

## DISTRUTTA LA BASE PRINCIPALE DEI FILII NOCTIS!

Un'incursione programmata da mesi mette in ginocchio le forze "vampiriche" che assediano il nord dell'impero. Ma la mente diabolica dietro la setta sanguinaria è riuscita a fuggire: ancora indagini nella zona di Trieste

### La parola ai vivi

L'editoriale doveva essere scritto dagli autori di Sine Requie, noti negli ambienti informatici come Leo e Il Curte, ma le ultime notizie li davano in fuga da un'orda di Morti. Giustamente con nomi del genere si tratta di personaggi inquietanti e dalla dubbia fama, una sorta di Bonnie & Clyde (non chiedete per chi sia Bonnie dei due) del gioco di ruolo italiano, che hanno vivacizzato con la loro creatura, Sine Requie. Impauriti dalla reazione dei due sinistri liguri alla creazione di questa rivista l'abbiamo fatta di nascosto, presentandola quando era ormai troppo tardi (dai Curte non si sapeva quel verso, adesso ti tolgono le catene e puoi tornare a giocare con la sega elettrica). Questa Gazzetta delle Terre Perdute è un piccolo omaggio fatto dai fan per i fan, per tutti quelli che sono rimasti inorriditi e incantati dall'ampia gamma di terribili luturi scatenati dal Giorno del Giudizio, descritti attraverso i moduli geografici ai quali si va quest'anno ad aggiungere l'attesissimo IV Reich. Lo spazio per l'editoriale è finito, è ormai tempo di partire per Lucca Comics 2009 a cercare Leo e Curte, tempo di lasciarvi al canto sanguigno dei Requiem.

Buona caccia,

Matteo "Shaman" Poropat

**ITALIA** - Tutti noi sappiamo quanto può essere difficile la vita lì fuori. Quando ogni giorno si deve sopravvivere tra corpi ambulanti che cercano di strapparti la carne a morsi, quando passando di città in città cerchi di evitare i luoghi che conoscevi, per paura di ritrovare qualche amico o parente. Non vivo, ma nemmeno morto. E doverlo uccidere e smembrare. E seppellire di nuovo.

A volte capita che i più reconditi timori di ogni cacciatore prendano vita e ci si trovi di fronte l'abominio assoluto: nessun morto sbavante, nessuna creatura larvale che gorgoglia nelle tenebre, neppure il sanguinoso assalto di una belva diabolicamente elusiva. Capita invece che i vivi si rivelino ancora una volta peggio dei morti e decidano di dar vita a gruppi di folli esaltati, come i Filii Noctis.

Da anni questa setta imperversa in tutto il nord est italiano. Nonostante i ripetuti tentativi degli organi clericali di porvi una fine duratura risorge a nuova vita in altre città della stessa zona: a Gorizia come a Trieste, a Udine, addirittura a Venezia si sono trovati covi, brulicanti di adepti spesso alle prese con le nefande pratiche richieste dalla dottrina del culto. E per ogni gruppo disperso, per ogni affiliato condotto alla giusta punizione, poche settimane dopo se ne scoprono di nuovi, e ricominciano le incursioni nei villaggi, le violenze a discapito dei coraggiosi che tentano di attraversare le terre morte. Come se i rinati non fossero un pericolo sufficiente.

Solo pochi mesi fa i Filii Noctis avevano attaccato il paese di Portogruaro, violentando le donne e rubando il poco che erano riusciti a mettere da parte, lasciando dietro di sé solo carne morta e dissanguata, che da lì a poco sarebbe tornata ad ingrossare le fila dei nostri veri nemici.

Questa volta le cose sono andate diversamente. Le indagini di un gruppo speciale di Inquisitori, affiancato da alcuni Conversi, hanno



Identikit dell'inquietante Cornelius Patronovich, l'uomo che da anni controlla la setta vampirica dei Filii Noctis

condotto direttamente al cuore dell'organizzazione. Voci non confermate dicono che sia stato possibile arrivare a tanto solo grazie al sacrificio di alcuni coraggiosi, infiltratisi nelle file dei Filii Noctis fingendosi adepti del culto, che avrebbero passato informazioni agli investigatori clericali fin poco prima di essere scoperti, torturati e uccisi.

Con un assalto perfettamente coordinato il gruppo di uomini, guidati dalla fede e dalla musica portatrice di morte dei Requiem, si è fatto strada fino all'intrico di gallerie che bucavano la base segreta di Monte Spaccato, pochi chilometri sopra Trieste. Nel buio fetido di quei luoghi dimenticati da Dio hanno incontrato la resistenza animalesca delle Dita, le ramificazioni più esterne nella gerarchia del culto, esseri umani allevati per questo scopo, te-

