

Ignis in stipula

Fuoco di paglia

Campagna breve per Sine Requie
di TBDGreta

Basato sulla creazione di Leonardo Moretti e Matteo Cortini "Sine Requie anno XIII".

È consentita la riproduzione, parziale o totale, dell'opera e la sua diffusione per via telematica a uso personale dei lettori, purché non a scopo commerciale.

La neve è fitta su Pratorotondo. Quando l'inverno cala impietoso sulla Val Maira, poche sono le località del Sanctum Imperium che riescono a sfuggire al freddo e alla fatica e i pochi abitanti del paesino sopravvissuti al Risveglio bramano oltre ogni cosa restare dentro le loro mura in attesa di un clima più mite.

Quando il piccolo gruppo di Fedeli si avvicina, stanco, i paramenti esposti con la grande croce rossa dipinta nel mezzo, il fumo grigio che esce dai camini delle case in pietra sembra sussurrare un timido "benvenuti".

Ma la montagna non accoglie coloro che non sanno amarla e alle pendici del Cassin non è solo il freddo ad attendere, né solo il bianco della neve, ma il sangue della morte e il nero del mistero.

Introduzione al modulo

Sistema: Sine Requie

Giocatori: 4-5

Durata: almeno 3 sessioni

I giocatori possono essere allo stesso modo novellini del sistema o veterani dell'ambientazione, fa poca differenza ai fini della presente narrazione, in ogni caso originale.

Come sempre, l'obiettivo in Sine Requie che mi piace portare avanti è l'affrontare tematiche e mostrare situazioni, non certo quello di permettere ai giocatori di modificare l'intero corso degli eventi (esistono altri sistemi per quelle cose lì, e per lo più lì si lanciano palle di fuoco).

Credo in ogni caso che la presente avventura possa rendere meglio se giocata con un party avvezzo al roleplay o con molta voglia di mettersi in gioco e poca necessità di sfogare violenza repressa uccidendo PNG.

Avvertenze

In questa avventura sono presenti TEMI FORTI. Prevalentemente si tratta di un'ambientazione horror in cui orrore e gore sono esasperati dalla sottoscritta con l'obiettivo di non far dormire i giocatori la notte. Qualcuno di voi troverà le scene forse banali, qualcun altro forse eccessive: in ogni caso consiglio vivamente di leggere *prima* il modulo, e solo poi di giocarlo. Sebbene di solito mi piaccia inserire dibattiti morali e politici in avventure di giochi profondi, questa volta la questione sarà quasi del tutto evitata, essendo la presente una campagna solo introduttiva al Sanctum Imperium.

Nessuna delle ideologie qui esposte rappresenta in alcun modo un pensiero di chi scrive: sarebbe da pazzi, estremisti cattolici o fascisti ritenere valido anche solo un frammento dell'assurda realtà in cui Sine Requie è ambientato e personalmente mi tengo ben distante da tutte e tre le forme di pensiero, ritenendole spesso solo facce di un unico dado.

Ignisi in stipula – fuoco di paglia

Riassunto dell'avventura

I personaggi verranno inviati dal Vescovo di Cuneo in un piccolo paesino sperduto dei monti della Val Maira, in pieno inverno. Lì, dovranno indagare su di un omicidio e su una serie di scomparse che riguardano alcuni bambini.

Dietro agli eventi, scopriranno fenomeni di violenza umana ingiustificabile e l'azione di un Morto.

L'avventura sarà per lo più un modulo investigativo, in cui i personaggi dovranno muoversi tra i fili sottili dell'etica dell'Imperium, sopravvivendo intanto al gelo delle montagne e agli orrori che vi risiedono.

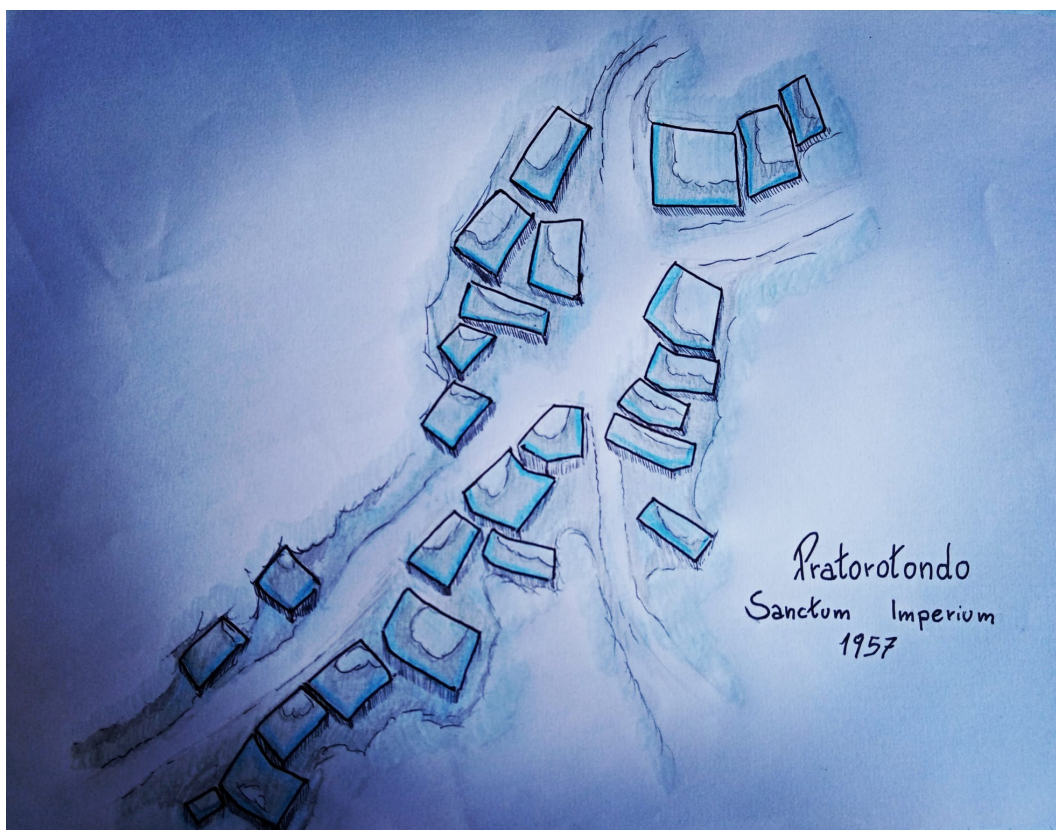
Ambientazione

L'avventura sarà ambientata per lo più nel borgo di Pratorotondo, una frazione di Acceglio, nella Val Maira. Il luogo è un centro abitato decisamente scarno, dove sembra quasi impossibile decidere davvero di risiedere, specie d'inverno, quando, da dopo il Risveglio, la neve e i Morti fanno a gara per recidere vite.

