

# La Locanda delle due Lune presenta

## El Valle Eterno



Una Guida al Principato di Confine

## UNA GUIDA A EL VALLE ETERNO

Creare un'ambientazione per una campagna non è facile, anche se si descrive una piccola porzione del Vecchio Mondo. Ci sono molti modi per rendere più facile la cosa, ma El Valle Eterno è stato creato con un approccio molto rilassato. Ho deciso di dedicare non più di un'ora a sera a delineare ogni singolo aspetto dell'ambientazione. L'obiettivo era di circa 500 parole – se fossero state di più, tanto meglio, se ne avessi scritte di meno, non me ne sarei preoccupato. Quando ho iniziato, gli unici elementi che avevo ben chiari erano il Principe e la geografia, e la certezza che fossero vitali per definire l'ambientazione. Successivamente avrei lasciato che ciò che avessi scritto mi suggerisse cosa scrivere dopo. Una volta che cominci, spesso un'idea ne fa nascere un'altra. Non mi sono preoccupato di scrivere bene, solo di buttar giù le idee. Se vuoi creare il tuo personale Principato di Confine, consiglio un approccio simile, e di interrogarsi prima di tutto sulla natura del principe e della terra. Inquadra gli elementi che i PG fronteggeranno più facilmente a breve e a lungo termine. Per esempio, potresti iniziare delineando il tuo Principe nel dettaglio, ma se è improbabile che i tuoi PG lo incontreranno mai, allora stai perdendo del tempo che potresti invece impiegare descrivendo i miglioramenti apportati alle strade. Potrebbe sembrare noioso, ma i PG si troveranno molto più probabilmente di fronte a scontrati manuali che posano pietre, piuttosto che all'evenienza di prendere un thé con il Principe. Se ti senti bloccato, in *Renegade Crowns* ci sono ottimi esempi che evidenziano ciò di cui hai bisogno per focalizzare, e fornisce specifiche idee da cui prendere spunto.

## INTRODUZIONE

El Valle de la Vida y de la Prosperidad Eternas (di solito chiamata solo El Valle Eterno) è uno dei più rari esempi di Principato di Confine, dato che è rimasto relativamente stabile per quasi due secoli. In parte, è dato dal fatto che l'attuale Principe della regione è Felipe Lopez, un vampiro di origine Estaliana, la cui saggezza ed esperienza è superiore a quella di molti uomini. Inoltre, Felipe ha mostrato una considerevole spietatezza nei due secoli del suo regno, ma ha diretto la sua crudeltà principalmente contro i suoi nemici, piuttosto che verso i mortali che abitano e sostengono il suo Principato. La leadership di Felipe, la sua perspicacia in tema di economia e la protezione dalle minacce esterne che ha garantito, hanno beneficiato El Valle Eterno e la sua gente, e li hanno portati a sostenerlo nel tempo, fino al punto di donargli il loro stesso sangue. Questo almeno, fino a circa due anni fa. Felipe ha commesso il più stupido errore che un Principe possa fare nei Principati di Confine: si è fidato di qualcuno. Fin da principio, quando arrivò a El Valle Eterno, Felipe era accompagnato e servito da una famiglia Estaliana, i Moreno. Quando la prima generazione dei Moreno invecchiò e morì, i figli presero il posto dei loro genitori, delle zie, degli zii.

Servito lealmente da una generazione all'altra, Felipe divenne noncurante nei riguardi di questo piccolo ma vitale aspetto della sua non-morte. E' difficile dire se, dopo aver bevuto un calice di aromatico vino Tileano mescolato non solo con il consueto sangue, ma anche con polvere di mutapietra e polvere d'argento in una base di aglio, sia stato annientato dall'incredibile shock per il tradimento o a causa del sangue vitale che vomitò immediatamente e con violenza da ogni possibile orifizio.

L'artefice del tradimento era Genoveva Moreno, braccio destro di Felipe per più di un quarto di secolo. Il movente di Genoveva era principalmente la gelosia. Dopo aver servito a lungo e lealmente come capostipite della famiglia Moreno, Genoveva si era sentita ferita e insultata quando Felipe si era invaghito di una fanciulla Tileana che aveva scelto perché fosse la prima persona da lui mai trasformato in vampiro. Genoveva si era sentita mortificata da Moreno, ma più precisamente profondamente ferita come donna che aveva servito il suo signore con incrollabile devozione e affetto costante. Negli ultimi due anni dopo il suo tradimento, Genoveva ha segretamente governato al posto del suo ex Maestro, appoggiata (se necessario) da una cerchia ristretta all'interno della famiglia Moreno che conosce il terribile segreto. Lei e la famiglia Moreno hanno usato la loro consolidata posizione di fedeli luogotenenti di Felipe, e anche altri espedienti, per tenere nascosto il fatto che il principe vampiro di El Valle Eterno è in realtà morto. Tuttavia ci sono state voci, sono circolate storie, e certe decisioni politiche e tattiche hanno portato i due principi vicini di El Valle Eterno a chiedersi se tutto sia come è sempre stato nel Castello Cruna dell'Ago. Sarà sicuramente solo questione di tempo prima che la verità trapeli.

