

Sine Requie



Libellus Cadaverum



Libellus Cadaverum

INDICE

Parte prima - Morti pericolosi	p. 2
Parte seconda - Morti minori con doni.....	p. 11
Parte terza - Le presenze	p. 18

CREDITI

Testi: Mauro “Mr_Black” Pennisi, DrLambrate666, Davide “Coockhob” Alberici, I_Mietitori.
U Sciattu, Sir Edgar Corey, Puzzle Man e la Furia Fiammeggiante sono stati ideati e scritti da Mauro
“Mr_Black” Pennisi.

Illustrazioni: Daniel Comerci.

Impaginazione e grafica: Susanna Ruffato

Si ringraziano: Metal Slug Panzer per l’idea d’inserire morti minori dotati di Doni, Elric di Melniboné
per i preziosi suggerimenti nello sviluppo dei miei “Morti Pericolosi”.

Copertina: Andrea Alemanno.

Sine Requie Anno XII: Libellus Cadaverum è una pubblicazione amatoriale, intesa al solo scopo d’intrattenimento.

Sine Requie Anno XIII è un marchio registrato, non s’intende infrangere alcun diritto.

PARTE PRIMA:

MORTI PERICOLOSI

IL ROTTAME

Homo mortus larvalis

Nuova Stalingrado

Nel bel mezzo di un condotto infestato da parecchi Morti affamati, diverse decine di Simplex e un paio di Major, si trovano dei pezzetti di metallo che si muovono lentamente emettendo sinistri cigolii. Alcuni Morti del condotto hanno il cranio spappolato, asportato parzialmente oppure perforato in due punti.

Sul soffitto del condotto è saldato un paio di rotaie su cui scorre un carrello assicurato a un braccio meccanico; se qualche vivente lo sfiora, questo si anima e colpisce. All'interno del carrello arrugginito c'è un cilindro che contiene un cervello a mollo in un icore grigio giallastro.

IL GIGANTE INSONNE

Homo mortus simplex

Terre Perdute Orientali

È una sorta di enorme idolo futurista con un testone cubico, un torso cilindrico, rozze braccia pneumatiche così arrugginite e incrostate d'olio e fumo da essere paralizzate, due gambe con piedi cingolati. In genere rimane fermo finché non si attiva il suo Fiuto, allora si mette a inseguire i viventi per le steppe finendo per schiacciarli. Ha ancora trenta giorni d'autonomia, poi il suo corpo metallico smetterà di rispondere ai comandi del suo cervello defunto.

La testa contiene periferiche input/output non più funzionanti. Il cervello è mosso unicamente dal Fiuto, che sembra avere un raggio di circa due chilometri. L'altoparlante è ancora collegato, ma rimane in silenzio finché non intercetta dei viventi, e a quel punto sembra emettere una specie di ansito fra fischi e scoppiettii.

Il torso contiene un cilindro pieno di liquido color rosso sangue.

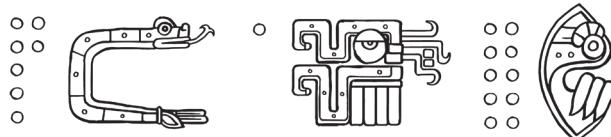
L'EXCUBITRIX

Homo mortus ferox

Sanctum imperium

È una signorina bionda, alta, atletica e indossa una divisa scura e insanguinata da excubitor; la divisa è a brandelli, mentre il suo corpo è quasi intatto. Porta capelli a caschetto sbiancati dal sole e la pelle paonazza del *ruber mortis* sembra scottata. Gli occhi sono febbricitanti e brillano di una folle energia, mentre le labbra e i denti sono consumati dai pasti, alcune dita risultano spezzate. La ferita che l'ha uccisa è un singolo colpo di piccolo calibro in mezzo alla fronte, invisibile da lontano.

Modus operandi: grazie ai regolari banchetti a base di carne umana ed essendo ben poco danneggiata dalla putrefazione, molte persone hanno fatto l'errore di scambiarla per un pubblico ufficiale ferito e bisognoso d'aiuto, cosa che le ha permesso di nutrirsi regolarmente fino a oggi.



IL NUOVO ADAMO

Homo mortus ferox

IV Reich

È un ragazzo alto, biondo e muscoloso con corti capelli spettinati intrisi di fango e sterpaglie, indossa una divisa da studente sporca di polvere di un prestigioso collegio di Monaco. Viso e mani però sono coperti di sudiciume ed escoriazioni. Il suo volto marmoreo è contratto in una smorfia da cane rabbioso.

IL SOKUSHINBUTSU

Homo mortus maior

Giappone

Indossa una tunica lacera e sporca, ha alcune ferite d'arma da fuoco all'altezza del petto.

Ha l'aspetto di un uomo asiatico magro e basso con la pelle incartapecorita color ocra. Ha i capelli completamente rasati. Non ha occhi dietro le orbite flosce. Il volto è graffiato da colpi di armi da taglio, naso e orecchie sono caduti. Porta con sé un'ascia molto robusta e malandata che usa con perizia.

Modus operandi: è riuscito a strappare l'ascia dalle mani di una delle sue vittime e da allora non l'ha mai abbandonata: è un'arma un po' scomoda ma robusta e affidabile. Non usa tecniche troppo elaborate, si limita a cercare bersagli e a tentare di massacrari a colpi d'ascia.

MUMMIA GERMANICA

Homo mortus maior

Danimarca

Aspetto: sembra una statua di basalto nero priva d'occhi. Somiglia a un uomo avvizzito e deformo alto 1,78 m. Da quando si è risvegliato, ha subito alcune ferite alle braccia e al torso. Perde la carne che mangia da uno squarcio nell'addome.

Interpretazione: ha un barlume d'intelligenza e se ne serve per cacciare.

Storia: in vita era un guerriero, nel secondo secolo dopo Cristo è caduto ed è annegato in una torbiera, mentre stava cacciando anatre in una palude. È riuscito a venire fuori dal terreno subito dopo il Giorno del Giudizio. Ha subito alcuni danni mentre cercava di procurarsi il nutrimento.

SOLDATO SEMPLICE EDWARD PARKER,

101^a DIVISIONE AVIOTRASPORTATA

Homo mortus maior

Terre Perdute

Aspetto: alto circa 1,75 m, mostra evidenti segni di decomposizione sul volto, che è sfigurato da ferite d'arma da fuoco di grosso calibro, sul petto vi sono ampi buchi anneriti, causati da una raffica di mitra.

Indossa una divisa americana della 101^a Divisione aviotrasportata stinta, leggermente sdruccia e impolverata e un elmetto dove a lato è possibile ancora distinguere il seme di picche (caratteristico del 506° reggimento) e due lettere: E. P.

Porta sempre con sé una mitragliatrice tedesca di grosso calibro e una scatola di munizioni.

Interpretazione: questo Morto ha conservato parte della sua memoria, tende ad agire con ferocia contro chiunque indossi una divisa tedesca e mostra un atteggiamento protettivo nei confronti dei Morti che indossano parti di divise da ufficiale americano, difendendoli dai cacciatori di Morti o aiutandoli a catturare sopravvissuti. Può identificare i gradi militari e, quando incontra un Morto che indossa una divisa con gradi riconoscibili, comincia a seguirlo comportandosi come farebbe un buon soldato con il suo capitano.

Talvolta scambia gli spasmi delle mani del suo nuovo capitano per ordini impartiti attraverso il linguaggio dei segni militari e si allontana per eseguirli finché non viene di nuovo distratto.

Storia: l'aereo che doveva paracadutarlo dietro le linee nemiche, il giorno prima del d-day, cadde vittima di un forte attacco da parte delle contraeree tedesche.

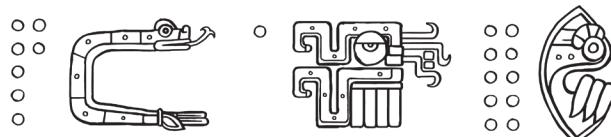
Unico sopravvissuto della sua squadra, si è ritrovato solo in un territorio sconosciuto. Decise così che l'unico modo che aveva per sopravvivere era quello di trovare un'altra compagnia e chiedere al capitano il permesso di unirsi a quest'ultima. Poche ore dopo sarebbe sorta l'alba del Giorno del Giudizio.

GLI ONI BLU

Homini mortui feri

Giappone

La maggior parte di questi Feri in vita doveva essere affiliata a una grossa banda di Sanguisughe. Questi Morti indossano un mix di abiti civili e unifor-



Parte prima: Morti pericolosi

mi dell'esercito giapponese che erano già stinte e riparate prima che si lacerassero in lunghi anni di vagabondaggi; qualcuno dei più vecchi porta palandrane sporche e stracciate. Dai loro corpi anneriti affiorano ossa bianche, i loro volti privi di labbra ostentano un sorriso ebete e le loro buie cavità oculari sembrano sgranate in una perenne smorfia di stupore. A tutti questi cadaveri manca un certo numero di dita. Ad alcuni mancano degli arti, e avanzano a due a due in fila indiana. Tra loro si nota uno yakuza tatuato, nudo, con lividi di strangolamento sul collo e occhi chiazzati di rosso, e una bella donna dall'aspetto aristocratico vestita con un kimono viola.

Modus operandi: sono pericolosi per due motivi, anzitutto sono capaci di attuare tecniche di branco, secondariamente i primi membri di questo branco erano cavie fuggite miracolosamente da Hiroshima. I corpi degli Oni Blu incubano tremende malattie: un morso o un graffio possono essere fatali.

L'OSPEDALE

Homini mortui feri

IV Reich

Questa orda di cadaveri dal passo lento ma sicuro è formata da mezza dozzina di donne e uomini rasati, tutti di età compresa tra i quindici e i trentacinque anni, alcuni sono nudi, altri indossano le uniformi grigie dei campi di rieducazione, sono sporchi di sangue e laceri. Si trascinano borbottando e biascicando a voce bassa. Da come muovono la testa e si scambiano cenni, sguardi e mormorii, sembrano ancora capaci di capirsi.