I pochi abitanti del Borgo, che qui risiedono ormai da tanto tempo, hanno preso qualche provvedimento per sopravvivere: l'intero luogo è stato circondato da barricate di legna, sacchi di terra e rifiuti metallici per creare alcune zone fortificate contro un'eventuale arrivo di Morti e le stesse abitazioni sono state tutte modificate affinché l'unico vero ingresso desse verso l'interno del villaggio e mai al di fuori.

Quando il clima non è eccessivamente rigido, il sostentamento degli abitanti è di relativamente facile portata: nello spazio circostante il borgo alcuni prodotti semplici (patate, insalata, fagioli) vengono coltivati e caccia e pesca non sono complessi da portare a termine. All'interno di una delle fattorie si possono contare anche alcune galline e persino una mucca, che d'estate forniscono uova e latte molto di frequente.

Diversa è la situazione invernale: una coltre di neve bagnata e spessa ricopre ogni cosa durante i giorni di tempesta e solo le braccia dei singoli possono liberare qualche superficie. La situazione è a dir poco critica, il freddo attanaglia ogni vita, in molti si radunano in piccole stanze per godere l'uno del calore dell'altro e le magre riserve messe da parte durante i mesi più caldi non sempre sono sufficienti. Restare qui d'inverno è un terno al Lotto, come si direbbe in periodi storici diversi, e non è detto ci sia un vincitore.



Alcune vicende, tuttavia, aiutano i residenti a sopravvivere: attraverso i Valichi, bande di cacciatori di Morti, partigiani e nomadi delle Terre Perdute spesso giungono nei periodi meno aspettati per condurre affari ed esplorare zone: portano con loro cibo e attrezzi e prendono in cambio liquori, frutta e altro che non possono procurarsi da sé, oltre a informazioni utili per il loro vagare. Questa importante risorsa è ogni volta fonte di speranza e motivo di resistenza.

In ogni caso, se i Personaggi saranno alla ricerca di motivazioni logiche per la permanenza degli abitanti a Pratorotondo, ogni spiegazione mostrerà alla fine una qualche debolezza, una mancanza di reale razicinio, una fiducia immotivata in qualcosa di inesistente.

1. Prima sessione – la camminata

1.1 Il Duomo di Cuneo

4 gennaio 1957

Canti di chiesa di sottofondo.

La facciata della Cattedrale di Santa Maria del Bosco non è mai stata così bella per gli occhi di chi la guarda.

Il marmo bianco coperto da intonaco e gesso ormai è crollato in gran parte e gli assalti del '43 non hanno risparmiato le vetrate, ormai sostituite da più versatili ma meno eleganti intelaiature di legno.

Non è una storia serena, quella della Cattedrale, ma nemmeno si tratta di una storia tragica, come d'altronde non è tragica quella dell'intera Cuneo: mai stato un punto davvero strategico, sottovalutato dai fascisti prima e dai nazisti poi, tutti troppo attenti a badare a Torino o ai confini nord del Piemonte, ha attraversato la Guerra Mondiale senza piangersi addosso e quando, il 6 giugno del 1944, i Morti, i dannati burattini di carne guidati dal demonio che si prende beffa dei nostri stessi corpi, hanno cominciato a camminare, ad alzarsi e ad aver brama di vita, la Cattedrale di Santa Maria del Bosco è stato un rifugio per molti.

Di lì in poi, la trama si perde quasi nella leggenda. Di una cosa si è certi: mentre il Sanctum Imperium prendeva lentamente forma, Cuneo e il suo circondario sono stati un esempio di quel che significa solidarietà. I cittadini, stanchi in parte delle angherie dei vivi, si sono trovati uniti contro i Morti e, dopo il terrore iniziale, hanno fatto della Fede in Dio, nella fiducia nella Vita stessa un baluardo armato contro la disperazione. Scesi dai monti in cui trovavano rifugio e patria, anche i Partigiani si sono uniti alla lotta e in fretta la cittadina è stata liberata.

Le mura erette tutt'intorno preservano i suoi cittadini e i varchi verso la montagna sono ancora attraversati dai più coraggiosi.

Guardando la facciata della Cattedrale appare intonaco graffiato e pietra crollata, ma ognuna di quelle ferite, in qualche modo è un simbolo e significa che la Vita, e la Fede, ancora resistono.

L'avventura si apre davanti al Duomo di Cuneo, che dal Risveglio è il suo punto di forza politica e baluardo della sua fede.

Tratti descrittivi:

- sulla facciata è presente l'iscrizione MA...AE VIR... ..M PIE... AN... 1865, ciò che resta della vecchia dedica;
- nella Cattedrale vi è la celebre Cripta dei Vescovi, dove essi erano seppelliti (risvegliatisi nel '44 furono un grande problema per chi si era rifugiato nel Duomo);
- all'interno è conservato un Organo a canne, del 1914, che funzionava a trasmissione elettrica e che ormai è spento da un bel po'.

I personaggi sono stati convocati dal Vescovo di Cuneo, Monsignor Leonardo Cometto, il quale conosce le loro imprese recenti (si veda il sottocapitolo Personaggi giocanti).

All'ingresso saranno accolti da un frate minore che gentilmente ma senza troppo chiacchiericcio, come si conviene al suo ordine, li accompagnerà all'interno, in una sala vicina alla sagrestia, predisposta per riunioni e incontri. All'interno, un piccolo tavolo sarà stato allestito con un pranzo leggero ma di buona qualità (formaggi, frutta, pane). Verrà chiesto loro di attendere lì.

Nei minuti successivi sarà possibile per loro chiacchierare, presentarsi se necessario, iniziare a delineare il proprio PG.