## GEOGRAFIA

El Valle Eterno è dominato dal fiume che si insinua bruscamente da nord-est a sud-ovest, scorrendo a sud verso il Golfo Nero. E' abbastanza ampio e profondo da lasciar passare agevolmente due chiatte fluviali affiancate e da permettere a imbarcazioni più piccole di passare tra di loro e tutto intorno. Intorno al fiume c'è un'estesa e fertile pianura e una serie di piccole città, villaggi e fattorie alla base della fiorente economia agricola di El Valle Eterno. I confini occidentale e orientale di El Valle Eterno sono protetti da crinali di roccia solida ma molto frastagliata, intervallata da vegetazione di alberi da frutto e arbusti. L'irregolarità dei crinali crea molti canali e passi al loro interno, ma i saliscendi e i meandri di quelle strade tortuose, può far sì che si impieghino almeno un paio di giorni per passare da un lato all'altro, anche seguendo le vie più agevoli. Queste ultime sono sorvegliate da guardie su torrette, che proteggono i mercanti che viaggiano da e verso El Valle Eterno, da banditi e cose ben peggiori che si nascondono tra le rocce, e difendono la stessa El Valle Eterno da attacchi esterni.

Al confine più a sud di El Valle Eterno, il terreno declina verso un'estesa depressione, una regione paludosa conosciuta come la Palude Maledetta, ritenuta troppo inospitale per insediamenti abitabili. E' inutile dire che non c'è vita lì: una tribù di Goblin e uno sfuggente branco di spettrali bestie di palude lottano per il controllo di questa misera regione e le proclamano essa stessa un principato. Queste bestie e altre, non sono mai state considerate più che una seccatura per El Valle Eterno, ma all'inizio del suo regno Felipe Lopez aveva ordinato la costruzione di un semplice stratagemma: una palizzata di pesanti spuntoni di legno inclinati a 45 gradi verso le paludi. Questa palizzata è un deterrente trascurabile per qualunque principe abbastanza temerario da inviare le sue truppe attraverso pericolosi acquitrini per un ardito attacco, ma serve a scoraggiare sporadiche incursioni e mostri degli acquitrini troppo intraprendenti. A difendere il fiume all'interno dei confini della palude c'è la Fortificazione Fluviale, che ha la forma di due semicerchi fortificati su ogni lato del fiume. La Fortificazione Fluviale serve a difendere El Valle Eterno dai nemici che viaggiano per nave. La chiave delle sue difese sono le catapulte di fuoco – la prospettiva di morire bruciati vivi sulle navi da guerra ha decisamente un effetto deterrente sui soldati nemici. Qualunque tentativo di attaccare El Valle Eterno dal fiume a sud richiederebbe che le catapulte fossero neutralizzate. L'entrata del fiume e l'uscita di Fortificazione Fluviale possono essere bloccate issando enormi e pesanti reti che dividono il fiume – pesanti contrappesi scendono rapidamente sollevando le reti, la forza dei cavalli issa i pesi per abbassarle nuovamente. Neutralizzare questi meccanismi è indispensabile per rendere le navi che invadono meno vulnerabili alle catapulte di fuoco e ai più convenzionali assalti dei difensori.



I confini settentrionali di El Valle Eterno sono ricoperti da fitte foreste. Negli ultimi due secoli, i suoi bordi si sono gradualmente estesi verso nord, quando gli alberi sono stati sradicati per le costruzioni, come combustibile, e per la piccola industria della stampa. Dovunque nel Principato ci sono aree brulle, quindi c'è forte richiesta di legname, come di grandi oggetti in legno lavorato costruiti su ordinazione, quali arieti, catapulte, baliste e portoni fortificati.

Nel cuore di El Valle Eterno c'è El Ojo en el Agua, o solamente El Ojo. El Ojo è la città più grande e la capitale di El Valle Eterno, e si erge maestosamente su un'isola di roccia sporgente circondata dalle anse del fiume, iride di un occhio d'acqua spalancato. Circondata da alte mura, con moli estesi su ogni lato (quello a ovest per le navi provenienti da sud, quello a est per le provenienti da nord), è il fulcro politico ed economico del principato. Al suo centro si trova il Castello Cruna dell'Ago, residenza del principe vampiro, Felipe Lopez.