nuti nascosti e usati come pedine all'occorrenza, con la promessa di un paradiso di sangue. Questi uomini sono indottrinati dalle Mani, gli addetti alla difesa dei covi, "mani armate", è il caso di dirlo, delle Braccia, i referenti del Maestro nelle singole sedi. I componenti delle Dita sono convinti che il nutrirsi dei fluidi corporei delle vittime li renda più forti e li prepari ad essere tra gli eletti di una prossima apocalisse: non hanno nulla da perdere e si gettano senza posa contro chi s'inoltra nei loro covi. Ma niente è riuscito a contenere l'avanzata dei nostri fratelli e alla fine, dopo un assedio durato per delle ore, Inquisitori e Conversi sono giunti fino alla camera principale, costruita come un bunker, dal quale purtroppo Cornelius Patronovich, questo a quanto sembra il nome del personaggio che

tirava le fila dei Filii Noctis, è riuscito a fuggire da un condotto nascosto. L'uomo, del quale sono state recuperate alcune foto nella documentazione presente nel covo, ha sacrificato la quasi totalità dei suoi uomini per assicurarsi una fuga sicura.

Le indagini nel cunicolo utilizzato da Cornelius si sono interrotte davanti ad una frana, probabilmente pianificata per bloccare l'inseguimento.

Ora il manipolo di uomini della Chiesa si è spostato verso la città marittima di Trieste, organizzando controlli nelle zone limitrofe, nella speranza di catturare il fuggiasco prima che riesca ad impiantare il seme malefico dei Filii Noctis in qualche altra anima di questo mondo.

(Rev. Barnabas)

## Re Artù è tornato da Avalon! Verità o follia?

Il leggendario figlio di Uther Pendragon ricompare a Glastonbury



Le notizie in questo mondo devastato da una guerra inumana non viaggiano più com'eravamo abituati prima. Prima della guerra, prima del Giudizio, prima che i

mari tornassero silenziosi e le strade mortali. Ma ogni tanto giungono notizie anche da paesi che un tempo ritenevamo a un passo da noi, e ora sono separati da distanze incolmabili. Notizie che chi riesce con difficoltà a gestire questo giornale che avete tra le mani non può non divulgare. Anche se sembrano frutto della follia. Questa, in un mondo impazzito, è l'unica verità.

**INGHILTERRA** - Non ci sono parole per descrivere lo sgomento di chi si trova davanti a una leggenda vivente. E ancora meno parole si trovano per spiegare, a chi assiste a

tale scena, che quella leggenda va urgentemente fatta a pezzi. È questo che deve essere passato per la testa di Carlo, ex contadino e ora battitore per le squadre di cacciatori che pattugliano la zona, quando ha visto il grande tumulto di Glastonbury vibrare e spezzarsi.

Racconta Carlo "le zolle di terra sono letteralmente esplose, sul momento ho pensato a qualche trappola dei cacciatori rimasta inerte, ma poi ho visto, ho visto quello che c'era sotto, e ho capito che lui era tornato".

La zona dell'incidente non è nuova ad eventi particolari. Già nel lontano 1133 Goffredo di Monmouth indica Glastonbury come possibile locazione della leggendaria Avalon. I resti del sovrano e della sua consorte

vennero trovati, a detta di alcuni monaci, in una tomba situata all'esterno dell'abbazia, ma furono successivamente perduti. Ora sembra che il luogo in cui sono stati sepolti Artù e parte del suo seguito sia stato trovato, senza ombra di dubbio.

"Erano ricoperti da parti metalliche, forse resti delle loro armature e si muovevano lentamente. Sembravano incroci tra mummie e antichi soldati. E quegli occhi bianchi e non di questo mondo, quando si sono girati verso di me sono risaliti sul carretto e sono tornati in città. Ma vi dico che sono là fuori, ancora là fuori!" ha dichiarato ancora il battitore.

E sono in molti nel piccolo paese fortificato di Thorn (l'ex Somerton),

7km circa a sud di Glastonbury, a credere che l'uomo sia stato vittima di un triste scherzo o peggio di un'allucinazione dovuta all'uso eccessivo di "spirito santo", la bevanda simile alla grappa con la quale si festeggia spesso tra chi sopravvive a questi tempi difficili. Rimane però l'interrogativo. Lui è davvero lì fuori ora? I morti non sono intelligenti, i ritornati non possiedono ricordi né volontà, ci dice la Chiesa dell'Impero.

Ma se Re Artù è tornato ed ha radunato con sé i suoi cavalieri, chi di noi sarà il primo ad uscire per distruggere una leggenda?

(L.T.C.)

Nella fotografia una vetrata della chiesa, dedicata al mito (?) di Re Artù.

C'era solo silenzio qui, prima. Ora invece Mattia grida il tuo nome, l'unico suono nell'asolato pomeriggio. Non devi nemmeno girarti, senti che è ancora lontano, e rimani impassibile al tuo posto, seduto sul gretto del torrente ormai asciutto, lanciando sassi nella poca acqua che gorgoglia e sparisce nel folto dei cespugli alla tua sinistra. Quando l'eco del tuo nome si spegne la coperta di silenzio torna a coprire ogni cosa.

