.

Potere: Chiunque preghi, *Mediti* o riposi nella *Zona* dove si trova la Croce della follia invoca su sé stesso *Infliggi Maledizione Oscura* con effetto di *Follia*.

Dettagli: Un abitante della *Civitas* di *Siriolum* ha trovato la croce e l'ha donata alla piccola chiesa locale, ignaro della sua vera natura.

Spatha di Attila

Oggetto base: Una *Spatha* dalla lama curva con l'elsa ornata di gioielli.

Origine: Si dice sia appartenuta al condottiero Unno noto come "Flagellum dei", ed è stata maledetta da alcuni *Diaconi Obscuri* a *Papia*.

Potere: Un *Discipulus o Diaconus Obscuri* che la equipaggia può usarla per replicare gli effetti di *Contaminare*, conficcando la Spatha nel terreno o immergendola nella pozza o corso d'acqua da inquinare.

Dettagli: Aistulf, che nella nostra storia sarebbe diventato re dei Longobardi, è caduto in disgrazia e si è lasciato manipolare da un gruppo di *Discipuli Obscuri*. Ora egli è diventato un terribile *Diaconus Obscuri* armato della *Spatha di Attila*, che guida un gruppo di ferventi iconoclasti, nascosti nei pressi della necropoli longobarda di *Castrum Trusei*.

Addendum A: Cronistoria breve

- **568 d.C:** Alboin occupa il nord dell'Italia, dando inizio all'invasione longobarda nell'Italia bizantina.
- **572 d.C:** Alboin viene ucciso in una congiura ordita da sua moglie Rosmunda.
- **616 d.C:** Teodolinda sfrutta la morte di suo marito Agilulfo per governare dietro le quinte. Avvicinamento definitivo al cattolicesimo.
- **643 d.C:** Rotari scrive il suo Editto, definendo le leggi dei Longobardi.
- **712 d.C:** Liutprando diventa Re d'Italia.
- **727 d.C:** Eutichio prende il posto di Paolo come Esarca bizantino.
- **728 d.C:** Donazione di Sutri, dove Liutprando dona dei Castelli a papa Gregorio II.
- **731 d.C:** Leone III ordina la distruzione delle icone religiose, a essa si oppone papa Gregorio III, che succede a Gregorio II.
- **739 d.C:** Liutprando viaggia nella Langobardia Minor per combattere Trasamondo II, il ribelle Duca di Spoletium.
- **739 d.C: Apertura del Vomitorium su Papia.**
- **740 d.C:** La Langobardia Maior cade definitivamente. Liutprando stabilisce la nuova corte a Beneventum.
- **741 d.C:** Morte di papa Gregorio III. Gli succede Papa Zaccaria. Eutichio fugge miracolosamente dalle terre perdute, e gli dà il nome *Langobardia Horribilis*
- **742 d.C:** Cominciano le prime spedizioni nella Langobardia Horribilis.
- **743 d.C:** Zaccaria convince Liutprando a un' alleanza tra bizantini e Longobardi a difesa dell'umanità cristiana. L'Editto di Rotari è esteso anche ai territori Bizantini.
- **744 d.C:** Morte di Liutprando. Alleanza tra i duchi longobardi Lupo e Gisulfo II. Ilprand diviene re, ma di scarsa autorità.
- **745 d.C:** Papa Zaccaria proclama la nascita dello Stato Pontificio e ne divenne governatore.
- **746 d.C:** Papa Zaccaria fa pressioni sui duchi, che non riconoscono Ilprand come re e lo destituiscono. La figura del re dei Longobardi cessa di esistere.
- **749 d.C:** Autore sconosciuto completa la scrittura del Daemonicon a Montecassino.
- **750 d.C:** Inizio delle Avventure dei Martiri.

Addendum B: Spunti per Caballicatio

Di seguito alcuni spunti che possono essere usati come obiettivi di *Caballicatio*:

- Il Duca di Spoletium vi manda ad indagare su degli avvistamenti di una grande colonna di fumo dai pressi di Castrum Trusei, un paese abbandonato da anni per via della sua vicinanza ad una grande necropoli. Solo raggiungendo il castrum ed esplorando avrete la risposta…

- Il vostro tormentato presidio presso un forte nei pressi del confine con la Langobardia Horribilis è rotto dall'improvviso assedio di creature mostruose, che vi costringono a combattere per la vostra sopravvivenza e quella delle terre dell'umanità.

- Gli unici sopravvissuti di una disastrosa spedizione di soldati verso Forum Iulii sono proprio i Martiri, che ora hanno l'arduo compito di attraversare da soli i territori perduti e riportare allo Stato Pontificio una Reliquia di grande importanza. Ne và della salvezza dell'umanità intera!