I SOLDATI PERDUTI

Homini mortui feri

Terre Perdute Orientali

Si tratta di una decina di soldati con la pelle completamente cianotica che indossano brandelli di russe, italiane e tedesche.

Questa banda si aggira fuori dalle città alveari. Sono abbastanza furbi da non assaltare biomacchine da epurazione, a meno che non siano in avaria, o da allontanarsi quando Z.A.R. sguinzaglia i mastini della guerra. I soldati perduti riescono tranquillamente a scoperchiare le biomacchine danneggiate e a nutrirsi delle parti organiche; negli anni si sono nutriti di ribelli e operai caduti fuori durante la ma-

nutenzione delle parti esterne, hanno anche approfittato di falle per sortite mordi e fuggi.

Portano con loro armi, munizioni e zaini ma non ne fanno uso.

IL PITTO

Homo mortus atrox

Isole britanniche

Ha l'aspetto di un uomo con la pelle color ebano, alto 1,70 m, piccolo ma nerboruto. Non indossa nulla, ha lunghi capelli corvini, ha la pelle coperta di tatuaggi scarnificati con motivi serpentiformi. Non ha ferite o macchie di decomposizione, gli mancano solo gli occhi: le palpebre sono chiuse e flosce.

Interpretazione: in vita era un barbaro pitto, era astuto, feroce e amava la violenza, ha saccheggiato e dato alle fiamme villaggi e fattorie isolate dopo averne massacrato gli abitanti; si è infiltrato in città protette da mura e ha aperto le porte ai suoi fratelli. Non aveva alcun rispetto per la vita umana e il Risveglio non l'ha migliorato affatto. Da vivo era parecchio astuto e la sua astuzia – come il suo corpo – è rimasta intatta. Il Pitto è capace non solo di aprire, ma addirittura di forzare, le porte chiuse e di memorizzare i turni di guardia e i percorsi delle sentinelle.

Modus operandi: è maestro nel tendere imboscate, nell'irrompere nei rifugi sfruttando piccole falle.

L'UOMO CON LO SMOKING

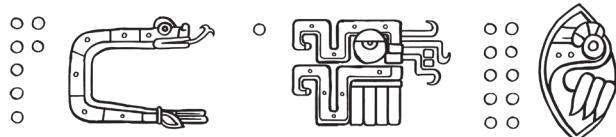
Homo mortus atrox

Londra

Aspetto: è un uomo di altezza e corporatura media che indossa uno smoking e una maschera di ebano nero.

Sotto la maschera, il volto dell'Uomo con lo Smoking è stato devastato da un colpo di fucile sparato a bruciapelo, perciò ha un cratere di sangue coagulato in mezzo alla faccia.

Interpretazione: l'Uomo con lo Smoking cattura le sue prede, le immobilizza e le porta in uno dei suoi mattatoi nascosti fra le rovine della capitale britannica, dopodiché le smonta pezzo dopo pezzo: taglia le dita, falange dopo falange, e amputa gli arti, articolazione dopo articolazione. Se cattu-



ra più di una vittima alla volta, le tiene tutte nella stessa stanza.

L'Uomo con lo Smoking ha delle abitudini insolite: lava e stira compulsivamente i suoi panni in modo impeccabile e li indossa con estrema dignità.

L'Uomo con lo Smoking possiede diversi mattatoi: sono stanze sicure e ben difendibili in mezzo alle rovine. Al centro di ogni stanza ci sono sedie e lettini, attorno a questi sono disposte gabbie di ferro per immobilizzare le persone collegate a strumentazioni mediche per tenerle vive e coscienti il più a lungo possibile.

L'UOMO DI FERRO

Homo mortus atrox

IV Reich

Il mostro noto come l'Uomo di Ferro è un guerriero con il volto celato da un antico elmo di ferro, indossa un usbergo di cuoio e una cotta di maglia molto robusta e flessibile. Possiede un'antica spada ma non si fa problemi a raccogliere in giro tutte le armi che gli servono, dalla sua cintura pende anche un pugnale baionetta statunitense.

L'Uomo di Ferro ha trovato un cavallo *mortuus obnoxus*, un grosso stallone normanno capace solo di trottere, lo usa come cavalcatura e lo "nutre" con pezzi di carne umana.

Senza corazza, ha l'aspetto di un cadavere mumificato color nero pece, è privo d'occhi e ha il corpo stranamente deformato in onde liquide di carne increspata.

Modus operandi: quando trova un obiettivo da assaltare, prima cattura una vittima, poi la usa come esca per radunare un piccolo esercito di simplex e altri Morti minori, fatto questo, scatena il suo branco sui sopravvissuti. Se l'esca non gli ha creato problemi e l'assalto è andato a buon fine, l'abbandona in un posto relativamente sicuro.

Di solito l'equilibrio mentale delle esche è minato dal senso di colpa.

L'UOMO COL FUCILE

Homo mortus atrox

USA - Terre Perdute

Aspetto: è un uomo alto e magro con occhi infossati, labbra sottili e bluastre.

Indossa un completo color nero ardesia sudicio e un cappello a tesa larga. Siccome è morto da poco

e dal giorno del risveglio ha mangiato a sazietà, ha persino gli occhi integri, ci vede benissimo ed è bravo a mirare. Porta con sé un fucile, un paio di pistole e una vecchia sciabola da cavalleria.

Interpretazione: sembra avere un barlume d'intelligenza ed è capace di nascondersi o di camuffarsi rozzamente quando non è il caso di combattere.

Non fa altro che cercare armi, munizioni e assaltare gruppi di sopravvissuti.

Rispetto agli altri Atrox è inequivocabilmente carnivoro: divora gli umani, non c'è alcun dubbio che si nutra di carne anziché di terrore.

Modus operandi: trova un gruppo di sopravvissuti, s'intrufola negli insediamenti di sopravvissuti siano essi campi, fattorie o fortini, uccide alcuni individui di nascosto e mentre i Morti appena risvegliati seminano il panico, trascina via una vittima di cui poi si nutrirà. Ha un'intelligenza notevole, anche per gli standard dei Vivi, ed è capace di procurarsi munizioni ed escogitare piccole trappole.

MARIA SATTIN

Homo mortus inscius

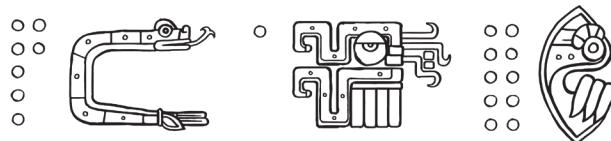
Piccola Italia

Aspetto: Maria Sattin è una ragazza carina sui vent'anni, ha altezza e corporatura medie, è pallida con i capelli biondi e gli occhi castani. In servizio si veste da infermiera, fuori servizio indossa abiti molto castigati.

Interpretazione: Maria è una ragazza seria, schiva e taciturna, cerca di non dare nell'occhio. Siccome sa che se si fa un taglio quello non guarisce più e che se non mangia si decompone, sta parecchio attenta a non tagliarsi e a mangiare abbastanza. È completamente distaccata a livello emotivo: quando ha fame, si nutre, tutto qui. Lavorando in ambito medico, sa valutare quali persone far sparire per nutrirsi e sa come sbarazzarsi di un cadavere.

Background: l'infermiera Sattin è nata a Padova nel 1932, il Giorno del Giudizio aveva dodici anni. In seguito è diventata infermiera. Maria è morta nel sonno, presumibilmente per problemi respiratori, e si è rialzata il giorno dopo come *mortuus inscius*. Maria ha impiegato poco tempo per capire il suo nuovo status e ha scelto di adattarsi. Si è trasferita nella Piccola Italia col preciso intento di sfruttare la confusione per nutrirsi meglio.

Tarocco dominante: il Papa.



Parte prima: Morti pericolosi

IL CARRISTA

Homo mortus inscius

Terre Perdute Orientali

Aspetto: indossa un'uniforme da carrista sovietico della seconda guerra mondiale. Ha la pelle incredibilmente pallida, i capelli lunghi, i lineamenti tirati dal rictus e dalla disidratazione che gli scoprono i denti e gli ritirano le gengive facendoli sembrare inaturalmente lunghi.

Interpretazione: non fa altro che andarsene in giro col suo carro armato T47 per le terre perdute orientali uccidendo e divorando i sopravvissuti. Non parla mai e perciò i sopravvissuti delle Terre dei Morti ritengono sia una belva priva d'intelletto.

Dopo il risveglio è diventato folle oltre ogni dire: gli interessa solo mangiare e guidare il suo carro armato e tutta la sua esistenza ruota attorno a quelle due cose.

Modus operandi: il Carrista è maledettamente abile a procurarsi carburante e pezzi di ricambio e anche a mantenere in funzione il suo carro. Quando non sta cacciando, sta riparando il carro o cercando il necessario per farlo funzionare.

Il Carrista deve avere un passato da ladro scaltro, perché riesce a intrufolarsi quasi ovunque per prendere quello che gli serve, camuffandosi anche in modo astuto per non essere notato.

Quando rimane senza munizioni, prende quelle abbandonate o le ruba.

Il Carrista prima abbatte le difese dei sopravvissuti col suo carro e poi li finisce con armi da fuoco e armi bianche.

Tarocco dominante: l'Eremita.