## ABITANTI

Gli abitanti di El Valle Eterno sono prevalentemente umani di origine Tileana o Estaliana. Prima della conquista del potere da parte di Felipe Lopez, due secoli fa, la valle era stata il principale scenario per un conflitto tra diversi principi Tileani e i loro seguaci. Tuttavia, una volta che Felipe si fu sbarazzato dei principali antagonisti e dei loro seguaci (la numerosa famiglia Moreno e i loro disciplinati mercenari Myrmidiani) trattò i contadini Tileani e i soldati con una certa clemenza. Dopo qualche mese di iniziale diffidenza e qualche Tileano che era fuggito con la sua famiglia, la gente che era rimasta aveva realizzato che le cose potevano migliorare con un principe vampiro, dopotutto. Ben presto Felipe regnava su un popolo abbastanza fedele, e annetteva molta della locale armata Tileana nel suo personale esercito. Nel corso degli anni, un sempre maggior numero di Estaliani sono giunti a El Valle Eterno in cerca di una nuova vita. La presenza della famiglia Moreno e di un principe Estaliano (anche se vampiro) fu parte dell'attrattiva nei primi decenni del governo di Felipe. Oggi, il peculiare miscuglio di culture Estaliana e Tileana rendono il principato molto ambito per la gente di entrambe le nazioni che sentono il bisogno di spostarsi in un altro paese per le ragioni più disparate. Il mischiarsi delle genti ha portato a un misto di culture, nel quale cibo, feste e lingue si confondono in mille sfumature. I matrimoni misti sono comuni, con il risultato che molte famiglie hanno preso il nome dei Moreno, data la consuetudine della famiglia Moreno di far cambiare cognome agli uomini che sposano donne della famiglia Moreno, piuttosto che il contrario. Tutto ciò fa sì che, nonostante la famiglia Moreno sia ancora legata al governo di Felipe, essi non vengano visti come una minoranza di privilegiati.

Le altre nazioni non sono degnamente rappresentate a El Valle Eterno, sebbene ci sia una modesta presenza Bretonniana nel nord dei principati. Questi Bretonniani sono per la maggior parte i discendenti di un numeroso gruppo di Herrimault che avevano lasciato la loro terra di origine circa cinquant'anni fa, disperando di poter mai cambiare la propria terra. Felipe Lopez aveva acconsentito alla loro presenza, offrendo loro un villaggio che era stato appena sterminato da un nutrito stormo di arpie, a condizione che si liberassero dei mostri alati. Impressionato dalla loro maestria con l'arco, Felipe successivamente li incaricò di migliorare le difese dei confini settentrionali. Oggi, gli arcieri Bretonniani pattugliano regolarmente le torri di guardia del nord.

El Valle Eterno vede pochi non umani residenti, a parte gli Halfling, che sono principalmente agricoltori. La maggior parte dei Nani non vede di buon occhio visitare un paese governato da un succhiasangue non morto, sebbene i più avventurosi o pragmatici mercanti passino da El Ojo abbastanza spesso. Ci sono voci di Elfi nelle foreste a nord, ma ci sono sempre voci di Elfi nelle foreste, è tipico di quei luoghi. In ogni caso i boscaioli hanno preso l'usanza di segnare gli alberi che intendono tagliare con una croce rossa se il mattino dopo la croce rossa è svanita, allora lasciano stare l'albero (anche se è strano che un segno simile sparisca). Nonostante che i bordi delle foreste si siano estesi lentamente verso il nord, gli abitanti delle foreste hanno sempre diligentemente piantato nuovi alberi, consapevoli che le foreste rappresentano sia una difesa che una risorsa inestimabile. Oltre alle voci sugli Elfi, ci sono anche quelle su degli Gnomi che vivrebbero in caverne nascoste e nei tunnel nei crinali rocciosi ad est e a ovest del Principato. La maggior parte delle storie provengono dalle carovane di mercanti che passano tra i sentieri dei crinali, e spesso includono il furto di piccoli oggetti dai vagoni o piccole figure che schizzano lontane dalla vista. Caso probabilmente unico tra i Principati di Confine, El Valle Eterno ha una piccola attività turistica che dipende quasi interamente dai più ricchi cittadini del Vecchio Mondo. Un piccolo flusso di nobili, dall'annoiato all'affaticato, dal curioso allo studioso, viaggia, di solito attraverso il fiume, per visitare El Ojo, più comunemente conosciuta come la Città del Vampiro. Questi visitatori potrebbero rimanere delusi nello scoprire che non ci sono davvero vampiri ad ogni angolo, ma i tenutari sono felici di portarli in giro in luoghi dove sono state perpetrate molte sanguinose atrocità (curiosamente avvenute quasi sempre in taverne e bordelli). Molti nobili turisti tornano a casa con le loro eccitanti e misteriose avventure dei loro incontri quasi fatali. Oltre ai turisti, è molto comune incontrare mercanti stranieri e mercenari avventurieri passando da El Ojo. Altri vampiri, non morti e necromanti non sono mai stati i benvenuti a El Valle Eterno. Felipe Lopez l'ha reso molto chiaro, spesso in maniera molto personale.