Tratti descrittivi:

- sul tavolo è presente del formaggio, alcune piccole tome prodotte nel territorio cuneese. Per quanti non siano di qui, non è scontato trovare cibo del genere: gli allevamenti di bovini, dopo il Risveglio, sono quasi spariti dal Sanctum Imperium, e produrre latticini non è una priorità per nessuno. Il fatto che ci sia del formaggio è indice non solo di discreto benessere della zona, ma anche di fiducia nell'avvenire e di forte volontà. Assaggiandoli, i formaggi avranno un sapore corposo, leggermente morbido, e lasceranno in bocca una cremosità squisita;
- nella stanza sono presenti diverse sedie di legno, tutte molto vecchie, probabilmente raccattate da qualche parte. Osservandole, si vedrà che sono state levigate e pulite, segno di una certa cura, non sempre scontata;
- è inverno, fuori dalla Cattedrale fa davvero freddo e anche all'interno non si sta molto bene, non ci sono metodi di riscaldamento. È un bene che si sia in molti in uno spazio ristretto, il corpo umano produce calore e dopo la prima mezz'ora si starà davvero meglio;
- la stanzetta ha un'unica finestra, di medie dimensioni, che dà sullo spazio alla destra della Cattedrale: si vede gente operosa, gli sbuffi di calore vicino alle loro bocche, che rientra pian piano a casa, spesso trasportando materiali e vestiti con grosse coperte.

1.2 Leonardo Cometto, Vescovo di Cuneo

Scortato da due frati, giungerà nella sala Monsignor Cometto.

Tutti i personaggi hanno sentito parlare di lui: coraggioso, capace di amministrare l'intera provincia con parsimonia e saggezza, è stato un vero e proprio eroe durante il Risveglio e nei terribili momenti successivi: più giovane, all'epoca, ordinò agli abitanti di rifugiarsi della Cattedrale e si ricordò della presenza del Sacratio proprio quando le porte venivano sbarrate, impedendo il disastro. In molti hanno raccontato di averlo visto personalmente raccogliere una torcia da una delle pareti e uscire per strada per andare a salvare quanti si erano rifugiati nelle loro case. Abbattè molti Morti da solo, e rischiò di restarne vittima, ma spinti al coraggio dal suo esempio i cittadini di Cuneo si riversarono in strada e lo trascinarono via.

Negli anni successivi, si diede da fare per far erigere il muro protettivo e per organizzare spedizioni alla ricerca di Sopravvissuti in tutti i Comuni vicini.

Generoso, grande logista, buon amico dei Templari e loro aiutante durante le Crociate nella zona.

[Con un semplice tiro di Storia o Politica, sarà possibile sapere che gran parte delle storie sono solo frutto di racconti e leggende, come spesso capita con i leader carismatici in tempi difficili]

In ogni caso, Leonardo Cometto ha un aspetto diverso da quello immaginato: basso, anziano, una diffusa calvizie tra i capelli bianchi, un abito leggermente trasandato e gli stivali sporchi di fango e neve di chi, durante la giornata, cammina e lavora.

Ha un volto simpatico, tondeggiante, gli occhi azzurri e una predisposizione a farsi voler bene.

Dopo i convenevoli e alcune chiacchiere su come si trovino i PG a Cuneo, magari intramezzate a storie locali, il Vescovo passerà al dunque.

Il motivo per cui i PG si trovano in quel posto è che il Sanctum Imperium ha bisogno di loro.

Quella mattina, infatti, è giunta una missiva da Pratorotondo, una minuscola località della Val Maira che coraggiosamente resiste al freddo e ai Morti.

*XXVII giorno di dicembre, anno MCMLVII dalla nascita di Cristo, **n**ostro Signore,*

Monsignor Leonardo Cometto, Vescovo e reggente della gloriosa urbe di Cuneo,

con sforzo e timore scrivo la presente, giacché il Vostro impegno nel Sanctum Imperium già supera di gran lunga le normali umane attività, ma la mia povera anima trema nei giorni bui e richiedo il vostro aiuto.

Un oscuro fatto ha colpito Pratorotondo, che pur serenamente trascorreva il suo tempo: pochi giorni fa, un amato Figlio di Nostro Signore è stato ucciso in modo brutale da un cristiano che avrei detto innocente, con uan furia mai vista e cieca ferocia.

*Mai avremmo scomodato il vostro tempo per qualcosa che non abbia strane sfaccettature: il crimine è soltanto l'**u**ltimo **a**nello, **i**nfatti, di una serie di strani eventi, forse non collegati, che hanno macchiato la nostra comunità.*

*Voi ben sapete quanto i giorni passino lenti e funesti qui **d**a dove vi scrivo: temo di non poter sostenere questo peso **u**lteriore.*

Vi prego, inviatemi anche solo un Excubitor che possa far luce su quanto accade e giungere a delle conclusioni.

*Mai più di **o**ra necessitiamo di quiete.*

La Vergine vegli sul Vostro Lavoro,

Padre Angelo,

parroco di Pratorotondo

[Nota per il Master: alcune lettere sono in grassetto, a formare la frase "XIII anno: l'anno della Morte". I PG potrebbero anche non accorgersene ora, non importa, ma è importante conservano il foglio]

Fratello **Luca di Champorcher**, Maestro Templare, responsabile dell'Ordine a Cuneo, è un secondo personaggio rilevante in città, utile contatto se tra i PG vi fosse un membro dell'Ordine o qualcuno che ricerca informazioni aggiuntive sulla missione.

Egli presenzierà eventualmente alla consegna della lettera, inserendosi così nella cerchia di coloro che possono sapere dei fatti, e risponderà, sebbene in modo sempre asettico e austero, a ogni domanda portagli.

Giunto dalla Francia durante la Resistenza, italiano di origini, era membro di un gruppo di Partigiani Bianchi. Poco meno anziano del vescovo, è un uomo di mezz'età, silenzioso e intelligente, che compensa i suoi difetti fisici (è monco di una mano) con una incredibile forza d'animo e una buona capacità nel dare consigli.

Ha perso l'avambraccio sinistro dopo averlo usato per colpire un tedesco nel suo tentativo di ribellarsi a un interrogatorio, poco prima che il Risveglio facesse scappare i soldati.

Le sue informazioni aggiuntive saranno di due tipi, in base al tipo di domande: pratiche (è certo che sia impossibile procedere con un mezzo a motore oltre Dronero, così come è certo che ultimamente le neviccate siano abbastanza frequenti da garantire neve fresca) e teoriche (sa di strani racconti sulle montagne, esse vengono protette in qualche modo dai Morti, nulla di più, ma non ne ha mai visti così pochi come tra le vette dove andava durante la Resistenza e in cui ancora qualche volta è tornato).