REGINALD BROWNE

Homo mortus diabolicus

USA - Arizona

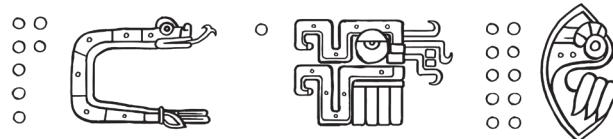
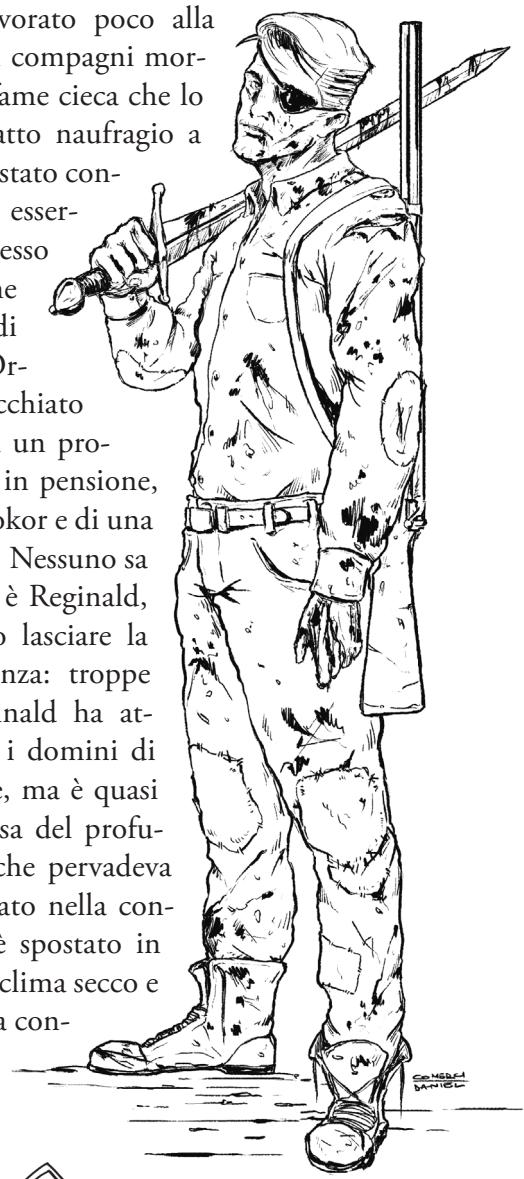
Reginald è un uomo d'altezza media, fisico da nuotatore, lineamenti nobili e fini, capelli biondi, occhi castani. Dimostra una trentina d'anni, ha un aspetto sciupato e una cicatrice sulla guancia sinistra. Indossa una benda sull'occhio sinistro, che è velato da una patina grigio-azzurra causata da una qualche malattia. Indossa degli abiti color verde militare molto robusti rafforzati con toppe su gomiti e ginocchia e porta con sé una doppietta e una pesante spada medioevale prelevata in una collezione privata.

Interpretazione: Reginald si spaccia per un Cacciatore di Morti che preferisce lavorare da solo. Si comporta come una persona schiva ma gentile. L'unico piacere rimasto nella sua esistenza è mangiare, perciò tutto quello che fa, in definitiva, ruota attorno al procurarsi il cibo più squisito.

Modus operandi: Reginald finge di essere vivo e si nutre durante le caccie. Il suo unico punto debole è l'appetito: ha la compulsione a nutrirsi d'individui con alta affinità occulta, questo lo costringe a scontrarsi con Vivi e soprattutto Morti parecchio pericolosi e a correre il rischio di essere scoperto. Reginald ha rapito e ucciso anche diversi stimati membri della comunità nera a New Orleans.

Storia: Reginald era un soldato di stanza in Europa, è riuscito miracolosamente a tornare negli USA ed è morto di febbre durante la traversata insieme ai suoi compagni di viaggio.

Reginald ha divorato poco alla volta tutti i suoi compagni morti, spinto dalla fame cieca che lo dilaniava. Ha fatto naufragio a New Orleans in stato confusionale. Dopo essersi ripreso, si è messo a lavorare come cacciatore di Morti a New Orleans ma si è macchiato dell'uccisione di un professore di storia in pensione, di un vecchio Bokor e di una stimata Mambo. Nessuno sa che il colpevole è Reginald, che ha preferito lasciare la città per prudenza: troppe tentazioni. Reginald ha attraversato illeso i domini di Mama le Diable, ma è quasi impazzito a causa del profumo appetitoso che pervadeva la palude. Arrivato nella confederazione, si è spostato in Arizona, dove il clima secco e caldo favorisce la conservazione del suo corpo.



Domi

Ombra della Vita Passata: Reginald possiede una rara variante di controllo metabolico che gli permette di farsi passare per un vivente a tutti gli effetti.

Divoratore di Cadaveri: Reginald negli anni ha scoperto di essere in grado di sostituire la carne umana con quella dei Morti, per quanto debba mangiarne una quantità tre volte maggiore. Può arrestare la putrefazione mangiando carne umana vivente, ma può farlo anche mangiando carne morta. Tanto più è alta l'affinità occulta della preda di cui si nutre, viva o morta che sia, tanto più trova gustosa e saporita la sua carne e delizioso il suo odore.

Fiuto: il Fiuto di Reginald funziona in modo diverso rispetto a quello degli altri Morti. Le persone, vive o morte, gli sembrano più appetitose tanto più è alta la loro affinità occulta.

Tarocco dominante: l'Appeso.

CAIUS CORNELIUS CETEGUS

Homo mortus diabolicus

Isole britanniche

Aspetto: è un uomo alto 1,69 m, asciutto e nervoso, con le gambe un po' più lunghe del dovuto, sembra una statua di basalto nero, ha un paio d'occhi molto lucidi dalla fissità impressionante; sono, infatti, di vetro. Il volto del centurione è ben conservato e i suoi lineamenti marcati gli danno un'aria decisa e virile nonostante la mummificazione. Caius preferisce indossare uniformi dell'esercito inglese, ma possiede ancora una lorica perfettamente conservata e il suo gladio d'acciaio.

Interpretazione: Caius è una persona fredda, laconica e cocciuta. Dal punto di vista emotivo è così distaccato che non gli importa niente di essersi risvegliato dalla sua tomba di fango come un mostro cannibale privo di vita. Caius ha bisogno di sfamarsi e per farlo ha bisogno dei Vivi, questi a loro volta hanno bisogno di protezione e lui può fornirla, ergo, per come la vede lui: i Vivi possono sottomettersi a lui come *foderati* oppure morire. Ha occupato un castello ben difendibile nel Galles e utilizza i suoi seguaci, Vivi o Morti che siano, per distruggere chiunque minacci il suo possedimento.

Caius ha paura di tornare a essere Morto, per cui desidera sapere tutto il possibile sul risveglio. L'antico romano è convinto che il risveglio sia un fenomeno ciclico e teme di trovarsi impreparato alla fine dell'era. È quasi certo che gli Egizi ne sappiano qualcosa. Caius aveva visitato l'Egitto nei primi anni dell'era volgare ed era rimasto impressionato dal loro culto dei morti; dopo il risveglio si è convinto che fossero a conoscenza del Giorno del Giudizio e si fossero preparati con millenni di anticipo.

Storia: Caius era un centurione romano, è morto durante la rivolta degli Iceni; mentre fuggiva dopo essere stato sconfitto dalle truppe di Boadicea, è caduto in una torbiera ed è stato trascinato giù dal peso della sua armatura. È annegato nel fango. Si è risvegliato affamato durante il fatidico giorno e si è issato fuori a fatica, scoprendosi mutato in una mostruosità nera priva d'occhi col volto contorto e le membra leggermente avvizzite e rattrappite. Dopo aver cacciato per un po', si è reso conto di aver bisogno di una fonte di cibo stabile e ha risolto la faccenda raccogliendo disperati umani attorno a sé: quando lui ha fame loro devono nutrirlo se vogliono essere difesi.

L'accordo funziona perché la sua parola è davvero una delle poche cose su cui si può fare affidamento nelle Terre Perdute.

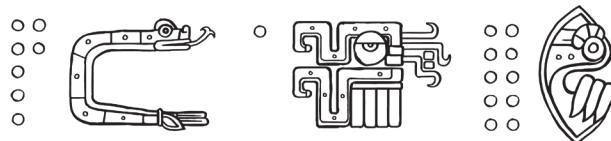
Domi

Caius ha un'alta affinità occulta, ma un'assoluta sfiducia nel sovrannaturale, possiede solo poteri che riesce a usare in modo inconscio. Caius vede la sua sovrannaturale prestanza fisica come un normale fatto meccanico e il suo acume come il semplice risultato di intelligenza ed esperienza.

Acume Tattico: Caius possiede un intuito incredibile che gli permette di percepire l'andamento di una battaglia e le strategie adottate dagli avversari e quindi di agire con prontezza e abilità "sovrumane" quando è a capo di una forza militare.

Capacità Atletiche: Caius non ha limitazioni fisiche dovute al suo status di Morto: vede, sente, tocca, odora, prende la mira e si muove *come se fosse ancora vivo*, in perfetta salute e ottima forma fisica, addirittura riesce a vedere normalmente attraverso i suoi occhi di vetro.

Tarocco dominante: il Sole.



Parte prima: Morti pericolosi

IL CAPPUCCINO

Homo morto diabolicus

Sicilia

Aspetto: è avvolto in un saio da frate cappuccino, è basso e minuto, essendo una mummia incartapeccorita con la pelle color cioccolato. Attorno al suo corpo l'aria sembra vibrare e distorcere le immagini come se fosse filtrata da una lente di strani vapori come quelli esalati dalla benzina.

Quando usa il potere *non sono morto*, ha l'aspetto di un uomo così anonimo da essere insignificante e da essere presto dimenticato; è percepito come una persona d'altezza e corporatura medie con lineamenti, carnagione, capelli e occhi assolutamente comuni per l'osservatore.

Interpretazione: è sempre molto tranquillo e razionale, fa le cose con calma e con ordine, sia quando si tratta di cacciare, sia quando si tratta di fare qualunque altra cosa. Viaggia, caccia, si nutre e visita tutte le biblioteche, gli archivi e le chiese che incontra sul suo cammino. Talvolta però si allontana dai suoi percorsi abituali per studiare luoghi mistici o insoliti, soprattutto luoghi dalla fama sinistra, teatro di ricorrenti macabri avvenimenti. Il Cappuccino non è interessato a comunicare con i viventi se non per ingannarli, facendo credere loro di essere un povero monaco errante. Infatti, per raggiungere le singolarità o le biblioteche o le chiese, deve talvolta attraversare insediamenti abitati da Vivi, perciò si finge vivo quando è necessario.