## QUESTIONI MILITARI

La migliore, e oggettivamente la più evidente, difesa di El Valle Eterno, è sempre stata il paesaggio che lo circonda: foreste a nord, paludi a sud, e i passaggi rocciosi ai confini orientali e occidentali. Quando Felipe Lopez depose il pretendente al principato combattendo per il controllo del territorio duecento anni fa, non intraprese una campagna convenzionale, rendendosi conto che tentare di far passare un esercito attraverso le difese sarebbe costato delle vite che gli sarebbero poi state necessarie per consolidare il suo potere. Agì invece dall'interno, facendo infiltrare membri della famiglia Moreno in posizioni chiave, corrompendo mercenari compiacenti, e accertandosi che cortigiani lealisti scomparissero, finché non fu nella posizione di eliminare facilmente i suoi rivali.

Tuttavia, nonostante fosse estremamente consapevole che la minaccia maggiore al suo regno provenisse dalle spie dei suoi nemici e dagli assassini, piuttosto che dagli eserciti, Felipe non sottovalutò mai la difesa dei confini. Gli elementi chiave in tutti i confini sono le torri di guardia fortificate, dotate di pire da segnalazione pronte per essere accese in ogni momento come allarme. Sono tutte difese da arcieri e soldati alloggiati all'interno delle torri. Le torri di guardia che sorvegliano le foreste più a nord e le paludi a sud sono dotate anche di scuderie per la cavalleria leggera. (Il numero delle truppe effettive sono a discrezione del GM, per ogni diversa esigenza in gioco o opinione personale.) Sui crinali laterali c'è una linea di torri di guardia che va da nord a sud, ma nei passi principali tra di loro e tra El Valle Eterno e l'esterno ci sono delle torri di guardia stanziate lungo i passaggi più tortuosi che sorvegliano e difendono. La Fortificazione Fluviale, che protegge il fiume sul confine a sud, è già stato menzionata. La sua gemella, la Guardia del Bosco, si trova sul confine nord, e conta sulle catapulte di fuoco e su resistenti reti. Una differenza fondamentale tra le due è che l'abilità della Guardia del Bosco di scorgere potenziali truppe di invasori è limitata dagli alberi. Di conseguenza, il comandante della Guardia del Bosco invia molte più truppe nella foresta del suo equivalente della Fortificazione Fluviale nelle paludi più facilmente controllabili. Sia la Fortificazione Fluviale che la Guardia del Bosco sono dotate di baracche e scuderie per arcieri, soldati e cavalleria leggera. El Ojo, in qualità di capitale del principato, è ben difesa. Chiaramente beneficia enormemente del fatto di trovarsi su un'isola, ma al di là dei moli, intorno ai bordi sono stati costruiti alti muri di pietra, con torri dotate di massi e catapulte di fuoco. Le truppe nemiche dovrebbero approdare ai moli dalle navi, concentrandosi e rendendoli molto vulnerabili agli attacchi dall'alto. El Valle Eterno si fida molto poco dei mercenari stranieri. Felipe Lopez ha imparato dalle sue stesse azioni quanto poco siano affidabili uomini e donne. Al contrario, fa affidamento su truppe reclutate e addestrate a El Valle Eterno. Molte truppe sono formate da non professionisti, magari in servizio sulle torri di guardia o di pattuglia per una notte o un giorno prima di tornare alla propria famiglia. Probabilmente questa gente non è sufficientemente addestrata o esperta, ma in ogni caso sa bene che i Principi di Confine, quando si tratta di mantenere la sicurezza del principato, ne fanno una questione personale. Le truppe professioniste e i più fidati mercenari Myrmidiani, prestano servizio al fianco dei volontari, nella speranza che attitudine ed esperienza si trasmettano l'un l'altro. Nessun altro principe ha tentato apertamente un attacco a El Valle Eterno per lungo tempo. Per mantenere in forma le truppe, Felipe ha ordinato ai suoi comandanti di condurre frequenti esercitazioni. Esse sono focalizzate su tattiche di contrasto alla guerriglia, come difendere le torri di guardia o combattere nei passi. Spade di legno e frecce imbottite sono goffe armi da allenamento, ma indicate per un certo grado di sicuro realismo. Per un addestramento più duro, le truppe si muovono periodicamente in campo aperto per ingaggiare goblin e altre bestie nelle paludi meridionali.

Felipe Lopez non ha mai mostrato nessuna inclinazione a conquistare territori al di là dei suoi confini, apparentemente per consolidare la sicurezza e la prosperità di El Valle Eterno. In ogni caso, le risorse e la prosperità economica del suo principato, lo rendono molto allettante per i principi circostanti. La maggior parte si rende conto che la riuscita di un assalto diretto è molto improbabile, almeno non nelle fasi iniziali di una campagna, e ha speso molto tempo cercando di infiltrarsi nella famiglia Moreno e facendo spionaggio.