La situazione ha ovviamente allarmato il Vescovo, per quanto la lettera non dia dettagli, ed è stato deciso di inviare alcuni fedeli in aiuto di Padre Angelo. Se richieste, ai PG verranno fornite informazioni aggiuntive:

- Pratorotondo è solo a fatica considerabile un Paese: composto da una ventina di case di pietra, si trova distante da qualunque punto strategico presente nella zona ed è allo stesso tempo allarmante e interessante che una comunità di Cristiani abbia deciso di risiedervi nonostante tutto;
- Le notizie da Pratorotondo arrivano davvero di rado: l'ultima volta che se ne è saputo qualcosa, una missiva è stata portata da un piccolo gruppo di zingari che passava di lì e che è stato ben retribuito per la missione. Pa re che gli abitanti siano pochi e che vivano di stenti ma che per qualche motivo si ostinino a restare lì;
- Padre Angelo è un uomo sulla quarantina, forse meno, che sicuramente è dotato di grande spirito ma anche di grande cocciutaggine vista la scelta di aiutare una comunità in una situazione così difficile;
- è inverno pieno ed è probabile che l'intero circondario sia coperto da neve. Nessuno pulisce le strade, lì attorno, né certo è una zona molto trafficata in questo periodo. Arrivare non sarà facile.

La missione dei PG è quindi semplice: recarsi a Pratorotondo (possibilmente integri), parlare con Padre Angelo, comprendere l'accaduto ed eventualmente indagare a proposito, riferire.

A ciò, si aggiungerà una missione, suggerita dal Vescovo tra le righe, non necessaria ma sicuramente importante: capire se e come la comunità di Pratorotondo abbia senso di sussistere e se non sia necessario spostare tutti da un'altra parte, magari un luogo più facile da controllare, dove i viveri arrivano prima e con meno dispendio di energie.

1.3 Preparazione e viaggio

Affrontare un simile viaggio non è cosa da poco, principalmente visto l'inverno rigido ancora non terminato e in secondo luogo per un motivo semplice quanto allarmante: la strada verso Pratorotondo è quasi del tutto deserta, nessuno la percorre mai, specie di questi tempi, non si ha idea delle condizioni in cui verte. Non avendo una vera mappa del territorio, il Vescovo userà un foglio per scrivere le principali indicazioni al gruppo.

Da Cuneo bisognerà procedere verso Dronero in direzione Nord-Ovest, il primo paese di cui si abbia qualche notizia, dove dovrebbe esserci una stazione di posta relativamente frequentata, raggiungibile, se tutto va bene, in meno di quaranta minuti.

La fermata più papabile vicina è successivamente San Damiano Macra, che dovrebbe distanziare un tempo inferiore ai venti minuti, sempre nella stessa direzione.

Di lì è necessario proseguire fino ad Acceglio, a Ovest, mantenendo la vecchia strada militare per una trentina di minuti.

Pratorotondo è una borgata a breve distanza da Acceglio, in direzione sud.

Ovviamente, tutte le distanze si intendono con un mezzo a motore e, altrettanto ovviamente, non è certo che si possa usare un veicolo fino alla meta, mentre più probabilmente un tratto sarà da svolgere a piedi.

La realtà dei fatti, di cui per ora solo il Master è a conoscenza, è la seguente:

Cuneo – Dronero: 45 min con un mezzo a motore

Dronero – San Damiano Macra: 3/4 h a piedi con un carico sulle spalle

San Damiano Macra – Acceglio: 7 h a piedi con sci o racchette su neve compatta

Acceglio – Pratorotondo: 3 h a piedi nella neve fresca

La preparazione del viaggio e il viaggio di per sè occuperanno quindi il resto di questa sessione.

[Nel caso il Master lo decida, ad esempio per aiutare un gruppo di novellini o per suo gusto personale, per implementare il roleplay o semplicemente per bilanciare il party, il Vescovo Cometto potrebbe aggiungere ai personaggi un supporto, ovvero Don Giuseppe Riotti, giornalista dell'Osservatore. Di certo non il più versatile nelle arti difensive, può essere d'aiuto durante le indagini e, soprattutto, sarà attrezzato per la traversata. Si raccomanda comunque al Master di lasciare la sua figura in secondo piano, ricordando che i protagonisti dell'avventura sono i PG e non certo i PNG]

Padre Beppe, che fin dal primo momento chiederà di essere chiamato così, si presenta come un uomo di circa 35 anni, abbastanza basso, non grasso ma dall'aspetto pasciuto.

Parla con tono ponderato, non mette mai troppe parole inutili una dopo l'altra, come si addice al suo Ordine, ed è vestito con il saio da frate. È un fotografo dell'Osservatore, il giornale ufficiale del Sanctum Imperium, e lavora per la testata ormai da sei anni. Modesto e piuttosto portato per il suo lavoro, Padre Beppe ama scattare fotografie e scrivere articoli e ha ricevuto una macchina fotografica da suo padre, prima ancora di prendere i Voti, quando era molto giovane.

Possiede infatti una fotocamera a soffietto Kodak importata dalla Germania ben prima del Risveglio o dell'ascesa del Reich.

Stampa su lastre poche foto alla volta e per lo sviluppo è necessaria una camera oscura, ma non si può negare certo che l'effetto sia sorprendente. È una persona a cui piace guidare più che comandare e ama essere organizzato. Per il viaggio, prevede di portare con sé tutto il necessario per arrivare alla meta e fare un buon articolo.

Si accompagna a un vecchio mulo di nome Grigio spelacchiato che trascina una piccola slitta. Non può trasportare un uomo per molti chilometri, ma è perfetta per oggetti o, in caso di emergenza, compagni feriti.

Nonostante il suo arcano dominante, Padre Giuseppe si comporterà in modo timido e dimesso, in parte per paura e in parte ormai rassegnato a un ruolo secondario nella storia del mondo. Solo atti molto crudi o scelte drastiche lo faranno risollevarsi, per il resto tenderà a obbedire o a lasciar scegliere gli altri.