Fa troppo caldo oggi, troppo per gli animali, troppo per gli uomini. Solo i grilli friniscono in lontananza, ma è un suono talmente continuo da divenire una parte fisica dell'ambiente e finisce per confondersi con lo stesso silenzio.

Mattia corre più forte, puoi sentire lo sfregare delle scarpe consunte che affondano nella ghiaia da questa parte del torrente. Ormai è a pochi metri da te. Ti alzi di colpo e mentre lui è in bilico sulla traiettoria verso il punto dov'eri prima lo afferra e rotolate insieme per terra.

— Sei ancora qui eh, deficiente?

La sua voce è acuta, nasconde un fremito di rabbia dovuto alla sorpresa di essere caduto quando si aspettava di far affondare il piede nel tuo fianco. Tu sei quello lento, quello da prendere in giro. Lui è quello che picchia quelli come te.

— Cosa fai, ti ribelli? Sai che più ti agiti e più le prendi vero? Ti avevo già detto di non venire più al fiume, questo non è posto per quelli come te

Lo ribadisce a voce alta. Quelli come te, quelli sbagliati, quelli che vengono cercati e picchiati e spesso portati via senza tornare, di questi tempi. E' facile per un ragazzo riassumerlo con poche parole già sentite dai grandi. Quelli, quelli come te.

Ti difendi dai suoi pugni, cerchi di colpirlo. Avverti una gioia selvaggia nel vedere il suo labbro che sanguina, per una volta forse tornerai a casa senza lividi. Lo pensi mentre lui fa un balzo indietro schivando un pugno e inizi a esultare quando abbassa la guardia. Non fosse per quel sorriso che si apre sul viso sporco di polvere...

— Pensavi fossi solo... deficiente...

Due braccia ti afferrano come una morsa. Odore di sigaretta, un grugnito. Quel bastardo di Grugno, non c'è dubbio, che va sempre dietro a Mattia, un animale incapace di pensare da solo.

Come cerchi di sgusciare da quella presa tutto si fa buio. Odore di cipolle, forte, nauseante. Un sacco ruvido che ti gratta la faccia, la voce del Benussi, quel gran figlio di una puttana, di un ingegnere e di una puttana.

Ti agiti, scalci e meni pugni in ogni direzione, ma se una volta le prendevi da Mattia l'esserti allenato non ti permette di liberarti da questa situazione. Senti che ti avvolgono con delle corde, sei la versione ebraica di un salame, trasportato a braccia per qualche minuto, mentre i tuoi aguzzini ridacchiano pensando allo scherzo che ti stanno per fare. Li senti contare mentre oscilli nel buio e un fiotto di bile ti sale dallo stomaco, bruciandoti la gola. Per qualche secondo rimani sospeso, le mani perdono la presa su di te. Per qualche secondo voli.

Poi atterri su un pianale rigido e il respiro ti si blocca mentre rotoli fino a sbattere contro qualcosa che ferma la tua corsa. Sei sul carretto del padre di Grugno.

Mentre il rumore tonsillitico del vecchio motore ti riempie le orecchie, tenti ancora di liberarti. Le corde ti tagliano la pelle, l'aria è pesante. Senti il pianale metal-

## Cornelius Patronovich

### Aspetto

Cornelius è un uomo dall'aspetto sinistro, dalla lunga capigliatura sempre in disordine, leggermente gobbo e dall'aria indifesa, nessuno gli baderebbe se camminasse per una via affollata. Si confonde con l'ambiente, complice il suo vestiario sciatto e la poca attenzione alla cura di sé. Ma basta che rivolga lo sguardo verso l'osservatore, permettendo ai suoi occhi di incrociare quelli di chi lo scruta, per volgere tutto a suo favore. Il termine magnetismo animale sembra essere stato coniato per descrivere la sua capacità di inchiodare chiunque, come un animale congelato su una strada, mentre un camion lo investe con la luce dei propri fari prima di spalmarlo sull'asfalto sotto i propri possenti pneumatici.

### Storia

Poco è noto del luogo che diede i natali a questa oscura personalità. Alcuni adepti dei Filii Noctis, la setta da lui fondata nel 1949, hanno rivelato dopo interminabili interrogatori numerosi indizi sulla storia del loro leader. Il padre era un soldato tedesco, che violentò una contadina di un remoto villaggio della piana friulana durante il primo conflitto mondiale. La donna era in realtà una benandante, una strega delle messi, e maledì l'uomo, rifiutandosi di togliere poi dal proprio grembo il frutto della violenza. Cornelius dicono sia cresciuto negli insegnamenti sui riti occulti che vengono tutt'ora praticati dalle genti ignoranti delle zone rurali finché, stufo dei dogmi di un credo in cui non si riconosceva, uccise la madre nel sonno e fuggì tra i monti, nascondendosi come poteva.

