



- MEMENTO MORI -







# MEMENTO MORI

CONSIGLIATO AD UN PUBBLICO MATURO

18



FEAR



VIOLENCE



SEX





**UN GIOCO DI:** Andrea Felicioni e Marco B. Bucci  
**CON LA COLLABORAZIONE DI:** Andrea Ferrari  
**EDIZIONE A CURA DI:** Two Little Mice  
**DIREZIONE CREATIVA:** Riccardo Sirignano  
**DIRETTORE EDITORIALE:** Simone Formicola  
**CONSULENZA GAME DESIGN:** Leonardo Lucci, Claudio Pustorino

**COVER ART:** Daniela Giubellini  
**ILLUSTRAZIONI DI:** Francesco Biagini, Fabio Porfidia,  
Massimiliano Sacco, Alessandro Manzella, Marco B. Bucci  
**DIREZIONE ARTISTICA:** Marco B. Bucci, Riccardo Sirignano  
**IMPAGINAZIONE:** Luca Carbone  
**LAYOUT ORIGINALE:** Antonio D'Achille

**REVISIONE ED EDITING:** Andrea Felicioni, Marco B. Bucci  
**CONSULENZA STORICA:** Simone Amoroso

**GRAZIE A:** Jacopo Camagni che insieme a noi ha acceso la  
scintilla e Stef Kiryan che ci ha aiutato a tenerla viva.

Questo libro è dedicato a tutti coloro che, ignorando il fato  
avverso, combattono per il proprio Sogno.

**MEMENTO MORI**  
è copyright © 2023 Tutti i diritti sono riservati.  
Questa è un'opera di fantasia. Possono essere citati i nomi di  
personalità, luoghi, ed eventi, ma qualsiasi somiglianza dei  
contenuti di gioco con persone vive o morte è puramente casuale.  
Tutto il materiale è di fantasia e non vuole recare alcuna offesa a  
persona viva o morta.  
È proibita la riproduzione di materiale estratto da questo libro  
a fini di profitto personale o aziendale, tramite qualsiasi mezzo  
fotografico, elettronico o di recupero dati.









# Indice

<b>Memento Mori.....</b>	<b>9</b>
Giocatori e Narratore .....	10
Giocare in sicurezza .....	10
Cosa serve per cominciare? .....	11
<b>I. Mondo di gioco .....</b>	<b>13</b>
L'Europa della Peste nera .....	14
Appestati e marchiati.....	15
Spaccato storico.....	16
Oltre il Velo .....	18
Accessi e Lacerazioni del Velo.....	19
Creature d'Oltre il Velo .....	20
<b>II. Le Basi del Gioco .....</b>	<b>22</b>
Dichiarare un'azione .....	24
Dadi, Slot e Difficoltà .....	26
Cosa sono i Successi?.....	27
Quando tirare i dadi? .....	28
Organi e Sangue .....	31
Nome, Virtù e Legami.....	32
La Corruzione .....	34
<b>III. Anatomia degli Erranti .....</b>	<b>36</b>
Creazione dell'Errante in breve .....	39
1 - Nome .....	40
2 - Sogno .....	41
3 - Marchio .....	42
4 - Gli Organi .....	44
5 - Sangue .....	46
6 - Legami .....	46
7 - Virtù .....	48
8 - Dotazione Iniziale .....	48
Creazione Veloce degli Erranti .....	49
Nomi degli Erranti .....	50
Virtù degli Erranti.....	52



Legami degli Erranti .....	61
<b>IV. Corruzione .....</b>	<b>70</b>
Il Sangue .....	72
Cosa Corrompo? .....	77
Corrompere il Nome .....	78
Perdere il Nome .....	79
Corrompere gli Organi .....	80
Creare le Stimate .....	80
Corrompere le Virtù .....	85
Corrompere i Legami .....	86
Perdere un Legame.....	87
I Doni .....	89
Creare i Doni .....	90
Sviluppo dei poteri .....	91
Usare i Doni .....	92
Evolvere i Doni .....	93
Doni degli Erranti .....	94
Le Stimate .....	99
Evolvere le Stimate.....	99
Stimate degli Erranti.....	100
<b>V. Giocare gli Erranti.....</b>	<b>112</b>
L'esito di un tiro .....	112
Soglia di successo .....	114
Bonus e Malus alla Soglia .....	114
Invocare il Sogno .....	116
Combattere .....	119
Priorità all'approccio .....	120
Scambio di colpi .....	120
Danni e Punti ferita .....	121
Creare vantaggio .....	122
Equipaggiamenti e oggetti .....	123
Avversari e Minacce .....	124
Fine di un Errante .....	126



<b>VI. Della Natura del Cosmo.....</b>	<b>129</b>
Oltre il Velo.....	130
Geografia .....	132
Rovine e luoghi d'altri tempi .....	134
Gli Accessi e le Lacerazioni del Velo .....	135
L'Ecatombe.....	136
L'Anticamera.....	138
Il Reame d'Incubo.....	140
Le creature Oltre il Velo .....	141
Coloro-che-vennero-prima .....	142
I Principi .....	143
Il rituale dell'anno mille .....	144
La nascita della Pentarchia.....	146
I cinque Principi e le grandi Schiere .....	148
I Popoli Oltre il Velo .....	154
Le Belve.....	156
Esuli.....	157
Spiriti forgiati.....	158
I separati Parassiti delle Soglie .....	159
Fauna sovranaturale .....	160
Incompiuti .....	161
Il tempo al di là del Velo .....	163
Il grande piano dei cinque .....	166
Il culto di Coloro-che-vennero-prima .....	169
Il Marchio .....	173
Erranti nella Storia .....	179
Gli Erranti e gli Ignari.....	182
<b>VII. Condurre il gioco.....</b>	<b>184</b>
Giocare in sicurezza .....	185
Linee e Veli .....	186
Temi e Pilastrì .....	187
Temi.....	188
Pilastrì.....	189
Il Narratore .....	193
Compiti del Narratore.....	193
Buone pratiche del Narratore .....	195
Sessione 0 .....	199
Fase 1 - Introduzione al mondo di gioco.....	200
Fase 2 - Scheda del vincolo .....	201
Fase 3 - Creazione degli Erranti .....	204
Fase 4 - Ultimi ritocchi .....	205



Costruire la storia .....	207
Da dove cominciare .....	207
Anatomia dell'avventura .....	207
Tessere il Presagio .....	210
Dare vita alla Contesa .....	212
Schierare le Fazioni .....	214
Fissare le Milestones.....	218
Dar luogo alle Sfide .....	226
Luoghi, PNG, Orrore e Minacce .....	228
La Vera Fine .....	233
Raggiungere il Sogno .....	233
L'Ascesa.....	234
Consigli pratici.....	236
L'Epilogo.....	240
<b>VIII. Cielo bruciante.....</b>	<b>245</b>
Contesto iniziale.....	246
Gli Erranti .....	248
La storia in breve .....	250
Il Presagio.....	254
La Contesa .....	254
Fazioni.....	255
Prima sessione .....	259
Briefing iniziale .....	259
Introduzione.....	260
Sfida 1 - Il nascondiglio della Signora.....	262
Sfida 2 - I guardiani della tana.....	266
Sfida 3 - In cerca di risposte .....	268
Milestone - Il confronto.....	270
Seconda sessione .....	274
Sfida 1 - La Selva acida.....	274
Sfida 2 - Il villaggio delle Ombre.....	278
Sfida 3 - La Belva.....	282
Milestone - Il Globo astrale.....	284
Terza sessione .....	286
Sfida 1 - Le rupi delle Arpie .....	286
Sfida 2 - Le rovine sospese.....	290
Sfida 3 - Le prigioni della memoria .....	292
Milestone - Il rituale proibito .....	295
Come finirà? .....	297







# MEMENTO MORI



emento Mori è un gioco di ruolo in cui i Giocatori raccontano e vivono le vicende di un gruppo di Erranti. Donne e uomini malati di peste che intendono realizzare il proprio Sogno nonostante la loro condizione e il contesto drammatico dell'Europa

del XIV secolo.

Il morbo che li affligge ha tuttavia aperto le porte di un nuovo mondo oscuro colmo di potere, sofferenza, orrore e opportunità oltre l'immaginabile. Un destino beffardo che rappresenta un'ultima opportunità prima che la malattia li consumi definitivamente.

I partecipanti che si riuniscono per cominciare un'avventura con Memento Mori hanno la possibilità di rendere reali e vive le storie narrate all'interno di questo mondo d'orrore.

Il numero ideale di partecipanti al gioco è da tre a sei e può variare da un'avventura all'altra. Queste ultime possono durare un numero variabile di sessioni di gioco, anche se Memento Mori si presta per avventure medio corte, da cinque a sette sessioni di gioco.



## GIOCATORI E NARRATORE

In Memento Mori abbiamo due ruoli fondamentali tra i partecipanti: i Giocatori e il Narratore.

Ciascun Giocatore crea e interpreta un personaggio che in questo manuale prende il nome di Errante. Gli Erranti sono i protagonisti e, allo stesso tempo, il motore di tutte le vicende che ruotano attorno ai conflitti tra i "mondi". Essi infatti hanno la capacità di muoversi tra la realtà decadente tardomedievale e il mondo sovrannaturale ad essa sovrapposto, chiamato "l'Oltre il Velo". Questo li rende entità uniche in grado di portare a termine imprese altrimenti irrealizzabili per le creature native delle due realtà.

Il Narratore, invece, è il regista della storia che i Giocatori vivranno. Tratteggiare l'avventura è uno dei suoi obiettivi ma avrà l'importante compito di far sentire e far vedere ai Giocatori ciò che sta accadendo ai loro Erranti. Dovrà narrare i luoghi, i suoni, i profumi, il carattere dei personaggi secondari e la ripugnanza delle creature incontrate che si avvicenderanno durante l'arco dell'avventura.

### Giocare in sicurezza

Nel contenuto di questo manuale troverete tra gli argomenti trattati, storie di violenza, di disperazione, di sofferenza e di rituali esoterici. Tutto questo all'interno di un contesto orrifico e disturbante che esalta gli elementi più macabri e grotteschi del mondo di gioco.

I temi affrontati da Memento Mori mettono i partecipanti di fronte a immagini e suggestioni che possono disturbare, inquietare e urtare la sensibilità. **È quindi fondamentale che prima di iniziare il gioco tutti i partecipanti si confrontino sulle tematiche e sull'immaginario che stanno per esplorare.** In questa fase è bene che emergano gli argomenti critici di cui si può tranquillamente parlare e i limiti che invece non dovranno essere superati.

Qualora tu sia una persona particolarmente sensibile e impressionabile, ti consigliamo di non proseguire nella lettura. Se invece, come noi, ami le storie tetre e subisci il seducente fascino del macabro, ti accogliamo a braccia aperte.



## COSA SERVE PER COMINCIARE?

Una volta definiti i ruoli dei partecipanti servirà solo una **Scheda Errante** per ciascun Giocatore, una **Scheda del vincolo** e una decina di dadi a sei facce che, da questo punto in avanti, indicheremo come **d6**.

In questo modulo si farà spesso riferimento a dadi di due colori diversi: **dadi bianchi** e **dadi neri**. Non è importante possedere dadi di questi precisi colori, ma è sufficiente avere due gruppi di dadi facilmente distinguibili gli uni dagli altri (per esempio, dadi bianchi e dadi colorati) e che al tavolo di gioco sia chiara la distinzione a tutti i partecipanti.



### DADI DI MEMENTO MORI

Puoi giocare a Memento Mori usando qualunque dei tuoi dadi a sei facce.

Il set ufficiale creato per il gioco incarna alla perfezione il significato e l'estetica di Memento Mori.









# I. MONDO DI GIOCO



emento Mori conduce il giocatore nell'Europa tardo medioevale del Trecento. In ciò che rimane d'interi regni flagellati da carestie, guerre, crisi religiose e lotte per il potere. Cittadelle avvolte dalle nebbie, circondate da campi rovinati dalle intemperie e canali pullulanti di ratti. Tra vicoli stretti e maledoranti, percorsi dai lamenti dei malati e degli infermi, scampati a lunghe campagne militari senza successo. L'aria stessa è impregnata di una tensione palpabile, come se il mondo trattenesse il respiro ormai pronto a incontrare la sua sorte. Nelle piazze si trova solo la povera gente. I nobili e ricchi mercanti hanno da tempo cercato salvezza tra le mura delle loro magioni fuori città. Ma è negli angoli più bui di questa realtà governata dalla superstizione che si aprono accessi al reame Oltre il Velo. Là dove ogni incubo, mostro e maleficio del folclore europeo sono realtà. I protagonisti di Memento Mori vivono avventure d'orrore a cavallo tra le miserie del proprio mondo d'origine e le minacce di quello soprannaturale.



## L'EUROPA DELLA PESTE NERA

**Memento Mori è ambientato in Europa negli anni che vanno dal 1347 al 1353.**

L'Europa del XIV secolo era grigia e paludosa. Si presentava come un insieme di monarchie potenti ma instabili, coinvolte in forti cambiamenti politico-culturali, che di fatto stavano traghettando il Vecchio Mondo dal medioevo all'età moderna.

L'avvenimento centrale nelle storie raccontate in Memento Mori è l'epidemia di peste che si diffuse a partire dal 1347. Quegli anni rappresentarono probabilmente uno dei periodi più bui e drammatici di tutto il medioevo.

**L'epidemia ridusse la popolazione europea di un terzo. Gli scritti dell'epoca descrivevano infatti un'atmosfera apocalittica, nella quale i cadaveri prodotti dalla malattia venivano riversati in fosse a cielo aperto o, molto più raramente, accatastati in macabre pire. Molti erano convinti che l'inferno si fosse aperto sul mondo e avrebbe presto condannato l'umanità intera.**

Le conoscenze mediche dell'epoca erano arretrate e non vi era alcuna consapevolezza di cosa fosse un'epidemia né di come prevenire il contagio. Per questo i medici e gli eruditi cercarono la soluzione nel folklore e nelle superstizioni, finendo per incolpare gente innocente spesso relegata ai margini della società.

La morte fu quindi la vera protagonista di quel lustrò che, indossando il cappuccio del boia, si divertì ad abbattere qualsiasi classe sociale, titolo nobiliare o patrimonio. Davanti a essa, e alla sua scure pestilenziale, ogni uomo era uguale all'altro.



## Appestati e marchiati

Nonostante l'ondata di morte che sta flagellando il vecchio continente, in tanti continuano a lottare contro la malattia. Le case pullulano di appestati e spesso sorgono lazzaretti di fortuna in luoghi come chiese, fienili e vecchi magazzini. Tra gli ammalati tuttavia, spiccano rari individui che si accorgono di alcune strane macchie presenti sul loro corpo. Non sono normali segni, ma un dono arcano lasciato da una forza sconosciuta. Infatti, quando un appestato riceve il **Marchio della Maledizione** scoprirà presto di essere diventato un **Errante**. Questo gli permetterà di concepire una nuova realtà parallela e di posare lo sguardo su un regno di oscurità fino a quel momento inimmaginabile.







## Spaccato storico

Com'è ben noto il secolo nel quale sono ambientate le vicende degli Erranti è uno dei capitoli più bui della storia tardo medioevale europea. La crisi del XIV secolo fu un noto e diffuso fenomeno che durò per vari decenni e condizionò drasticamente il destino delle potenze europee nei tempi a venire. Infatti, dopo un periodo durato due secoli di grande sviluppo economico e di crescita demografica, intorno al 1300, anche a causa di un raffreddamento del clima, inizia un periodo caratterizzato da terribili carestie. La popolazione, sempre più numerosa, si era spinta ad abitare anche zone poco salubri o scarsamente produttive e l'arrivo d'inverni rigidi e prolungati, di estati eccessivamente piovose con conseguenti alluvioni portò a un graduale peggioramento delle condizioni di vita.



*Dentro ai corni cavi si sigillano pozioni*

Una fetta di popolazione, denutrita e abituata da generazioni a nutrirsi quasi esclusivamente di cereali, si trovò ad affrontare la "grande carestia" del 1315-1317 alla quale seguì un rialzo di prezzi, sempre maggiori vessazioni del ceto fondiario e un flusso di spopolamento delle aree agricole verso le città, dove istituzioni caritatevoli provvedevano a un minimo sostentamento dei nuovi poveri affamati. L'abbandono delle campagne ebbe come conseguenza anche l'impossibilità di mantenere milizie cittadine e cavallerie feudali permanenti, rendendo necessario ricorrere a una nuova risorsa, in forte espansione in questo periodo: i guerrieri di mestiere.

Nacquero così le compagnie di ventura, vere e proprie istituzioni militari composte da liberi uomini armati che di mestiere si prestavano a chi ne facesse richiesta in cambio di denaro. La loro presenza era largamente richiesta perché oltre alle carestie vanno aggiunte al quadro del periodo le guerre sempre più frequenti in tutta Europa e che si tramutavano talvolta in razzie, saccheggi e assedi a lungo termine con una crescente destabilizzazione degli equilibri sociali e commerciali.



## L'ARRIVO DELLA PIAGA

Ma ecco che dopo una seconda ondata di carestia e morte nella prima metà degli anni quaranta, il vero e proprio tracollo raggiunge l'Europa nel 1347, a bordo di navi provenienti dall'est che facevano la spola tra il Mar Nero e il Mediterraneo per commerciare grano. La Peste nera, la grande morte oppure morte nera si diffuse nelle città portuali dell'Italia e del Mediterraneo occidentale in autunno e rimase sopita per tutto l'inverno per poi dilagare in un contagio di massa su tutto il territorio europeo pochi mesi più tardi. Le carestie, le guerre e la malattia si sostenevano a vicenda in un fatale circolo vizioso che falciava vittime senza pietà. Il peggioramento ulteriore delle condizioni di vita, l'indebolimento fisiologico delle popolazioni, in particolare nelle fasce di età a rischio, sfocia in un ulteriore calo demografico. Le città assistono al progredire verso di esse dei contagi, terrorizzate dal trovare da un momento all'altro i segni della comparsa del male all'interno delle proprie mura. Questo accese gli animi di paura e fanatismo.

## IN CERCA DI SALVEZZA

La religiosità mescolata alla superstizione venne animata dalla sensazione di terrore della morte alla propria porta. L'assenza pressoché totale di interpretazioni scientifiche negò spiegazione all'incomprensibile susseguirsi di calamità e sciagure contaminando la vita di tutti i giorni, di qualsiasi ceto sociale, con elementi apocalittici e irrazionali, che credevano in un'azione diabolica vittoriosa, sull'orlo della dannazione dell'umanità intera. La fine del mondo, la venuta dell'Anticristo e il proliferare di storie di demoni, possessioni e malefici crearono nuovi nemici da combattere. Cattivi cristiani a parte a fare da capri espiatori furono principalmente ebrei, zingari e streghe, contro le quali si scatenò una vera e propria caccia.

Presto gli anni tra il 1347 e il 1350 divennero l'emblema dell'uomo che si dibatte tra le braccia del suo destino già scritto. Che fosse esso sopraggiunto con i morsi della fame, il filo di una spada o le febbri della malattia.



## OLTRE IL VELO

### FOLKLORE LOCALE

Il mondo Oltre il Velo è una dimensione mutevole e indefinita dove i punti di riferimento scarseggiano. Questa sua natura lo rende il luogo perfetto dove il Narratore può inserire tutte le ispirazioni fornite dal gioco o legate al folklore medievale. Non solo, anche il folklore locale, quello a noi più vicino, può trovare la sua deriva oscura ed horror proprio nel mondo Oltre il Velo.

Celato al sapere dell'umanità esiste un mondo parallelo al nostro chiamato Oltre il Velo. Questo reame è del tutto inaccessibile alla percezione comune. L'Oltre il Velo infatti è separato dalla nostra realtà da un velo metafisico e illusorio che lo rende imperscrutabile. La quasi totalità degli esseri umani non possiede le doti soprannaturali che permetterebbero loro di vedere oltre l'illusione. Per questo motivo al di là del Velo vengono chiamati **Ignari**.

Le due dimensioni parallele coesistono ma non si sovrappongono mai. Ad esempio, un Ignaro potrebbe essere in una stanza da letto per la preghiera della sera. Nello stesso luogo, dall'altra parte del Velo, potrebbe esserci una caverna piena di creature notturne che divorano una preda urlante. Tuttavia, l'Ignaro non può accedere a quella caverna perché ne è del tutto inconsapevole. Solo una persona che appartiene a entrambi i mondi può trovare un passaggio imperscrutabile che li rende comunicanti.

Il mondo dell'Oltre il Velo è il riflesso oscuro del nostro, con leggi fisiche simili a quelle che conosciamo ma anche ricco di elementi soprannaturali. Una dimensione ultraterrena che viene costantemente influenzata a livello mistico dalle storie e dalle credenze degli Ignari. Miti, leggende e superstizioni si riflettono così nell'aspetto delle creature che lo abitano.

Le entità soprannaturali dell'Oltre il Velo sono esseri potenti e spesso mal intenzionati. Molti di essi sanno dell'esistenza del mondo degli Ignari e desiderano avervi accesso per cacciare o mettere in atto piani di terrore e tormento.

Il Narratore si trova quindi libero di attingere da questa realtà oscura per costruire la sua esperienza di gioco. Dall'Oltre il Velo provengono creature familiari che ricordano ai Giocatori i soggetti dell'immaginario medievale. Queste desiderano sempre qualcosa che possono ottenere attraverso l'intervento degli Erranti o compiono atti che solo da quest'ultimi possono essere fermati.



## Accessi e Lacerazioni del Velo

**Il mondo Oltre il Velo non si trova su un altro pianeta e non appartiene metafisicamente a un'altra dimensione. Esso è interamente sovrapposto al nostro, come un sudario.** I suoi cancelli, come i suoi confini, sono ovunque ma gli esseri umani non sono in grado di distinguerli. Quando questi passaggi sono stabili e duraturi vengono chiamati **Accessi**. Gli Accessi possono assumere diverse forme, come porte dimenticate, pozzi abbandonati o brecce in alberi cavi. Gli Ignari, ovviamente, non sono in grado di vedere gli Accessi e possono passare accanto a loro ignorandoli completamente. Gli Erranti, invece, sono sensibili alla presenza degli Accessi e ne sono turbati. Percepiscono il potere occulto di questi passaggi e possono essere testimoni di fenomeni inquietanti che cambiano radicalmente l'atmosfera del luogo. Molto spesso, in prossimità di un Accesso, si sono stabilite una o più creature soprannaturali. Esse traggono profitto dalla stabilità di questi passaggi ed esigono oboli o sacrifici per consentire l'attraversamento.



*Certe creature sono  
ghiotte di denti*

Le **Lacerazioni del Velo** sono invece aperture temporanee tra il mondo degli Ignari e l'Oltre il Velo. Immaginate il Velo come un tessuto invisibile ma robusto che divide i due mondi. In alcuni punti, questo tessuto si lacerava temporaneamente, permettendo ai due mondi di entrare in contatto. Gli Erranti possono vedere i bordi irregolari di queste aperture e intravedere cosa c'è dall'altra parte. Questo avviene sia che loro si trovino nel mondo degli Ignari che nell'Oltre il Velo. Sono di fatto le poche creature che senza alcuno sforzo o potere soprannaturale possono identificare questi passaggi.

Le Lacerazioni del Velo sono tuttavia instabili. Si rimarginano e cambiano posizione molto frequentemente. In prossimità di una di queste, si trovano spesso creature soprannaturali che le sfruttano per evadere dal loro mondo. Gli Erranti sanno di poter attraversare le Lacerazioni del Velo per viaggiare tra i mondi, ma sanno anche che di rado le troveranno ancora aperte al loro ritorno.





## Creature d'Oltre il Velo

I mostri esistono e sono reali. Provengono dal mondo Oltre il Velo e, come sappiamo, possono raggiungere quello degli Ignari.

Sono orribili creature che possono uccidere, torturare e soggiogare gli esseri mortali. I loro aspetti sono i più disparati, così come la materia che compone i loro corpi o le motivazioni che regolano i loro bisogni. Tra queste creature ci sono esseri viventi, cadaveri che non possono morire, entità che non sono mai state vive, spiriti di pura oscurità e maledizioni incarnate.

Nonostante questa multiforme diversità, chiunque appartenga all'Oltre il Velo finisce per essere incluso in una gerarchia occulta.

### CODEX GIGAS

L'Oltre il Velo è una realtà parallela che incarna numerosissimi aspetti del folklore europeo medievale.

Nel Codex Gigas sono state illustrate e descritte più di 40 creature, specie vegetali e tipologie di minerali appartenenti a questo immaginario.

Al suo vertice ci sono i **Principi**, semidivinità antiche dai poteri incommensurabili, che governano corti, legioni o branchi di creature minori dette **Schiere**. Queste ultime non sono altro che entità violente e perverse che hanno giurato fedeltà a un Principe e che obbediscono al suo volere.

Estranei alle strategie dei Principi troviamo i **Popoli d'Oltre il Velo**, esseri umanoidi che nonostante vivano le loro vite lontani dalle corti non possono che cercare di sopravvivere ai soprusi e alle scorribande delle Schiere. Ad affollare però il mondo soprannaturale sono le **Belve**. Mostri terrificanti che non conoscono altre leggi al di fuori di quelle dettate dalla violenza, il sangue e la fame.

I **Principi** sono coloro che muovono le fila di ogni strategia, intrigo e conflitto. Aspirano ad accrescere il proprio potere e a raggiungere una terra mitica chiamata "Incubo". Gli Erranti, per ragioni arcane inspiegabili, sono la chiave per aprire le porte di questa terra promessa.







## II. LE BASI DEL GIOCO



a un punto di vista pratico, una sessione di Memento Mori non è altro che una conversazione tra il Narratore e i Giocatori. Il primo, attraverso il racconto, mette gli Erranti davanti a orrori incombenti e ostacoli da superare. I secondi, interpretando i loro personaggi, reagiscono alle situazioni proposte dal Narratore cercando di volta in volta la miglior soluzione a esse. Questo è il cuore dell'esperienza di Memento Mori. La conversazione che si instaura passa tuttavia attraverso l'utilizzo di una serie di concetti di gioco che i partecipanti devono imparare prima di iniziare la loro avventura. In questo capitolo andremo a presentarvi rapidamente proprio queste informazioni di base che verranno approfondite nei capitoli successivi.

I concetti che riguardano il gruppo e lo svolgimento delle sessioni sono:



**PARTECIPANTI:** Tutte le persone coinvolte nel gioco.



**NARRATORE:** Il ruolo ricoperto da uno dei partecipanti. Il Narratore prepara l'avventura e descrive il contesto e le sfide che coinvolgono gli Erranti.



**GIOCATORI:** Il ruolo ricoperto dai partecipanti che interpretano gli Erranti. I Giocatori dialogano con il Narratore per vivere e costruire il racconto.



**SESSIONE DI GIOCO:** L'occasione nella quale i partecipanti si riuniscono per giocare a Memento Mori. Il tempo ideale per una sessione di gioco è di 3 ore.





Scendendo più in profondità nelle regole si avrà a che fare con termini che riguardano alcune procedure di gioco e caratteristiche tipiche degli Erranti:



**DADI:** I dadi a 6 facce (d6) sono lo strumento di gioco per determinare l'esito di alcune situazioni incerte. In queste situazioni, i Giocatori li lanciano per ottenere il maggior numero di Successi.



**DIFFICOLTÀ:** È un punteggio che determina la complessità di certe azioni. I Giocatori devono superarlo ottenendo più Successi possibili.



**SLOT:** Sono caselle presenti sulle Schede degli Erranti che determinano il numero di dadi che i Giocatori devono lanciare.



**ORGANI:** Rappresentano le capacità fisiche, mentali e morali degli Erranti. Insieme al Sangue compongono la base di ogni tiro del gioco.



**SANGUE:** Rappresenta lo stato psicofisico di un Errante. Insieme agli Organi compongono la base di ogni tiro del gioco.



**NOME, LEGAMI E VIRTÙ:** Sono ricordi, simboli, abilità ed epiteti che hanno segnato il passato del personaggio e che oggi ne sono la forza.



**CORRUZIONE:** Rappresenta il processo di trasformazione che la peste ha innescato negli Erranti. Grazie ad essa potranno guadagnare poteri straordinari, ma a caro prezzo.



## DICHIARARE UN'AZIONE

Ogni volta che un Giocatore prende la parola e dichiara una qualsiasi iniziativa del proprio Errante, sta compiendo un'azione. "Camminando nel fango mi avvicino alle radici del vecchio albero" è la dichiarazione di un'azione; "mi rivolgo al mendicante e gli sussurro: <fai silenzio o dovrò farti tacere per sempre>" è un'altra azione, esattamente come "seguo l'uomo ricoperto di bende".

La maggior parte di queste dichiarazioni rientra in un insieme di azioni così naturali e quotidiane che non c'è alcun bisogno di regolarle.

Le regole di gioco non si concentrano mai su questi momenti, ma emergono solo in situazioni critiche. Per esempio ogni volta che l'oscurità minaccia i personaggi, quando devono superare una serie di pericoli o durante un combattimento. In questi casi, quando l'esito di un'azione è incerto e interessante per la storia, si devono tirare i dadi.





**I tiri utilizzati per risolvere queste situazioni vengono richiesti dal Narratore in modo diretto o in risposta alle dichiarazioni dei Giocatori.**

Nel primo caso, il Narratore descrive una situazione che può comportare dei rischi e richiede un tiro di dado per scoprire se gli Erranti riusciranno a superarla. Nel secondo, i Giocatori fanno le loro dichiarazioni e il Narratore richiede un tiro di dado valutando che quelle azioni possano avere un esito incerto e quindi rilevante per la storia.

*Esempio:*

*Il gruppo sta esplorando un antico tempio sotterraneo. Il Narratore improvvisamente esclama: "qualcosa si muove a passi veloci nel buio ed è molto vicino a voi! Cosa fate?". La parola passa ai Giocatori.*

*Tre di loro optano per un approccio prudente e dichiarano che rimarranno fermi sperando che questa "cosa" non si avvicini. Un Giocatore però vuole saperne di più e dichiara di procedere in maniera furtiva per non farsi notare. Il Narratore non richiede alcun tiro per i primi tre Giocatori (le loro azioni, al momento, non comportano rischi), mentre chiede al quarto Giocatore di misurarsi con un tiro che verifichi la sua capacità di sgattaiolare alle spalle della creatura.*

Il racconto procede quindi attraverso questo scambio tra Narratore e Giocatori e quando i tiri di dado lo interrompono è solo per porvi un particolare accento o per lasciare tutti quanti col fiato sospeso.

#### ✦ TIRA SOLO IL GIOCATORE

In Memento Mori non esistono procedure che prevedono tiri di dado da parte del Narratore. Infatti, da un punto di vista puramente regolistico, l'unico dovere del Narratore è quello di definire le Difficoltà e di applicare, se necessario, Bonus o Malus alla Soglia di successo (vedi Capitolo V). Siamo convinti che il Narratore debba concentrarsi sul racconto, sul controllo dell'atmosfera e sulla gestione dei ritmi di gioco. Per tutte queste ragioni lasciamo che i Giocatori siano gli unici a doversi misurare con il fatale lancio dei dadi.



## DADI, SLOT E DIFFICOLTÀ

**Memento Mori prevede il lancio di d6 per determinare l'esito di tutte le azioni di gioco dai risvolti incerti.**

Infatti, ogni volta che gli Erranti agiscono per superare una prova o una sfida proposta dal Narratore, i Giocatori lanciano un gruppo di d6. **Il numero e il colore di questi dadi varierà in base al numero di Slot che il personaggio ha a disposizione per quella determinata azione.**



### GLI SLOT

Facendo un paragone con altri giochi di ruolo, gli Slot sono l'equivalente dei valori numerici che di solito quantificano le caratteristiche dei personaggi.

Oltre a questa funzione, hanno anche la caratteristica di poter essere anneriti, fattore molto importante in Memento Mori.

**Gli Slot** sono particolari caselle presenti sulla **Scheda Errante** che quantificano le capacità dei protagonisti in determinati contesti. Più Slot vengono coinvolti in un tiro, maggiore sarà il numero dei dadi che i Giocatori lanceranno e maggiori saranno le possibilità di superare gli ostacoli incontrati dagli Erranti.

Per conoscere l'esito di un tiro è fondamentale che il Narratore fissi una **Difficoltà**, ovvero un valore numerico che determini la complessità dell'azione dichiarata dal Giocatore.

**I Giocatori lanciano tutti i d6 a disposizione e cercano di ottenere un numero di Successi pari o superiore al valore di Difficoltà** fissato dal Narratore. Se ciò accade avranno superato la prova altrimenti l'avranno fallita.

### DEFINIRE LA DIFFICOLTÀ

Il Narratore valuta di volta in volta le circostanze e la fattibilità oggettiva delle azioni dichiarate dai Giocatori, in modo da stabilire un valore di Difficoltà compreso tra 1 e 5 (in alcuni rari casi potrà anche superare tale limite).

La scala sottostante mostra indicativamente come definire le Difficoltà:

**Difficoltà 1:** azione impegnativa, ma alla portata di molti;

**Difficoltà 2:** azione complessa che non deve essere sottovalutata;

**Difficoltà 3:** azione molto complessa con probabilità di successo piuttosto basse;

**Difficoltà 4:** azione ardua o quasi impossibile;

**Difficoltà 5 o più:** azione inarrivabile persino per gli Erranti più corrotti.



**SLOT VUOTO**

Questo simbolo sulla Scheda indica uno Slot vuoto. Quando conti i dadi da lanciare, ignora tutti gli Slot vuoti.

**SLOT PIENO**

Questo simbolo indica uno Slot pieno, e corrisponde ad un Dado Bianco da lanciare.

**SLOT CORROTTO**

Questo simbolo indica uno Slot Corrotto, e corrisponde ad un Dado Nero da lanciare.

## Cosa sono i Successi?

I Successi sono particolari risultati ottenuti con i dadi che servono a quantificare l'efficacia delle azioni dei personaggi nel gioco.

**Per conquistare un Successo, il Giocatore deve ottenere un punteggio pari o superiore alla Soglia di successo.**

**La Soglia di successo è pari a 5** (alcune regole descritte in seguito possono cambiare il valore della Soglia).

*Esempio:*

*Un Giocatore intende nascondersi tra le armature ornamentali di un'antica fortezza, mentre un Basilisco lo sta cercando. Il Narratore fissa una Difficoltà piuttosto alta e opta per un 3. Il Giocatore, lanciando tutti i suoi d6 a disposizione per un'azione di quel tipo, dovrà ottenere 3 Successi o più (3d6 dovranno raggiungere un risultato di 5 o 6). In caso di riuscita potrà rimanere celato alla creatura, altrimenti...*



Ad esempio, questi Slot indicano che devi lanciare due dadi, uno nero e uno bianco.



## QUANDO TIRARE I DADI?



### AZIONI AUTOMATICHE

Tutte le azioni che fanno parte della nostra quotidianità e che non hanno risvolti nella storia sono da considerarsi naturali e automatiche. Correre, saltare, gridare, mordere, bere o spalancare una porta sono azioni che fanno parte della conversazione tra Giocatori e Narratore.

Quando un Giocatore dichiara un'azione, **l'idea di lanciare i dadi non è mai la prima cosa da prendere in considerazione**. Se l'esito di un'azione non porta ad alcun risvolto importante per la storia o interrompe inutilmente il racconto, significa che si tratta di una situazione risolvibile "a voce", con un normale scambio tra Narratore e Giocatore.

**Se il successo o il fallimento dell'azione dichiarata dal Giocatore può avere un impatto sulla storia, è il momento di usare i dadi.**

Ecco tutti i passaggi da effettuare per risolvere un'azione dall'esito incerto attraverso un tiro:

1. Il Giocatore dichiara la sua azione e racconta il suo approccio;
2. Il Giocatore individua l'**Organo** e tutti gli eventuali attributi coerenti con la sua azione. Raccoglie quindi tutti i d6 in base al numero degli Slot coinvolti;
3. Il Narratore comunica la Difficoltà da superare e applica eventualmente Bonus o Malus alla Soglia di successo (vedi Capitolo V - Soglia di successo);
4. Il Giocatore lancia i d6 e comunica il numero di Successi ottenuti;
5. Il Narratore o il Giocatore descrive l'esito dell'azione in base al verdetto sancito dai dadi (vedi Capitolo V - Esito di un tiro).







## LA LEVATRICE DELLE FOSSE

Le levatrici delle fosse sono Ecatonchiri, creature dalle cento braccia, prive di organi interni e di tutto ciò che normalmente permette ad un organismo di muoversi e parlare. Non sono che braccia collegate ad altre braccia, mani intrecciate e congiunte fino a sembrare, tutte assieme, un corpo umanoide. Nessuno vede mai il vero aspetto delle levatrici, perché spesso esse si nascondono tra monaci e monache, frati, chierici e suore. Si trovano particolarmente a proprio agio sotto gli ampi e pesanti abiti dei religiosi e, con raffinati trucchi e inganni, si spacciano con successo per comuni esseri umani. Possono interpretare questo ruolo per molto tempo, senza destare alcun sospetto. Il loro vero compito è quello di recuperare i corpi degli infanti non battezzati e di portarli in luoghi sotterranei sicuri che loro chiamo "asili". Là si occupano della loro conservazione e li ricoprono di morbose cure. Con il tempo, i corpi essiccati muovono i primi scricchiolanti passi, fino a guadagnare con gli anni la completa mobilità e indipendenza. Gli Ecatonchiri li istruiscono clandestinamente, di notte, quando smettono di interpretare la parte del buon frate o della suora severa. Questo fino a quando "i corpicini" - così li chiamano loro - non prendono la via per l'Oltre il Velo, con il compito di raggiungere le Schiere di Sua Altezza Hagazi, Grida nel Silenzio, Madre degli Orrori, Custode dei segreti degli Afflati del Disfacimento.



## ORGANI E SANGUE

Ogni tiro di Memento Mori è basato su due fondamentali elementi di gioco: gli Organi e il Sangue.

Ogni volta che un Errante intraprende un'azione dall'esito incerto, il Giocatore tira un numero di d6 pari alla somma degli Slot di un Organo e del Sangue.

*Esempio:*

*Un Errante è in pericolo: un boia, privo di senno e posseduto da un ördög balcanico, sta per decapitarlo con un colpo di scure. Un compagno decide di intervenire colpendo alle spalle l'esecutore. Le azioni furtive, come i colpi alle spalle e tutto ciò che è "scorretto", rientrano tra gli utilizzi dell'Organo "Viscere".*

*Il Giocatore ha 3 Slot nell'attributo a cui sommergerà i 3 Slot di Sangue. Lancerà quindi 6d6 per ottenere un numero di Successi pari o superiore alla Difficoltà fissata dal Narratore.*





## Nome, Virtù e Legami

Oltre agli Organi e al Sangue, gli Erranti possiedono altre tre caratteristiche molto importanti. In primo luogo il loro **Nome**.

Ogni Errante può utilizzare a proprio vantaggio il proprio epiteto in quanto rappresenta una peculiarità che da sempre lo contraddistingue e lo favorisce in determinate situazioni.

*Esempi:*

*"Annie ombra-fuggente", "Greg mani-fredde", "Eric senza-luce" o "Maria la santa" sono nomi perfetti per degli Erranti e suggeriscono degli aspetti che possono diventare molto utili.*

Le **Virtù** descrivono invece la sfera delle abilità pratiche e teoriche dell'Errante. Ciascuna di esse viene generalmente indicata con il nome di una professione o di un ruolo, che racchiude una serie di competenze sfruttabili in gioco.

*Esempi:*

*Mercante, Stratega, Saltimbanco, Seduttore, Cerusico e Artista sono esempi validi di Virtù.*

Infine, entrando nella sfera intima degli Erranti, troviamo i **Legami**.

I protagonisti di questo gioco sono individui dal destino segnato e la loro vita precedente alla malattia è soltanto una malinconica visione. Questo non ha però indebolito i sentimenti né tanto meno gli affetti del passato. Oggi, il ricordo di quegli istanti preziosi rappresenta una preziosa fonte di speranza, al quale ciascun Errante riesce ad attingere nei momenti più bui.

*Esempi:*

*Mio padre - i giorni in nave, Il mio lupo - il sapore del sangue, Il mio vecchio mentore - la forza di rialzarmi, ecco alcuni esempi di Legami.*



*Incantesimo della fascina da ardere*



**Come vengono sfruttati questi attributi?**

Nome, Virtù e Legami possiedono un numero di Slot a loro associati.

Ogni volta che le circostanze di gioco si legano al Nome, alle Virtù o ai Legami, i Giocatori possono aggiungere al loro tiro base (Organo + Sangue) i dadi derivanti dagli Slot di questi attributi.

*Esempio 1:*

*Greg mani-fredde è un Errante che possiede la Virtù "Cerusico".*

*Davanti a sé ha una donna che rischia di morire dissanguata a causa di alcune tremende lacerazioni. Il Giocatore dichiara di volerla aiutare. La Virtù "Cerusico" è perfetta per la situazione, non solo, anche il Nome "mani-fredde" potrebbe essere utilizzato per intervenire in modo veloce e preciso sulla povera sventurata.*

*Il Giocatore può decidere di aggiungere al suo tiro i dadi legati agli Slot del suo Nome o della sua Virtù.*

*Esempio 2:*

*Friedrich "Salasso" è stato catturato da un Bogeyman e sta subendo*

*un interrogatorio tutt'altro che piacevole.*

*La creatura lo incalza su tutti i fronti, non facendogli mancare una serie di raffinatissime sevizie e spietati ragiri mentali. Il Giocatore vuole resistere per non rivelare nulla d'importante e per questo dichiara l'utilizzo del suo Legame "Piegato ma mai spezzato", il collegamento sembra perfetto in questa circostanza.*

**Quanti di questi attributi si possono utilizzare in un tiro?**

**È possibile attivare un solo attributo tra Nome, Virtù e Legami per tiro.** I dadi provenienti dagli Slot di questo attributo si andranno a sommare a quelli legati all'Organo coinvolto e al Sangue.



## LA CORRUZIONE

La Corruzione è il cuore di tutta l'esperienza di gioco di Memento Mori. Lo è per le storie raccontate, per l'interpretazione dei Giocatori e soprattutto nelle regole di gioco. Il diffondersi della peste si lega all'incedere della Corruzione e viceversa, e anche sulle Schede Errante si manifesterà con una certa evidenza.

### In che modo agisce la Corruzione sulle regole?

Ogni volta che la Corruzione crescerà negli Erranti, i Giocatori dovranno annerire con una matita uno o più Slot sulla scheda.

Questa operazione porterà a una conseguenza fondamentale nell'economia del gioco: **ogni Slot corrotto** (quindi annerito) **conferisce un dado nero anziché bianco** ai tiri nei quali sarà coinvolto.

**Uno Slot non corrotto conferisce sempre un d6 bianco, mentre uno Slot corrotto conferisce sempre un d6 nero.**







**In che cosa differiscono i dadi neri rispetto a quelli bianchi?**

Rispetto a quelli bianchi, i dadi neri hanno due peculiarità:



**Con un risultato di 6 si ottiene un Successo speciale detto Successo oscuro che vale come 3 Successi normali.** Il Giocatore deve successivamente corrompere 1 Slot di Sangue;



**Con un risultato di 1 si ottiene un Fallimento oscuro, il quale annulla un Successo ottenuto con un altro dado.**



**CORROMPERE  
IL SANGUE**

Il Capitolo IV tratta nel dettaglio la Corruzione e il funzionamento dell'attributo Sangue.

*Esempio:*

*Un Errante particolarmente corrotto (con diversi Slot anneriti sulla scheda) sta aspettando che i suoi compagni conducano verso la sua posizione la carovana che trasporta segretamente l'arcivescovo di Arles. Lui ha il compito di organizzare l'imboscata.*

*Sommando tutti i dadi consoni all'azione si ritrova con 6d6 dei quali 3 di colore nero.*

*Lanciando i dadi ottiene 2 Successi, ma uno di essi è un 6 su dado nero. In questo caso totalizza 4 Successi (anziché 2) poiché il 6 ottenuto sul dado nero vale come 3 Successi. Non è finita qui, perché uno dei dadi neri ha portato un 1, quindi il totale finale dei Successi è 3 ( $1+3-1=3$ ).*



# III. ANATOMIA DEGLI ERRANTI



Questo capitolo illustra tutte le caratteristiche degli Erranti e descrive il loro processo di creazione. Tuttavia, il momento in cui i Giocatori creano i loro personaggi si inserisce in una fase di gioco ben precisa chiamata **Sessione 0** approfondita a pag. 199. L'elenco che segue riassume tutte le caratteristiche presenti sulla Scheda dell'Errante. Nelle prossime pagine seguiremo questo ordine per descrivere ciò che rappresentano e come vengono innescate durante il gioco.

1 - **NOME:** "Nomen omen" si diceva un tempo, giusto? Infatti, oltre a racchiuderne l'essenza, il Nome e l'epiteto di un Errante possono fornire un grande vantaggio in diverse circostanze.

2 - **SOGNO:** Il cuore pulsante di un dell'Errante. La massima ambizione che sta dando un senso alla sua ultima impresa e che forse potrà essere sfiorata prima della fine.

3 - **MARCHIO:** La peste lascia sul corpo degli Erranti un particolare sigillo. Queste macchie parlano del lato più oscuro dei loro possessori e per chi è in grado di interpretarle nascondono il presagio di un futuro oscuro.

4 - **ORGANI:** Rappresentano i modi con i quali un Errante si avvicina alla vita e alle sfide proposte dal Narratore. Questi attributi sono caratteristiche che più di altre indagano la personalità dei personaggi.





**5 - SANGUE:** È un attributo comune a tutti gli Erranti e rappresenta la loro condizione psicofisica. Il Sangue si lega fortemente al concetto di Corruzione e alle regole di gioco che la gestiscono.



**6 - LEGAMI:** Rappresentano ricordi del passato, persone care e oggetti simbolici dai quali l'Errante non si è mai separato. Possono apparire come elementi personali e di contorno, ma in Memento Mori sono simulacri molto potenti.



**7 - VIRTÙ:** L'insieme delle competenze pratiche e delle conoscenze teoriche dell'Errante, accumulate in tanti anni di vita vissuta.



**8 - DOTAZIONE INIZIALE:** L'insieme degli oggetti e degli equipaggiamenti che rientrano nelle scorte dell'Errante

 **Nome:** \_\_\_\_\_

Il tuo Nome e l'epiteto che ti rappresenta

**DONO DEL NOME:** \_\_\_\_\_

Quale nuova identità emerge dal sacrificio del tuo Nome? ☐ ☐ ☐

**MANI**



     
 L'istinto prima di tutto

**CEREBRO**



     
 La ragione ad ogni costo

**SANGUE**



     
 Condizione psicofisica

**CUORE**



     
 Una vita per gli altri

**VISCERE**



     
 Una vita per se stessi



**SOGNO:** \_\_\_\_\_

La tua più grande ambizione

**MANCINO:** \_\_\_\_\_

Il sigillo che la maledizione ti ha donato

**LEGAMI**

Il tuo ricordo più prezioso

\_\_\_\_\_   
 \_\_\_\_\_   
 \_\_\_\_\_   
 Frase-chiave

**DONO DEI LEGAMI:** \_\_\_\_\_

Quale desiderio sta nascendo dalle rovine dei tuoi Legami? ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**VIRTÙ**







Una tua competenza

**DONO DELLE VIRTÙ:** \_\_\_\_\_

Quale istinto affiora con la scomparsa delle tue Virtù? ☐ ☐ ☐

**DOTAZIONE E NOTE:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_   
 \_\_\_\_\_   
 \_\_\_\_\_

   **Stimante:** \_\_\_\_\_

Quale tratto mostruoso si fa spazio nel tuo corpo o nella tua mente? ☐ ☐ ☐



## Viaggio dell'Errante

Così come nel viaggio dell'eroe d'impronta mitologica, L'Errante abbandona il mondo della normalità per avventurarsi in un regno segreto e soprannaturale. Nei suoi ultimi giorni di vita incontra forze soverchianti e creature di cui ignorava l'esistenza che mettono a repentaglio tutte le sue convinzioni e costrutti morali. L'impresa che compie è possibile solo grazie alla guida di un Presagio rivelatore e alla volontà di realizzare il proprio Sogno prima di morire. Per farlo è capace di accettare tutti gli orrori e le scoperte che incontra lungo il proprio cammino.

L'Errante, tuttavia, non è destinato a diventare un eroe classico ma a crescere di potere mentre viene divorato dalla corruzione della peste. Sa che non ci sarà alcun lieto fine ad aspettarlo. Solo il riposo eterno dopo che, forse, avrà avuto la possibilità di accarezzare il suo Sogno.

Eppure il viaggio dell'Errante può essere molto epico. Porta un essere umano destinato a una morte imminente a seguire le tracce di creature nascoste. A scoprire rituali sacrileghi, covi angoscienti e tesori maledetti. Può condurlo ad attraversare una Lacerazione del Velo e a esplorare i reami di puro orrore che si nascondono dall'altra parte. Gli Erranti possono essere molto pericolosi per le creature d'Oltre il Velo, soprattutto quando si radunano in gruppi che condividono lo stesso Presagio e gli stessi obiettivi. Alcuni di essi potrebbero persino arrivare a sfidare il potere dei Principi in persona.









## Creazione dell'Errante in breve

In Memento Mori non esiste un vero e proprio ordine con cui approcciare la creazione dei personaggi, i Giocatori possono procedere liberamente. Nell'elenco sottostante però, vi proponiamo una procedura che può favorire la creatività e aiutare i Giocatori più incerti.

### LISTE ED ESEMPI

Nelle prossime pagine non mancheranno liste legate ad ogni caratteristica degli Erranti. I Giocatori potranno attingere da queste o persino utilizzarle per una creazione casuale dei personaggi.

-  **Inventa o scegli 3 Virtù.** Cosa sa fare il personaggio? Di che cosa si è sempre occupato? Le Virtù rispondono a entrambe le domande;
-  **Inventa o scegli 3 Legami.** Quali sono i 3 momenti fondamentali nel passato dell'Errante? A chi era affezionato? Chi o cosa lo ha cambiato radicalmente? I Legami rispondono a queste domande;
-  **Inventa o scegli il tuo Nome.** Perché l'Errante ha ricevuto il suo epiteto? Cosa mostrava agli altri? Il Nome e l'epiteto del personaggio descrivono ciò che il personaggio mostra di sé;
-  **Distribuisci 3 Slot aggiuntivi negli Organi.** Questo ti permette di ragionare sulla personalità e sui modi dell'Errante
-  Definisci con il Narratore la dotazione iniziale del personaggio;
-  ... durante la **Sessione 0: crea il tuo Sogno** coerentemente a tutte le scelte fatte in precedenza;

### LA SESSIONE 0

È bene ricordare che la creazione dei personaggi è un'attività collettiva che coinvolge tutti i partecipanti! È fondamentale che il Narratore conosca le regole legate alla **Sessione 0** prima di iniziare a creare gli Erranti insieme ai Giocatori. Queste indicazioni sono a pag. 199.



## 1 - Nome



NOMI

"INGIOCABILI"

La scelta del Nome è un'occasione per conferire spessore e carattere all'Errante. Nomi come "l'invincibile", "l'infallibile" o "l'onnisciente", oltre a non trasmettere nulla, sono anche impossibili da utilizzare poiché troppo generici.

In un'epoca in cui i cognomi erano ancora poco diffusi e riservati agli individui più importanti e altolocati, gli epiteti (così come i nomignoli o gli appellativi) erano invece molto utili per identificare e ricordare una persona. Anche il vostro personaggio avrà un "secondo nome" di questo tipo, che in termini di gioco potrà conferirgli numerosi vantaggi.

Il Nome deve racchiudere dentro di sé un aspetto o un elemento particolarmente caratterizzante dell'Errante, a prescindere dalle connotazioni negative o positive. Può parlare della personalità, del modo di vivere o magari di un dettaglio che lo rende unico agli occhi degli altri, anche superficialmente.

*Esempi di Nome:*

*"Annie ombra-fuggente", "Greg mani-fredde", "Gwen l'ingordo", "Eric senza-luce", "Lorenzo prendi-topi" o "Maria la santa".*

### Il Nome ha 2 Slot sulla Scheda Errante.

D'ora in avanti, ogni volta che l'Errante si appresta a effettuare un tiro in circostanze attinenti al proprio Nome, il Giocatore può attivare tale attributo e aggiungere 2d6 al tiro.

*Esempio:*

*Anafesto "lo Storto" è un Errante dal passato torbido votato unicamente al brigantaggio. Durante una sessione, ha bisogno di ottenere alcune informazioni e lo fa recandosi nei più oscuri vicoli di Venezia. Il Narratore concede l'uso de "lo Storto" poiché in accordo con il Giocatore riguardo ai contesti in cui può essere utilizzato tale epiteto.*



## 2 - SOGNO

Per quanto irrealizzabile, **Il Sogno è l'obiettivo che ciascun Errante vuole raggiungere prima della sua fine.**

È difficile limitare il Sogno degli Erranti al mero concetto di ambizione o di obiettivo. È qualcosa di molto più profondo. Potremmo paragonarlo a una vera e propria vocazione (nell'accezione più spirituale del termine), una chiamata interiore che gli ricorda costantemente il cammino da percorrere per il suo compimento.

È il sogno infantile di un miserabile che ambisce allo splendore della corona reale. È l'ossessione di colui che vuole tramutare il ferro in oro. È il bisogno d'amore di uno storpio che spia le notti di passione nelle stanze della corte. È il giuramento di recuperare l'onore perduto in battaglia e di guidare un glorioso esercito alla vittoria.

**Il Sogno è ciò che spinge gli Erranti in un'ultima terrificante impresa.**

*Esempi di Sogno:*

*Diventare cavaliere, Ricevere il bacio d'amore di una principessa, Guarire la propria figlia malata, Vendicare la morte del padre, Possedere un castello, Comandare una squadra di cento uomini, Comporre la miglior ballata del mio tempo.*

**Il Sogno, per quanto fondamentale, è l'ultimo aspetto che viene definito lungo il processo di creazione dei personaggi.** Il motivo di questa scelta è descritto nel Capitolo VII e si lega al concetto di Effige, un elemento fondamentale stabilito durante la Sessione 0.

### LA FORZA DEL SOGNO

Nel Capitolo V è presente una regola che mette in gioco il potere soprannaturale del Sogno. Proprio questo è il tratto più temuto e invidiato degli Erranti dai Principi dell'Oltre il Velo.



### 3 - MARCHIO

Il Marchio è come una profezia tatuata sulla pelle dell'Errante. **Non predice il destino del suo possessore ma certamente anticipa l'orrore nel quale si tramuterà a breve.**

La lettura dei Marchi è materia recente nell'Oltre il Velo poiché nata solo dopo l'ondata di peste e la comparsa degli Erranti. La poca esperienza fatta ha però dimostrato come i Marchi tendono a ripetersi con un certa costanza assumendo non più di una dozzina di forme.

In termini di gioco, **il Marchio racchiude una lista di parole chiave che suggerisce in che modo si trasformerà l'Errante**, attraverso mostruosità, maledizioni e poteri indicibili. Si tratta di una traccia o un'ispirazione che aiuta il Giocatore a trovare spunti e idee per evolvere il proprio personaggio attraverso la Corruzione (vedi Capitolo IV).

*Esempio di Marchio:*

*Un Giocatore interpreta un Errante segnato dal Marchio del Cacciatore e le sue parole chiave sono: **fetido, vulnerabile, inospitale, rabbioso, vermiglio, braccato**. In questo caso il Marchio suggerisce diverse suggestioni su cui sviluppare i Doni, per esempio legandoli all'istinto, al rapporto preda-predatore o a una morbosa possessività.*

**I Giocatori devono quindi scegliere un Marchio tra quelli elencati nel Capitolo VI** (pag. 173) e associarlo ai propri Erranti. Tuttavia non è possibile creare due o più Erranti con lo stesso Marchio. Per questo motivo è opportuno gestire la scelta in modo aperto dove i Giocatori condividono le proprie preferenze e trovano insieme un accordo.

Tra le opzioni a disposizione dei Giocatori rientrano anche i Marchi esclusivi presenti nella Scheda del vincolo.







## 4 - GLI ORGANI

**Gli Organismi sono gli attributi che quantificano le capacità di base dell'Errante a seconda degli approcci che egli adotta dinanzi alle avversità.**

Non rappresentano semplicemente la sua forza, la sua velocità, la sua intelligenza o il suo carisma, ma l'insieme delle sue facoltà in determinati contesti.