Nome Don Giuseppe Riotti (Beppe)

Toraco Dominante (III) L'Imperatrice

Toraco del Passato (XVIII) La Luna

Professione Frate Gesuita Età 34

- Giornalista -

Pregi:	Difetti:
- Possedimento iniziale (macchina fotografica)	- Curioso
- Fisionomista (+3 Test Memoria ricordare persone)	- Spendaccione
	- Totuaggio
	- Fedina penale sporca

♡ ♀

♂ ♂ CARATTERISTICHE ♂ ♀

♂ ♀

Intuito 4	Aspetto 4	Coordinazione 4	Aff. Occulta 1
Memoria 4	Comando 6	Des. Manuale 6	Dist. dalla Morte 12
Percezione 5	Creatività 5	Forza Fisica 3	Eq. Mentale 4
Volontà 5	Sociabilità 4	Mika 2	Karma 4

ABILITÀ

Fotografia 3	Arrampicarsi 1/2	Mercanteggiare 1/2
* Leggere e scrivere 2	Ascoltare ∅	Nuotare 1/2
* Lingua - latino - 1	Correre 1/2	Orientamento 1/2
Politica ed economia ∅	Guidare (slitta ^{con} mulo) 1	Osservare 3
Storia e filosofia ∅	Intrufolarsi 1/2	Perquisire ∅
Teologia 1	Lanciare 1/2	Persuadere ∅
	Disegnare ∅	Rissa 1/2
	Fotografia ∅	Seguire tracce 2
		Uso (accetta) ∅

Note su Padre Beppe:

- Si tratta di un uomo grintoso e coraggioso, che ha molta voglia di insegnare e guidare ma che è capace di tirarsi indietro se non capace. Tuttavia, la sua indole forte è tenuta a bada da un comportamento falsamente mite e servile, addomesticato negli anni. Non sarà difficile rendersene conto per i PG, non appena ci sarà una decisione da prendere o una divergenza di idee o quando si troveranno in difficoltà.
- Don Riotti è in fatti un giornalista di cronaca politica, attivo fin dall'adolescenza in gruppi di resistenza al fascismo: detesta le autorità, specie se imposte, e considera il Sanctum Imperium un'incarnazione di quel regime da cui in tutti i modi ha tentato di scappare. Circa dieci anni fa ha scattato varie foto di denuncia dei crimini dell'Inquisizione e delle Milizie papali, nel di creare nuclei di resistenza quantomeno intellettuale, ma è stato scoperto dagli Excubitores lombardi.
- La sua fedina penale sporca risale al 1947, quando è stato arrestato e punito severamente per i suoi "complotti" contro la Croce: dopo mesi lunghi come decenni, gli è stata posta di fronte una scelta: o la morte o i voti. E lui ha scelto i voti.
- La montagna per Beppe significa uno strano ritorno a una dimensione che, suo malgrado, ha cercato nel tempo di dimenticare. È stato scelto per la sua abilità di indagatore e per la fede ormai restaurata, ma soprattutto perché in è stato un partigiano e su quei monti ci è già stato. Man mano che la missione avanzerà, Padre Beppe potrebbe iniziare a sentirsi rinvigorito, avere delle crisi identitarie e depressive, forse addirittura provare a scappare.
- Su di una spalla porta un vecchio tatuaggio ormai in parte cancellato, probabilmente fatto con un ago e poco inchiostro di china: una piccola rosa, il simbolo della sua brigata.

1.4 Aree di sosta e pericoli

Primo tratto (Cuneo – Dronero, furgone) – 45min

La prima parte del viaggio procede abbastanza serenamente, senza nessun incontro o reale intoppo, se non il continuo traballare del furgone sulla strada un poco sconnessa. È comunque evidente che nessuno percorre mai queste vie.

Descrivete il cielo come sereno e lo spazio attorno come sempre meno urbano, man mano che si lascia Cuneo per addentrarsi nelle Alpi Marittime.

Solo in caso di un test di Guidare in cui esca un Fante si verificherà un incidente, una cosa semplice (ad esempio una ruota bucata o uno scivolone che fa colpire una pietra), facilmente sistemabile, che però farà perdere 30 min (innocui, forse).

Arrivati a Dronero, un insieme di case abbandonate attende i personaggi.

Nulla di mozzafiato, giacché né Morti né vivi sembrano risiedere da queste parti.

Se i PG decideranno di fermarsi, troveranno a loro disposizione una Stazione di Posta stranamente confortevole, riparata dall'esterno e pulita al suo interno.

Vuota da abitanti, varie scritte incise e dipinte ne hanno costellato le pareti negli ultimi anni: sono per lo più minacce rivolte agli invasori nazisti e preghiere di sostegno ai partigiani locali.

Incoraggiante.

Secondo tratto (Dronero – San Damiano Macra)

Oltre Dronero la situazione si fa più complicata: la strada militare è percorsa solo da pochi viandanti e molto raramente, cosa che ha permesso a una sottile lamina di ghiaccio di depositarsi un po' ovunque.

La cosa sarà notabile con un tiro di Percezione + Osservazione semplice (+2) da chiunque si soffermi a fissare la via o chiunque prenda posto alla guida del furgone, giacché il ghiaccio riflette la luce del sole fortunatamente splendente.

Un tiro di Intuito+Guidare (Camion) porterà alla seguente riflessione: se la situazione prosegue in questo modo, continuare con un mezzo è impossibile. Le vecchie gomme del furgone non sono attrezzate al viaggio su ghiaccio e l'incidente è di certo alle porte.

Bisogna abbandonare il mezzo, possibilmente nascondendolo, e continuare a piedi.

O trovare un'alternativa sensata.

La camminata non sarà comunque difficoltosa e, anche grazie alla slitta di Padre Beppe che trasporta gran parte degli zaini, le ore di marcia passeranno relativamente in fretta.

A San Damiano Macra si arriverà così a circa cinque ore di viaggio dalla partenza e sebbene tutti i personaggi saranno allora ancora energici, nessuno di loro sarà davvero riposato.

Potranno quindi decidere di fermarsi qui per la notte o di proseguire ancora.

Il comune è privo di una vera Stazione di Sosta, tuttavia è piuttosto grande e non

sarà difficile trovare un edificio adatto alle proprie esigenze.

La zona sembra deserta.

Un test su Osservare mostrerà la presenza di un Simplex che proviene verso i PG, facilmente abbattibile ma comunque spaventoso, che li riporterà immediatamente alla realtà. Sebbene il viaggio sia stato semplice, infatti, la presenza dei Morti è ciò che contraddistingue il mondo vissuto e guadagnare le pareti sicure della Stazione non sarà scontato. Dopo lo scontro, essa andrà infatti liberata da altri due simplex che usciranno una volta aperta la porta sbarrata dall'interno.