Di quello che accadde dopo non si sa nulla, tutto è avvolto nel mistero fino al 1949 quando emerge con prepotenza assieme ad un nutrito gruppo di adepti, tra le numerose sette che infestano la penisola italiana del dopo Giorno del Giudizio. Il culto che professa è una miscela affascinante di misticismo e antiche leggende legate al vampirismo. La sua influenza su chi partecipa è totale, e viene instaurata nella Rinascita, un oscuro rito attraverso il quale la mente di Cornelius entra perennemente in contatto con quelle dei suoi adepti. Questi si strutturano su livelli operativi in una semplice piramide di potere sulla cui sommità siede Cornelius. Egli controlla le singole sedi attraverso l'operato dei suoi uomini più fidati, detti le Braccia. Arrivando dove egli non riesce direttamente le Braccia controllano singoli pezzi di territorio che vengono difesi e gestiti da più sottoposti, conosciuti come le Mani dei Filii Noctis. A loro volta le Mani affidano i compiti più semplici alle estremità dell'organismo di cui Cornelius è a capo, le Dita, le ramificazioni più esterne nella gerarchia del culto, esseri umani allevati per questo scopo, tenuti nascosti e usati come pedine all'occorrenza, con la promessa di un paradiso eterno.

Nel 1950 le incursioni dei Filii Noctis, a danno dei villaggi situati nel nord est del Sanctum Imperium, aumentano in maniera vertiginosa, lasciandosi dietro una lunga scia di corpi dissanguati. Le alte sfere dell'impero decidono allora di usare ogni mezzo per sradicare la minaccia e dispiegano vari gruppi di indagine, operativi su tutto il territorio.

Ad oggi, nonostante Excubitores e Conversi abbiano più volte fatto incursione nelle basi minori della setta e raccolto decine di testimonianze, il misterioso Cornelius Patronovich si muove libero e invisibile, seminando morte e terrore, tra le case dell'impero.

### Carattere

L'uomo a capo dei Filii Noctis è cordiale e dotato di un mellifluo desiderio di comunicare con le persone. Questo perché attraverso le parole e lo sguardo è in grado di incanalare il suo potere di persuasione e ciò alimenta il suo estremo desiderio di manipolazione delle emozioni umane. Chi non è in grado di comprendere ciò che si cela dietro l'avvolgente cortina di gentilezze e cordialità ne diventa ben presto schiavo e non è raro, nel passato di Cornelius, trovare episodi nei quali, usando tali doti, ha condotto persone alla follia o al suicidio. Durante i suoi studi su rituali esoterici e scienze occulte il Maestro d'Ombra, come viene chiamato dai suoi discepoli, si è convinto che nel nutrirsi del sangue altrui si nasconde il segreto per la conoscenza di poteri superiori ed il primo passo per la vita eterna. Ed è stato su queste basi che ha creato la setta, che gli permette di acquisire nuove vittime ed esercitare al massimo il suo potere d'influenza sulle persone.

### Note

- Cornelius è spesso vittima di incubi terribili che piagano le sue notti impedendogli di tornare al sonno. Il peggiore di questi, che ritorna spesso a fargli visita, riguarda la morte di sua madre. Lui teme che la donna sia divenuta uno spirito per perseguitarlo e vendicarsi.
- La principale base dei Filii Noctis è costituita da un intricato sistema di gallerie nella zona di Monte Spaccato, sopra Trieste, dalla quale Cornelius controlla l'operato della setta.

### Tarocco Dominante Il Diavolo

lico scottarti attraverso i vestiti e bruciare contro la pelle dei polpacci scoperti. Ti arrendi e aspetti, per ora non puoi fare nulla.

Passano dei minuti, il suono del motore è tutto il tuo mondo. Ripensi a come avresti dovuto difenderti, a come... ma sai che è solo illusione, non avresti potuto fare molto e ora non ti rimane che attendere una prossima occasione.

Hai la mente immersa in questi pensieri quando una brusca frenata ti fa rotolare di nuovo su te stesso, non riesci a impedirti di ruotare, finché la testa non sbatte su un fianco del ripiano metallico. La nausea torna ad assalirti, respiri più velocemente, senti che stai per vomitare e ti trattienni. Le lacrime che rifiutavi ti scivolano sulle guance sporche mentre strizzi gli occhi fino a farti male, per non rigettare il pranzo nel sacco chiuso.

Qualcuno di grosso ti afferra per il fianco e ti issa sulla sua spalla, Grugno probabilmente, inizia a camminare. Sussulti, le sue ossa piantate nel ventre, non riesci a smettere di piangere. Speri che muoiano, spera che

arrivi qualcuno dal paese e li faccia fuori. Non t'importa se ammazza anche te, vuoi solo saperli morti.

Quando la stanchezza ti assale è passato un altro lasso di tempo che non sapresti misurare, forse dieci minuti, forse di più. Grugno ti scarica senza tanti pensieri a terra, mentre gli altri due parlottano troppo lontani per capirli.

— Qui va bene?