Un Errante potrebbe essere poco efficace in uno scontro frenetico, ma allo stesso tempo potrebbe sfoderare una forza sorprendente per proteggere una persona cara o indifesa. Potrebbe essere particolarmente infido e abile nell'architettare qualsivoglia crimine, ma completamente incapace di applicare lo stesso ingegno ad altri contesti.

Ecco l'elenco degli Organi e i loro campi d'utilizzo:

### SCEGLIERE L'APPROCCIO

Gli Organi rappresentano dei modi di agire e non una lista di semplici attributi. Questo significa che senza il racconto dei Giocatori, sarà difficile stabilire l'Organo più adatto negli eventuali tiri di dado. I Giocatori devono prima raccontare come agiscono gli Erranti e poi individuare l'Organo da utilizzare.

### NERVI

Si utilizza quando l'Errante agisce d'istinto, quando fa emergere le pulsioni più basiche, quando deve essere rapido e impulsivo, oppure quando le conseguenze delle proprie azioni non costituiscono un limite per lui.

### CEREBRO

Quando l'Errante agisce mosso da ragionamenti frutto della logica, quando fa un uso anche pratico delle sue conoscenze, quando pianifica benefici a lungo termine o semplicemente quando interviene pensando che la pura e cinica razionalità prevalga su tutto il resto.

### CUORE

Viene utilizzato quando l'Errante agisce mettendo a nudo sentimenti e stati d'animo, quando unisce chi lo circonda sotto la bandiera dei suoi ideali, quando fa prevalere la sincerità sulla menzogna o quando ciò a cui tiene viene messo in pericolo.

### VISCERE

È da utilizzare quando l'Errante agisce contro l'umana coscienza, quando la sofferenza degli altri si trasforma in vantaggio o quando è costretto a venire a patti con la sua umanità, macchiandosi delle più spietate nefandezze.



## Slot Organi

**Gli Organi sono quattro e possiedono un numero variabile di Slot che va da 1 a 3.**

Il primo Slot di ciascun Organo è disponibile per tutti gli Erranti. Il Giocatore **deve aggiungerne altri 3** ricalcando a penna i contorni degli Slot semitrasparenti presenti sulla scheda.

*Esempio:*

*Un Giocatore immagina il proprio Errante come un personaggio reattivo, pronto e dotato di una discreta sensibilità. Seguendo questa idea decide di aggiungere 2 Slot a Nervi (arrivando a 3) e 1 Slot a Cuore (arrivando a 2).*

### ✦ ORGANI E PERSONAGGI

Se un Giocatore vuole creare un Errante riflessivo e calcolatore deve puntare su Cerebro.

Se invece vuole diventare l'anima del gruppo e proteggere gli altri, Cuore è la sua scelta. Scommettendo su Viscere potrà ingannare ed evadere con facilità.

**Nervi**



L'istinto prima di tutto

**Cerebro**



La ragione ad ogni costo

**Sangue**



Condizione psicofisica

**Cuore**



Una vita per gli altri

**Viscere**



Una vita per se stessi



## 5 - SANGUE

Il Sangue è l'attributo che quantifica la condizione psicofisica dell'Errante, inoltre regola l'incedere della Corruzione.

Come visto in precedenza, gli Slot del Sangue contribuiscono, insieme a quelli di un Organo, a comporre la somma base per qualunque tiro di gioco.

**Il Sangue ha sempre 3 Slot di cui uno perennemente corrotto.**

Questo attributo, corrompendosi, farà cambiare gli aspetti fondamentali dell'Errante guidandolo in un processo di progressiva degradazione. Il funzionamento di questo attributo viene approfondito nel Capitolo IV.

## 6 - LEGAMI

Quante volte un ricordo o l'immagine di una persona cara vi ha rincuorato? Quante volte, fissando un dono speciale, avete accennato un sorriso o addirittura una lacrima? E quante volte ci capita di rievocare il nostro passato proprio davanti ai nostri occhi?

Questi momenti rappresentano esattamente i Legami degli Erranti: riguardano persone, istanti e simboli racchiusi nei loro cuori che hanno l'inspiegabile capacità di rievocare sensazioni purissime dagli enormi poteri.

**Ogni Errante possiede tre Legami.**

Ciascun Legame è composto dal soggetto a cui si lega, ovvero l'oggetto, la persona, l'istante o il ricordo fondamentale per l'Errante.

*Esempi di Legami:*

*Il mio inseparabile ago, mia moglie Anna, la fuga, la maschera del bandito, l'inquisitore Ignazio, l'orrore della guerra, la scatola dei trucchi, il sapore della cenere.*



Sotto al soggetto del Legame troviamo la frase-chiave: un motto, un proverbio o un aforisma che descrive in modo semplice e conciso quali insegnamenti questo Legame rievoca.

*Esempi di Legami:*

*Il mio inseparabile ago - "non c'è cosa che non possa ricucire!", mia moglie Anna - "il valore di una carezza", la fuga - "non è mai tardi per ricominciare", la maschera del bandito - "forte nell'essere celato", l'inquisitore Ignazio - "occhio per occhio", l'orrore della guerra - "impara il distacco", la scatola dei trucchi - "una faccia per ogni occasione".*

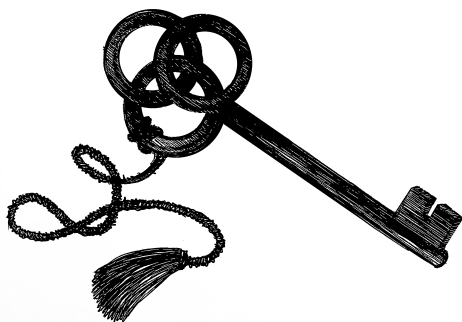
Lo scopo dei Legami è proprio quello di aiutare l'Errante nei momenti più difficili, soprattutto quando le circostanze lo riportano a quei momenti e a quelle lezioni di vita che lo hanno segnato.

**Ciascun Legame ha a disposizione 2 Slot.**

L'utilizzo dei Legami è il medesimo del Nome e delle Virtù. Basterà infatti che il contesto o le circostanze si leghino alla frase-chiave del Legame per far sì che il Giocatore possa aggiungere 2d6 ai propri tiri.

✚ **CONCETTI CHIARI E APERTI**

Riconoscerete un Legame ben costruito quando la sua frase-chiave può essere utilizzata in più situazioni con naturalezza e creatività. "Esiste sempre una via di fuga!" vi farà fuggire da un Troll corteccioso, ma anche da una conversazione compromettente.





## 1 - VIRTÙ

Le Virtù sono l'insieme degli ambiti e delle materie nei quali l'Errante è particolarmente abile.

Spesso coincidono con aggettivi che descrivono professioni, cliché o competenze, ma generalmente rappresentano un insieme di talenti, anche innati, che da sempre accompagnano il personaggio nelle sue peripezie.

### GESTIRE LA CREATIVITÀ

I Giocatori possono cercare infiniti collegamenti tra le caratteristiche dei loro personaggi e le vicende narrate. Il Narratore deve incentivare queste iniziative quando i collegamenti sono pertinenti e permettono di ricordare un determinato tratto di un Errante. Invece, collegamenti forzati o poco coerenti con la narrazione andrebbero sempre disincentivati.

### Esempi di Virtù:

*Spadaccina, Mercante, Adulatore, Galantuomo, Seduttore, Guaritore, Erudita, Ladruncolo, Fabbro, Intrallizzatore, Saltimbanco, Cacciatrice.*

### Le Virtù sono 3 e ciascuna ha 1 Slot a disposizione.

Esattamente come per il Nome e i Legami, ogniqualvolta un Errante si troverà a dover effettuare un tiro in situazioni inerenti alle sue Virtù, il Giocatore potrà aggiungere 1d6 al suo tiro.

### Esempio:

*Un Errante riesce a partecipare a un piccolo concilio dinanzi al Vescovo. La riunione ha lo scopo di convincere il pastore a finanziare una spedizione alquanto rischiosa, ma nessuno sembra in grado di cambiare la sua posizione. Ci prova dunque un Errante utilizzando la Virtù "Diplomatico".*

## 8 - DOTAZIONE INIZIALE

Partiamo dal presupposto che in Memento Mori non ci soffermeremo particolarmente sugli oggetti e sull'equipaggiamento in possesso dell'Errante. Saranno semplicemente la sua storia, le sue competenze o gli avvenimenti del suo recente passato a determinare la dotazione iniziale con la quale egli comincerà l'avventura. Questa dotazione è, in fin dei conti, un accordo implicito tra Giocatori e Narratore.



**ESEMPI PRATICI**

L'Errante è un giovane saltimbanco vagabondo?

Tutti i partecipanti daranno per scontato che il personaggio avrà con sé diversi strumenti musicali, qualche moneta racimolata qua e là, vestiti eccentrici e tutto il necessario per viaggiare.

È un ex-soldato delle truppe papali?

Anche in questo caso saranno tutti d'accordo sul fatto che sia in possesso di una o più armi, di protezioni, un crocifisso, attrezzatura da viaggio e qualche garza per fasciare le ferite.

Se pensate che il vostro Errante, in base al suo ruolo e alla sua storia, debba possedere un oggetto, egli lo avrà.

**CREAZIONE VELOCE DEGLI ERRANTI**

Nel caso abbiate bisogno di creare velocemente un gruppo di Erranti ed iniziare a giocare in poco tempo, abbiamo creato una lista di Nomi, una di Virtù ed una di Legami pronte all'uso.

Queste liste hanno sì lo scopo di permettere una creazione più veloce, ma possono essere consultate anche per chi sta utilizzando il metodo di creazione "classico" a mo' di esempio o come fonte d'ispirazione.

**CREAZIONE CASUALE**

Ciascun elenco è stato pensato per permettere ai Giocatori di scegliere questi attributi in modo casuale. Questo sistema è molto semplice: ciascun Giocatore dovrà tirare 1d6 bianco ed 1d6 nero. Il risultato dei d6 andrà confrontato con i due numeri posti a fianco degli attributi elencati. Il primo numero corrisponderà al risultato del d6 bianco, mentre il secondo a quello del d6 nero.



## **NOMI DEGLI ERRANTI**

Tirando 2d6 è possibile scegliere rapidamente il Nome di un Errante (creazione veloce a pag. 49).

<b>1-1 Adelaide</b> <i>"La pura"</i>	<b>4-1 Odette</b> <i>"La piccola"</i>
<b>1-2 Ditrich</b> <i>"Scoglio di mare"</i>	<b>4-2 Ruggero</b> <i>"Cuore d'oro"</i>
<b>1-3 Noreen</b> <i>"Sciogli-nodi"</i>	<b>4-3 Krista</b> <i>"Muro di ghiaccio"</i>
<b>1-4 Munia</b> <i>"Piede leggiadro"</i>	<b>4-4 Ludmilla</b> <i>"Lingua-lunga"</i>
<b>1-5 Norbert</b> <i>"Taglia-corto"</i>	<b>4-5 Rufio</b> <i>"Il domatore"</i>
<b>1-6 Yorik</b> <i>"Il fortunato"</i>	<b>4-6 Ben</b> <i>"Spalle-larghe"</i>
<b>2-1 Argus</b> <i>"delle fiere"</i>	<b>5-1 Ermelinde</b> <i>"Madre-di-molti"</i>
<b>2-2 Isadora</b> <i>"Occhi di corvo"</i>	<b>5-2 Thira</b> <i>"L'indomita"</i>
<b>2-3 Oldwig</b> <i>"Mente placida"</i>	<b>5-3 Ildebrando</b> <i>"Naso-fino"</i>
<b>2-4 Sigismond</b> <i>"Volto cupo"</i>	<b>5-4 Xalvador</b> <i>"L'ascolta-genti"</i>
<b>2-5 Lilith</b> <i>"L'affilata"</i>	<b>5-5 Fredrick</b> <i>"L'onesto"</i>
<b>2-6 Casta</b> <i>"Vento del Sud"</i>	<b>5-6 Yvonne</b> <i>"La severa"</i>
<b>3-1 Göran</b> <i>"Ladro di pace"</i>	<b>6-1 Hector</b> <i>"Conta-soldi"</i>
<b>3-2 César</b> <i>"L'arrivista"</i>	<b>6-2 Alphonsine</b> <i>"Salta-fiumi"</i>
<b>3-3 Marigold</b> <i>"Tocco stregato"</i>	<b>6-3 Isaac</b> <i>"Pesta-sentieri"</i>
<b>3-4 Griselda</b> <i>"L'accorta"</i>	<b>6-4 Ursa</b> <i>"La tollerante"</i>
<b>3-5 Honoria</b> <i>"Rosaspina"</i>	<b>6-5 Aloisio</b> <i>"Perdigiorno"</i>
<b>3-6 Volkrad</b> <i>"Il lanciatore"</i>	<b>6-6 Brunhilde</b> <i>"Brace ardente"</i>



✦ I NOMI  
DEGLI ERRANTI

Lars "Bracemorta"

Petrus "Occhi-vacui"





## VIRTÙ DEGLI ERRANTI

Tirando 2d6 è possibile scegliere rapidamente le Virtù di un Errante (creazione veloce a pag. 49).

### 1-1 ACCADEMICO

Hai avuto un'istruzione, rarità per quei tempi. Non solo sai leggere e scrivere, ma hai nozioni approfondite delle materie più classiche: matematica, fisica, storia, letteratura, ecc.

### 1-2 CORTIGIANO

Fai o hai fatto parte di una ricca corte e questo ti rende molto abile e scaltro quando ti muovi in ambienti altolocali. Ne conosci i ruoli, il costume, le abitudini e riesci subito a cogliere le indiscrezioni che circolano al suo interno.

### 1-3 ARMIGERO

Hai avuto un addestramento militare sull'utilizzo delle principali tipologie di armi bianche: spade, lance, mazze, lame corte, ecc. Conosci le tecniche di attacco e di difesa, e sai valutare lo stile di combattimento del tuo avversario.

### 1-4 ORATORE

La tua oratoria è un'arma formidabile, hai una voce piacevole e convincente. Quando parli con le persone sai toccare i tasti giusti e le tue argomentazioni sono impeccabili.

### 1-5 MARINAIO

Hai una profonda conoscenza delle navi e su di esse sai sicuramente come muoverti. Sai utilizzare le cime, conosci ogni tipologia di nodo e sai come orientarti con le stelle o individuare la giusta rotta.

### 1-6 MERCANTE

Sei un abile venditore e negoziante. Sai sempre come fare a spuntare il prezzo sia quando vendi che quando compri una merce. Inoltre riesci a valutarne il costo, la genuinità e il valore.



*Legare, a volte, è come maledire*



**2-1 ESPLORATORE**

Hai viaggiato in lungo e in largo per tutta la vita. Ti sai orientare ad occhi chiusi, hai una vasta conoscenza geografica del mondo e sai sopravvivere per mesi in luoghi ostili e inospitali.

**2-2 APOTECARIO**

Possiedi vaste conoscenze di botanica e di alchimia. Conosci le proprietà officinali delle piante, sai preparare rimedi curativi, pozioni, impacchi, distillati e persino veleni.

**2-3 SCASSINATORE**

Aprire una serratura per te è un gioco da ragazzi. Ti basta un piccolo attrezzo e non c'è porta, ingresso o lucchetto che possa resistere al tuo tocco vellutato.

**2-4 LEADER NATURALE**

Il comando è una dote e tu la possiedi. Sarà per il tuo portamento, per il tono della voce o semplicemente per il tuo sguardo, ma sai farti ascoltare, le persone tendono a fidarsi di te e a seguirti.

**2-5 LAVORATORE INSTANCABILE**

La tua dedizione è encomiabile. Versare lacrime, sudore e sangue è per te la normalità. Quando svolgi una mansione, non importa quanto sia impegnativa e faticosa, stringi i denti e la porti a termine.

**2-6 STRATEGA**

Probabilmente hai avuto un addestramento militare e le tue nozioni di strategia e tattica, abbinate alla tua infinita pazienza, ti rendono un abile pianificatore e un avversario temibile.





### **3-1 GUARDIANO**

Le tue interminabili notti di veglia ti hanno reso una sentinella formidabile: difficilmente il sonno ti coglie impreparato e i tuoi sensi non sono particolarmente indeboliti dalle tenebre o dalla scarsità di luce.

### **3-2 TIRATORE**

La tua mira ti rende un tiratore eccezionale. Sai utilizzare ogni sorta di arma da tiro: archi, fionde, balestre, ecc. Sai valutare le traiettorie, i venti e le distanze.

### **3-3 CACCIATORE**

Sai come cacciare e trovare cibo autonomamente in ogni tipologia di territorio. Sai come stanare le tue prede e come leggere le tracce e le piste da esse lasciate. Sai costruire trappole di ogni sorta.

### **3-4 ASSASSINO**

Sia per denaro o per necessità, sai perfettamente come uccidere un uomo. Sai essere silenzioso e letale. Agire furtivamente e inaspettatamente sono le carte vincenti che fanno di te di un famigerato tagliagole.

### **3-5 CARTOMANTE O SENSITIVO**

Ti hanno insegnato a leggere la mano, a utilizzare le carte, i tarocchi e altri strumenti di divinazione. Quando utilizzi le tue abilità su una persona, hai delle vaghe sensazioni sul suo futuro imminente o lontano.

### **3-6 DIPLOMATICO**

Ricopri una carica di prestigio che ti consente di avere amicizie altolocate. Sei un abile negoziatore e ti trovi perfettamente a tuo agio nelle occasioni più formali.







## I DIAVOLI-VERME GERBERI

Tutto ha inizio da un singolo morso, simile a quello di un insetto. In seguito l'infezione si aggrava, e l'essere umano muore di febbre. Dal suo corpo esce un verme dal colore malsano, ma dall'aspetto innocuo. L'animale s'introduce poi in un altro corpo durante il sonno, deponendovi all'interno altre uova. Con la morte del secondo umano, i vermi che ne escono sono tuttavia più di uno, e tutti di specie diverse. Questi sciamano via assieme, come se fossero annodati l'un l'altro, per infestare un altro umano, e poi un altro ancora, in un turbine senza fine di febbre, delirio e agonia, sempre più numerosi. Infine i parassiti, uniti in un unico groviglio, sono così forti da divorare un intero essere umano, lasciandone intatta solo la pelle. Essi diventano sinistre creature semiumane, capaci persino di confondersi in mezzo agli uomini, e proferire parola in un linguaggio ignoto fatto di latrati e osceni lamenti. Quando col tempo la loro esuvia umana è ormai logora, si dice che prendano la via del deserto, per fare sì che il vento strappi loro di dosso gli ultimi brandelli di pelle. Rimane allora solo un groviglio di vermi, serpenti, lumache, scolopendre, sanguisughe, bruchi, larve e quant'altro di strisciante possa attorcigliarsi a comporre una forma bipede, con muscoli, tendini e carni. Un mostro rivoltante, che cola liquami e bave da ogni feritoia, ma con gli occhi infuocati simili a quelli di un Jinn.



**4-1 FURFANTE**

Hai sempre vissuto in ambienti malfamati e per questo hai molte conoscenze di dubbia reputazione: borseggiatori, tagliagole e farabutti della peggior specie sono tuoi amici. Sai come muoverti nel ghetto e conosci il gergo della strada.

**4-2 FALCONIERE**

Il tuo inseparabile compagno animale ti è utile in molte occasioni: l'hai addestrato a trasportare messaggi, scrutare l'orizzonte alla volta di pericoli imminenti, catturare piccole prede, ecc.

**4-3 FALSIFICATORE**

Hai un'abilità davvero particolare: sai ricopiare alla perfezione qualsiasi tipo di calligrafia e puoi così riprodurre fedelmente qualsiasi manoscritto, documento, lettera o diario.

**4-4 GUASTATORE**

Sai perfettamente come produrre piccoli ordigni esplosivi e incendiari. Conosci la ricetta per fabbricare la fantomatica polvere nera, fumogeni e sostanze incendiarie di ogni tipo.

**4-5 SALTIMBANCO**

La tua bravura nel compiere piroette, acrobazie e giochi di prestigio è impressionante. Sei un ottimo giullare e cantastorie e sai come intrattenere e divertire il tuo pubblico. Probabilmente hai lavorato in un circo, in un teatro o presso una corte.

**4-6 INVENTORE**

Il tuo senso pratico è sorprendente. Progettare e costruire strani macchinari e marchingegni per te è prassi comune, oltre che un divertimento. Non è raro per te utilizzare materiali di fortuna o di ripiego per assemblare le tue strampalate invenzioni.



*Sono in pochi a  
possedere il necessario  
per scrivere*



**5-1 ASCETA**

Hai vissuto per un lungo periodo lontano dalla società. Una vita passata in solitudine, nella contemplazione della natura e nella meditazione ti ha insegnato l'autocontrollo e la determinazione, a vincere la paura, a resistere al dolore e a controllare gli istinti.

**5-2 SEDUTTORE**

Sei un rubacuori e un dongiovanni. Non sai se è il tuo aspetto piacevole e ben curato, il suono mellifluido della tua voce o la tua forte personalità, ma le persone dell'altro sesso cadono facilmente tra le tue braccia.

**5-3 CERUSICO**

Possiedi le migliori conoscenze dell'epoca in ambito medico e anatomico. Sai come applicare bendaggi e steccature, sai come effettuare un salasso o amputare un arto.

**5-4 BECCHINO**

La morte degli altri ha sempre accompagnato la tua vita. Probabilmente hai lavorato in un cimitero e sai perfettamente come occuparti dei defunti, fare autopsie, effettuare cremazioni e scavare fosse.

**5-5 CARCERIERE**

La tua brutta fama ti precede: sei stato probabilmente il boia del villaggio o l'aguzzino delle prigioni. Sai esattamente come incutere terrore nel prossimo con mezzi più o meno ortodossi e come interrogare e torturare le tue vittime.

**5-6 MESSAGGERO**

Hai una preparazione atletica invidiabile come corridore e cavallerizzo. Sei stato addestrato dalla più giovane età a percorrere grandi distanze a piedi o a cavallo.



**6-1 FABBRO**

Sei un abile maniscalco. Sai perfettamente come lavorare il ferro e i metalli in genere e come forgiare armi, utensili e attrezzi di ogni tipologia.

**6-2 RISSAIOLO**

Sarà il tuo comportamento da sbruffone o la tua ubriachezza molesta, ma finisci spesso invischiato nelle zuffe e nelle risse dei numerosi locali che frequenti. Sai benissimo come menare le mani e forse le esorbitanti quantità di alcol che ingurgiti ti aiutano a essere quasi insensibile al dolore dei colpi che incassi.

**6-3 ARTISTA**

Le tue capacità artistiche sono formidabili e potrebbero essere conosciute in lungo e in largo. Probabilmente sei uno scultore, un pittore o un musicista famoso e richiestissimo. Potresti però preferire tenere segreto il tuo talento.

**6-4 ECCLESIASTICO**

Potresti essere un umile monaco o un illustre vescovo, la tua fede potrebbe essere sincera o di convenienza, ma in ogni caso hai preso i voti e hai avuto una formazione ecclesiastica. Conosci le sacre scritture e i riti religiosi, sai leggere e scrivere in latino e sei al corrente delle dinamiche interne della chiesa e del clero.

**6-5 AGITATORE**

Potresti essere un fanatico religioso o un dissidente, ma ciò che importa è che sei una testa calda: ogni occasione è buona per aizzare le folle e istigare qualche tipo di disordine pubblico. Sei un abile provocatore e sai benissimo quali tasti toccare per ferire moralmente il tuo interlocutore.

**6-6 MONDANO**

Sei perfettamente a tuo agio nei salotti e nei ricevimenti dei dignitari più illustri. Spesso conosci le storie e le dicerie del luogo in cui ti trovi e riesci subito ad adattarti alle mode o alle tendenze del momento.



*La freccia d'argento  
colpisce persino le  
creature invulnerabili*







## LEGAMI DEGLI ERRANTI

Tirando 2d6 è possibile scegliere rapidamente i Legami di un Errante (creazione veloce a pag. 49).

### 1-1 LA MANO DELLA STATUA

*"Temi la conoscenza, abbraccia la follia"*

L'attimo in cui raccogliesti la mano sinistra di quella statua frantumata e la conficcasti nel cranio di quell'uomo, ti segnò per sempre. Fu un raptus di pura follia al termine di uno dei vostri soliti litigi. Questo ricordo ti aiuterà ogni volta che compirai gesti apparentemente folli, giustificati solo dal tuo istinto o dall'euforia del momento.

### 1-2 IL MIO CAPITANO

*"Una rotta quando la via è perduta"*

Il ricordo di quelle notti estive, della brezza marina e delle spedizioni in nave al fianco del capitano Elric ti aiuteranno ogni volta che ti sentirai perso e quando sarà cruciale sapersi orientare.

### 1-3 GLI ANNI RIVELATORI

*"Oltre le apparenze"*

Il giorno in cui scovasti la verità sulla tua nobile famiglia è per te un ricordo fondamentale. Si manifesterà ogni volta che vorrai andare oltre alle cose per come si mostrano o per cercare conferme che plachino il tuo scetticismo cronico.

### 1-4 LA CHIAVE DELLA VILLA

*"Nessuna porta è davvero chiusa"*

Eri un piccolo rampollo e il ricordo di quei pomeriggi passati a giocare a nascondino nei corridoi della magione sanno ancora scaldare il tuo cuore. Il ricordo emergerà ogni volta che ti troverai davanti a un vicolo cieco o ad un ostacolo, sia esso fisico o meno.

### 1-5 MIO FIGLIO

*"Senza alcuna pietà"*

Tuo figlio nacque gravemente malato e dopo pochi anni di vita lo abbandonasti alla madre per cercare una cura. Pensando a lui puoi trarre forza ogni volta che non vuoi concedere pietà o, soprattutto, quando la tua disumanità trasmette lo stesso dolore che hai provato in passato.



**1-6 I GIORNI A CORTE**

*"La parola ferisce più della spada"*

La vita di corte, i giochi politici e gli intrighi di palazzo fanno parte dei ricordi della tua adolescenza. Quei momenti ti aiuteranno ogni volta che vorrai utilizzare la tua elegante oratoria per ferire gli altri, per creare inimicizie o per provocare una reazione istintiva.

**2-1 UNA PICCOLA CONCHIGLIA**

*"Il peso della scelta"*

La decisione di ribellarsi alle continue razzie nordiche portò alla liberazione del tuo villaggio, ma anche alla morte di decine di uomini. Questo insegnamento ti tornerà utile quando vorrai farti carico di decisioni importanti e quando vorrai infondere sicurezza.

**2-2 MIO FRATELLO THOMAS**

*"Un atto di fede"*

Una notte accompagnasti in barca tuo fratello per dimostrargli finalmente l'esistenza delle sirene e per convincerlo della tua sanità mentale. Purtroppo nessuna sirena si palesò e, dopo un'accesa discussione, tuo fratello si accasciò davanti a te mentre stringevi una lanterna grondante del suo sangue caldo. Puoi rievocare questo ricordo quando difendi le tue improbabili teorie o quando semplicemente segui le tue folli convinzioni.

**2-3 LA SCHIAVITÀ**

*"L'attesa è la mia arma"*

Undici anni da schiavo nelle cave del Nordafrica rappresentano una parte della tua vita che non ti abbandonerà mai. Questi ricordi potranno aiutarti ogni volta che saprai aspettare o che riuscirai a temporeggiare per tutto il tempo che occorre per guadagnare un'opportunità. Non un secondo di meno, non un secondo di più.



**2-4 UNA CARTA TRUCCATA***"Se la vita è un gioco, io sono il suo baro"*

Il gioco d'azzardo è da sempre il centro della tua vita, non solo di quella notturna. Una sera scommettesti che la morte nera non ti avrebbe mai raggiunto e, ironia della sorte, di lì a poco si sono manifestate le prime macchie. Grazie a questo ricordo, puoi trarre vantaggio quando bluffi, quando scommetti senza alcuna possibilità di vittoria o semplicemente quando alzi la posta in palio.

**2-5 LA BESTIA***"L'odore della paura"*

Il ricordo della notte in cui lottasti per la sopravvivenza contro un grosso lupo grigio della Sassonia. Ricordi ogni istante di quella notte, ma soprattutto di come diventasti più feroce del tuo avversario. Questo ricordo potrà tornarti utile ogni volta che, con le spalle al muro, sceglierai la via più aggressiva o quando vorrai tramutare la paura in purissima ferocia.

**2-6 LE VECCHIE BATTAGLIE***"La forza dei simboli"*

Ti ha sempre affascinato la potenza dei simboli e quanto siano in grado di accomunare persone apparentemente incompatibili. Il tuo vessillo, raffigurante l'emblema della tua famiglia, non fece eccezione ai tempi della guerra. Oggi puoi usare queste memorie per ergerti a simbolo in grado di infiammare gli animi di coloro che vorranno seguirti.

**3-1 LA CODA DEL RATTO***"C'è sempre una via di fuga!"*

La prigione di Parigi era un luogo crudele pieno di dolore, di povere anime e di... ratti. Uno di loro, sgusciando tra alcuni mattoni cedevoli, ti diede l'idea che permise la tua mirabolante evasione. Nulla potrà aiutarti più di quel ricordo quando ti sentirai in gabbia, intrappolato o costretto in una situazione senza alcuna via di fuga.

**3-2 LA MIA AMATA***"Tradisco sempre una promessa"*

Il tradimento di chi aveva giurato amore durante la prima notte di nozze è un ricordo che ti ha reso malfidente e, all'occorrenza, crudele. Questo ricordo riemergerà ogni volta che tradirai o che, volutamente, disattenderai delle aspettative per ottenere un qualsiasi vantaggio.





### 3-3 LE PENITENZE

*"Oltre i dolori del corpo"*

Hai abbandonato quelle pratiche, ma il quotidiano e logorante martirio delle carni ti ha temprato nel profondo. Puoi sfruttare questi insegnamenti ogni volta che dovrai resistere a tentazioni di ogni genere, al dolore più intenso o quando cerchi di assopire i più primordiali istinti.

### 3-4 LA PICCOLA VOLIERA

*"Dentro, al sicuro"*

Ricordi il tuo piccolo usignolo e le interminabili ore che passavi ad osservarlo nella sua piccola voliera, allo stesso tempo carcere e roccaforte. Chissà perché, ma la sensazione che ti trasmette quella gabbietta ti torna utile ogni volta che nascondi le tue emozioni o che cerchi un riparo da tutto ciò che può ferirti.

### 3-5 IL MAESTRO

*"La forza di rialzarsi"*

Quando la tua lama si spezzò, le tue ginocchia cedettero e il duello contro il tuo odiato maestro sancì la tua più grande sconfitta. Ti allenasti duramente, sopportando i più terribili stress psicofisici, ma dopo un anno, con la stessa lama spezzata, cogliesti la tua rivincita. Oggi, attraverso quel ricordo, sai sfruttare i fallimenti per avere delle reazioni vigorose colme di rabbiosa determinazione.

### 3-6 L'EREMITAGGIO

*"Non credo negli uomini, ma in ciò che li circonda"*

Durante il tuo isolamento nella natura selvaggia, un orso cercò di divorarti ma un tuono incendiò improvvisamente un albero nelle vicinanze e il suo rovinoso crollo allontanò l'animale. Da quel tronco bruciato ricavasti due cose: un amuleto di legno ed un grande insegnamento. Il secondo lo puoi utilizzare quando poni le leggi della natura al di sopra di quelle umane, quando le difendi o le fai rispettare.



**4-1 IL MESTOLO CONSUMATO***"A fuoco lento"*

La carne umana ha un sapore amaro, disgustoso ai più, ma per sopire il pianto dei tuoi figli affamati, ti mettesti a cucinarla senza alcun tipo di rimorso. Il ricordo del mestolo che mescolò quella carne non ti abbandona più, così quella preparazione che, con i giusti tempi e la cura necessaria, portò a un risultato quasi decente. Ogni cosa ha bisogno del suo tempo e tu lo sai bene.

**4-2 IL MIO FALCONE***"Libero come il volo"*

Entrare in simbiosi con il tuo falcone fu un'esperienza che ti segnò irrimediabilmente e fu anche l'occasione in cui capisti la vera libertà di cui dispongono tutte le creature volanti. La tua mente, oggi, vola sulle ali della tua immaginazione. Quell'insegnamento ti aiuta quando improvvisi, quando crei stupore con le tue azioni o apri nuovi orizzonti alle persone che ti circondano.

**4-3 LA GRANDE RICERCA***"Tutto è collegato"*

Dopo anni di ricerche e sacrifici inimmaginabili, riuscisti finalmente a raggiungere l'obiettivo della tua cerca: una pergamena illeggibile senza alcun valore. Per non impazzire, ti convincesti che il ritrovamento di quella pergamena doveva avere un significato e che presto tutto si sarebbe spiegato. Oggi ti senti galvanizzato quando concretizzi teorie complesse o quando, con i tuoi piani eccentrici, tenti di modificare il corso degli eventi.

**4-4 IL DENTE D'ORO***"Marcio fino al midollo"*

Per diversi anni sei stato un rifiuto. Una povera anima in grado solamente di infestare taverne e bordelli, sempre in cerca di vino e grane. L'unica cosa di valore in tuo possesso era un dente d'oro che, purtroppo, ti saltò via durante una delle tue solite scazzottate. Decidesti di ingoiarlo e, per tua fortuna, ci volle poco per recuperarlo dalle tue stesse feci. Questo ricordo potrà soccorrerti ogni volta che ti abbasserai alle pratiche più laide ed ignobili o quando sarai disposto a tutto pur di difendere le cose apparentemente più insignificanti.





#### 4-5 IL CERIMONIERE

*"Il diavolo sta nei dettagli"*

Di quel rito scellerato ricordi tutto, specialmente i corpi nudi degli aspiranti accoliti, l'odore di pelli di animale non trattate e il fumo di oppiacei in continua fuoriuscita da un turibolo. Da quella notte, tutti gli avvenimenti importanti ti lasciano un ricordo nitido, accompagnato da sensazioni ben precise e dettagliate. Oggi sai concentrarti sui dettagli che le persone comuni tendono a tralasciare, permettendo così ai tuoi sensi di muoversi su più piani di percezione.

#### 4-6 LA MALATTIA

*"L'arte di copiare"*

Il disegno è una passione che ti accompagna sin dalla giovane età e quando l'ondata di vaiolo ti costrinse a letto per diversi giorni, esso fu la tua più grande compagna. Grazie a un piccolo specchietto, iniziasti a disegnare diversi autoritratti e fu lì che cominciasti a coltivare la tua passione per le copie e per tutto ciò che è identico a qualcos'altro. Questo ricordo ti aiuta quando copi, quando imiti gli atteggiamenti, i ragionamenti o quando provi a ricreare situazioni identiche o déjà-vu.

#### 5-1 UN CORNO SORDO

*"La vita è musica"*

A mezza via tra un ricordo e un insieme di coincidenze: ogni volta che hai agito a ritmo di musica o di un qualsiasi suono ritmico alla portata delle tue orecchie, tutto ha sempre girato per il meglio. Questo ricordo riemerge quando ti lasci andare a questa tua vecchia fissazione o quando cerchi di trovare un nesso tra il ritmo dei suoni che ti circondano e le tue azioni.

#### 5-2 FRATELLO HORACE

*"Una serpe in seno"*

Quando il sacerdote ti raccolse dal ciglio della strada fu un momento di rinascita. Peccato che qualche anno dopo cercò di pugnarti alle spalle. Quello fu l'inizio di un nuovo calvario per il tuo instabile equilibrio mentale. Rievocando quell'esperienza, sai come riscuotere un debito, come tramutare la generosità in crudeltà e come sfruttare a tuo vantaggio la fiducia che gli altri ripongono in te.



**5-3 IL SOGNO RICORRENTE***"La bellezza è tutto"*

Il ricordo indelebile di un sogno: una notte d'amore con un'entità d'imparaggiabile bellezza, coperta soltanto da un lunghissimo manto di piume di corvo. Per molti mesi le tue notti vennero allietate da quell'indimenticabile esperienza onirica, ma da quando ha smesso di manifestarsi, essa si è tramutata in un'evidente ossessione. Quel sogno ti ricorda come ottenere il meglio dalle situazioni in cui trasmetti tutta la tua passione e in cui poni la bellezza prima di ogni altra cosa.

**5-4 IL SASSO***"Questa fa al caso mio!"*

Il sasso che porti con te ti salvò letteralmente la vita e da quel giorno non sottovaluti mai nemmeno l'oggetto più inutile e ignorato. Il ricordo di quel combattimento, e di come il tuo sasso impattò sulla tempia di quel ladro, ti aiuta ogni volta che ti servi di strumenti improvvisati o quando cerchi negli oggetti più comuni un'utilità che gli altri non saprebbero trovare.

**5-5 MIO PADRE***"Il fallimento porta al successo"*

Una lettera firmata e sigillata da tuo padre sancì il fallimento della tua famiglia, provocandoti un forte senso di vergogna e disgusto verso i tuoi genitori. Da quel giorno la tua vita si separò dalla loro e questo favorì la tua rinascita. Insomma, non tutto il male venne per nuocere. Grazie a ciò hai imparato a sfruttare a tuo vantaggio eventi catastrofici o i fallimenti causati dalle altre persone.

**5-6 LA VITA DI STRADA***"In costante equilibrio"*

La vita del saltimbanco non è così allegra come tutti la ritraggono, anzi, cercare ossessivamente la risata in un'epoca simile è un peso oltremodo insostenibile. Cionondimeno, la tensione che creavi mentre camminavi sulla corda tesa a diversi metri di altezza rappresentava per te un momento magico. Questo ricordo ti tornerà utile quando vorrai difenderti senza appartenere ad alcuno schieramento, quando vorrai mantenere una posizione neutrale o quando cercherai l'equilibrio più assoluto dentro e al di fuori di te.





### 6-1 L'URNA FUNERARIA

*"L'euforia della purificazione"*

Da giovane hai sempre avuto un'attrazione quasi fisica per il fuoco. Amavi i roghi e i grandi focolari e furono veramente poche le occasioni in cui ti trattiaresti dal gettare qualcosa al loro interno. Anche quando bruciarono tuo fratello, trovasti il modo di sorridere davanti al fuoco. Oggi, ripensare a quel momento, ti aiuta quando cerchi di liberarti di qualcosa, quando vuoi fare ordine intorno a te o quando senti la necessità di rifugiarti nell'euforia della cancellazione.

### 6-2 ROLANDO IL SAGGIO

*"Dovranno ricredersi!"*

Le teorie del vecchio saggio del villaggio erano spesso strampalate e prive di fondamento. Una volta interpretando il volo di alcune foglie secche soffiate dal vento, annunciò l'arrivo di un grande titano che avrebbe distrutto l'intero villaggio. Quella volta gli credesti ed è solo grazie a lui che la tromba d'aria non ti portò via con il resto del villaggio. Ricordare il tuo mentore ti aiuterà quando vorrai rendere credibili fatti o avvenimenti che ancora non lo sono o quando cercherai di mettere in guardia le menti più ottuse.

### 6-3 LA POVERTÀ

*"Nessuno verrà abbandonato"*

Si dice che la vertebra di un pazzo custodisca il segreto del vero amore. Non ti è possibile confermare questo detto né tantomeno confutarlo, ma gli anni passati tra le povere genti di Milano ti portarono a capire l'importanza dei legami, degli affetti e dell'amore. Quando uno dei tanti pazzi di Milano morì, tu ti prendesti una delle sue vertebre. Quel ricordo ti aiuta ogni volta che difendi chi non ha niente, quando provi compassione o quando ti metti al servizio degli indifesi.



#### 6-4 UN PUGNO DI TERRA

*"Vicini nel dolore"*

Il ritorno al tuo villaggio natale fu un evento traumatico dopo il quale cambiasti per sempre. Davanti a te non c'erano altro che case abbandonate, corpi ammassati e corvi gracchianti. Il morbo aveva spezzato tutte le anime che abitavano quelle terre e, contemporaneamente, aveva cancellato gran parte della tua infanzia. Trovasti le forze solo per raccogliere un pugno di terra che ancora oggi porti con te, racchiuso in un piccolo sacchetto di cuoio.

Tenere in vita questo ricordo e quello delle persone care ti aiuta ad empatizzare con chi soffre, ad aiutare chi crede di aver perso tutto e a spronare chi si è arreso all'insensatezza dell'esistenza.

#### 6-5 IL CORVO ASLAN

*"Tra i cadaveri e il fango"*

Quando pensi al momento in cui conoscesti Aslan la prima cosa che emerge tra i ricordi è il rumore di quel carro cigolante che procedeva lungo il sentiero ricoperto di pantano. Tu eri uno dei tanti corpi dati per morti che stavano per essere scaricati nella prima fossa a cielo aperto disponibile.

Aslan planò sopra di te e, intento a recuperare un po' di cibo, cercò di strapparti un lembo di pelle del braccio. La tua reazione non solo gli fece capire che eri vivo ma per un inspiegabile motivo creò un legame tra voi due. Oggi, quando lo vedi volteggiare sopra la tua testa, ricordi che è possibile riemergere anche quando la morte e la disperazione ti sovrastano, letteralmente.

#### 6-6 LE VIOLENZE

*"Libero dalle emozioni"*

Non hai mai conosciuto i tuoi genitori ma dopotutto, di questi tempi, non è una cosa così drammatica. La vera sfortuna fu che l'unica persona in grado di occuparsi di te era tua nonna ed ella non aveva alcun riguardo per te, anzi.



## III. CORRUZIONE



ell'incubo in cui gli Erranti si perderanno, corruzione e peste, potere e malattia, oscurità e deperimento sono binomi inscindibili: l'avanzata dell'uno porta sempre all'aggravarsi dell'altro. Più i personaggi saranno potenti e più le loro bende saranno impregnate di pus infetto, il loro respiro corto, i loro ricordi frammentati e il loro destino appeso ad un filo. La Corruzione è dunque il processo che permette alle forze dell'Oltre il Velo di rinascere all'interno degli Erranti sotto forma di Doni e poteri inimmaginabili. Non vi sono scorciatoie o tecniche indolori per accedere a queste benedizioni, ma solo un sentiero dannato, fatto di sacrifici, amnesie e perdita di sé stessi.

Rispetto ad altri giochi di ruolo, le regole sulla Corruzione possono essere vagamente paragonate a quelle sullo sviluppo o sul miglioramento dei personaggi. Nel nostro caso però vi è un forte focus sulle scelte che i Giocatori devono fare ogni volta che si corrompono. Queste decisioni hanno il potere di deviare, di volta in volta, il percorso di ciascun Errante e così l'intera narrazione.





In questo capitolo affronteremo diversi concetti solo accennati in precedenza. Nello specifico affronteremo:



**IL SANGUE:** Fondamentale nei meccanismi legati alla Corruzione. Una volta corrotto completamente obbliga il Giocatore a prendere decisioni importanti;



**LA CORRUZIONE DEL NOME:** Tutte le indicazioni su come corrompere il Nome e le conseguenze che ciò comporta (pag. 78);



**LA CORRUZIONE DEGLI ORGANI:** Tutte le indicazioni su come corrompere gli Organi e su come creare le Stimmate, orrende mutazioni e manie (pag. 80);



**LA CORRUZIONE DELLE VIRTÙ:** Tutte le indicazioni su come corrompere le Virtù e le conseguenze che ciò comporta (pag. 85);



**LA CORRUZIONE DEI LEGAMI:** Tutte le indicazioni su come corrompere i Legami e le conseguenze che ciò comporta (pag. 86);



**I DONI:** Tutto quello che c'è da sapere sulla creazione, lo sviluppo e l'utilizzo dei poteri sovranaturali degli Erranti (pag. 89). Una breve lista di Doni già pronti è a pag. 94;



**LE STIMMATE:** Evoluzione delle Stimmate e una lista pronta all'uso di trasformazioni, maledizioni e menomazioni pronte all'uso (pag. 99).



## IL SANGUE

**Il Sangue è l'attributo centrale nella gestione della Corruzione.**

Si tratta dell'unico attributo uguale per tutti gli Erranti, con lo stesso numero di Slot (3 in totale di cui 1 sempre corrotto) e lo stesso funzionamento.

### CHE COS'È IL SANGUE?

**Il Sangue incarna e lega due concetti fondamentali: il grado di Corruzione e le condizioni psicofisiche degli Erranti.**

Il cedimento fisico e mentale dei personaggi, infatti, permette alla Corruzione di diffondersi più velocemente. Se l'Errante subisce dei traumi o mette a repentaglio la propria sanità mentale, la Corruzione si diffonde.

Viceversa, se il personaggio rimane integro, sarà meno vulnerabile all'influsso delle forze oscure.

Il Sangue ha il compito di regolare questa continua tensione.









Ogni volta che un Errante subisce un trauma (di qualsiasi natura esso sia), il Sangue verrà coinvolto. Infatti, ogni danno fisico o mentale subito dagli Erranti si tramuta in Slot del Sangue da corrompere.

*Esempio:*

*Un Errante si trova circondato da uno sciame di Zahnfee affamate di midollo umano. Le creature lo attaccano e lo colpiscono ripetutamente, causandogli tagli profondi e dolorosi. Ogni colpo subito costringerà il Giocatore ad annerire gli Slot del Sangue. Allo stesso modo, un altro Errante sta camminando nei corridoi di una rocca, quando improvvisamente vede una donna completamente ricoperta di sangue che trascina un cadavere eviscerato. La scena è raccapricciante e il Giocatore potrebbe annerire alcuni Slot del Sangue a causa dello shock mentale provocato.*

Subire traumi non è il solo modo per far sì che gli Slot del Sangue si corrompano. Ecco la lista di quelli previsti:

-  Subendo danni fisici o mentali;
-  Ottenendo un Successo oscuro, ovvero con un risultato di 6 con i d6 neri;
-  Invocando il potere del Sogno (vedi Capitolo V);
-  Agendo per creare un vantaggio a un altro personaggio (vedi Capitolo V).

**Ogni volta che si verifica una di queste condizioni, l'Errante subisce una Corruzione del Sangue** che d'ora in poi verrà abbreviata in CS.

Uno Slot del Sangue da annerire verrà indicato come 1CS, due Slot come 2CS e così via.

#### LA MORTE DEGLI ERRANTI

Il Sangue non è l'attributo che, come in tanti altri giochi, rappresenta la vitalità o il numero di ferite che i personaggi possono tollerare. Non quantifica nemmeno la loro vicinanza alla morte, ma solo il legame tra salute e Corruzione. Ma allora gli Erranti possono morire? Questo aspetto peculiare del gioco viene trattato nel Capitolo V.





### SE IL SANGUE NON HA PIÙ SLOT LIBERI?

**Quando gli Slot dell'attributo sono completamente corrotti e un Errante subisce una CS, il Giocatore cancella tutti gli annerimenti degli Slot del Sangue accumulati fino a quel momento.**

Successivamente deve corrompere uno Slot di un Organo, di una Virtù, di un Legame o del Nome.

Questo sarà l'iter da seguire ogni volta che il limite degli Slot del Sangue verrà superato con una o più CS.

*Esempio:*

*Un personaggio ha il Sangue completamente corrotto. Ottenendo un Successo oscuro subisce 1CS ed è costretto ad annerire un ulteriore Slot del Sangue. In questa situazione il Giocatore ripristina tutti gli Slot del Sangue corrotti fino a quel momento (cancellando gli Slot anneriti) e annerisce lo Slot della sua Virtù "Pugno di ferro".*

L'ICORE DORATO 

"Gli Erranti sembrano mortali come tutti gli altri, ma guardandoli bene splendono da dentro. Il sangue maledetto, che porta la loro malattia in ogni organo marcescente, emette il più malsano dei bagliori. È come un icore dorato, che agli occhi di chi come noi è nato Oltre il Velo, risplende del Sogno di cui tutti parlano. È una marea: talvolta li avvicina a quelli come noi e talaltra li spinge a grandi distanze. Ma non è forse quel sangue ciò che desiderano i Principi?"

### SE SUBISCO PIÙ DI UNA CORRUZIONE DEL SANGUE?

In questi casi basta contare gli Slot da annerire in questo modo: la prima CS comporta il superamento degli Slot del Sangue e libera tutti quelli già anneriti, mentre le CS restanti andranno a corrompere gli Slot che si sono appena liberati. Questa operazione può essere ripetuta più volte se le CS subite raggiungono dei livelli estremi.

*Esempio:*

*Un Errante con 2 Slot del Sangue corrotti subisce 3CS causate da un colpo terrificante. Il conteggio da fare è il seguente: la prima CS porta a 3 il numero di Slot corrotti del Sangue, la seconda li ripristina, mentre la terza va ad annerire il secondo Slot appena liberato (quello prestampato sulla scheda non va mai considerato). Il Sangue si ritroverà nuovamente con 2 Slot del Sangue corrotti. Ora il Giocatore non deve dimenticare di scegliere quale altro Slot annerire sulla sua scheda...*







## FILATRICI DI BUIO

Nelle caverne più buie delle valli più strette, ci sono luoghi che non hanno mai visto la luce del sole. Di tanto in tanto capita che da quella terra più nera delle tenebre stesse emergano donne bianche come ossa. Con i lunghi arti afferrano le rocce per cavarli fuori dai loro buchi e, imitando il verso degli animali in amore, attirano prede di cui si cibano, notte dopo notte, fino a quando non hanno la forza di uscire sotto il manto stellato a cacciare di persona. Il loro strumento è sempre un osso, che con il tempo levigano rendendolo sottile e liscio come un fuso. Quando finalmente lo strumento è pronto ritornano lì dove sono nate, nel buio di quelle grotte, e cominciano a filare. La materia nera che ricavano è un filato umido e vibrante, come animato da vita propria. Riesce a tenere insieme qualsiasi oggetto o creatura, anche ciò che dovrebbe vivere separato, proprio come i loro mantelli fatti di gatti, volpi, corvi o faine, tutti cuciti assieme e tutti rigorosamente ancora vivi. Le Filatrici sono molto ricercate, nel mondo Oltre il Velo, perché hanno il potere di riattaccare arti, occhi, code, ali e, si dice, persino teste. Sono necromanti sudice che fondono i corpi, mescolano le creature viventi e cacciano per rimpolpare le loro grottesche collezioni.



## COSA CORROMPO?

**Il momento in cui il Sangue si ripristina pone i Giocatori di fronte a una scelta molto importante.**

Una decisione irreversibile che non potranno in alcun modo ritrattare in futuro: come anticipato, **devono corrompere uno Slot di un Organo, di una Virtù, di un Legame o del loro Nome.**

*Esempio:*

*Un Giocatore ha appena cancellato tutta la Corruzione del Sangue in seguito a una CS. Ora deve scegliere quale Slot corrompere. Dopo un rapido ragionamento, decide di annerire uno Slot della Virtù Cacciatore.*

Uno dopo l'altro, gli Slot corrotti sulle schede degli Erranti continuano ad aumentare. Quanto ci vorrà prima che il Sangue si saturi nuovamente? Cosa sacrificheranno la prossima volta?





## CORROMPERE IL NOME

**Corrompendo il primo Slot del Nome, i Giocatori devono cancellare l'epiteto del loro Errante, conservando soltanto il loro nome di persona. Successivamente devono creare il Dono del Nome come se si trattasse di un nuovo epiteto oscuro.**

Nasce così un nuovo tratto distintivo frutto di chissà quale ricordo o desiderio sussurrato dall'Oltre il Velo. Infine, i Giocatori devono marcare la casella dell'evoluzione del Dono.

### I DONI

Corrompere il Nome, i Legami e le Virtù permette agli Erranti di acquisire dei Doni sovranaturali. Le regole che riguardano i Doni vengono descritte a partire da pag. 89.

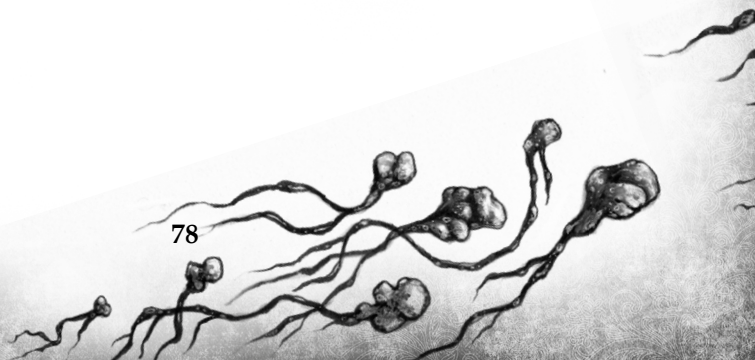
#### Esempio:

*Il Giocatore decide di annerire il primo Slot del Nome e per prima cosa cancella "Il reietto", lasciando unicamente il suo nome "Bredel". A questo punto crea il Dono "Il nero paria". Per lui, d'ora in avanti, questo sarà il solo e unico epiteto che lo abbia mai accompagnato.*

In termini di gioco, sbloccare il Dono del Nome significa inventare un nuovo epiteto, con le caratteristiche descritte in precedenza, che a differenza di quello iniziale racchiude dentro di sé una capacità soprannaturale ben specifica. Prodigio da discutere con i partecipanti e da concordare, come sempre, con il Narratore.

#### Esempio:

*Bredel "Il nero paria" è il nuovo Nome del personaggio. "Bredel il reietto" non esiste più. Giocatore e Narratore si accordano sul raggio d'azione del Dono del Nome e decidono che potrà essere utilizzato per inoltrarsi nell'oscurità, anche fisicamente, a patto che questo venga fatto nella più totale solitudine.*





## Perdere il Nome

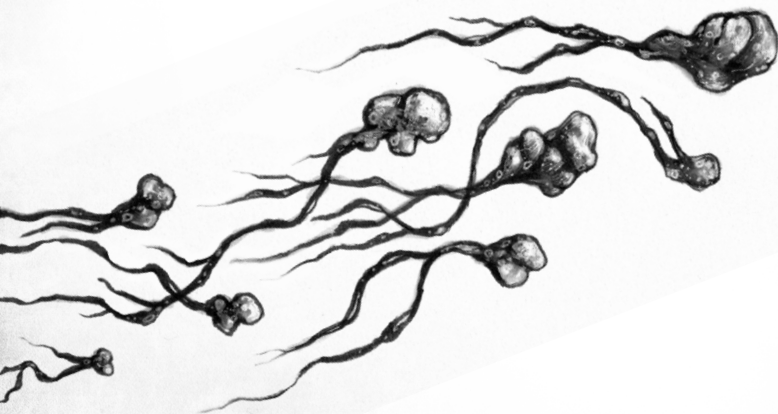
**Quando tutti gli Slot del Nome vengono corrotti, il Giocatore cancella dalla Scheda Errante anche il suo nome di persona. Ora l'Errante si riconoscerà soltanto nell'epiteto rappresentando dal suo Dono.**

### E IL VECCHIO NOME DEL MIO PERSONAGGIO?

L'Errante lo ha rimosso completamente dalla sua mente e lo stesso vale per tutti gli Ignari che lo hanno conosciuto fino a quel momento. La Corruzione del Nome porta alla perdita pressoché totale dell'identità passata dell'Errante. Le persone faranno fatica a ricordarsi di lui, del suo vecchio epiteto e anche del tempo trascorso insieme. Persino i suoi familiari potrebbero dimenticarsi completamente della sua esistenza.

Solo gli Erranti che lo stanno accompagnando non scorderanno la sua identità originaria. Provando a parlargli e a ricordargli chi era potrebbero persino aprire dei brevissimi squarci nella sua memoria.

Per le creature dell'Oltre il Velo, invece, apparirà misteriosamente più riconoscibile e famoso, come se una nomea associata al nuovo epiteto si sia costruita all'interno degli oscuri confini del mondo oscuro, in modi e tempi ignoti.





## CORROMPERE GLI ORGANI

Corrompere uno Slot di un Organo, solitamente, non porta a particolari conseguenze. Il Giocatore può però interpretare tale scelta per caratterizzare maggiormente il proprio Errante, descrivendo il suo decadimento fisico, morale o mentale a seconda dell'Organo corrotto. Tuttavia...

**Quando un Organo viene, per la prima volta, corrotto in tutti i suoi Slot, il Giocatore deve creare la sua Stimmate.**

Quando questo accade ricalca i bordi della prima casella a fianco della Stimmate e marca la casella di avanzamento della stessa.

*Esempio:*

*Un Giocatore decide di corrompere il secondo, nonché ultimo, Slot libero dell'Organo Cerebro. Deve ora ideare e annotare una nuova Stimmate, ovvero l'inquietante menomazione donata dal mondo oscuro.*

## Creare le Stimmate

### ESEMPI DI STIMMATE

Al termine di questo capitolo troverete una lista di Stimmate che possono essere utilizzate come fonte d'ispirazione.