Ovunque i PG scelgano di entrare, descrivete un ambiente dagli spazi ampi, privi di un reale arredamento: gli abitanti di questo comune sono morti o si sono trasferiti in città protette da una delle Crociate, giacché soltanto uno stolto deciderebbe di vivere in un luogo lontano dai punti di produzione e non difeso da una delle Milizie.

Giocate su questo frangente per aumentare la tensione: il posto è buio, nonostante magari fuori sia ancora giorno.

All'interno di una delle stanze, per terra, un vecchio burattino di legno è stata abbandonata.

Ha un'altezza di circa 15 cm e rappresenta una specie di bambino vestito da scolareto, con il naso incredibilmente lungo (si direbbe quasi da finire). Ha un piede rotto.

Con un test di Percezione+Osservare o con una specifica abilità a riguardo, non sarà difficile rendersi conto che la marionetta è di ottima fattura, incredibilmente ben conservata e probabilmente di grande valore.

È probabile che sia stata abbandonata qua da precedenti viaggiatori, forse da un bambino ma più probabilmente da un mercante.

[Nota per il Master: il libro Pinocchio, di Collodi, è nell'Indice dei testi proibiti e non è stato più ristampato. È davvero improbabile che qualcuno lo abbia letto, a meno di bg particolari o di un risultato strabiliante in Karma, nel qual caso, comunque, è piuttosto probabile abbiano solo sentito voci a riguardo]

In caso di Dono o di Affinità Occulta particolarmente alta, fate fare un test. Se dovesse riuscire, il malcapitato percepirà provenire dal burattino una voce flebile che mormorerà: "Ho detto una bugia. Ho detto una bugia e mi si è rotto un piedino. Fa male".

L'unica conseguenza sarà che chi l'ha percepita sentirà una forte necessità di conservare il burattino e ripararlo. Non resisterà alla tentazione di portarlo con sé.

Terzo tratto (San Damiano Macra - Acceglio)

Questa parte di viaggio sarà verosimilmente la più lunga e faticosa di tutte.

I personaggi dovranno mostrare un forte spirito di gruppo e ampia resilienza per arrivare fino ad Acceglio.

Li attende infatti una marcia di svariate ore sulla neve, per quanto quest'ultima sia soprattutto compatta.

Paradossalmente non sarà percepito il freddo (il sudore e il calore prodotto dal corpo compensano di molto il gelo esterno) se non quando si fermeranno, ma la fatica sarà colossale.

L'eventuale presenza di un orologio o di qualcuno in grado di leggere l'ora solare sarà oltremodo stressante, giacché le ore passeranno lentamente pur senza che i personaggi affrontino un gran numero di passi e chilometri. Anche cento metri appariranno come molti di più.

Qualche regola aggiuntiva:

- le ore di marcia possibili per ogni personaggio sono equivalenti, come sempre, alla sua Forza Fisica;
- a ogni punteggio di ore di marcia andranno sottratti da uno a tre punti a seconda del carico (e di quanto di esso verrà portato dal mulo);
- a ogni punteggio andrà sottratto un punto per il tipo di terreno;
- ogni ora oltre il limite è un Danno a Fatica, che riduce a sua volta il valore di Ore di Marcia;
- ogni soluzione idonea alla marcia (racchette da neve, sci, ramponi, altre soluzioni) è equivalente a un +1 alle Ore di Marcia;
- ogni ora di marcia nella neve con abbigliamento non idoneo necessita di un Test a Forza fisica: se superato, infligge un danno (nella zona non coperta o soggetta a ipotermia), se non superato ne infligge due.

Dopo le prime cinque ore di marcia, quando quindi non mancherà molto all'arrivo, anche se i PG probabilmente non lo sanno, la neve comincerà a essere più morbida, annullando i bonus dati dall'abbigliamento consono (i +1 alle ore di marcia).

Riposarsi nella neve sarà quasi impossibile per via del freddo dato dalla stessa. Tuttavia, se i PG decidessero di prendere fiato e avessero ciò che serve per farlo, dopo circa 30 minuti di attesa, con un tiro di Percezione+Osservare si renderanno conto che sono inseguiti, molto a distanza, da due Morti, che faticano più dei Vivi nella neve alta. I due sono Simplex e verosimilmente non raggiungeranno il gruppo se esso si rimetterà in marcia, ma potrebbero decidere di non farlo e di affrontarli.

L'avvistamento delle prime case di Acceglio sarà una sorta di miraggio miracoloso.

Calore e cibo faranno recuperare in fretta fatica e danni da congelamento.

Quarto tratto (Acceglio - Pratorotondo)

Poche ore restano alla meta, anche se è probabile che il gruppo decida di fermarsi ad Acceglio a riposare, dove non capiterà nulla di particolare.

[Se il Master avesse tempo in abbondanza, potrebbe far giocare l'arrivo dei due Simplex e lo scontro con loro, oltre alle eventuali cure mediche].

Saranno ore dure, specie vista la paura data dall'esperienza del giorno prima, anche perché la neve morbida impedirà l'uso di ciaspole e sci.

Tuttavia, passeranno miracolosamente indenni per la gran parte.

Verso la fine del tragitto, a un'ora scarsa di marcia da Pratorotondo, tutti i giocatori dovranno fare un Test su Coordinazione: quanti lo falliranno cominceranno a inciampare nelle buche date dalla neve troppo soffice e rallenteranno di gran lunga la marcia.

Un fallimento critico porterà a una storta a una caviglia e a un conseguente danno nell'area.

In ogni caso, il rallentamento permetterà ai Morti di arrivare.

Distanziati di dieci round, saranno due Simplex accompagnati da un Ferox.

È importante che la cosa capiti solo se il gruppo dovesse davvero perdere molto tempo. Difatti, sebbene la realizzazione possa non essere scontata, cominceranno a percepire come tra i monti, i Morti siano in effetti incredibilmente meno presenti.

1.5 L'arrivo a Pratorotondo

Che avvenga di corsa nel tentativo di fuga dai Morti o nella fatica dopo uno scontro con essi, l'arrivo a Pratorotondo sarà duramente guadagnato.