La voce impastata del ragazzone imbecille è fastidiosa, cerchi di allungare una gamba e sferrargli un calcio, d'istinto, per rabbia, ma colpisci qualcosa di molto più duro, il dolore sale lungo l'arto sciogliendosi nel tuo corpo come veleno, mentre inizi a singhiozzare, cedendo alla situazione in cui ti trovi.

Mattia e il Benussi ridono più forte ora, devono essere a pochi metri da te.

— Lasciamolo qui, le corde vanno bene, vediamo se ce la fa a tornare a casa oppure rimane nel posto giusto



per quelli come lui. Taglia le corde alle gambe, Grugno, che vediamo come corre un coniglio.

Grugno borbotta qualcosa di incomprensibile e lo senti afferrarti le caviglie e mollare la corda, poi ti sfila il pesante sacco di dosso. La luce del pomeriggio ti riempie gli occhi umidi, li sbatti e i profili annebbiati dei tre si delineano meglio contro il grigio del muro di pietre. Lo riconosci facilmente: i fiori, alcune colonne. Ti hanno portato fino all'angolo estremo del cimitero del paese di Cimasassi a molti chilometri da casa. Dicono sia stregato, dicono che ultimamente alcune tombe siano state aperte, da ladri o disperati in cerca di qualche braccialetto da rivendere. Anche se tutti sanno che qui si è così poveri che si vorrebbero seppellire i morti senza nulla addosso per poter riutilizzare i vestiti.

Mattia ti si avvicina lentamente, il mento alzato, lo sguardo sicuro. E' sempre stato lui il capo della piccola banda del paese, prima ancora del Benussi e di Grugno, quando ancora c'erano Marco e il fratello, quelli che poi dicono se li siano portati via. Nessuno dice dove, non ai ragazzi perlomeno.

Quando è a pochi centimetri dai tuoi piedi, e le sue gambe stampano una colonna d'ombra sul tuo viso, ti sputa addosso.

— Quelli come te è giusto stiano qui. Decidi solo se ti conviene davvero tornare in paese.

Sta un attimo in silenzio, pensando a qualcosa col capo reclinato.

— E questo è per avermi colpito! — grida mentre ti sferra un calcio in pieno stomaco. Non resisti e nonostante la forza di volontà con cui cerchi di trattenerarti devi vomitare davanti a loro, con le lacrime inarrestabili che si mescolano alla polvere sulle tue guance.

Ridono in lontananza. E spariscono portandosi dietro il rumore del carretto del padre di Grugno.

C'è solo silenzio qui. Il pomeriggio si è fatto ormai sera e il caldo è meno opprimente. Il cimitero sorge su una bassa collina sopra Cimasassi ed è circondato da un basso muro di pietre, intervallato ogni cinque o sei metri da colonnette a base quadrata, che ne spezzano la continuità. Tutto è immerso nella quiete dell'ombra, l'orizzonte rossastro ti racconta che avrai forse ancora mezz'ora prima che sia completamente buio. Le corde sfregano la pelle, le mani rimaste dietro la schiena sono ridotte a delle appendici che formicolano quasi insensibili, come non fossero più tue. Cerchi di metterti in piedi, ma cadi di lato. Uno, due tentativi, rotoli e ti dimeni senza risultato, guardi con timore le lapidi di pietra dai bordi pericolosamente vicini. Esausto ti appoggi a una delle più alte e ti abbandoni alla stanchezza. Aspetti, respirando a fondo, che ti tornino le forze. Pensi a chi ti aspetta in paese, pensi con dolore a tuo fratello che non è tra loro e qualcuno raccontava fosse stato visto proprio in quella zona in compagnia di Mattia, qualche settimana prima di sparire. O almeno così dicono.

La rabbia riaccende qualcosa dentro di te, fai forza sulle gambe tenendoti addossato con la schiena alla pietra e qualche centimetro alla volta riesci a metterti in piedi. Ti allontani di un passo meravigliandoti per l'eco dei rumori in quel luogo. E' solo quando ti blocchi immobile e i suoni continuano a svolgersi come una benda attorno a te, che capisci che non sei solo, che non c'è eco.

Rimani dove sei, ti immagini come una statua tra le statue, mentre lungo la tua schiena rotolano gocce di sudore. Ci devono essere diverse persone. O animali. Un raspere di artigli, un suono di pietrisco smosso e poi grugniti. Ne sei convinto, sono dei grugniti. Ti giri verso il cancello del cimitero. Non noti nessuno. Ti giri attorno e cerchi di vedere oltre le macchie d'ombra, tra le lapidi. Forse è un animale in cerca di cibo. Un cinghiale magari. Un altro grugnito. Qualcosa si muove, si scuote come fai tu quando ti alzi il mattino, intontito dal sonno.

— Chi va là? — Tutto si ferma mentre il tuo grido svanisce assorbito dalle tenebre.

— Chi c'è? Per favore, vengo da Settecase, chi siete?

Ancora quel suono, quel verso, un'ombra si stacca dalle ombre e viene verso di te. Un uomo, deve essere un uomo, pensi. Dov'era fino a ora? Era nascosto? Uno scherzo dei tre bastardi, sicuramente.

