

Il Sentiero dei nidi di Ragno

Avventura nel Sanctum imperium di Sine Requie Anno XIII, consigliato l'uso dei manuali Sanctum Imperium e IV Reich.

L'Avventura è ispirata al racconto nel manuale Sanctum Imperium a pagina 31.

Si consiglia di giocare con un gruppo composta da un Pg Inquisitore ed i suoi conversi (con abilità su Torturare) e con un almeno un pg con Uso Lingua Tedesco.

PNG DI SAN MICHELE MARTIRE - Trentino Alto Adige

Annamaria Sartori – Excubitor Morta – è stata bruciata come strega, ha 2 figli, Isotta e Pin, avuti da una relazione con Gustavo

Isotta Tomasi – **Appeso** - 16 anni capelli biondi lunghi, molto bella

Pin Tomasi – **Sole** - 12 anni biondo riccio, gli manca qualche dente

Gustavo Tomasi – **Matto** – ex taglialegna - riccio castano sporco, grasso ed alienato

Raffaella Pedrotti – **Forza** - Excubitor – Cinica e testarda, treccia castano chiaro e porta un paio di occhiali, ora è lei prendersi cura dei figli di Annamaria.

“Cugino” Italo Brecciaroli – **Mondo** - Moro con lentiggini, Riservato con chi non conosce ma gioviale con il piccolo Pin – è cacciatore di morti (in realtà è cavaliere Teutone)

Uso coltello = 10 (un paio di coltelli, anche da lancio), Uso spada = 8, Uso pistola = 4 (Beretta)

“Pelle” Pellegrino Bini – **Stelle** - occhi azzurri, castano simpatico sorridente – Boscaiolo (in realtà è una spia nazista) - è perfettamente bilingue e conosce anche il latino

Uso Fucile / Mitra = 8 (MP40 carico), Uso coltello = 6, Uso Pistola = 6 (Walther P38)

Ettore Gasser – **Diavolo** - padre castigatore – alto e pallido misogino, è fissato con l'ordine.

Egisto Ferrari – **Giustizia** - Padre semplice umile e molto anziano,

Probi Viri = Jacob Degasper (Morto) e Filippo 'Fynn' Santori – **carro** - Grosso ed analfabeta

TIMELINE DELLA STORIA E DEGLI EVENTI

Un Anno Prima, forse di più... Pelle, una spia nazista sotto copertura in Italia, ha portato, per testarlo sul campo, un mosto genetico dalle fattezze di un ragno e lo sta sfamando. Nel caso qualcuno lo scopra ha preparato dei capri espiatori, l'anno prima ha incastrato l'excubitor Annamaria e ora semmai le cose dovessero peggiorare incolperà il marito Gustavo. Infatti ha creato delle prove false contro di lui. Ma le cose sono un po' cambiate ed ora dovrà passare la colpa sulla figlia Isotta.

7 Agosto: Isotta Tommasi, la figlia di Annamaria, alle 2.00 di notte rientra in paese dal bosco con un coltello in mano ed è completamente sporca di sangue, inoltre è completamente alienata. Viene notificata la scomparsa del Prode Viro Jacob Degasperì.

9 Agosto: Pelle entra di notte nella casa di Gustavo per dare il tocco finale al suo piano per incastrare l'ex taglialegna, entra in soffitta dal tetto, lasciando però dei segni, e crea un pentacolo con delle candele. Inoltre Gustavo sentendo dei movimenti fuori casa reagisce lanciando oggetti fuori dalla finestra.

10 Agosto: il corpo del viro Jacob non è stato ancora ritrovato.

Nella chiesa di Bergamo il vescovo consegna la lettera all'inquisitore ed alla sua scorta esortandoli a partire subito con una carro o una macchina.

BREVE BREFIENG consegna Lettera in fondo.

11 Agosto verso le 10.30 del mattino: i nostri personaggi sono sulla strada verso di San Michele Martire.

QUI PARTE LA NOSTRA SESSIONE

INCONTRO LUNGO LA STRADA: su questa strada di terra poco battuta, mentre il sentiero taglia il bosco tipico delle montagne del Trentino, notate lungo la strada diversi uomini intenti ad ammassare tronchi appena

tagliati o addirittura ad abbattere qualche albero lontano dalla via.