## QUESTIONI ECONOMICHE E ALTRO

La gente di El Valle Eterno è molto legata al denaro. La loro prolungata stabilità e lo stile di vita sono molto più legati al denaro che non ai solidi confini e al principe vampiro. La maggior parte dei popolani sono agricoltori o braccianti. Il loro primo obiettivo è di produrre abbastanza cibo da sfamare le loro famiglie e le comunità limitrofe. Il loro secondo obiettivo è di produrre abbastanza cibo per essere sicuri che gli altri cittadini di El Valle Eterno siano ben nutriti, guadagnandoci una buona percentuale. Il loro terzo (ma non meno importante) obiettivo è di produrre abbastanza cibo da poter essere venduto ai mercati al di fuori del principato, guadagnandoci il più possibile sulla piazza. In un certo senso, El Valle Eterno è il paniere della sua piccola area nei Principati di Confine. Con così tanti tra i restanti principati in un quasi perpetuo stato di conflitto, la produzione di cibo è, nella migliore delle ipotesi, altamente inaffidabile, con campi e fattorie bruciate, agricoltori e le loro famiglie uccise o messe in fuga dai nemici del loro attuale principe. Le truppe hanno bisogno di essere nutrite per poter avere qualche speranza di vittoria, e i saccheggi conseguenti alle vittorie e le razzie esauriscono in fretta le risorse di un principato conquistato. Il cibo deve provenire da qualche parte, ed El Valle Eterno si propone di sopperire alla richiesta. El Valle Eterno è un importante esportatore di cibo conservato, come carne e pesce salati, uova in salamoia e verdure, e un biscotto di campagna speziato quasi sconosciuto altrove. I genuini sigilli di cera sui prodotti di El Valle Eterno hanno un'ottima reputazione nei Principati di Confine, reputazione che si sta spargendo ovunque nel Vecchio Mondo. Infatti, coloro che salpano da e verso Marienburg hanno buone probabilità di poter assaggiare le vettovaglie imbarcate da El Valle Eterno. Tuttavia, il sigillo di cera che garantisce lo standard di qualità, rappresenta un bocca dentata, cosa che ha portato a una serie di inconvenienti nell'Impero, dove i cacciatori di streghe hanno bruciato interi carichi o accusato coloro che avevano mangiato quel cibo di essere diventati dei vampiri. Per la sua industria di conservazione, El Valle Eterno importa un considerevole quantitativo di sale. Qualche anno fa, i lavoratori di uno dei magazzini di sale di El Ojo divennero degli eroi quando debellarono con successo la minaccia di una gigantesca lumaca mutante sbucata dal carico di una nave un giorno umido di estate inoltrata (sebbene esistano da sempre voci di un gruppo di uova viste cadere dal suo corpo galleggiare nel fiume).

In alcune zone del sud, vasti frutteti di vario tipo si alternano ad alcuni alveari, e producono frutta, marmellate e miele. Naturalmente si produce anche vino, sidro e idromele. Molto del vino prodotto resta a El Valle Eterno, mentre il grosso del sidro e dell'idromele viene esportato. La fama di El Ojo come "città dei vampiri" è stata già menzionata, in particolare per quel che riguarda il turismo e la nobiltà del del Vecchio Mondo in cerca del brivido. Tuttavia, la città attira turisti anche da luoghi più vicini, essendo diventata una piccola roccaforte di cultura e civiltà in una terra di contro devastata dalla guerra. Quando non attivamente coinvolti in un conflitto, principi, aspiranti principi e chiunque con qualche corona da spendere, visita il (piccolo) teatro dell'opera di El Ojo, i suoi due teatri drammatici o la sua sala concerti (che ospita anche balletti). Sebbene non possa competere con le grandi città del Vecchio Mondo, Felipe Lopez, un vampiro Estaliano di grande cultura, si è assicurato che ci fosse un certo livello culturale nella sua capitale. Inoltre, ciò significa che principi, rivali e non, sono tentati di visitarlo per complottare tra di loro in un ambiente in cui Felipe può piazzare le sue spie e in cui può tramare facilmente. E cosa più importante, farli pagare per questo privilegio. El Ojo è anche un centro di reclutamento nel quale i principi giungono per stringere accordi con i capitani mercenari. Inoltre i mercenari viaggiano sul fiume in entrambe le direzioni per raggiungere gli altri principati. Tuttavia, nonostante il guadagno che può derivare da loro, Felipe è sempre stato diffidente nei riguardi dei mercenari, e le sue leggi regolano severamente i loro movimenti. Le navi che trasportano i mercenari sono registrate dalla Guardia del Bosco e dalla Fortificazione Fluviale, che trasmettono le informazioni ai loro pari a El Ojo, e osservano i loro progressi. Presso la Guardia del Bosco, la Fortificazione Fluviale e a El Ojo, è concesso di sbarcare solo al capitano di una banda di una banda di mercenari e fino a quattro luogotenenti (per questioni di affari), anche se ovviamente si è molto più permissivi per i mercenari che sono stati assoldati da Felipe per la difesa di El Valle Eterno (che sono di solito mercenari Myrmidiani o con una reputazione onorevole). Nonostante queste restrizioni, El Valle Eterno ha trovato un modo di intercettare ogni spicciolo dalle tasche dei mercenari di passaggio in nave. Ci sono due punti sul fiume, uno a nord e uno a sud di El Ojo, dove il fiume si allarga. Qui si trovano diverse chiatte ancorate in mezzo al fiume. I mercenari possono lasciare le loro navi per godere di ogni sorta di divertimento in cui amano indulgere, senza nemmeno scendere sulla terraferma. Le armi non sono permesse: buttafuori energumenti e arcieri in torri di guardia mantengono l'ordine. Felipe Lopez considera il crimine una parte inevitabile della condizione umana. Per questa ragione ha deciso che sia meglio tenerlo sotto controllo di persona a El Valle Eterno, in particolare a El Ojo. Ha delegato il compito alla famiglia Moreno, con istruzioni precise sui limiti di cosa sia accettabile e cosa no. In generale, significa che la gente di El Valle Eterno non può guadagnare più di quanto possa gestire e proteggere dalle loro stesse peggiori inclinazioni, se necessario, ma gli stranieri sono un facile bersaglio, e non dovrebbero essere scoraggiati o essere inclini a scoraggiare gli altri dal portare soldi al principato.