Senza troppe esitazioni, alcuni degli abitanti correranno incontro ai PG per aiutarli negli ultimi tratti e per difenderli, eventualmente, dai Simplex e dal Ferox.

Ci saranno poche chiacchiere e poche attese: il gruppo verrà portato immediatamente in una stanza calda e coperte e zuppa verranno condivise in un moto di generosità non aspettabile (cosa su cui, verosimilmente, i PG rifletteranno solo poi, essendo ora impegnati a rattoppare le proprie ferite e a tirare sospiri di sollievo).

Pian piano è probabile anche che maturi la consapevolezza di trovarsi ora in un posto davvero isolato dal resto dell'Imperium, faticoso da raggiungere e da cui ogni comunicazione è davvero ai limiti dell'impossibile.

Ci sarà tempo e modo di parlare, in futuro, ma adesso non è proprio il momento.

2 Seconda sessione - omicidi e scomparse

2.1 Gli abitanti di Pratorotondo

I seguenti personaggi sono gli abitanti di Pratorotondo incontrabili dai PG durante le loro indagini, qui elencati per completezza e comodità.

In tutta la piccola frazione risiedono 32 abitanti, un piccolo numero ma per nulla scontato viste le condizioni. Nei mesi estivi, questo numero aumenta, giacché alcuni frati penitenziali soggiornano per un periodo con lo scopo di aiutare i feriti e verificare le condizioni dei vari montanari, così come non è raro veder passare zingari e mercanti. Non certo quanto la neve è alta, però.

Di seguito si elencano e descrivono i personaggi più importanti, che maggiormente potrebbero essere protagonisti della storia.

Daniele D'Olif, capocaccia di Pratorotondo. Un uomo burbero, facile alle discussioni, ma anche incredibilmente colto (sa leggere, a differenza di molti altri, anche se non molto bene, e fa ragionamenti anche complessi).

Di origini franco-occitane, vive a Pratorotondo da prima del Risveglio. Era un partigiano, ha partecipato attivamente alla riconquista di Cuneo con il soprannome di "Il Professore", preferendo poi ritirarsi nuovamente sui suoi amati monti.

Età: 38 anni

Tarocco Dominante: VI L'innamorato

Enrico Pozzi, detto "Enrichetto", giovane contadino il cui padre è morto da tre anni sbranato da un Ferox mentre riportava il grano a casa. Taciturno e scontroso, continua a fare quello che sa fare e non si pone troppe domande. Possiede un piccolo aratro a mano e diversi attrezzi agricoli, che spesso presta come armi a chi deve allontanarsi da Pratorotondo.

Coraggioso, a suo modo, ha preso a calci più di un Simplex durante uno degli assalti estivi.

È stato educato dal padre, membro fiero del partito, al fascismo e vede di cattivi occhi D'Olif. Ma a Pratorotondo non ci sono spazi per gli screzi, la montagna non permette i litigi.

Età: 27 anni

Tarocco Dominante: XX Il Giudizio

Uberto Montelli vive a Pratorotondo più o meno da sempre. Il più anziano, ormai quasi immobile sulla sua sedia a dondolo, esce dal casolare che gli appartiene soltanto per maledire i tempi nuovi e i troppi giovani che non lo salutano.

La sua è la casa più bella e la sua l'esperienza più lunga e in molti lo ricordano guidare la difesa dei monti contro i Morti, il giorno del Risveglio, armato di un vecchio fucile a schioppo.

Età: 73 anni

Tarocco Dominante: X La ruota della fortuna

Renata Montelli, figlia di Uberto Montelli, si occupa per lo più del vecchio padre vivendo nel timore che muoia e possa Risvegliarsi.

Dal carattere anche troppo docile, è terrorizzata dagli eventi del Risveglio e passa la maggior parte del giorno in silenzio a pregare. È stata educata duramente da suo padre ed è disperata da aver perso il figlio, l'unica cosa cui tenesse davvero. Suo fratello abusa di lei ormai da anni e Renata è semplicemente troppo impaurita per reagire.

Età: 28 anni

Tarocco Dominante: XVIII La Luna

Piero Montelli, detto Pierin, ultimo figlio maschio vivo di Uberto Montelli e fratello di Renata.

Si presenta come affabile e pronto alle battute, ma è prevalentemente un uomo violento e spregiudicato, che resta a Pratorotondo fondamentalmente perché può fare, qui, un po' quello che gli va. È contento di essere il più ricco della zona e spera suo padre muoia presto per ereditarne il ruolo. Soffre un poco la presenza di Don Angelo, con il quale non sempre va d'accordo.

Violenta la sorella ormai da quattro anni.

Età: 31 anni

Tarocco Dominante: IV L'Imperatore

Mario Clotto, tra i più anziani abitanti di Pratorotondo, un uomo estremamente solitario e notevolmente istruito, nasconde segretamente la sua identità protestante e Valdese, accettando il compromesso di vivere in un posto sicuro dove ha una sua autorità.

Contadino e possessore dell'unico mulo della borgata, è quasi ricco quanto i Montelli e per questo spesso loro rivale. Non ha più figli, ma non esclude nulla riguardo al futuro.

Età: 58 anni

Tarocco Dominante: IX L'Eremita

Alberto Gaiero: giovane e spensierato, questo ragazzo ogni tanto dà l'aria di non avere idea di cosa succeda nei dintorni della borgata. Vive bene e serenamente, a volte anche commettendo azioni rischiose come addentrarsi nei dintorni di Pratorotondo senza badare alla presenza di Morti o briganti. Amico di tutti, stimato da molti per quanto si impegna ma ritenuto piuttosto sempliciotto, conosce tutti i viandanti con i quali, in fretta, fa sempre amicizia.

Età: 17 anni

Tarocco Dominante: XVII Le stelle; possiede il Dono

I gemelli **Mario e Mauro Radlera** vivono qui "da sempre", o almeno si dice, giacché loro non dicono più frasi con un senso ormai da troppo tempo. Strampalati, sopravvissuti contro ogni aspettativa, pronunciano frasi senza senso, si comportano in modo buffo, sono per lo più innocui e ridicoli e ogni tanto litigano in modo evidente, pur mantenendo una solida alleanza. Tutti si aspettano che i due muoiano ormai da tantissimo tempo, ma la cosa non avviene e, di anno in anno, sembrano essere sempre più caratteristici. Sono rinomati gattari e raccolgono i randagi della valle.