Oppure, se apprezzate la casualità, potreste sorteggiarle durante il gioco quando ciò si rendesse necessario. Il sistema è lo stesso descritto a pag. 49.

Questi segni, in apparenza, non sono altro che piaghe fisiche, mentali o soprannaturali derivate dalla diffusione della Corruzione. Sono impronte "divine" che segnano e aggravano le condizioni già precarie dei personaggi, ma nella loro macabra natura si celano piccoli miracoli che, in rari casi, potrebbero persino ripagare le sofferenze che comportano.

**Quando un Giocatore crea una Stimmate deve innanzitutto immaginare una penosa menomazione.** Qualsiasi tipo di storpiatura, amputazione, male e malformazione può essere trasformata in una Stimmate corporale. Manie, fobie, complessi, ossessioni, demenze e forme di fanatismo possono invece rientrare tra le Stimmate mentali. Le Stimmate possono inoltre avere una natura decisamente più sovranaturale e sinistra, manifestandosi come piaghe disumane, maledizioni decadenti o mutazioni mostruose.



*Esempi di Stimmate:*

*Malattie cutanee, scorticamenti, parassiti, visioni distorte, mutazioni, manie, arti aggiuntivi o atrofizzati sono tutti esempi perfetti di gravi menomazioni. Ma cosa accade se una mattina, sotto alla palpebra destra del personaggio, al posto dell'occhio, fuoriesce una piccola ala bianca d'uccello?*

*Come ignorare il fatto che tutte le creature di sesso femminile, d'improvviso, emettono un terribile fetore e suoni assordanti al posto delle parole? È forse possibile vivere guardando con sospetto la propria ombra, sicuri di vederla animata di vita propria, nel terrore che essa possa soffocare nel sonno colui a cui è legata?*

**Una volta immaginata la piaga occorre concentrarsi sull'oscura magia celata al suo interno.** Si tratta di poteri soprannaturali limitati e dagli effetti temporanei. Sono inoltre capacità che permettono azioni automatiche non misurabili o migliorabili da un tiro di dado. L'Errante sarà semplicemente in grado di compiere quel piccolo prodigio proprio come se camminasse, respirasse o battesse le palpebre.

*Esempio:*

*Rendere bella qualunque cosa, debilitare o uccidere forme di vita minori, compiere brevi planate a mezz'aria, avere visioni del passato di un morto, controllare sciame d'insetti o comunicare con gli animali sono esempi perfetti di poteri associabili alle Stimmate.*

### COME FUNZIONANO?

Aldilà della loro importanza narrativa, le Stimmate devono essere portate in gioco in modo attivo.

**Fintanto che un Giocatore non dichiarerà di voler manifestare una Stimmata, questa rimarrà un elemento di background e con essa il suo potere.** Esisterà, ma solo come tratto caratteristico e macabro del personaggio.

Manifestare la Stimmata, invece, significa mettere in mostra la propria menomazione, interpretare il proprio malessere e far pesare sulla storia la propria drammatica condizione.



### I POTERI DELLE STIMMATE

Partite sempre ideando la parte negativa delle Stimmate. Concentratevi poi su un aspetto di quella menomazione e sviluppate il suo opposto in modo che possa tramutarsi in una capacità utile. L'Errante si ricopre di orribili ustioni? Bene, d'ora in avanti potrà creare piccole fiammelle dal palmo della sua mano.





Il Giocatore che intende fare ciò deve sapere che il Narratore valuterà delle conseguenze negative per l'Errante che ha deciso di liberare la sua follia o la sua mostruosità. Queste conseguenze saranno dirette e dovranno essere prontamente affrontate.

*Esempio:*

*Un Errante ha ricevuto suo malgrado una Stimmate che gli ha completamente annerito la lingua. Fino a quando il Giocatore non intenderà manifestare la propria Stimmate, questa verrà ignorata. Quando invece egli deciderà di manifestarla, dovrà fare qualcosa di plateale che metta la sua mostruosità al centro della storia.*

#### UTILIZZI DELLA STIMMATE



Le caselle corrispondenti agli utilizzi delle Stimmate si sbloccano solo dopo la totale corruzione di un Organo. Ogni volta che ciò accade, i Giocatori sbloccano una nuova casella di utilizzo.

Al di là delle conseguenze provocate dalle Stimmate, **il Giocatore può ora annerire tutte le caselle attive poste a fianco della Stimmate.** Queste caselle indicano gli utilizzi disponibili dei poteri della Stimmate. **Ogni casella annerita dà quindi la possibilità di sfruttare, per una singola volta, il potere racchiuso della Stimmate. Per utilizzare i poteri delle Stimmate non occorrono tiri di dado.** Il Giocatore dichiara l'uso del potere ed esso si manifesterà in gioco.

*Esempio:*

*Il Giocatore che controlla l'Errante dell'esempio precedente è convinto che gli animali del villaggio siano spie di una Principessa d'Oltre il Velo. Il suo piano è di eliminarli attraverso il potere velenoso della sua Stimmate, ma avendo terminato gli utilizzi deve portare in gioco la sua lingua annerita. Durante un dialogo con alcuni abitanti del villaggio, il Giocatore dice al Narratore: "...a questo punto vorrei che le persone con cui sto parlando si accorgessero della mia Stimmate.". Il Narratore accetta e descrive le conseguenze di questa scelta: gli abitanti diventano ostili, convinti che l'Errante sia stato colpito da un maleficio funesto. Dopo aver affrontato la crescente tensione, qualche tempo dopo, l'Errante sfiorerà gli abbeveratoi degli animali, avvelenandoli senza fare ricorso ad alcun veleno.*

Una volta utilizzato il potere, **il Giocatore deve liberare la casella di utilizzo della Stimmate.** Se si troverà senza caselle annerite dovrà nuovamente manifestare la sua menomazione e "ricaricare" gli utilizzi della Stimmate.







## I VERI ORCHI

Sono in pochi a ricordare la storia dei Veri Orchi. Coloro che quando erano affamati scendevano dalle montagne per fiutare carne giovane. Quando finalmente trovavano una casa abitata da bambini vi facevano irruzione divorando all'istante i maschi, che erano buoni solo quello. Strappavano loro gambette e braccine come fossero insetti o affondavano i musci zannuti nei ventri morbidi. Quando le famiglie erano particolarmente numerose ne conservavano alcuni per farne più tardi arrosti o zuppe. Le femmine seguivano la sorte dei maschi a meno che non ve ne fossero di particolarmente belle. In tal caso venivano rapite e prese in moglie dinnanzi al Principe della Montagna, il Signore delle Caverne. Gli orchi chiedevano la mano delle fanciulline e loro in lacrime acconsentivano, pensando di essere altrimenti spacciate. Gli orchi tagliavano di netto le mani sinistre con un coltellaccio e le conservavano dentro a sacchi magici che mantenevano vitale qualunque cosa venisse messo al loro interno. Le manine non smettevano mai di contorcerci e di cercare la fuga. Per questo i Veri Orchi usavano simili sacchi come cuscini per i propri giacigli.



## CORROMPERE LE VIRTÙ

Corrompere una Virtù per la prima volta porta a due conseguenze dirette: l'**acquisizione del Dono delle Virtù** e la **perdita della Virtù** appena corrotta.

I poteri che nascono dalle Virtù sono prodigi che comportano effetti diretti e potenzialmente risolutori. Non raggiungono l'efficacia e la vastità dei Doni ottenuti dalla corruzione dei Legami, ma sono capacità da non sottovalutare.

*Esempio:*

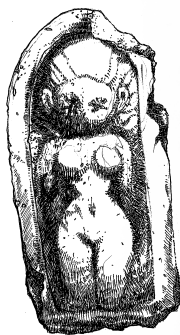
*Possedere la Virtù "Fabbro" rende l'Errante un vero e proprio fabbro. Attraverso questa Virtù può plasmare, costruire, riparare e forgiare tutto ciò che è di metallo. Nel caso corrompesse tale Virtù perderebbe tutte queste competenze, come se non le avesse mai padroneggiate. Tuttavia può immaginare di acquisire la capacità di fondere e plasmare i metalli al solo contatto, come uno scultore con l'argilla.*

Una volta ideato il potere, quest'ultimo andrà segnato nello spazio sulla Scheda e la Virtù appena corrotta non potrà più essere sfruttata in alcun modo. Il Giocatore deve inoltre marcare la casella di avanzamento del Dono.

**Ogni Virtù corrotta deve essere cancellata dalla Scheda dell'Errante** e con lei scompariranno tutti i ricordi e gli aspetti personali che racchiudeva.

*Esempio:*

*Un Errante, corrompendo la Virtù "Soldato", dimenticherà il suo passato, le battaglie vissute e il suo addestramento. La sua armatura svanirà in una nuvola di mosche e la sua spada gli verrà rubata da un Coboldo delle miniere germaniche che la custodirà per sempre nel suo tugurio. L'Oltre il Velo ha reclamato ancora una volta il pagamento di uno scotto, ma in cambio lascerà uno dei suoi preziosi doni...*



*Alcune divinità  
non sono mai state  
dimenticate*



## CORROMPERE I LEGAMI

I Legami sono gli attributi che potenzialmente possono donare agli Erranti le facoltà più impressionanti e proibite, conducendoli però allo stesso tempo verso le più drammatiche conseguenze.

I poteri nati dalla corruzione dei Legami non devono essere semplicemente potenti, ma devono avere un certo grado di scalabilità. Infatti, corrompendo per la prima volta lo Slot di un Legame, l'Errante acquisirà un Dono rilevante (sia per efficacia che per raggio d'azione), ma che ancora si trova nella sua forma iniziale, ben lontano dalla sua forma finale. Questo traguardo verrà raggiunto con la corruzione dei successivi Slot ed esprimerà le massime potenzialità di quel Dono.

*Esempio:*

*Un Giocatore decide di corrompere un proprio Legame e crea il Dono "Voce dell'Oltre il Velo". Inizialmente gli dona la capacità di modificare la propria voce e di riprodurre alla perfezione un qualsiasi suono. Corrompendo gli altri Slot dei Legami amplificherà questo Dono facendo arrivare la sua voce a distanze impossibili o a persone molto specifiche che ha visto o incontrato anche una sola volta.*

Si tratta quindi di capacità che nella loro fase di ideazione hanno delle potenzialità molto più ampie di quelle legate, per esempio, alle Virtù. Immaginate poteri arcani basati su regole, ritualità e creature sovranaturali che andranno ad arricchire non solo l'arsenale del vostro Errante ma anche la tetra leggenda che lo circonda.



*Nastri rossi tra i rami  
vengono stretti per  
esprimere desideri*



## Perdere un Legame

**Quando il primo Slot di un Legame viene corrotto, il Giocatore non perde l'utilizzo originario dell'attributo (quello legato alla frase-chiave) e può già utilizzare il Dono appena acquisito.**

**In questa situazione, quando il Giocatore attiva l'uso originario del Legame aggiunge un solo d6 bianco al proprio tiro.**

*Esempio:*

*Un Errante possiede il Legame "La Maschera della festa" e una frase-chiave che recita "la parola ferisce più della spada". Corrompendo il primo Slot, e ricollegandoci all'esempio precedente, l'Errante guadagna la sinistra capacità di imitare fedelmente le voci e i rumori. In questa situazione può ancora utilizzare il suo Legame (ottenendo da esso un solo d6 bianco) e il suo nuovo potere.*

Una volta corrotto anche il secondo Slot, il Giocatore perderà definitivamente l'utilizzo del Legame, il quale dovrà essere cancellato dalla Scheda Errante.

*Esempio:*

*Arrivati a questo punto la "Maschera della festa" si disintegrerà e i ricordi che rappresentava svaniranno come se non fossero mai esistiti.*

## A QUALE PREZZO?

Il primo Slot corrotto rappresenta una fase confusionale dell'Errante, poiché il suo ricordo viene modificato, ma solo parzialmente. Tuttavia ciascun dettaglio, persona, simbolo e luogo del passato alterato cambierà completamente i presupposti del personaggio, che di fatto comincerà a comportarsi come se fosse un altro.

Corrompendo il secondo Slot, il personaggio perde completamente il Legame e quindi quel ricordo convincendosi di un passato talmente assurdo e pericoloso. Persino nell'Oltre il Velo verrà visto con incredulità. Farà dichiarazioni pericolose, si fregerà di titoli dimenticati e proibiti, e non ci sarà modo per lui di proteggersi dai demoni provenienti da quel ricordo corrotto.







# I Doni

I Doni sono poteri soprannaturali che sbocciano, uno dopo l'altro, ogni volta che un Errante immola una parte di sé sull'altare della Corruzione. Queste benedizioni possono diventare così potenti da trasformare i loro possessori in entità via via più divine e sempre meno umane.

Sulla Scheda dell'Errante esiste un Dono per ciascuna delle principali caratteristiche dei personaggi: **il Dono del Nome**, **il Dono dei Legami** e **il Dono delle Virtù**.

**In linea generale, ogni volta che il primo Slot del Nome, dei Legami e delle Virtù viene corrotto, il Giocatore deve ideare un nuovo Dono.** Gli Slot corrotti successivamente andranno a potenziare quel Dono.

*Esempio:*

*Il Giocatore, che per colpa di alcune CS ha sfornato gli Slot del Sangue, decide di annerire lo Slot del Legame "l'orrore della guerra - impara il distacco". È la prima volta che rompe un Legame e quindi deve creare il Dono dei Legami.*

I Doni sono capacità straordinarie delle più disparate tipologie ma non tutta la magia, i prodigi e i miracoli che possiamo immaginare possono considerarsi tali. Quelli degli Erranti sono un insieme di capacità soprannaturali che fanno riferimento ad un solo nero immaginario: l'Oltre il Velo. Sono quindi poteri legati alla sofferenza, al controllo, al sangue, alla seduzione, al dolore, ai segreti e ad atrocità senza eguali. **Tutto ciò che può essere definito benevolo, protettivo, ammirevole e luminoso non diverrà mai un Dono per un Errante.**

## ✦ QUANDO CREARE UN DONO?

La creazione dei Doni può essere effettuata nel momento in cui il Giocatore annerisce lo Slot scatenante o posticipata in un secondo momento. I partecipanti possono liberamente concordare il momento migliore per interrompere la narrazione e creare i Doni.





## Creare i Doni

Quando un Giocatore crea un nuovo Dono è un momento emozionante e creativo ma può creare dei blocchi o un po' di incertezze. Per evitare queste situazioni o in tutti gli altri casi, il Narratore può proporre questo metodo di creazione dei Doni guidato:

### USARE I MARCHI

I Marchi degli Erranti racchiudono una breve lista di parole chiave che rappresentano una guida molto utile per aiutare i Giocatori nella creazione dei Doni. La lista dei Marchi è a pag.173.



Ricorda al Giocatore di leggere le parole chiave associate al suo Marchio. Sono sempre delle ottime ispirazioni utili per la creazione dei Doni;



Chiede al Giocatore: "A quale parola chiave del tuo Marchio assoceresti la caratteristica che hai appena sacrificato? E perché?";



Chiede al Giocatore: "Quale capacità sovranaturale può esaltare la parola chiave che hai scelto?";



Chiede al Giocatore: "Che nome daresti a questo potere? come si lega al tuo Errante?";



Il Narratore ricorda al Giocatore di marcare la parola chiave che ha scelto in modo che non venga utilizzata per la creazione del prossimo Dono.

### Esempio:

*Il Giocatore ha corrotto il Legame "l'orrore della guerra - impara il distacco", un ricordo che aiutava l'Errante a mantenere il distacco dalla crudeltà e dalla violenza. Aiutandosi con le parole chiave del proprio Marchio sceglie il termine "Debolezza". Il Giocatore decide quindi di trasformare questa sua capacità in un punto debole da infondere agli altri. Il suo Dono si chiamerà "Venti di orrore" e potrà proiettare nelle menti dei suoi bersagli visioni terrificanti e incubi di morte.*



Una volta creato il Dono, il Giocatore avrà la possibilità nel tempo di renderlo più efficace e persino di evolverlo. Ogni Slot corrotto della caratteristica a cui si lega renderà il Dono sempre più potente. Questo, ovviamente, comporterà dei sacrifici sempre maggiori in termini di Slot e umanità.

## Sviluppo dei poteri

Ogni Dono sulla Scheda Errante possiede una serie di caselle quadrate che servono a tener traccia del suo avanzamento.

**Ogni volta che un Giocatore corrompe uno Slot del Nome, dei Legami e delle Virtù deve ricordarsi di segnare una spunta sopra una delle caselle del relativo Dono;** partendo dalla prima a sinistra e procedendo in ordine verso destra.

Quando viene segnata una casella oltre l'indicatore a forma di rombo, il Dono ha un'evoluzione significativa e l'Errante subisce un forte cambiamento dovuto all'eccessivo grado di Corruzione raggiunto. Le regole su come gestire l'evoluzione dei Doni verranno trattate a pag.93.



CASELLE DI AVANZAMENTO DEI DONI



## USARE I DONI

I Doni dell'Oltre il Velo, nel momento in cui nascono in un Errante, diventano immediatamente parte di lui. Egli può utilizzarli al pari di una qualsiasi sua capacità, anzi, se non fosse per lo sgomento che recano, ci riuscirebbe anche con discreta naturalezza.

**Questo significa che i personaggi dispongono sempre dei loro poteri.**

### VIVERE SU DUE REALTÀ

In un periodo così inumano e disperatamente aggrappato alle fedi, scoprire un uomo in grado di padroneggiare poteri tanto terribili può portare a due sole conseguenze: paura e violenza. Gli Erranti dovranno stare molto attenti a dove e quando utilizzare i loro Doni...

**Quando un Giocatore utilizza uno dei suoi Doni compie un tiro di dado che si misura con una Difficoltà.**

Come per tutti gli altri tiri, il Giocatore somma i d6 derivanti da un Organo, dal Sangue e da tutti gli Slot corrotti della caratteristica a cui è legato il Dono.

Ancora una volta è importante che il Giocatore racconti l'approccio con cui utilizza uno dei suoi Doni in modo che possa individuare l'Organo più appropriato.

*Esempio:*

*Il Giocatore decide di utilizzare il suo Dono dei Legami "Voce dell'Oltre il Velo" che gli consente di imitare suoni e voci. Nascosto tra i banchi della chiesa decide di imitare la voce dell'abate per intimorire i presenti e allontanarli dal luogo di culto. Attraverso questo approccio si appresta a superare la Difficoltà sommando gli Slot di Viscere, quelli del Sangue e quelli corrotti dei Legami.*

L'utilizzo dei Doni, basandosi sugli Slot corrotti, conferisce sempre e solo d6 neri. Questo li rende un mezzo molto potente ma anche molto rischioso per la diffusione della Corruzione negli Erranti.

### DIFFICOLTÀ E DONI

Il Narratore non deve mai cambiare il metro di giudizio con il quale assegna le Difficoltà. È normale che gli Erranti, attraverso i loro poteri, rendano possibili delle azioni che in condizioni normali sarebbero impensabili



## EVOLVERE I DONI

Tutti i Doni, durante il processo di Corruzione dei personaggi, hanno la possibilità di fare un importante step evolutivo.

**I Doni si evolvono ogni volta viene contrassegnata la casella di avanzamento alla destra del piccolo indicatore nero.** Quando questo accade, il Giocatore in questione e il Narratore devono ristabilire i confini del Dono e allargare o approfondire le sue facoltà. Come sempre, per gestire questi momenti di confronto, i partecipanti possono trovare il momento migliore che non interrompa bruscamente la narrazione.

*Esempio:*

*Il Giocatore corrompe la sua terza ed ultima Virtù ed è costretto a cancellare dalla sua scheda anche quell'ultima abilità. Ora però deve marcare la terza casella di avanzamento del Dono delle Virtù e decidere con il Narratore la sua evoluzione.*

Per immaginare l'evoluzione di un Dono si consiglia di evitare dei generici aumenti di potenza (quelli sono insiti nel crescente numero di d6 neri lanciati dai Giocatori). È sempre meglio concentrarsi sul superamento dei limiti del potere stesso. I Doni evoluti hanno meno restrizioni, agiscono su più soggetti (anche contemporaneamente), superano limiti spaziali e temporali oppure agiscono normalmente ma senza dare nell'occhio.

*Esempio:*

*Il Dono delle Virtù dell'Errante è stato nominato "Passo del diavolo". Prima di evolversi permetteva all'Errante di compiere acrobazie impossibili grazie a un'agilità sovrumana.*

*Evolvendo il Dono, il personaggio può compiere le stesse acrobazie ma spostandosi da un'ombra all'altra sfruttandole come finestre sulla nostra realtà o passaggi attraversabili con salti e scatti.*

Una volta trovata l'idea che fa progredire le capacità del Dono, il Giocatore non deve far altro che appuntare l'evoluzione sulla sua scheda.



### CASELLE DI AVANZAMENTO

Vengono contrassegnate ogni volta che il Giocatore corrompe uno Slot legato al Nome, ai Legami o alle Virtù. Ad avanzare sarà il Dono legato alla caratteristica corrotta.



## Doni degli Erranti

Ecco una lista di Doni pronti all'uso (o di idee per crearne altri). Come è noto, l'efficacia di questi poteri non è fissa ma deve essere misurata di volta in volta con il tiro dei dadi.

### SEGNO DEI PRIMORDI

**Lanterna spettrale:** Sei in grado di evocare uno o più fuochi fatui che puoi muovere a tuo piacimento. Questo ti permette di illuminare luoghi distanti, di accecare i tuoi bersagli o di attirarli altrove.

**Sudario primordiale:** Puoi sprigionare un manto di fumi inquieti e umori spettrali. Questo ti permette di occultare il tuo aspetto, l'area che ti circonda e di sollevarti in aria a poca distanza dal suolo.

**Arma cinerea:** Sei in grado di creare lame temporanee di fumo e cenere. Puoi scagliare fendenti a prescindere dalla tua preparazione nell'uso di armi simili.

### SEGNO DEL TRAGHETTATORE

**Ultimo respiro:** Puoi conservare l'ultimo respiro di chi è appena spirato. Questo ti permette, quando lo liberi, di interrogarlo prima che svanisca. La voce del defunto conserva l'eco dei suoi pensieri.

**Passaggio sicuro:** Puoi consacrare un tragitto, una traversata o un sentiero. Mentre lo attraversi, celi te stesso e chi accompagni con la tua ombra, rendendo difficile notarvi, avvistarvi e seguirvi.

**Protettore spirituale:** Puoi estendere la resilienza della Corruzione a un Ignaro sano impedendogli temporaneamente di morire. L'utilizzo ripetuto di questo Dono rischia però di trasmettergli la peste.

### SEGNO DEL MIETITORE

**Cenere alla Cenere:** Puoi tramutare in polvere parti del tuo corpo. Dopo poco tempo esso tornerà integro come prima, ma nel frattempo potrai nasconderti o stare in luoghi prima impossibili.

**Saio e Falce:** Puoi creare temporaneamente un saio di pura tenebra o un'enorme falce arrugginita. Il saio incute terrore in chi incontra il tuo sguardo, la falce è un arma appariscente ma brutale.

**Veleno funebre:** Puoi distillare dal corpo di un defunto o da qualunque ferita aperta un siero mortale che puoi usare come veleno. Il vischioso liquido perde le sue proprietà in breve tempo.



### SEGNO DEL CACCIATORE

**Territorio maledetto:** Puoi far apparire più buio, ostile e impenetrabile il luogo che ti circonda. Tu sei il solo ad essere immune a questa illusione.

**Ombra di sangue:** Dissanguando un corpo puoi trasformare il sangue in un Demonietto Spia (pag. 125) che obbedisce ai tuoi comandi. La creatura scompare quando perde la vita o ne viene creata un'altra.

**Odore della preda:** Puoi assumere per breve tempo attributi mostruosi e caratteristiche ferali. In questa forma godi di sensi amplificati e un olfatto capace di seguire anche la traccia più tenue.

### SEGNO DEL SENZA CONFINI

**Bussola corrotta:** Sei in grado di percepire fisicamente il Velo che separa i mondi. Questo ti permette di scovare Accessi e Lacerazioni del Velo, e a riconoscere un Campo di Ecatombe.

**Chiamata dei Parassiti:** Conosci una cantilena o un mormorio che attira i Parassiti delle Soglie. Quando giungeranno in tuo soccorso risponderanno, per quanto è in loro potere, alle tue domande.

**Limite invalicabile:** Puoi tracciare un confine che le creature d'Oltre il Velo non possono oltrepassare o rimuovere facilmente. Il limite non protegge in alcun modo dai loro poteri soprannaturali.

### SEGNO DEL GIUDICE

**Pesatura dell'anima:** Sei in grado di leggere i segni della corruzione fisica, mentale e morale. Ti basta soppesare con lo sguardo un individuo per intuire i peccati e le depravazione nei quali indulge.

**Specchio del passato:** Puoi evocare uno specchio di ossidiana nera lucidata che quando diretto verso un soggetto mostra sprazzi degli avvenimenti passati che lo riguardano.

**Sentenza:** La tua voce porta con sé il raggelante timore della legge. Riesci a intimorire gli altri o richiamare l'attenzione su di te. I soggetti più fragili ne rimangono addirittura paralizzati.



**SEGNO DI COLORO-CHE-VENNERO-PRIMA**

**Presenza degli empi:** Puoi tracciare delle rune che maledicono un luogo. Gli individui che raggiungeranno quel posto proveranno emozioni terrificanti e disturbanti. Dipenderà tutto dalla tua efficacia.

**Effigie del prescelto:** Puoi evocare e sfoggiare un simbolo di regalità che antiche entità cosmiche ti hanno concesso. Puoi usare questa effigie per incutere terrore o per essere addirittura venerato.

**Mente indomabile:** Vieni attraversato da pensieri che non ti appartengono e da brevi sussurri incomprensibili. Concentrandoti puoi parlare in lingue sconosciute e comunicare con le più disparate creature.

**SEGNO DEL SUDARIO**

**Discernimento del vero:** Puoi capire se qualcuno ti sta mentendo o sta dicendo il vero, ma quando ci provi la zona intorno alle narici, le labbra e l'interno della tua bocca diventano nero pece.

**Volto Santo:** Quando incanti una pezzuola di tessuto e la posi su un volto, puoi usarla come maschera e assumere l'aspetto di quell'individuo. Quando crei un nuovo volto, il precedente si distrugge.

**Infrangere segreti:** Puoi spingere la tua coscienza dentro a quella di un altro individuo. Questo ti permette di leggere brevemente i suoi pensieri e indagarne i segreti.

**SEGNO DEGLI ANTENATI**

**Impronte di protezione:** Puoi chiamare su di te la protezione dei defunti. Il loro tocco ricopre il tuo corpo di impronte di mani violacee. La tua pelle diventa per breve tempo resistente come la pietra.

**Pozzo degli Antenati:** Puoi chiamare in tuo aiuto i defunti della tua famiglia dalle profondità della terra. I corpi emergeranno per trattenere, ostacolare o disarmare il tuo avversario.

**Memorie antiche:** Sei in grado di richiamare alla mente i ricordi di tutti coloro che ti hanno preceduto, entrando in possesso di informazioni sugli argomenti più disparati.



**SEGNO DELL'ELISIR**

**Tocco dell'annientamento:** Non hai bisogno di armi per causare dolore agli altri. Attraverso il controllo della Corruzione puoi peggiorare le ferite già esistenti o aggravare le malattie di un individuo.

**Elisir corrotto:** Puoi concedere a una creatura di non provare più il dolore, la fatica, il freddo, il caldo o i morsi della fame e della sete. Per un breve tempo sarai tu a provarli al suo posto.

**Lamento di morte:** Puoi aggiungere alla tua voce quella di un individuo ferito, dolorante o malato. In questo modo emetterai un lamento capace di ferire i tuoi avversari, anche a grande distanza.

**SEGNO DELL'INCUBO**

**Unione corrotta:** Puoi creare una breve conversazione mentale con tutti gli individui a vista che come te hanno contratto la peste. Puoi farlo anche con le creature d'Oltre il Velo, ma una alla volta.

**Tempesta di incubi:** Puoi influenzare il tempo meteorologico evocando una tempesta di tenebra innaturale. Grazie al tuo potere puoi dirigere i fulmini che essa genera.

**Chiave dei cancelli:** L'Incubo ti attrae a sé, chissà se un giorno riuscirai a raggiungerlo. Grazie a questo Dono però puoi aprire piccoli portali con i quali ti puoi teletrasportare a breve distanza.









## Le Stimmate

Prima di concludere il capitolo dedicato alla Corruzione non resta che approfondire il tema delle Stimmate.

Come visto in precedenza **queste menomazioni derivano dalla Corruzione degli Organi** e, nonostante gli impedimenti che causano, donano agli Erranti delle facoltà a dir poco singolari.

Nelle prossime pagine vi proponiamo una lista di 36 Stimmate pronte all'uso. Queste possono essere subito utilizzate durante il gioco o possono servire come ispirazione per crearne di nuove.

### Evolvere le Stimmate

Anche per le Stimmate vale lo stesso principio alla base dell'evoluzione dei Doni. Marcata la terza ed ultima casella di avanzamento, il Giocatore e il Narratore decidono come aumentare l'influenza dell'oscuro potere racchiuso nella piaga che affligge l'Errante.

Nel caso delle Stimmate però, non è semplicemente la loro efficacia a migliorare ma si aggravano anche le mutazioni, le manie o le maledizioni che esse incarnano, soprattutto quando vengono portate in gioco. Quest'ultimo aspetto deve influire notevolmente sulla narrazione, infatti, quando il Giocatore porterà nel racconto l'orrore della Stimmate (ricaricando gli utilizzi del suo potere), il Narratore dovrà immaginare conseguenze ancor più grottesche e ostacolanti. L'utilizzo di una Stimmate, specialmente se evoluta, deve sempre avere un impatto negativo sull'Errante che l'ha attivata, a volte può averlo persino sull'intero gruppo.





## Stimate degli Erranti

Tirando 2d6 è possibile scegliere rapidamente una nuova Stimate di un Errante (il sistema è lo stesso della creazione veloce a pag. 49).

### 1-1 SFOGO PURULENTO

Il tuo volto è stato ferocemente deturpato da una macchia malsana che ti rende immediatamente riconoscibile come infetto. Guadagni però un tocco fatato che rende bellissimo tutto ciò che sfiori. Attento: questo prodigio non durerà per sempre...

### 1-2 CLEPTOMANIA OSSESSIVA

Non puoi più fare a meno di appropriarti di qualunque cianfrusaglia ti capiti a tiro. Questo accade continuamente: mentre cammini, mentre parli, mentre mangi o quando cerchi di concentrarti. Di tanto in tanto però, nelle tue tasche traboccanti, trovi oggetti di inestimabile valore che non hai mai visto né tantomeno raccolto.

### 1-3 NICTOFOBIA

Temi il buio e l'oscurità a tal punto che non puoi più nemmeno dormire da solo. Il solo pensiero di poter restare isolato senza fonti di luce ti angoscia e ti paralizza. In compenso, quando ne hai modo, riesci a vedere perfettamente al buio, distinguendo inoltre i colori di ciò che osservi.

### 1-4 SUBLIME SADOMASOCHISMO

Provi piacere nell'infliggere dolore fisico e psicologico agli altri e a te stesso. Questa ricerca del dolore ti porta ad agire in modo sconsiderato, morboso e perverso, inoltre rifiuti qualsiasi aiuto che possa anche solo alleviare le tue sofferenze. Quando però, una vita si spegne davanti a te, sei in grado di bloccare il trapasso per qualche istante e di domandare un'ultima cosa allo sventurato, la cui risposta sarà sempre sincera.



### 1-5 NECROMANIA

Sei affascinato dai cadaveri. Sei eccitato dalla loro freddezza e da quell'apparente stasi temporale in cui si sono contratti. Li ammiri a tal punto che, in certe situazioni, potrebbe non bastarti guardarli solamente... Ora però, quando tocchi un corpo privo di vita, puoi avere visioni frammentate del passato del defunto, che potrebbero darti informazioni più o meno utili su di esso.

### 1-6 GOBBA

In modo rapido e doloroso la tua schiena si inarca ed una gobba innaturale ti piega in avanti irrimediabilmente. Ora sei un gobbo, un deforme, un mostro, innocuo sì, ma pur sempre un mostro. La tua schiena si è trasformata così in una leva poderosa, che quando attivata ti permette di sollevare e trascinare pesi indicibili per diversi minuti senza accusare alcuna fatica.







## 2-1 SCHIZOFRENIA

Da adesso soffri di una psicosi cronica che compromette gran parte delle tue facoltà mentali. Pur conservando momenti di lucidità (così improvvisi da inquietare), le tue azioni diventano confuse, le parole si accavallano e le allucinazioni uditive ti perseguitano in un delirio paranoico senza fine. Ma non tutto il male viene per nuocere, perché ora puoi comprendere le leggi del mondo oscuro, comprendere i suoi abitanti, i suoi antichi linguaggi e le sue arcane scritture.

## 2-2 CECITÀ PARZIALE

La tua vista viene irrimediabilmente indebolita dalla Corruzione e un velo bianco tinge i tuoi occhi oramai eteri. Riesci a vedere con relativa chiarezza solo ciò che ti circonda nel raggio di qualche metro, mentre, aldilà di questi confini, tutto si sfoca e si confonde. Rimane però la soddisfazione di poter oscurare temporaneamente piccole e medie fonti luminose e di accomunare gli altri alla tua condizione.

## 2-3 ABLUTOMANIA

In contrasto con le scarse condizioni igieniche dell'epoca, ti ritrovi sopraffatto da una nevrosi ossessiva che ti porta a pulirti incessantemente. Ogni volta che tocchi qualcosa devi pulirti, se cammini in luoghi minimamente trascurati, devi pulirti, insomma, ogni cambiamento intorno a te risveglia questo impulso. Attento però: il tocco delle tue mani e dei tuoi piedi può lasciare un segno nero e incancellabile, come pennellate di pece. Ciò potrebbe rivelarsi molto utile, no?

## 2-4 DENTI MARCI

In pochi istanti la stragrande maggioranza dei tuoi denti cade e la tua bocca diventa una parte orribile e maleodorante del tuo corpo. Ti rendi conto, però, che ora se in grado di tanto in tanto di "sdentare" gli armamenti dei tuoi avversari, spuntando le loro asperità e annullando il filo delle loro lame.





## 2-5 CODA DA RATTO

Improvvisamente dalla prima vertebra coccigea ti spunta, strappandoti i vestiti, una grossa coda, in tutto e per tutto simile a quella di un ratto, difficile da nascondere e che suscita il disgusto della gente. Ti rendi conto però che la tua affinità non è solo legata all'aspetto: potresti parlare il linguaggio dei ratti, i quali seguono i tuoi comandi come se tu fossi la loro guida.

## 2-6 INVECCHIAMENTO PRECOCE

Sei colto da un rapido ed innaturale declino fisico e mentale. La tua pelle diventa cadente, grinzosa e piena di rughe, sei acciaccato, duro d'orecchi e spesso non ricordi le cose che dici. Ora però puoi far sì che le persone, quando parlano con te, si dimentichino di un fatto o di un evento molto importante appena accaduto.





### **3-1 IPERTRICOSI**

Assisti ad una rapida crescita di peli in tutto il tuo corpo, che ti renderà simile nell'aspetto ad una bestia. Il tuo odore ora è talmente forte da renderti inavvicinabile: sarà difficile stare al tuo fianco! Hai però sviluppato un olfatto fenomenale, che ti permette di fiutare le tue prede e di percepire odori a distanze molto elevate, proprio come fanno gli animali.

### **3-2 FOTOSENSIBILE**

La tua epidermide è diventata sensibile al più tenue raggio di sole ed è per questo che tenderai ad evitare i luoghi aperti di giorno e a bardare ogni centimetro libero della tua pelle con indumenti, stracci o bende. La più lieve esposizione alla luce potrebbe provocarti piaghe e bruciature dolorosissime. Ogni tanto, se riesci a resistere per qualche istante ai raggi del sole, tra di essi intravedi apparire strani simboli mistici che, come in una visione o in un sogno, cercano di indicarti la giusta via o di rispondere ai tuoi interrogativi.

### **3-3 CORNA SPEZZATE**

Sulla tua testa spuntano un paio di orribili corna spezzate alla base, marchio indelebile del tuo legame con il demonio.

Sarà difficile nascondere questa tua nuova, orribile e diabolica caratteristica. C'è una buona notizia: la natura maligna di questo "dono" può far sì che per un breve lasso di tempo i tuoi passi non lascino più alcuna traccia e tutto ciò che viene perso dal tuo corpo (sangue, capelli, saliva o persino arti amputati) scompaia istantaneamente.

### **3-4 VERME FAMELICO**

Sei oppresso da un inestinguibile senso di fame che ti perseguita costantemente e che ti obbliga a mangiare in continuazione.

La ricerca del cibo per placare il tuo insaziabile appetito potrebbe essere un bel problema, vista la scarsità alimentare dell'epoca. In compenso però, ora puoi fagocitare ogni cosa, non importa quanto sia commestibile, dura o letale: essa semplicemente sparisce all'interno delle tue fauci!



### 3-5 SCORTICAMENTO RITUALE

Ti accorgi che sul tuo corpo sono emerse delle misteriose cicatrici raffiguranti degli sconosciuti simboli rituali. Tali cicatrici si aprono costantemente e richiedono medicinali continui per rimarginarsi. I simboli raffigurati sul tuo corpo fanno probabilmente parte di un'antica maledizione: acquisisci un tocco mortale che fa appassire piante, morire piccoli animali, ammalare le persone o peggiorare le condizioni di quelle già debilitate.

### 3-6 OCCHIO ESTRANEO

Ti coglie un fastidioso prurito sulla nuca, ti gratti e ti accorgi che in quella punto ti è spuntato un occhio addizionale. Questa deformità è assolutamente mostruosa e grottesca, ma al contempo è molto utile: ora, per un buon lasso di tempo, puoi vedere anche ciò che hai alle tue spalle e non puoi in nessun modo essere colto di sorpresa.







#### **4-1 FORMICAIO**

Ti accorgi che gli insetti sono attratti da te, come le formiche dal miele o come le falene dal fuoco. Un numero imprecisato di essi quindi ti ricopre costantemente, camminando sul tuo corpo e rendendo le tue interazioni sociali estremamente complicate. Ora però puoi tentare la fortuna e cercare, tra gli insetti che hai addosso, quello capace di farti ottenere determinati benefici. Attenzione però: gli effetti collaterali sono del tutto imprevedibili e nelle mani della sorte!

#### **4-2 MAGNETISMO LUNARE**

La luna ora ti affascina in maniera strana e distorta e il magnetismo che esercita su di te è qualcosa di profondo e istintivo, radicato nel tuo subconscio: una notte senza nubi in cui si veda anche solo parzialmente la luna ti rende catatonico.

Se proverai a dormire in una di queste notti, è molto probabile che il sonno ti porterà degli incubi premonitori che ti anticiperanno il tuo futuro.

#### **4-3 PELLE SERPENTINA**

Alcune parti del tuo corpo si ricoprono inspiegabilmente di squame, ma il colore della tua pelle non cambia. Questa tua orribile mutazione porta però con sé un piccolo vantaggio: le tue braccia, similmente a due serpenti, si disarticolano e si muovono come se fossero prive di ossatura e ti sarà persino possibile allungarle fino al doppio della loro estensione.

#### **4-4 ASSENZA CORPOREA**

Sei il protagonista di una serie di inspiegabili bizzarrie: la tua ombra è scomparsa e le fonti di luce non la proiettano più. Quando passi davanti ad uno specchio la tua immagine non viene riflessa e a volte vieni misteriosamente ignorato.

Questi svantaggi, in certe occasioni, potrebbero rivelarsi molto utili: la tua presenza viene difficilmente notata e la tua faccia facilmente dimenticata.





#### 4-5 PARASSITA

Un fungo terribile è saldamente radicato nella tua pelle. Ricopre vaste porzioni del tuo corpo e, se provi ad estirparlo, esso spunta istantaneamente da altre parti. Il fungo produce delle potentissime spore allucinogene, la cui emissione hai scoperto come controllare. Esse vengono liberate nell'aria, ma agiscono in maniera del tutto imprevedibile sia su di te che sugli altri.

#### 4-6 LINGUA NERA

La tua lingua assume un colore nerastro assolutamente innaturale e si gonfia fino ad occupare gran parte della bocca.

Da adesso, con una frequenza del tutto casuale, alcune tue parole verranno cambiate dalla lingua nera e queste avranno un suono incomprensibile e terrificante. Ora però, la tua lingua articola frasi che vanno oltre i normali canali comunicativi e ciò ti permette di parlare ai folli, ai disperati e in generale ai menomati mentali.





### **5-1 ALA MORENTE**

Sulla schiena ti spunta una piccola ala atrofizzata sprovvista di piume, che ti causa incessantemente fitte di dolore. Essa viene notata con facilità e provoca nelle persone uno sgomento indicibile: verrai spesso considerato un mostro o un obbrobrio.

La tua deformità ti permette però di effettuare piccole planate e di cadere incolume da altezze normalmente fatali.

### **5-2 CORPO DELL'ANNEGATO**

Improvvisamente il tuo corpo si gonfia e diventa livido e cianotico come quello di un morto annegato. Il tuo aspetto è orrendo: assomigli ad un cadavere lasciato per troppo tempo in mare. I tuoi polmoni sono pieni di acqua, che inevitabilmente esce dalla tua bocca e sembrano non svuotarsi mai. In compenso però hai acquisito la capacità di rimanere sott'acqua senza respirare per un lungo lasso di tempo.

### **5-3 ORGANO SESSUALE**

Hai un pene mostruoso o un seno sempre colmo di latte materno e di notte sei perseguitato da succubi in cerca di un figlio o da infanti vogliosi di latte. Assieme a questa maledizione, hai acquisito la facoltà di riconoscere immediatamente nelle persone i segni della gravidanza (anche se appena iniziata) e dell'infertilità e, al tuo tocco, quest'ultima viene miracolosamente curata.

### **5-4 IMPRUDENZA**

Hai perso completamente il senso di ciò che può mettere a repentaglio la tua vita e spesso ti cacci in situazioni rischiose che creano guai sia a te che a chi ti circonda. Inspiegabilmente però, quando riesci a risolvere uno dei disastri che hai combinato, la sorte ti premia con piccoli colpi di fortuna che si manifestano con un ritrovamento inaspettato o un aiuto imprevisto.



### 5-5 PLUTOMANIA

Sviluppi un'ossessione per le ricchezze e per il denaro. Brami e vorresti possedere tutto ciò che è costoso: oro, gioielli, pietre preziose e fortune di ogni tipo. Ti rendi però conto di aver acquisito, assieme a questa mania, la capacità sovranaturale di creare piccole illusioni che trasformano oggetti assolutamente privi di valore in preziosi manufatti carichi di gemme, i sassi in monete d'oro, i fondi di bottiglia in diamanti preziosi, ecc. Attenzione però: l'illusione durerà al massimo qualche minuto!

### 5-6 CLAUSTROFOBIA

Sviluppi una fobia per gli spazi stretti e angusti. Che siano piccole stanze o anfratti naturali non ha importanza: se per qualsiasi motivo ti trovi in un luogo che limita i tuoi movimenti, rischi di svenire o dare di matto. In compenso però hai acquisito la capacità di divincolarti da qualsiasi stretta, di slegarti da qualsiasi corda, nodo o costrizione.







### **6-1 VISIONE DISTORTA**

La tua vista distorce le grandezze degli oggetti che osservi, facendoti sentire troppo piccolo o troppo grande rispetto a tutto ciò che ti circonda. Dovrai convivere con la percezione continua di sentirti un nano nella terra dei giganti o viceversa. Assieme a questa disfunzione mentale, hai acquisito la capacità di rimpicciolire o ingrandire gli oggetti inanimati con il tuo semplice tocco.

### **6-2 MANO INCONTROLLATA**

Una delle tue mani è controllata da una forza a te esterna: essa a volte compie azioni tremende e improvvise che non riesci in nessun modo ad impedire. Puoi inoltre contagiare altre persone, infliggendo loro la tua stessa disgrazia con una semplice stretta di mano. Negli altri però l'effetto sarà transitorio e destinato a sparire dopo poco.

### **6-3 IPERSESSUALITÀ**

Sviluppi un'ossessione compulsiva per il sesso e tutte le sue manifestazioni, al punto da esserne completamente dipendente e da cercare interazioni sessuali con chiunque ti capiti a tiro, a prescindere dalla sua età e dal suo genere. Hai acquisito la capacità di cambiare genere a tuo piacimento: puoi essere uomo o donna a tuo gusto e le tue fattezze, il tuo aspetto e i tuoi lineamenti cambieranno di conseguenza. Il problema è che la durata di questa trasformazione è totalmente casuale e spesso non riuscirai ad accorgerti subito del ritorno al tuo aspetto originario.

### **6-4 CANNIBALISMO**

Il cibo ti disgusta e non riesci più a mangiare nulla che non sia carne umana: la tua non è una scelta, ma una necessità e, per saziarti, hai bisogno di quantità sempre maggiori. Ora che conosci il sapore degli uomini, riesci a capire da piccoli particolari se chi hai di fronte è un uomo a tutti gli effetti o se il suo vero aspetto è celato da un'illusione o da un inganno fatato.





### 6-5 ALBINISMO

La tua pelle perde improvvisamente il suo colore naturale e i tuoi occhi diventano rossi: sei a tutti gli effetti un albino e a causa di questa tua caratteristica vieni emarginato da chiunque. Di contro però, puoi risvegliare un particolare influsso che eserciti sulle creature del mondo oscuro: ti trovano simpatico a prima vista e non sarà per te difficile crearti amicizie tra le loro cerchie.

### 6-6 PROVE DI SANTITÀ

Ti compaiono sui polsi e sulle caviglie delle ferite che spesso perdono sangue e richiedono bendaggi frequenti. A volte lacrime sangue dagli occhi, creando scompiglio quando qualcuno ti vede. Ora però hai acquisito l'abilità sovranaturale di animare le effigi sacre (statue di angeli, dipinti di santi, figure religiose, ecc.). Non avrai il controllo di ciò che animerai e l'effetto non durerà che pochi istanti, ma sarà assolutamente irrispettoso, profano e blasfemo.



# II. BIOCARE GLI ERRANTI



In questo Capitolo verranno approfondite tutte le dinamiche di gioco che costituiscono una sessione di Memento Mori. Il contenuto di questo capitolo deve essere ben illustrato ai Giocatori poiché, da un punto di vista regolistico, riguarda principalmente loro e il modo con cui gli Erranti interagiscono con il mondo di gioco.

## L'esito di un tiro

### DIFFICOLTÀ IN BREVE

**Difficoltà 1:**  
azione impegnativa.

**Difficoltà 2:**  
azione complessa.

**Difficoltà 3:**  
azione molto complessa.

**Difficoltà 4:**  
azione quasi impossibile.

**Difficoltà 5 o più:**  
azione oltre i limiti.

Quando il Narratore dichiara la necessità di effettuare un tiro e comunica la Difficoltà da superare, è il turno del Giocatore. Quest'ultimo deve raccontare l'approccio del suo personaggio, individuare l'Organo interessato e raccogliere tutti i d6 che ha disposizione per il tiro. Una volta lanciati tutti i d6 conta quanti di questi hanno ottenuto un Successo.

### SUCCESSI

**Tutti i d6 che ottengono un punteggio pari o superiore alla Soglia sono Successi.** (generalmente la Soglia è 5).

Ogni **d6 nero** che ottiene un risultato di **6** porta ad un **Successo oscuro**, che vale come 3 Successi normali e provoca 1CS.

Ogni **d6 nero** che ottiene un risultato di **1** costituisce un **Fallimento oscuro**, risultato che annulla un Successo ottenuto con un altro d6.



In base al numero di Successi ottenuti, il tiro viene considerato un successo oppure no. Vediamo in quali casi questo avviene:



**Se il numero di Successi è inferiore alla Difficoltà, il tiro fallisce.** L'Errante non supera l'ostacolo e la situazione intorno a lui si aggrava: la minaccia aumenta, viene attirata l'attenzione di qualcuno, l'oggetto del contendere viene perso, le condizioni psicofisiche si aggravano;



**Se il numero di Successi è superiore alla Difficoltà, il tiro ha successo.** L'Errante supera pienamente la sfida;



**Se il numero di Successi è pari alla Difficoltà, il tiro ha successo ma l'Errante dovrà pagare un piccolo prezzo.** L'ostacolo viene superato ma l'Errante scopre un nuovo pericolo, lascia dietro di sé delle tracce o mette in difficoltà un alleato.



*Alcuni leggono ancora, di nascosto, le rune*

Il racconto di ciò che accade dopo il lancio dei dadi non spetta sempre al Narratore. La persona a cui compete cambia a seconda del risultato del tiro:



**Se il tiro è stato un fallimento, il Narratore racconta a tutti i partecipanti ciò che accade all'Errante;**



**Se il tiro è stato un successo, il Giocatore racconta a tutti i partecipanti come il suo Errante supera la prova;**



**Se il tiro è stato un successo con un costo, il Giocatore racconta ai partecipanti come il suo Errante supera la prova e concorda con il Narratore il prezzo da pagare.**



## SOGLIA DI SUCCESSO

La Soglia di successo, che d'ora in avanti chiameremo semplicemente Soglia, è il punteggio minimo da raggiungere con un d6 per ottenere un Successo.

**Se lanciando un d6 un Giocatore eguaglia o supera la Soglia, significa che avrà ottenuto un Successo. La Soglia base per ogni dado lanciato nel gioco è di 5.**

## Bonus e Malus alla Soglia

La possibilità di applicare Bonus e Malus alla Soglia è uno strumento fondamentale nelle mani del Narratore. Infatti, grazie a questa regola, quest'ultimo può influenzare il tiro dei Giocatori inserendo un elemento che può avvantaggiare o penalizzare le loro azioni. Bonus e Malus rappresentano quindi delle condizioni temporanee (fisiche, mentali o circostanziali) che i Giocatori dovranno cercare di crearsi o di evitare.

### *Esempio di Bonus alla Soglia:*

*Un Errante si trova ai piedi del letto ove riposa il giovane rampollo del Barone Darcy de Knayth. Ha intenzione di rapirlo. Il Giocatore entra in azione e dichiara di voler repentinamente afferrare il ragazzo bloccandogli le braccia e tappandogli immediatamente la bocca. Questo avviene, ma il giovane cerca subito di divincolarsi dalla presa; il Narratore richiede un tiro al Giocatore. In questo caso però concede un Bonus alla Soglia in quanto il ragazzo si è appena svegliato ed è ancora un po' intontito.*

### *Esempio di Malus alla Soglia:*

*Gli Erranti si sono infiltrati all'interno di un antico e pericoloso sabba pieno di creature soprannaturali. L'obiettivo è proprio davanti a loro: la Strega dei Rovi. Decidono di attendere il giusto momento per intervenire, ma questo li costringe ad assistere al rituale e a inalare i fumi e le essenze di cui l'aria è satura. Non appena metteranno mano ai dadi e cercheranno di agire, il Narratore gli comunicherà che i vapori venefici e allucinogeni presenti nell'aria infliggeranno loro un Malus alla Soglia.*



**COME FUNZIONANO?**

**Un Bonus abbassa di 1 il valore della Soglia, mentre un Malus lo alza di 1.**

Il Narratore può applicare quanti Bonus e Malus preferisce tenendo sempre presente che **la Soglia non può mai essere minore di 2 o maggiore di 6.**

Esiste la possibilità che Bonus e Malus si presentino simultaneamente. In questi casi basterà semplicemente sommarli e applicare il risultato al tiro.

*Esempio:*

*Se il Narratore applica a un'azione un Bonus e un Malus uguali, a conti fatti, il tiro non subirà variazioni. Invece, applicando per esempio 2 Bonus e 1 Malus, il Narratore favorirà il tiro del Giocatore con un abbassamento della Soglia di 1.*

**POSIZIONARSI NELLA FICTION**

In Memento Mori, come in tanti altri giochi di ruolo, è importante che i Giocatori siano sempre consapevoli del posizionamento dei loro personaggi all'interno del racconto. **Il posizionamento di un personaggio non è altro che una fotografia che descrive la sua collocazione, le sue azioni e in che modo queste si relazionano agli attori presenti in quella determinata circostanza.**

Le regole descritte di seguito, quando utilizzate, vanno a influenzare il posizionamento dei personaggi nella narrazione. Grazie ad esse, i Giocatori metteranno i loro Erranti in generiche situazioni di "vantaggio", "svantaggio", di "collaborazione" o di "rischio". Queste condizioni rischiano di rimanere etichette vuote se non vengono accompagnate da una descrizione e calate nel contesto del racconto. **I Giocatori devono sempre descrivere (o ricordare) in che modo cambia il loro posizionamento nella narrazione** affinché i bonus o i malus ottenuti attraverso le regole siano giustificati.



## INVOCARE IL SOGNO

Ci sono situazioni nelle quali i protagonisti delle nostre storie non posso accettare il fallimento. Momenti nei quali si decidono le sorti delle loro imprese e i poteri dell'Oltre il Velo toccano vette inimmaginate, esplodendo in lampi di inaudita forza.

Questi sono gli istanti in cui gli Erranti riescono ad attingere alla loro fonte di potere più pura: l'ambizione del Sogno.

**Solo una volta per ogni sessione di gioco, i Giocatori potranno utilizzare questo potere.**

Questa regola può essere attivata dopo il lancio dei d6, indipendentemente dall'esito a cui porterebbero. Il Giocatore può infatti ribaltare quel risultato intervenendo sul risultato dei d6 bianchi.

Invocando il Sogno tutti i d6 che non sono Successi verranno tramutati in Successi. Per ogni d6 trasformato in questo modo, l'Errante subisce 1CS.

*Esempio:*

*Un Giocatore ha appena lanciato i suoi dadi e davanti a sé si è appena configurato un fallimento. Quel tiro però sta per decidere un'azione fondamentale che potrebbe cambiare le sorti della sessione di gioco. Decide quindi di invocare il Sogno e tramuta ben 3d6 (un 3, un 2 e un 4) in altrettanti Successi (come se avessero superato la Soglia). Questo enorme abuso di potere gli causerà 3CS ma lo condurrà al successo sperato.*

Quando viene invocato il Sogno, solitamente, un Errante sta per superare una grande sfida (non avrebbe alcun senso attivare questa regola senza alcuna possibilità di eguagliare la Difficoltà).

In questi casi è importante che il Giocatore protagonista di questo momento aggiunga dettagli che enfatizzino il trionfo ottenuto. Dopotutto si tratta di un'impresa conquistata grazie alla sua determinazione e alla viva speranza di realizzare il suo grande Sogno.







## I RIFORGIATI

Gli artigiani d'Oltre il Velo possono distillare un profumo incantato dal sudore di una notte d'agonia. Possono prendere con le pinze arroventate le grida di un traditore sotto tortura e farne frecce maledette. Hanno il potere di rendere tangibile, malleabile e stregata ogni cosa, anche la più effimera. Persino le emozioni come la paura, la febbrile ossessione o la rabbia possono essere trasformate in metalli e usate per creare un oggetto maledetto. In Lusazia, un'antica palude dell'Europa centrale delimitata da tre fiumi, vengono estratte tutte le materie prime per creare un vetro nero più forte dell'acciaio. A soffiarlo, custodendo il segreto dei materiali che lo compongono, sono i coboldi boemi, esseri simili a gnomi con piedi, code e denti presi in prestito ad animali notturni di vario genere. Questi orripilanti artigiani oltre ad armi e armature possono anche creare opere più segrete e oscure, di cui detengono il segreto: i Riforgiati di Luzyka. Giganti di vetro, folli armature incantate, tra i più temuti combattenti d'Oltre il Velo. All'interno di esse, tra le fessure del vetro inscalfibile, si vedono solo luci fumose e pulsanti. L'assenza di un vero corpo fa sì che non ci siano organi vitali da colpire e rende quasi impossibile fermarle. Questi cavalieri della morte temono solo poteri più oscuri di quelli che li hanno forgiati. Spesso i Principi li assoldano come guardie del corpo o come guardiani dei propri tesori.



## COMBATTERE

In Memento Mori non esistono distinzioni tra scene d'azione e scene d'altro tipo. I combattimenti, così come tutte le situazioni più frenetiche fanno sempre parte del normale flusso di gioco.