Mentre il mezzo continua ad avanzare qualcuno sembra salutarli con un gesto della mano e guardandosi dietro oppure con un test facile di **Osservare +3** si potrà notare che un ragazzo vi stia correndo dietro a perdifiato agitando un braccio.

Il ragazzo si presenterà come Pelle (Pellegrino Bini) e fa il taglialegna, oltre che la guida nei boschi. E li fermerà per dirgli che non possono entrare in città con il mezzo in quanto subito prima del cancello il ponte è instabile e crollerà di sicuro. Lui si offrirà di accompagnarli in città, aiutandoli a guardare il fiume ad una 30 di metri dal ponte in un punto agibile.

Lungo la strada il mezzo sarà condotto a passo d'uomo e potranno fare delle chiacchiere con Pelle e gli altri boscaioli, notare come la maggior parte di loro siano per lo più o biondi o con gli occhi azzurri inoltre si noterà come i boscaioli abbiano inflessioni che ricordano molto parole o tonalità in tedesco. Test di **Lingua Tedesco+2**, se superato si riconoscere come non sia tedesco ma un dialetto tipico della zona del trentino alto adige, appunto contaminato da tedesco/svizzero.

L'entrata del paese di San Michele Martire è preceduta da un piccolo ponte formato con tronchi di legno sopra un piccolo ruscello, dopo il ponte si intravede l'entrata del paese, con 2 excubitor di guardia, mentre le piccole mura di mattoni sono rinforzate, nei punti più crollati con alti pali di legno ricavati da tronchi d'albero.

Se malauguratamente dovessero attraversare il ponte con il carro o con la macchina a metà del ponte sentiranno uno strano sobbalzo come aver preso una buca ed il guidatore dovrà fare un test di **Guida** per sgommare via prima che il ponte crolli. Se il test fallisce il mezzo cadrà con il ponte nel letto del fiumiciattolo e tutti prenderanno un Danno B+1+Locazione.

Come entrano in città i nostri protagonisti?

NELLA DOMUS POPOLI: una volta entrati in città verranno condotti subito alla chiesa di fianco alla Domus Popoli. Il paese non è molto grande ed è caratterizzato un fiume che lo attraversa a metà, con 2 ponti di pietra per attraversarlo, sulla piazza principale c'è ancora un largo segno nero circolare, rimasto dopo il rogo di Annamaria, l'anno prima. Lì li riceveranno il padre semplice Ferrari che lascerà subito la questione al padre castigatore Ettore Gasser, visto il suo stato di salute e l'età.

Ettore li condurrà subito alla Domus dove è rinchiusa la strega. Gli mostreranno una cella di isolamento, con solo una piccola grata per vedere dentro. Se aperta, la cella sarà completamente scura, si intravedrà una figura esile ed emaciata con resti di cibo sparsi per la stanza.

Si intuisce che la ragazza è un nel fiore degli anni, nonostante sia completamente sporca dalla testa, nei capelli e per tutti i vestiti, di quello che sembra fango, ma si capirà bene che è sangue, infatti nessuno si è degnato di ripulirla. Se si deciderà di lavarla si avrà davanti una ragazza di 16 anni bionda, con occhi azzurri, bellissima, quasi angelica, pronta a sbocciare tra pochi anni. A quel punto chiunque vorrà torturarla dovrà prima passare un **test su Volontà (+3** se ha almeno un grado su Torturare) altrimenti avrà dei dubbi e non ci riuscirà.

L'INTERROGATORIO: Isotta è completamente stralunata e sembra non avere contatto con la realtà e rimarrà catatonica verso chiunque e verso qualsiasi domanda. L'unico modo per farla parlare è con la tortura e la violenza. Appena inizierà la sessione di tortura lei sembrerà come sbloccarsi ma solo per iniziare lentamente a spogliarsi, davanti ai prelati, in quanto sta rivivendo gli attimi terribili della violenza. Qua verrà fuori la natura misogina del padre castigatore. Con le giuste domande e dei test **Torturare** lei dirà che è uscita di notte per andare ad incontrare la madre, dirà che lei ha ucciso il viro e che il diavolo gli ha dato una mano.