Dogni

Illusione: è capace d'ingannare le percezioni altrui e usa questo potere per convincere gli umani di essere un vivente, oppure di non essere presente sul posto.

Vedere le Finestre Scarlatte: possiede un potere del tutto identico a quello di Cheope (vedi il Regno d'Osiride).

Psicometria: sfiorando un oggetto può avere visioni sul passato dello stesso, grazie a questo potere è in grado di leggere i libri semplicemente toccandoli.

Note

1) Per quanto mummificato, il Cappuccino sta cominciando a marcire e va considerato putrefatto.

2) Ha subito un danno al petto.

3) È del tutto cieco, ma Fiuto e Psicometria gli permettono di muoversi come un vivente.

Tarocco dominante: la Luna.

FEDERICO NICASTRO

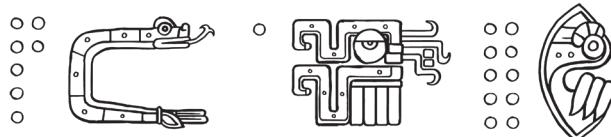
Homo morto diabolicus

Egitto

Aspetto: in vita era un bell'uomo; alto, abbronzato, occhi e capelli scuri, fisico forte e un sincero sorriso sempre disegnato sul volto. Ora è solo un'immobile carcassa rinsecchita. Federico, in vita, fu un giovane ufficiale dell'esercito italiano, di stanza in Africa, dove combatté gli inglesi con grande valore. Un giorno però, a seguito di un'imboscata, rimase tagliato fuori dal suo reparto, solo e in mezzo al deserto. Vagò senza meta per diverso tempo e, quando ormai ogni speranza era svanita, incappò in una pattuglia d'inglesi. Solo e disarmato, si arrese subito al nemico, convinto che i soldati di Sua Maestà l'avrebbero catturato, ma almeno l'avrebbero trattato con riguardo.

Si sbagliava.

Quella pattuglia, infatti, non aveva ben chiari i concetti di "nemico arreso" o "prigioniero di guerra": prima fu pestato a sangue, poi venne sepolto vivo e chiuso in una cassa di munizioni che fu sotterrata sotto la sabbia. Federico impiegò poche ore a morire. Il 6 giugno 1944 si risvegliò. Subito la fame lo aggredì come una morsa d'acciaio, ma era chiuso in una cassa e non poteva muoversi, quindi la sua fu una lunga e atroce agonia che durò settimane, mesi e anni... Fino a ora. Poco tempo fa, al culmine del delirio della fame, ha, infatti, scoperto di essere dotato di un'abilità particolare: può invadere i sogni altrui. Non potendo muoversi fisicamente dalla sua prigione di legno e sabbia è però in grado di viaggiare nel mondo onirico. Le sue vittime sono scelte a caso e si tratta sempre di donne. All'inizio, i sogni appaiono gradevoli: chi sogna si ritrova in un bellissimo giardino di una villa a ridosso di una splendida scogliera sul mare, dove lui attende... e il sogno, dal momento che a sognare è una donna, prende pieghe piuttosto "audaci". Questa situazione va avanti per diverso tempo, finché la vittima non desidera altro, ogni giorno, che di andare a dormire per incontrare il suo misterioso amante. A quel punto, lui prende il controllo del sogno e lo scenario cambia. Il giardino è rinsecchito, la villa cade a pezzi e la scogliera è in mezzo a un deserto infinito. Tutto intorno è buio e fa freddo, molto freddo. Lì la vittima sente la voce che le urla di liberarla... E continua finché non si sveglia. A questo punto ini-



zia una vera e propria tortura: ogni notte il sogno è sempre lo stesso. Il Morto, infatti, desidera che la vittima, afflitta da tali sofferenze, giunga a liberarlo perché lui si possa nutrire.

Il problema è che, finora, tutte le vittime, devestate, hanno preferito suicidarsi, pur di scacciare quelle visioni.

Tarocco dominante: la Torre.

MAXIMILIAN VON STHAL

Homo mortus diabolicus

IV Reich

Aspetto: un uomo di circa quarant'anni, altezza media, brizzolato. Veste sempre elegante, di solito completi neri o grigi. Ha sempre una smorfia disegnata sul volto, che non è particolarmente bello.

Storia: primogenito dei Von Sthal, un'antica e aristocratica famiglia prussiana, Maximilian ha trascorso la giovinezza frequentando i migliori ambienti che ricchezza e potere potessero permettere, ma ha lentamente visto la sua influenza e il suo prestigio sociale calare con l'ascesa dei "proletari" nazisti. Capendo che l'epoca della vecchia nobiltà era ormai finita, ha investito buona parte del capitale di famiglia in diverse attività industriali, aumentando il suo patrimonio a dismisura. Nel frattempo ha ottenuto un certificato di purezza razziale – pura razza ariana – ed è divenuto uno strenuo sostenitore del IV Reich molto credibile, benché solo per convenienza. La verità, infatti, è che Maximilian, per quanto non ami esporsi e preferisca agire indirettamente, desidera ottenere una sola cosa: il potere, sempre più potere e influenza. Maximilian Von Sthal, per quanto non abbia mai visto di buon occhio il partito di Hitler, o qualunque altra organizzazione di massa, teme Reichmann. I suoi sogni di gloria non sono stati certo interrotti dalla sua morte, avvenuta per un colpo di pistola sparato da uno sciacallo che stava saccheggiando la sua casa nei turbolenti giorni che seguirono il Giorno del Giudizio. Risvegliatosi come Diabolicus, è riuscito a celare la sua vera natura, tranne che ad alcuni fedelissimi, e ha persino mantenuto intatto il suo potere economico. Viste le sue ricchezze e la sua influenza negli ambienti industriali, alcuni membri del "Pugno invisibile" lo hanno invitato a unirsi al movimento, Maximilian però gentilmente ha rifiutato: in seguito sono stati suoi ospiti per molte cene

come piatto principale. Nonostante questo spiacevole incidente, lui è sempre stato al di sopra di ogni sospetto e tuttora vive come un "comune" cittadino del Reich, solo che è... Immensamente ricco!

Dani

Aura di Gelido Orrore: Maximilian, infatti, ha scoperto di essere in grado di ingenerare una folle paura nelle sue vittime, che divengono imbelli esserini tremanti o pazzi scriteriati in fuga, che si getterebbero da un palazzo pur di allontanarsi da lui. In termini di gioco Maximilian, può costringere tutte le persone nel suo arco percettivo a effettuare un test di Terrore ogni turno. Ultimamente sta cominciando a provare un sadico piacere nel provocare insensate ondate di panico tra alcuni ospiti di feste mondane, a cui lui partecipa molto di rado.

Note

1) Maximilian è convinto di essere l'unico Morto esistente con poteri superiori, per questo fa di tutto per tenere celata la sua vera natura. Vive tra le molte proprietà immobiliari che possiede, spesso nel suo castello sulle Alpi austriache o in una principesca villa fuori Vienna, le cui cantine ospitano le sue vittime, per lo più profughi privi di certificato di purezza razziale, senza tetto e altre persone cadute in disgrazia. Per la sua sicurezza ha anche assoldato un piccolo esercito: quasi quaranta guardie private. I membri della milizia di Maximilian sono ex poliziotti o veterani di guerra che vigilano costantemente sulla sua incolumità. Quasi tutti sono alquanto insospettili da certe sue abitudini, ma la nutrita busta paga che ricevono ogni mese è un ottimo antidoto contro domande inopportune.

2) Fin dall'adolescenza Maximilian è un ottimo spadaccino e ha continuato a coltivare l'arte della scherma nel tempo libero, infatti, porta spesso al fianco una raffinata sciabola, che all'occorrenza brandisce con estrema abilità.

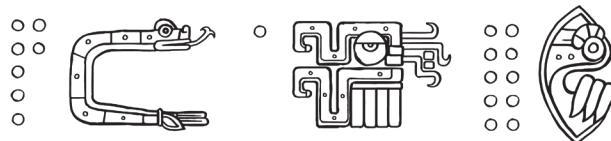
Tarocco dominante: il Papa.

DOTTOR VLADIMIR PETROWSKI

Homo mortus diabolicus

Nuova Stalingrado

Aspetto: Vladimir è un uomo alto, con un'ossatura da vichingo, ma è smagrito e imbolsito dalla malattia, con i capelli lunghi quasi due centimetri, la barba di tre giorni e mezzo, il colorito cinereo, oc-



Parte prima: Morti pericolosi

chi infossati sotto la fronte spiovente, le ciglia folte, le rughe e le profonde occhiaie resi ancora più distanti dagli spessi occhiali. Indossa camici ingialliti e rattoppati.

Interpretazione: fin da ragazzo Vladimir ha avuto problemi di socializzazione e adattamento, le due guerre mondiali vissute come ufficiale medico non hanno che peggiorato il suo quadro clinico, ma senza minare troppo le sue capacità di chirurgo e ricercatore. Durante la costruzione delle città sovietiche è stato impiegato nel collegamento fra nervi e nervi e tra nervi e diodi. Fu escluso dalla casta degli scienziati perché considerato non idoneo. Uno dei cervelli di ZAR gli affidò diversi progetti minori riguardanti lo studio della fisiologia e della neurologia dei Morti che portò a termine con zelo ma con risultati discutibili. Il cervello di ZAR che aveva patrocinato i suoi studi fu così soddisfatto dei risultati raggiunti che accettò di finanziare il progetto, purtroppo adombbrato dalle sue note relative a un modulo di controllo elettronico per Morti.