— Mattia! So che sei tu, venite fuori e finitela con

questo gioco di merda! — gridi cercando di dimostrare una sicurezza che non senti.

L'uomo continua a venire da te, il passo è strascicato, lentissimo. Arretri senza accorgertene.

È a pochi metri da te, i vestiti ridotti a brandelli e l'odore, un misto spiacevole di erba e terra fresca e dell'odore che hanno gli animali morti quando li trovate nel bosco, rimasti alla mercé degli insetti per qualche giorno. L'odore della carne morta.

Non è Mattia. Indossa un vestito elegante. E quei capelli, quel profilo. Perché ti fanno pensare al padre di Massimo Benussi, morto la settimana scorsa per un infarto? Lo odiavi quanto il figlio, forse di più. E quando è morto una parte di te ha gioito. Per questo l'ombra che si sta avvicinando ti ci fa ripensare? O forse è tutto un incubo.

Sì, è solamente un incubo, pensi. Negli incubi si viene puniti per i propri cattivi desideri.

Comunque arretri ancora di un passo.

E questo non è il signor Benussi, quel gorgoglio di morte non è che l'immaginazione e tra poco ti sveglierai e ti scoprirai ancora steso a terra forse. Un pugno troppo forte. Forse. Pensandolo arretri ancora, quando un ultimo raggio di luce che svaniva intrappolato tra le lapidi illumina la figura a pochi metri da te. Il viso biancastro è lucido, gli occhi completamente assenti e la bocca spalancata in un urlo muto e terrificante. Il signor Benussi allunga le mani verso di te, le braccia tese, i passi più veloci, mira al tuo collo.

Non riesci a resistere e urli, forse urli il suo nome, forse qualcosa d'insensato. Contemporaneamente ti giri verso il cancello solo per vedere che altre ombre sono sorte come malefiche piante nella zona che ti separa dall'uscita. Non hai tempo di pensare, senti l'odore di putrefazione avvolgerti e trattiieni il fiato iniziando a correre. Le mani legate dietro la schiena, cerchi di schivarli ma si muovono più velocemente di te, scivoli su una pietra e cadi a terra, ruzzolando dolorosamente sulla ghiaia.

Devono essere in quattro, spingi con le gambe per arretrare. Sono sopra di te, simili a giganteschi avvoltoi, aprono le braccia e cercano di ghermirti. Scalci nella loro direzione e riesci a farne inciampare uno, che cade pochi centimetri più in là, annaspando.

Ti porti ancora indietro, le mani grattano sulla terra e sui sassi, senti tagli e ferite punteggiare le braccia ma non riesci a pensare ad altro che a quelle bocche spalancate, al silenzio dei loro movimenti innaturali, alla fame che vogliono saziare con la tua carne.

Il signor Benussi si avvicina, ti annusa come un animale. L'aflore di carne e muffa toglie il respiro, punti i piedi a terra, cerchi di rialzarti ma il panico ti inchioda lì dove ti trovi. Avverti le labbra mollicce che si appoggiano al tuo braccio mentre le sue mani gelide afferrano una spalla e il polso, pronto a nutrirsi, ma come apre ancora le mandibole scarnificate tutto davanti a te esplode in una pioggia di brandelli di carne e frammenti di ossa. Senti i fiotti di liquidi organici ricoprirti la faccia, inizi a tossire, quando una mano ti afferra per i capelli e con forza ti trascina lontano di quasi un metro dal corpo che ancora si dimena.

Altri colpi, un fucile da caccia probabilmente. Tossi ancora, scosso da conati di vomito, sputi davanti a te, pezzi del tuo pranzo, pezzi del signor Benussi. Attraverso il velo di lacrime e sangue scorgi gli altri uomini, o esseri, o qualsiasi cosa siano, fare la stessa fine, col-

piti alla testa, gettati indietro da raffiche di arma da fuoco.

— Vieni ragazzo, non c'è tempo da perdere.

Qualcuno ti aiuta ad alzarti, un coltello taglia le corde. Ti sfiori i polsi doloranti mentre scruti con un misto di gratitudine e paura i due uomini ai quali devi la vita.

— Io sono Domenico, Dom, per fare prima. Andiamo che quelli tornano. — Per sottolineare le sue parole ti spinge per farti girare. Senti lo scricchiolio prima ancora di vederli. Si stanno rialzando. Stanno tornando davvero.

Ti spingono a salire, velocemente, sul camion già in moto, dove altre persone vi stanno aspettando. Chiedi spiegazioni, tutti si guardano, indecisi sul risponderti, mentre il pesante mezzo inizia a muoversi lungo la strada sporca di foglie e terriccio.

È ancora Dom a parlare.

— Mi spiace ragazzo, eri nel posto sbagliato il giorno sbagliato. Non so cosa ci facevi lì ma è stata davvero una fortuna che ti abbiamo visto scappare dai ritornati. Immagino che qua nei paesini ancora non sia successo e ancora non lo sappia nessuno.