Con altri test fatti con **Torturare -3** Difficile la ragazza affermerà che il Diavolo gli ha dato il coltello, e che il prode viro l'aveva già "presa" anche altre volte.

Ricordate torturare significa infliggere ferite, la ragazza potrebbe non reggere e crollare dopo poche ore soprattutto se alcuni test falliscono e portano ferite più profonde di quelle volute.

COSA E' SUCCESSO QUELLA NOTTE: Isotta la notte dell'anniversario della morte della madre era andata nella piazza del paese, violando il coprifuoco per andare a vedere il segno del rogo della madre. Il Probus viro vedendola da sola ha deciso di rapirla e portarla nel bosco per violentarla. Per uscire ha usato un passaggio nella palizzata che solo i probi viri conoscono. Interrogando l'altro probus viro si potrà scoprirlo ed intuire anche la natura lussuosa di DeGasperi.

Nel bosco però mentre la violenza era in atto il Ragno ha attaccato e divorato l'uomo, Isotta si è salvata miracolosamente, raccogliendo un pugnale caduto dal ragno ed colpendo il viro. Rimanendo però shockata, lorda di sangue e iniziando a vaneggiare delle stesse parole che aveva sentito dalla madre riguardo diavolo nel bosco.

IL COLTELLO: il coltello è molto sporco ed arrugginito, con un Test su **Armi da fuoco -2, o su Intuito + Uso Pugnale** si potrà riconoscere che è una baionetta, con Asso riconosce che è tedesca. Con un test **Osservare** si potrà notare come ci sembra essere delle scritte sulla lama, con un test di **Leggere e scrivere -5** molto difficile, oppure pulendo e cercando di togliere la ruggine dalla lama, operazione che richiederà una giornata intera senza i giusti reagenti, si potrà rieseguire il test senza malus. Si potrà leggere una parte della seguente scritta a seconda del risultato ottenuto

Meine Ehre Heisst Treue

(Meine Ehre heisst Treue)

(tradotto: "Il mio onore si chiama fedeltà"
testo sulla daga delle SS)

A seconda di quanto sia comprensibile la scritta potranno capire automaticamente che sia tedesco ed con test su **Lingua Tedesco**, provare a tradurre ciò che riescono a leggere. Leggere la scritta è molto difficile anche per il carattere particolare usato, infatti far leggere il testo a qualche abitante sarà pressoché impossibile.

ENTRATA DI RAFFAELLA PIN E CUGINO: nel mentre che i personaggi sono nella Domus o addirittura durante l'interrogatorio, entrerà Raffaella, accompagnata da Cugino che sta badando a Pin. Lei è venuta lì per chiedere quando potrà essere riammessa alla carica di Excubitor, e forse perché ha visto arrivare l'inquisitore (dipenderà dai pg), ma vedendo i personaggi chiederà anche di Isotta.

Raffaella sentirà le urla della tortura? Raffaella avrà un carattere scontroso e dubbio. Ma il primo che ci parlerà in tono amichevole dovrà fare un test su **Socievolezza** con bonus in base a come si porrà, in caso di successo annotare il risultato per dopo...(con successo lei darà la lettera dopo l'arrivo del 2° cadavere.)

Pin esordirà spesso in presenza di Cugino con frasi del tipo "quando mi porterai a vedere i nidi di ragno?" ottenendo come risposta solo un "Quando sarai più grande" o "Se farai il bravo".

Pin è stato testimone che la sorella si è allontanata di notte da casa, ma non l'ha detto a Raffaella per paura di essere sgridato. Raffaella vuol dare un futuro ai bambini e gli sta imparando a diventare cacciatori di morti, grazie anche all'incontro con Cugino.

Cugino è un cacciatore di morti solitario che si è fermato in paese da qualche tempo non si sa bene per quale motivo specifico.