Petrowski continuò a fallire, il cervello che gli aveva affidato l'incarico morì e ZAR e le sue partizioni dimenticarono, tuttavia, per un errore nel sistema del calcolatore Vladimir continuò a ricevere risorse, per quanto, in quantità e qualità inferiori a prima. Il dottor Petrowski continuò i suoi studi ignorando le fughe dei suoi collaboratori; con piccoli furti e altri espedienti tutti riuscirono a ottenerne altri incarichi e così rimase da solo a lavorare al progetto. In seguito si ammalò di tetano, chiuse il settore dall'interno e registrò l'ultimo rapporto vocale, poi si stese a dormire. Il giorno dopo si svegliò guarito e "lucido", inoltre, uno per volta, i suoi moduli di controllo, dai vecchi prototipi fino a quelli più avanzati, cominciarono a funzionare.

È convinto di aver scoperto il segreto dell'energia che muove i Morti Affamati e di averlo descritto in un'elegante equazione... Ovviamente questo ha

senso solo nei suoi deliri. L'equazione è un arabesco di simboli matematici e fisici, in realtà privo di senso, e le sue dissertazioni e dimostrazioni sull'energia fantasma che proverebbe da un altro universo, grazie a un fenomeno quantistico, sono in realtà borbottii incoerenti e privi di ogni significato.

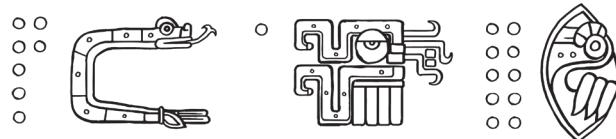
Psicologia: il dottor Petrowski ha del tutto perso il contatto con la realtà: crede di essere vivo e invece è morto, crede di star controllando i Morti con la tecnologia e invece lo sta facendo con la magia, crede che i suoi moduli funzionino, invece producono solo puzza, rumori e strane luci, naturalmente finché sono alimentati. È convinto che la sua sala di controllo funzioni, invece è piena di monitor rotti o che trasmettono solo il tipico effetto sabbia degli apparecchi difettosi oppure allarmi.. Ultimamente Petrowski crede di star ricevendo istruzioni via radio da ZAR e sta inviando i suoi Morti in soccorso del valoroso proletariato sovietico, è convinto che presto riceverà un'ovazione pubblica e il tanto atteso accesso alla casta degli scienziati.

Poteri

Vladimir Petrowski può controllare qualunque tipo di Morto, ma soltanto se l'ha dotato di un modulo di controllo, probabilmente non riuscirebbe a esercitare questo potere se non si servisse di questo strumento". Il controllo di Vladimir è molto potente e preciso, ma solo fino a che può seguire i Morti dallo schermo. Lo schermo in realtà è spento, ma nella sua follia Vladimir lo vede acceso, funzionante, e percepisce anche i grafici "dell'energia fantasma" prodotta dai cervelli defunti.

Modulo di controllo dei defunti: Sembra un visore ottico vecchio modello prodotto con mezzi di fortuna. Per far spazio al visore è necessario asportare la parte anteriore della testa e il visore è "incassato" nel cranio in modo grottesco.

Tarocco dominante: il Matto.



PARTE SECONDA: MORTI MINORI CON DÖN

LA DIVORATRICE

Homo mortus larvalis

Telecinesi

“Giustiziatemi e basta. No, tanto non credete mai a quello che ho visto.

Io e Evie siamo entrati in quella villa, quella che sembra un'abazia, abbiamo chiuso la porta e Evie si è sollevata in aria. Non è saltata o roba del genere... È stato come se la mano di un gigante la prendesse, la sollevasse di peso e la portasse alla bocca di quella morta seduta su quel divano sporco. La morta muoveva solo le mascelle ma le ha divorato le gambe mentre lei era ferma, sollevata in aria dalla balconata, dalle porte hanno cominciato a barcollare fuori dei...

Torsoli umani, putrefatti, alcuni si sono diretti verso Evie, altri verso di me. Ho gettato le armi e sono scappato. Non credo sia rimasto molto della nostra amica.



Uccidetemi pure ma non entrate in quella casa. Bene, ora fate quello dev'essere fatto ma non entrate in quella maledetta casa per l'amor del cielo.”

LA PROFETESSA

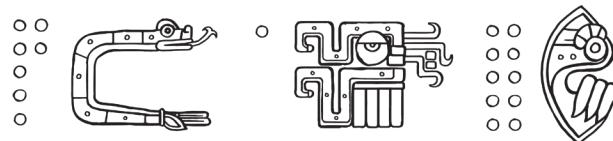
Homo mortus larvalis

Rito della Voce Leggera

“Dove finisce il vino rosso che beve? Lo caga. Giuro: lo caga insieme ai pezzi di morto che le strisciano fuori dal sedere. E non guardarmi con quella faccia! È davvero così. La nostra amica seduta qui caca tutto quello che mangia e beve. Ora, tu sei un sapientone conosci il latin rum, tu! Tu hai letto tutto, certo! Come no? Tu lo sai che le larvate non parlano... Perché l'hai letto sull'intelletto cattivo, giusto? Mai e in nessun caso, certo! E il papa ha sempre ragione, come no! Tu pensi che questo sia un trucco, che ci sia un ventiloquo di carta pesta nascosto qui dietro... O sa il #@\$%! E invece no... È tutto vero, e sì anche quello che ha appena farfugliato. Ora capisci, pretino dei miei stivali, perché ti abbiamo risparmiato e portato fino a qui? Cosa ti credi? Che ti abbiamo fatto arrampicare fin qui per farti divertire? Non è mica i tuoi buffoni mio caro. Ma poi... Abbiamo le facce di gente che capisce il latino, noi? Ora, pretino caro, sapresti dirci, prima che decidiamo di usarti come suo prossimo spuntino, cosa significa:

Et vidi de mari bestiam ascendentem, habentem capita septem et cornua decem, et super cornua eius decem diademata, et super capita eius nomina blasphemiae?

Seduta nell'angolo di un covo di briganti sta una donna magra e anonima in abiti da suora, in apparenza solo un leggero tremore alla bocca e le pupille che si aprono e chiudono di tanto in tanto tradiscono il suo stato larvale. Se però le è versato



Parte seconda: Morti minori con doni

dell'alcol a volte profetizza, sempre in latino, usando versetti biblici.

Al momento è detenuta da un gruppo di ex conversi sbandati che lavorano come briganti ogni volta che possono o come cacciatori di Morti quando è conveniente. Il frate inquisitore che li guidava era in odore di follia più che di eresia, poco prima di morire, si diceva che parlasse e rideesse da solo, soffrisse d'improvvisi attacchi di collera... e che compisse una serie di atti inspiegabili dalle motivazioni insensate, nessuno, davvero, sapeva spiegarsi come, nonostante tutto, riuscisse a rimanere vivo in una terra così ostile, visto che la sua famiglia non era neppure ben vista. Dopo la sua morte, i conversi sbandati sopravvissnero al disordine dell'isola grazie alle predizioni della santa monaca.

VITO CALUSO DETTO "IL SCIATTU"

Homo mortus variabilis

Sicilia

“Ciccio, pigghia u Sciattu, abbialu da intra cu iddu e appoi viremu ssi para...”

L'uomo che dice di chiamarsi Vito Caluso è un Morto unico nel suo genere. Trovato nell'entroterra siciliano da un gruppo di Cacciatori di Morti affiliato a un clan mafioso di Palermo, mentre zappava un campo pieno di erbacce, inoffensivo e vestito di cenci, fu perquisito e gli fu trovato in una tasca un biglietto con il seguente messaggio:

Incuriositi, i Cacciatori di Morti lo portarono al loro capo. Nel giro di un giorno, in cui il Morto continuò a simulare l'atto dello zappare, riacquistò conoscenza, disse di chiamarsi Vito Caluso ma di non ricordare nient'altro della sua vita. Dopo dieci minuti fu preso da un'inspiegabile furia omicida, fece a pezzi chi lo stava interrogando per poi crollare a terra, in apparenza era divenuto l'equivalente di un Larvalis.

Ora è tenuto in una cantina di un paese vicino a Palermo, dove è costantemente interrogato nei suoi periodi di lucidità, che a volte durano anche giorni. Il boss mafioso che lo custodisce sta cercando di

capire se c'è uno schema nei suoi cambiamenti di "tipologia", in modo da poterlo usare contro i suoi nemici innescando la trasformazione in Ferox o Fe-
rus. Non è ancora mai stato visto in versione Atrox né ha manifestato doni particolari.

Aspetto: U Sciattu è un omone alto ma tarchiato, più largo che alto, leggermente gobbo, con le mani callose. La pelle è di un livore cinereo e rugoso. Il volto smunto è circondato da una criniera di lunghi e spettinati capelli corvini. Gli occhi infossati sono cerchiati da profonde occhiaie e chiazzati di rosso.

Tarocco dominante: la Ruota della Fortuna.

SIR EDGAR COREY

Homo mortus partialis

Inghilterra

“Forse vi stupirete perché un Clan aggressivo come i Widowmakers è guidato da un uomo in sedia a rotelle e con un braccio necrotizzato. Signori, non appena avrò fatto colazione, e il mio fidato assistente mi metterà un coltello in questa mano raggrinzita che vi fa tanta impressione, lo capirete. Ma ecco che arriva l'hors d'oeuvre...”

Sir Edgar Corey è un uomo d'altezza e corporatura medie con i capelli canuti e folti tagliati a spazzola. Nella sua dimora indossa sempre una sontuosa veste da camera color rosso fuoco, ha occhi azzurri slavati, freddi come monetine di nichel, mani, denti e punte delle dita della mano sinistra ingialliti dalla nicotina.

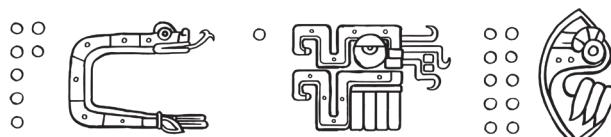
Tarocco dominante: la Temperanza.