Si accende una sigaretta e torna a guardarti. La brace si consuma in silenzio mentre il cuore riprende a battere normalmente. Ti spiega come ovunque i morti stiano tornando in vita, come i paesi e le città stiano cadendo sotto il giogo di una forza inarrestabile e solo chi si sposta, armato e veloce, riesca a sopravvivere. Gli altri raccontano con calma e rassegnazione le loro storie, poi qualcuno, una donna anziana nascosta nella penombra, aggiunge che anche il tuo paese è stato raggiunto dall'orda. Tutti sembrano perdere interesse a parlare, per un po', quindi è uno degli uomini che è sceso con Dom a riprendere il discorso. Davanti ai tuoi occhi le sue parole, e le mani che non riesce a tenere ferme, disegnano nell'aria il percorso che hanno fatto per arrivare fino a lì, passando per Settecase. Nessun sopravvissuto ti dice, appoggiando una mano sulla tua spalla. Sono stati uccisi, non serve a nulla andare a cercare, ormai. Stringe la presa che ha su di te e aggiunge, perché dopo morti purtroppo sono tutti ritornati.

Ti spiega, accompagnato dall'annuire quieto degli altri, che è meglio che tu ora stia con loro. Sei conscio che non ci sono alternative reali, non sai nulla tranne quello che hai visto al cimitero. Decidi che è abbastanza per credergli e accetti. Ti dicono che se vorrai un giorno potrai tornare indietro, questa terra sarà ripulita. Osservi silenzioso le loro facce, incredulo davanti all'ipotesi di quel nuovo inaspettato destino.

Li uccideremo tutti, questi bastardi tornati dalle tombe. Questa terra è nostra, dicono, e ce la riprenderemo, dalle mani dei nemici vivi o strappandola pezzo per pezzo da quelle dei morti.

Seguendo lentamente le curve dei tornanti, il pesante camion carico di queste speranze si dirige verso nord, verso il prossimo passo tra le montagne. I discorsi continuano, ognuno ti racconta la propria storia come devono aver fatto con ogni nuovo arrivato prima di te. E tutti si guardano e si dicono la stessa cosa.

Dicono che la guerra finirà e che presto anche tutto questo svanirà come un incubo.

Dicono.

(Matteo Poropat)

## LA VOCE DELLE TERRE PERDUTE

Voi che leggete vivete in una realtà diversa. La voi l'informazione viaggia talmente veloce che ormai non siete più in grado di gestirla. Ma qui, oltre la cortina di ril di ferro, nella trincea che segna come una cicatrice di lango il territorio depredato dagli zombie, le cose sono molto diverse. Qui si sa poco addirittura di ciò che succede nella città vicina. Ecco il perché di questa rivista: per condividere gli aspetti di un mondo di tanta sia, fatto di conflitti tra eserciti e piccole battaglie, di macchine senzienti ed eserciti di cadaveri allamati.

Terre Perdute nasce dalla passione per Sine Requie e dal desiderio di condividere questa passione con tutti i suoi fan, attraverso nuove avventure, ambientazioni, personaggi e racconti.

Se volete partecipare scrivete una e-mail all'indirizzo [gdt@memoriedalbuio.com](mailto:gdt@memoriedalbuio.com) per inviare i vostri articoli.

# Esorcizzata Rocca Bernarda

Il gruppo degli Strange Eons ripuliscono il castello dalla minaccia dei non morti

**ITALIA** - “Contare i pezzi di cadavere rimasti a terra è impossibile, ce ne saranno stati centinaia di quei morti furiosi, ma li abbiamo squartati a puntino, uno ad uno. E siamo sopravvissuti per raccontarlo”. Queste le prime parole rilasciate al nostro coraggioso giornalista che ha seguito l’incursione dei Strange Eons, il gruppo di cacciatori di morti più attivo del nord est. Sono le parole di Bruno Merletti, nome di battaglia Drugo, l’uomo che ha condotto la sanguinosa operazione.

Due giorni e due notti è durato l’assedio di Rocca Bernarda, complesso medievale alle porte di Cividale, durante i quali le orde di zombie hanno continuato a venir vomitate dalle porte dell’antico castello come un mortale miasma.

Da quanto è stato ritrovato nelle sale del castello, tra i corpi macilenti fatti a pezzi dai cacciatori, sembra che quel luogo sia stato usato come centro di contenimento per i prigionieri della zona, durante il controllo da parte dei tedeschi dell’Adriatisches Küstenland. Questi uomini, all’avvento del Giorno del Giudizio, sono stati completamente abbandonati nella fortezza e sono morti nelle settimane successive di fame e sete.