Parlando con lui di qualche altra misteriosa scomparsa lui dirà che spesso ha trovato nel bosco ed eliminato tali persone ritornati come morti per le cause più diverse. La verità è che lui spesso ha finto di "trovato" le persone scomparse in modo da non far

insospettire la spia e cercare di scoprire ancora delle informazioni.

Attualmente Pin si allena spesso con Cugino con il coltello e con la pistola(ancora scarica) e con un po' di fortuna li si potranno trovare dietro ad una piccola casa abbandonata

Scomparse misteriose: chiedendo in giro viene riferito che succede che qualcuno ci rimanga secco quando esce fuori dalle mura, i pericoli sono molti, e persone scomparse e mai ritornate come cadaveri solo un paio di volte è successo, anche se probabilmente sono caduti in un crepaccio o nel fiume.

PERQUISIRE CASA DI GUSTAVO: Gustavo ha prove compromettenti in casa, prove architettate ad hoc da Pelle per incastrarlo. Si potrà pensare che sia lui ad aver condizionato la figlia o che è lui stesso il diavolo, anche se si potranno trovare segni di scasso in giro per la casa.

Fuori: ci sono oggetti più disparati ammassati in giardino sul retro, alcuni anche lanciati da gustavo nella notte. Cercando normalmente si vedranno dei Segni di cenere fuori nel giardino e con test su **Osservare -2** si troveranno anche delle tegole cadute a terra.

Cucina Sala: cercando si troveranno molti fiammiferi e cerini e foto bruciate nel camino, si potrà risalire che sono vecchie foto della moglie. Con test su **Perquisire** si troveranno nel cestino una carta di cioccolato ed una cartaccia che puzza di farmaco, senza scritta (è una droga che Pelle gli faceva assumere anche se sarà difficile capirlo)

Camera: l'armadio contiene degli abiti fatti di pelliccia di lupo e cervo, molto appariscenti ma anche molto comuni tra i taglialegna. Nel cassetto del comodino si troverà un mazzetto di erbe con un test su **erboristeria** capirà che si tratta di Valeriana per dormire. Inoltre si rinverrà un diario scritto male in una calligrafia storta e sgrammaticata, con test **Leggere Scrivere** si capirà che parla della sua storia amore con Annamaria, poi la morte ed il peggiorarsi dell'alienazione. Sarà riportato

anche che incontra i boscaioli spesso che vengono a fargli visita.

Si noterà subito che la finestra della camera è rotta e dà verso il giardino sul retro, di notte ha tirato un oggetto dalla finestra sentendo dei rumori. Con un test su **perquisire** oppure dicendo di controllare tra la rete ed il materasso si troverà una rozza maschera fatta con un sacco di iuta e con attaccati legni e pelli come a formare delle corna per rappresentare la faccia di un Krampus (o per chi non fosse della zona di una Diavolo con barba e peli)

Soffitta: la disordinata soffitta ha una piccola finestra sulla parete in fondo, con un test **Osservare +2** si noteranno, lievemente nascosti da casse a altro, tracce di candele consumate. Sono 5 candele e si vedrà come la cera è stata fatta scolare per formare un pentacolo. Con un **Test su Intuito** si potrà intuire che sono recenti, di un paio di giorni. Per chi si affacciasse alla finestra potrà notare come nel tetto sotto mancano delle tegole, e con un altro specifico test di **Perquisire o Osservare** si noteranno dei segni sulla finestra, come se fosse stata aperta da fuori oppure segni di scarpe come se qualcuno ci fosse passato.

PARLARE CON GUSTAVO: Gustavo non è mai stato un tipo sveglio ma ora, dopo la morte della moglie Annamaria vive proprio in un mondo tutto suo ed ha sviluppato una strana attrazione per il fuoco che le ricorda il rogo della moglie. I suoi ricordi saranno molto confusi, a causa dell'alcool (e della droga) si ricorderà di aver sentito dei rumori in una delle sere precedenti e dirà che diversi taglialegna lo vengono a trovare, tra questi potrebbe spuntare fuori il nome di Pelle. È chiaramente stralunato se non addirittura alienato.