PUZZLE-MAN

Homo mortus compositus

USA (Confederazione)

Il nome di questo negro ormai è stato dimenticato. Da quando è morto, e per le condizioni del tutto particolari del suo Risveglio, è stato montato su una sorta d'impalcatura per spaventare gli schiavi e divertire i Bianchi di Tucson. Dalla vita in giù apparentemente è un Larvalis, perciò non è stato considerato pericoloso quando è stato ritrovato, mentre la testa ringhia e sbava come una Belva. Il resto del corpo nella parte sinistra si comporta come un Simplex o un Major, nel senso che tenta goffamente di



afferrare ciò che gli è porto e di portarlo alla bocca. Il braccio destro invece si muove in maniera spastica, ma a volte è stato visto fare gestacci all'indirizzo degli Sporchi che gli passano davanti, per il maggior divertimento del pubblico dello spettacolo. Da un po' di tempo la mano destra ha cominciato a muoversi vorticosamente ma in maniera precisa. A nessuno è ancora mai venuto in mente di metterci una matita e appoggiarci davanti un supporto su cui scrivere...

Indossa abiti tutto sommato puliti: una lunga camicia di cotone, una salopette di jeans, mocassini di canapa ed emana un pungente odore di formalina e whiskey. Nessuno qui al Sud vuole che il nostro fenomeno da baraccone sia impresentabile, giusto? In vita era un colosso d'ebano dal volto perfetto, sulla schiena ha le cicatrici di graffi e morsi guariti male e infetti che marciscono e buttano un cattivo

odore, sono continuamente tenuti sotto controllo dal proprietario del baraccone con spugnature di alcol e impacchi di formalina. La bocca è devastata: labbra graffiate, denti spezzati, lingua a brandelli. Gli occhi hanno assunto un colorito giallognolo mentre le pupille sono azzurre slavate, mani, gomiti e ginocchia sono graffiati in più punti, le gambe paralizzate sono state suturate per conservarlo meglio, c'è un perno nel ginocchio sinistro nascosto dai pantaloni.

LA FURIA FIAMMEGGIANTE

Homo mortus maior

Soviet

Dono: Piromanzia

Questo ex Meccanico, ex Gladiatore ed ex Vivo viene tuttora conservato da ZAR e usato come "boss finale" nel "Dungeon Crawling", un gioco particolare della Lotta Sovietica il cui nome inglese nessu-



COMESCU
DANIELE

no è mai riuscito a capire. Dopo aver attraversato una serie di cunicoli e di stanze infestate da Morti corazzati con lamiere e armati di lame infisse negli arti, altri Gladiatori e trappole della più varia specie, i giocatori si trovano in una grande stanza dotata di alcune scale e balconate sopraelevate, il cui intrico conduce a una porta blindata che può essere aperta solo con alcune chiavi disseminate per il "Dungeon".

Scopo del gioco è per l'appunto riuscire a fuggire da quest'ultima stanza. Tuttavia essa è piena di Morti semplici e il pavimento è coperto da uno strato di sostanza infiammabile alto fino alla caviglia. Confusa tra questi Morti vi è la Furia Fiammeggiante, indistinguibile dagli altri, finché non prende l'iniziativa di raggiungere uno dei punti sopraelevati e rilasciare sul pavimento delle accecanti fiammate dalle mani, distruggendo brevemente tutto ciò che si muove, Vivo o Morto che sia. Ora, nessuna squadra di Gladiatori ha mai completato il gioco.

La Furia Fiammeggiante è un Morto ben conservato; è basso, tozzo, muscoloso. Indossa una tuta da saldatore con grossi guanti ignifugi. Ha appena un accenno di pancia del bevitore che insieme al faccione tondo dal naso rosso lo renderebbero bonario, quasi comico, se non fosse per i denti dignignati dal rictus della morte in un folle sorriso sotto gli spessi occhiali neri da saldatore. Al posto della tempia e dell'estremità sinistra della fronte ha un cratere da cui si può osservare il cervello spappolato. I capelli di Furia Fiammeggiante in parte hanno continuato a crescere dopo la morte e in parte il cuoio cappelluto si è ritirato per cui la sua testa grossa e tonda sembra coperta da velluto color paglia.

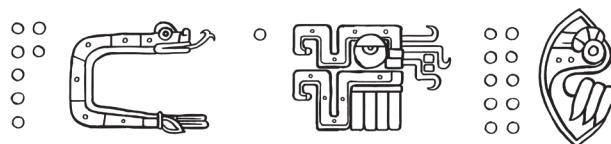
L'ANTICO MAGUS

Homo mortus obnoxus

Isole Britanniche

Dono: Magia del Ren

Nella stanza semibuia di questa collezione privata piena di reperti egizi rimbombano cantilene in una lingua sconosciuta (Antico Egizio). Seduto su una sedia pieghevole dorata, sta un farfugliante cadavere mummificato. Una donna magra dagli occhi slavati gli sta facendo impacchi di formaldeide, mentre una vecchia agita languidamente un ventaglio su un antico fornello dove bruciano degli incensi.



Parte seconda: Morti minori con doni

IL MAGUS HERMETICUS

Homo mortus ferox

Dono: Proiezione Astrale

Aspetto: questo cadavere indossa una sorta di abito talare nero e viola con cappuccio, ha il volto del tutto scoperto cui è assicurato una specie di mitra. Gli orli della gonna e delle maniche sono sbrindellati. Il corpo è putrefatto, gli occhi sono liquefatti, la bocca e slabbrata e le mani incrostate di anelli sono sporche e rovinate. Ha le orbite vuote. Le mani sono consumate e bianche d'ossa.

Dono

Esiste anche sul piano astrale e può attaccare anche personaggi in proiezione astrale. A tutti gli effetti esiste contemporaneamente sul piano astrale oltre che su quello materiale e può essere anche attaccato da individui in proiezione astrale. I soggetti colpiti sul piano astrale subiranno danni al loro corpo reale su cui appariranno morsi, graffi, contusioni e altro. Ben difficilmente questi individui disporranno di mezzi per attaccare o difendersi sul piano astrale. Il Fiuto di questo Morto e tutti i suoi sensi si estendono sul piano astrale; inoltre può sfamarsi, rallentando la decomposizione, anche con la carne di soggetti in proiezione astrale.

LA DANZA MACABRA

Homini mortui feri

Potenzialmente ovunque

Dono: Percepire le Finestre Scarlate

"Stavamo girando in tondo, ma non posso sapere né spiegare il perché, era come se i corridoi fossero 'sbagliati'. L'ultima volta che abbiamo fatto quel giro dell'oca e siamo passati di nuovo per quel settore abbandonato qualcosa... dev'essere andato terribilmente storto; anzitutto, ebbi un'allucinazione, vidi un moscone verde con la faccia dell'Italiano, quel tizio che è scomparso sei mesi fa nel deposito, poi alcuni compagni si sono girati verso di me per chiedere 'Che c'è?', pensavano di aver sentito voci che li avevano chiamati per nome. Alla fine siamo, per la terza... quarta volta, passati, di nuovo, in quella grossa stanza fredda e vuota. O almeno, somigliava a quella, credo; il fatto è

che invece delle solite due porte ce n'erano tre: due portelli di ghisa e una terza strana porta dipinta di rosso, laccata come quella di certi bordelli di lusso prima del 1944. La porta è stata aperta lentamente da una mano sottile, avvolta in un lungo guanto di velluto nero impiastriato, apparteneva a una donna elegante vestita con un abito verde vaporoso e sfangiato... cucito con piume di pavone. Quella donna indossava una maschera scura di cartapesta... scurita da frattaglie e sangue rappreso. Dietro di lei è sbucato un uomo con un frac rosso fuoco dai bottoni di metallo con brandelli di cartapesta attaccati al volto sanguinolento... A quel punto sono corso via, non chiedetemi come sono arrivato qui: non lo so."

IL CAVALIERE VERDE

Homo mortus ferus

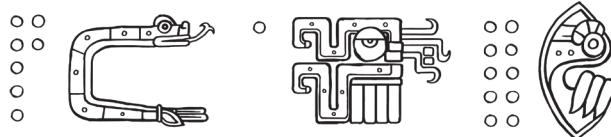
Sanctum Imperium

Dono: Transempatia

Aspetto: in vita doveva essere un templare. Barba e capelli ammuffendo hanno assunto uno strano colore muschiato. Il Cavaliere Verde indossa una lurida cotta sbrindellata coperta di fango, fili d'erba e foglie, sotto l'usbergo, le cavigliere di cuoio e gli schinieri sono ancora legati al suo corpo e forse incollati ancora più saldamente dal sudiciume. Ha lunghi capelli castani incrostati di fango, sangue cui sono appiccicati rametti spezzati, fili d'erba e foglie, ha baffi ancora folti e una barba sudicia. Gli occhi infossati non solo non sono decomposti ma sono mobili, ferini.

Oltre al Fiuto, questo Morto è dotato della capacità di percepire emozioni e intenzioni degli animali, cosa che gli permette di muoversi liberamente in terreni accidentati infestati da lupi e rapaci, dove gli altri Morti sono ben presto ridotti a cibo per gli animali selvatici.

La sua tecnica di caccia è semplice ed efficace: si muove per le montagne infestate da lupi e, alla fine, i Vivi abbassano la guardia o perché stanchi, o perché feriti dagli animali, o perché sorpresi da infortuni o dal maltempo, e allora diventano sue facili prede. Del resto, chi si aspetta che un Morto possa muoversi su un terreno così accidentato e pieno di animali spazzini?