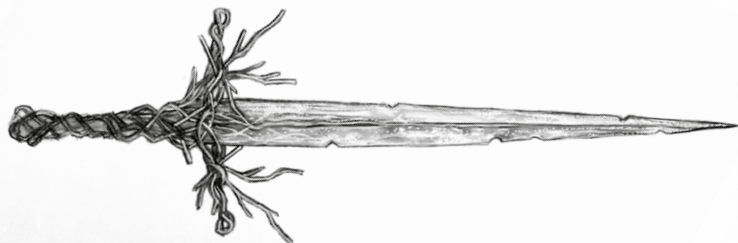
Lo schema infatti non cambia neanche in questi casi: i tiri vengono richiesti dal Narratore quando quest'ultimo agisce contro gli Erranti attraverso le creature o gli individui che interpreta, oppure si innescano quando i Giocatori agiscono attivamente nel bel mezzo dell'azione.

Non serve nemmeno stabilire un ordine di gioco particolare per le scene di combattimento. È sufficiente che il Narratore gestisca la conversazione con i Giocatori con logica e coerenza seguendo l'ordine e il flusso adottati fino a quel momento.

*Esempio:*

*Gli Erranti stanno fuggendo da un gruppo di guardie a cavallo che li ha appena sorpresi nel tentativo di riesumare alcuni cadaveri dal cimitero reale. Dopo diversi inutili tentativi di fuga, il Narratore prende la parola e dice: "Tempo scaduto! Siete troppo lenti rispetto a loro e una volta raggiunti vi arrivano anche i primi fendenti!" Le guardie attaccano. Da qui in avanti il Narratore passerà da uno schieramento all'altro, facendo agire prima le guardie e poi gli Erranti. In altre situazioni potrebbe mescolare gli interventi o concedere più azioni consecutive agli Erranti e così via.*

Per gestire e costruire gli scontri esistono tuttavia alcune semplici regole che andremo immediatamente a descrivere.







## Priorità all'approccio

Le azioni degli Erranti, specialmente nei combattimenti, devono essere sempre raccontate e subordinate all'aspetto meccanico del gioco. Ad esempio: "lo inseguo", "lo blocco", "lo intimidisco" o ancora "lo attacco", "mi difendo" sono dichiarazioni prive di pathos, mentre a noi interessa soprattutto immaginare questi momenti.

Questa libertà narrativa deve tramutarsi in un'arma nelle mani dei Giocatori che, soprattutto negli scontri, potranno brandirla per coinvolgere attributi in modo creativo e originale.

*Esempio:*

*L'Errante ha davanti a sé una Ghul accadica e intorno a lui gli abitanti del villaggio invisibile stanno scappando dal terrore. È il momento del Giocatore, il quale dichiara: "Afferro un abitante del villaggio, lo trascino verso il mostro e una volta vicino glielo lancio addosso per creare un diversivo. Questo mi permette di attaccare la Ghul mentre tenta di divorare il malcapitato. Utilizzo Viscere!" L'azione è perfetta e divertente, ma racconta anche di come l'Errante sia totalmente privo di cuore e scrupoli.*

## Scambio di colpi



*Certe creature sono vulnerabili solo a lame di pietra*

Aggredire o scegliere di attaccare (non necessariamente a corpo a corpo) un qualsiasi bersaglio, espone entrambi i combattenti a un rischio. **Attaccare non significa semplicemente colpire un bersaglio, ma anche esporsi al suo contrattacco.** Così come essere aggrediti apre alla possibilità di respingere e ferire il proprio aggressore. **Questo è possibile grazie allo scambio di colpi**, ovvero la regola che gestisce i tiri per combattere.

I Giocatori dovranno sempre misurarsi con un valore di Difficoltà sia nel ruolo di attaccanti che in quello di difensori. In base ai loro tiri si scoprirà di volta in volta chi tra i combattenti avrà la meglio.



## Danni e Punti Ferita

Il Narratore, esattamente come per tutte le altre azioni, deve quantificare in modo oggettivo l'abilità, la pericolosità e quindi la **Difficoltà** di ciascun avversario.

**Se il Giocatore ottiene un numero di Successi superiore alla Difficoltà, infligge un quantitativo di Punti Ferita (abbreviati in PF) pari allo scarto positivo raggiunto.**

*Esempio:*

*Il Giocatore deve difendersi dal proprio nemico e lanciando i dadi ottiene 4 Successi. Supera agilmente la Difficoltà di 2 e non solo annullerà il suo colpo ma risponderà infliggendogli ben 2PF!*

**Se il Giocatore ottiene un numero di Successi inferiore alla Difficoltà è costretto a subire un quantitativo di CS pari allo scarto negativo raggiunto.**

*Esempio:*

*Il Giocatore si lancia all'attacco, ottenendo però un solo Successo. Nel caso già descritto di una Difficoltà 2, è costretto a incassare il contrattacco nemico subendo 1CS.*

**Se il Giocatore ottiene un numero di Successi pari alla Difficoltà infligge 1PF ma deve pagare un prezzo.** Può creare una situazione di vantaggio per i suoi avversari, può perdere di vista per un istante il suo obiettivo oppure può subire 1CS.

*Esempio:*

*Il Giocatore subisce l'assalto di un avversario e lanciando i dadi ottiene un numero di successi pari alla sua Difficoltà. Infligge 1PF alla creatura mostruosa ma deve pagare un piccolo prezzo. L'Errante urta contro una torcia che cade a terra e innesca un piccolo incendio.*

**Un avversario si considera sconfitto quando i suoi PF scendono a 0.** Il Giocatore che ha il merito di azzerarli può decidere di risparmiare il suo avversario, di ucciderlo o di renderlo completamente inoffensivo. In altre parole può disporre del suo avversario ormai incapace di reagire.

### NON SOLO CONTRATTACCHI

Narratore e Giocatore sono liberi di inventare qualsiasi espediente per rendere credibile anche lo scambio di colpi più improbabile. Per esempio, un Errante che attacca a distanza un'Arpia e fallisce il tiro, subirà le CS non dalla creatura mancata bensì da alcuni abomini alati che vorticano intorno a lui.





## Creare vantaggio

Creare vantaggio è la regola che gestisce tutte le azioni dichiarate dai Giocatori allo scopo di avvantaggiare uno o più compagni.

Bloccare un Diavolo delle Terre Selvagge lo renderà più vulnerabile, gettare della cenere su una Lamia indebolirà temporaneamente la sua invisibilità, mentre illuminare una caverna gremita di Alù li accecherà gettandoli nel caos.

**Creare vantaggio è quindi un'azione eroica e rischiosa che però non prevede un tiro di dadi.** Il Giocatore racconta semplicemente in che modo l'Errante si espone per agevolare le azioni degli altri personaggi dichiarando di voler creare un vantaggio.

**Creare vantaggio, in termini di gioco, è un'azione che pone le condizioni per guadagnare un Bonus alla Soglia.** L'Errante che deciderà di sfruttare questa condizione nella sua prossima azione otterrà il Bonus.

**Creare vantaggio è un'azione che tuttavia ha un costo: l'Errante che la compie subisce 1CS.** Questo prezzo rappresenta il sacrificio, l'impegno e i rischi a cui l'aiutante fa fronte pur di aiutare un compagno.

### UNA REGOLA VERSATILE



Creare vantaggio è una regola che può essere sfruttata in qualsiasi altro contesto, anche al di fuori dei combattimenti. Gli Erranti possono sempre agire a favore di un proprio compagno per migliorare le sue possibilità di riuscita in un'azione rischiosa.

#### *Esempio:*

*Nelle stalle di un piccolo signore locale gli Erranti si stanno scontrando contro un gruppo di adepti del culto del Principe Hagazi, Grida nel Silenzio, Madre degli Orrori. Un Giocatore decide di liberare un gruppo di cavalli e di farli galoppare verso l'uscita da dove provengono i nemici. Dichiara dunque di voler creare un vantaggio per i suoi compagni.*

*Un altro Giocatore decide di sfruttare la situazione e racconta di come il suo Errante si getta nella mischia sfruttando l'effetto sorpresa generato dagli animali in fuga. Per questa azione rischiosa guadagnerà il Bonus alla Soglia generato dal personaggio aiutante.*



## Equipaggiamenti e oggetti

Come già sapete, in questo gioco non abbiamo particolarmente a cuore la gestione e la regolamentazione delle dotazioni degli Erranti. Ci sembrano fattori marginali se comparati ai poteri ed ai miracoli portati dall'Oltre il Velo.

Quindi, attaccare con una spada anziché che con un pugno, da un punto di vista puramente regolamentare, non cambia assolutamente nulla. Ovviamente la dotazione di un Errante è fondamentale per poter immaginare l'aspetto del personaggio e comprendere a grandi linee cosa può utilizzare in qualsiasi momento del racconto.

### PERCHÉ LA DOTAZIONE È "QUASI" IMPORTANTE?

Il Narratore può sempre decidere di inserire nella sua storia degli oggetti di particolare importanza. D'altronde, nell'Oltre il Velo la magia si insidia facilmente anche negli oggetti inanimati, specialmente se artefatti. Ecco perché Spiriti forgiati e reliquie maledette sono all'ordine del giorno. Quando gli Erranti entrano in contatto con questi oggetti, riconoscono immediatamente il loro potere e ne comprendono le potenzialità dopo pochi utilizzi.

Il Narratore può decidere di gestire questi oggetti magici o abominevoli (come li chiamano i più) come preferisce: concedendo Bonus alla Soglia all'uso, donando effetti costanti ma utilizzi limitati, assegnando d6 aggiuntivi in determinate situazioni o in cambio di CS. Potrà decidere ciò che vuole a seconda del tono e dei connotati che vorrà dare al suo racconto.

*Esempio:*

*Uno Spirito della Caccia selvaggia, quando abbattuto, può cedere agli Erranti una delle sue armi ossee segrete (questo e altri segreti sono presenti nel Codex Gigas). Quest'arma d'ossa può assumere magicamente le fattezze di un'arma regolare fino a sette volte più grande, tuttavia, al termine dello scontro si sgretolerà in un pugno di polvere.*

*Vista la caducità dei suoi effetti, il Narratore può decidere che l'arma conferisca 1d6 (rigorosamente nero) per tutta la durata del combattimento in cui viene impiegata.*



## AVVERSARI E MINACCE

Ecco una breve lista di possibili avversari che gli Erranti possono fronteggiare durante l'avventura.

### POPOLANO • Diff. 1 - PF 3

Un Ignaro qualunque, non abituato a combattere. Spesso le persone più povere sono malnutrite e debilitate. In questi casi i PF dei popolani possono scendere a 2.

### GUARDIA CITTADINA • Diff. 1 - PF 4

Un Ignaro vigilante, armato, addestrato a sorvegliare le vie di un borgo attento a quello che lo circonda.

### CAVALIERE • Diff. 1 - PF 5

Un Ignaro in armatura protettore del regno che segue un codice d'onore. Quando si muovono in gruppo e in sella a un destriero, la loro Diff. sale a 3.

### VETERANO DI GUERRA • Diff. 2 - PF 4

Un Ignaro sopravvissuto a una guerra. È esperto e segnato dalle battaglie. Quando comanda un gruppo di guardie o cavalieri aumenta i loro PF di 1.

### CANAGLIA • Diff. 1 - PF 4

Un Ignaro fuorilegge, furtivo e incline al sotterfugio. Abile a nascondersi prima di un'imboscata o a camuffarsi e spacciarsi per qualcun altro.

### ASSASSINO • Diff. 2 - PF 3

Un Ignaro pagato per le sue doti di spia, sicario e infiltratore. È molto difficile individuarlo e quando attacca di sorpresa causa sempre uno Svantaggio.

### PRESUNTA STREGA • Diff. 2 - PF 3

Una donna Ignara che ha ottenuto blandi doni soprannaturali grazie a un patto con una creatura d'Oltre il Velo. Potrebbe padroneggiare un Dono degli Erranti (pag. 94).



**SPIRITO INQUIETO • Diff. 2 - PF 4**

Fantasma di un Ignaro, tormentato e pericoloso. Si muove attraverso gli oggetti e attaccarlo con armi normali causa sempre Svantaggio.

**SPETTRO DELLA PESTE • Diff. 3 - PF 3**

Ombra spettrale che ricorda la forma di un Ignaro morto di peste. Quando combatte nei pressi di infetti, fosse comuni e Campi di Ecatombe la sua Diff. sale a 4.

**FRATE RISORTO • Diff. 3 - PF 4**

Frate Ignaro, riportato in vita grazie ad arti necromantiche. La sua presenza è impercettibile fino a quando non decide di manifestarsi.

**IGNARO POSSEDUTO • Diff. 1 - PF 4**

Un Ignaro posseduto da una creatura d'Oltre il Velo. La sua Diff. può aumentare di 1 se si avvicina la morte del corpo mortale consumato dalla possessione.

**INCOMPIUTO • Diff. 4 - PF 4**

Un Errante che è stato sopraffatto totalmente dalla Corruzione. Un avversario temibile che può padroneggiare uno dei Doni degli Erranti (pag. 94).

**DEMONIETTO SPIA • Diff. 1 - PF 3**

Una piccola creatura al servizio di una Schiera molto più potente di lui. È un messaggero, una spia, un esploratore e un ladruncolo volante.

**BELVA D'OLTRE IL VELO • Diff. 4 - PF 7**

Una possente creatura d'Oltre il Velo guidata solo da istinti ferali e predatori. Più viene ferita e più combatte ferocemente.

**SEGUGIO SPETTRALE • Diff. 2 - PF 5**

Un mastino inviato a scovare una preda per portarla al cospetto del suo padrone. Ha un sesto senso che gli consente di trovare gli Accessi.

**MUTAFORMA • Diff. 3 - PF 5**

Una creatura d'Oltre il Velo capace di fingersi un Ignaro. Se decide di usare la sua vera forza in combattimento perde temporaneamente il suo aspetto umano.



## FINE DI UN ERRANTE

A volte la Corruzione consuma gli Erranti ben prima che riescano a raggiungere la fine della loro storia o che sfiorino i loro Sogni. Quando questo accade tutto ciò che li rendeva umani svanisce nel nulla lasciando spazio solo a entità immonde fatte di puro Incubo.

**Quando un Errante corrompe tutti gli Slot degli Organi o quando corrompe tutti gli Slot di Nome, Legami e Virtù raggiunge la sua fine.**

Il Narratore interrompe la narrazione e racconta come l'Errante completa la sua trasformazione entrando a far parte delle Schiere dell'Oltre il Velo.

*Esempio:*

*Siamo alle battute finali dell'avventura e un Errante ha tutti i suoi Slot corrotti tranne uno, un ultimo Slot non corrotto di Cuore. Il livello di corruzione raggiunto è ormai insostenibile e durante un tiro, grazie ai numerosi d6 neri lanciati, ottiene l'ennesimo Successo oscuro. Il Sangue si riempie e anche l'ultimo Slot dev'essere annerito.*

*Il Narratore interrompe il racconto della storia e con il Giocatore concorda la fine dell'Errante. Il personaggio, nei suoi ultimi istanti di umanità, recupera alcuni ricordi del passato e prima di tramutarsi in un orrendo abominio esclama "mi dispiace, mia adorata sorella...". Cosa faranno gli altri Erranti davanti a questa mostruosità?*

La fine di un Errante è un'eventualità che i Giocatori possono quasi sempre evitare. La Corruzione è un processo che può essere facilmente rallentato utilizzando le caratteristiche meno compromesse o limitando l'uso dei Doni. A tal proposito è fondamentale che i Giocatori siano informati di queste possibilità sin dalle prime battute dell'avventura.

Tuttavia, la tensione generata dalla Corruzione metterà in luce, presto o tardi, tutte le sfaccettature degli Erranti e trasmetterà ai Giocatori il peso di tutti i sacrifici fatti, sessione dopo sessione.







## LA NINFA DELLE TORBIERE

Ha un corpo così nero da macchiare ogni cosa tocchi. Non v'è modo per cancellare la sua impronta da terra, dal manto degli animali al pascolo, dagli infissi della porta di casa e dalla pelle di chi viene da lei carezzato. Porta con sé il nero rossastro della torba delle profondità e lo stesso caratteristico odore. Per fortuna di rado la si vede fuori dagli acquitrini e dalle paludi dov'è occupata a prendere in custodia tesori perduti - corpi di animali, di uomini semplici o di grandi re e condottieri. Questi ultimi sono i suoi preferiti, perché ella imbrunisce pelle, tessuti ed interiora, rendendoli eterni, in cambio di uno speciale nutrimento. La Ninfa infatti succhia via loro le ossa, che al contatto col suo bacio si trasformano in nettare zuccherino biancastro. I corpi mantengono una forma simile a quella che avevano in vita, anche se anneriti dal procedimento. È allora che lei si unisce a loro teneramente, scomponendosi in mefitica esalazione, e riempie i loro corpi cavi. Attraverso queste armature di carne nera, può abbandonare la propria torbiera alla ricerca di un'altra più ospitale o di nuovi corpi dimenticati nelle vicinanze. Non è insolito trovare questi cadaveri color della pece, con corone d'oro ancora sul capo e medaglioni sul petto, mentre trafugano cadaveri dai campi di battaglia per condurli verso la più vicina palude.



## VI. DELLA NATURA DEL COSMO



L'ambientazione storica di Memento Mori nasconde minacce che provengono dagli orrori del folclore europeo, dalle fiabe nere e dalle superstizioni pagane del medioevo. Creature ultraterrene, reliquie maledette e oscure entità superiori sono reali e pericolose. Sempre a un passo dall'essere scoperte dagli Ignari e inevitabilmente pronte a lavare via le proprie tracce con il sangue.

In questo capitolo verrà quindi esplorata la realtà al di là del Velo, definendo come essa entri spesso in contatto con il mondo degli Ignari. Questo rapporto tra i mondi rappresenta il cuore dell'ambientazione perché solo gli Erranti possono accedere liberamente a entrambi, divenendo così l'epicentro di conflitti, imprese e sotterfugi di natura soprannaturale.

Oltre alla natura dei luoghi e delle creature di questa landa piena di pericoli verrà anche fornito un quadro dei grandi eventi che l'hanno segnata nel corso dei secoli. Così da offrire al Narratore la possibilità di coinvolgere i Giocatori in una trama che incarna i dilemmi e le atroci scelte che accompagnano gli Erranti.





## Oltre il Velo

Al di là di tutto ciò che gli esseri umani credono di sapere esiste un mondo invisibile, chiamato anche il reame sottile, la Landa effimera, il regno grigio. Questo mondo esiste "Oltre il Velo" della comune percezione umana. Immaginiamo questo velo come un limite di natura metafisica e illusoria, capace di separare i mondi e di mascherare gli accessi che dall'uno rendono possibile raggiungere l'altro. Si tratta di due effettive dimensioni parallele che coesistono e combaciano senza sovrapporsi davvero.

Per esempio: un uomo comune, un Ignaro, è in una stanza da letto chiusa per la preghiera della sera. Nello stesso luogo, dall'altra parte del Velo c'è una caverna buia piena di creature notturne che strisciano in attesa che tramonti il sole e volare a caccia. Sotto una botola del pavimento della stanza dell'uomo c'è un passaggio segreto che riporta antichi simboli di potere, attraverso esso si può accedere al mondo Oltre il Velo. L'Ignaro però non nota la botola, e anche se ci cadesse dentro non riuscirebbe comunque a oltrepassare il Velo raggiungendo il mondo oltre di esso. Le due realtà sono distinte e in esse accadono cose interamente slegate le une dalle altre. Se però un Errante, che appartiene a entrambi i mondi, trovasse quella botola potrebbe effettivamente raggiungere la caverna e il complesso labirinto di gallerie infestate che c'è al posto della casa dell'Ignaro.

### DUE MONDI CONNESSI

Il mondo Oltre il Velo, o direttamente l'Oltre il Velo, è il riflesso oscuro del reale. Un luogo fisico, governato da leggi molto simili a quelle che regolano quello abitato dagli uomini, ma anche una dimensione soprannaturale che influenza e viene influenzata a livello mistico da storie e tradizioni. È assodato infatti che miti, leggende, fiabe e superstizioni del mondo umano trovino sempre un corrispettivo in carne ed ossa in quello Oltre il Velo. Qualcuno di antropocentrico potrebbe quasi arrivare a supporre che questi esseri siano stati effettivamente generati dagli incubi dei mortali stessi ma è molto più probabile che le scorribande delle creature mostruose nel nostro mondo, nell'antichità, abbiano gradualmente influenzato aneddoti e racconti.



Portando infine il folclore a ritrarre quasi del tutto fedelmente il loro aspetto, le loro abitudini e i loro turpi appetiti. Nessuno ovviamente può però stabilire con certezza cosa sia venuto prima e quale sia quindi il rapporto tra colui che ha generato il mito e il mito stesso ma i mostri esistono e sono a un passo dagli esseri umani.

### A CACCIA DI ACCESSI

Le creature sovranaturali che abitano questo mondo sono spiriti potenti e spesso mal intenzionati. Molti di essi sanno dell'esistenza del mondo degli Ignari e vorrebbero cibarsi delle carni dolci dei loro figli, bere i desideri più inconfessabili degli omicidi o scatenare la tendenza alla depravazione tipica degli uomini di potere. Ma l'accesso al mondo è limitato solo a determinate circostanze, leggi imprescindibili intessute di magia che hanno proprio a che fare con le superstizioni, le storie e i miti. Per esempio: nella precedente grotta si nasconde tra le altre creature anche una Furia degli Alti Cieli, una predatrice implacabile. Ella, come dicono i racconti, si mostra solo quando qualcuno uccide un proprio consanguineo sotto la luna nuova. Nel momento in cui questo accade lei lo percepisce, abbandona i suoi simili e striscia verso il pozzo buio in fondo alla grotta per sbucare dalla botola nella camera da letto dell'Ignaro. Decide di non mostrarsi ad esso apparendogli unicamente come un'ombra di fumo nero che esce da sotto al letto e scappa dalla finestra. L'uomo terrorizzato seguirà la figura con lo sguardo vedendo in lontananza sospesa in cielo questa diavolessa con gigantesche ali da rapace notturno che le spuntano dalle tempie.

Crederà di aver visto male, di aver sognato o forse correrà dal prete del villaggio per confessarsi e farsi benedire. La Furia ha avuto accesso al mondo e avrà tempo tutta la luna nuova per trovare colui che ha versato sangue di un proprio familiare e cibarsi delle sue carni. Proprio come raccontano le storie sulle Furie. Allo scadere del tempo ella dovrà fare ritorno al mondo Oltre il Velo, attraversando il varco più vicino, spinta da una forza che ne trascina via il corpo e piega la volontà. Non avrà scelta, dovrà tornare. Solo le creature più potenti, quelle folli o rinnegate riescono a resistere per periodi più lunghi nel mondo dei mortali.



*Dentro ai cristalli  
si possono conservare  
i ricordi*





## Geografia

Il mondo Oltre il Velo si presenta come una pesante coltre di fumo sovrapposta al mondo che conosciamo. In essa c'è buio ovunque e ogni cosa è avvolta da nebbie, cenere e detriti sbriciolati. È un paesaggio contaminato da poteri notturni propri delle più cruente storie popolari, che ne descrivono fedelmente le pietre, gli alberi e corsi d'acqua.

Pur essendo una dimensione slegata dal mondo dei mortali è da immaginarsi combaciante con esso. Le distanze da una parte corrispondono alle stesse distanze dall'altra e così il tempo. Inoltre questo mondo oscuro ha una sua stabilità, una sua bizzarra geografia. Esistono sentieri, deserti rocciosi, tetre foreste e putridi specchi d'acqua. Ogni luogo inospitale non è solo presente ma è ben peggiore di come lo si immagina o racconta, ben fornito di tutti quei pericoli mortali capaci di dissuadere anche l'avventuriero più esperto. Si tratta di un mondo intero, diversificato nel clima e nei suoi diversi habitat, che incarna l'ombra tetra e fatale di quello che conosciamo. Per esempio là dove c'è un prato rigoglioso nel mondo conosciuto, nell'Oltre il Velo può darsi che ci sia un deserto roccioso popolato da rettili che depongono le uova solo nei cadaveri appena uccisi di grandi mammi-feri. Non proprio il miglior contesto nel quale spostarsi o venir catapultati.



*Ramo ritorto depositato  
sulle rive del Lago Nero*

### IN PROFONDITÀ

Questa realtà si fa sempre meno simile alla nostra maggiore è la distanza che gli Erranti, tra le poche creature che possono varcare la soglia tra i mondi, percorrono addentrando nei suoi meandri. Esiste infatti una direzione che tutte le creature autoctone percepiscono nell'Oltre il Velo, la cosiddetta "profondità", ovvero la vicinanza al cuore di una Schiera, cioè il dominio esclusivo di uno specifico tipo di entità. Si può viaggiare per vite intere rimanendo sempre nelle zone di superficie di questo mondo, ma basta prendere il sentiero giusto, la scorciatoia segreta, la via proibita tra le montagne, per finire in pochi giorni di viaggio in mondo gradualmente sconosciuto e sempre più incomprensibile.



Le forme di vita si fanno sempre più estranee mentre temperature, condizioni e fenomeni atmosferici, luci e colori cominciano a mutare divenendo prima inospitali e poi insostenibili. Le descrizioni letterarie di luoghi di eterni patimenti, folli punizioni e tremendi paesaggi infernali non si discostano di molte dalle aree più profonde dell'Oltre il Velo.

Esse sono il teatro dei più terribili accadimenti e casa dei più pericolosi abitanti di queste regioni. La tana della Schiera, la corte dei suoi spiriti più nobili e potenti, i dimenticati dove sono custoditi i suoi tesori e imprigionate le sue vittime sacrificali. Lo stesso ameno luogo dove di solito dimora il Principe a capo di quella Schiera stessa, circondato dai suoi prediletti.

### **STRADE SENZA RITORNO**

Per un Errante percorrere le vie che conducono agli strati più profondi di questo mondo è solitamente una cosa da evitare con tutte le proprie forze. Ben poche cose attirano un essere umano in quelle direzioni, anche perché la vita negli strati superficiali dell'Oltre il Velo è già abbastanza dura. Sono rare le storie che raccontano di questi viaggi, molte di esse sono pretesti per descrivere la depravazione di certi Erranti che spingendosi sempre di più nelle profondità del mondo oscuro perdono il senno e il legame con il proprio Sogno. Divenendo così, a tutti gli effetti, Incompiuti. Una delle creature soprannaturali più pericolose esistenti.





## Rovine e luoghi d'altri tempi

Il mondo che gli Erranti possono scoprire promette potere, risposte e persino benefici se non addirittura la salvezza.

Il destino di morte che accompagna un appestato è tanto assoluto nel mondo degli Ignari quanto relativo in quello oscuro che si è appena rivelato. In questo luogo però un umano che proviene dal medioevo si trova spaesato e senza punti di riferimento. È particolarmente frequente per esempio incontrare rovine di civiltà sconosciute. Architetture che un uomo vissuto nel vecchio continente non ha mai visto, templi abbandonati con enormi effigi di dei antichi, tumuli che nascondono complessi labirinti o castelli ricavati in materiali che nessun umano potrebbe modellare. Nonostante i paesaggi desolati possano in alcuni casi ricordare quelli dell'altro mondo ci sono sparsi ovunque lasciti e rovine che ricordano tempi e culture aliene. Nulla fa pensare però a forme più evolute di civiltà, anzi. È più frequente trovare Popoli Squamati delle Rive che vivono in quello che sembra un villaggio di palafitte dell'età del bronzo, oppure una comunità di Satiri delle Montagne che abita un gruppo di costruzioni semi distrutte di forma tronco conica simili a quelle dei nuraghi sardi. Luoghi del genere sono ovunque. Appartengono a periodi molto antecedenti al medioevo e a prescindere dalla loro provenienza geografica sono disseminati ovunque.

Sembra quasi che i luoghi dimenticati o abbandonati perché ritenuti maledetti nel mondo degli Ignari compaiano in quello Oltre il Velo. Una riconferma che il luogo è fisico ma che sembra riflettere sempre tutto ciò che gli umani rifuggono.



## Gli Accessi e le Lacerazioni del Velo

Quando un'apertura è stabile, fissa nello spazio e nelle dimensioni è definita Accesso. La natura di questi varchi è misteriosa ma si pensa sia legata a poteri oscuri che nell'antichità avevano come scopo portare i Popoli Oltre il Velo nel mondo degli Ignari. Portali rimasti attivi da allora sono disseminati ovunque nel vecchio continente e in tutte le terre vicino al mediterraneo.

Gli Ignari non riescono a vedere questi Accessi nonostante essi possano essere semplici porte dimenticate, botole nascoste, brecce nella roccia, macchie di buio tra gli alberi, pozzi abbandonati, aperture oltre cascate impetuose e passaggi segreti dietro a fitti rampicanti. Possono passarci accanto di frequente, averli persino in casa propria ma si limiteranno a ignorarli. Per un Errante la vicinanza a un Accesso è motivo d'irrequietezza.

Da essi soffiano spifferi di energie soprannaturali che stuzzicano la loro parte corrotta incitando i loro poteri a destarsi in modo impetuoso. Per un Errante è molto semplice trovare un Accesso ed entrarvi, non è però in suo potere chiuderlo o sigillarlo.

### STRAPPI NEL VELO

Le Lacerazioni del Velo sono aperture di diversa natura. Per visualizzarle bisogna immaginare il Velo come un sottilissimo tessuto di garza, delicatissimo eppure capace di dividere i mondi. In alcuni punti questo confine si lacera per brevi momenti, prima di rigenerarsi poco dopo. Il Velo allora sventola, stracciato, agitato e gonfiato dai venti cosmici, lasciando che le due realtà entrino in contatto. In quei punti un Errante può vedere dall'altra parte senza varcare la soglia dello squarcio. Se gli Accessi sono porte fisse, le Lacerazioni sono finestre tra i mondi che non rimangono mai nello stesso posto per troppo tempo. In prossimità della comparsa di una Lacerazione del Velo c'è una grande concentrazione di fauna soprannaturale e solitamente una scarsa presenza umana.





## L'Ecatombe

Là dove un evento sanguinoso di qualsiasi origine ha portato alla morte improvvisa un largo gruppo di Ignari, il mondo Oltre il Velo si avvicina a quello mortale compenetrandosi con esso. Il Velo, imbevuto del sangue dei sacrifici umani, talvolta si ritira, lasciando che in una ristretta area non ci sia più differenza tra le due realtà. **Un Campo di Ecatombe**, anche detto locus horridus o locus terribilis, può essere un villaggio abbandonato vittima di un massacro ad opera di saccheggi barbarici, la radura dove è avvenuto un sacrificio umano di massa, la fossa comune di un lazzaretto di appestati o una stretta valle dove due clan rivali si sono annientati a vicenda. È un qualunque luogo di malattia o tragedia, dove gli unici ricordi legati ad esso sono soprafatti dal sangue che è stato versato, dalle grida di chi ha patito mille sofferenze e della morte violenta che è sopraggiunta sotto qualsiasi forma. Non importa quale sia la precedente storia del luogo, esso verrà per sempre ricordato unicamente per il massacro in esso avvenuto. Gli Erranti che si trovano ad attraversare queste terre percepiscono all'istante la natura oscura che le contraddistingue. In esse gli spiriti dei morti rimasti intrappolati nel mondo mortale sotto forma di spettri sono sempre manifesti. Spesso solo sotto forma di ombre tremolanti, sagome fumose o deboli fuochi fatui, ma maggior importanza viene data loro dai viventi e più i fantasmi acquisiscono corpi sempre più definiti.



### GLI SPIRITI TORMENTATI

Solitamente se un Errante rivolge la parola a uno di essi istantaneamente viene donato loro anche l'uso della parola. Questo ovviamente non significa che essi siano sempre benevoli o dotati di buone intenzioni. Molti di essi provengono dal luogo del massacro ma diversi potrebbero venire anche da molto lontano, trovando nei Campi d'Ecatombe rifugio nel proprio eterno tormento. Infatti questi spettri non sono semplici defunti, bensì hanno qualcosa che li lega alla realtà come una maledizione: tormenti, vendette, questioni in sospeso che non sono riusciti a risolvere in vita, affetti che li hanno resi morbosi. L'unico modo per raggiungere il vero aldilà, che niente ha a che fare con il mondo Oltre il Velo e del quale nessuno sa nulla, è affidare dei compiti a coloro che non hanno ancora abbandonato il mondo dei vivi, pur avendo già su di sé il gelido alito della morte.

Se un Errante soddisferà le richieste di uno spirito costui potrà ricompensarlo, prima di trascendere ad altro stato d'esistenza, traghettandolo ovunque egli chieda nel mondo Oltre il Velo. Questi "Virgilio" sono il modo più efficace di muoversi Oltre il Velo perché nessun luogo è precluso ai morti. Questo significa che diversi Erranti, resi crudeli dalla Corruzione e folli dinnanzi al proprio Sogno, hanno fatto di loro stessa mano interi massacri per poter creare nuovi campi d'Ecatombe e fare patti con gli spettri.





## L'Anticamera

Essere un Errante significa attingere a una sorgente di potere grezzo e incontrollabile. Spesso accade che, per via dell'inesperienza nel gestire questo potere, un Errante scateni un fenomeno soprannaturale di temibile entità. La magia gli sfugge di mano e si scatena nel mondo nel quale si trova come un flagello divino. Quando queste violente manifestazioni si scatenano c'è una rara possibilità che possano evocare un luogo di pura follia che non appartiene né a quello degli Ignari né a quello Oltre il Velo. Istantaneamente l'Errante e tutti coloro che lo circondano, sia alleati che nemici, si troveranno catapultati in questo piccolo reame onirico scomparendo da quello in cui si trovavano in precedenza.

**L'Anticamera ha quasi sempre l'aspetto di un labirinto impossibile, nel quale le leggi della fisica sono instabili e i paradossi spaziali molto frequenti.** Basta immaginare un incubo disegnato da Escher, nel quale la realtà si frammenta continuamente in puzzle, rivelando continue illusioni ottiche, false distanze e prospettive ingannevoli. Questo luogo di pura follia però non è del tutto disabitato. Nel momento in cui viene evocato dall'Errante esso si popola di figure del suo passato, dell'incarnazione delle sue paure o dei suoi più intimi segreti. A seconda quindi di ciò che abita la sua mente questo labirinto si manifesterà come una miniera abbandonata, un castello fiabesco con centinaia di stanze, un vecchio e sinistro maniero o un immenso monastero. Non importa tanto l'aspetto del luogo, quanto tutto ciò che è custodito in esso. Attraverso rappresentazioni simboliche e oniriche saranno presenti tutte le memorie, le idee, i dubbi e i conflitti del soggetto che l'ha creato. È a tutti gli effetti un palazzo mentale ma le informazioni in esso contenute sono facilmente consultabili solo in apparenza. Infatti tutto il subconscio e i segreti più intimi e inviolabili verranno automaticamente celati in labirinti sotterranei, angusti dimenticatoî guardati da sinistri guardiani o impenetrabili stanze del tesoro.









**Per uscire da questa trappola mentale è solitamente necessario risolvere un enigma che ha a che fare con ciò che tormenta maggiormente il padrone di casa.** Può essere cercare personalmente il suo ricordo più doloroso in un enorme cantina allagata piena di scrigni incatenati, oppure riconoscere l'unico tra i personaggi ritratti negli affreschi della sala da ballo ad essere un perfetto estraneo. Nel primo caso i personaggi dovranno ingegnarsi per recuperare l'oggetto e trovare il modo di scassinarlo nonostante il padrone di casa non sappia nuotare, mentre nel secondo combatteranno questo intruso dell'Anticamera che prenderà corpo e attaccherà con ogni arma rappresentata nell'affresco. Può succedere di tutto in questo reame purché sia simbolico e rappresentazione di un dramma, di una paura o di un'ansia del protagonista stesso.

## Il Reame d'Incubo

L'Anticamera è un luogo astratto, un sogno sempre nuovo, una visione che viene creata unicamente dagli Erranti.

Questo fenomeno ha generato grande curiosità negli oscuri conoscitori di magia del mondo Oltre il Velo. Nessun'altra creatura riesce a evocare spontaneamente uno spazio del genere. **Nonostante gli Erranti non siano creature ritenute di grande potere questa loro peculiarità ha da tempo attirato l'attenzione dei potenti.** L'Anticamera infatti è sì un luogo effimero e temporaneo ma anche un vestibolo, un atrio segreto che si dice permetta l'accesso ad altri luoghi.

Qualcuno dice addirittura che sia possibile raggiungere una dimensione leggendaria, un mondo oltre i mondi, un luogo di cui sanno qualcosa solo alcuni Principi, qualche visionario mistico e certi dimenticati sacerdoti di Coloro-che-vennero-prima. Si narra infatti che sia il reame nel quale questi ultimi si siano ritirati dopo il tramonto della loro era. Non esiste una descrizione del **Reame d'Incubo**, o semplicemente dell'Incubo. Si tratta di un altrove leggendario che ognuno immagina e descrive a proprio modo.

È il valhalla della corruzione, il tormento senza fine, l'oscurità che divora. Chiunque potrebbe inventare un nuovo modo di descriverlo o immaginarlo e probabilmente si troverebbe ad avere ragione. Perché L'Incubo è tutto questo. Tutto ciò di cui hanno avuto paura gli Ignari si mescola a tutto ciò che hanno desiderato le creature Oltre il Velo.



## LE CREATURE OLTRE IL VELO

I mostri esistono, gli incubi sono di carne e ossa. Fintanto che vivono nel mondo Oltre il Velo sono nomi che vengono pronunciati con timore, temute leggende, spauracchi per bambini, ma quando superano i suoi confini diventano reali, visibili agli occhi di chiunque, Ignari compresi. Sono minacce terribili capaci di uccidere, torturare, possedere e soggiogare gli uomini. Chiunque abbia poteri soprannaturali è legato ad essi in qualche modo. Non esistono poteri buoni, magia bianca o poteri angelici. Tutto ciò che esula dalle leggi della natura, nonostante appaia miracoloso o semplicemente benefico, viene praticato da una creatura che appartiene a quel mondo o da qualcuno che ha ottenuto dall'Oltre il Velo quel potere. Non esistono altri tipi di creature non umane al di fuori di quelle che provengono da quei reami oscuri, ingannevoli e pericolosi. Segue un elenco di creature che ripercorre la mitologia dell'Oltre il Velo e ne ritrae la gerarchia.

### ✦ CODEX GIGAS

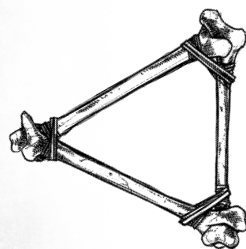
L'Oltre il Velo è una realtà parallela che incarna numerosissimi aspetti del folklore europeo medievale. Nel Codex Gigas sono state illustrate e descritte più di 40 creature, specie vegetali e tipologie di minerali appartenenti a questo immaginario.







## Coloro-che-vennero-prima



*Triangolo d'Ossa  
per evocazioni*

Nessun uomo o donna ha mai udito i loro nomi. Non una sola creatura esisteva per pronunciarli, quando loro abitavano i tetri e selvaggi giardini dell'esistenza. Solo i più antichi spiriti della cenere, della terra e delle pietre sanno a chi questo nome fa riferimento. Ma ogni volta che la terra ricorda i loro passi, si scatenano nuovi terremoti. Quando il cielo rammenta le loro voci, manciate di stelle cadono in fughe disperate verso il buio. Tutto ciò che esiste si ribella all'idea della loro memoria, preferendo perire piuttosto che rievocare gli Antichi, **Coloro-che-vennero-prima**, i Venti della Mancanza, gli Afflatti del Disfacimento, gli Ululati di Caos, le Tempeste di Delirio e le Unioni Abominevoli.

Al contrario, **tutte le creature che abitano Oltre il Velo vivono da sempre nell'ombra delle spietate leggende generate da queste divinità assenti e inghiottite dal silenzio**. Terrorizzati da ogni sinistro riferimento alla loro sopravvivenza, evitano di parlare della genesi del mondo oscuro. Solo i Principi, durante i più sacri elogi, raccontano degli Inizi.

Si dice che tra di essi avvennero fatti catastrofici e che alcuni caddero, incapaci di morire ma anche di rialzarsi. Così la loro carne si staccò e divenne terra nera, il sangue la solcò bollente formando laghi, cascate e fiumi. Con le ossa sporgenti dai corpi esangui furono innalzate intere catene montuose. Denti, unghie e frammenti rimasti divennero pietre, alcune delle quali si fecero rare e preziose. Gli umori dei loro occhi di bragia colmarono i cuori infuocati dei vulcani. E dal cadere dei loro capelli, delle loro barbe e delle loro ciglia crebbero le foreste maledette e tutte le erbe magiche e velenose. C'è chi racconta, nei paesi freddi del nord, che il cranio svuotato del più grande di loro divenne la volta celeste mentre quelli più piccoli i cieli di altre piccole realtà di incubo e sofferenza. In essi vennero sparse le cervella che diedero origine ai nubi tempestosi che mai vengono dispersi dai venti.

Queste sono le storie, ma quello che sappiamo realmente di loro appartiene alle parole dei Principi, che in quanto regnanti e al contempo messia sono legati a queste entità antiche.



## I Principi

Chi non li chiama in questo modo, inchinato dinnanzi ai loro troni, preferisce l'espressione "Signori delle Schiere" o "Buoni Signori", nonostante quest'ultima sia ritenuta da tempo una lusinga fuori luogo tra le creature Oltre il Velo.

**Sono indiscutibilmente gli esseri più potenti del mondo oscuro.** Come successori di Coloro-che-vennero-prima sono stati ritratti sulle pitture rupestri delle grotte in riva al mare come giganti, grandi quanto fortezze, circondati o addirittura abitati da una miriade di creature infestanti di basso rango. Il legame che questi Signori vantano con gli Antichi accentra una mischia di entità loro affini. Piccoli e grandi diavoli che passano il tempo a darsi guerra nel tentativo di compiacere e sopravvivere. Per questo motivo essi sono Principi di Corti ideali, non di luoghi geografici. A capo di gruppi di creature accomunate da poteri, pulsioni, propositi e bisogni simili ma che possono anche non risiedere nello stesso territorio.

Per millenni il mondo Oltre il Velo non ha conosciuto altre figure di potere. Anche perché ogni Principe interpreta i segni, scruta nel buio e riceve visioni da parte di Coloro-che-vennero-prima. C'è addirittura chi si proclama figlio di uno di essi, sangue di quel sangue ormai estinto e leggendario.

Potrebbe essere vero o potrebbe, in effetti, trattarsi di un fenomeno simile all'idolatria religiosa. Il culto del terrore verso le creature più potenti è infatti l'unica cosa che manda avanti il mondo oscuro. Non c'è altra legge, né altro modo, per tenere insieme creature così tanto prive di valori, onore o altre virtù.

L'unico bisogno che accomuna le creature di basso rango, di qualunque tipo esse siano, è quello di sopravvivere e di nutrire i propri istinti. I Principi governano coloro che hanno determinati vizi, proteggono chi indugia in certi appetiti e patrocina certi stili di vita. Per questo vengono accerchiati, serviti e rispettati. Sono puro potere oscuro giunto a farsi standard di piccoli e depravati poteri di minore entità. I Principi però non sono più i giganti ritratti dai primitivi nell'antichità e la loro trasformazione ha una collocazione temporale ben precisa.





## Il rituale dell'anno mille

Si narra che la società cristiana, con l'avvicinarsi dello scadere del primo millennio dopo cristo, si sentì pervasa dal terrore della fine del mondo. Nonostante tutto questo nascesse da una discutibile interpretazione di un passo dell'Apocalisse di S. Giovanni, il mondo civilizzato trattene il respiro, aspettando la comparsa dell'Anticristo e successivamente il ritorno del messia che avrebbe provocato la fine dei tempi.

**I Sovrani del mondo Oltre il Velo fomentarono il terrore, distillarono la follia ed estrassero dalla loro unione un Elisir.** Con esso si prepararono a deliziarsi durante il primo simposio in cui si dice fossero tutti, per la prima volta, presenti. Richiamarono dal mare, in corrispondenza di una già molto nota laguna nel mediterraneo, quella di Venetia, decine e decine di pietre grandi come isole. Su di esse scolpirono i loro stessi troni e sotto la volta celeste si diede inizio al festeggiamento. Tutti si passarono, di isola in isola, l'elisir ricavato dal terrore della fine del mondo, prendendone ognuno un sorso. Ma una parte del prezioso siero venne trafugata.

### LA CONGIURA E IL PRIMO ERRANTE

Una cerchia ristretta di Principi cospiratori, in segreto dagli altri, la consegnò a un Errante. Egli era un mortale dal destino segnato da una mortale piaga, il cui Sogno di scoperta non aveva uguali in quegli anni. Sotto mentite spoglie gli venne detto di trovare una nuova terra e di benedirla con quell'acqua santa che gli veniva consegnata. Egli era Leif Erikson, cristiano di origini islandesi, nipote di colui che aveva scoperto e colonizzato l'Islanda stessa. Egli partì dalla Groenlandia basandosi sui racconti di Bjarni Herjólfsson, colui che diceva di aver avvistato una terra florida e inesplorata nell'estremo ovest. Comprò la nave che egli aveva usato per la precedente spedizione, assunse un equipaggio di trentacinque uomini e partì alla ricerca del nuovo territorio. Quando arrivò in Nord America poggiò piede su una terra nuova, che forse l'uomo della sua metà di mondo non aveva mai conosciuto. Benedicendo il nome degli angeli che lo avevano investito di quell'onore versò il contenuto dell'ampolla in nome di tutto ciò che egli, ingenuo uomo di fede, riteneva sacro.









## La nascita della Pentarchia

Il risultato fu immediato. Il contenuto dell'ampolla, versato sulla terra incontaminata fece vibrare la magia del mondo intero. Dall'altra parte dell'oceano, infatti, il banchetto del simposio, protrattosi per svariati cicli lunari, giunse al proprio culmine. Il rituale segreto dei cinque Principi cospiratori aveva inizio. Il luogo ameno dove si teneva si accese d'alte fiamme spettrali che salirono come torri fino al cielo, disintegrandosi in mille scintille a contatto con le nuvole nere. La pioggia di fiamme scure che seguì consumò ogni cosa, riversandosi su tutti gli invitati e sui Principi stessi. Mentre questo accadeva, nel nuovo continente l'elisir versato a terra avvelenava ogni cosa. Venivano sparsi i primi semi del genocidio, della malattia, del tradimento e del vizio che porta alla rovina. Gli alberi iniziarono a mentire ai nativi che sapevano comunicare con loro. Le ferme acque li nausearono a tal punto da far loro cercare il vino per dissetarsi. Il contatto carnale con gli uomini pallidi trasmetteva morbi senza nome e generava abomini che morivano poco dopo, portandosi via anche la loro madre. La tragedia da una parte, alimentava un fiammeggiante rituale dall'altra che non accennava ad avere fine. Dalle rive di Venetia, ogni tanto, un folle ubriacone giurava di aver visto le luci dei morti, che in fiamme danzavano sulle spoglie di isole esterne, sconosciute.





Quando finalmente le fiamme lasciarono spazio alle nebbie, che da allora riempiono la laguna, emersero figure nuove, diverse da qualsiasi cosa si fosse mai vista Oltre il Velo. Avevano l'aspetto di bambini umani ma non ce n'era uno che fosse uguale all'altro. Abbastanza grandi da compiere agilmente qualsivoglia lavoro nei campi ma non abbastanza da reggere con efficacia una spada. Ve n'era uno bianco e senza un pelo, liscio come un osso spolpato dal mare, uno dalla pelle vecchia e dai capelli grigi e radi, come fosse divenuto decrepito ante tempo. Uno era nero di fuliggine, come appena scampato ad un incendio e una era la più bella e dolce bambina che si fosse mai vista. Ce n'erano a decine, alcuni graziosi, altri deturpati e inquietanti. Su di alcuni erano posati insetti come fossero cadaveri lasciati a marcire e altri seminavano dietro di sé odore di corone floreali sfiorite e frutta fermentata. Quando uno infine prese la parola, lo fecero salire su un pulpito di roccia, perché era il più piccolo di tutti ma anche il più bello. Egli disse, con voce solenne:

*"Ammirate i vostri Principi, ora il Capovolgimento si è compiuto. L'incendio alla Fine del Mondo Emerso, L'Ecpirosi, ci ha restituito nuovi nell'aspetto e nelle meraviglie di cui siamo capaci.*

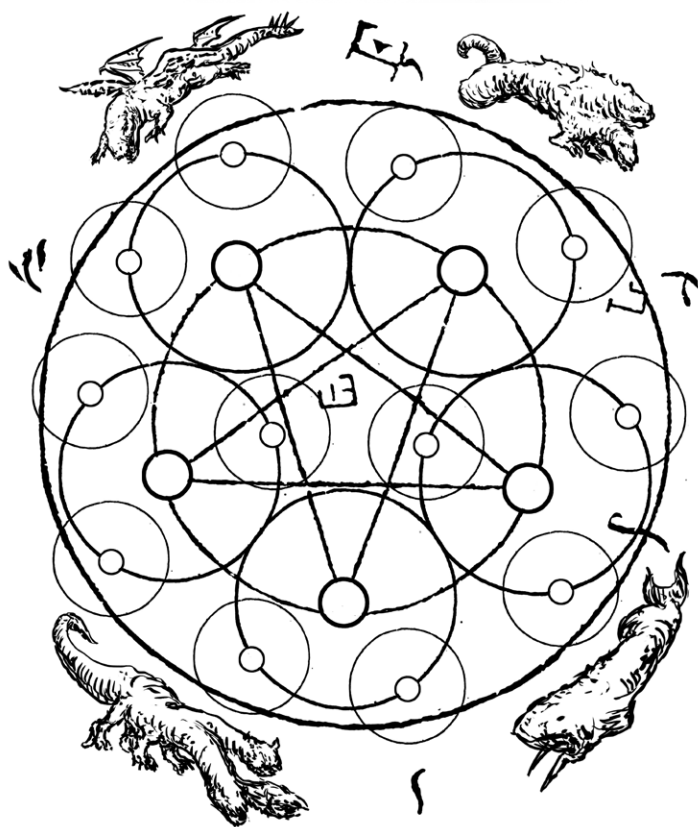
*La conflagrazione universale, la concussio mundi, sancisce la fine di un'era. Hanno termine i Secoli Bui dei mortali nel mondo svelato. Gli Erranti, portatori di Sogni, saranno lo strumento della nostra Opera su di esso. Ha inizio l'Era del Dominio Sottile del nostro mondo sul loro. Si spengano tutti i focolari nelle case e i falò nei campi di guerra, nostra è la Notte-Senza-Fine."*

Quando tutti i sopravvissuti ebbero esultato, gridando, battendo mani, piedi, ali e code, molti Principi se ne andarono. Disperdendosi per le quattro direzioni ritornarono ai propri veri troni per cominciare l'opera che si erano proposti. Solo cinque di loro, i più determinati forse, ma anche tra i più conosciuti e temuti, partirono nella stessa direzione, accomunati da propositi segreti che serpeggiavano nei loro sguardi. Ecco perché da allora essi vengono chiamati "La Pentarchia", o "La Stella Grigia" in riferimento a certi simboli e codici che si trovavano incisi sulle steli di pietra.



## I CINQUE PRINCIPI E LE GRANDI SCHIERE

Seguono le loro descrizioni insieme alle Schiere che sono loro devote. Esse riportano nomi appartenenti a diverse mitologie umane e con riferimenti geografici contemporanei. È consigliato ispirarsi ma anche opportuno adattarne i nomi e le provenienze al sapore della storia che s'intende raccontare.







**Sua Altezza Heka, Palmo di Fiamme, Colui che eternamente erra di notte, Custode dei segreti dei Venti della Mancanza.**

Al suo comando rispondono i Diavoli delle Vie e delle Direzioni tipici di Tracia e Anatolia ma che appartengono a tutti i luoghi, i Guardiani dei Crocicchi anglosassoni, i Krampus delle Alpi, le Ninfe delle Torbiere irlandesi, l'intera Danza dell'Eterno Saturnale dell'Italia centrale, i Jan-gant-yan bretoni, i Kelpie celtici e tutti Destrieri Ingannevoli scandinavi, le Empuse greche, il Khamsin e gli Spettri dei Venti del Sahara, i Geni delle Altezze del Tauro in Cappadocia, le Pantere d'Acqua dello sconosciuto ovest, i Will-o'-the-wisp inglesi insieme a tutti i fuochi fatui, i Troll dei Ponti del Nord, i Cŵn Annwn gallesi e tutti i segugi infernali come i Garmr norreni e i Black Shuck britannici.

Si mostra come un fanciullo vestito di stracci interamente coperto di fuliggine. Se un essere vivente viene toccato da lui non potrà mai lavarsi via la sua impronta nera. Nessuno riesce a guardargli i piedi, non lascia orme e la sua ombra è quella di un cane a più teste.





**Sua Altezza Sauin, Raccoglitore di Sangue, Colui che regge la Giara Rossa, Il Sire Strisciante, Custode dei segreti delle Unioni Abominevoli.**

Al suo comando rispondono i diavoli dei riti orgiastici della Magna Grecia, i Succubi e gli Incubi che assediavano i monasteri dell'Italia centrale, tutti i demoni sessuali a capo dei Sabba, gli Alû mesopotamici, i Liderc ungheresi, gli Alp germanici e tutti gli spiriti della nebbia feconda dei Balcani, i pipistrelli di Xibalba del nuovo continente, i diavoli-verme delle febbri dei Berberi, le Mare germaniche, i Vampiri di tutto il vecchio continente, le ebraiche Arpie di Naamah e tutte le danzatrici di Agrat bat Mahlat, le Sirene del mediterraneo e quelle britanniche, i Cambioni mezzosangue nati da unioni demoniache, i Qarina egiziani, i demoni sposa o partorienti russe, le ninfe-aracnidi greche e le Al Basti turche.

Si mostra come un fanciullo dai capelli rossi, con una giara di terracotta sotto braccio. Emana sempre l'odore più buono che si possa immaginare ed ha il corpo imperlato di sudore. La sua ombra è quella di serpenti che si dimenano intrecciati.





**Sua Altezza Maav, Lingua di Miele, Colei che promette, Dispensatrice di Ricchezza, Custode dei segreti delle Tempeste di Delirio.**

Al suo comando rispondono gli Spiriti Mendaci Salomonici, i Pixies e tutto il Piccolo Popolo dei Celti e dei Norreni, i mutevoli Spriggan scozzesi, i Coboldi delle miniere germanici, tutti i Goblin di ogni forma e dimensione, Le Chimere delle Terre bagnate dal Mediterraneo, Le Manticore indiane, le Driadi delle foreste maledette della Tessaglia, le Arpie della Shqiperia, le Viverne britanniche, i Satiri del monte Otri, i Grifoni sumeri, i Basilichi delle caverne, gli Ircocervi della Tracia e le Sfingi della cenere assire. A lei rispondono anche tutte quelle piccole creature che sembrano innocenti ma in realtà sono velenose, maligne e sanguinarie.

**Si mostra come la più bella bambina che sia mai esistita, coperta unicamente da una sottile camicia da notte bianca, sempre intonsa. I suoi capelli e la sua veste danzano nell'aria come se fossero costantemente sospesi sott'acqua. Sorride a tutti, incantevole. La sua ombra è uno sciame di falene.**





**Sua Altezza Phanos, Crine della Fame, Colui che non restituisce. Signore dei Cambiapelle e Custode dei segreti degli Ululati del Caos.**

Al suo comando rispondono i diavoli delle terre selvagge, I Licantropi dell'Asia Centrale, I Se'irim caldei, Gli uomini nelle pelli di animali e gli animali nelle pelli degli uomini, i Divoratori accadici, i Capri Neri delle Alpi, i Draghi dell'Antico Continente, e gli Orchi sassoni affamati di bambini, I felini invisibili dell'antica Persia, i Tagliabestiami dell'Ovest, le Bocche degli Inferi lusitane, le Furie degli Alti Cieli, gli Alukah mesopotamici, le Ghul accademiche e tutti i tipi di non morti che si cibano dei vivi, i Wendigo insieme a tutti i patroni del cannibalismo e tutti gli Spiriti della Caccia Selvaggia dell'Europa settentrionale, centrale e occidentale.