CASA DI RAFFAELLA: la casa è scarna e riservata non proprio adatta a dei bambini, la casa è piena di coltelli armi e pistole, e di numerosi libri sulla caccia o come gestire le armi...

Se perquisiranno casa di Raffaella, con un test **Perquisire con -2** nello studio di Raffaella troveranno uno scomparto segreto dietro ad un cassetto, ma è vuoto. Conteneva la lettera di Annamaria, ma ora visto l'arrivo dell'inquisitore se la tiene stretta addosso. Facendo un test **osservare con -2** nelle libreria troveranno una copia del Sine Requie, una prima vecchia edizione, presa con l'aiuto di Cugino. Con un test **perquisire** nella cameretta dei bambini troveranno un piccolo astuccio di legno che contiene un coltello da caccia affilato, sotto al cuscino.

PRIMO GIRO NEL BOSCO: Pelle è la miglior guida nei boschi nei dintorni ma è proprio lui la spia. Se Pelle farà da guida non troveranno nulla di interessante in quanto li depisterà. **Check su Karma** con un successo strabiliante troveranno impolverata nel terreno una spilla della croce di ferro. Con un successo si potranno notare con un Test **Osservare** dei tagli sugli alberi, come di accette o coltelli. Con un mezzo successo troveranno i resti di un morto semi divorato da tempo, è inerme ma è una delle vittime del ragno. Con un fallimento saranno attaccati da un morto vagante.

Se proveranno a seguiranno le tracce di Isotta dovranno avere successo in un test **Seguire Tracce**, così arriveranno sulla scena dell'assassinio, lì troveranno una enorme pozza di sangue, e numerosissime impronte. Se le seguiranno ancora con un altro **test** vedranno che sono impronte di almeno 6 gambe e 2 mani che pian piano diminuiscono fino a scomparire. Il Ragno ha continuato a spostarsi sugli alberi rendendo impossibile seguirlo fino alla tana.

SVILUPPO DEGLI EVENTI: Dalla sera dell'arrivo dei pg il padre Castigatore farà pressione perché la figlia venga bruciata come strega, lì emergerà anche il suo carattere misogino.

Continuerà così fino al 2° secondo giorno diventando sempre più insistente al punto da dare l'ordine di iniziare a preparare la pira per la sera del 2° giorno.

Quella sera dopo l'orario di coprifuoco mancherà all'appello un'ennesima persona, un'altra donna che ritornerà alla mattina del 3° giorno come ferox con segni di lame e morsi. Se i pg avranno allestito il rogo potranno sentire queste voci con un check su Karma ed impedire all'ultimo momento una o più vittime innocenti.

A questo punto se il test fatto all'incontro con Raffaella era un successo lei consegnerà la lettera di Annamaria ai pg. (Allegato o Racconto a pag.31 del Manuale).

Altrimenti con le tracce fresche del ferox sarà possibile raggiungere la tana del ragno superando qualche test di **seguire tracce**.

LE MACERIE DEL VECCHIO PONTE:

Se contatteranno Pelle come guida per raggiungere il vecchio ponte lui prenderà tempo dicendo che il posto è lontano e dovranno partire all'alba del giorno dopo, e nella notte sparirà fingendo un'ulteriore scomparsa (sarà fuggito buttandosi nel fiume con tutto ciò di compromettente).

A quel punto Pelle li aspetterà al ponte e li accoglierà da una posizione elevata parlando in tedesco armato di MP40 mentre arriverà anche il Ragno.

Se Pelle dovesse accompagnarli perché costretto a meno di comprometersi, una volta raggiunta la radura con il ponte sfruttate il classico cliché dove la guida si allontana dal gruppo e viene sbranata dall'alto... **ma non questa volta** in quanto

Pelle inizierà a parlare in tedesco ed estrarre un MP40 preparata dietro ad un arbusto. In entrambi i casi il gruppo verrà seguito a distanza da Cugino che dopo poco ingaggerà Pelle in un combattimento corpo a corpo con lo scopo di catturarlo vivo per interrogarlo.