- Il Vescovo della Chiesa di Ancona vi ha chiesto di andare nel paesino di Siriolum e capire come mai da qualche tempo il sacerdote stanziato presso la piccola chiesa non risponde più alle sue richieste. Inoltre, sembra che strane storie arrivino dal paesino di mare…

- A Perusia si è aperta nel bel mezzo della civitas una grossa voragine per via di recenti terremoti, e durante la notte il gastaldo e alcuni suoi uomini sono stati rapiti dalle loro abitazioni. Eutichio stesso ha indetto una chiamata a degli uomini liberi per scendere nella voragine e salvarli… dando per scontato che siano lì.

- L'abate dell'abbazia di Farfa è stato trovato morto nella navata principale, apparentemente suicidandosi con un coltello. Il Duca di Spoletium non crede che ciò spieghi tutta la faccenda, e vuole delle risposte a riguardo. Forse i monaci sanno più di quello che dicono…

- L'acqua del torrente Jenga è velenosa, e il Duca di Beneventum vi ha chiesto di risalire il torrente per disinfestarlo dai Mostri che sicuramente stanno inquinando il corso d'acqua… ma sarà davvero così semplice?

- Scampati miracolosamente a un culto di Discipuli obscuri, vi siete ritrovati nel bel mezzo della Langobardia Horribilis: dovete cercare al più presto un rifugio presso un gruppo di Votati stanziato in quei territori… sperando che ce ne siano ancora.

- Una misteriosa nave è attraccata ad Ariminum, con il suo intero equipaggio ridotto a dei cadaveri orrendamente mutilati. Ora, però, altri corpi in simili condizioni vengono continuamente trovati nelle acque del porto. L'Arcivescovo di Ravenna ha isolato la città e mandato voi a trovare la causa di queste uccisioni…

- Una scorta di provviste è da portare ad un accampamento di Votati stanziati nei pressi di Florentia, il sembra stia resistendo ad un assedio da parte dei Discipuli obscuri. Solo attraversando le terre in mano alle forze delle tenebre si riuscirà a portare il carico all'accampamento…

- Una Reliquia nera è stata trovata da un gruppo di Votati, e ora bisogna allontanarla il più possibile dalle terre dell'umanità. Siete consci di dover affrontare un doppio pericolo: la vicinanza ad una tale abominio e il dover affrontare un pericoloso viaggio che vi porterà molto lontano dalle terre più sicure…

- Nella remota comunità di monaci anacoreti di Vallum da giorni perdura una pioggia di sangue. Incaricati dalla Chiesa, che ha espresso molti dubbi riguardo alla reale natura della misteriosa comunità, dovrete capire cosa sta causando il macabro fenomeno…

Addendum C: Nomi altomedievali

Bizantini:

Femminili

- Agathe
- Apollonia
- Anastasia
- Basilissa
- Eirene
- Pulcheria
- Sophia
- Theodora
- Zoe

Maschili

- Andréas
- Bardane
- Belisarius
- Callinicos
- Eutychios
- Leone
- Markos
- Matthaios
- Mundo
- Narsete
- Nestore
- Nikephoros
- Pankratios
- Prokopios
- Sirios
- Smaragdos

Italici:

Femminili

- Camilla
- Cornelia
- Ersilia
- Fabia
- Galla
- Giulia
- Ilaria
- Maria
- Rosa
- Serena

Maschili

- Claudius
- Donatus
- Desiderius
- Fabius
- Flavius
- Gaudentius
- Iacobus
- Ioannes
- Marcus
- Matheus
- Mauritius
- Paulus
- Sergius

Longobardi:

Femminili

- Adelind
- Alpsuind
- Clodosvint
- Clodesind
- Gundeperg
- Ildegard
- Rosmund
- Rumetrud
- Teodolind

Maschili

- Alboin
- Adaloald
- Adelchi
- Adinulf
- Aistulf
- Ansprand
- Arding
- Aripert
- Athawulf
- Audoin
- Authari
- Bertwalt
- Beringar
- Faroald
- Gisulf
- Godepert
- Grasulf
- Grimoald
- Ilderic
- Ilprand
- Liutprand
- Mainard
- Perctarit
- Racthis
- Rodulf
- Rotari
- Walfrit

Addendum D: Opere consigliate

Di seguito alcune opere di letteratura, cinema o altro consigliate dall'autore che possono essere usate per avere spunti di ispirazione per definire la *narrativa*.

Saggistica

- *Historia Langobardorum* di Paolo Diacono
- *Le italie bizantine* (1998) di Enrico Zanini.
- *Leggende e fantasmi del mare* (2003) di Giancarlo Costa
- *Leggi dei Longobardi* (2005) di Claudio Azzara e Stefano Gasparri
- Saggi universitari su *academia.edu*
- *Strategikon* di Flavio Maurizio Tiberio

Narrativa

- *Alle montagne della follia* (1936) di Howard Phillips Lovecraft
- *Dracula (1897)* di Bram Stoker
- *L'esorcista* (1971) di William Peter Blatty
- *Il richiamo di Cthulhu* (1926) di Howard Phillips Lovecraft
- *Il colore venuto dallo spazio* (1927) di Howard Phillips Lovecraft
- *Il nome della rosa (1980)* di Umberto Eco
- *Le notti di Salem* (1975) di Stephen King
- *L'Horla* (1887) di Guy de Maupassant
- *Teatro Grottesco* (2006) di Thomas Ligotti
- *La lotteria* (1948) di Shirley Jackson