**Si mostra come un fanciullo totalmente ricoperto di folto pelo bruno. Sulla schiena e sulla faccia assume un colore più scuro e al tatto è ispido, mentre sul ventre è morbido e chiaro, quasi color del fieno. Tra i ciuffi di pelo s'intravedono due occhi d'oro e la sua ombra corrisponde a quella di un animale sempre diverso, ma almeno tre volte più grande di lui.**





**Sua Altezza Hagazi, Grida nel Silenzio, Madre degli Orrori. Custode dei segreti degli Afflati del Disfacimento.**

Al suo comando rispondono i diavoli dell'Abisso, le Hydra dell'Argolide, i Popoli Squamati delle Rive, i Camminatori del Profondo, i Kraken norvegesi, i Serpenti marini dei mari del nord, i Leviatani del Buio babilonesi, le Genti degli Specchi, i Doppelgänger, i Golem ebraici, le Filatrici di Buio delle strette valli, Le Mante del Silenzio, i Riforgiati boemi, i Lemures notturni di Roma, gli Spettri Siderali dei Tuareg, le Megere, le Banshee irlandesi, le Efemere Astrali dell'aurora polare, le Levatrici delle Fosse, le Lamia libiche e i Bogeyman britannici.

Si mostra come un bambino così bello da sembrare una bambina o viceversa. Il suo corpo è totalmente bianco osso, privo di alcun tipo di peluria, capelli o imperfezione. Ha unghie leggermente affilate, occhi umidi di pianto e labbra livide. La sua ombra sembra una ragnatela strappata mossa da un vento furibondo.





## I Popoli Oltre il Velo

Le creature dotate di sufficiente coscienza di sé da poter essere considerate individui e organizzate in forme di "società" appartengono a un "popolo". Se le Schiere sono ampie tribù che radunano le forme più disparate di creature, un popolo vanta individui simili o affini per aspetto, potere e caratteristiche. Solitamente queste grandi stirpi ricoprono una precisa posizione all'interno di comunità locali. In una stretta valle di montagna, per esempio, le Filatrici di Buio tengono lontano il sole durante i mesi invernali, i Geni delle Altezze si nutrono delle grida di chi cade per colpa loro nei crepacci e le Megere delle foreste barattano aborti clandestini con le tenere carni dei mai nati. I Popoli Oltre il Velo vivono a tutti gli effetti nell'altra dimensione ma a volte, in determinate circostanze, possono manifestarsi nel mondo degli uomini. Le Filatrici di Buio possono essere trovate a lavorare nelle grotte delle montagne durante la notte più lunga dell'anno e in tutti i noviluni, i Geni delle Altezze appaiono solo ai viandanti che di notte abbandonano il sentiero e le Megere possono essere trovate, nel cuore delle foreste stregate solo se si conosce il loro nome, tramandato di madre in figlia, con timore. Tutti i Popoli hanno tradizioni diverse, usi e costumi che incarnano il folklore locale e sono subordinati a rituali e a superstizioni profondamente radicati nei cuori degli esseri umani.





Queste credenze invitano le entità da questa parte del reale, rendendo mortali spiriti che altrimenti sarebbero solo macabre fiabe dimenticate.

Nonostante tutti i popoli siano differenti alcune caratteristiche si ripetono di frequente nei loro miti. Solitamente questi esseri vivono vite lunghissime, anche di centinaia se non addirittura migliaia di anni umani. I più potenti tendono a isolarsi e a infestare sempre lo stesso posto, radicando nel mondo degli uomini la propria leggenda e avendo cura di farla crescere con astuzia attraverso quei pochi momenti a loro disposizione nel mondo dei mortali. I meno potenti sono invece sgherri di bassa lega che vivono nell'ombra dei primi, errando senza sosta, spesso passando da un padrone all'altro, sprecando la propria esistenza a fuggire dalle minacce e sperando solo di vender cara la pelle. Proposito che spesso viene deluso, visto che sono i primi a lasciarcela.

**Una missione che accomuna tutti i popoli è quella di consegnare Erranti al proprio Principe**, perché tutti sanno che i Principi bramano stringere patti con essi e solitamente ci sono liete ricompense a chi porta a termine questo implicito compito. Nessuno conosce la reale agenda dei regnanti e sono rari i momenti in cui qualcuno si ferma a prendere in considerazione il motivo di questo interesse. Ci si tramanda però in ogni occasione di convivio o di semplice scambio storie di ricompense, tesori e grandi favori occulti dispensati dai Principi quando un Errante viene condotto al loro cospetto. Quindi chi si pone troppe domande? I Popoli Oltre il Velo sarebbero a tutti gli effetti coloro che possiedono maggior pezzi del puzzle su ciò che sta accadendo, perché essi conoscono le Schiere, i Principi e gli Erranti.





## Le Belue

Mostri, non c'è altro modo di definirli. Sono spesso più simili a gigantesche chimere composte da svariati animali, talvolta antropomorfe, piuttosto che a umanoidi veri e propri. Si distinguono dai Popoli per la loro natura primitiva, legata unicamente ai bisogni primari e alla loro brutale soddisfazione. Non ci sono affiliazioni, tradizioni e culti. Le Belve, oltre che creature mostruose, sono solo predatori feroci e spesso pericolosamente provvisti di armi naturali. Orrori così grandi, potenti e spaventosi da essere nelle grazie dei Principi nonostante l'evidente incapacità di partecipare ai sabba, alle corti e alle orge sacre. I più cuccioli di questi colossi sono grandi come una tigre ma individui maturi possono raggiungere anche la stazza di un giovane elefante o addirittura di un mammut. Sono presenti in tutte le zone del mondo Oltre il Velo e di rado hanno la possibilità di uscire in quello dei mortali. Sono creature spesso troppo terribili per venir immaginate e richiamate dalle leggende di questi ultimi, quindi vivono lontani da essi cibandosi perlopiù di altri esseri che popolano il reame oscuro che occupano. Avviene però che proprio grazie alle loro menti elementari essi siano manipolabili dai più astuti e potenti membri delle Schiere. Quindi capita che un demone di grande conoscenza nutra una belva personalmente per farne il proprio sicario, oppure che abbia favorito la sua diffusione nel territorio che occupa per difenderlo da altri demoni. Le belve possono essere sfruttate in mille modi, se si dà sempre loro ciò di cui hanno bisogno. Non vogliono nulla dagli Erranti ma è comunque molto comune trovarle semplicemente a caccia se si affronta un viaggio nel mondo Oltre il Velo.



## Esuli

Vengono definiti Esuli tutti gli appartenenti dei Popoli Oltre il Velo che hanno abbandonato i suoi reami per stabilirsi nel mondo dei mortali, tra gli Ignari. Compiere un'azione simile non è da tutti e in pochi la desiderano a tal punto da sacrificare largamente la propria natura per vivere in un mondo di paranoia, persecuzioni e roghi. Chi infatti lascia il reame oscuro dal quale proviene ha spesso commesso gravi torti a un Principe o si è inimicato un'enorme quantità di nemici da tutte le direzioni. A volte non ha più un rifugio, non ha alcuno su cui contare e deperisce di giorno in giorno insieme alla sua leggenda, venendo poco a poco dimenticato. C'è anche chi abbandona la propria vita precedente perché fatalmente attratto dagli Ignari, chi addirittura pensa di provare una forma di amore perverso per uno di essi. Neanche a dirlo c'è chi esce temporaneamente dal suo reame per inseguire un nemico giurato che ha fatto prima di lui questa scelta.

Qualunque sia il motivo questo essere soprannaturale si lascia dietro di sé la sua Schiera. Volta le spalle al Principe e al culto di Coloro-che-vennero-prima. Il suo potere è mutilato, il suo corpo deformato dal sacrificio, ed egli imparerà sulla sua pelle quanto possa essere difficile ritornare sui propri passi cercando di rimediare alla scelta fatta. Gli Esuli che sopravvivono a una prima fase critica di solito diventano capaci di nascondere piuttosto bene la propria natura e imparano a utilizzare i poteri rimasti loro con astuzia se non addirittura con saggezza. La loro presenza nel mondo degli Ignari non è più vincolata a fasi lunari, mesi dell'anno o superstizioni agresti. Tutto ciò rende questo tipo di creature soprannaturali tra le più pericolose in assoluto, anche perché è impossibile capire se dietro l'appellativo "Esule" si nasconda un membro assai minore di una Schiera o addirittura un ex Principe che ha abbandonato la sua Schiera stessa. Gli Esuli sono estremamente interessati agli Erranti. Spesso li usano come corrieri o messaggeri per raggiungere contatti della propria vita precedente, altre volte li coinvolgono nei propri giochi politici o in assurde macchinazioni dinastiche.





## Spiriti Forgiati

Eccezionali eventi soprannaturali possono portare un membro di una Schiera a un'eterna prigionia materiale nel mondo degli Ignari. Vincoli arcani di altre potenti creature dell'ombra, l'esilio di un Principe, rituali di forgia antichi basati sul Vero Nome, forme primordiali di esorcismo possono portare una creatura a sublimare in una materia sottile, che a sua volta può essere intrappolata in un oggetto rendendolo magico. Maledetto, certo, ma pur sempre dotato di un notevole potere. Per questo nel mondo dei mortali circolano rari oggetti che contenendo un gigante donano la forza di dieci uomini, oppure gioielli che essendo prigionie di una sirena incantano chiunque li guardi. La qualità della creatura intrappolata genera una forma diversa di potere e di scotto da pagare. Chiunque può utilizzarli ma per tutti gli esseri umani l'entità che genera questa influenza è troppo potente. Poco a poco perverterà i loro spiriti, spingendoli a fare quello che essa desidera, fino a prenderne definitivamente possesso. Spesso questa metamorfosi avviene fondendo anche fisicamente il corpo con l'oggetto, nascondendolo all'interno delle sue carni, intrecciandolo nei capelli, assumendolo in una qualche forma. Gli Erranti, come qualsiasi altro individuo, possono entrare in contatto con questi tesori ma possono resistere con più forza al loro potere contaminante. Grazie al loro Sogno possono proteggersi dalle loro lusinghe e usare, magari per brevi periodi, il potere in esso contenuti. Per molti secoli l'unica regola per sfruttare questi tesori maledetti era non riportarli mai e poi mai Oltre il Velo, alla casa che essi bramano, perché là gli spiriti intrappolati ritrovano all'istante la libertà. È importante però tenere comunque a mente che tutti questi oggetti di potere sono in realtà creature senzienti, dotate di una propria volontà e anche di una certa, sebbene fumosa, idea di futuro. Alcuni possono addirittura ordire piani a lungo termine e, grazie alle proprie influenze o ai cattivi consigli che possono dispensare nei sogni tormentati dei propri portatori, deviarli dal proprio pensiero. Sono pericolosi, per tutto quello che promettono e che permettono di raggiungere.



## I separati Parassiti delle Soglie

Immaginando il mondo Oltre il Velo come un buio mare attraversato da correnti di magia oscura e popolato da mostri sui quali esistono mille e più leggende, il suo bagnasciuga è popolato se non addirittura composto da uno specifico tipo di creature minori. I Parassiti delle Soglie sono come schiuma mossa dalle onde e dimorano là dove le due realtà si toccano. Hanno l'aspetto di feti neri e deformi, simili a quelli degli esseri umani o di altri mammiferi. Sono fradici di muco nerastro ed emettono rantoli intervallati a colpi di tosse, come a voler espellere la placenta rimasta intrappolata nei loro polmoni. Nonostante nessuno abbia maggiori informazioni sulla loro natura essi riescono ad emettere suoni articolati e addirittura frasi complete. Comunicare è per loro molto stancante, se non addirittura penoso, ma vivendo a un passo dal mondo degli Ignari, ne conoscono la lingua e bramano comunicare con essi. Cosa che avviene quando un individuo è abbastanza alterato da percepire il mondo soprannaturale. Neanche a dirlo gli Erranti sono i loro interlocutori preferiti, e i Parassiti li ritengono in un qualche modo loro benefattori o "salvatori", come li chiamano di tanto in tanto. Spesso rivendicano un grado di parentela con chi può percepire il mondo Oltre il Velo ma appartiene anche a quello degli uomini mortali. Una leggenda racconta che i Parassiti delle Soglie siano tutti i figli che gli Erranti non genereranno mai per via del male che divora il loro corpo, oppure che siano nati dal sacrificio umano di un eroico gruppo di Erranti del passato. Storie parlano di come molti malati, ancora inconsapevoli della propria natura e maledizione, abbiano ottenuto proprio da loro le informazioni basilari su come funziona il mondo Oltre il velo. Certo, sempre che qualcuno sia disposto a parlare con un feto nero che sembra essere sul punto di morire da un momento all'altro e che continua a strisciare e a vomitare liquami. Chi ama questo genere di conversazioni può trarre da esse anche apprendimenti preziosi.



*Per svelare ciò che si  
nasconde tra le righe di  
un codice miniato*





## Fauna soprannaturale

Così come gli uomini possono venir influenzati dalle forze dei mondi invisibili, così anche molti animali ne vengono contaminati. Le specie e razze più esposte sono quelle che compaiono nelle superstizioni, come spauracchi o ammonimenti, fatali presagi di morte o annunciatori di malattia. È assai improbabile che un animale scarsamente conosciuto per i suoi poteri soprannaturali arriverà ad acquisirne, può accadere ma sarebbe un vero caso. Al contrario corvi, gatti, lupi, ratti, ragni, capre e serpenti vengono spesso ricordati o rappresentati come collusi con le forze demoniache. Capita quindi che un capretto nasca con due teste e sopravviva. Un gatto totalmente nero può nascondere un terzo occhio sempre chiuso al centro del petto. Un corvo bianco come il latte può emettere solo vagiti d'infante al posto dell' abituale gracchiare. Sono animali comuni, che non hanno probabilmente un'intelligenza più sviluppata o il potere di comunicare con gli esseri umani, ma hanno qualcosa in più. Alcuni di essi possono compiere azioni miracolose, altri sono potenti solo se ne si consumano le carni. La magia in questo tipo di fauna è blanda, ma innegabilmente presente, creando così un secondo tipo di creature oltre agli Erranti, che può vivere in bilico tra i due mondi poiché capaci di sopravvivere in essi.





## Incompiuti

A volte un vecchio straccio si unisce a un turbine di foglie secche in una danza circolare. A volte l'aria di tempesta sembra satura di polveri nere, odore di bruciato, scintille prese in prestito da chissà dove. I Parassiti delle Soglie allora si ritirano nelle fessure tra i mondi, gli Esuli sbuffano chiudendo porte e finestre, le armi incantate sono fredde, imperlate di rugiada ghiacciata e non si vede passare alcun animale, come fossero tutti spariti. È allora che si manifestano, per brevi periodi di tempo, gli Incompiuti. A un primo colpo d'occhio assomigliano a spaventapasseri di rifiuti ma in loro c'è ancora qualcosa di umano. Ogni cosa perduta, rotta, esausta e indesiderata ricopre i loro corpi martoriati al posto della pelle. È infatti comune trovar loro addosso rametti caduti a un taglialegna, piumaggi di animali da cortile, sporco e liquami, vecchi paramenti logori, crocifissi spezzati, ganci da macellaio, chiodi e cenere. Tutto questo spunta dalla carne purulenta ma ancora viva. Un tempo questi uomini e donne scarnificati e ricoperti di materie di scarto erano Erranti. Ora hanno perso il proprio Sogno e sono totalmente corrotti dal mondo Oltre il Velo. Hanno venduto lembi della propria pelle per comprarsi anni di libertà ma il loro corpo continua lentamente a decadere, orrendamente sfigurato ma incapace di morire davvero. La loro essenza permette ancora loro di vivere in entrambe le realtà ma nulla dà loro più soddisfazione di vedere un Errante perdere per sempre il proprio Sogno. Forse perché alcuni di loro ambiscono ad appropriarsene o forse perché è una delle poche emozioni che riescono ancora a provare.







## IL TEMPO AL DI LÀ DEL VELO

Un concetto forse non scontato da far emergere in una storia ambientata in parte nel mondo Oltre il Velo è il rapporto tra creature soprannaturali e lo scorrere del tempo. La mortalità degli uomini spinge quest'ultimi a farsene costantemente cruccio, portando per esempio l'intera umanità a riflettere sovente sul passato, ad avere fretta nel presente e a cercare di fare piani sul futuro prossimo e lontano. È il motore che spinge i mortali ad evolversi, a cercare di migliorare le proprie condizioni di vita, a creare cose nuove ed erigere monumenti che perdurino nel tempo. I Popoli Oltre il Velo, che rappresentano la stragrande maggioranza delle creature che abitano questo luogo, hanno vite potenzialmente molto più lunghe di quelle umane. Nonostante di fatto riescano a vivere appena una manciata d'anni per poi morire di fine violenta, sono teoricamente creature così longeve da sentirsi immortali. La mancanza della caducità della vita, del suo termine imminente, del tempo che corre inesorabile li rende individui concentrati principalmente sul presente. Si adattano a qualunque tipo di situazione con grande facilità, non instaurano nei confronti di cose e luoghi alcun tipo di affezione e vivono il tempo unicamente in modo narrativo, ovvero per eventi.





Venti inverni identici dove non è accaduto nulla non sono vent'anni, bensì "alcuni inverni" o "tanti inverni" se la creatura li ha trovati particolarmente tediosi. Ma nessuno si sognerebbe, Oltre il Velo, di contarli, giacché venti, venticinque o trenta inverni sono la stessa cosa se non è accaduto nulla di rilevante. Anche quei rari individui, nei ranghi più alti delle Schiere, capaci di fare piani a lungo termine comunque difficilmente pianificano in anni, decenni o secoli le proprie macchinazioni. Una Sfinge della Cenere potrebbe passare centinaia d'anni ad attendere l'eroe che aveva giurato di sconfiggerla, accorgendosi solo alla fine di essi che egli è morto di vecchiaia appena qualche decennio dopo il suo iniziale, e inconcludente, giuramento. Questo significa che difficilmente lasciano traccia di sé o hanno desiderio di farlo. Uno Spettro Siderale per esempio può rimodellare una valle desertica trasformandola in una fragile e bellissima città di specchio, sulla quale si riflette il cielo stellato notturno, ma difficilmente quella città verrà abitata o rimarrà tale per molto tempo.

### I POPOLI SENZA STORIA

In pochi anni quell'enorme dispendio di potere si trasformerà, come tutto nell'Oltre il Velo, in un ammasso di rovine. Testimonianza che niente, in quel mondo, è destinato a perdurare e che tutto anzi è il ritratto della corruzione e del disfacimento.

La percezione del tempo, inoltre, può essere un problema anche per quegli Erranti che viaggiano in questo mondo senza una guida. Nonostante infatti il tempo nell'Oltre il Velo scorra come in quello degli Ignari non esiste un alternarsi ordinato delle stagioni, né ci sono reali corrispondenze astrali sulle quali fare calcoli di distanze durante i viaggi. Possono esserci notti senza fine intervallate da lunghe albe e poi subito di nuovo brevissimi tramonti, senza passare dal giorno. Le stelle sono distantissime, difficili da vedere oltre le nubi scure e lune rosse che di tanto in tanto sbucano oltre l'orizzonte quasi sempre scompaiono subito dopo. Tutto questo contribuisce a rendere la percezione dello scorrere del tempo per gli Erranti molto confusa, se non impossibile. Un incubo di pochi attimi, dopotutto, non sembra forse durare molto di più?







## IL GRANDE PIANO DEI CINQUE

La Storia che si nasconde dietro alla Pentarchia, anche detta Stella Grigia, è il più grande intrigo di potere dell'Oltre il Velo. Furono cinque Principi, tra i più potenti mai conosciuti, a trovarsi per primi e ad affrontare l'argomento. Due di loro, con i quali essi completavano l'**Eptagramma** sacro a Coloro-che-vennero-prima, erano scomparsi. Erano gli anni della peste di Giustiniano e la nascita degli Erranti cominciava già allora a farsi sempre più sistematica. Se l'alchimia degli elementi portava un essere umano ad essere un Errante egli lo diveniva. Con essi arrivarono le prime manifestazioni estreme di potere, chiamate le "piaghe divine" dagli Ignari inconsapevoli. I Principi in un primo momento ne furono deliziati ma a dire il vero non si curavano troppo di quanto stava succedendo al di fuori del loro mondo. Questo fino a quando non trovarono il corpo di una di loro e non vennero a conoscenza della sparizione dell'altro. Allora, e solo allora, cominciarono ad interessarsene davvero.

Il corpo di **Sua Altezza Neniri, Preghiera dell'Inaccessibile, Colei che Svela**, riportava chiaramente i segni di un combattimento. Era stato uccisa brutalmente ma forse per la prima volta non era stato un Principe a decretare la fine di un altro. Era quindi opera di una cospirazione interna alle Schiere? Di un gruppo di Erranti come si diceva? Erano forse divenuti così potenti? Che fine aveva fatto l'ultimo membro dell'Eptagramma? Liberando ognuno le proprie Schiere si misero alla ricerca di **Sua Altezza Akelari, Il Piccolo Re, Colui che sa bruciare con l'acqua e lavare col fuoco**. Vennero a sapere poco più tardi che i due avevano da tempo segreti propositi comuni e che la Principessa non era stata sconfitta in duello nel mondo degli Ignari, dov'era in realtà stato trovato il suo corpo, ma in un altro luogo, alieno a tutto e tutti. Uno dei pochi reami nel quale il potere delle creature d'Oltre il Velo era limitato. Tutto ebbe quindi inizio con la scoperta dell'Anticamera, il luogo proprio degli Erranti.



**Sua Altezza Heka, Palmo di Fiamme**, si esprime in questo modo: *“Nostra sorella Neniri ha abbandonato il sentiero ed è stata colta mentre ne batteva uno nuovo. Sento ancora il suo desiderio di raggiungere un altro luogo bruciare nell’aria. Ella ha seguito una Stella Grigia, un presagio di Splendore, in una Casa Estranea.”*

**Sua Altezza Sauin, Raccoglitore di Sangue, Colui che regge la Giarra Rossa**, aggiunse subito: *“Nostro fratello Akelari aveva acceso di proposito la sua insoddisfabile curiosità. Le aveva rivelato di un luogo a noi tutti sconosciuto. L’aveva tentata, facendo leva sulle sue debolezze. Nostro fratello Akelari è sempre stato bravo, in questo.”*

**Sua Altezza Maav, Lingua di Miele, Colei che promette**, rispose agli altri Principi con voce ricca di gioia: *“Egli ci nascondeva una scoperta che l’opera sua aveva svelato e sento il suo inganno tutto intorno a noi, come un profumo! Avvelenatore mendace, ecco chi è Akelari! È stata Neniri a pagare per lui l’obolo, ma è stato lui a partire per questo misterioso viaggio!”*

**Sua Altezza Phanos, Crine della Fame, Colui che non restituisce**, ringhiò piano: *“Noi non veniamo traditi. Ciò che lui ora possiede anch’io lo voglio avere.”*

Sua Altezza Hagazi, Grida nel Silenzio, Madre degli Orrori, fu l’ultima a parlare, e non lo faceva spesso perché quando lei parlava nessun altro emetteva suono: *“Calma. Lontano da ogni cosa ci è stata donata una terra per noi di eterna delizia. Essa appartiene a Coloro-che-vennero-prima. Tutto ciò che c’è, e tutto ciò che non c’è, sono in quel luogo a nostro unico beneficio. Là ci attende la pace dei nostri sensi, la morte dei nostri desideri. Giacché non esiste nulla che noi desideriamo di più, anche se ancora non la conosciamo. Akelari, fratello e traditore, la rivendica unicamente per sé. Vuol essere Piccolo Re dell’Incubo.”*





Ecco che allora nacque l'idea di seguire le tracce del Principe perduto, che probabilmente aveva già raggiunto il paradiso oscuro descritto da Hagazi. Essa rivelò in seguito di aver udito i sussurri delle tante creature che per conto suo potevano esplorare il vuoto, il silenzio e gli spazi ancora sconosciuti. Gli unici ad essere collegati a questo reame sconosciuto erano proprio gli Erranti.

**Fu così che i sette divennero cinque e che essi crearono il rituale per rinnovare i loro corpi con un aspetto più umano, capace di avvicinare gli Erranti e subdolamente ottenere da essi le chiavi per la dimensione dell'Incubo.** Da allora sono Principi sopra a tutti gli altri, rivendicando per sé stessi le più nutrite tra le Schiere, sguinzagliandole in ogni direzione alla ricerca di Erranti abbastanza potenti da coinvolgere nei loro complotti. L'obiettivo è semplice: trovare questi uomini sul procinto di morire e portarli al limite del loro potere, in modo da far loro aprire l'Anticamera. Spingerli a utilizzare in modo scellerato i propri doni oscuri, metterli davanti a minacce fatali che possano suscitare in loro orrore e desideri omicidi, invischiarli nella corruzione più nera e approfittare dei loro Sogni, della loro condizione di morte imminente e delle loro più intime debolezze. Ecco qual è il piano segreto dei Principi. Tutto questo però senza rivelare alle proprie Schiere la verità sulla destinazione finale: la dimensione dell'Incubo. Solo i cinque della Pentarchia sanno la verità sulla scomparsa di Akelari e nessuno vuole rischiare coinvolgendo altri in questo complotto.

Ecco perché le storie vissute dai protagonisti hanno spesso a che fare con entità molto potenti dell'Oltre il Velo, o addirittura con i Principi stessi, ma di rado sono chiari i loro scopi. I Principi desiderano essere presenti quando un Errante perderà il controllo del proprio potere, forse per poter finalmente abbandonare sia il mondo degli Ignari che quello Oltre il Velo. Partendo, finalmente, verso il luogo che qualcuno dice appartiene a Coloro-che-vennero-prima.

Ma Sua Altezza Akelari ha davvero raggiunto il Reame d'Incubo? Ha davvero sacrificato la sorella Neniri per raggiungerlo?



## Il culto di Coloro-che-vennero-prima

Com'è stato precedentemente citato, Coloro-che-vennero-prima sono entità che appartengono a un'era così antica da non permettere una loro fedele descrizione, sempre che siano esistiti davvero e non siano solo miti della religione oscura. I Principi dicono tuttora di ricevere da queste entità antidiluviane visioni e sogni, sussurri e presagi. I nomi con i quali vengono ricordati corrispondono a pratiche a loro sacre e a simbologie capaci di evocarli nell'immaginazione dei Popoli Oltre il Velo. Nonostante sia noto ne esistessero molti di più, questi che seguono sono i cinque Antichi ai quali i Principi della Pentarchia sono legati:

### VENTI DELLA MANCANZA

*Questo Antico viene rappresentato come tre teste di cane che si divorano l'un l'altra. Ad esso appartengono Vie, Direzioni, Luoghi, Crocicchi, Distanze, Altezze, Cammini e Inseguimenti. Gli sono sacri il calcedonio blu e nero, le torce, le orme, i segugi, i sandali, le forche e i cippi miliari. I sogni che manda a Heka, il suo Araldo, hanno spesso il tema del viaggio come protagonista. Si dice che non esistesse niente che dai Venti della Mancanza non potesse essere trovato.*

### AFFLATI DEL DISFACIMENTO

*Questo Antico viene rappresentato come un serpente alato che si mangia la coda. Ad esso appartengono il Vuoto, il Buio, lo Smarrimento, l'Orrore, le Stelle Cadenti, il Silenzio, la Veglia, I Canti funebri e le Profezie. Gli sono sacri il diaspro rosso, gli specchi, le conchiglie, le lische delle creature marine, le scaglie dei rettili, il mare di notte, il vetro, le statuette votive e i gioielli d'argento. I sogni che manda ad Hagazi sono perlopiù astratti, brevi lampi nei quali passato presente e futuro si mescolano in orrende visioni. Si dice che gli Afflati del Disfacimento provenissero dal regno dei morti e non appartenessero a nessun mondo.*





### ULULATI DI CAOS

*Questo Antico viene rappresentato come un occhio spalancato coronato da denti disposti in circolo attorno. Ad esso appartengono la Fame, le Trasformazioni, la Brutalità, la Sopravvivenza, il Cannibalismo, la Sevizia e la Bestialità. Gli sono sacri i gastroliti e i bezoari, le zanne e i denti, le corna, le trecce di capelli, le armi in osso, i visceri, i falcetti e le fruste. I sogni che manda a Phanos sono febbrili scene di violenza dove l'atto dell'unirsi carnalmente, quello di cibarsi e quello di togliere la vita si mescolano. Si dice che non esistesse creatura che dinnanzi agli Ululati del Caso non si sentisse preda.*

### TEMPESTE DI DELIRIO

*Questo Antico viene rappresentato come una farfalla a sei ali. Ad esso appartengono Menzogne, Illusioni, Follia, Tradimenti, Crisalidi, Festeggiamenti, Incanti e Giuramenti. Gli sono sacri l'ambra, i veleni, i fulmini, le falene, il vino, le poesie e gli alberi in fiore. I sogni che manda a Maaav sono bellissime utopie che s'infrangono, imperi splendendi che diventano polvere, amanti che si amano e tradiscono ferocemente. Si dice che non esistesse niente che toccato dalle Tempeste di Delirio non divenisse meraviglioso per poi decadere subito dopo.*

### UNIONI ABOMINEVOLI

*Questo Antico viene rappresentato come una stella di arti intrecciati. Ad esso appartengono Sangue, Umori, Sesso, Ferite, Procreazione, Contaminazione, Danza e Canto. Gli sono sacri i rubini, i mezzosangue, i serpenti, i melograni, i nidi e le uova di qualunque animale. I sogni che manda a Sauin, il suo Araldo, riguardano quasi sempre la tentazione, la corruzione o la nascita. Si dice che in tempi antichi le Unioni Abominevoli fossero in costante espansione, sempre più numerose, sempre più inarrestabili.*

È così capita che una Megera, suddita di Hagazi, onori gli Afflati del Disfacimento che sempre porteranno i cadaveri dei suoi nemici sulla spiaggia della sua grotta in riva al mare. Ella, adorna di ossa di pesce e di gioielli sacri, sacrifica gli infanti che rapisce affogandoli nelle nere acque ferme della sua baia segreta, pregando che alla loro morte se ne uniscano altre per opera dei flutti.





Questa forma di culto è molto diffusa ma poco codificata nei suoi riti e nei suoi insegnamenti. Esistono pochissimi templi e perlopiù i Popoli d'Oltre il Velo vivono il loro rapporto con gli Antichi in una serie di gesti quotidiani, rituali personali e truculenti sacrifici. Anche se nessuno può azzardarsi di sostenere liberamente di essere in contatto con queste entità o di parlare per loro conto. Solo i Principi sono loro Araldi ufficiali, essendosi auto proclamati tale, e solo loro possono investire altri con titoli e ruoli all'interno del culto. Peccato che questo, a detta di alcuni, non corrisponda al vero stato delle cose. Coloroche-vennero-prima sono entità assolute, così grandi da non essere nemmeno paragonate alle divinità personificate degli esseri umani. È improbabile che abbiano dei favoriti, degli araldi unici che hanno il compito di dispensare il loro sapere. C'è chi dice che contaminino i sogni di molte creature d'Oltre il Velo, anche tra le più umili. Sono robotanti messaggi che provengono dalle profondità delle notti eterne, i cuori pulsanti di un tempo che non c'è più ma che continua a condizionare ancora il presente. Sono la luce delle stelle morte migliaia d'anni fa. Parlano a chi, affine a loro, ha la forza di sostenere parole così potenti.







## IL MARCHIO

Quando un Errante raggiunge uno stato di Corruzione così alto da dimenticare per un solo istante la sua natura umana, ebbro unicamente del piacere che dà lui il potere, ha inizio un fenomeno che in diari di Erranti del passato è descritto come reviviscenza oscura. L'individuo comincia a percepire tutto ciò che lo circonda in relazione al mondo Oltre il Velo. Ne scorge più distintamente le forze, le creature e i confini. Utilizzare poteri, corrompersi, lasciarsi andare sono azioni che sbloccano un nuovo modo di percepire la natura e i suoi scopi. Il Sogno si posiziona al centro di questo mondo di sensazioni e impressioni soprannaturali, fatte perlopiù di orrifiche sensazioni e tormentate visioni. L'Errante potrebbe essere sul punto di morire ma il fuoco degli eventi lo acceca, il canto delle sirene e della magia lo assorda. Egli trova sulla sua pelle una macchia perfettamente simmetrica, simile a una traccia d'inchiostro. Non è un ennesimo segno della malattia, anche se può sembrarlo. Si tratta di un marchio sacrilego, il tipico segno che gli inquisitori molto tempo più tardi avrebbero cercato invano sul corpo delle streghe. C'è qualcosa d'innaturale in esso, se fissato per molto tempo sembra quasi fremere o pulsare.

Dopo la precedente epidemia di peste sono sopravvissute alcune dicerie sui Marchi. Si dice che a seconda di quello che compare il mondo oscuro abbia in riserbo per te un ruolo, un destino, una posizione nella sua natura perversa delle cose. Nessuno sa da dove provengano queste credenze sui Marchi ma esistono Esuli, creature d'Oltre il Velo che vivono da tempo nel mondo degli uomini, che sanno interpretarli.



**SEGNO DEI PRIMORDI**

Sei capace di vedere quei vaghi barlumi di luce nelle tenebre del mondo. Non sai cosa sarà a generarle ma queste fiammelle si mostreranno a te come scintille di rinascita. Puoi avvicinare questi impulsi vitali dando un senso alla tua vita corrotta. Proteggerle, imbrigliarle o distruggerle. Esiste forse, alla fine, una speranza?

**Parole chiave: Rigenerante, Radioso, Arcaico, Pulsante, Luminoso, Caldo.**

**SEGNO DEL TRAGHETTATORE**

Nonostante tu sappia ben poco del mondo degli spiriti, della magia e dei diavoli sarai una guida per tutti gli altri. Là dove i flutti divorano i ricordi, le tenebre strappano le carni e gli inganni tradiscono quando meno te lo aspetti, tu sei irriducibile. Procedi accorto però, non puoi proteggerti da chi stai cercando di salvare.

**Parole chiave: Iniziatico, Salvifico, Necromantico, Sepolcrale, Solitario, Transitorio.**

**SEGNO DEL MIETITTORE**

Che valore ha la vita umana? Per te sempre meno. Sarà un percorso lungo e lascerà intatti lati della tua persona che stavi per dare per spacciati. Ma imparerai che la vita di un Ignaro, di dieci o di cento, non ha alcuna importanza. Rischierai di divenire solo, alla fine, ma nel frattempo smetterai di soffrire.

**Parole chiave: Freddo, Sacrificale, Apatico, Impassibile, Inesorabile, Oscuro.**

**SEGNO DEL CACCIATORE**

Imparerai i gesti, saprai riconoscere le impronte, fiuterai la presenza stessa di una preda dall'aria che essa respira. Non importa quale arma imbraccerai, quale sarà il tuo seguito, le tue risorse o l'ambiente a te circostante. Giungi alle porte dell'Oltre il Velo con ancora metà di te nel mondo degli Ignari per una sola cosa: cacciare.

**Parole chiave: Fetido, Vulnerabile, Inospitale, Rabbioso, Vermiglio, Braccato.**



**SEGNO DEL SENZA CONFINI**

Sei rinato come Errante per liberarti delle catene del mondo umano, per superare i suoi confini e per essere finalmente libero. Gioisci quindi, perché l'Oltre il Velo ti donerà questo e in larga misura. Ma temi gli eventi perché ben pochi troveranno in te fiducia, creatura sfuggente e imprevedibile.

**Parole chiave:** Caotico, Evasivo, Veloce, Ribelle, Tempestoso, Svincolato.

**SEGNO DEL GIUDICE**

Il mondo Oltre il Velo, così come l'Aldilà dei defunti del quale ben poco si conosce, ospita giudici illustri capaci di pesare i cuori, leggere le anime, interpretare i segni della depravazione. Sei destinato ad apprendere queste segrete doti, salendo uno dopo l'altro i gradini della Legge. Attento però al momento in cui tu stesso verrai giudicato.

**Parole chiave:** Legale, Punitivo, Cosmico, Glaciale, Erudito, Immutabile.

**SEGNO DI COLORO-CHE-VENNERO-PRIMA**

Bestemmierai la parola dei Principi, nasci per questo. Smentirai i loro proclami, contaminati da brame che appartengono ai tempi moderni. Senti che hanno torto, che i loro Sogni sono inganni. Se abbraccerai l'oscurità sarai tu quello a riceverne di rivelatori, tu il vero prescelto di Coloro-che-vennero-prima.

**Parole chiave:** Primordiale, Empio, Disgregante, Nostalgico, Visionario, Trascendentale.

**SEGNO DEL SUDARIO**

La tua corruzione porta i segni dei segreti e delle rivelazioni. Scoprirai il profumo delle bugie e il fetore della verità. Sei destinato a farti largo negli intrighi e a svelare misteri che forse dovevano rimanere sepolti. Guardati solo da chi può usarti come luce nel buio per perseguire i propri scopi.

**Parole chiave:** Ingannevole, Nascosto, Buio, Rivelatore, Coraggioso, Ambiguo.







### SEGNO DEGLI ANTENATI

Qualcuno ti aspetta oltre la vita. Nessuno sa nulla dell'ultima dimora dei defunti ma è risaputo che molti spiriti rimangono intrappolati a metà strada, radunandosi nei campi d'Ecatombe. Chi ti attende in essi sarà disposto ad aiutarti trasformandoti in un intermediario tra vivi e defunti.

**Parole chiave:** Spettrale, Macabro, Spaventoso, Medianico, Sottile, Liminale.



### SEGNO DELL'ELISIR

La fine è una necessità e questo è vero per tutte le cose. Senza una fine nulla che esiste ha davvero senso. Questa rivelazione ti appartiene. Tu sei la ricetta dell'Elisir. Il misericordioso rimedio che giunge per porre fine ad ogni cosa. Sei la riduzione al nulla, il freno alla sofferenza, l'annientamento.

**Parole chiave:** Miracoloso, Alchemico, Svuotato, Misericordioso, Annichilente, Profondo.



### SEGNO DELL'INCUBO

Il mondo degli Ignari è una casa che ti sta stretta, l'Oltre il Velo un grande giardino che però arriverà ad annoiarti. C'è solo un cancello che poco a poco si fa sempre più intrigante, se non irresistibile. Esso conduce all'Anticamera, al palazzo della tua memoria. Là ti attende il tuo destino.

**Parole chiave:** Intricato, Angosciante, Mistico, Inesplorato, Veggente, Onirico.







## LE VERITÀ DI UNO SPIRITO MENDACE

Avvolto da un lezzo esecrabile, il Manzazuu evoca sempre lo stesso diavolo: lo "spirito mendace". Lo conosce e sa cosa aspettarsi, da quella creatura. Teme forse qualunque altra creatura diversa da esso, nonostante conosca i Nomi di tutti i diavoli. Manzazuu sa aprire per essi l'uscio tra i mondi, sollevando il Velo che li separa, attirandoli nel suo. Ma la sua creatura, quella che è uso chiamare, deve esser presa con la forza. La magia del Manzazuu è primordiale e difficile da controllare. Proviene da tavole antiche ed erose dal tempo. Sa prendere l'orrendo mostro per gli arti inferiori e tenerlo a testa in giù per qualche istante. Non importa quanto egli si possa dibattere. Quello è il momento più critico, quando il Manzazuu deve avvicinarsi pericolosamente ai denti, agli artigli, alle squame uncinatate della creatura. Bisogna squarciarle fulminei il petto e non lasciarsi distrarre da urla e spasmi di dolore. Bisogna cavargli fuori gli intestini a mani nude. Uno spirito simile non muore di certo per tali ferite, ma può essere immobilizzato per sempre se vengono usate le sue budella come corde per legarlo. Per questo il Manzazuu deve eviscerarlo e usare ciò che trova. Gli blocca collo e arti, ben stretti, impedendogli ogni movimento. A quel punto lo spirito risponde a qualunque domanda con sincerità. Esso, il mendace, rivela allora ogni suo segreto pur di aver l'agognata libertà ed essere rispedito Oltre il Velo.



## ERRANTI NELLA STORIA

Non esistono esseri umani dotati per loro natura di poteri soprannaturali. Ogni percezione mistica, capacità miracolosa, arte illusoria o terribile maleficio è sempre connesso al mondo Oltre il Velo. La maggior parte degli umani mortali sono Ignari della vera esistenza di un mondo soprannaturale. Chi dice di avere capacità magiche o mistiche lo fa sapendo di mentire o scadendo in una forte autosuggestione, motivata anche da fanatismo e ignoranza. Dopotutto la storia è ambientata nel medioevo, un tempo privo di sapere scientifico conclamato e alla portata dei ceti inferiori. La cultura popolare è una bizzarra mescolanza di tradizione, dicerie, ricordi di sermoni domenicali e qualche picco di buon senso o esperienza personale. Il grado di analfabetismo è altissimo e l'istruzione è quasi totalmente in mano a istituti religiosi. Nonostante siano appena nate le università il mondo non conosce ancora una vera e propria istruzione laica secondaria. Questo significa che la magia fa parte della quotidianità. È una spiegazione, un capro espiatorio, ma anche qualcosa di reale dal quale fuggire, come il peccato o la malattia. Può ghermire il cuore, il corpo e la mente degli esseri umani e nessuno è così illuminato da ritenerla semplicemente "impossibile". Tutti in famiglia hanno aneddoti di malefici, malocchio, predizioni o addirittura possessioni.

Ma alcuni esseri umani, nel corso della storia, sono riusciti davvero a utilizzare queste arti magiche. Com'è possibile? Molto semplice. Esse sono sempre derivate da un collegamento al mondo Oltre il Velo. Non importa se esso sia generato da un tesoro maledetto, da una facoltà concessa attraverso un sacrilego patto con una creatura o dalla presenza, nel luogo dove il potere si manifesta, dell'essere soprannaturale stesso. Questi casi rarissimi spesso portano a lungo andare a fini tragiche. Uomini assetati di potere divengono del tutto folli, divorati dalla paranoia e del terrore che le creature con le quali hanno stretto un accordo tornino a perseguitarli.





Alcuni sono convinti di aver parlato con il diavolo e di aver perso la propria anima per sempre. Nonostante ciò è proprio grazie a questi rari soggetti che è stato redatto tutto il sapere sulle creature soprannaturali, sui loro poteri e sulle loro abitudini. È grazie ad esseri umani non del tutto ignari che queste informazioni hanno riempito diari, istoriato pareti, sovraffollato grimori e bestiari.

Tra tutte queste tracce, più o meno fedeli, del mondo Oltre il Velo viene fatta menzione degli Erranti. Qualcuno li ha chiamati Camminatori, altri Calcasoglie in riferimento al loro potere di attraversare il Velo, ma spesso sono solo descritti come uomini posseduti dai diavoli poco prima della loro morte, quando il loro spirito è debole. Gli scritti che parlano con lucidità della loro condizione sono più unici che rari e solo uno, in particolare, risalente al VII secolo e composto da ignoto è stato trascritto da certi monaci che ne hanno riadattato e reso più accessibile il linguaggio. Questo che segue ne è un estratto.

*"Di serica carezza è fatta l'Ultima Compagna. Se il cuor dell'uomo porta, con sé fiero un Sogno tanto forte da render grande la sua ombra, allora lei avrà per lui clemenza. Se nell'ombra così generata albergherà l'Incubo di ogni rovina, allora lei sarà da lui intrigata. Ma se insieme a Sogno ed Incubo l'uomo porterà con sé tre Segreti d'incalcolabile profondità, allora lei farà a lui un dono. Senza vergogna solleverà il velo che la vita spietatamente posò sugli occhi mortali d'ogni infante. Ella scioglierà il filo che tien serrati i suoi occhi, destandoli dal sonno di chi vive. Il vile uomo nel suo abbraccio conoscerà così il Vero, l'Orrore e la Corruzione. Da essi, e forse sol da loro, potrà aver l'elisir del Sogno, la medicina dell'Incubo e il tormentato banchetto dei Segreti. Non più Ignaro, ma Errante."*









## Gli Erranti e gli Ignari

Come già anticipato, gli Erranti diventano tali perché la morte imminente ne scosta il velo da davanti gli occhi. La fine ha sempre il volto di una grande epidemia per loro ma solo la peste ha generato significative quantità di Erranti. La prima è stata quella di Giustiniano, diffusasi nei territori dell'Impero bizantino, con il suo apice a Costantinopoli, a metà del 500 d.c. Successivamente continuò, nei secoli seguenti, a ripresentarsi ad ondate generazionali fino al 750 d.c. circa, anche se non raggiunse mai la virulenza iniziale. Le stime più accreditate parlano di 25 milioni di vittime ma c'è chi sostiene che la cifra totale sia di cento milioni. La peste si ripresenta in Europa molto tempo dopo, nel 1347 appunto. La trasmissione nell'uomo è stato riscontrato che avviene soprattutto attraverso la puntura delle pulci dei ratti, o tramite il morso di questi ultimi. La pulce dell'uomo e i pidocchi, in forma minore, permisero di trasmettere la peste bubbonica anche da uomo a uomo. Ma ancora rimane un mistero il modo in cui la peste si diffuse così velocemente di uomo in uomo mietendo una tale quantità di vittime.

Il male insorge violentemente dopo un periodo d'incubazione di pochi giorni. Si manifesta con febbri, continui dolori al capo, grave debolezza, disparati disturbi del sonno, nausea, fotosensibilità, dolore alle estremità, vomito e delirio. È allora che si formano pustole nelle zone punte dalla pulce infetta; i linfonodi delle zone colpite si infiammano, gonfiandosi fino a formare uno o più bubboni.

Man mano che l'infezione si propaga nell'organismo, si aggrava l'insufficienza cardiocircolatoria provocando terribili necrosi che solitamente partono dalle estremità del corpo per poi espandersi lentamente lungo tutto il corpo. Giungono allora complicazioni ed emorragie interne. Inutile dire che è in quel momento che la morte bussa alla porta degli Ignari.



La trasformazione degli Erranti invece avviene solitamente poco dopo aver riconosciuto i primi sintomi. Il corpo è ancora in forze anche se comunque va peggiorando di giorno in giorno. Qualcosa però, con il perdere della salute fisica, sembra destarsi a un livello più profondo. L'individuo comincia ad essere tormentato dal proprio Sogno. Ne vede la realizzazione, si sente di poterla per la prima volta raggiungere ed è certo di scorgere segni inequivocabili che questo avverrà. Ognuno vive in modo diverso questo momento di transizione, c'è chi si lascia andare di più alla propria natura soprannaturale e chi invece si tiene ben saldo alla propria umanità.

Questo porta gradualmente i famigliari a preoccuparsi di cosa stia succedendo, i vicini di casa a covare qualche sospetto, il prete della parrocchia vicina a sentire voci preoccupate durante le confessioni a proposito degli sbalzi d'umore del soggetto in questione. È importante tenere conto che qualunque segno di eccentricità e di eccessiva libertà, nel medioevo, era visto come una manifestazione maligna. Nessuno vedeva di buon occhio il diverso, per quanto buono di cuore potesse essere.

Parallelamente a questi slanci emotivi e pensieri inusuali si destano nell'Errante i primi segni di corruzione morale che consacrano il suo appartenere ad ambo i mondi. A quel punto gli Ignari che lo conoscono intimamente non possono ignorare qualcosa di sinistro in lui. Egli potrà ovviamente tener nascosta la sua malattia, se a uno stadio iniziale, ma il suo aspetto tradirà sempre di più qualcosa di tetro. La follia comincia molto lentamente a scavare dentro di lui privandolo della sua umanità.

Quando ha inizio il fenomeno della reviviscenza oscura, ovvero quando compare sulla pelle dell'Errante il "Marchio", chiunque è capace di percepire che c'è qualcosa che non va. Sia fisicamente che dal punto di vista caratteriale qualcosa è cambiato. Nessuno potrebbe dire di preciso cosa (a meno che la trasformazione non stia intaccando il corpo dell'individuo) ma tutti percepiscono qualcosa. Certi animali si agitano in sua presenza, spesso i bambini scopiano a piangere per crisi improvvise e anche i loro genitori sentono un indescrivibile peso al petto.



## VII. CONDURRE IL GIOCO



uesto capitolo è dedicato principalmente al Narratore. Oltre a consegnargli gli strumenti per preparare un'avventura è fondamentale per permettergli di capire i temi, le atmosfere e le buone pratiche per condurre il gioco.

Per facilitare la comprensione di questi argomenti abbiamo diviso il capitolo in 3 parti:

- La prima parte illustra gli strumenti di sicurezza, i temi fondamentali del gioco e i suoi pilastri;
- La seconda parte approfondisce le procedure per condurre le sessioni di gioco;
- La terza parte si concentra invece sulla preparazione dell'avventura.





## **Giocare in sicurezza**

Prima di iniziare una sessione, soprattutto di un gioco come Memento Mori, i Giocatori credono di non avere restrizioni, pronti ad affrontare qualunque tipo di situazione o tematica. Tuttavia, è possibile che alcuni di loro abbiano comunque bisogno di stabilire dei limiti. È del tutto normale infatti che qualcuno possa sentirsi a disagio davanti a temi delicati o voglia semplicemente evitare di esplorare certe situazioni.

In questi casi il gruppo può decidere di imporre alcune regole riguardo ai contenuti che non sono tollerati. Ad esempio, potrebbero essere vietati i contenuti più truculenti o sessualmente espliciti. In alternativa, si può anche scegliere di trattare queste situazioni in modo accennato senza scendere nel dettaglio. In entrambi i casi, è importante che tutti i partecipanti si sentano rispettati nella loro scelta di stabilire dei limiti affinché si possa creare un ambiente di gioco sicuro e piacevole.

Una buona pratica per il Narratore è quella di assicurarsi che, sessione dopo sessione, tutti i Giocatori siano a loro agio con la storia e le tematiche affrontate. Alcuni Giocatori potrebbero non sapere in anticipo i propri limiti ed è per questo che occorre verificare periodicamente che non siano stati oltrepassati durante il gioco.





## Linee e Veli

ANDIAMO   
OLTRE

In alternativa o in aggiunta allo strumento di linee e veli, i partecipanti possono adottare una variante semplificata dello Script Change Tool ideato da Brie Sheldon.

Quando durante il gioco accade qualcosa che mette a disagio un Giocatore egli può pronunciare la frase: "questo è troppo, persino per gli Erranti". Questo indica che il Giocatore accetta che l'evento accada nel mondo di gioco ma non vuole che venga descritto né approfondito. Ignorando i dettagli dell'evento in questione, il gioco può proseguire normalmente.

Il concetto di linee e veli è stato introdotto da Ron Edwards con il gioco di ruolo *Sex and Sorcery*.

Prima o durante il gioco, un Giocatore può dichiarare di voler "tirare una linea" su un tema delicato o su una serie di situazioni che lo mettono a disagio. Tirare una linea, in altre parole, significa chiedere a tutti i partecipanti di non inserire uno specifico elemento nel gioco. Se questa richiesta viene fatta, il Narratore deve controllare con attenzione che tutti i partecipanti la rispettino. Si tratta di uno strumento particolarmente utile nelle fasi preparatorie del gioco, ma in caso di bisogno può essere attivato anche ad avventura inoltrata.

In alternativa, un Giocatore può dichiarare di voler "stendere un velo" su una determinata situazione. Stendere un velo significa che l'elemento può essere presente, ma si chiede di non parlarne in modo esplicito né di metterlo sotto i riflettori. Può quindi far parte delle vicende narrate, ma viene lasciato "dietro le quinte" e non descritto dettagliatamente.

*Esempio:*

*Prima di iniziare l'avventura, durante la Sessione 0 (vedi pag. 199), un Giocatore decide di "tirare una linea" su tutte le scene che potrebbero portare in gioco torture e sevizie, soprattutto se perpetrate su animali innocenti. I partecipanti sono lieti di accogliere questa richiesta e il Narratore sa che questo tipo di eventi non dovranno far parte in alcun modo dell'avventura.*

*Esempio:*

*Durante la seconda sessione di gioco, il Narratore sta per descrivere una scena nella quale un gruppo di Ninfaracnidi sta cercando di unirsi con degli Ignari nel tentativo di generare una prole ancor più vigorosa. Uno dei Giocatori non è particolarmente scossa da ciò che si sta raccontando ma preferisce evitare di approfondire la situazione e così chiede di "stendere un velo". Il Narratore acconsente e il racconto prosegue al termine del terribile rituale delle Ninfaracnidi.*



## TEMI E PILASTRI

Memento Mori è un gioco sfaccettato e imprevedibile. Durante la sua storia editoriale infatti, ha fatto emergere nuove tematiche e riflessioni che al suo esordio non erano chiare come lo sono oggi. In questo capitolo le abbiamo riassunte e suddivise in due gruppi: **temi e pilastri**.

**I temi** racchiudono gli argomenti e gli obiettivi che l'esperienza di gioco intende raggiungere. Questa breve lista deve essere letta ad alta voce prima che l'avventura inizi affinché i partecipanti siano consapevoli di ciò che stanno per affrontare insieme.

**I pilastri**, invece, sono un elenco di principi dedicati principalmente al Narratore, ma possono essere condivisi anche ai Giocatori. Sono utili alla creazione dell'atmosfera di gioco e a dare il giusto taglio alle storie. Quando il Narratore non sa come raccontare una determinata situazione o crede di essere andato fuori tema dovrebbe ripassare i pilastri e trovare lì le risposte ai suoi dubbi.







## Temi

Se al termine della lettura dei temi tutti i partecipanti sono intrigati dall'idea di iniziare a giocare, significa che Memento Mori è il gioco che fa per voi.

### IDENTITÀ E UMANITÀ

Cosa ci rende ciò che siamo? Quale ricordo, legame o parte di noi è fondamentale per definirci umani?

### LA NATURA DEL MALE

Il fine giustifica davvero i mezzi? Che valore ha la morale quando la vita sta finendo? Chi sono i veri mostri?

### BRAMA DI POTERE

Il potere è una benedizione da accogliere o è una tentazione a cui resistere? L'eroe è colui che non può essere corrotto? O colui che compie la sua impresa con qualunque mezzo?

**Identità e umanità.** Durante il processo di perdita e rinascita dei personaggi, i Giocatori avranno occasione di porsi numerose domande su ciò che è davvero importante per il loro alter ego. La Corruzione gli permetterà di riscrivere la psicologia, la personalità e la percezione stessa del passato degli Erranti.

**La natura del male.** I concetti di bene e male appartengono a una sfera morale che cambia da persona a persona. Un costruito di regole etiche e vincoli sociali che rischia di sgretolarsi quando la vita inizia a svanire. In questo senso, il gioco crea i presupposti per evadere da questi vincoli e provare a comprendere quale sia il significato del male per ciascuno di noi.

**Brama di potere.** Le forze dell'Oltre il Velo fluiscono liberamente negli Erranti i quali, in poco tempo, possono sentirsi quasi onnipotenti. Memento Mori sfida i Giocatori a misurarsi con questo potere, ad accettarlo e a prenderne parte. Tuttavia, esiste sempre un prezzo da pagare anche quando, grazie a quel potere, il nostro obiettivo sembra avvicinarsi sempre di più.



## Pilastri

Come accennato in precedenza, i pilastri sono gli ingredienti che non devono mai mancare nelle storie di Memento Mori. In altre parole, indicano al Narratore cosa mettere in luce durante una sessione di gioco e cosa no.

### IL MONDO DEGLI IGNARI È SPORCO E DISPERATO

Il clima funereo, la carestia e la totale assenza di speranza nel futuro segnarono il tetro quinquennio nel quale gli Erranti si muovono. Tutto, dalle alte corti ai più umili villaggi, dai campi coltivati alle grandi roccaforti sembra essere l'ombra di ciò che era solo pochi anni prima. Ogni superficie è sporca e impolverata, le strade sprofondano nel fango, il sole si affaccia raramente oltre le nubi e le persone comuni sembrano essersi arrese al dolore che le circonda.

La morte è dappertutto: appesa ad antichi alberi nodosi, ammassata all'interno di fosse comuni o accatastata in grandi pire che diffondono un odore nauseante ma sempre più familiare.

### L'OLTRE IL VELO È UN MONDO AMORFO E SPIETATO

Il mondo dall'altra parte del Velo non ha una vera e propria geografia e nessuno è mai stato in grado di definirne i confini con precisione. È un mondo in perenne mutamento che riesce a cambiare pelle ogni volta che un gruppo di Erranti varca i suoi confini.

Per questi motivi non è importante definire o immaginare la totalità dei suoi territori, ma è sufficiente entrare nel dettaglio dei luoghi funzionali all'avventura. Durante la loro storia, quali terre visiteranno gli Erranti? La corte perversa di un Principe? I terreni di caccia delle Belve? O alcuni desolanti villaggi delle Genti d'Oltre il Velo?