Il ramo della famiglia coinvolto in situazioni criminali è conosciuto come Black Moreno, famosi per essere coinvolti in attività criminali non autorizzate. I nativi di El Valle Eterno sono scoraggiati verbalmente o reclutati; i non nativi sono picchiati o gambizzati se non capiscono al volo gli avvertimenti: è risaputo che chi si ostina a causare problemi viene invitato a “cenare con il principe”, per usare un eufemismo. Naturalmente, ora non c'è un principe, nonostante chi cerchi rogne venga sempre invitato a cenare con lui, se non altro per salvare le apparenze. Il GM potrebbe usare la scoperta del corpo di qualcuno che “è stato a cena”, ancora pieno di sangue coagulato, come espediente per suggerire che il principe vampiro di El Valle Eterno sembra avere perso il suo appetito.

## UNO SGUARDO AL CAOS

Come succede quasi ovunque nel mondo di Warhammer, El Valle Eterno è occasionalmente colpito dal Chaos. Quello che segue è uno dei più strani incidenti nel quale i PG possono rimanere invischiati.



### L'attacco del pollo di ferro!

C'è una città appena entro i confini occidentali, situata all'entrata di uno dei maggiori passi attraverso i crinali rocciosi. E' stata costruita per difesa e commercio, con baracche e torri di guardia, accanto a scuderie, mercati, magazzini e locande. E' molto attiva e amichevole, ed è una buona base per le operazioni dei PG.

La possibilità di un'avventura comincia quando Old Jorg arriverà barcollando in città, sanguinante da diverse piccole ferite. Mentre il venerabile ma corpulento vecchio viene soccorso e le sue ferite tamponate da giovani donne (con copioso uso di alcool), Jorg racconterà la sua storia terrificante. Sembra che Old Jorg fosse sui monti a cogliere frutta. Nel suo racconto si prenderà tutto il tempo di divagare sulla marmellata che aveva in mente di preparare, con grande frustrazione di chi vuole che continui con la sua storia, ma Old Jorg non avrà fretta. Alla fine, dopo aver descritto il suo tortuoso viaggio attraverso sentieri impervi dove crescono i migliori alberi da frutto, arriverà a narrare l'attacco di un mostruoso uccello di metallo! “Che tipo di uccello?” chiederà una ragazza (o un PG). “Un pollo,” dice Old Jorg. Alla prima risatina di scherno, (magari di un PG), Old Jorg guarderà il responsabile e dirà: “Era alto tre metri, con occhi di fuoco!” E per evitare ulteriori risatine, frugherà nella sua tasca per tirarne fuori una scintillante piuma di metallo,