L'INGANNATORE

Homo mortus Atrox

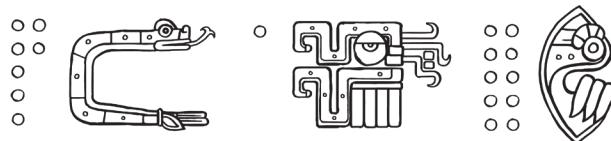
Soviet

Dono: Illusione

“Qui si aggira un Morto intelligente e dotato di poteri magici... Sì... Sì... Dicono che cose del genere non dovrebbero esistere... Bene! Cercalo e spiegaglielo tu... I sensori termici? Quelli sono andati da un po’... Razionalizzare le risorse, dicono. La postazione radar? Eccola la tua postazione radar. Bella nevvero? Le telecamere? Be’, in teoria funzionano, peccato che il terminale sia guasto e che abbiamo dovuto pulire dalle pale di ventilazione i resti dell’ultimo elettronico capace di riparare quei dannati schermi. Cosa dice ZAR in proposito? ZAR non risponde più a nessuna chiamata, però manda messaggi d’incoraggiamento... Curiosamente, ZAR ci ha messo all’ingrasso, abbiamo più cibo del necessario, tutto il sapone e le uniformi che vogliamo. Però siamo sempre più isolati dagli altri settori, munizioni niente e... Quanto alle armi: servono più che altro a tenere alto il morale, puoi usare le baionette, se ti va. Isolato? Vuoi sapere che vuol dire isolato? Te lo spiego subito: non sono state bloccate solo le porte a tenuta stagna, ZAR ha tagliato le comunicazioni con il nostro sottolivello, l’ultimo, e tutti gli altri. I rifornimenti arrivano dai montacarichi oppure da condotte grandi abbastanza solo per permettere il passaggio di quei carrellini attaccati a biomacchine bislacche. Perché? Vai a sapere... Le vie di ZAR sono infinite... Nel dubbio meglio obbedire. In confidenza credo che il settore sia in dismissione, con noi dentro. Alla fine, guardando la cosa con distacco, senza presunzione, tutti qui dentro, per un motivo o per un altro, si meriterebbero di finire nel divoratore. Che cosa provoca lo spegnimento delle luci? Esatto, cosa... Ma come faccia quella cosa a spegnerle non te lo saprei dire di preciso. Guarda questo pannello, è uno dei pochi che funziona, le luci risultano accese, ma quel corridoio come vedi è buio, completamente. Perché ti ho ordinato di evadere le stanze dove si stava spegnendo la luce? Per evitare a quella gente di diventare mangime per il vecchio Vlad.

Chi era? Ha detto bene compagno, Vlad era, o per meglio dire, è stato il mio mentore, un tempo era un agente del vecchio NKVD, come me e te, il Vecchio Vlad, Vladimir Bogdanow, detto il Vecchio. Da vivo era un buon diavolo, nei dieci minuti di pausa, una mezza sigaretta, un fondo di vodzene o un buon consiglio da lui li rimediavi sempre; finché era vivo, adesso che è Morto pare che si diverta a far secca la gente, mangiarsela e strappare i loro codici... Cosa se ne faccia, oh, quello non è un mistero: li usa per aprire porte, sbloccare macchinari, prima che sia riportato il decesso. Pare che tutte le persone con cui avesse conti in sospeso stiano morendo in modo orribile. Il dottor Kovacs, la scatoletta magiara che ha trasformato in biomacchine la moglie e la figlia del Vecchio, sembra che sia stato trovato nella tromba di un ascensore, un bel volo non c’è che dire! Sufficiente a fracassare il suo corpo di metallo ma non abbastanza da spappolargli il cervello... Qualcosa l’ha estratto dalla lamiera, che è stata tranciata con degli attrezzi. Mi hanno detto che ricciolini di cervello strisciavano come vermi appiccicandosi agli stivali della squadra di recupero.

In confidenza, credo che Vlad abbia diversi sassolini nella scarpa e l’ungherese in scatola sia stato solo il primo, perché era quello che odiava di più. E poi... Sai? Al Vecchio non erano mai andate particolarmente a genio le decimazioni che Boris Sobieski gli aveva fatto eseguire ai tempi della costruzione di Nuova Stalingrado, sembra roba di millenni fa, ma ti assicuro che non gliel’avevano perdonata quando era un bonaccione vivo, quindi figurati adesso che è un assassino Morto. Ogni tanto ripeteva tra sé: io quello lo ammazzo, lo faccio mangiare dai ratti, vivo... Credo che lo scheletro rosicchiato dai topi che abbiamo trovato fosse proprio quello del compagno colonnello Sobieski. Anche la strage nel settore asilo, che abbiamo pulito l’altro giorno, è roba di Vlad, be’, di ciò che resta del mio vecchio amico, per lo meno, ha portato in salvo solo una maestra, che era identica a sua moglie, e una bambina che somigliava a sua figlia da piccola... Più passa il tempo, più di-



Parte seconda: Morti minori con doni

strugge i contatti con la sua vita, più diventa una cosa... deformata dal rancore.

Come ho fatto a sopravvivere finora? Molto semplice: se senti odore di cibo, di vero cibo, non di barrette e pastone, ma di bistecche, di verdura, di frutta, tu vai dall'altra parte, se vedi delle donne in pose provocanti non entrare in quella stanza, anche se vedi armi e munizioni potrebbe essere una trappola.

Non so cos'abbiano a che fare i miraggi con il Vecchio, ma lui non è mai troppo lontano dai miraggi, e chi segue i miraggi tende a morire e a morire male, lasciando il suo codice in eredità al Vecchio Vlad. Qualunque cosa stia creando quelle illusioni le sta facendo sempre più credibili e sempre più astute... Una volta, mentre ero con Rondella e Pallino, ho quasi messo il piede nel vuoto, sono uscito da lì solo io... Vuoi perché sono riuscito a camminare sulla passerella fino al portellone dall'altra parte, vuoi perché Vlad aveva un conto in sospeso con Rondella, quanto a Pallino... Be', credo che stia ancora camminando là sotto, ma non da vivo ovviamente."

Aspetto: l'Ingannatore è deceduto anni fa; tuttavia non è minimamente decomposto: passa il tempo in cunicoli dimenticati da ZAR freddi e asettici, che funzionano come il congelatore di un obitorio. Indossa una divisa con elmetto dell'NKVD, un mantello che svolazza anche quando non tira nessuna corrente d'aria: è fatto con codici a barre strappati dai corpi delle vittime e cuciti insieme.

Barba, capelli e baffi sono cresciuti dopo il decesso dandogli un aspetto selvaggio; così come le unghie che si sono trasformate in veri e propri artigli.

IL PASTORE

Homo mortus atrox

Terre Perdute Orientali

Doni: *Forza Spaventosa, Immunità alla Putrefazione*

Appare come un uomo di trentacinque anni, alto circa 1,80 m, magrissimo e pallido, capelli biondi tagliati corti, occhi arrossati. Il volto emaciato è perennemente contratto in un ghigno rabbioso, dal quale spuntano denti dritti ma ingialliti. Schegge d'occhi azzurro ghiaccio spuntano dalla sclera ar-

rossata. Veste con una divisa delle Waffen SS, appena un po' stinta.

Dieter Koss rivestì a lungo la carica di tenente delle Waffen SS, fino al giorno in cui venne, senza troppe ceremonie, strangolato con del filo di ferro da una banda di partigiani comunisti. Poche settimane dopo il Giorno del Giudizio, si risvegliò come Atrox.

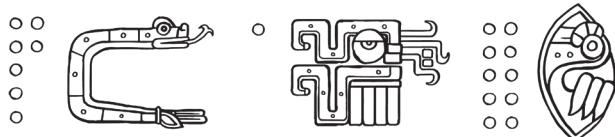
Dopo aver vagato in lungo e in largo per le Terre Perdute Orientali giunse in una sperduta valle in mezzo alle Alpi Carniche; insediatosi in un castello abbandonato, ha eletto la zona a suo terreno di caccia in modo molto particolare. Poco prima dell'insediamento del Pastore, in questa valle si era stabilita da qualche tempo una piccola comunità di sopravvissuti, che tentava di cavarsela combattendo non solo contro le Carcasse ma anche contro i predoni, il freddo e gli stenti.

Nonostante oggi Dieter sia un predatore feroce e spietato, conserva un barlume d'intelletto, poiché si prende cura degli abitanti della valle come un pastore custodirebbe il proprio gregge. In questo sperduto angolo delle Alpi Carniche nessuno entra o esce senza che lui lo sappia: i Morti non danno problemi e neppure eventuali bande di predoni, poiché lui se ne occupa in modo rapido e sbrigativo, in modo che non diano problemi alla popolazione. Tutto questo però ha un prezzo: ogni ventotto giorni, infatti, un abitante, un prigioniero o uno straniero vengono immolati al Pastore. Perciò, gli stranieri sono ben accolti qui, ma quando giunge l'ora vengono condotti al limitare di una foresta poco distante dal villaggio. Il Pastore a questo punto dà sfogo a tutto il suo sadismo, giocando al gatto col topo con lui: è capace di inseguirlo e stare sulle sue tracce per giorni, per puro e crudele diletto, dopodiché lo aggredisce e lo sopraffà con facilità. Quindi lo porta di peso al castello diroccato dove abita e se ne nutre per diversi giorni, mutilandolo con precisione e facendo di tutto per mantenerlo in vita.

Una particolare crudeltà inferta alla vittima è poi il modo con cui si svolge la caccia. Infatti, ben presto lo sfortunato scopre di partecipare a una sfida: se riesce a fuggire dalla valle, è libero, altrimenti è condannato. Nessuno ce l'ha mai fatta finora.

Doni

Forza Spaventosa: nonostante il fisico appaia sciu-pato, è dotato di una forza sorprendente, capace di ridurre in poltiglia il cranio di un uomo come fosse un'arancia matura.



Immune alla Putrefazione: la Bestia ha il raro potere di essere del tutto immune alla Putrefazione e alla Fame, come uno dei Tredici dei che governano sul Reich, perciò il suo corpo è ancora intatto, l'impulso che lo spinge a uccidere in modo rituale è un mistero.

LA FORTEZZA

Fossa Comune

Highlands Scozzesi

È chiamata semplicemente "la Fortezza".

Si trova in un'alta vallata difficile da raggiungere, il terreno accidentato rende il sito inaccessibile, l'altezza è inaccessibile ai Morti meno agili. Il castello è di pietre di cava molto solide, benché da secoli fosse solo una residenza e non una fortezza i rifugiati sono riusciti a renderlo impenetrabile.