### **IL MONDO DEGLI IGNARI È DOMINATO DALLA SUPERSTIZIONE, DAI RACCONTI E DALLA STREGONERIA**

Per la gente del XIV secolo, la magia è un argomento tremendamente serio. Nonostante il pensiero scientifico stesse facendo passi da gigante, la cultura dell'epoca era ancora profondamente radicata nelle tradizioni antiche, nelle leggende locali e nei racconti popolari. La visione o il racconto di un avvenimento sovrannaturale erano fatti che non venivano trattati con scetticismo o distacco: chiunque provava un estremo riguardo e timore per tutto ciò che usciva dall'ordine naturale delle cose.

### **IL FOLKLORE È L'OLTRE IL VELO, E VICEVERSA**

L'Oltre il Velo è un enorme contenitore di tutte le credenze, le tradizioni e le creature mitologiche che compongono il folklore medievale europeo. Per convivere nello stesso mondo, queste figure si sono organizzate secondo nuove leggi e gerarchie, ma questo non le ha private delle loro radici tradizionali e letterarie. Iniziare un'avventura con Memento Mori è spesso l'occasione per esplorare la versione più corrotta ed oscura di una di queste leggende del passato.

### **GLI ERRANTI SONO RARI E RICERCATISSIMI**

La nascita di un gruppo di Erranti è una rarità che viene vista come un segno profetico di un grande cambiamento. Non è un caso dunque che grandi Principi o potenti Schiere d'Oltre il Velo si interessino agli ultimi giorni di vita di questi individui.

Gli Erranti rappresentano un'enorme opportunità per queste creature: possono diventare messaggeri da inviare dall'altra "parte", campioni da sfruttare per eliminare un concorrente o, per coloro a conoscenza di questo segreto, lasciapassare per il tanto agognato reame dell'Incubo.



### TRA PRINCIPI, SERVI E BELVE SENZA PADRONE

La società d'Oltre il Velo non ha una reale organizzazione. Assume le sembianze di un feudalesimo distorto dove l'unica legge vigente è quella del più forte, incarnata nella maggior parte dei casi dallo strapotere dei Principi. Questi ultimi hanno effettivamente piani e scopi ben precisi che vengono perpetrati attraverso la Schiera che controllano. Proprio come le aristocrazie del mondo degli Ignari, i Principi d'Oltre il Velo si sfidano, direttamente o indirettamente, per accrescere il loro potere, la loro influenza o il loro ego.

Il controllo dei Principi non è tuttavia così capillare come sembra. Lontano dal loro sguardo annoiato prosperano Belve e Schiere senza padrone che hanno giurato fedeltà ai loro istinti primordiali, al sangue e al caos.

### L'OLTRE IL VELO È RICCO DI MIRACOLI E OPPORTUNITÀ

Anche gli Erranti, se ne avessero la possibilità, rinuncerebbero alla possibilità di inoltrarsi nel mondo al di là del Velo. Tuttavia, tra quei tetri paesaggi e ancor più terribili insidie, si nascondono numerose e insospettabili opportunità. Queste lande sono la patria di tesori, incantesimi, rituali e reliquie di indescrivibile valore, proprio come quelli tramandati dalle antiche leggende.

Gli Erranti sanno che l'Oltre Velo è un luogo orribile e minaccioso, lo sentono, ma durante lo sviluppo della storia potrebbero iniziare a vederlo con occhi diversi. Da qualche parte, cercando a fondo, potrebbero persino trovare qualcosa o qualcuno in grado di cambiare il loro destino ormai segnato.



*Le candele di grasso di cadavere sono molto potenti*







## IL NARRATORE

Se avete familiarità con i giochi di ruolo potreste immaginare il ruolo del nostro Narratore come quello presente in tante altre opere di questo tipo. In fin dei conti, in *Memento Mori* il Narratore prepara l'avventura, descrive il mondo di gioco e incarna le sfide che i personaggi affrontano. Nel dialogo che si instaura tra tutti i partecipanti è colui che racconta cosa vedono e sentono gli Erranti, e che interpreta tutti i personaggi (non controllati dai Giocatori) incontrati lungo la storia.





In *Memento Mori* però, il Narratore non segue un flusso di eventi rigido e immutabile ma fa sì che anche i Giocatori possano decidere importanti aspetti della storia. Il coinvolgimento di questi ultimi è fondamentale per rendere l'intreccio sempre più stretto intorno alle storie dei suoi protagonisti.

In questo capitolo elencheremo una serie di tecniche e strumenti che spiegano come e quando cedere l'autorità narrativa ai Giocatori, e in quale misura le azioni degli Erranti influenzano le scelte del Narratore.

### Compiti del Narratore

A differenza dei Giocatori, il Narratore ha una serie di compiti da assolvere durante il gioco. Questi obiettivi non sono da immaginare come una soffocante lista di doveri, ma rappresentano invece un'agenda che semplifica il ruolo del Narratore e lo aiuta a concentrarsi sugli aspetti più importanti dell'esperienza.

Quali sono quindi i compiti del Narratore?

-  **Raccontare il mondo di gioco;**
-  **Intavolare un'avventura flessibile;**
-  **Definire la Difficoltà legata alle Sfide;**
-  **Far emergere il dramma degli Erranti.**





### RACCONTARE IL MONDO DI GIOCO

Il Narratore, come dice la parola stessa, è colui che racconta ciò che gli Erranti incontrano durante la storia. Il modo più suggestivo per farlo è quello di sostituirsi ai sensi dei protagonisti descrivendo il mondo di gioco attraverso i loro occhi, le loro orecchie e il loro naso. Soffermarsi su alcuni dettagli sensoriali può cambiare radicalmente il racconto. Il suono di una lama trascinata sul pavimento, l'odore rancido di un corpo imbalsamato, la luce vibrante di una candela che illumina a pochi palmi di distanza; sono tutte suggestioni validissime per la narrazione.

Anche l'interpretazione degli Ignari o delle creature dell'Oltre il Velo riveste un ruolo fondamentale nel racconto. Ognuno di essi deve sembrare vivo, avere una personalità coerente, e soprattutto deve agire seguendo uno scopo preciso, per quanto banale possa essere.

### INTAVOLARE UN'AVVENTURA FLESSIBILE

Terminata la Sessione 0 (argomento trattato nei prossimi paragrafi) il Narratore ha il compito di preparare l'avventura. Come detto, si tratta di un canovaccio tratteggiato che consente al Narratore e ai Giocatori di giocare con estrema libertà di approccio. È importante che il Narratore non tradisca questa flessibilità e impari a giocare con essa evitando di prepararsi eccessivamente.

Le procedure e i consigli per preparare e condurre un'avventura per Memento Mori sono illustrate nella parte finale di questo capitolo.

### DEFINIRE LA DIFFICOLTÀ LEGATA ALLE SFIDE

Il Narratore ha il compito di fissare le Difficoltà e di comunicarle ai Giocatori che stanno per lanciare i dadi.

Ancor prima di definire il valore numerico della Difficoltà, è importante comprendere quando sia necessario o meno mettere mano ai dadi. In questo senso il Narratore deve sempre valutare le conseguenze che un'azione dichiarata da un Giocatore può provocare. **Se l'esito del tiro di dado ha il potenziale di cambiare la storia o le condizioni di un Errante deve essere effettuato**, altrimenti si tratta di una situazione risolvibile nella normale conversazione tra Narratore e Giocatori.



### **FAR EMERGERE IL DRAMMA DEGLI ERRANTI**

Il riflettore della storia dev'essere sempre puntato sui personaggi e sul loro percorso di perdizione. Il Narratore deve ricordare ai Giocatori di aggiungere dettagli che raccontino le motivazioni interiori dietro alle loro scelte, specialmente quando riguardano la Corruzione. Descrivere i pensieri, i rimorsi, il dolore o il piacere che queste scelte provocano negli Erranti è un momento di condivisione molto importante che tutti i partecipanti dovrebbero coltivare.

### **Buone pratiche del Narratore**

Mentre i Giocatori si confrontano con regole e meccaniche di gioco (spesso legate ai loro personaggi), il Narratore segue specifiche procedure rivolte principalmente alla conduzione della sessione e del dialogo tra i partecipanti. **L'insieme di queste buone pratiche crea la condotta ideale che permette di interpretare al meglio lo spirito e le regole del gioco.**

### **ASCOLTA LE IDEE DEI GIOCATORI**

I Giocatori formulano sempre nuove teorie e spesso si confrontano su ciò che sta accadendo nella storia. Attraverso i loro ragionamenti il Narratore può sbloccare tantissime nuove idee.

In primo luogo ha la possibilità di ispirarsi a quei concetti e inserire nel racconto degli elementi che alimentano le aspettative dei Giocatori. In secondo luogo può alleggerire il proprio compito ponendo delle domande ai Giocatori su ciò che sta accadendo agli Erranti. Saranno le risposte degli stessi Giocatori a suggerirgli i possibili sviluppi di una situazione.

Come pensate di superare le mura del castello? Secondo voi quale servitore del Principe potrebbe avere l'informazione che vi manca? Perché pensate che il cero della Santa sia nascosto lì? Chi sperate di incontrare ai piedi dell'albero delle impiccagioni?





### **TIENI SOTT'OCCHIO PILASTRI E COMPITI**

Può sembrare un consiglio banale, ma non lo è. Tenere sempre a portata di mano la lista dei pilastri e dei compiti aiuta il Narratore a concentrarsi sui cardini dell'esperienza di gioco. Soprattutto i pilastri sono utilissimi quando deve inserire nuovi elementi nella storia, quando risponde agli stimoli e alle scelte dei Giocatori, o quando interpreta i personaggi o le creature che popolano il mondo di gioco.

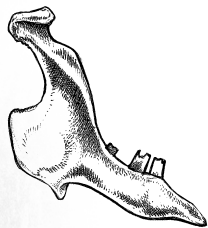
### **RIVOLGITI AGLI ERRANTI, NON AI GIOCATORI**

Questa buona abitudine, tramandata e diffusa da tanti altri giochi di ruolo, è fondamentale per focalizzare l'attenzione dei Giocatori sulla narrazione. Rivolgersi agli Erranti non permette che la conversazione esca dal gioco e ricorda a tutti i partecipanti il ruolo che stanno interpretando.

### **NON DIRE "NO"**

Quando i Giocatori dichiarano un'azione troppo rischiosa o addirittura folle è bene che il Narratore non neghi questa circostanza a priori. È molto più interessante aprirsi a questa possibilità esplicitando però con chiarezza gli enormi rischi che essa comporta.

In altre parole, il Narratore deve lasciare che gli Erranti corrano rischi enormi o compiano azioni inaudite a patto che siano consapevoli delle gravi conseguenze a cui vanno incontro.



*Le mandibole di certi animali sono potenti talismani*

### **PENSA AI PROBLEMI, NON ALLA SOLUZIONE**

Durante il processo di creazione dell'avventura, il Narratore definisce le Sfide e le minacce che il gruppo dovrà superare. In questa fase è importantissimo che non prepari altro specialmente le vie che permettono il superamento di questi ostacoli. I Giocatori si troveranno quindi davanti a situazioni che non sono immediatamente risolvibili e che richiedono il loro ingegno. Questo li spingerà a fare domande, a cercare informazioni e dettagli con cui superare la Sfida. Rispondere alla curiosità e alle domande dei Giocatori diventerà uno strumento prezioso per generare nuove idee da utilizzare in qualunque contesto di gioco.



### **FAI ATTENZIONE AL RITMO**

In Memento Mori esistono diverse regole che interrompono il racconto e chiedono ai partecipanti di spostare la loro attenzione su altro. Questo avviene soprattutto quando la Corruzione avanza e nascono nuovi Doni.

In questi casi, i partecipanti possono decidere liberamente di posticipare l'applicazione di queste regole e proseguire il racconto senza interruzioni. Possono decidere, per esempio, di non interrompere una scena di combattimento per definire un nuovo Dono o una nuova Stimate e di posticipare queste operazioni. Altri potrebbero invece sentire la necessità di approfondire queste evoluzioni degli Erranti proprio durante un momento particolarmente drammatico e segnante della storia.

### **CHIEDI IL MOTIVO**

I Giocatori, costretti dall'incedere della Corruzione, devono spesso prendere decisioni molto significative sui propri personaggi. Quando questo accade è bene che il Narratore chieda a loro di raccontare le motivazioni alla base delle scelte che prendono.

È molto importante descrivere i pensieri, le emozioni, i rimpianti e la rabbia che si cela dietro ai sacrifici degli Erranti. Sono momenti di condivisione che rappresentano delle ottime occasioni per ripercorrere il passato dei personaggi e per comprendere i loro drammi.

### **GIOCA CON LA TENSIONE E FAI ESPLODERE L'ORRORE**

Nonostante le visioni rivoltanti raccontate fino a questo momento, l'orrore che circonda gli Erranti non si manifesta sempre alla sua massima portata. Anzi, spesso si nasconde dietro individui normali, situazioni ordinarie e oggetti di uso comune.

Il Narratore dovrebbe ciclicamente far crescere la tensione intorno a situazioni apparentemente normali spingendo il racconto verso il confine che divide ciò che è verosimile da ciò che non lo è. Quando sente di voler finalmente mostrare l'orrore in tutta la sua inumanità, può semplicemente farlo esplodere in tutte le forme che emergono dalle pagine dei volumi che avete tra le mani.







## Sessione 0

Per iniziare un'avventura di Memento Mori è necessario che i partecipanti diano vita a una sessione di gioco preparatoria.

Questa preliminare sessione si chiama "Sessione-0".

L'incontro, che coinvolge tutti i partecipanti, è pensato per raggiungere i seguenti scopi:

- Permettere a ogni partecipante di avere le conoscenze per immaginare il contesto di gioco e interpretare il proprio Errante coerentemente ad esso;
- Creare gli Erranti che verranno interpretati dai Giocatori;
- Collaborare nella definizione condivisa di importanti elementi del contesto in cui si svolgerà l'avventura;
- Permettere al Narratore di collezionare tutti gli ingredienti necessari per la creazione dell'avventura.

È importante specificare che **la Sessione 0 non è un momento di gioco facoltativo, bensì obbligatorio**. Il motivo è semplice: gli spunti creati durante questa sessione **costituiscono le fondamenta su cui il Narratore costruirà la sua avventura**. Il Narratore infatti non dovrà prepararsi in alcun modo per condurre questo primo incontro. Durante la Sessione-0, **il compito del Narratore consiste semplicemente nel facilitare le operazioni che coinvolgono i Giocatori**, favorire lo scambio di idee e assistere i meno esperti rispetto al sistema di gioco o l'ambientazione.





## Le fasi

La Sessione-0 propone una serie di attività rivolte ai Giocatori, strutturate in 4 fasi ben distinte. Il Narratore non deve far altro che proporle nell'ordine indicato.

Le quattro fasi sono:



Introduzione al mondo di gioco;



Scheda del vincolo;



Creazione degli Erranti;



Ultimi ritocchi.

DAL CONTESTO  
STORICO AL  
DARK FANTASY



Se il Narratore volesse enfatizzare il senso di scoperta dei Giocatori può inizialmente "nascondere" tutti i contenuti folkloristici e soprannaturali dell'ambientazione di gioco. In questo modo può gettare i Giocatori all'interno di una vicenda apparentemente realistica che pian piano assume connotati sempre più oscuri e fantastici.

## Fase 1 - Introduzione al mondo di gioco

Per introdurre i Giocatori al mondo di gioco il Narratore può leggere ad alta voce i paragrafi "L'Europa della Peste nera" e "Oltre il Velo" presenti nel Capitolo I. Ovviamente, se preferisce, può riassumerne il contenuto con parole sue. Successivamente deve descrivere ai Giocatori i temi portanti di Memento Mori e, se lo ritiene importante, può inoltre elencare i pilastri del gioco. È importante che da questa condivisione nasca un confronto che possa allineare le aspettative e gli obiettivi di tutti i partecipanti.

Prima di passare alla fase successiva, il Narratore deve descrivere gli strumenti di sicurezza proposti in questo capitolo. Tutti i partecipanti devono comprenderne il funzionamento e sapere che, in un qualunque momento, è possibile ragionare sull'esperienza, ascoltare gli altri e prendere delle contromisure per migliorare il gioco di tutti.



## Fase 2 - Scheda del vincolo

Lo scopo di questa fase è quello di compilare la **Scheda del vincolo**. Si tratta di una scheda comune a tutto il gruppo che racchiude alcune informazioni basilari sul gruppo e sul contesto dal quale provengono. Non solo, le scelte fatte in questa fase influenzano la creazione degli Erranti e avranno un forte riverbero sull'intera avventura che il Narratore dovrà impostare.

La Scheda del vincolo è strutturata in questo modo: la prima parte descrive brevemente l'ambientazione di gioco mettendone in luce gli aspetti più importanti, la seconda propone una lista di domande rivolte ai Giocatori, mentre la terza può essere utilizzata per annotare i Marchi degli Erranti che partecipano all'avventura.

**Seguendo l'ordine della scheda, il Narratore legge le domande rivolgendosi ai Giocatori.** Questi ultimi possono sfruttare le risposte già presenti marcando le caselle oppure possono fornire una risposta del tutto originale chiedendo il parere del Narratore.

Il nostro consiglio è quello di fornire risposte il più possibili concise e puntuali rispetto al quesito posto, evitando di aggiungere dettagli o informazioni non richieste (le risposte pronte all'uso sono un ottimo esempio di ciò che serve in questa fase).

Le prime tre domande della lista riguardano gli Erranti da un punto di vista generale, quelle restanti si concentrano invece sul Presagio. **Il Presagio è un importante elemento che accomuna gli Erranti e li introduce nell'avventura.** Questo argomento verrà trattato in questo capitolo nella sezione dedicata alla preparazione dell'avventura (pag.210).

### PRIMA IL GRUPPO, POI I SINGOLI

Questa fase ha lo scopo di delineare un'idea di gruppo che possa favorire la creazione dei personaggi. Una volta terminata sarà molto più facile per i Giocatori ragionare all'interno di un quadro delineato anziché trovarsi senza una base da cui partire.





Di seguito ecco alcuni consigli per il Narratore su come aiutare i Giocatori a rispondere alle domande della Scheda del vincolo.

#### RISPONDERE INSIEME



In questa fase, i partecipanti collaborano tutti insieme alla compilazione della Scheda del vincolo. È molto importante che il Narratore rivesta due ruoli: quello di facilitatore e quello di partecipante attivo.

In primo luogo deve favorire il dialogo tra tutti i partecipanti e assicurarsi che le risposte siano pienamente condivise. In secondo luogo deve partecipare attivamente alle attività proponendo idee e suggestioni senza che la sua voce si elevi al di sopra di quella degli altri.

### **1. Gli Erranti compiono le loro gesta nelle regioni europee colpite dalla peste del XIV secolo. In quali di queste si ambienterà l'avventura?**

L'obiettivo di questa domanda è quello di collocare gli Erranti in un contesto geografico e culturale di massima. È importante perché inizia a sollecitare l'immaginazione dei partecipanti fissando le prime immagini di luoghi, città, paesaggi e culture.

Non c'è bisogno di rispondere in modo dettagliato né in modo storicamente accurato, tutt'altro. È sufficiente che i partecipanti trovino un luogo che possa essere facilmente immaginato da tutti, anche in modo stereotipato: sceglieranno le strade decadenti di Costantinopoli? Gli scuri canali di Venezia? O i campi di battaglia della Britannia?

### **2. Gli Erranti fanno parte di un gruppo con obiettivi comuni. Di quale gruppo si tratta?**

Rispondere a questa domanda permette ai partecipanti di decidere gli ambienti di provenienza dei personaggi e immaginare ciò che unisce gli intenti del gruppo. Questa risposta inizia a delineare un profilo comune ai personaggi e suggerisce un ventaglio di archetipi ben preciso.

Prima di rispondere i Giocatori dovrebbero iniziare a domandarsi: Quali potrebbero essere i componenti... di un gruppo di disertori? Quelli di una spedizione di finti pellegrini? E di un manipolo di canaglie?

### **3. Gli Erranti custodiscono un indicibile segreto. Di quale segreto si tratta?**

È vero, gli Erranti non hanno ancora un volto e di loro in quanto individui si sa ancora poco. Questa risposta però inizia a suggerire che il loro legame è condizionato da un torbido segreto appartenente al loro passato. Ciò che hanno commesso è un atto di indicibile gravità e per questo non può essere rivelato a nessuno. Un segreto del genere dovrebbe generare una forte tensione nel gruppo. Se da un lato può creare conflitti e sospetti, dall'altro potrebbe persino rappresentare il motivo che tiene unito l'intero gruppo.



#### 4. Tutti gli Erranti, prima che l'avventura inizi, hanno avuto lo stesso Presagio. Che nome aveva l'evento annunciato?

L'obiettivo di questa domanda è stabilire il nome dell'avvenimento profetizzato dal Presagio. Non serve né descrivere il Presagio né immaginare la natura dell'evento, chi vi parteciperà o perché è così importante per il gruppo (tutto questo verrà definito dal Narratore in un altro momento). È sufficiente stabilire il nome di questo accadimento lasciandosi ispirare dal flusso di idee e dalle suggestioni contenute nelle risposte disponibili.

#### 5. Il Presagio parla di un luogo dove l'evento profetizzato avverrà. Di quale luogo si tratta?

Per questa domanda valgono le indicazioni fornite per quella precedente. Non è necessario aggiungere dettagli sul Presagio o sul luogo in questione. Basta semplicemente rispondere alla domanda che andrà ad aggiungere un'ulteriore informazione a ciò che si è stabilito fino a questo momento.

#### 6. Il Presagio ha seminato nella mente degli Erranti 5 concetti simbolici, anche detti Effigi. Quali sono?

Quest'ultima domanda richiede uno sforzo creativo da parte di tutti i partecipanti. Ciò che viene chiesto è di trovare cinque parole evocative ispirate dalle risposte date fino a questo momento. Devono emergere concetti e immagini in grado di riassumere sotto diversi punti di vista il gruppo di Erranti che si sta creando.

In alcuni casi possono funzionare anche concetti che non hanno connessioni dirette con ciò che è stato elaborato, ma comunque in grado di legarsi all'immaginario condiviso che si sta formando nella mente dei partecipanti.

Un buon modo per creare varietà tra queste cinque parole è quello di elencare un oggetto, una sensazione, un suono, un elemento ambientale o un'entità misteriosa. Un'altro potrebbe essere quello di pensare a un'Effige dedicata ad ogni risposta presente sulla Scheda del vincolo, cercando simboli e significati condivisi.

Rispondendo a tutte le domande, i partecipanti possono passare alla successiva fase della Sessione 0.

#### ✦ EFFIGI

I partecipanti hanno raggiunto l'ultima domanda. Rileggono quindi le risposte date in precedenza e iniziano a confrontarsi sui termini che potrebbero riassumere tutto ciò che sta emergendo su questo nuovo gruppo di Erranti.

Scelgono la parola "veleno" perché si lega terribilmente bene al loro segreto. Pensando ai luoghi nei quali si muovono decidono di fissare la parola "fango".

Il loro obiettivo comune gli suggerisce subito la parola "tradimento", mentre l'evento annunciato dal Presagio può essere simboleggiato dalla parola "nascita".

Infine, pensando alla sensazione che tutta questa fase creativa sta generando, pensano che la parola "liturgia" sia perfetta per concludere la stesura delle Effigi.





## Fase 3 - Creazione degli Erranti

Arrivati a questo punto, i Giocatori devono creare i loro Erranti tenendo in considerazione le risposte segnate sulla Scheda del vincolo e le relazioni che sono emerse con essa. Il Narratore deve ricordare ai Giocatori che il Sogno di ciascun personaggio è l'ultimo elemento da definire lungo il processo di creazione. La creazione dei Sogni è un'operazione che coinvolge i Giocatori solo quando gli Erranti sono praticamente definiti.

### CONCETTI CHIAVE

Le Effigi sono cinque concetti chiave che avranno un ruolo molto importante nella creazione dell'avventura. Il Narratore deve ricordare ai Giocatori che questa scelta può realmente cambiare il taglio della storia che andranno a vivere. Per questo motivo è importante scegliere delle Effigi in grado di riassumere e arricchire le risposte sulla Scheda del vincolo.

Le Effigi vengono sfruttate dai Giocatori per creare il Sogno dei loro Erranti e come potente strumento dal Narratore per caratterizzare la sua storia.

### IL SOGNO DEGLI ERRANTI

Cosa sia il Sogno e il valore che ha per i personaggi di Memento Mori è un argomento che è già stato affrontato in precedenza (pag. 41). In questa fase andremo semplicemente a spiegare la procedura che aiuterà i Giocatori a definire quest'ultimo aspetto dei loro personaggi.

Per prima cosa è importante che ciascun Sogno si leghi a una delle Effigi definite nella fase precedente. Questo farà sì che le aspirazioni degli Erranti si leghino alla storia e convergano verso concetti protagonisti nella narrazione. Anche in questo caso non è obbligatorio creare collegamenti espliciti con le Effigi, possono funzionare bene anche riferimenti metaforici e simbolici.

#### Esempio:

*Partendo dalle Effigi elencate nell'esempio precedente, un Giocatore decide di cucire il Sogno del suo Errante intorno alla parola "veleno". Dopotutto, il suo personaggio è un accademico con un passato drammatico segnato da un'ossessiva ricerca di conoscenza. Il suo Sogno diventa quindi quello di realizzare il veleno perfetto che non possa essere curato né individuato. Magari un giorno, qualcuno in grado di superarlo saprà riconoscere la sua creazione ed il suo genio.*

Una volta definito, il Sogno deve essere appuntato nell'ultimo spazio vuoto sulla Scheda dell'Errante (si può appuntare anche l'Effigi a cui è legato).

Se uno o più Giocatori hanno difficoltà a ideare i Sogni degli Erranti attraverso le Effigi è possibile rivedere e ritoccare queste ultime affinché tutto sia più semplice ed efficace.



Infatti, al termine della creazione dei personaggi, i partecipanti potrebbero trovare idee o sinonimi più pertinenti rispetto alle Effigi stabilite durante la compilazione della Scheda del vincolo.






Quando tutti i Giocatori hanno terminato la creazione dei loro personaggi, si può passare all'ultima fase della Sessione 0.

## Fase 4 - Ultimi ritocchi

Per completare e arricchire la Sessione 0, il Narratore può porre alcune domande ai Giocatori segnandosi le risposte come appunti personali. Queste informazioni non popoleranno la Scheda del vincolo o quella degli Erranti, ma andranno semplicemente ad arricchire gli spunti su cui potrà lavorare in futuro.

Si tratta di un ottimo momento anche per i Giocatori poiché possono chiarire alcuni aspetti degli Erranti e determinate dinamiche interne al gruppo.

Il Narratore può porre queste domande ai Giocatori i quali rispondono collettivamente come gruppo:

-  Quali rapporti intercorrono tra gli Erranti? Vi sono relazioni più profonde di altre?
-  Prima di inseguire il Presagio, quale era l'obiettivo degli Erranti?
-  Gli Erranti facevano o fanno ancora parte di un'organizzazione? Come si chiama? E quali scopi ha?
-  Gli Erranti sono ricercati da qualcuno? hanno degli avversari noti?
-  Dopo i primi sintomi della malattia, gli Erranti hanno notato alcuni sinistri cambiamenti intorno a loro. Di cosa si tratta?







## Costruire la storia

Le storie che coinvolgono gli Erranti hanno una durata limitata. Per la natura dei suoi protagonisti, il gioco è pensato per dare il meglio nell'arco di 5-7 sessioni, ognuna delle quali da 3 ore circa. Sono tempistiche indicative che possono variare da gruppo a gruppo, ma suggeriscono l'arco temporale che l'esperienza di gioco vuole coprire.

### Da dove cominciare

**L'avventura non nasce mai dal nulla ed è sempre legata ai suoi protagonisti.**

**Quando il Narratore prepara un'avventura inizia proprio dalle informazioni emerse durante la Sessione 0.** Tra le mani ha già un contesto di partenza, diversi elementi che legano gli Erranti e un misterioso avvenimento all'orizzonte (evocato dal Presagio). Non solo, a questi elementi si aggiungono anche le Effigi: simboli da mettere in relazione con quanto già definito e dai quali trarre ispirazione in ogni fase della preparazione.

### Anatomia dell'avventura

Nell'ultimo capitolo di questo manuale troverete un'avventura che si intitola "Cielo bruciante" che segue esattamente questa impostazione.

Ogni avventura preparata per Memento Mori si basa sui seguenti elementi:

-  1 - Presagio;
-  2 - Contesa;
-  3 - Fazioni;
-  4 - Milestones e Sfide;
-  5 - Luoghi, PNG e Orrori.





### 1 - PRESAGIO

È l'impulso che mette in moto gli eventi e che spinge gli Erranti verso la loro impresa. Immaginiamolo come la scintilla che, nonostante la morte incombente, riaccende il Sogno dei protagonisti dando loro la forza di lottare.

In termini di gioco, il Presagio è una frase premonitrice comune a tutti gli Erranti che li indirizza verso un obiettivo iniziale. Non a caso, **tutte le avventure di Memento Mori cominciano con un gruppo di Erranti sulla via tratteggiata dal Presagio.**

### 2 - CONTESA

Se un gruppo di Erranti sta compiendo il suo destino significa che da qualche parte, nel mondo degli Ignari o nell'Oltre il Velo, è scoppiata una Contesa.

**La Contesa è un evento scatenante alla base di un conflitto tra due o più Fazioni.** È la volontà di un Principe dell'Oltre il Velo di intercedere negli affari degli uomini, è la folle richiesta di un Re che ha perso il senno, è il furto di un'antica reliquia d'Oltre il Velo o la scoperta di un miracolo che si credeva perduto. In altre parole, **è il conflitto alla base della storia che solo gli Erranti possono risolvere.**

### 3 - FAZIONI

**Le Fazioni rappresentano le forze schierate sullo scacchiere della vicenda.** Non tutte sono coinvolte nella Contesa, ma tutte quante hanno obiettivi e interessi precisi che si legano a quelli degli Erranti. I personaggi dovranno abituarsi alla presenza delle Fazioni e dovranno decidere se collaborare con esse o affrontarle più o meno direttamente.





#### 4 - MILESTONES E SFIDE

La storia che il Narratore prepara è una successione di situazioni che sfidano gli Erranti lungo un percorso sempre più pericoloso e disturbante. Si tratta di un canovaccio aperto e tratteggiato che solo in determinati punti del suo sviluppo diventa più dettagliato. Questa flessibilità è possibile grazie alle Milestones e alle Sfide.

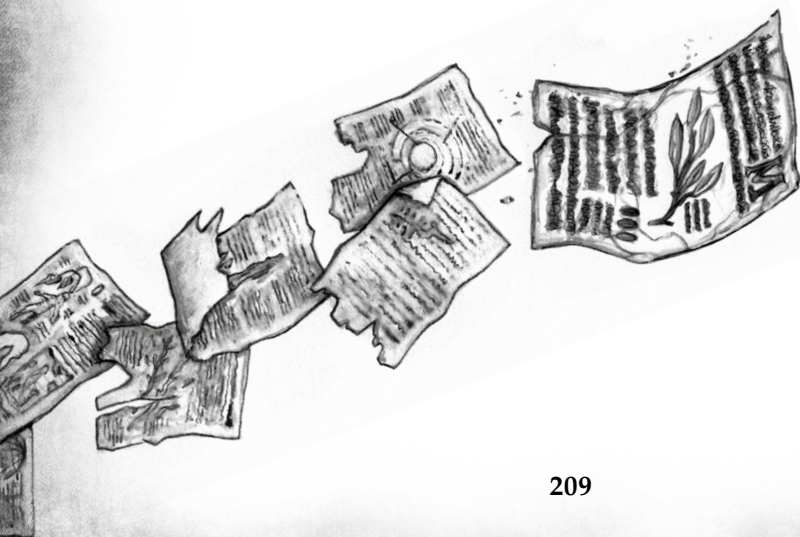
**Le Milestones** sono momenti fondamentali della storia che il Narratore fissa prima dell'inizio dell'avventura. Sono punti nodali in cui gli Erranti scoprono nuove informazioni sulla Contesa o ne vivono in prima persona l'evoluzione.

**Le Sfide** sono situazioni rischiose che si collocano tra una Milestone e l'altra. Superandole, gli Erranti avranno la possibilità di raggiungere degli obiettivi essenziali per il proseguimento della storia.

#### 5 - LUOGHI, PNG, ORRORI E MINACCE

Le Sfide sono ambientate in uno o più **Luoghi**, sono popolate da **Personaggi Non Giocanti** (che chiameremo semplicemente PNG) o infestate da Orrori e Minacce.

**Luoghi, PNG, Orrori e Minacce non sono altro che liste di idee pronte all'uso che consentono al Narratore di impostare le Sfide in modo libero e aperto.** In questo modo non dovrà fare altro che seguire l'esplorazione dei Giocatori arricchendola al bisogno con le idee provenienti da queste liste.







## Tessere il Presagio

### VISIONE INTIMA O DI GRUPPO?

Non è detto che il Presagio debba raggiungere contemporaneamente tutti gli Erranti. Il Narratore è libero di decidere che ciascun personaggio venga raggiunto dalla premonizione in luoghi e momenti diversi (collocati sempre prima dell'inizio dell'avventura).

Il Presagio è il primo aspetto dell'avventura che il Narratore deve approfondire. **Si manifesta come una visione fugace, una voce sussurrata, un'apparizione o un'epifania che gli Erranti ricevono prima che l'avventura inizi.** Non si tratta di una profezia chiara, quanto più di un messaggio criptico e sibillino che si lega profondamente ai personaggi. **Il Presagio è ciò che suggerisce una via per la realizzazione del Sogno** e di questo, gli Erranti, se ne convincono immediatamente.

Il contenuto del Presagio, sebbene ancora poco dettagliato, è in parte già stato tracciato durante la Sessione 0. Il Narratore deve rileggere le risposte sulla Scheda del vincolo (in particolare la 4, la 5 e la 6), ripassare le Effigi e iniziare a ragionare sulla rappresentazione del Presagio.

#### *Esempio:*

*Sulla Scheda del vincolo, le risposte alle domande che riguardano il Presagio hanno indicato che presto avrà luogo "la nascita dell'impuro" in un luogo misterioso indicato come "le rovine sprofondate". Le Effigi scelte dai Giocatori sono: "veleno", "nascita", "tradimento", "fango" e "liturgie". Da queste informazioni il Narratore si prepara a costruire il Presagio.*

**Il Presagio è definito da due componenti fondamentali: il messaggio e il contesto.**

Il contenuto del messaggio corrisponde al nome e al luogo del misterioso evento che sta per verificarsi. Può essere comunicato durante una visione mistica, sussurrato in un sogno o recuperato in circostanze surreali, come se si trattasse di un segno del destino.

Il messaggio del Presagio deve comunicare chiaramente tre informazioni: **il nome dell'evento soprannaturale** (definito in Sessione 0), **il luogo in cui avverrà l'evento** (definito in Sessione 0) e **un collegamento al Sogno degli Erranti.**



*Esempio:*

*Il Narratore consulta la Scheda del vincolo e immagina un messaggio sussurrato da una voce femminile che recita "Cerca la via per il Sogno tra le rovine sprofondate dove avverrà la nascita dell'impuro".*

Definito il messaggio bisogna ora concentrarsi sul contesto.

**Il Presagio è un'esperienza che colpisce gli Erranti nel profondo provocando il risveglio dei loro Sogni.** È fondamentale quindi che le immagini e i simboli scelti dal Narratore siano fortemente collegati ad essi. Per farlo è necessario inserire nel contesto del Presagio almeno un riferimento a ogni Effige. Si potrebbe anche dire, che la premonizione raccontata dal Narratore non è altro che una rappresentazione onirica di questi aspetti simbolici definiti durante la Sessione 0.

*Esempio:*

*Il Narratore immagina gli Erranti riuniti intorno a un falò mentre fissano il suo fuoco tremolante.*

*Tra le tonalità calde e vibranti del focolare compare improvvisamente un neonato sconvolto da un pianto che sembra inconsolabile [Effige "nascita"]. Due mani reggono il bambino mentre altre stanno disegnando simboli sconosciuti sul suo corpo come se facesse parte di un particolare rituale [Effige "liturgie"]. Improvvisamente però, le braccia che sorreggevano il neonato si trasformano in due serpenti che stritolano la povera creatura e la mordono sul viso e sull'addome [Effigi "tradimento" e "veleno"]. La visione termina bruscamente quando il falò si spegne sprofondando in uno spesso strato di pantano che ora si estende sotto l'intero accampamento degli Erranti [Effige "fango"]. Nemmeno il tempo di realizzare l'accaduto che una voce femminile sussurra nelle menti dei presenti la frase "Cerca la via per il Sogno tra le rovine sprofondate dove avverrà la nascita dell'impuro".*

#### ✦ UN MESSAGGIO SEMPLICE

Un buon modo per creare un Presagio con un messaggio efficace è quello di utilizzare questa formula standard riempiendo gli spazi vuoti con le informazioni presenti sulla Scheda del vincolo.

**Raccontare il Presagio è il momento che sancisce l'inizio dell'avventura.**





## Dare vita alla Contesa

### ATTORI IN GIOCO



Consigliamo di non esagerare con il numero di Fazioni poiché si rischierebbe di non approfondirle a dovere vista la durata limitata del gioco. Tre o al massimo quattro Fazioni sono la quantità ideale per un'avventura di Memento Mori.

La Contesa è l'avvenimento scatenante che genera i presupposti alla base dell'avventura. Questo evento è figlio di un conflitto, di una competizione, di una necessità o di una vendetta. Nasce quindi dai contrasti che si creano tra individui o entità che provengono dall'Oltre il Velo o dal mondo degli Ignari. Non solo, queste tensioni derivano anche da limiti fisici e soprannaturali che impediscono di raggiungere obiettivi che vanno al di là delle proprie capacità o dello stesso Velo. **Gli unici che possono determinare l'esito della Contesa sono quindi gli Erranti** che pur di realizzare i loro Sogni sono disposti a viaggiare tra i mondi e interagire con i protagonisti di questi conflitti.

**Strutturare la Contesa è un passaggio indispensabile nella creazione dell'avventura perché getta le fondamenta sulle quali si svilupperà l'intera storia.** Quando il Narratore inizia ad approcciarsi ad essa può, ancora una volta, fare affidamento sulle idee emerse durante la Sessione 0 e non solo.

Per sfruttare queste informazioni, ecco una lista di domande a cui il Narratore può rispondere per costruire la Contesa:



La Contesa è un conflitto che nasce nell'Oltre il Velo o nel mondo degli Ignari?



Quale o quali entità dell'Oltre il Velo sono coinvolte nella Contesa?



La Contesa è legato a un desiderio di dominazione, vendetta, possesso, rivalsa o annientamento?



Cosa desidera colui o colei che ha innescato la Contesa? Cosa è disposto ad offrire per ottenere ciò che vuole?



La Contesa è un conflitto noto o si consuma segretamente?





Perché le capacità degli Erranti sono determinanti nel conflitto? Chi potrebbe servirsene?



Il Presagio parla di un misterioso evento. In che modo si lega alla Contesa?

*Esempio:*

*La Contesa nasce nel mondo degli Ignari.*

*Una Sirena di nome Themisia, abbandonata dal suo branco e in fuga dall'Oltre il Velo, ha risalito le acque di un fiume fino a raggiungere le terre palustri di un piccolo regno umano. Lì ha sedotto il Conte di quelle terre con la sua voce ammaliatrice e si è unita a lui in una perversa e ingannevole storia d'amore. Dopo mesi in cui la loro relazione resisteva tra le acque fangose degli acquitrini, improvvisamente, il Conte riesce a spezzare l'incantesimo che lo legava a Themisia e si rinchiude nelle stanze più alte della sua rocca. La Sirena, che da tempo porta in grembo il figlio del Conte, è debole, vulnerabile e colma di collera. La possibilità di entrare in contatto con un gruppo di Erranti potrebbe cambiare le carte in tavola e permetterle di ottenere ciò che realmente desidera: vendetta.*

Una solida Contesa deve sempre comprendere: **un avvenimento cardine che scatena il conflitto, uno o più soggetti coinvolti con obiettivi specifici e un motivo che rende gli Erranti la chiave per la risoluzione del problema.**

La Contesa rappresenta un problema che potrebbe essere nato giorni, mesi, anni se non secoli prima della nascita degli Erranti. **Questo comporta che, almeno inizialmente, tutto ciò che si cela dietro alla Contesa è completamente sconosciuto ai personaggi.** Essi dovranno continuare a spingersi oltre l'ignoto per comprendere la trama di cui sono diventati, inconsapevolmente, i protagonisti.





## Schierare le Fazioni

Dalla creazione della Contesa dovrebbero emergere gli attori principali coinvolti nella storia. Questo è il momento di approfondire questi soggetti, delineare i loro scopi e descrivere in che modo si schierano nel conflitto.







**Le Fazioni sono gruppi di individui o entità che partecipano attivamente alla Contesa intrecciando il loro destino a quello degli Erranti.**

### UN INDIVIDUO, UNA FAZIONE

È alquanto normale immaginare delle Fazioni composte da un singolo individuo. In quel caso diventa fondamentale comprendere perché costui sia così legato alla Contesa e in che modo, prima o poi, entrerà in contatto con gli Erranti.

Si potrebbe pensare alle Fazioni come famose e influenti caste del mondo degli Ignari o come circoli di potere provenienti dall'Oltre il Velo. In realtà la loro conformazione è assai più varia: le Fazioni possono essere Schiere d'Oltre il Velo, congreghe segrete, branchi incontrollati, ordini religiosi, famiglie mostruose o compagnie di ribelli. **Non è la dimensione o il potere a definire una Fazione ma il suo ruolo nella Contesa.** Definendo quest'ultimo aspetto, il Narratore saprà sempre come portare in gioco le Fazioni poiché agiranno in funzione di scopi e obiettivi precisi.

Come per la Contesa ecco una lista di domande per il Narratore che possono aiutarlo a delineare le Fazioni presenti nell'avventura:

-  Quali sono le Fazioni che animano la Contesa? Quali scopi hanno? Sono in conflitto tra loro?
-  Gli Erranti rappresentano un ostacolo o un'opportunità per le Fazioni?
-  La Contesa è legato a un desiderio di dominazione, vendetta, possesso, rivalsa o annientamento?
-  Cosa potrebbero offrire le Fazioni agli Erranti? E in che modo possono avvicinarli ai loro Sogni?
-  La Fazione ha un leader? Perché è importante nella vicenda?
-  La Fazione è a conoscenza del segreto che accomuna gli Erranti? Come potrebbe servirsene?





La Fazione ha un punto debole dove è più vulnerabile? Come possono scoprirlo gli Erranti?



Le Fazioni sono a conoscenza di ciò che è stato previsto dal Presagio? Intendono intervenire durante questo evento?

*Esempio:*

*Continuando il processo descritto negli esempi precedenti, il Narratore immagina tre Fazioni principali.*

*Da una parte troviamo la Fazione di Themisia e delle creature degli acquitrini che lei controlla. Il suo scopo è quello di uccidere il Conte e vendicarsi dell'umiliante rifiuto che ha subito. Vuole inoltre scoprire in che modo l'Ignaro sia riuscito a spezzare l'incantesimo che lo legava a lei.*

*Il punto debole della Sirena è il figlio "impuro" che porta in grembo e che la fa sentire vulnerabile.*

*Il Conte incarna la seconda Fazione. Sebbene possa disporre di uomini e risorse importanti, ha deciso di non avvaltersene e di non rivelare a nessuno il segreto intorno alla relazione indicibile con Themisia (solo un'altra "persona" conosce questo segreto). Il suo scopo è quello di salvarsi dalla collera della Sirena. Il suo punto debole è la costante ricerca di piacere, sia esso carnale che di altra natura, a cui non riesce a fare a meno.*

*L'ultima Fazione è rappresentata da un misterioso vian-dante che negli ultimi mesi si è insediato alla corte del Conte diventando presto suo personale consigliere. Si tratta di un Diavolo delle vie (pag.76 del Codex Gigas) che futando una convergenza di eventi soprannaturali ha raggiunto la corte del Conte. Lì ha stretto un patto con l'uomo e spezzato l'incantesimo che lo legava a Themisia. Il Diavolo ha l'unico scopo di riscuotere la ricompensa pattuita con il Duca e, se possibile, di siglare nuovi patti, magari proprio con gli Erranti. I suoi punti deboli sono l'avidità e l'irrefrenabile impulso di veder crollare le proprie vittime.*





Una Fazione deve sempre comprendere: **una descrizione dei suoi membri o dei suoi leader, un obiettivo preciso, un punto debole e un motivo d'interesse nei confronti degli Erranti.**

Oltre a quelle principali, il Narratore può immaginare Fazioni di importanza minore eventualmente esterne alla Contesa. In questo caso è importante capire perché la loro presenza è importante per gli Erranti e quali contributi possono donare alla storia:



Esistono Fazioni esterne alla Contesa?



La Fazione è attratta dagli Erranti. Perché? Cosa potrebbe ottenere con la loro collaborazione o dopo la loro distruzione?



Cosa pensa la Fazione della Contesa? Se ne venisse a conoscenza cambierebbe obiettivi e modo di agire?

*Esempio:*

*Al limitare della palude si nasconde una piccola comunità di uomini e donne che vive all'ombra della rocca, dimenticata da tutti. Questa comunità di reietti è profondamente legata a culti e tradizioni perdute ed è una Fazione aggiuntiva esterna alla Contesa.*

*Questi Ignari vedono i personaggi come esseri illuminati che possono aiutarli ad avvicinarsi alle entità che venerano. Se gli Erranti decideranno di aiutarli, la gente della palude potrebbe guidare il gruppo lungo un percorso segreto che conduce all'interno delle mura della rocca. Il punto debole di questa Fazione risiede nella sua segretezza: se l'esistenza della comunità venisse rivelata ai più inizierebbe una tremenda caccia alle streghe.*









## Fissare le Milestones

Tutte le storie hanno dei punti di svolta che cambiano irrimediabilmente il modo di agire dei loro protagonisti. **Le Milestones rappresentano proprio questi nodi cruciali nei quali gli Erranti ottengono nuove rivelazioni sulla Contesa.**

Il modo migliore di descrivere una Milestone è paragonarla a una scena cardine di un film, una di quelle che sorprendono lo spettatore e gli rivelano qualcosa che prima poteva solamente sospettare. Proprio come nei film, **le Milestones attendono gli Erranti in un preciso luogo e in un preciso momento dell'avventura** per dare alla storia un'inevitabile svolta. Ciò non significa che l'evoluzione di queste situazioni sia controllata o predeterminata dal Narratore. Infatti, quel che accade durante lo svolgimento delle Milestones è sempre nelle mani dei Giocatori, nonostante alcuni confini narrativi definiti durante la preparazione dell'avventura.

**Le Milestones sono scene che coinvolgono gli Erranti in un luogo e in un momento preciso della storia, e che rivelano nuove informazioni sulla Contesa e sulle Fazioni in campo.**



*Non tutti gli ingredienti vanno sminuzzati, i nervi di Furia, per esempio, rilasciano solo odio e violenza*

*Esempio:*

*Gli Erranti raggiungono il covo dei Satiri delle sabbie d'Oltre il Velo (Codex Gigas pag. 168) dove scoprono finalmente l'ubicazione della "Lama nera" - Tra le rovine di un piccolo villaggio nei pressi di Bamberg, gli Erranti trovano i resti del famoso condottiero e lì vengono traditi dagli uomini del Re - Immersi nelle umide campagne che circondano Londra, gli Erranti entrano in contatto con gli spiriti di un Campo d'Ecatombe che li avvertono sulle entità che si stanno per risvegliare.*



Non esiste un numero ideale di Milestones da inserire nella storia né una cadenza precisa da rispettare. Questi aspetti sono a totale discrezione del Narratore e possono cambiare da avventura ad avventura. Tuttavia vi proponiamo una procedura che funziona nella maggioranza dei casi, soprattutto per Narratori che si cimentano per la prima volta.

Per aiutare il Narratore abbiamo creato 3 brevi liste di domande che possono aiutarlo a sbloccare nuove idee a seconda della "posizione" delle Milestones nell'avventura.

La prima lista si concentra sulla Milestone iniziale che coincide sempre con la rivelazione custodita dal Presagio. La seconda lista presenta invece un serie di domande dedicate agli sviluppi centrali della storia. Mentre la terza lista si concentra sulla Milestone finale che di fatto conclude l'avventura.

### **MILESTONES, PER INIZIARE**

Questo metodo prevede che ogni sessione di gioco termini con il raggiungimento di una Milestone. Il Narratore dovrebbe per prima cosa quantificare le sessioni totali, compito assai facilitato dalla struttura stessa del gioco. Memento Mori è infatti un'esperienza che dà il meglio di sé con avventure da 5, 6 o 7 sessioni di gioco. Ipotizzando che il Narratore prepari un'avventura della durata di 6 sessioni, dovrà prevedere 6 Milestones.

Grazie a questo metodo ottiene una struttura regolare che dà alla storia un ritmo paragonabile a quello, per esempio, delle serie televisive. Il finale di "puntata" corrisponde sempre a un punto di svolta o una nuova scoperta che lascia tutti con il fiato sospeso fino all'episodio successivo.












### LA PRIMA MILESTONE

Nel momento in cui il Presagio viene definito durante la Sessione 0, i Giocatori hanno implicitamente costruito il palcoscenico su cui saliranno una volta raggiunta la prima Milestone dell'avventura. Infatti, il gruppo raggiungerà di per certo "quel luogo" per vivere le conseguenze di "quell'evento". **Al termine di questa prima Milestone è fondamentale che gli Erranti scoprano qualcosa di rilevante che possa definitivamente lanciarli nel vivo della Contesa.**

Ecco un breve elenco di domande per aiutare il Narratore nella creazione della prima Milestone:

-  Il Presagio indica un luogo misterioso. Da quale parte del Velo si trova? Come lo descriveresti?
-  Chi è presente nella scena? Qualcuno farà la sua comparsa in un secondo momento?
-  Perché l'evento annunciato dal Presagio attrae gli Erranti? Quali elementi della scena si collegano ai loro Sogni?
-  Quale aspetto della Contesa verrà rivelato dall'evento annunciato dal Presagio?
-  Quali Fazioni entrano in contatto con gli Erranti durante questo evento? E perchè?
-  Ci sono minacce e pericoli che attendono gli Erranti in questo luogo?
-  Al termine di questa Milestone, qual è il nuovo obiettivo degli Erranti?



*Esempio:*

*La "nascita dell'impuro" tra le "rovine sprofondate" è il momento in Themisia partorisce il figlio concepito con il Conte.*

*Le rovine sprofondate sono un cumulo di macerie molto antiche nascoste in un punto remoto della palude. Lì, avrà luogo una scena destabilizzante in cui i personaggi assisteranno al parto di una creatura non umana per poi essere coinvolti dalla stessa in un dialogo surreale. Themisia racconterà solo un frammento della Contesa vestendo i panni della madre abbandonata e tralasciando tutti i dettagli che possano metterla in cattiva luce. Chiederà agli Erranti di vendicarla e di portarle il cuore del Conte, in cambio rivelerà loro il segreto per realizzare i loro Sogni prima che la malattia finisca la sua opera.*

*La scena che è incredibilmente disturbante e al contempo evocativa: il pargolo tra le braccia della Sirena, le rovine immerse nel pantano e alcune strane creature che serpeggiano sul filo dell'acqua rispecchiano appieno la visione del Presagio. Che sia davvero questo l'inizio del percorso per realizzare il Sogno?*





### PUNTI DI SVOLTA E SVILUPPI

Dopo la prima è necessario definire le Milestones che scandiranno la storia fino alla sua conclusione. Come detto, ogni Milestone svela o evolve la Contesa spingendo gli Erranti verso una risoluzione. **Le Milestones centrali hanno il compito di raccontare questi sviluppi preparando i personaggi, le Fazioni e tutti i protagonisti della storia al gran finale.**

A differenza delle precedenti, la lista che vi proponiamo in questa fase ha un utilizzo leggermente diverso. Il Narratore dovrebbe scegliere un solo quesito a cui rispondere e dalla sua risposta costruire un'intera Milestone (per assurdo, rispondendo a tutte le domande che seguono è possibile elaborare abbastanza Milestones per un'intera avventura). Questo metodo farà sì che le Milestones siano focalizzate e che rivelino solo un frammento di Contesa per volta.





Ecco un breve elenco di domande per aiutare il Narratore nella creazione delle Milestones centrali:

- Una Fazione cerca l'aiuto degli Erranti per risolvere la Contesa. Dove e quando accade? Quali dettagli vengono rivelati della Contesa? E cosa viene offerto?
- Una Fazione, fino a quel momento ignota, entra in contatto con gli Erranti. Cosa rivela ai personaggi? E cosa vuole in cambio da loro?
- Una Fazione irrompe nella storia e segna un nuovo sviluppo nella Contesa. Dove e quando entra in azione? Cosa accadrà se verrà aiutata od ostacolata?
- Una Fazione tradisce o attacca gli Erranti. Cosa scoprono i personaggi durante lo scontro? E perchè volevano eliminarli?
- Una Fazione viene smascherata o sorpresa in atteggiamenti sospetti. Quali informazioni sulla Contesa stanno custodendo alle spalle degli Erranti?
- Gli Erranti scoprono un nuovo aspetto della Contesa che cambia la loro posizione nella vicenda. Cosa scoprono? E in che modo?

*Esempio:*

*Gli Erranti raggiungono le sale private del Conte dopo aver superato innumerevoli insidie. Tuttavia, seduto sullo scranno del reggente non vi è il Conte ma un inquietante figuro che non sembra avere nulla a che fare con la corte. Il Diavolo delle vie stava osservando da tempo i movimenti degli Erranti e ha nascosto il Conte in un luogo sicuro che non intende rivelare senza ricevere qualcosa di molto prezioso in cambio.*

*In questa situazione gli Erranti possono scoprire chi ha spezzato l'incantesimo di Themisia e iniziano a percepire il marcio alla base della sua relazione con il Conte.*



MILESTONES  
E SFIDE

La struttura creata da Milestones e Sfide fa sì che gli Erranti siano sempre coinvolti in uno di questi due momenti di gioco. Se non stanno affrontando una Milestone saranno per forza alle prese con i pericoli di una Sfida, e viceversa. Da un punto di vista temporale le Sfide sono più dilatate rispetto alle Milestones e ricoprono la maggior parte del tempo di gioco.

## L'ULTIMA MILESTONE

Questa particolare Milestones rappresenta a tutti gli effetti la scena conclusiva dell'avventura. Si tratta dell'ultima occasione per gli Erranti di risolvere la Contesa e di ottenere ciò per cui hanno combattuto. In un modo o nell'altro, avranno finalmente la possibilità di decidere le sorti del conflitto concludendo il loro arco di corruzione e trasformazione.

Ecco un breve elenco di domande per aiutare il Narratore nella creazione della Milestone finale:

- In quale luogo sarà ambientata l'ultima Milestone dell'avventura? Chi sono i presenti in scena?
- Quest'ultima Milestone sarà caratterizzata da uno scontro tra Fazioni? Da un ultimo colpo di scena? O da un incontro evocativo?
- Un ultimo colpo di scena può ribaltare la sorti della Contesa? Oppure gli Erranti hanno la strada spianata verso i loro obiettivi?
- La forza che ha mosso gli Erranti fino a questo momento è sempre stata quella del Sogno. I personaggi ottengono i mezzi per poterlo realizzare? Verranno aiutati da qualcuno a farlo? O scopriranno di essere stati ingannati per tutto questo tempo?
- In questa scena ci sarà un momento per ripensare a ciò che gli Erranti hanno dovuto sacrificare durante l'avventura? Qualcuno o qualcosa ricorderà il loro passato e i loro legami?

*Esempio:*

*L'ultima Milestone è ambientata dove tutto è iniziato, ovvero tra le rovine sprofondate della palude. La situazione tuttavia è cambiata molto rispetto all'inizio della storia: Themisia si nasconde tra le acque fangose insieme al suo pargolo, mentre il Diavolo delle vie (in forma di corvo) e le genti della palude osservano la scena nascosti tra la vegetazione palustre.*



*Gli Erranti hanno la possibilità di consegnare il cuore del Conte alla Sirena ma non possono immaginare l'imminente imboscata degli uomini della palude. Manipolati anch'essi dal Diavolo delle vie intendono catturare Themisia e il suo bambino per sacrificarli durante uno dei loro rituali ancestrali. Gli Erranti dovranno trovare il modo di ottenere la ricompensa promessa dalla Sirena e sopravvivere allo scontro.*







## Dar luogo alle Sfide

Le Sfide sono situazioni che racchiudono ostacoli, pericoli e prove che gli Erranti devono superare per passare a una nuova Sfida o raggiungere una Milestone. A differenza di queste ultime sono fasi dell'avventura meno vincolate dove i Giocatori e il Narratore esplorano gli eventi con libertà.