L'esperimento Nazista è un grande Ragno che ha 10HP ma perde salute solo se colpito al torso o testa, in quanto braccia e gambe sono insensibili. Attacca con 4 coltelli con un valore di 6.

Attenzione il ragno è vivo e potrebbe risvegliarsi una volta ucciso.

(Eventualmente usare le statistiche dello Spinne nel Manuale IV Reich).

BONUS: è interessante portare un approfondimento sui personaggi di Pelle e Cugino, specialmente facendoli confrontare magari in taverna su chi conosce Veramente dove i "ragni" vanno a fare il nido. Entrambi sono personaggi importanti e possono conquistarsi la simpatia o i sospetti dei personaggi.

MODIFICHE PER UNA ONESHOT: finite le indagini o verso il termine della sessione, Raffaella si avvicinerà ai pg e consegnerà loro la lettera a prescindere. In modo da poter concludere la sessione con lo scontro contro l'esperimento nazista.

Scritta da Luca 'Luke-Fauno' Giampieri

LETTERA INIZIALE DA CONSEGNARE AI PG

Alla cortese attenzione del Vescovo di Bergamo,

Mi chiamo Ettore Gasser, padre castigatore del piccolo borgo di San Michele Martire nella diocesi trentina. Le scrivo per chiedere urgentemente l'intervento di un inquisitore per istituire un processo per una delle nostre povere anime corrotta dal Demonio, per mondare così la blasfema creatura ed espiare i nostri peccati.

In data 7 Settembre alle ore 2.00, violando oltretutto il coprifuoco, una nostra compaesana Isotta Tommasi, di anni 16, si è presentata alla porta maestra di ritorno dal bosco senza che nessuno ne avesse scritto o vista uscire dal paese.

La fanciulla è arrivata completamente imbrattata di sangue tenendo in mano un coltello, spero anch'esso. Vaneggiava, blaterava parole blasfeme, dicendo essere andata ad incontrare il Diavolo nel bosco. Abbiamo subito provveduto a bloccarla ed a rinchiuserla in una cella di isolamento nella Domus Populi, pregando che il potere maligno non ci recasse alcun male.

Nel giorno successivo abbiamo notificato la scomparsa di una Probo Virus, tale Jacob DeGasperi, non reperibile dalla sera prima probabilmente morto ed ucciso dalla ragazza nel raptus demoniaco.

Nella giornata attuale, sera dell' 8 Settembre ancora non è stato rinvenuto il corpo del Probo Virus, le ricerche continuano per liberare il povero cadavere dalla Cieca Feroce che lo pervade, dando pace alla sua anima ed al suo corpo, ora affamato di uomini.

Spero nella risposta celere da parte Vostra e nell'invio celere di un Vostro Inquisitore, tutto il paese è in preghiera in attesa della remissione dei peccati.

Padre Ettore Gasser

Anno Domini Dias Fraes X.I.I.I

San Michele Martire - Trentino

Domani brucerò nel piazza del paese legata ad una pira. Mi hanno fatto parlare usando lame e ferri incandescenti, finché non ho confessato.

Sì. Sono una strega sì, l'ho detto. Ma non è vero.

Come non è vero che il Diavolo è nel bosco. Presto la cosa che vive nel bosco tornerà ed ucciderà ancora.

Io l'ho vista quella bestia, non è né un morto né un uomo. Ma chi mi crederà mai?

Sembrava un enorme ragno di carne, la pelle bianca come il latte, la testa piccola e gabla incassata nel corpo. La miriade di zampe erano formate da gambe e braccia umane. Aveva grandi occhi azzurri e freddi e delle lame o pugnali o forse baionette, legate sopra le braccia.

Per il resto era nudo ed era un maschio e ricordo come quando si girato verso di ha aperto quella sua bocca ed pronunciate delle parole a me sconosciute, tedesco probabilmente.

Vive nel fiume e là l'ho seguito. Ti imploro ti tornare laggiù, dove ci sono le macerie del vecchio ponte, dove quella bestia ha la sua tana.

Questo mostro ucciderà ancora se non fate qualcosa

Addio amica mia, prenditi cura dei miei figli.

Annamaria.