così realistica che è possibile distinguere ogni singolo ciuffo. Se i PG non partono immediatamente alla ricerca dell'uccello metallico di loro spontanea volontà, allora dei PNG cercheranno di reclutare loro o altri avventurieri, offrendo una ricompensa alla consegna. Gustavo lo Chef vuole il pollo, sia vivo, per le uova, che morto, da usare come centrotavola. (se consegnato intero e in ottime condizioni, sarà pagato considerevolmente di più). Lo Straordinario Vivaldi vuole il pollo vivo per il suo spettacolo itinerante. Il rinomato studioso (rinomato nella sua testa, naturalmente) Ludovic Derwin (nipote del davvero rinomato Claus Derwin di Marienburg) vuole il pennuto per il suo studio “definitivo” sulla flora e la fauna dei Principati di Confine. Se i PG vengono assoldati da uno qualunque dei tre, si troveranno a competere contro altri avventurieri ingaggiati dagli altri due per catturare il pollo. Chiunque lo chieda, potrà ottenere dettagli inutili e prolisse indicazioni da Old Jorg, il quale gli chiederà anche di riportargli il suo cesto per cogliere la frutta (completo di frutta, ovviamente). Il viaggio attraverso i sentieri e i pendii dei crinali rocciosi sarà difficile e faticoso. Senza dubbio alla fine, almeno uno degli altri gruppi di avventurieri proverà a sbarazzarsi dei PG, anche se potrebbero essere abbastanza furbi da aspettare finché i PG abbiano catturato il pollo per poi sgraffignarglielo (anche i PG potrebbero usare questa strategia). Quando lo vedranno per la prima volta, il pollo alto tre metri di Jorg si rivelerà essere in realtà un pollo di dimensioni normali che becchetta nella polvere. E' comunque senz'altro fatto di metallo, proprio come descritto, e molto, molto realistico. Riesce a volare, cosa che farà non appena un PG comincerà ad avvicinarsi. In ogni caso, poiché è fatto di metallo, è pesante e si stancherà presto. In termini di regole, è da considerare come un corvo. Si deve limitare a volare basso, e può volare solo per due round prima di dover atterrare; non può più volare prima di altri due round. Trattatelo come se avesse la mutazione “Pelle di Ferro” su tutto il corpo (+ 3 Punti Armatura in tutte le parti). I PG possono catturare il pollo colpendolo o catturandolo con qualche trappola, magari creata con una rete o un cesto (magari quello che Jorg utilizzava per la frutta) sorretto da uno stecchino che può essere tirato via con una corda. Colpirlo potrebbe significare danneggiarlo, – date questo suggerimento ai giocatori in modo da forzarli a cercare schemi più ingegnosi e divertenti. Ulteriori complicazioni sono i PNG avventurieri e il possibile arrivo di un Galletto di Ferro molto aggressivo, (AC, F e R molto alte). Se volete sviluppare lo scenario, allora le voci su degli Gnomi nascosti tra i crinali rocciosi sono vere. Il Galletto di Ferro è una loro invenzione. E' scappato, e lo devono riavere indietro, per favore! O può succedere qualcos'altro. Ci può essere un'ulteriore complicazione, che può essere introdotta in qualsiasi momento, ma se i PG lavorano per Gustavo lo Chef allora aspettate fino a che non gli porteranno il pollo. La complicazione è questa: il pollo sta covando delle uova. Uova di ferro. Quando si rompono, scoppiano. Improvvisamente, si scopre che il pollo ha utili funzioni militari, e figure minacciose armate di spade compaiono dappertutto; lo vogliono per i loro scopi. Anche la famiglia Moreno è interessata. Nel frattempo, Old Jorg vuole sapere dove sia finito il suo cesto di frutta, e non accetta scuse.

## Vendetta e Restauro

Torniamo all'inizio. Tutto è cominciato con gelosia e omicidio. Felipe Lopez è stato avvelenato dal suo servitore più fidato, Genoveva Moreno, perché aveva scelto di vampirizzare e sposare una giovane donna Tileana. Il suo nome da nubile era Caterina Carella; fu brutalmente trucidata nelle sue camere private da Genoveffa e da un manipolo dei più fidati tra i Moreno, appena dopo l'uccisione di Felipe. Ancora giovane sia come umana che come vampiro, Caterina non era all'altezza dei Moreno, che sapevano bene come comportarsi con tali creature. Comunque, c'è una svolta inaspettata in questa storia. Ciò che Felipe non aveva mai confidato a nessun Moreno era che non aveva preso una sola moglie con la quale dividere la sua lunga vita a El Valle Eterno, ma due. Caterina aveva una sorella gemella, Coralina, e Felipe aveva deciso che le gemelle sarebbero diventate una sola persona. Salvo nei momenti in cui si trovavano solo loro tre insieme, una delle sorelle sarebbe dovuta restare sempre nascosta, lontana dalla vista di estranei, segreta anche per i Moreno.

Forse non era nient'altro che uno stravagante divertimento per un vampiro annoiato; forse Felipe aveva altri piani, invece, che comunque non spiegò mai a nessuna delle gemelle. La conseguenza fu che Genoveva Moreno inconsciamente lasciò qualcosa in sospeso.