Per immaginare ciò che accade in una Sfida basta rispondere a domande come: "Quale ostacolo impedisce agli Erranti di rubare la reliquia nella cattedrale?", "Quali pericoli dovranno superare per scendere nel buio della gola?" oppure "Quali orrori attendono gli Erranti al di là dell'Accesso che stanno per varcare?".

**Le Sfide sono quindi situazioni rischiose che separano gli Erranti da un Obiettivo.** Non custodiscono rivelazioni sulla Contesa ma racchiudono tutti quei momenti che trasformano il percorso dei personaggi in un viaggio spaventoso da cui non è possibile tornare indietro.

*Esempio:*

*Gli Erranti hanno appena varcato un Accesso e davanti a loro si spalanca il decadente mondo Oltre il Velo. Sono arrivati fin qui per trovare un altro Accesso indicato dalle genti della palude. Questo passaggio li riporterà nel mondo degli Ignari ma all'interno delle mura della rocca. Il loro obiettivo è trovare l'Accesso sopravvivendo alle insidie della Landa effimera.*

Una Sfida deve sempre comprendere: **un Obiettivo, uno o più Luoghi in cui si svolgerà, dei PNG con cui gli Erranti possono interagire e delle Minacce che ostacolano il gruppo.**

### OBIETTIVI DELLE SFIDE

**L'Obiettivo è ciò che gli Erranti devono raggiungere per completare una Sfida.** Non si tratta di un aspetto che deve per forza essere comunicato ai Giocatori visto che spesso si tratta di un concetto implicito al contesto che si sta raccontando.



*Esempio:*

*La ricerca dell'Accesso si rivelò molto più difficile del previsto. Una coltre di fumo verdastro aveva invaso il bosco morente rendendo le operazioni praticamente impossibili. Gli Erranti decidono di raggiungere un punto sopraelevato da cui osservare meglio la situazione, ma lì vengono raggiunti da un branco di Segugi spettrali (Codex Gigas pag.176). Da chi sono stati inviati? E perché stanno cercando proprio gli Erranti? Purtroppo non avevano il tempo di rispondere a queste domande. Pochi istanti più tardi, durante la fuga, gli Erranti avvistano in lontananza il pozzo senza fondo, proprio come indicato dalle genti della palude: il loro obiettivo sembrava quasi a portata di mano.*

**“E ora? Cosa dobbiamo fare?”**

Se i Giocatori non trovano una risposta a questa domanda significa che la Sfida in atto potrebbe avere qualcosa che non va. Forse il contesto non presenta punti d'interesse, non si trovano indizi o piste da seguire, oppure l'ultima Milestone non ha indicato un preciso obiettivo per gli Erranti dando vita a Sfide successive poco interessanti.

**Gli Obiettivi delle Sfide servono al Narratore ad accertarsi che la storia presenti sempre dei traguardi chiari e utili agli scopi dei personaggi.**

*Esempio:*

*Il gruppo ha da poco superato ben due Sfide. Prima è riuscito a superare il passaggio nell'Oltre il Velo raggiungendo l'Accesso indicato dalle genti della palude, poi, una volta dentro la rocca, si è mosso silenziosamente fino alle stanze del Conte dove spera di incontrare il reggente in persona.*

*Anche in questo caso, gli Obiettivi delle Sfide hanno avuto lo scopo di accompagnare il gruppo verso il momento nel quale si svolgerà un'importantissima Milestone.*

**Lo sviluppo delle Sfide non deve essere stabilito in partenza dal Narratore, così come la loro durata o il numero di ostacoli o pericoli da presentare.** Tra gli Erranti e i loro Obiettivi si inseriscono una serie di insidie e situazioni che il Narratore tratteggia durante la preparazione dell'avventura, ma che solo giocando capisce quando e come inserire nella narrazione.





## Luoghi, PN6, Orrori e Minacce

Ogni Sfida può svilupparsi in uno o più luoghi ed è solitamente popolata da diversi individui. Inoltre, come spesso accade nel viaggio degli Erranti, è colma di pericoli, orrori e oscure tentazioni che si celano dietro ogni ombra. Tutti questi elementi, pronti per essere gettati nel racconto, vengono elencati in tre apposite liste che il Narratore deve preparare durante la creazione della Sfida.



*Le croci benedette sono  
armi che conviene  
nascondere*

*Esempio:*

*Gli Erranti sono finalmente arrivati alla rocca del Conte sfruttando un Accesso. Una volta tornati nel mondo degli Ignari sbucano fuori da un piccolo pozzo prosciugato non lontano dalle stalle del forte. L'Obiettivo della Sfida è semplice: "Raggiungere il Conte".*

*I Luoghi della Sfida sono: "Le stalle del Conte - poco sorvegliate e spesso vengono sfruttate da coppie clandestine per trovare un po' di intimità", "Le cucine e le stanze della servitù - luoghi dimenticati dagli uomini del Conte dove tuttavia serpeggiano voci che riguardano l'intera corte", "Le stanze dei piani alti - pullulano di guardie allarmate dagli atteggiamenti paranoici del Conte, tra di loro esiste qualcuno che ha visto strane cose da quando il grigio viandante ha raggiunto la rocca", "La stanza del Diavolo delle vie - protetta da guardie scelte e corrotte, è una stanza praticamente vuota che potrebbe contenere un segreto sulla natura del suo ospite".*

**Le liste hanno lo scopo di elencare solo gli elementi più interessanti del contesto in cui si ambienta la Sfida.** Solo i luoghi più misteriosi, gli individui più sospetti, gli orrori più disturbanti e le minacce più temibili meritano di essere citati, mentre tutto ciò che è ordinario può essere riassunto in una breve descrizione e farà parte del contesto generale della Sfida.



## LUOGHI

Ecco una lista di semplici consigli rivolti al Narratore per individuare i Luoghi di una Sfida:






- Ambienta la Sfida in un'area abbastanza ampia che possa racchiudere alcuni punti d'interesse;
- Prepara la lista descrivendo i Luoghi con poche parole o riassumendo ciò che si conosce su di loro;
- Collega i Luoghi al folklore, alle tradizioni più torbide e ai racconti che gli Ignari utilizzano per identificarli;
- I Luoghi d'Oltre il Velo sono sempre impervi, sconnessi e proibitivi. La loro stessa conformazione deve rappresentare un pericolo da non sottovalutare;
- Lascia libertà di esplorazione e scopri durante il gioco il momento migliore per proporre un Luogo della tua lista;
- Esiste sempre qualcuno che può rivelare la posizione di determinati Luoghi, soprattutto quelli più oscuri e segreti. Non dargli un volto ma decidilo al momento quando si presenta l'occasione;





## PNG

Ecco una lista di semplici consigli rivolti al Narratore per individuare i PNG di una Sfida:

-  Prepara un elenco di personalità o entità ambigue che mostrano contemporaneamente virtù e lati oscuri;
-  Concentrati su PNG che difendono il sistema e altri che lo combattono segretamente, isolati e magari derisi dalla comunità;
-  Definisci un semplice obiettivo per ciascun PNG e falli agire di conseguenza qualora gli Erranti dovessero ostacolarli o, viceversa, schierarsi dalla loro parte;
-  I PNG sono sempre ben informati e hanno sempre qualcosa che può fare molto comodo agli Erranti;
-  Ogni PNG può diventare un alleato oppure un pericoloso avversario.

### L'AVVENTURA IN SINTESI

Un'avventura di Memento Mori dura mediamente dalle 5 alle 7 sessioni di gioco.

**Il Narratore la prepara dopo aver coordinato la Sessione 0**, avendo quindi sott'occhio gli Erranti e la Scheda del vincolo compilati.

**Dalle informazioni della Sessione 0 crea il Presagio, la Contesa e le Fazioni.** Successivamente può occuparsi della struttura vera e propria dell'avventura.

**Per iniziare a preparare la sua storia definisce le Milestones.** La prima coincide con l'evento profetizzato dal Presagio, mentre quelle successive sviluppano la trama accompagnando i Giocatori fino alla risoluzione della Contesa.

**Tra una Milestone e l'altra, il Narratore inserisce le Sfide** che creano delle situazioni sfidanti per gli Erranti. Le Sfide sono composte da un Obiettivo che i personaggi devono raggiungere e da alcune liste di idee che ne definiscono il contesto.



## ORRORI E MINACCE

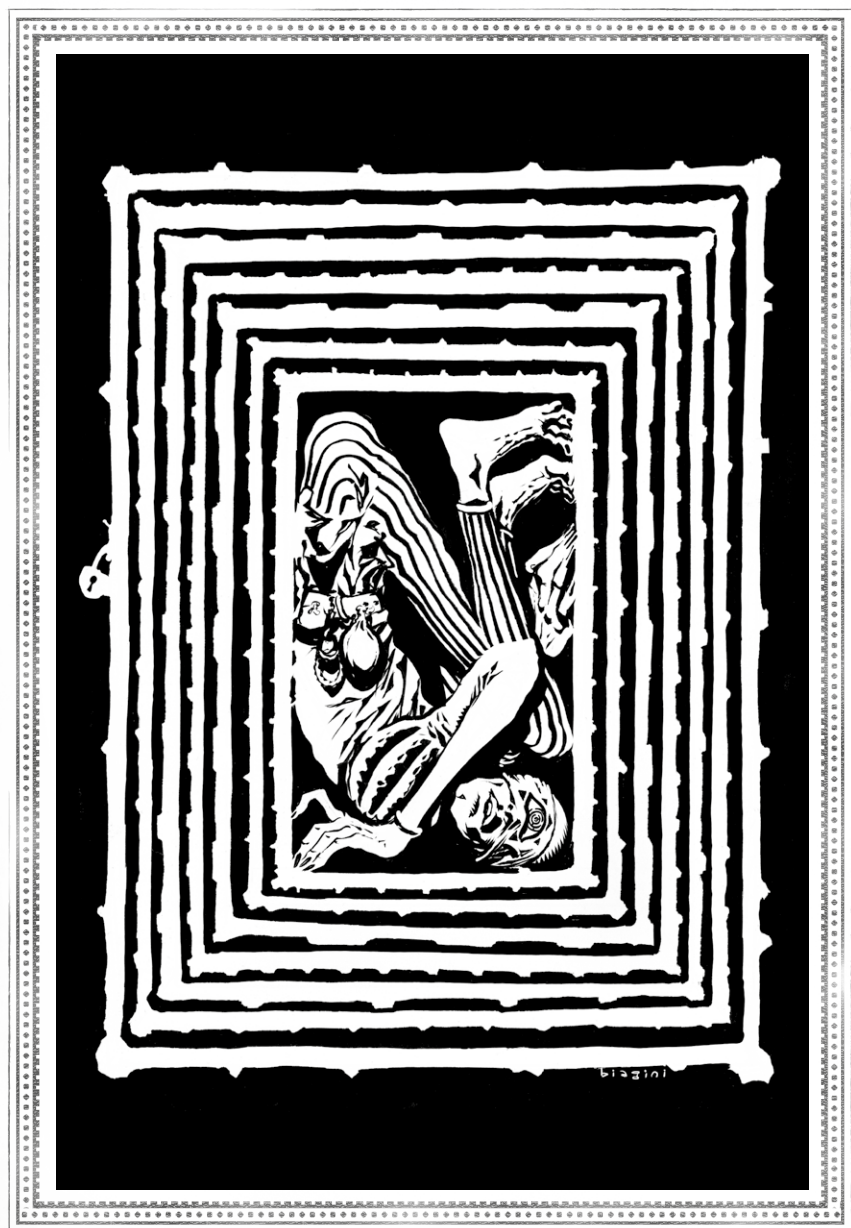
Ecco una lista di consigli rivolti al Narratore per immaginare gli Orrori e le Minacce che possono manifestarsi durante le Sfide:

- ❁ Ogni Sfida nasconde sempre almeno un elemento terrificante, mostruoso o destabilizzante. Soprattutto dove meno te lo aspetti;
- ❁ Le Minacce non sono solamente mostri e aberrazioni dell'Oltre il Velo, spesso gli Ignari possono diventare creature ben più spaventose;
- ❁ Gli Orrori sono manifestazioni violente, disgustose ed esagerate, ma spesso risiedono in piccoli dettagli che sfuggono ai sensi dei più;
- ❁ Le Minacce prediligono un approccio violento e aggressivo, a volte però è possibile entrarci in contatto e avviare una difficile trattativa;
- ❁ Gli Orrori trasmettono sgomento e paura, ma possono custodire dei misteri da esplorare. Non approfondirli troppo, se i Giocatori vorranno saperne di più usali per presentare nuovi PNG, innescare Minacce o per premiare gli Erranti con qualche informazione preziosa;
- ❁ Le Minacce hanno sempre un valore di Difficoltà, un numero di PF e un obiettivo.

## ❁ MINACCE E VALORI

Durante la preparazione delle Minacce è buona norma segnare il valore di Difficoltà e i PF legati agli avversari che affrontano gli Erranti. Nel Bestiario del Codex Gigas esistono decine di esempi che il Narratore può utilizzare come Minacce.







## LA VERA FINE

Abbiamo lasciato questa ultima rivelazione a conclusione di questo capitolo per consegnare nelle mani del Narratore un ultimo segreto: la Vera Fine.

La Vera Fine è una fase di gioco separata e autonoma rispetto alla storia vissuta dai partecipanti. È l'atto conclusivo dell'esperienza di gioco in cui viene raccontato l'epilogo di ciascun Errante, andando ben oltre gli accadimenti dell'avventura. La struttura di Memento Mori, infatti, è pensata per portare i Giocatori a confrontarsi con questo fatidico momento. Saranno costretti a specchiarsi con le loro mutazioni, misurarsi con il peso delle loro scelte e rimpiangere (o forse ringraziare) i sacrifici fatti prima di quest'ultimo atto.

### Raggiungere il Sogno

Non appena l'avventura si conclude, il Narratore annuncia l'inizio della Vera Fine e dà il via alla fase di gioco.

**La Vera Fine si divide in due sotto-fasi: L'Ascesa e L'Epilogo.**

La prima delle due è opzionale e dipende da ciò che è accaduto durante l'avventura, mentre la seconda è sempre obbligatoria.

Eccoci dunque al quesito che determina lo sviluppo della Vera Fine: **durante l'avventura, gli Erranti hanno raggiunto il loro Sogno?**

**Se il Sogno è stato raggiunto**, è evidente che il Narratore abbia preparato una storia che potesse riservare tale possibilità. I Giocatori hanno quindi vissuto in prima persona l'emozionante realizzazione del loro Sogno e **possono passare direttamente alla sotto-fase descritta al paragrafo "L'Epilogo"** (pag.240).

**Se invece il Sogno non è stato raggiunto, è necessario scoprirlo attraverso "L'Ascesa"**, sotto-fase descritta nei paragrafi che seguono. L'Epilogo, tuttavia, è un passaggio obbligatorio che andrà sempre affrontato anche terminata l'Ascesa.

#### L'ULTIMA SESSIONE

Il Narratore deve ricordarsi che la Vera Fine è una fase di gioco che può dilungarsi per diverso tempo. Le nostre esperienze ci hanno insegnato che il finale dell'avventura andrebbe raggiunto circa a metà dell'ultima sessione di gioco.





## L'Ascesa

Nonostante si sia appena concluso un viaggio sovrumano e alienante, gli Erranti sentono che la fiamma che li stava guidando non si è ancora spenta. Il potere che li ha sfigurati e che ha divorato ogni loro briciolo di umanità pretende di spegnere fino anche l'ultima brace di quel focolare. La maledizione della peste non sarà sazia fino a quando non vedrà l'Errante crollare o risorgere dinanzi al suo Sogno. **L'Ascesa ha lo scopo di raccontare il drammatico destino del Sogno di ciascun Errante.**

Nel momento in cui l'Ascesa ha inizio, i Giocatori, a turno, devono raccontare una **Scena che riguarda il proprio personaggio.**

### RACCONTARE LE SCENE

**Le Scene sono brevi racconti che descrivono tre momenti salienti del percorso che ciascun Errante intraprende, dalla conclusione dell'avventura verso la realizzazione del proprio Sogno.**

Attraverso questi racconti ciascun Giocatore immagina gli eventi e le sfide che separano il proprio personaggio dal suo massimo obiettivo, senza limiti né imposizioni. Infatti, nessuno al di là del Giocatore può decidere cosa accade durante una Scena, tuttavia, **quest'ultima deve sempre terminare con un conflitto dall'esito incerto.** In altre parole, le Scene sono brevi racconti che descrivono i progressi degli Erranti da un punto di partenza fino ad arrivare a un conflitto dove, necessariamente, si scontrano con un ostacolo rilevante.

#### ASCOLTO E INTERAZIONE

Quando un Giocatore racconta, gli altri partecipanti non hanno potere sulla narrazione ma possono mettersi a disposizione qualora servissero idee per ispirarlo o per superare un blocco creativo.

Dopotutto, questa fase di gioco si basa sulla creatività dei partecipanti e sulla loro capacità di immaginare un finale per i propri personaggi.

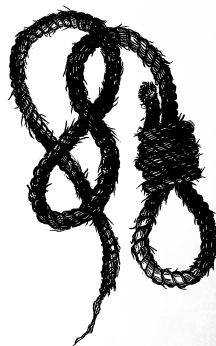


Raccontare le Scene a turno è importante per creare un senso di progressione dei racconti che tenga tutti i partecipanti con il fiato sospeso. Tutte le storie infatti avanzano di uno step alla volta e solo dopo l'ultima Scena raccontata si avrà il quadro completo sul destino di ciascun Errante.

*Esempio:*

*Un Giocatore si appresta a raccontare la prima Scena della sua Ascesa: "L'avventura a Galway è terminata e dopo poche ore dalla scoperta dell'inganno della Dama cinerea, decido di abbandonare i miei morenti compagni. Il Sogno di fondare un culto basato sulla mia figura è ancora troppo lontano, devo agire in fretta. Decido di raggiungere uno degli Accessi scoperti durante l'avventura e lo attraverso senza indugiare. Il mio obiettivo, per cominciare, è quello di catturare un componente di una Schiera importante, interrogarlo e farmi condurre fino al Principe che lo governa. Che ne dite di questa prima Scena?" I partecipanti approvano e un Giocatore suggerisce la Schiera da inserire nel racconto riferendosi a una creatura già incontrata durante l'avventura.*

Una volta che tutti i Giocatori avranno narrato la loro prima Scena, il giro ricomincia per passare alla seconda. Terminato anche il secondo giro di racconti, si passerà infine al terzo, quello conclusivo.



*Se un cappio ha preso  
una vita diventa un  
giogo infallibile*





## Consigli pratici

Prima di iniziare il racconto di una Scena, il Narratore deve sempre supportare il Giocatore di turno sfruttando i consigli pratici elencati di seguito:



**Prima di raccontare una Scena, i Giocatori devono inquadrare il punto di partenza dei propri personaggi.** Solo dopo possono raccogliere le idee su come sviluppare la Scena stessa;



**Tutte le Scene terminano con un importante conflitto** che può avvicinare l'Errante al suo obiettivo o allontanarlo ancora di più;



**La prima Scena è molto importante, perché collega il finale dell'avventura all'inizio del viaggio dall'Ascesa.** Ci mostra sia la separazione degli Erranti che le prime fasi di un viaggio che forse permetterà a ciascuno di loro di realizzare il proprio Sogno;



**La seconda Scena conduce l'Errante verso una fase critica che lo avvia verso il gran finale.** In questa Scena deve emergere un grande conflitto, una minaccia terribile o una rivelazione angosciante che rischia di mandare in frantumi le speranze del personaggio;



**La terza e ultima Scena porta l'Errante a un passo dal suo Sogno.** Il racconto deve esasperare il percorso di evoluzione e corruzione del personaggio, e deve portarlo verso l'ultima sfida che lo separa dal suo agognato obiettivo;



**L'Ascesa è un percorso che gli Erranti compiono rigorosamente da soli.**

**Al termine di ciascuna Scena, il Giocatore deve effettuare un tiro di dadi che aiuterà a inquadrare la posizione dell'Errante nell'Ascesa.** Il tiro non solo stabilisce se l'Errante supera o meno la sfida che chiude la Scena, ma indica le condizioni con le quali proseguirà nel suo percorso (il funzionamento del tiro verrà illustrato nei prossimi paragrafi).



*Esempio:*

*Ricogliendoci all'esempio precedente, il Giocatore conclude la Scena in questo modo: "Il Principe ed io ci incontriamo. L'atmosfera è tesa, dato che entrambi siamo consapevoli dei rischi che una situazione del genere può comportare. Il Principe non ha nessuna voglia di concedermi ancor più potere, ma intravede in me la possibilità di ottenere un grande guadagno. Mi sfida, ordinandomi di strapparmi la pelle del volto a mani nude. Solo davanti a questa folle prova di volontà accetterà di aiutarmi." Il Giocatore si appresta a tirare i d6 che risolveranno la Scena.*

### CONCLUDERE LE SCENE:

**Ogni Giocatore inizia l'Ascesa con 18d6.**

Questi d6 corrispondono alla totalità degli Slot presenti sulla Scheda dell'Erante (escludendo quelli legati al Sangue). Ovviamente, il colore dei d6 deve corrispondere al livello di Corruzione degli Slot che il personaggio ha raggiunto al termine dell'avventura. Se non si possiedono sufficienti dadi può essere utile annotare il numero di quelli totali e di quelli lanciati su un foglio di carta.

**Per concludere una Scena il Giocatore decide quali e quanti d6 utilizzare per superare la sua personale sfida.** Come qualsiasi altro tiro di dadi anche questo si confronterà con una Difficoltà (vedi di seguito). **I d6 lanciati non potranno più essere utilizzati per risolvere le successive Scene dell'Ascesa.**

Il Giocatore decide sempre quanti d6 tirare ma **non può utilizzarne meno di 4 per Scena.**

La Difficoltà del tiro avrà un valore fisso in base alla Scena raccontata: **la prima Scena ha Difficoltà 4, la seconda 5, mentre la terza 6.**

*Esempio:*

*Il tiro legato alla prima Scena ha Difficoltà 4. Il Giocatore valuta i d6 a disposizione e decide di lanciare 3d6 bianchi e 2d6 neri. Fortunatamente ottiene un Successo oscuro con un d6 nero e un Successo con un altro d6, e quindi supera la prova. Allontana tutti i d6 appena lanciati poiché non potranno più essere utilizzati nella sua Ascesa; ora gli restano 13d6.*





### SVILUPPO DELLE SCENE

**A prescindere dal risultato dei tiri, L'Errante prosegue sempre il suo percorso verso il Sogno.**

Il risultato dei tiri influenza tuttavia lo sviluppo delle Scene successive. In caso di successo, la storia riprende da una situazione di vantaggio che infonde un certo ottimismo nel racconto del Giocatore. In caso di fallimento, invece, l'Errante supera la sua sfida, ma al contempo vede comparire i primi segni di cedimento e il percorso davanti a lui si fa più ripido e oscuro. **A dimostrazione di tutto ciò, quando un tiro dell'Ascesa fallisce, la Difficoltà del tiro nella Scena successiva aumenta di 1.**

*Esempio:*

*Il Giocatore ha superato il tiro e quindi, in conclusione della sua Scena, decide che il suo Errante si strappa lateralmente il volto, senza emettere il minimo suono. È un momento raccapricciante che destabilizza e intimorisce il Principe e tutta la corte intorno a lui. Per un istante non si sente più il vero mostro della storia...*

*Esempio:*

*Il Giocatore ha fallito il tiro. Il suo personaggio si strappa il volto gettandosi a terra dilaniato dal dolore e dalla follia che ormai lo possiede. Tutta la corte ride di lui, mentre alcuni piccoli demonietti alati si avvicinano per schernirlo e mangiucchiare qualche lembo di pelle raccolto dal pavimento. Sembra la fine del suo viaggio, ma all'improvviso, quando il Principe sta per ordinare il suo allontanamento, egli trova la forza di rialzarsi e di dire: "Non ho ancora finito. Volevi il mio volto? Eccolo. Ora dammi ciò che ho chiesto!"*



*I sudari sono impronte,  
mappe e memorie di  
morte*



## L'ULTIMA SCENA

**Il terzo e ultimo tiro non fa proseguire la storia ma conduce i partecipanti alla sua conclusione, svelando a tutti l'esito dell'Ascesa.**

Al termine di questa Scena, i Giocatori raccolgono i d6 rimasti e si misurano con l'ultimo ostacolo e quindi con l'ultimo tiro di dadi.

In base al successo o al fallimento del tiro si configureranno due scenari distinti:



**Il superamento della Difficoltà farà sì che il Sogno dell'Errante si realizzi.** Il Giocatore potrà finalmente raccontare la nuova posizione del personaggio e descriverne tutta la sua decadente epicità;



**Il fallimento del tiro apre invece un varco verso la dimensione dell'Incubo.** Questa sciagura non solo porta con sé una vasta ondata di sciagure nel mondo degli Ignari, ma potrebbe permettere ad alcune entità dell'Oltre il Velo di raggiungere l'agognata terra promessa, l'Incubo. Il Sogno sarà perduto per sempre e l'Errante vivrà l'esperienza più dolorosa e terrificante della sua esistenza. Vedere anche solo per un istante le frontiere dell'Incubo è una visione che supera e fa crollare l'umana concezione



## IL VERO FASCINO DEGLI ERRANTI

Solo pochissime creature ne sono a conoscenza, ma la leggenda che un Errante sia in grado di aprire un passaggio verso la dimensione dell'Incubo si sta diffondendo velocemente nell'Oltre il Velo. A pag. 140 spieghiamo come questa leggenda sia, di fatto, pura realtà.





## L'Epilogo

Questa fase della Vera Fine inizia quando i Giocatori hanno risolto l'Ascesa o subito dopo la conclusione dell'avventura nel caso in cui il Sogno sia già stato raggiunto.

**Lo scopo dell'Epilogo è quello di scoprire se la peste e la Corruzione prenderanno il sopravvento sui personaggi.** Ci aiuterà a comprendere se la loro vita potrà durare ancora a lungo, se potranno godere del Sogno raggiunto o se crolleranno nell'Oltre il Velo maledicendosi in eterno.

**I personaggi che durante l'Ascesa hanno fallito il tiro finale e si sono affacciati sull'Incubo non possono prendere parte all'Epilogo.** Il loro destino è stato segnato al termine di quella fase.

Per completare l'Epilogo ciascun Giocatore deve effettuare due tiri.

### SOPRAVVIVENZA

Il primo tiro da fare nella fase dell'Epilogo serve a stabilire se il personaggio è riuscito a superare la malattia e se potrà, in futuro, ricostruirsi una vita.

**Il tiro funziona in questo modo: il Giocatore raccoglie tutti i 7d6 derivanti dagli Slot degli Organi (bianchi o neri a seconda del livello di Corruzione) e deve superare una Difficoltà equivalente al numero dei d6 neri che sta per lanciare.**

**Il successo del tiro permette all'Errante di vincere la sua lotta contro la peste, mentre un fallimento sancirà la sua imminente morte.**

*Esempio:*

*Il Giocatore raccoglie i 7d6 derivanti dagli Slot degli Organi: 2d6 neri e 5d6 bianchi. Durante l'avventura ha protetto questi attributi dalla Corruzione e questa scelta potrebbe ripagarlo. I d6 neri sono 2 quindi la Difficoltà del tiro è 2. Lancia tutti i d6 ed ottiene 4 Successi. La sfida è vinta e quindi il suo personaggio sopravviverà alla peste.*



**RESISTERE ALL'OSCURITÀ**

**Il secondo tiro valuta la determinazione dell'Errante e la forza dei legami che ancora lo mantengono umano. Finito il suo viaggio verso il Sogno, le possibilità di crollare e di essere travolto dalla Corruzione sono ancora molto alte.**

**Il Giocatore deve raccogliere tutti i d6 derivanti dagli Slot dei Legami e delle Virtù e, come nel tiro precedente, deve superare una Difficoltà equivalente al numero dei d6 neri che sta per lanciare.**

**In caso di superamento della Difficoltà, l'Errante sconfigge la Corruzione, preservando ciò che resta della sua umanità. In caso di fallimento, la sua umanità svanisce favorendo la trasformazione in una creatura d'Oltre il Velo. Potrebbe diventare uno degli Esuli che ancora abitano il mondo degli Ignari, entrare a far parte di una Schiera al servizio di chissà quale Principe o, nel peggiore dei casi, degenerare in un Incompiuto.**

*Esempio:*

*Il Giocatore raccoglie i 9d6 derivanti dagli Slot dei Legami e delle Virtù: 6d6 neri e 3d6 bianchi. La scelta di proteggere gli Organi ha inevitabilmente dirottato la Corruzione verso questi attributi. La Difficoltà del tiro è 6 e serviranno quindi 6 Successi per evitare un destino a dir poco infausto. Il tiro è sfortunato e 2 Fallimenti oscuri non gli permettono di superare la Difficoltà. Il suo personaggio non ha retto il peso della Corruzione e si è trasformato in una Belva nera persa nelle lande senza tempo del mondo al di là del Velo.*







## UNIRE I PUNTI

Il racconto che chiude l'Epilogo, e quindi la Vera Fine, servirà a collegare tutti gli elementi della storia raccontata fino a questo momento.

In un breve intervento, i Giocatori dovranno raccontare del loro Sogno, di come lo hanno raggiunto o solo sfiorato, dei giorni passati prima della loro morte o dei lunghi anni davanti a loro, e di come hanno vinto la Corruzione o se vi ci sono persi al suo interno.

Gli esiti di tutti i tiri della Vera Fine si fondono quindi in questo nuovo ed ultimo esercizio creativo che mette la parola fine sulla storia di ogni Errante.

*Esempio:*

*Il Giocatore ha terminato la sua Vera Fine: ha raggiunto il suo Sogno al termine di un'emozionante Ascesa, è sopravvissuto alla peste, ma si è completamente abbandonato alla Corruzione.*

*Il suo racconto finale sarà questo: "Come sapete, ho raggiunto il mio Sogno. Strappando un artefatto maledetto al Principe oscuro, sono riuscito a soggiogare diversi Ignari e a fondare il mio culto. L'estasi trasmessa dal raggiungimento del mio obiettivo ha persino guarito le mie condizioni di salute, scacciando la peste e tutti i suoi terrificanti sintomi. Nonostante questo, la Corruzione non ha mai interrotto la sua avanzata e in pochi mesi ha completamente divorato la mia umanità e fatto perdere il contatto con la realtà. Oggi, non so più chi sono e non ricordo più nulla del mio passato. Sono solo una Belva dell'Oltre il Velo, che vaga alla ricerca delle uniche cose che ancora hanno valore: carne e sangue."*











## VIII. CIELO BRUCIANTE



e sacche pronte per il viaggio, la mente che incede ancora una volta su quello che si sta lasciando e lo sguardo si fissa sullo specchio che mostra, impietoso, il Marchio della Maledizione. Così, solitamente, inizia l'ultima impresa di un Errante.

Trattandosi di un'avventura pronta all'uso, *Cielo bruciante* presenta un contesto, un Presagio, delle Effigi e dei protagonisti già definiti. Per questo motivo non serve compilare la Scheda del vincolo ma il Narratore dovrà introdurre ai Giocatori tutte le informazioni legate al contesto e al gruppo dei personaggi.

Da qui in avanti, a meno che non venga esplicitato il contrario, ci rivolgeremo al Narratore. I contenuti dei prossimi paragrafi contengono verità e rivelazioni che i Giocatori devono scoprire solo durante il gioco.





## Contesto iniziale

L'avventura ruota attorno alle vicende di un ameno villaggio che sembra essere sfuggito allo sguardo impietoso della peste. Ludford è un paesino immerso nella Foresta Nera nel cuore dell'Europa che sorge all'ombra di un'antica abbazia che ha visto tempi migliori.

I monaci dell'abbazia e gli abitanti del villaggio sono in conflitto aperto. Sotto alla superficie dello scontro scopriamo che i due schieramenti ripongono diversamente le proprie speranze di salvezza. I monaci vedono luci, ricevono sogni e incappano in visioni di un Salvatore che promette loro di punire gli infedeli che praticano la superstizione. I paesani, invece, sono convinti che la Signora del Bosco li stia proteggendo dalla peste, benedicendo i loro nascituri e aiutando i moribondi a trapassare. A prescindere dalle ragioni delle due Fazioni è indubbio un fatto: nel villaggio di Ludford nessuno si ammala di peste.

La Signora del Bosco è una presenza misteriosa che da sempre vive nel cuore della foresta all'interno di una piccolo casotto isolato. Solo di recente però, è divenuta l'obiettivo principale dei monaci dell'abbazia i quali la considerano un male da estirpare. La storia ha inizio quando le ricerche sembrano arrivate al capolinea: la Signora ha abbandonato la sua dimora solitaria e gli abitanti del villaggio non collaborano in alcun modo al suo ritrovamento. Questo ha rinforzato il sospetto negli uomini di fede che la gente di Ludford stia proteggendo la "strega" con ogni mezzo a disposizione.

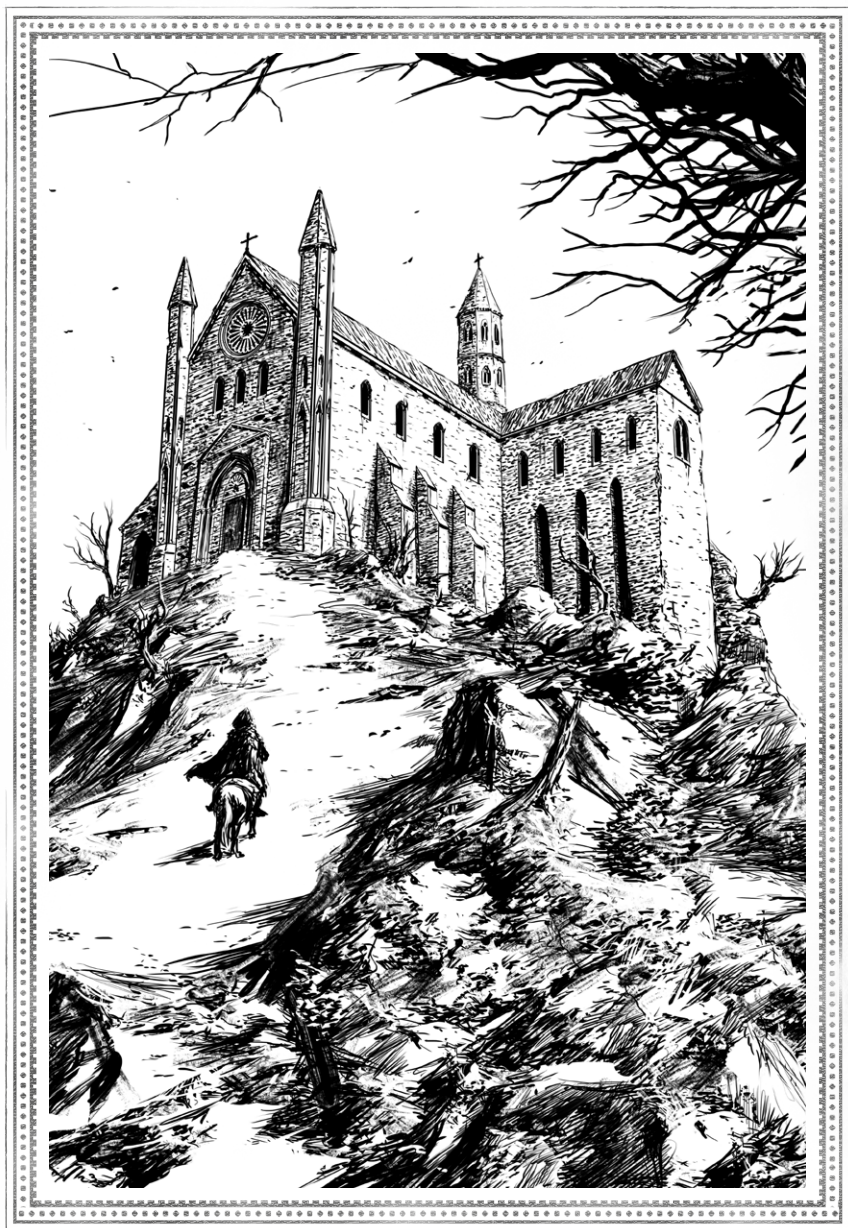
Per quale motivo un gruppo di Erranti dovrebbe inserirsi in un simile scenario?

La risposta è in parte racchiusa nel Presagio che questi hanno ricevuto:

*"Cercate le porte del Sogno nelle parole della Signora del Bosco. Il Cielo bruciante vi attende".*

Questa frase risveglia le più profonde ambizioni dei personaggi e fa sì che il loro viaggio verso il villaggio di Ludford inizi. Ognuno di loro ha inoltre una connessione proveniente dal passato che lo lega alla Signora del Bosco e, di conseguenza, con l'impresa che stanno per affrontare.







## GLI ERRANTI

I quattro protagonisti della storia provengono dalla stessa piccola comunità e, almeno superficialmente, si conoscono da un po' di tempo. Quando ricevono il Presagio e realizzano di aver contratto il morbo, si ritrovano quasi per caso sulla strada che conduce a Ludford. Quell'incontro non sembra una semplice coincidenza e la sensazione che il loro destino si stia intrecciando si trasforma presto in un'assoluta certezza.





**RYIA "CORVO" - LA GUARITRICE**

**Sogno:** Cercare una cura per il morbo.

**Marchio:** Marchio del sudario (parole chiave: rivelazioni, sepoltura, oscurità, velo, tremori, incensi, devozione).

**Connessione:** "Ryia è una guaritrice che ha perso tutte le persone più care a causa del morbo. Ora che anche lei si è ammalata vede nel miracolo del piccolo villaggio un strano segno del destino. Che questa malattia possa davvero essere sconfitta?"

**PETRUS "OCCHI-VACUI" - IL FURFANTE**

**Sogno:** Provare l'amore materno, almeno una volta.

**Marchio:** Marchio del mietitore (parole chiave: sofferenza, pietà, specchi, freddo, umanità, silenzio, oblio).

**Connessione:** "Petrus ha vissuto un'infanzia drammatica che ha letteralmente frammentato i suoi ricordi. Eppure tra questi c'è la convinzione di aver avuto una madre che lo ha cresciuto nel cuore della foresta vicino a Ludford. Che sia il figlio della Signora del Bosco?"

**WARREN "PASSOSPETTRO" - IL PELLEGRINO**

**Sogno:** Provare la propria fede oltre ogni limite.

**Marchio:** Marchio del traghettatore (parole chiave: spettri, pegno, tradimento, false guide, ricordi, tempeste, determinazione).

**Connessione:** "Warren è legato alla vecchia abbazia che ha frequentato anni orsono. L'idea che ai suoi piedi si stia verificando un miracolo che protegge le persone dalla peste lo attrae fortemente. Che l'opera di Dio si stia finalmente manifestando?"

**LARS "BRACEMORTA" - EX SOLDATO**

**Sogno:** Ritrovare l'unica donna che crede di aver mai amato.

**Marchio:** Marchio del cacciatore (parole chiave: odori, impronte, possesso, furia, tensione, scia, respiro).

**Connessione:** "Lars è alla ricerca dell'unica donna che abbia mai amato: una fanciulla dai capelli rossi che viveva a cavallo tra la realtà e l'illusione, proprio nei boschi vicino al villaggio di Ludford. Che fosse la Signora del Bosco?"





## La storia in breve

Cielo bruciante è una storia perfetta per chi gioca a Memento Mori per la prima volta, ma è volutamente incompleta. L'avventura presenta la struttura delle prime tre sessioni di gioco e fornisce alcune indicazioni affinché il Narratore possa sperimentare liberamente con le sessioni conclusive.

La storia che vi proponiamo inizia in un contesto decadente, sporco e inquieto ma pur sempre ordinario, nel quale gli Erranti sanno come muoversi. Presto però la vicenda prende una piega surreale che spinge il gruppo verso nuove consapevolezze sul mondo che lo circonda e sui mutamenti che lo stanno trasformando.

Dopo una prima fase ambientata nel mondo degli Ignari, la storia prosegue nell'Oltre il Velo concentrandosi sul vero conflitto che sta attraendo gli Erranti a sé.





**LA PRIMA SESSIONE**

L'avventura inizia con l'arrivo dei personaggi al villaggio di Ludford e termina con il confronto con la Signora del Bosco:



**Presagio e introduzione.** Per cominciare, il Narratore fa scegliere ai Giocatori gli Erranti che vogliono interpretare, descrive il contenuto del Presagio e li introduce al contesto dell'avventura (vedi prossimi paragrafi);



**Sfida 1 - Il nascondiglio della Signora.** La sessione di gioco entra nel vivo; gli Erranti arrivano al villaggio e scoprono il conflitto tra i monaci dell'abbazia e i paesani. Si comprende che la Signora del Bosco è la causa del conflitto e gli Erranti hanno la possibilità di iniziare le ricerche della donna;



**Sfida 2 - I guardiani della tana.** Le informazioni trovate conducono gli Erranti verso il vero nascondiglio della Megera: una grotta scavata nella terra che sembra la tana di un grosso animale. Il gruppo deve tuttavia affrontare i guardiani che proteggono il covo;



**Sfida 3 - In cerca di risposte.** La tana della Megera non è altro che un luogo turpe e primordiale che nasconde verità inquietanti. Prima di incontrare la padrona di casa, gli Erranti affrontano gli orrori che sono custoditi nei cunicoli a cavallo tra i mondi;



**Milestone - Il confronto.** Gli Erranti incontrano infine la Megera e devono compiere un'importante scelta per ottenere le risposte che cercano. Al termine di questa scena varcano per la prima volta il Velo e vedono con i loro occhi il Cielo bruciante.

**AIUTI E  
INDICAZIONI**

Accanto alle Sfide e alle Milestones della prima sessione di gioco abbiamo aggiunto una serie di consigli pratici per il Narratore per aiutarlo nelle fasi iniziali di gioco.





### LA SECONDA SESSIONE

Oltrepassato l'Accesso, i personaggi devono esplorare le terre d'Oltre il Velo in cerca di risposte sul Cielo bruciante e sulle parole profetiche della Megera. La Milestone che conclude la sessione di gioco rivela un frammento del piano di colui che ha dato vita a tutta questa storia:



**Sfida 1 - La Selva acida.** Tra gli Erranti e il loro obiettivo si estende un bosco corrotto da cui si sollevano nuvole di gas e vapori malsani. Il primo passo per avvicinarsi al fenomeno celeste è quello di superare questo luogo inospitale;



**Sfida 2 - Il villaggio delle Ombre.** Gli Erranti raggiungono un tetro villaggio di Ombre nascosto dagli alberi marcescenti della foresta e dalle fitte nebbie. Qui possono finalmente trovare informazioni utili, cercare alleati o attirando attenzioni pericolose;



**Sfida 3 - La Belva.** Il villaggio delle Ombre viene attaccato dall'Idra che da tempo era sulle tracce dei suoi abitanti. Lo scontro è proibitivo per gli Erranti ma se affrontato con audacia riserva alcuni risvolti interessanti;



**Milestone - Il Globo astrale.** Quasi per caso, gli Erranti avvistano gli emissari del Principe Mertseeker mentre trasportano un Globo astrale verso le rovine dell'antico castello sospeso. Un Principe d'Oltre il Velo è ufficialmente coinvolto in questa vicenda e ha inviato un importante carico nella stessa direzione del Cielo bruciante.



### LA TERZA SESSIONE

In questa sessione vivremo i pericoli disseminati sul percorso che gli Erranti compiono per raggiungere il luogo dal quale sembra nascere il Cielo bruciante:



**Sfida 1 - La rupi delle Arpie.** Abbandonate le Selve acide, il gruppo inizia la scalata di alcune rupi scozzesi irte d'insidie;



**Sfida 2 - Le rovine sospese.** Servirà un grande sforzo e una buona dose di ingegno per trovare il modo di raggiungere il castello volante e le sue stanze maledette.



**Sfida 3 - Le prigionie della memoria.** La fortezza è una struttura antica, la cui costruzione risale a epoche di gloriosa oscurità e stregoneria. Gli Erranti hanno la possibilità di esplorare le sue stanze ma così facendo daranno il via a una dura sfida interiore, innescata dalla magia di un luogo che scava nel loro passato con crudeltà;



**Milestone - Il rituale proibito.** Gli Erranti raggiungono la cima del castello e scoprono che un trio di Efemere sta officiando un antico rituale. Qui hanno la possibilità di interagire con queste entità e di scoprire cosa realmente si cela dietro il Cielo bruciante e le volontà del Principe Mertseeker.





## Il Presagio

Il Presagio legato a questa storia è:

*“Cercate le porte del Sogno nelle parole della Signora del Bosco. Il Cielo bruciante vi attende”.*

Nei prossimi paragrafi indicheremo come inserirlo nelle battute iniziali della sessione di gioco.

## La Contesa

Il conflitto alla base di questa storia nasce molti anni prima del viaggio degli Erranti verso Ludford, in un luogo al contempo distante e vicino. Infatti, al di là degli Accessi che si nascondono nella foresta che circonda il piccolo villaggio, si estendono le terre del decadimento. Una distesa di foreste marcescenti tagliata da alture brulle e frastagliate che spezzano la monotonia di un paesaggio lugubre e malsano. Le terre del decadimento sono da sempre il dominio del Principe Mertseeker, Signore delle Attese Dolorose e dell'Angoscia che piega il Tempo.

Da secoli, o forse millenni, il Principe racconta alle proprie Schiere di quando saranno in grado di abbandonare la loro casa, a favore di un territorio più ospitale e più vicino agli strati cedevoli del Velo. Queste masnade di sadiche mostruosità, dopotutto, bramano da sempre di potersi avvicinare al mondo degli Ignari e di giocare con le vite dei mortali, anche solo per poche ore. Le false promesse del Principe sono riuscite a tenere a bada le Schiere per moltissimi anni ma egli non ha mai voluto abbandonare le sue terre poiché fonte dei suoi poteri e del suo status tra i potentati d'Oltre il Velo.

Di recente però, la stabilità della sua corte è a rischio e le richieste delle sue Schiere non possono più restare inascoltate. Promettendo un antico artefatto come ricompensa, Mertseeker ha assoldato un circolo di Efemere astrali (pag.84 - Codex Gigas) affinché compissero un rituale proibito: aprire uno squarcio nel Velo e sciogliere i vincoli delle sue Schiere per un giorno intero. Il rituale, tuttavia, necessita di molto potere da entrambi i lati delle realtà sovrapposte.



*Certe bacchette  
sono triforcute  
e a detta di molti  
sono incontrollabili*



Ecco perché una delle tre Efemere si sta occupando dei monaci della vecchia abbazia di Ludford e della Signora del bosco. Uccidendo la Megera si eliminerà l'unico ostacolo al completamento del rituale proibito accontentando così il Principe Mertseeker.

## Fazioni

### LA MEGERA

La Signora del Bosco ha intessuto abbastanza storie sul suo conto che le forniscono il potere necessario alla sua permanenza nel mondo degli Ignari. Con l'avvento della peste ha incrementato la sua influenza sugli abitanti di Ludford concedendo loro la protezione dal morbo. Il prezzo di questo favore è tanto salato quanto segreto, infatti, da quando l'epidemia è iniziata strane sparizioni di bambini hanno iniziato a susseguirsi senza sosta.

La Megera ha due obiettivi principali: il mantenimento dello status quo o il ritorno nell'Oltre il Velo. Il primo coincide in modo diretto alla sua sopravvivenza, la creatura è ormai dipendente dagli abitanti di Ludford e non può permettere che il villaggio venga annientato né può allontanarsi da esso. Il ritorno nell'Oltre il velo è una possibilità che viene negata a tutte le Megere, da sempre, ma l'arrivo degli Erranti la rende improvvisamente più che concreta.

### I MONACI

Padre Harris ha iniziato a scorgere nei suoi sogni delle strani luci. Bagliori che presagiscono l'avvento di un fuoco sacro che brucerà via i peccatori e i senza fede. Uno dopo l'altro, tutti i monaci dell'abbazia hanno cominciato ad avere gli stessi sogni e ora sono sempre più uniti nella crociata contro la Signora del Bosco.

I monaci, soggiogati dai poteri dell'Efemera astrale che li domina, intendono uccidere la Signora del Bosco. Sono persino disposti a maltrattare gli abitanti del villaggio, e non permetteranno mai che qualcuno entri nell'abbazia.





## IL PRINCIPE MERTSEEKER

Quando la storia si sposta nella Landa effimera ecco che inizia a riecheggiare il nome di sua maestà Mertseeker, Dalle Fredde Spire, Colui che tormenta in Silenzio, Signore delle Attese Dolorose e dell'Angoscia che piega il Tempo. Questo è il nome del Principe che regna sulle terre del decadimento "dall'altra parte" di Ludford.

Il monarca ha ingaggiato un gruppo di Efemere astrali per aprire un varco verso il mondo degli Ignari e spezzare i vincoli arcani delle Schiere che lo attraversano. Grazie a questo portale concederà un intero giorno ed un'intera notte di libertà ai suoi mostruosi sudditi che potranno così sfogare sui mortali le loro perversioni più bieche. Ciò che è certo è che il Principe non ha alcuna intenzione di rispettare i patti stipulati con le Efemere e, al momento opportuno, proverà a metterle fuori gioco evitando così di perdere il Globo astrale che aveva promesso loro come ricompensa.

Il suo obiettivo è quello di non perdere il controllo delle sue Schiere inquiete, anche se questo dovesse costargli caro. Il suo punto debole, invece, risiede nella sua sadica curiosità che lo spinge a giocare troppo con le sue vittime.

## LE EFEMERE ASTRALI

Le tre Efemere giunte alla Corte del Principe Meertseeker fanno parte di una congrega chiamata "Il Pozzo capovolto". Provengono da una regione remota dell'Oltre il Velo che prende il nome de "l'Iridescenza" governata da sua maestà Dajali, la Falsa Profetessa, Signora dei Destini Attesi e Mai giunti.

Il loro scopo, che perseguono con distacco e solerzia, è quello di aprire uno squarcio nel Velo che permetta alle Schiere di Mertseeker di riversarsi nel mondo degli Ignari per un giorno e una notte. Tutto questo per ottenere il Globo astrale promesso dal Principe e consegnarlo alla loro Signora.

Mentre Dumuthar e Yazidanash indeboliscono il Velo dalla cima del castello fluttuante, Aaradvithara si è inoltrata nel mondo degli Ignari per agire anche dall'altro lato della realtà. Quest'ultima vuole eliminare la Megera che, con la sua sola presenza, impedisce alla magia delle Efemere di agire efficacemente su entrambi i versanti del Velo.



### LE SCHIERE DEL PRINCIPE

Arpie, lemuri, lamie, succubi ed empuse sono solo alcuni esempi delle creature che compongono le Schiere del Principe Mertseeker. Sin dai tempi antichi si sono dimostrate abbastanza fedeli e la recente promessa di uscire dai confini del Velo ha ricompattato i loro ranghi.

Tuttavia esistono frange che si ribellano al dominio del Principe Mertseeker. Tra queste faranno la comparsa le "Ali spezzate", Arpie menomate che vivono nel cuore delle rupi. Lì, nel buio di gallerie anguste e tentacolari, hanno ritrovato la "Prima pietra", un oggetto che risale ai tempi in cui venne costruito il maniero fluttuante, un tempo dimora del Principe. La Prima pietra ha il potere di influenzare la magia che pervade il castello che è il luogo in cui le Efemere stanno officiando il rituale. Le Ali spezzate faranno di tutto per rovinare i piani del Principe e vendicarsi della severa punizione che egli ha inflitto loro secoli addietro.









## PRIMA SESSIONE

### Briefing iniziale

In questa fase il Narratore ha il compito di introdurre l'ambientazione di gioco e spiegare ai Giocatori le regole che dovranno utilizzare per interpretare i loro personaggi.

Per prima cosa, il Narratore può leggere ad alta voce i paragrafi **"L'Europa della Peste nera"** e **"Oltre il Velo"** presenti nel Capitolo I (se preferisce può riassumerne il contenuto con parole sue).

Successivamente fa scegliere ai Giocatori gli Erranti che interpreteranno nell'avventura. In questa fase, il Narratore dovrà fornire una descrizione dettagliata delle caratteristiche principali degli Erranti, in modo che i Giocatori possano conoscerli meglio e familiarizzare con i concetti di gioco. Potrebbe essere opportuno anche presentare le regole basilari del gioco, che potranno essere approfondite man mano che la storia progredirà e ne richiederà l'utilizzo.

### ✦ LEGAMI E BACKGROUND

Il passato dei quattro Erranti pregenerati non è definito.

In Memento Mori si utilizzano i Legami per definire tre momenti salienti della vita dei personaggi. Il Narratore, una volta che i personaggi sono stati assegnati, può chiedere ai Giocatori di ragionare sui Legami dei loro Erranti. Chi se la sente può provare a ricostruire a grandi linee il passato del proprio Errante partendo proprio da queste caratteristiche.





## DAL CONTESTO STORICO AL DARK FANTASY

Se il Narratore volesse enfatizzare il senso di scoperta dei Giocatori può inizialmente "nascondere" tutti i contenuti folkloristici e soprannaturali dell'ambientazione di gioco. In questo modo può gettare i Giocatori all'interno di una vicenda apparentemente realistica che pian piano assume connotati sempre più oscuri e fantastici.

## Introduzione

Quando il Narratore è pronto a raccontare il Presagio significa che la sessione di gioco è iniziata.

Generalmente, il Narratore prepara il Presagio prima che l'avventura inizi, ma per questo Quickstart abbiamo creato un breve paragrafo che si lega al Presagio citato in precedenza.

La visione che il Narratore deve leggere ai Giocatori (o riassumere con parole sue) parla di un avvenimento passato, collocato poco prima dell'inizio della vicenda. Ogni Errante vive questo momento da solo e in un contesto differente, ma ciò che vede e sente è identico a ciò che viene percepito dagli altri membri del gruppo:

*"Appare come una luce brillante, che abbraccia ogni cosa. Alzando gli occhi, sbalorditi, vedete una figura eterea fluttuare davanti a voi. È la sagoma di una donna avvolta in un velo di nebbia, capelli come argento filato e due stelle al posto degli occhi. La sua voce vi raggiunge dolce e rassicurante. Parla di una profezia, di una Signora del Bosco e di una porta che conduce verso il vostro Sogno. Aggiunge che il cielo bruciante vi sta aspettando. Un luogo dove troverete, finalmente, la risposta ai vostri dilemmi. Non comprendete il vero significato di questa visione, ma è importante. Anzi, ognuno di voi si convince, a suo modo, che sia salvifica.*

*E così, con un ultimo barlume di speranza, iniziate le ricerche della Signora del Bosco sperando di trovare una via d'uscita alla sofferenza che vi sta annientando."*

Il racconto del Narratore si sposta finalmente sugli Erranti.

I personaggi sono sulla via per Ludford e dopo un giorno di cammino raggiungono finalmente la loro destinazione. I Giocatori, con l'aiuto del Narratore, possono presentare i loro personaggi durante questa fase di viaggio. È importante descrivere il loro aspetto fisico e ciò che si scorge della loro personalità da un primo fugace sguardo.



Il Narratore può infine leggere ad alta voce questo racconto introduttivo o riassumerlo con parole sue:

*"Al termine della strada per Ludford vi rendete presto conto che il villaggio è un luogo dimenticato da Dio. Alcuni di voi erano già stati qui in passato e da allora non sembra esser cambiato nulla. Situato in una profonda valle e circondato da una fitta foresta oscura e minacciosa. Il piccolo villaggio è composto da qualche decina di case in pietra e legno, abitate da contadini sventurati che lottano per sopravvivere.*

*L'unico edificio degno di nota è l'abbazia che sovrasta la valle dalla cima di un'altura. Un ampio e antico complesso di pietra che un tempo era stato il fulcro delle attività del villaggio. Oggi è abitata da un ristretto gruppo di monaci che vivono in povertà, ristrettezze e preghiera.*

*Nonostante la miseria dilaghi, gli abitanti di Ludford sembrano benedetti da un miracolo che rende il loro villaggio unico: nessuno si è mai ammalato. Sebbene la peste sia ovunque, nessuno a Ludford ne è mai stato colpito. Tutto questo trova conferma in numerosi dettagli che voi stessi avete notato raggiungendo il villaggio: nessuna fossa comune, pire ardenti e rintocchi di campane a morto ad accoglierovi.*

*Forse le voci riguardanti la Signora del Bosco sono vere. Quelle che descrivono una misteriosa figura che vive nella foresta e che, secondo la leggenda, protegge da sempre gli abitanti di Ludford. A questa storia però se ne aggiungo altre su strane sparizioni di bambini.*

*Questo è tutto ciò che sapete mentre guardate il villaggio semi-deserto. Una volta all'interno incappate subito in una situazione tutt'altro che tranquilla. Un gruppo di monaci dell'abbazia sta arringando i paesani nella piccola piazza del villaggio. I monaci sono sulle tracce della Signora del Bosco e sembrano avere intenzioni tutt'altro che amichevoli. Gli abitanti del villaggio ascoltano in silenzio senza tradire il minimo gesto d'aiuto o di collaborazione."*

Terminata questa introduzione, tutti i partecipanti sono pronti ad affrontare la prima delle tre Sfide presenti in questa breve avventura.