Spiega ancora Drugo: “da vari segni nel luogo di detenzione è chiaro che abbiano cercato di scappare, senza successo, finché i primi di loro si sono risvegliati e deve essere iniziato il

massacro, morti e vivi ammassati in quelle poche stanze, non voglio immaginare cosa sia successo”. Ma questo non è ora il pensiero che tormenta l’uomo, abituato da anni di caccia nelle terre morte ad eventi atroci. “Il problema principale” continua con una certa apprensione il capo della brigata di cacciatori “è che per aprire la cancellata e farli emergere all’esterno è stata necessaria una forza spaventosa e nessuno di quelli che abbiamo eliminato ne sarebbe stato capace”.

L’immenso portone di legno, rinforzato con spesse piastre in ferro, avrebbe retto più di un colpo di artiglieria pesante, a detta di chi se ne intende. Ma è stato ritrovato a pezzi, il legno squarciato come carne morta e il fasciame metallico divelto e ricoperto di lunghi solchi, simili a profonde unghiate.

La caccia, ci avverte Drugo, non è ancora finita. Nei dintorni di questo luogo, una volta abitato dai vivi e divenuto una sede degli orrori della guerra, si annida una qualche specie di creatura tornata dalla morte, infida e potente, in agguato.

Il lavoro degli Strange Eons, per nostra fortuna, continua.

(D. Ansaldi)

Nell’immagine una foto di Rocca Bernarda prima dell’occupazione.



## Sine Requie Anno XIII

Regolamento base  
Scritto da Matteo Cortini e Leonardo Moretti  
Cartonato, b/n, 256 pagine, 29,95 euro

Nessuna speranza. Nessuna tregua. Solo cieca ferocia.

Il 6 Giugno 1944 i Morti si risvegliarono dalle tombe, dalle trincee, negli ospedali e iniziarono la loro caccia contro il genere umano. Da allora sono passati tredici anni: il mondo è un ammasso di macerie e solo poche nazioni, rette da crudeli dittature, sono sopravvissute. Entrate nell’oscuro mondo di Sine Requie Anno XIII, un gioco di ruolo e d’orrore improntato all’interpretazione e mosso da un innovativo regolamento che sfrutta Arcani Minori e Tarocchi.

## Sanctum Imperium

Espansione  
Scritto da Matteo Cortini e Leonardo Moretti  
Cartonato, b/n, 160 pagine, 26,95 euro

Adesso è il 1957, dalle ceneri di ciò che un tempo veniva chiamata Italia, ora è sorto una rigida teocrazia guidata da Papa Leone XIV.... Questo manuale contiene tutto il necessario per ambientare le proprie avventure nel Sanctum Imperium. Sono presenti descrizioni del territorio, dei personaggi più importanti, dei gruppi di potere all’interno della gerarchia ecclesiastica e dei peggiori nemici della Chiesa. Troverete inoltre nuove professioni, nuove schede per i vostri personaggi e un’avventura pronta per essere giocata: “I Misteri di Monte della Croce”.

## IV Reich

Espansione  
Scritto da Matteo Cortini e Leonardo Moretti  
Cartonato, b/n, 160 pagine, 26,95 euro

Dopo 13 anni dal Giorno del Giudizio, il Reich regna sovrano su buona parte dell’Europa. La genetica degli scienziati nazisti ha creato creature immonde e individui di una nuova razza perfetta per dominare il mondo. Ma i Morti continuano a bramare la carne dei viventi, che si asserragliano dietro le mura dei Borghi, senza sapere che il loro peggior nemico è già dentro. Sopravviverete al terrore delle SS, chinerete il capo alla dittatura o lotterete per la vostra libertà? Qual’è il prezzo da pagare per la vostra effimera sopravvivenza?



## Tarocchi del Giudizio

78 carte, i 22 Arcani Maggiori e 56 Arcani Minori trasfigurati nel mondo d’orrore di Sine Requie: una realtà d’incubo, di distruzione e follia.  
Illustrazioni a colori di Elia Morettini.  
Colori, 19,95 euro



## Schermo del Cartomante

Ovvero tutto quello che il Cartomante deve avere sott’occhio: tabelle per gli Arcani Maggiori, per il combattimento, per la follia, per la guarigione e per le armi. 4 pagine, cartonato rigidissimo. Uno spettacolo per gli occhi!  
Cartonato, 4 ante, 14,95 euro



## LA GAZZETTA DELLE TERRE PERDUTE

Aperiodico per la sopravvivenza nel mondo di Sine Requie  
Numero 1 / 2009  
(Copia omaggio)

Ideazione e realizzazione: Matteo Poropat  
Redazione: Matteo Poropat

Ogni riferimento a fatti e persone realmente esistiti è del tutto casuale. Il materiale qui pubblicato è protetto dal diritto d’autore e non può essere replicato in nessun modo senza il consenso scritto degli autori.

“Sine Requie” è (C) di Leonardo Moretti e Matteo Cortini e pubblicato in Italia da Asterion Press. Il materiale di Sine Requie è qui riprodotto con l’esplicito consenso degli autori del gioco.

Il disegno di “Cornelius Patronovich” è di Christian Fermo

“Alvaro” è un personaggio (C) di Davide L. Marescotti.

Per acquistare Sine Requie <http://www.asterionpress.com>