Coralina Carella aveva visto da un nascondiglio mentre sua sorella veniva impalata e fatta a pezzi in un sanguinoso attacco, scappando poi dalla camera che divideva con la sorella appena possibile. Non scappò lontano, in ogni caso, ma vide come i traditori si fossero sbarazzati dei corpi dei vampiri. Alla fine entrambi i corpi furono trascinati in un piccolo cortile isolato, usato normalmente per occuparsi degli sfortunati che "dividevano la cena" con Felipe.

Qui vennero bruciati, le loro ceneri sparse al vento. Carolina si assicurò di raccogliere una certa quantità di ceneri di ognuno prima di scappare dal Castello Cruna dell'Agò. Coralina ha passato gli ultimi due anni nascondendosi, trasferendosi da un posto all'altro. E' rimasta alla Fortificazione Fluviale e a Guardia del Bosco, e in posti di El Ojo dove Genoveva e gli altri Moreno si recano raramente. Coralina ha visto come i Moreno hanno astutamente nascosto l'assenza di Felipe usando sotterfugi e menzogne. Ammira gli sforzi di Genoveva, ma naturalmente questo non le impedirà di attuare la sua vendetta quando i tempi saranno maturi. Coralina ha passato due anni sola, soffrendo per la perdita di sua sorella gemella e del suo amante, imparando a sopravvivere in segreto, scoprendo e sviluppando i suoi poteri. A questo punto, è pronta per realizzare il suo piano.

(i GM possono dare inizio a una campagna da dove i PG cominciano a sentire voci su un vampiro che si aggira a El Valle Eterno, poi a cacciarlo attivamente, ed eventualmente a scoprire Coralina, magari diventando parte del suo piano).

Coralina Carella è probabilmente uno dei personaggi cardine di ogni campagna ambientata a El Valle Eterno. Potrebbe sembrare che i nemici esterni al principato e i rivali siano la sfida più ovvia, ma Coralina sarà sempre lì, ad agire dietro le quinte. Il suo primo scopo è la vendetta ai danni di Genoveva Moreno, e di coloro che l'hanno aiutata attivamente nell'omicidio di Felipe e Caterina. La sua furia è andata scemando nei confronti dei Moreno che hanno sostenuto Genoveva dopo aver scoperto cosa avesse fatto – poiché Coralina capisce che per proteggere El Valle Eterno è meglio mantenere il silenzio e vivere nella menzogna (almeno per il momento). Inoltre non serba rancore verso la famiglia Moreno in generale, visto che la maggior parte di loro non sa nulla dell'omicidio di Felipe. In più, Coralina sa che per centrare il suo secondo obiettivo - ovvero sostituirsi al ruolo che Felipe ha lasciato - le sarà necessario il supporto della famiglia Moreno. Se El Valle Eterno viene minacciata da un attacco oltre i suoi confini, Coralina non sarà nella posizione di difenderla. Ad ogni modo, userà le sue abilità e recluterà agenti (i PG?), per scoprire cosa stiano tramando i nemici di El Valle Eterno, e per cercare di fermarli o limitarli nei loro sforzi. Se la situazione si fa disperata, potrebbe tentare qualcosa di più plateale per cercare di riprendersi il principato. Comunque, la risposta di Genoveva Moreno non sarebbe certo positiva, e Coralina non ha prove riguardo chi lei sia veramente – potrebbe essere solo un altro vampiro. Come ultima cosa, Coralina dovrebbe reclutare almeno uno degli altri anziani Moreno, convincerlo a condannare Genoveva e confermare il suo status. Coralina ha ancora le ceneri di Felipe e Caterina che ha raccolto. E' più un sogno che un obiettivo vero e proprio, ma Coralina spera che possa trovare qualche rituale magico che possa riportare le ceneri in vita, almeno a uno stato di non-morte. Lei sa che i vampiri sono famosi per la loro capacità di ingannare la morte, quindi spera che ciò non sia impossibile. Se il GM decide di creare una campagna dove El Valle Eterno viene lentamente distrutto dall'attacco di altri principi, e/o dalla guerra civile dovuta all'uscita allo scoperto di Coralina, e questa sfida pubblicamente Genoveva, a seguito della scoperta che Felipe è morto, allora i PG potrebbero diventare importanti in qualsiasi scenario riguardante la scoperta di un rituale e dei suoi ingredienti, per risvegliare Felipe dalla morte.

## RICONOSCIMENTI

James Sparrow è lo pseudonimo piuttosto trasparente di un collaboratore regolare di Warpstone, la fanzine non ufficiale per WFRP. Al contrario del suo alter ego, Sparrow è stato un bambino prodigio, un viaggiatore del tempo immortale, un giornalista scientifico investigativo e lo scudiero di una donna cavaliere. Ha scritto anche delle controverse guide alle tribù mannare, e poco lusinghieri confronti tra i clan vampiri e il contemporaneo Ordine di Ermes.