Film

- *Apocalypse Now* (1979) diretto da Francis Ford Coppola
- La serie di film *Alien* (1979-2016)
- *Babadook* (2014) diretto da Jennifer Kent
- *Blob - Il fluido che uccide* (1988) diretto da Chuck Russell
- *Brood* (1979) di David Cronenberg
- *Fantasmi* (1979) diretto da Don Coscarelli
- *Kairo* (1998) diretto da Kiyoshi Kurosawa.
- *La Cosa* (1982) diretto da John Carpenter
- *La mosca* (1986) diretto da David Cronenberg
- *L'esorcista* (1973) diretto da William Friedkin
- *The Mist* (2007) diretto da Frank Darabont
- *Noroi - The Curse* (2005) diretto da Kōji Shiraishi
- *Occult* (2009) diretto da Kōji Shiraishi
- *Oltre il guado* (2013) diretto da Lorenzo Bianchini
- *Society - The Horror (*1989) diretto da Brian Yuzna.
- *Suspiria* (1977) diretto da Dario Argento
- *Suspiria* (2019) diretto da Luca Guadagnino
- *Vinyan* (2008) diretto da Fabrice Du Welz

Serie TV

- *Games of Thrones* - episodio "Hardhome" (2015) diretto da Miguel Sapochnik
- *DEVILMAN crybaby* (2018) diretto da Masaaki Yuasa

Fumetti

- *Berserk* (1998) di Kentaro Miura
- *Gyo* (2001) di Junji Ito
- *Hellstar Remina* (2005) di Junji Ito

Videogiochi

- La serie *Amnesia* di Frictional Games
- *Diablo* (1998) di Blizzard North
- *Dead space* (2008) di EA Redwood Shores
- La serie *Darkest Dungeon* di Red Hook
- *FAITH: the Unholy Trinity* (2022) di Airdorf Games
- *Langobardia Horribilis: in Trebia* (2022) di Jacopo Buttiglieri
- *Path of Exile* (2013) by Grinding Gear Games
- *Resident Evil* (2002) di Capcom
- *Resident Evil 4* (2005) di Capcom
- *Silent Hill (1999)* di Konami

Addendum E: Malattie

La Condizione *Afflitto (Descrizione, Notte)* è usata per rappresentare malattie che lentamente consumano il corpo. Qui di seguito alcuni esempi delle malattie diffuse nell'Italia di *Langobardia Horribilis* con i loro sintomi:

Cinantropia: da *Generare Aberrazione* o *Cinocefalo Winniler*. Improvviso dimagrimento, crescente deformità nella mandibola e nella mascella, demenza progressiva.

Embrione di Masca: da *Masca*. Debolezza, febbre, dolori forti nel ventre, emorragie interne, gonfiore notevole della pancia simile ad una grottesca gravidanza.

Esposizione prolungata ad Cancer: da Cancer. Nausea, diarrea ed emorragie interne. Cefalea, debolezza, cancrena degli organi, necrosi della pelle.

Febbre cremisi: da *Lemure*. Causa debolezza, febbre altissima e forte arrossamento della cute.

Fascite necrotizzante: da *Necrofago*. Causa febbre, nausea, comparsa di arrossamenti dolorosi che evolvono in gonfiori e necrosi.

Gigantismo: da *Generare Aberrazione*. Comparsa di macchie cutanee, croste e verruche, aumento dell'appetito e ingrossamento di arti e muscoli.

Malattia dei Blemmi: da *Generare Aberrazione* o *Blemma*. Febbre forte, delirio ed emorragie interne. Necrotizzazione progressiva del ventre e della base del collo, che peggiora fino a che la Vittima muore perdendo letteralmente la testa, che si stacca dal tronco e cade come un frutto maturo.

Mutazione in Mazzamurello: da *Generare Aberrazione* o *Mazzamurello*. Deformazione delle ossa e del corpo, improvviso dimagrimento e perdita di unghie e capelli. Delirio ossessivo e violento che porta a cercare dei grossi bastoni da usare come arma.

Peste bubbonica: da *Contaminazione*. Causa febbre, cefalea, comparsa di macchie cutanee nere e bubboni.

Peste tentacolare: da *Ozaena*. Comparsa su tutto il corpo di tentacoli prensili che crescono fino a diversi centimetri. Dimagrimento irreversibile e sudorazione estremamente accentuata di un liquido viscido.

Addendum F: Mappa dell'Italia

In rosso sono indicate le strade principali derivate dall'urbanistica romana o utilizzate dai pellegrini per andare verso Roma. In giallo il confine presidiato tra i territori delle forze dell'umanità e la Langobardia Horribilis.