La Fortezza: nessuno sa più che nome abbia, se mai ne ha avuto uno quando è stata costruita, chi fossero i suoi ultimi proprietari, nessuno sa dire se ci fosse prima del D Day. Qualcuno mormora che non si ricorda di averla vista o sentita nominare prima del Giorno del Giudizio.

Gli abitanti: sono profughi di varia provenienza accomunati dal fatto di essersi rifugiati lì.

Gli abitanti rispetto agli altri: sembra che gli abitanti siano capaci di capirsi tra loro senza parlare, comunicano per lo più a gesti o a movimenti quasi impercettibili, soprattutto se ci sono estranei tra loro, comunicano verbalmente soltanto quando serve e lo fanno con discorsi molto chiari e concisi.

Gli abitanti sono vivi, ma hanno ugualmente qualcosa d'inquietante nel loro ostinato mutismo e nei loro movimenti meccanici; soprattutto il fatto che non usino i loro nomi davanti agli estranei, ma solo dei soprannomi di comodo, conferisce loro un'aria ancora più tetra.

Sono freddi e non sentono il bisogno di simulare emozioni e sentimenti.

Gli abitanti non hanno più bisogno di nomi per chiamarsi fra loro, non hanno nemmeno più bisogno che qualcuno gli ordini quello che devono fare, lo fanno e basta.

Qualche bambino raccoglie i panni sporchi, alcune vecchie li lavano. Gruppi di raccoglitori ammazzano armi in un'armeria, le guardie le prendono. Nessuno organizza i turni, ma le sentinelle li fanno regolarmente, se qualcuno è malato o indisposto è coperto da qualcun altro. Tutto senza che nessuno parli.

Quando uno dei loro è troppo debole e rischia di morire viene incatenato e gettato nel forno crematorio nelle cantine del castello.

Religione: gli abitanti del castello sono atei e agnostici, non credono in niente, non sono alla ricerca di niente, non sentono il bisogno di ricordare o di confutare le credenze altrui. Nessuno fa proselitismo: più tempo una persona passa nel castello, più le sue convinzioni e i suoi sentimenti sbiadiscono, sbiadiscono fino a sparire e quello che rimane del profugo è un ingranaggio di carne e sangue del meccanismo chiamato castello.

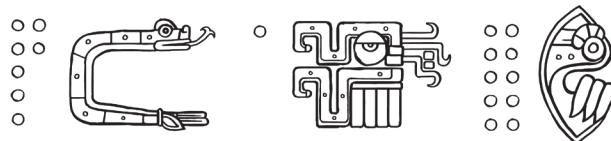
Doni sovrannaturali: le creature dotate di qualche forma di percezione sovrannaturale o di divinazione sanno che il castello è qualcosa di alieno. Il castello non è né buono né cattivo, è semplicemente estraneo e se ne infischia di tutto.

Nel castello abita un uomo anziano ma ancora vigoroso con una barba bianca patriarcale e gli occhi bendati. Il vecchio cieco è servito e riverito come un re, per quanto non faccia e non dica niente. Nessuno degli abitanti del castello ne parla mai, ma non sembra invecchiare, non si sa chi sia o da dove venga, ma sembra mantenere intatto il suo vigore, per quanto sia, per tutto il resto, un uomo vivente normale.

Il vecchio parla di tanto in tanto in modo sempre molto calmo, le cose che dice non hanno mai l'aria di essere ordini, ma vengono eseguite alla lettera dagli altri abitanti.

Il Segreto della Fortezza: tutti gli abitanti della Fortezza sono sotto l'effetto di una potente compulsione mentale generata da Duncan Murphy, l'anziano ex maggiordomo del castello, morto d'infarto poche ore prima del Giorno del Giudizio e tornato in vita come una sorta di "Fossa Comune". Il "Vecchio Cieco" sir David Alexander McLish era il proprietario della magione. Sir David possedeva delle facoltà medianiche, dopo il giorno del Giudizio divennero assai più dolorose costringendolo a cavarseli gli occhi per interrompere le visioni di orrore che consumarono in fretta la sua sanità mentale.

A tutti gli effetti Duncan è il morto centrale di una fossa comune che fonde tra loro varie volontà in un unico corpo, tutta via il suo potere funziona sui Vivi anziché sui Morti e solo su spiriti e menti, non sui corpi, il potere di Duncan su una persona s'interrompe alla sua morte e non riprende a funzionare dopo il Risveglio.



PARTE TERZA:

LE PRESENZE

TUNNEL MINERARIO 1309

Soviet

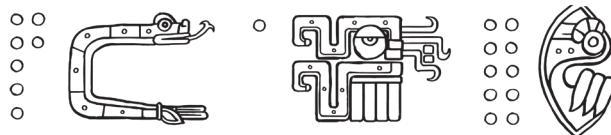
“Chiamavamo quel ragazzino in un modo simpatico: Canarino. Esatto, lo usavamo come quei canarini che ci portiamo dietro per vedere se ci sono fughe di gas. Lo avevamo mandato avanti anche quel giorno, quando il tunnel si è allagato, noi ce l'abbiamo fatta lui no. Per settimane non si è potuta drenare l'acqua qui sotto. L'acqua si è mangiata il suo corpo: ammorbidente a morte, non c'era più niente che potesse rialzarsi, solo ossa e sostanze vischiose. Oddio qualcuno ha detto di aver visto le ossa tremare mentre le portavano al Divoratore, ma sono storielle. Quello che è vero è che lì sotto ogni tanto qualcuno muore e si rialza, ognuno si rialza in modo diverso ma tutti sono stati uccisi dalla stessa cosa. Cosa? I sintomi sono quelli dell'annegamento: emorragia petecchiale, lesioni alla cassa toracica, alle costole, ai polmoni, ma non c'è acqua. Dopo un paio di giri alla macchina rieducatrice scrivo sempre pleura... Ma il colpevole è Canarino: è ancora lì sotto e vuole uccidere tutti quelli che erano lì quel giorno, o almeno spero; siamo rimasti in sei, mi auguro che dopo aver ucciso noi sei superstiti del suo vecchio settore trovi la pace... O che almeno si fermi. Alcuni di noi sono stati annegati dall'acqua fantasma, altri sono stati sbranati dai nostri compagni Morti. Il Turco si è messo a lavorare sempre peggio e si è quasi fatto friggere il cervello dalla macchina educatrice prima di decidersi a farla finita, ieri si è gettato nella fornace... Che cosa vuoi che ti dica? Io ero il suo preferito, l'ho sentito camminare,

respirare vicino a me nel buio, alle volte con la coda dell'occhio, alla luce della lampada a gas, ho visto luccicare i suoi occhi grigi. SO che sarò l'ultimo del settore e spero di essere l'ultima vittima di Canarino.”

IL CARILLON DEMONIACO

Terre Perdute Occidentali (Inghilterra)

“Quel ninnolo lo abbiamo trovato in una grossa casa, in sostanza un castello. Peccato che fosse mezza crollata e sembrava spuntasse una carogna da ogni buco. Fatto sta che in quella casa c'era una stanzetta nascosta... Neanche tanto nascosta, perché gli intonaci e gli stucchi che ricoprivano la porta scorrevole erano andati a farsi fotttere e in pratica ormai era una porta normale. Va be'. Diceva-



mo? Ah, sì. Allora forziamo la porta e niente ci sono solo degli armadi pieni di roba: vecchi orologi, un sacco di sigilli – quelli per stampare sulla ceralacca – decorati in modo strano, dei pezzetti di marmo bianco, frammenti di statue e colonne, qualche spada arrugginita, tutte cose inutili insomma, ma che ai vecchi tempi devono essere costate un bel po' di sterle. Be', a un certo punto, dal fondo di uno degli armadi viene fuori questo cofanetto molto grazioso, lo esaminiamo un po' e insomma è un carillon. Mentre sto ascoltando la musica – penso che fosse il Carnevale di Venezia o un'altra musichetta papaiola – vedo la testa di Scozia Cummer che esplode, c'è Tre Occhi, sai quell'indiano con quel puntino rosso sulla fronte? Bene, ecco, Tre Occhi fa per puntare il pezzo verso di me. Gli rovescio il tavolo addosso, il suo colpo va a vuoto, gli salto addosso e comincio a lamarlo con la prima cosa che mi viene in mano, questa bella baionetta americana che ho trovato lì: guarda che roba! Queste non le fanno mica più! Be'... Finisco di accoppare Tre Occhi e comincio a fare a pezzi lui e Scozia. Il brutto è che mentre comincio il loretto filetti, budelli e budellini di questi due poveri stronzi si dibattono come pesci. Io mi

sento sempre più incazzato, anche perché c'è sta musichetta del cazzo che continua a suonare. Entra la Comare, sai Martha Cummer, la sorellastra di Scozia? E sa il cazzo perché mi viene una gran voglia di ammazzarla, è stata sua l'idea di ripulire questo buco di culo dell'inferno! Bene, se Mezzacartuccia, il ragazzino qui, non avesse chiuso quel cazzo di scatoletta, probabilmente, le avrei spaccato la testa con un busto di Tizio Caio Sempronio o quel cazzo che era. Può essere che fossimo impazziti quel giorno, può essere quello che vuoi, ma se quel cazzo di carillon fosse stato davvero maledetto? No, perché se vent'anni fa qualcuno mi avesse parlato di cadaveri che si rialzano dalle tombe per sbranare la gente, avrei detto che era un coglione, oggi c'è poco da scherzare con sta roba. Il Pastore, che ha fatto di me l'uomo che sono, ripeteva che il tempo dei miracoli è finito con il buon Gesù e che non ci sarebbero più stati diavoli che invasano la gente e robe di questo genere, quelle lì erano cazzate da papaioli. Adesso però, come vedete, pare sia tornato il tempo dei miracoli, i miracoli oscuri però, se vedete qualcosa di sovrannaturale, state pur certi che è qualcosa di sporco, cattivo e molto, molto arrabbiato.