## Sfida 1 - Il nascondiglio della Signora

### **OBIETTIVO:**

Il Presagio parla chiaro: gli Erranti devono trovare la Signora del Bosco e in questa fase hanno la possibilità di scoprire dove si nasconde. L'informazione è nelle mani di pochi e misteriosi paesani.

### **CONTESTO INIZIALE:**

L'arrivo al villaggio di Ludford, come detto, rivela un'atmosfera tesa che può rapidamente degenerare. Padre Harris, insieme ad alcuni monaci e un manipolo di uomini in arme al servizio dell'abbazia, occupano il piazzale fangoso mentre intorno a loro si è raccolta la gente del villaggio.

I monaci stanno cercando, con un ultimo tentativo, la collaborazione dei paesani domandando a più riprese dove si stia nascondendo la Signora del Bosco. Più le domande dei monaci restano senza risposta più le loro espressioni non riescono a celare un fervore e una rabbia a dir poco grotteschi.

L'ubicazione della Signora del Bosco è un'informazione che solo pochi e fidati abitanti del villaggio conoscono, i quali potrebbero persino non essere presenti all'arringa.

La Megera si nasconde in una tana scavata nella terra al centro della foresta, ma ha deciso di rivelarlo solo a poche personalità di Ludford. Non sarà facile per gli Erranti recuperare queste informazioni mentre intorno a loro la tensione cresce.



**CONSIGLI PER IL NARRATORE**

Non decidere preventivamente chi è a conoscenza dell'ubicazione del nascondiglio della Megera. Segui le azioni dei Giocatori e accompagna le loro teorie.

Metti in difficoltà gli Erranti sfruttando le Minacce e la tensione creatasi al villaggio.






Rendi l'indagine impegnativa. Rivela l'informazione ai Giocatori solo dopo averli messi in difficoltà attraverso Orrore e Minacce.

Sfrutta questa prima Sfida per provare le regole basilari del gioco. Metti alla prova le capacità degli Erranti ricordando ai Giocatori che i loro fallimenti producono conseguenze sempre più problematiche.

Ryia e Warren dovrebbero essere attratti dalla situazione creatasi al villaggio. Fai delle domande ai Giocatori che li interpretano per capire cosa pensano di quel che sta accadendo.

**LUOGHI:**

Questa Sfida è ambientata nell'area di Ludford e nei luoghi d'interesse limitrofi:

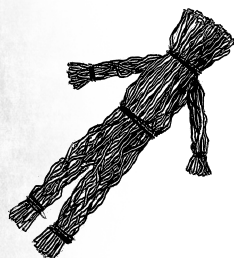
-  Le case del villaggio sono squallide e decadenti. In alcune cantine incustodite sono presenti piccoli luoghi di culto dedicati alla Signora del Bosco;
-  La piazza sprofonda in un mare di fango che sembra non seccarsi mai. Una quercia spoglia e nodosa campeggia al centro dello spiazzo, davanti ad essa si trova un ceppo che veniva utilizzato per le pene capitali;
-  La dimora abbandonata della Signora del Bosco è un vecchio capanno non distante dal villaggio. Contiene tutto ciò che ci si aspetterebbe dal rifugio di una strega ma potrebbe nascondere qualcosa di importante;
-  Sotto le mura della vecchia abbazia si nasconde qualcuno che non vuole essere notato;
-  A due passi dal villaggio, nella foresta, si apre una radura che ospita un antico circolo di pietre. I paesani si tengono lontani da quel luogo così come la Signora del Bosco ha ordinato.





## PNG:

I Personaggi Non Giocanti di rilievo in questa Sfida sono:



Padre Harris, il sognatore. È il leader spirituale e operativo della Fazione dei monaci dell'abbazia. Harris è accecato dal suo padrona e dal compito che gli ha affidato ma è ben felice di trovare nuovi sostenitori;



La vecchia Beth è l'anziana del villaggio e rappresenta una delle personalità più rispettate della comunità;



I gemelli Brederic sono due ragazzi trattati da tutti come reietti. Questo fa sì che vengano ignorati anche quando si occupano di faccende alquanto torbide;



Il disertore Rand è un soldato in fuga che ha trovato rifugio nel villaggio. Il suo carisma e la sua autorità lo hanno reso una figura di spicco nella piccola comunità.

## ORRORI E MINACCE:

Il conflitto tra paesani e monaci può esplodere da un momento all'altro ma non è l'unico aspetto di cui devono preoccuparsi gli Erranti:

### AVVERSARI E COMBATTIMENTI

Tutte le Minacce che possono diventare un pericolo concreto per gli Erranti vengono seguite dal loro valore di Difficoltà e dai Punti Ferita.



Gli uomini al servizio di Harris imbracciano le armi e iniziano a setacciare ogni luogo, con o senza il consenso degli abitanti (Diff.2 - PF3);



Non tutti gli abitanti del villaggio stanno dalla parte della Signora del Bosco. Alcuni di loro agiscono in segreto per conto di padre Harris (Diff.1 - PF2);



Occhi e orecchie attenti possono percepire sussurri e fugaci luccichii che accompagnino i passi dei monaci;



Da alcuni alberi nella foresta pendono i cadaveri di alcuni corvi a cui sono stati rimossi i becchi;



Da qualche parte è stata abbandonata la pelle di una donna dai capelli rossi. Sembra un involucro raccapricciante ma indossabile.









## Sfida 2 - I guardiani della tana

### OBIETTIVO:

Raggiungere la tana della Megera e superare i guardiani che la difendono è l'obiettivo di questa Sfida.

### CONTESTO INIZIALE:

Gli Erranti hanno scoperto la posizione del nuovo nascondiglio della Signora del bosco. Tuttavia, la tensione tra le due Fazioni sta raggiungendo livelli sempre più critici. Gli Erranti camminano sul filo precario che si sporge su un baratro di violenza, fanatismo e speranze di salvezza.

Il gruppo deve raggiungere la tana della Megera nel cuore della foresta, dove gli alberi si fanno sempre più contorti e i sensi vengono ingannati da visioni, sussurri e scherzi della mente. Non sarà facile ma le risposte che bramano sono lì a portata di mano, nel ventre buio della terra.

### LUOGHI:

Questa Sfida è tutta ambientata nella foresta che circonda Ludford. Ecco i luoghi più interessanti da esplorare:



Il cimitero di ceppi è una distesa di alberi mozzati completamente immersi nella nebbia. In questo luogo è facile perdersi o scambiare una sagoma umana per qualcos'altro;



Non distante dalla tana della Megera si apre una piccola scarpata che gli Erranti non possono aggirare se non con un enorme dispendio di tempo. La parete rocciosa è perforata da un nugolo di piccoli buchi non più larghi di un polso;



Più ci si avvicina al nascondiglio della Megera più il terreno è ricoperto di radici.



**PNG:**

I Personaggi Non Giocanti di rilievo in questa Sfida sono:



I Gemelli Brederic spiano e seguono il gruppo in modo sospetto.

**ORRORI E MINACCE:**

Questa Sfida è molto incentrata sulle Minacce, specialmente per quanto riguarda i guardiani che proteggono il nascondiglio. Ecco l'elenco:



Gli animali selvatici che difendono la tana della Megera si comportano in modo grottesco. Sembrano dei normali lupi ma più fiutano il pericolo più si comportano come esseri umanoidi (Diff.2 - PF4);



Gli sgherri di Padre Harris sono ovunque;



I sentieri della foresta fanno tornare chi li batte al punto di partenza;



Alcuni bambini si muovono fuggacemente tra i cespugli svanendo improvvisamente alle spalle di un albero;



In rare occasioni la foresta sembra un'entità senziente e qualcuno potrebbe provare a contattarla.

**CONSIGLI PER IL NARRATORE**

Proponi ostacoli, Orrori e Minacce ma non pensare ai modi con i quali devono essere superati. Lascia che i Giocatori facciano domande sui Luoghi, PNG e Orrori e trovino la soluzione al posto tuo.

I combattimenti sono una fonte di CS molto rigogliosa. Sfrutta questa Sfida per sperimentare le meccaniche della Corruzione, lo Scambio di colpi e la creazione dei Doni.

Rendi la creazione di un Dono un momento condiviso con tutti i partecipanti. Tutti possono dare idee su come si trasformano gli Erranti.





## Sfida 3 - In cerca di risposte

### OBIETTIVO:

Entrati nella tana, gli Erranti devono trovare la Signora del Bosco.

### CONTESTO INIZIALE:

L'ingresso è celato da una nodosa radice che incornicia l'accesso alla tana. Tutt'intorno crescono muschi rossastri e funghi bianchi come ossa. La galleria che scende nel ventre della terra è un cunicolo molto stretto. Può essere percorso solo rannicchiandosi e procedendo uno per volta. Dopo alcuni metri, il percorso scavato nel terreno incrocia alcune cavità naturali più ampie che si collegano ad altri percorsi che continuano a scendere. In queste camere ricoperte di radici e nelle numerose gallerie che si diramano davanti agli Erranti sono custoditi alcuni segreti inquietanti che parlano della vera natura della Megera.

I personaggi devono compiere un ultimo salto nel buio per raggiungere l'obiettivo che si sono prefissati.

### LUOGHI:

I luoghi di questa Sfida sono alcuni punti d'interesse all'interno del nascondiglio sotterraneo. Ecco la lista:



Una galleria conduce a un piccolo torrente sotterraneo che la Megera utilizza per lavare e benedire i suoi feticci;



Una delle cavità più ampie ospita un gruppo di tre bambini. Sono i figli di Ludford scomparsi di recente;



Un intreccio di radici spesse e nodose occupa le pareti di una cavità. Qualcuno ha inciso su di esse la storia recente del luogo;



Nel punto più profondo della tana si apre la "camera" della Megera. È un posto disgustoso ricoperto di rifiuti, carcasse, ninnoli ossei ed escrementi.



**PNG:**

I Personaggi Non Giocanti di rilievo in questa Sfida sono:



I bambini nella tana della Megera si chiamano Hans, Ada e Greta. Sono, sporchi e con lo sguardo vacuo. Sembra abbiano perso qualunque tipo di forza di volontà. La Megera li sfrutta per piccoli ma lavoretti.

**ORRORI E MINACCE:**

Quest'ultima Sfida deve basarsi sugli Orrori che hanno il compito di mantenere alto il livello di tensione e ripugnanza. Ecco l'elenco:



Le radici sono dappertutto e sembrano in grado di muoversi e allungarsi secondo gli ordini di qualcuno;



I cunicoli sembrano dotati di vita propria e cambiano continuamente la loro direzione e destinazione;



Dai cunicoli proviene un respiro pesante e affannoso, come se qualcuno stesse osservando gli Erranti;



L'ultimo fedele guardiano della Megera setaccia la tana come un'ombra famelica. È un lupo anziano, con poco pelo e numerose cicatrici. Il suo volto è quasi completamente umano (Diff.3 - PF5);

**CONSIGLI PER IL NARRATORE**

La tana della Megera è un luogo di orrore a cavallo tra le due realtà. Questa Sfida rappresenta l'occasione perfetta per mettere gli Erranti di fronte a fenomeni soprannaturali terrificanti;

Per alzare la tensione introduci nuovi dettagli inquietanti man mano che gli Erranti scendono in profondità. Disorientali, dividili, circondali e metti alla prova la loro resistenza fisica e mentale;

Cerca di dare sempre l'impressione che le gallerie siano abitate;

Non tutti gli Orrori della Sfida devono avere una spiegazione precisa. Alcuni di essi si manifestano e basta;

Lascia che la Megera faccia la sua definitiva comparsa nel momento di massima tensione o quando, viceversa, i Giocatori meno se lo aspettano.





## Milestone - Il confronto

### RIVELAZIONE:

Il "Cielo bruciante" è un fenomeno meteorologico che si manifesta molto raramente. Non nel mondo degli Ignari, ma in quello oltre il Velo. Se i personaggi lo raggiungeranno potranno ottenere il potere di realizzare il proprio Sogno.

L'Accesso per l'Oltre il Velo è situato sul fondo del torrente sotterraneo e tutte queste informazioni sono, ovviamente, nelle mani della Megera.





**CONTESTO:**

La Megera si mostra finalmente agli Erranti. Si tratta di una creatura corpulenta, grottesca e mostruosa. Non può appartenere a questo mondo.

Ingobbita per adattarsi alle pareti cedevoli della sua tana si rivela subito incuriosita dalla presenza degli Erranti. I suoi modi, per quanto accompagnati da una fisicità mostruosa, sono affabili e gentili.

*"Benvenuti, Erranti. Speravo di potermi preparare meglio al nostro incontro, ma sapevo solamente che sarebbe successo... non quando. Sapete, mi stanno perseguitando. Sono praticamente reclusa... e ho cercato conforto nella divinazione. È lì che vi ho visto. Tra le viscere dei corvi e le ossa di alcune lepri catturate dai miei figli.*

Sarete confusi e tormentati da troppe domande. Per vostra fortuna, io sono la Signora del Bosco. Sono qui per darvi le risposte che cercate..."

Per prima cosa, la Signora del Bosco è incuriosita dalle condizioni in cui versano gli Erranti, non è così comune incontrarne un intero gruppo. Si interessa alle loro sensazioni, a come stanno affrontando la Corruzione o come stanno accettando i loro nuovi Doni. In un secondo momento tenta di stringere un patto con loro.

Sia gli Erranti che la Megera hanno bisogno reciprocamente dell'altro: lei rivelerà loro la strada per il "Cielo bruciante" e in cambio riceverà la loro collaborazione per completare un rituale. Un antico incantesimo che consente a chi è stato bandito dall'Oltre il Velo di farvi ritorno, senza allertare alcuna Schiera o Principe.

Quando la Megera propone questo patto, la palla passa ai Giocatori.

Sicuramente non si tratta dell'unica via a loro disposizione, la Megera può essere costretta a parlare in altri modi ma non si tratta di una strada così semplice da percorrere.





La fine della scena coincide col momento nel quale gli Erranti ottengono la rivelazione della Milestone e procedono oltre l'Accesso situato lungo il torrente sotterraneo.

Scivolando velocemente attraverso il corso d'acqua il gruppo si tuffa in un grande bacino d'acqua racchiuso all'interno di un'ampia grotta. Fino a questo punto, tutto sembra appartenere al mondo degli Ignari. Solo cercando una via d'uscita e battendola per alcuni minuti si rendono conto di essere finalmente giunti nel mondo Oltre il Velo.

Il Narratore può concludere la sessione di gioco leggendo il testo che segue:

*"Emergendo in superficie, oltre l'uscita della grotta, vi ritrovate sul fianco di una collina. Siete circondati da un paesaggio alieno e sconosciuto. A perdita d'occhio, intorno a voi, si estendono pianure paludose e foreste grigie. Gli alberi scheletrici si stagliano su un cielo plumbeo. La linea dell'orizzonte viene frastagliata continuamente dai profili di rovine di antiche città, con mura crollate e torri in rovina. L'aria è densa e intrisa di odori impossibili da riconoscere. Qualcosa che assomiglia alla legna bruciata, allo zolfo e alla carne decomposta.*

*Non avete alcun dubbio, vi state affacciando per la prima volta sul mondo parallelo descritto dalla Megera. Ma ecco che inizia un incredibile spettacolo "naturale". Nel cielo, un fenomeno simile all'aurora boreale illumina l'orizzonte con colori caldi e brucianti. È come se il cielo stesse prendendo fuoco, creando uno scenario spettacolare e inquietante allo stesso tempo. I vostri volti sono illuminati dalla luce di quelle assurde fiamme celeste mostrando a tutti l'espressione che avete in questo momento.*

*Dinanzi al Cielo bruciante vi sentite piccoli, fragili e persi. Non avete idea di cosa vi riserverà quel mondo oscuro intriso di potere e magia, ma nonostante questo vi sentite pronti a scoprirlo. Ora o mai più".*



## LA MEGERA ♦ DIFF 3 - PF 9



Un eventuale scontro con la Megera può risultare davvero impegnativo. La strega è in grado di immergersi nella terra e sbucare alle spalle degli Erranti, controlla le radici e può richiamare il suo ultimo guardiano. I personaggi devono usare la giusta strategia e ricorrere ai Doni a loro disposizione.



## SECONDA SESSIONE

### Sfida 1 - La Selva acida

#### OBIETTIVO:

Superato l'inevitabile spaesamento iniziale, gli Erranti dovranno muoversi verso il Cielo bruciante che volteggia sopra una rupe in lontananza. Per farlo dovranno inoltrarsi nella foresta che si apre davanti a loro e sperare di poterla attraversare senza troppe complicazioni.

#### CONTESTO INIZIALE:

Le foreste acide si estendono davanti agli occhi degli Erranti come un regno scricchiolante, avvolto da densi miasmi che serpeggiano tra tronchi cavi e rami ritorti. Nelle soffocanti radure e tra le radici degli alberi secolari si aprono pozze di acido, come ferite ribollenti che non possono rimarginarsi. Da esse si alzano fumi pesanti che bruciano gli occhi e irritano le vie respiratorie.

In lontananza, ancora troppo lontane e ben al di là dei confini della foresta, si ergono le rovine di un castello. Fluttuano sospese in aria, poco sopra la cima di una rupe scoscesa, aspra e priva della vegetazione che invece ora soffoca il gruppo.

Le foreste fetide e innaturali in cui sono immersi gli Erranti saranno una prova impegnativa, ma solo esplorando questo luogo inospitale potranno ottenere le risposte che stanno cercando.



**LUOGHI:**

Ecco i luoghi d'interesse più importanti che gli Erranti possono incontrare durante l'esplorazione delle Selve acide:



Le pozze acide ricoprono quasi per intero l'area delle selve e in alcuni punti si concentrano formando dei veri e propri acquitrini. Uno di questi ha una particolarità: tra i pantani corrosivi sembra essersi intrappolato un Unicorno. Ai suoi piedi giace il suo cucciolo appena nato (Codex Gigas pag. 192);



Al centro della foresta campeggia un gigantesco albero cavo che ospita una piccola comunità di Goblin e creature del piccolo popolo (Codex Gigas pag. 100). Le sue radici hanno scavato in profondità generando un groviglio di cunicoli e grotte sorprendentemente esteso;



Nascosto dai fumi intossicanti si trova un piccolo molo a cui sono ormeggiate delle imbarcazioni rudimentali. Il legno di cui sono fatte non viene intaccato dall'acido rendendole ideali per navigare tra gli acquitrini corrosivi;



Alcune rovine ricoperte dalla vegetazione infestante sprofondano nel ventre molle della foresta. Cercando bene emergono diverse raffigurazioni del mondo degli Ignari con riferimenti più o meno espliciti a un villaggio che potrebbe somigliare a Ludford.



*Certe radici sono cave  
e sono perfette per  
nascondervi qualcosa*





### **PNG:**

I Personaggi Non Giocanti di rilievo in questa Sfida sono:



I Parassiti della Soglie (pag. 159) potrebbero fare la loro prima comparsa proprio in questa Sfida. Hanno sempre a cuore il destino degli Erranti e sono interessati alle rarissime creature innocenti d'Oltre il Velo, come per esempio i cuccioli di Unicorno;



Moptop, Calico e Mitah sono personalità di spicco nella comunità di esseri fatati che alberga nel grande albero cavo. Conoscono molti segreti della foresta: la posizione del villaggio delle Ombre, la Belva che si aggira nella foresta, le rovine dimenticate e non solo. Sono molto incuriositi dagli Erranti.



**ORRORI E MINACCE:**

Le Selve acide sono un coacervo di pericoli e insidie che possono mettere a dura prova il gruppo:

- L'Unicorno adulto è una creature folle e iracunda che oltre ad aggredire fisicamente le sue vittime può indurle alla follia o al suicidio (Diff.3 - PF 8 Codex Gigas pag. 192). Bisogna adottare un approccio molto prudente;
- Le creature del Piccolo popolo non sono aggressive ma se ignorate o addirittura scacciate possono rendere il passaggio nelle selve assai complicato. Le caratteristiche di queste creature sono variabili e crescono a seconda dell'astio che provano nei confronti degli Erranti (Diff. 1-3 - PF 4-7 Codex Gigas pag. 100);
- Cadere nelle pozze acide può causare diversi danni inoltre, a causa delle esalazioni che emanano, la visibilità è sempre ridotta a pochi metri di distanza;
- Di tanto in tanto, in lontananza, si levano dei ruggiti che terrorizzano gli Erranti e non solo;
- Ad intervalli regolari è possibile trovare dei corpi di Ombre in decomposizione legati ai tronchi degli alberi. Sembrano essere stati preparati per attirare l'attenzione di un grosso predatore.





## Sfida 2 - Il villaggio delle Ombre

### **OBIETTIVO:**

Al di là delle apparenze, nel villaggio delle Ombre è possibile incontrare individui che sanno molto di più di quanto si pensi. Gli Erranti hanno un'occasione unica per ottenere indicazioni su come uscire dalla selva e avvicinarsi al Cielo bruciante.

### **CONTESTO INIZIALE:**

Grazie a un evento fortuito o alle informazioni raccolte in precedenza, i Personaggi raggiungono un villaggio nascosto nel cuore della foresta. L'insediamento fatiscente è stato edificato all'interno dei resti scheletrici di un essere mostruoso grande come l'intero insediamento. L'acido ha consumato parte dell'enorme carcassa le cui ossa sono state lucidate e decorate da pitture e corde intrecciate. L'insediamento è abitato da Ombre, ovvero esseri umanoi di dallo sguardo vacuo, piegati dalla brutalità con cui la Landa effimera li ha sempre trattati. Le Ombre vivono infatti in uno stato di costante paura e terrore, aggrappandosi disperatamente alle preghiere che rivolgono ad antiche divinità oscure e primordiali.

Per quanto angosciante, il villaggio delle Ombre può riservare diverse sorprese e fornire importanti informazioni per il prosieguo del viaggio degli Erranti.



**LUOGHI:**

Questa Sfida è ambientata nel villaggio delle Ombre e nell'area che lo circonda. Ecco i luoghi degni di nota:



Tra le fauci del gigantesco teschio è stato costruito un piccolo tempio in onore di alcune antiche divinità. Si dice che attraverso dei sacrifici di sangue sia possibile "benedire" qualunque cosa;



Le Ombre nascondono sempre qualcosa all'interno degli alberi cavi: scorte di emergenza, utensili, messaggi o forse mappe. Mettere le mani all'interno di quelle cavità può essere un'esperienza tutt'altro che piacevole;



Le Ombre sono terrorizzate dal Principe Mertseeker, ma non tutte. All'interno di alcune stamberghie è possibile ritrovare le effigi del monarca ben nascoste;



Sugli alberi che circondano il villaggio sono state costruite delle casupole che vengono utilizzate come punti di avvistamento. Su quelle piattaforme, lontano da occhi e orecchie indiscrete, avvengono traffici di sostanze allucinogene e informazioni;



Anche volgendo lo sguardo oltre le fronde degli alberi è quasi impossibile superare le nebbie generate dagli acquitrini. In queste condizioni è impossibile orientarsi.



**PNG:**

Tutti Personaggi Non Giocanti di questa Sfida potrebbero conoscere una via per attraversare la selva. I PNG sono:



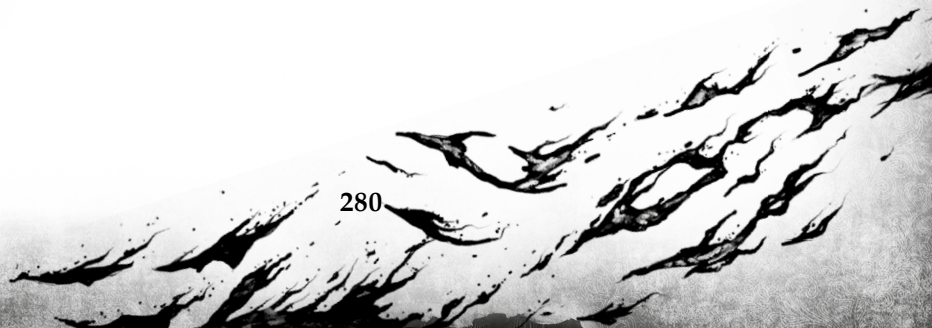
Urh non è un leader e non vuole esserlo, tuttavia, gli abitanti del villaggio seguono le sue indicazioni e l'esperienza che ha maturato. Come ogni Ombra, il suo obiettivo è quello di sopravvivere ma sogna di vendicarsi della Belva che si aggira nella foresta;



Sog è un'Ombra che alimenta i traffici che avvengono nelle casupole sugli alberi. Cercherà di attirare gli Erranti per scambiare qualcosa con loro;



Tra i capanni di legno si nasconde Yannick, un Errante che da anni vaga nell'Oltre il Velo, ormai privo di speranze e legami con il passato. Sognava di ottenere un castello tutto suo ma la Corruzione sta divorando persino quel ricordo. Yannick potrebbe unirsi al gruppo oppure, se ignorato, potrebbe trasformarsi in un Incompiuto (pag.161) e fare ritorno come Minaccia nelle sessioni avanzate dell'avventura.





**ORRORI E MINACCE:**

Questa Sfida è poco incentrata sulle Minacce, ma non devono mancare degli Orrori che aumentino il senso di angoscia e disperazione:



Le Ombre concentrano i loro sforzi di giorno: si procurano del cibo, pregano e si coricano tra le ossa gigantesche che proteggono il villaggio. Di notte, però, si sentono strani rumori provenire dal piccolo tempio;



Di tanto in tanto, il villaggio viene invaso dalle fitte nebbie provenienti dalle pozze acide. In quei momenti è possibile muoversi senza farsi vedere o sparire velocemente;



I malati e i feriti del villaggio vivono in capanne lontane, abbandonati a loro stessi. Alcuni di loro provano a tornare al villaggio con le ultime forze rimaste ma l'accoglienza non è mai delle migliori;



Gli alberi possono crescere e aggrovigliarsi a una velocità impressionante, a volte a vista d'occhio.







## Sfida 3 - La Belva

### OBIETTIVO:

Sopravvivere è l'unica cosa che conta in questa scena. Combattere la Belva o fuggire nella foresta?

### CONTESTO INIZIALE:

Mentre i personaggi stanno indagando, in un momento di apparente calma, una minaccia aberrante si muove velocemente verso di loro. La creatura che si fa strada tra gli alberi è un groviglio di carne urlante. Una creatura senza capo né coda dalla quale sibilano una moltitudine di fauci ferocemente affamate. Sembra un'armata di mostri fusi crudelmente l'uno all'altro. L'Idra, anche detta "la Belva", irrompe nel villaggio frantumando le ossa della gigantesca carcassa e divorando chiunque si trovi sul suo cammino. È resa folle dalla fame e il frastuono delle sue ganasce che si serrano è ancora più assordante del suo mostruoso rugito. Se gli Erranti vorranno affrontarla troveranno pane per i loro denti, se cercheranno di fuggire nella foresta dovranno prepararsi ad un lungo e feroce inseguimento.

### LUOGHI:

Questa Sfida non prevede nuovi Luoghi rispetto a quelli della precedente ma propone alcune informazioni aggiuntive che possono rendere la scena più interessante:



Alcune delle enormi ossa che delineano i confini del villaggio raggiungono un'altezza considerevole e possono essere scalate per raggiungere in un punto rialzato;



Le casupole sugli alberi sono collegate con alcune passerelle di legno che favoriscono gli spostamenti dall'alto;



Vicino al villaggio è possibile trovare diverse pozze acide, inoltre, non mancano le nubi gassose che possono essere sfruttate dagli Erranti in diversi modi.



**PNG:**

I Personaggi Non Giocanti di rilievo in questa Sfida sono:



Urh e Yannick sono gli unici PNG che potrebbero unirsi allo scontro, ma solo se gli Erranti decidono di fronteggiare la Belva. In tal caso possono conferire ai personaggi dei Bonus alla Soglia quando compiono delle azioni combinate con i personaggi;



Urh potrebbe ricompensare gli Erranti qualora sconfiggessero la Belva. Nella sua casa è nascosto un oggetto magico che apparteneva alla sua famiglia prima che venisse sterminata dall'Idra.

**ORRORI E MINACCE:**

La Sfida si basa su una sola Minaccia che terrà occupati gli Erranti sia in caso di scontro diretto che in un tentativo di una fuga:



L'Idra che attacca il villaggio e gli Erranti è una creatura molto temibile e potrebbe causare numerose CS per un gruppo alle prime armi (Diff. 5 - PF 12 Codex Gigas pag. 108). Tuttavia è possibile sconfiggerla: con l'aiuto di Urh, Yannick o sfruttando il suo punto debole, ovvero il fuoco;



Per scappare dall'Idra, i personaggi devono trovare delle strategie per rallentare la sua corsa, per confonderla o per farla cadere in una trappola ben congegnata;



L'Idra può essere facilmente scagliata contro gli Erranti soprattutto da chi conosce i suoi istinti e cova un forte rancore per le sue vittime.





## Milestone - Il Globo astrale

### RIVELAZIONE:

Scampati all'Idra e usciti dal cuore della selva, gli Erranti vedono due emissari del Principe Mertseeker trasportare un importante carico. Nessuno può immaginarlo, ma all'interno della grande giara di vetro è contenuto il Globo astrale, l'oggetto con cui verranno ricompensate le Efemere astrali ingaggiate proprio dal Principe.

### CONTESTO:

Lo scontro con la Belva è appena terminato o forse è stato semplicemente evitato. Quando gli Erranti volgono lo sguardo oltre le fronde degli alberi assistono ad un evento singolare: due esseri volanti e sgradevoli sfrecciano sopra le loro teste reggendo una giara di vetro che emette un cupo bagliore. Sono due Arpie sudicie, sgraziate e deformi. I visi di donna uniti ai corpi da rapaci notturni non fanno che rendere la loro vista ancora più grottesca. Sull'ampolla di vetro sono ben esposte le effigi del Principe Mertseeker. Non è chiaro se queste siano state sfoggiate per incutere timore o per rimarcare l'importanza del carico che stanno trasportando. Quel che è certo è che stanno volando verso il castello sospeso in cima alle alture che stagliano in lontananza. Il Cielo bruciante sembra originarsi proprio da quella fortezza volante.

Un PNG o una delle Ombre che si trovano vicino agli Erranti potrebbe esclamare:

*"Gli emissari del Principe! Nascondetevi!"*

**Rubare il Globo astrale è un'impresa difficile ma non impossibile:** serve prontezza, velocità e un modo per intercettare le Arpie che volano in quota. Se gli Erranti dovessero riuscirci si aprirebbero scenari davvero interessanti per il proseguimento dell'avventura.

Dopo l'incontro, le Ombre rimaste sono costrette a ricostruire un nuovo insediamento o tornare alla vita di sempre: nascoste nell'oscurità di un sudicio anfratto mai abbastanza sicuro.







## TERZA SESSIONE

### Sfida 1 - Le rupi delle Arpie

#### OBIETTIVO:

Superando le Selve acide agli Erranti non resta altro che scalare le rupi che conducono al castello sospeso.

#### CONTESTO INIZIALE:

Le rupi si ergono imponenti sopra le cime degli alberi, come mura di pietra scabra e affilata. Sono un complesso roccioso di pareti franate, grotte, ghiaioni e sentieri rialzati che sfidano le leggi fisiche. Gli Erranti si trovano costretti a percorrere queste vie coraggiosamente affacciate sopra ad abissi grigi e ululanti. In alternativa possono imboccare le umide gallerie che attraversano la montagna come un labirinto nella roccia sperando di trovare una via per la cima.

Mentre i cieli di tutta l'area sono sorvegliati da sudicie Arpie al servizio del Principe Mertseeker, nel buio delle gallerie si nasconde un secondo gruppo di loro consanguinee che, al contrario, cospira alle spalle del monarca. Queste ultime si fanno chiamare "Ali spezzate" e sono determinate a proteggere un segreto di inestimabile valore legato alla magia che sostiene il castello sospeso.



**LUOGHI:**

Questa Sfida si sviluppa in Luoghi diversi e distanti tra loro ma tutti esplorabili lungo la scalata verso la cima della rupe:



I sentieri che permettono di salire le alture sono stretti ed esposti su precipizi vertiginosi. Può bastare davvero poco per sbilanciarsi e cadere rovinosamente nel vuoto;



Sul fondo di una buia gola nascosta da due pareti rocciose è possibile scovare un nascondiglio dove sono stati accatastati oggetti e ricompense provenienti dal Principe Mertseeker;



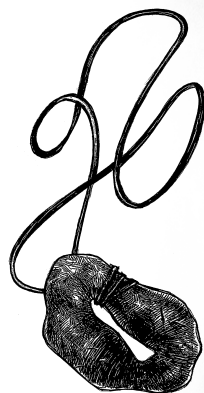
A pochi passi dalla cima si incontra un laghetto d'acqua cristallina che come uno specchio riflette i colori e la luce calda del cielo vermiglio. Chiunque immerga il volto nelle sue acque, anche solo per dissetarsi, scopre che sotto la superficie si apre una finestra sul mondo degli Ignari. Non è un Accesso ma un semplice punto d'osservazione affacciato "sull'altra parte";



Nelle gallerie è possibile trovare la strada per salire verso la cima della montagna o per scendere verso profondità sempre più buie e pericolose;



Nel cuore della montagna è stato scavato un tempio che ospita un gigantesco blocco di pietra. Si dice che sia "la prima pietra del castello" e chi la controlla può influenzare la magia che sorregge la fortezza sospesa.



*Nei buchi di certe  
pietre si vede  
l'invisibile*



**PNG:**

I Personaggi Non Giocanti di rilievo in questa Sfida sono:



Melikea è un'Arpia delle Ali rotte che a differenza delle sue simili vede negli Erranti un'opportunità per rafforzare la congiura alle spalle di Mertseeker. Proverà quindi a proteggere gli Erranti dall'aggressività delle altre Arpie e cercherà di convincerli ad agire contro i piani del Principe;





**ORRORI E MINACCE:**

Le Minacce e gli Orrori di questa Sfida devono accompagnare gli Erranti senza indugi e possono entrare in scena in ogni momento:



Le Arpie sono generalmente molto aggressive verso chiunque invada il proprio territorio (Diff. 2 - PF 5 - Codex Gigas pag. 44). Raramente sono disposte a dialogare con qualcuno ma in casi estremi possono utilizzare un approccio più diplomatico;



Tra i sentieri, le gole e i cunicoli riecheggiano risate stridule e fischi sibilanti che alimentano il senso di pericolo che alberga in questi luoghi;



Dalle profondità delle gallerie proviene una voce profonda e cacofonica. Le parole sono incomprensibili ma provengono inequivocabilmente dalla "Prima pietra" custodita dalle Ali spezzate. Le Arpie trovarono questo blocco di pietra incantata quando si nascosero nei tunnel sotterranei per evitare la collera del Principe Mertseeker. La Prima pietra è collegata alla magia che pervade il castello e può influenzarla in modo significativo;



Più ci si avvicina alla cima e più le leggi della natura sembrano funzionare al contrario. Soprattutto la gravità allenta leggermente la sua forza e non è difficile trovare piccole pietre o altri oggetti inanimati volare a mezz'aria;



Gruppi di Arpie volteggiano come rapaci sopra ad alcuni enormi cumuli di carcasse e resti decomposti. Tra questi si notano i cadaveri di Ombre e di Arpie senza ali.





## Sfida 2 - Le rovine sospese

### OBIETTIVO:

Com'è possibile intrufolarsi all'interno di una fortezza che non poggia nemmeno sulla terra? Per raggiungere il castello sospeso questo sarà il principale ostacolo che gli Erranti dovranno superare.

### CONTESTO INIZIALE:

Affacciato sul vuoto che si estende al di là del crinale, il castello fluttuante si erge immobile e paradossale sopra le teste dei personaggi. Il suo volo non sembra l'effetto di un incantesimo andato a buon fine né un arcano sistema di difesa. Lo dimostrano le sue fondamenta sventrate e sparpagliate in aria che scoprono i piani inferiori diroccati e privi di pavimenti.

L'atmosfera che aleggia intorno alla fortezza trasmette un ventaglio di emozioni difficili da far convivere tutte insieme. Un'aura di stupore, inquietudine e angoscia viene emanata dalle stanze aperte sul vuoto, dalle torri sferzate dai venti e dai vessilli logori che ancora mostrano le effigi del Principe Mertseeker. Il castello sembra essere un richiamo per gli eroi che vivono nei racconti classici, un'enigma che sfida le leggi della natura e la determinazione degli Erranti.

### LUOGHI:

Questa Sfida è ambientata in quel centinaio di metri che separano gli Erranti sulla cima della rupe dai primi piani accessibili del castello. Ecco i luoghi interessanti:



Le macerie che un tempo appartenevano alle fondamenta del castello sono sparse a mezz'aria come se fossero state immortalate nel bel mezzo di un'esplosione. Gli agglomerati più grandi possono reggere il peso di diverse persone ma sono abbastanza distanti tra loro;



Tra i detriti fluttuanti è possibile notare una statua parzialmente distrutta che raffigura il Principe Mertseeker;





Bloccati anch'essi dalla magia che sostiene il castello, diversi bauli pieni di scorte e strumenti si mescolano ai blocchi di pietra e ai detriti. Potrebbero ancora contenere degli oggetti utili agli Erranti.

### **PNG:**

Non ci sono PNG in questa Sfida al di là di quelli incontrati in precedenza che hanno deciso di accompagnare i personaggi fino a questo punto della storia.

### **ORRORI E MINACCE:**

Questa è una Sfida breve ma non priva di ostacoli e Minacce potenzialmente letali:



La forza di gravità sembra indebolirsi in questo luogo e questo lo percepiscono anche gli Erranti che si sentono improvvisamente più leggeri. Nonostante questo, cadere da certe altezze rappresenta comunque un pericolo mortale;



Crolli e cadute improvvise di detriti possono avvenire in ogni momento, anche in questa condizione di bassa gravità;



Le arpie non sono particolarmente numerose in questo luogo, tuttavia continuano a sorvegliare dall'alto anche l'area che circonda la fortezza sospesa;



Anche da qui è ben udibile la voce proveniente dalle gallerie della rupe. Adesso, sembra stia spingendo gli Erranti a entrare nel castello.





## Sfida 3 - Le prigioni della memoria

### OBIETTIVO:

Raggiungere la cima dell'alta torre è l'ultimo sforzo che gli Erranti devono compiere prima di scoprire la rivelazione che si cela nel rituale delle Efemere.

### CONTESTO INIZIALE:

Il castello si erge imponente, nonostante lo stato misero in cui si trova. La sua struttura decadente emana un'aura sinistra e inquietante come se custodisse segreti oscuri nel suo cuore di pietra. Le sale sono spoglie e silenziose ma si può quasi intuire che questa fosse una dimora sontuosa, un tempo. Ogni stanza presenta una peculiarità sinistra, infatti le porte per accedervi sono sempre socchiuse. Una volta varcata la soglia di quest'ultime, gli Erranti vengono catapultati all'istante in un mondo onirico dove le memorie personali di ognuno di loro formano visioni realistiche e inquietanti. Ogni passo in quelle sale apre ferite che non si sono mai chiuse e riportano a galla traumi mai davvero affrontati. Queste esperienze sono la sadica prova imposta dal Principe per tormentare le menti dei visitatori. Il castello infatti, proprietà un tempo di Mertseeker, rispecchia in ogni suo dettaglio il regno del Principe basato su terrore, manipolazione e torture silenziose.

La torre principale, ridotta ormai in rovina, si erge sbilenca in cima al maniero dove l'aurora boreale si addensa in spirali discendenti di luce vermiglia. È lì che le Efemere conducono il loro rito.



*Ogni bastone è adatto a  
un diverso sentiero*



**LUOGHI:**

Questa Sfida è ambientata nel castello sospeso e si basa sull'esplorazione delle sue stanze:



Come detto, ogni stanza del maniero si mostra per pochi istanti per ciò che è in realtà in quanto cata-pulta chi la visita in una dimensione onirica composta da ricordi e traumi irrisolti. Ogni volta che i personaggi raggiungono delle stanze importanti, il Narratore deve costruire uno di questi luoghi immaginari ispirandosi al passato, ai Legami e ai traumi di un personaggio a sua scelta. Questa scena deve contenere un ostacolo da superare o un semplice obiettivo da raggiungere che consenta ai Giocatori di uscire dalla visione e riprendere l'esplorazione del castello;



Corridoi, disimpegni, ripostigli ed altri spazi di servizio non sembrano governati dalla stessa maledizione delle altre stanze e possono essere attraversati più liberamente;



L'alta torre si sviluppa a partire dal corpo centrale del maniero e visti i danni strutturali sembra reggersi solamente grazie alla magia che sostiene la fortezza.

**PNG:**

I Personaggi Non Giocanti di rilievo in questa Sfida sono:



La fortezza è totalmente disabitata ma tra i corridoi e le stanze abbandonate è possibile udire dei sussurri, percepire dei passi lontani o vedere degli spettri fugaci provenienti da tempi ormai lontanissimi. Gli Erranti potrebbero trovare il modo di parlare con queste entità un tempo parte della corte del Principe.



**ORRORI E MINACCE:**

Ecco le Minacce e le Sfide presenti nel castello sospeso:



Gli spettri che infestano il castello ignorano la presenza degli Erranti i quali possono provare a seguirli e a origliare le loro conversazioni. In questo modo possono scoprire aneddoti sul passato di Mertseeker che dimostrano la sua inclinazione al tradimento e al sadismo;



Uno spettro, forse un tempo amante del Principe, potrebbe rivelare l'intenzione di Mertseeker di tradire le Efemere. Per ottenere questa rivelazione inviterà gli Erranti a entrare in una delle camere da letto del castello e vivere il più perverso degli incubi;



Una coppia di spettri potrebbe parlare del giorno in cui Mertseeker punì le Ali spezzate maledicendole in eterno e rendendole inabili al volo;



I mondi onirici che si aprono entrando nelle stanze sono popolati da ciò che alberga nei ricordi e nel cuore degli Erranti. Tutto questo viene tramutato in un incubo ancor più cupo, disturbante e grottesco;



Affrontare le "stanze" del castello è un atto di condivisione traumatico all'interno del gruppo. Questo può creare dei momenti di confronto dove gli Erranti parlano di ciò che hanno visto e provato in uno di questi momenti.



## Milestone - Il rituale proibito

### RIVELAZIONE:

Le Efemere Dumuthar e Yazidanash conoscono la maggior parte dei dettagli del piano del Principe Mertseeker. Potrebbero rivelarli agli Erranti ma solo se costrette o se mosse da motivazioni molto forti. Se questo accadrà o meno dipende unicamente dalle azioni dei personaggi e da come decideranno di schierarsi in questo momento cruciale della storia.

### CONTESTO:

Volano a mezz'aria, avvolte in abiti fluttuanti e dai capelli che si muovono come fossero immerse in un flusso di acqua eterea. I loro corpi sembrano danzare al ritmo di un'energia celestiale, immersi in una liturgia dimenticata nel tempo.

Mentre le Efemere conducono il loro rituale, la realtà circostante vacilla, increspandosi di tanto in tanto come uno specchio d'acqua irrequieto. La stregoneria che stanno invocando si diffonde nell'aria, trasformando il cielo sopra di loro in uno spettacolo paralizzante. Un'aurora boreale che gli Erranti stanno inseguendo dal loro arrivo nell'Oltre il Velo si materializza, illuminando l'oscurità con una gamma di vermigli accesi e bagliori dorati.

Nel cupo splendore di questo fenomeno, l'energia cosmica si fonde con i gesti accennati a mezz'aria e con le parole sussurrate ai venti. Le due Efemere sembrano essere al centro di un'apertura che presto si spalancherà, un ponte tra il mondo dell'Oltre il Velo e quello degli Ignari.







## COME FINIRÀ?

Con il concludersi di questa scena è ormai evidente che le decisioni dei Giocatori influenzeranno molto le successive sessioni di gioco. La storia infatti si presta ad avere ancora qualche capitolo prima della conclusione ma tutto dipende da come decideranno di schierarsi i Personaggi.

In questo preciso momento della storia, gli Erranti rappresentano l'ago della bilancia che può decidere le sorti dell'intera Contesa. La vera domanda da porsi a questo punto è: chi riuscirà a ottenere il sostegno dei personaggi? E cosa offrirà loro? Potere? Ricchezze? O una via per raggiungere i loro Sogni?

In linea generale, e senza voler semplificare troppo, la via più probabile è quella che porta gli Erranti a sventare il piano del Principe e delle Efemere. Questo significa opporsi in modo diretto a Mertseeker avvicinando la possibilità di una resa dei conti e di un combattimento epico. Non è un obiettivo impossibile da raggiungere e può essere motivato dal confronto con le Efemere stesse.

Esiste anche la possibilità che gli Erranti rivelino alle Efemere le vere intenzioni del Principe creando così un'alleanza impensabile che può portare benefici a entrambe le parti.

Le ultime sessioni di gioco sono nelle vostre mani. Buona fortuna e che l'Oltre il Velo sia clemente.





**Lars "Bracemorta"**

Il tuo Nome e l'epiteto che ti rappresenta

**DONO DEL NOME:**

Quale nuova identità emerge dal sacrificio del tuo Nome? ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**MENI**



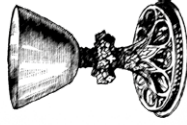
L'istinto prima di tutto

**GENERO**



La ragione ad ogni costo

**SONORE**



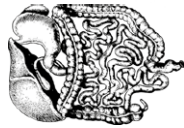
Condizione psicofisica

**GENIO**



Una vita per gli altri

**DIAGNOSI**



Una vita per se stessi



**BRIMONTE**

Quale tratto mostruoso si fa spazio nel tuo corpo o nella tua mente? ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



**POCO**: Ritrovare l'unica donna che crede di aver mai amato.

La tua più grande ambizione

**MARCHIO**: Marchio del cacciatore

FETIDO, VULNERABILE, INCOSPITALE, RABBIOSO, VERMIGLIO, BRACCATO

**DEGAMI**



La vecchia ferita

Il tuo ricordo più prezioso

"Occhio per occhio"

Frase-chiave



La dama del bosco

"La forza delle illusioni"



Ricordi di guerra

"Tra i cadaveri e il fango"

**DONO DEI LEGAMI:**

Quale desiderio sta nascendo dalle rovine dei tuoi Legami?



**VIANTI**



Armigero

Una tua competenza



Rassicurante



Veterano

**DONO DELLE VIRTU':**

Quale istinto affiora con la scomparsa delle tue Virtù? ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**MAZZA**: Mazza, Vesti da soldato logore, Bende, Accessori da viaggio







**Nome:** Petrus "Occhi-vacui"

Il tuo Nome e l'epiteto che ti rappresenta

**DONO DEL NOME:**

Quale nuova identità emerge dal sacrificio del tuo Nome? ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**Mano**



L'istinto prima di tutto

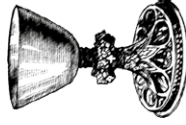


La ragione ad ogni costo

**Cervello**



**Calice**



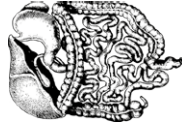
Condizione psicofisica

**Corione**



Una vita per gli altri

**Pugnale**



Una vita per se stessi

**Stomaco**



Quale tratto mostruoso si fa spazio nel tuo corpo o nella tua mente? ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



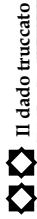
**Nome:** Provare l'amore materno, almeno una volta.

La tua più grande ambizione

**Marchio del mietitore**

FREDDO, SACRIFICALE, APATICO, IMPASSIBILE, INESORABILE, OSCURO

**Legami**



Il dado truccato

Il tuo ricordo più prezioso

"Ho un asso nella manica"

Frase-chiave



La madre dimenticata

"Guardati le spalle"



Le violenze subite

"Libero dalle emozioni"

**DONO DEI LEGAMI:**

Quale desiderio sta nascendo dalle rovine dei tuoi Legami?



**Virtù**



Furfante

Una tua competenza



Acrobata



Impassibile

**DONO DELLE VIRTU':**

Quale istinto affiora con la scomparsa delle tue Virtù? ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**Donne delle Virtù:** Pugnale affilato, Vesti da furfante, Borsello, Bende, Accessori da viaggio





☞ Nome: Ryia "Corvo"

Il tuo Nome e l'epiteto che ti rappresenta

DONO DEL NOME:

Quale nuova identità emerge dal sacrificio del tuo Nome? ☐ • ☐

MENI



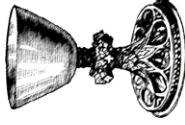
L'istinto prima di tutto

GENERO



La ragione ad ogni costo

SONO



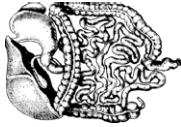
Condizione psicofisica

CUORE



Una vita per gli altri

DIACENE



Una vita per se stessi

☞ SINTOME:

Quale tratto mostruoso si fa spazio nel tuo corpo o nella tua mente? ☐ • ☐



☞ Cercare una cura per il morbo.

La tua più grande ambizione

☞ Marchio del sudario

INGANNEVOLE, NASCOSTO, BUIO, RIVELATORE, CORAGGIOSO, AMBIGUO

LEGAMI



Il ramo profumato

Il tuo ricordo più prezioso

"Non sarà intaccato"

Frase-chiave



Il corvo Aslan

"Il diavolo sta nei dettagli"



Il lutto

"Vicini nel dolore"

DONO DEI LEGAMI:

Quale desiderio sta nascendo dalle rovine dei tuoi Legami?



UNATÌ



Apotecario

Una tua competenza



Vigile



Manualità

DONO DELLE VIRTÙ:

Quale istinto affiora con la scomparsa delle tue Virtù? ☐ • ☐



☞ Falcetto, Abiti consumati, Sacca degli ingredienti, Bende, Accessori da viaggio



☞ Nome: Warren "Passospettro"

Il tuo Nome e l'epiteto che ti rappresenta

DONO DEL NOME:

Quale nuova identità emerge dal sacrificio del tuo Nome? ☐ • ☐

Mani



L'istinto prima di tutto

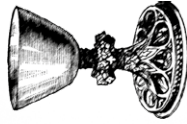


La ragione ad ogni costo

Cervello



Calice



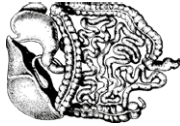
Condizione psicofisica

Cuore



Una vita per se stessi

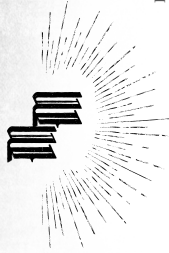
Viscere



Una vita per se stessi

☞ Nome: Brumante

Quale tratto mostruoso si fa spazio nel tuo corpo o nella tua mente? ☐ ☐ • ☐



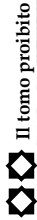
☞ Nome: Provare la propria fede oltre ogni limite.

La tua più grande ambizione

☞ Nome: Marchio del traghettatore

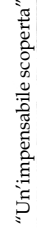
INIZIATICO, SALVIFICO, NECROMANTICO, SEPOLCRALE, SOLITARIO, TRANSITORIO

☞ Nome:



Il tomo proibito

Il tuo ricordo più prezioso



"Un'impensabile scoperta"

Frase-chiave



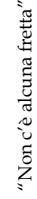
Il fratello mai avuto



"Da solo me la caverò"



L'Abbazia nel bosco



"Non c'è alcuna fretta"

DONO DEI LEGAMI:

Quale desiderio sta nascendo dalle rovine dei tuoi Legami?



☞ Nome:



Tradizioni e Folklore



Diplomatico

Una tua competenza



Indagatore

DONO DELLE VIRTÙ:

Quale istinto affiora con la scomparsa delle tue Virtù?



☞ Nome: Vecchia Bibbia, Spada corta, Veste monacale, Bende, Accessori da viaggio





Nome

Il tuo Nome e l'epiteto che ti rappresenta

Dono del Nome:

Quale nuova identità emerge dal sacrificio del tuo Nome?

Mano



L'istinto prima di tutto

Cervello



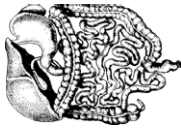
La ragione ad ogni costo

Corione



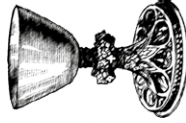
Una vita per gli altri

Viscere



Una vita per se stessi

Calice



Condizione psicofisica

Donazione e Note

Quale tratto mostruoso si fa spazio nel tuo corpo o nella tua mente?



Dono:

La tua più grande ambizione

Donazione:

Il sigillo che la maledizione ti ha donato

Legami

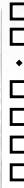


Il tuo ricordo più prezioso

Dono dei Legami:

Frase-chiave

Quale desiderio sta nascendo dalle rovine dei tuoi Legami?



Virtù



Una tua competenza

Dono delle Virtù:

Quale istinto affiora con la scomparsa delle tue Virtù?







personaggi che si uniscono in questo Vincolo viaggeranno guidati unicamente dal proprio Presagio. I luoghi che incontreranno sono stati già flagellati dalla malattia, impoveriti dalle carestie e resi irriconoscibili dalla guerra. Sono persone di ogni tipo e classe sociale che per circostanze fortuite si trovano a condividere un comune destino fatale. Iniziare un'avventura con questo Vincolo significa confrontarsi con i fantasmi del proprio passato, circondati dagli orrori di un mondo che sembra essere giunto alla sua fine. Inizia un ultimo faticoso viaggio per il proprio Sogno.

#### RIFERIMENTI TEMATICI

- Zoccoli nel fango, cataste di corpi, topi che scorrazzano, i volti emaciati di chi è ancora vivo, vane preghiere nel buio dei vicoli e rintocchi di campane a morto;
- Salvezza e risoluzione sono sempre nelle tappe successive del viaggio. Fermarsi significa morire;
- Cure miracolose, amuleti dei viaggiatori, imboscate, crocevia e inseguitori instancabili.

1. Gli Erranti compiono le loro gesta nelle regioni colpite dalla peste del XIV secolo. In quali di queste si ambienterà l'avventura?

- ☐ Tra i villaggi del nord Italia devastati dalla piaga;
- ☐ Su un sentiero che attraversa le torbiere della Scozia;

Altro: \_\_\_\_\_

2. Gli Erranti fanno parte di un gruppo con obiettivi comuni. Di quale gruppo si tratta?

- ☐ Gli ultimi superstiti di una spedizione mercantile;
- ☐ Scorta di un potente o di un sapiente illuminato;

Altro: \_\_\_\_\_

3. Gli Erranti custodiscono un indicibile segreto. Di quale segreto si tratta?

- ☐ Hanno salvato un inquietante bambino da una fossa comune;
- ☐ Hanno abbandonato un compagno che ora tormenta i loro sogni;

Altro: \_\_\_\_\_

4. Tutti gli Erranti, prima che l'avventura inizi, hanno avuto lo stesso Presagio. Che nome aveva l'evento annunciato?

- ☐ La Fine dei Tempi;
- ☐ La Porta degli Spiriti;
- ☐ La Pesatura delle Anime;
- ☐ La Voragine del Giudizio;

Altro: \_\_\_\_\_

5. Il Presagio parla di un luogo dove l'evento profetizzato avverrà. Di quale luogo si tratta?

- ☐ La Locanda abbandonata;
- ☐ Il Dedalo sotterraneo sotto la città;
- ☐ Il fondo della gola rocciosa;
- ☐ La radura dell'Obelisco primordiale;

Altro: \_\_\_\_\_

6. Il Presagio ha seminato nella mente degli Erranti 5 concetti simbolici, anche detti Effigi. Quali sono?

#### MARCHI DEGLI ERRANTI

1:

Parole Chiave: \_\_\_\_\_

2:

Parole Chiave: \_\_\_\_\_

3:

Parole Chiave: \_\_\_\_\_

4:

Parole Chiave: \_\_\_\_\_

5:

Parole Chiave: \_\_\_\_\_