Età: 71 anni

Tarocco dominante: 0 Il matto

Teresa Croce, sopravvissuta. Nonostante l'età e le ovvie conseguenze sul fisico, la donna mostra un incredibile vigore. Si rifiuta di farsi aiutare per i lavori più semplici, come prendere l'acqua dal pozzo o arare la terra, ma è anche attiva in questioni ben più complesse: porta lei stessa al pascolo le due mucche della borgata per i Montelli, si occupa di nutrire le galline e tanto spesso ha avuto idee per la salvaguardia della comunità, come quella di disfare alcune vecchie catapecchie per fare le barricate o andare a vedere i silos militari non distanti dalla borgata per verificare se fossero usabili. La sua voce è flebile e il corpo ricurvo, ma lo sguardo intenso.

Età: 74 anni

Tarocco Dominante: XI La Forza; possiede il Dono

Mara Richiardi, della quale si dice tutto e niente. Pare che venga dal sud, forse per i suoi capelli troppo neri o le sopracciglia troppo folte, forse perché non parla mai con nessuno e non ha idea di come si cammini nella neve alta. Considerata da molti il partito peggiore tra quelli possibili, alla sua età sembra non abbia avuto mai un rapporto con nessuno. È la sarta della borgata.

La verità è che si tratta di una persona fondamentalmente egoista che cerca in tutti i modi di andarsene da una realtà che detesta e dove non ha problemi a farsi detestare. È segretamente lesbica.

Età: 18 anni

Tarocco Dominante: XVII Diavolo

Giorgio Buonsanti, cacciatore e allevatore di cani, possiede due grossi Pastori Maremmani, decisamente poco amichevoli nonostante l'aspetto paffuto. Burbero, scontroso, una leggera dipendenza dall'alcol, ha stretto legami soltanto con D'Olif, che ammira per le sue qualità, e Teresa Croce, la quale di certo è impossibile da non apprezzare. I cani gli obbediscono in tutto e per tutto e riescono a procacciarsi quasi sempre il cibo da soli.

Età: 37 anni

Tarocco Dominante: VIII La Giustizia

Ad alcuni personaggi più importanti verrà dato maggior spazio in seguito.

Per quanto riguarda il resto degli abitanti, sono tutti all'incirca sotto i trent'anni e decisamente non di spicco: semplici, dai gusti per nulla raffinati, abituati al duro lavoro e al poco cibo, parleranno spesso in uno stretto dialetto misto tra piemontese e patuà, senza interagire troppo con i PG se non nei loro racconti semilegendari e nei loro rituali quotidiani. Saranno tutti molto legati all'autorità dei Montelli e, soprattutto, a quella di Don Angelo, il quale è in fondo il vero capo della comunità.

Nella borgata non vi sono Excubitores, probabilmente perché il posto sembra più una landa di sopravvissuti che una vera emanazione del Sanctum Imperium, come d'altronde ha senso che sia in un luogo così distante dal resto, così poco importante da un punto di vista strategico e con così pochi abitanti.

Non sarà comunque difficile rendersi conto che, per quanto l'arrivo del gruppo sia ben visto (sono lì per aiutare il frate semplice nella sua opera di mantenimento dell'ordine e per risolvere un evidente problema), tutti sperano che se ne vadano in fretta e nessuno avrà poi molta voglia di parlare con loro: l'ultima volta che qualche emissario dell'Imperium è venuto a Pratorotondo si è portato via due donne e ne ha riportata solo una, gravemente maltrattata.

Oltre a questo, si sentirà nell'aria il tipico atteggiamento piemontese per cui chiunque non sia un residente è di certo uno straniero che non capisce nulla riguardo alle dinamiche presenti né che merita di capire. Può anche essere simpatico, ma è pur sempre un sempliciotto e si spera si allontani quanto prima, dopo aver fatto quello che deve, facendo tornare la comunità alla sua normale e piacevole routine.

2.2 Gli eventi

Gli antefatti immediatamente precedenti all'arrivo dei personaggi sono i seguenti:

- 13 Dicembre 1956: scompare nel nulla Tommaso Montelli, nipote di Uberto Montelli;
- 14 Dicembre 1956: gli uomini mandati a cercare il bambino in montagna vengono colti da una bufera di neve e tornano indietro. Uno di loro, Giovanni Marmora, resta sepolto, soltanto uno, Daniele D'Olif, esperto di montagna, riesce a rientrare. La spedizione non viene ripetuta.
- 20 Dicembre 1956: scompare nel nulla Franca Trovato, detta Franchina, orfanella della chiesa di Pratorotondo. Dopo 48h di ricerca, il parroco fa celebrare messa per espiare eventuali peccati del villaggio.
- 25 Dicembre 1956: durante la messa di Natale, uno dei bambini chierichetti, Piero Tallevi, detto Pierino, impugna l'aspersorio di metallo, corre verso uno dei cittadini e gli spacca il cranio a botte. Dopo di che, entra in uno stato catatonico da cui non esce.
- 26 Dicembre 1956: il padre semplice decide che mandare qualcuno a Cuneo significherebbe mandarlo verso morte certa, e questo non è saggio.
- 31 Dicembre 1956: con il cielo incredibilmente sereno, passa da Pratorotondo un piccolo gruppo mercantile di zingari, diretto oltre le Alpi proprio con questo clima. Il padre semplice dona loro un fucile e una tanica di benzina e li convince a portare una missiva fino a Cuneo.
- 1 Gennaio 1957: sulla facciata ovest della chiesa viene ritrovata una scritta rossa dipinta con un grosso pennello poi abbandonato lì assieme al secchio: "PRO 91718"
- 3 Gennaio 1957: gli zingari arrivano a Cuneo e portano la missiva agli Excubitores.
- 4 Gennaio 1957: i PG vengono convocati.

Cosa è successo?

La trama che sta dietro ai fatti di Pratorotondo è la seguente: il 13 Dicembre del 1955, un anno fa, Donna Malika Bertu e sua sorella, Flora Bertu, di origini rom, vengono prelevate dall'Inquisizione per "accertamenti".

Possiedono infatti entrambe il Dono, anche se inconsapevolmente, e una lettera sospettosa di Don Angelo di Pratorotondo attiva i contatti lombardi.

Le due sorelle vengono portate a Milano e, qui, torturate.

Durante gli interrogatori, Flora viene stuprata (da una guardia al seguito dell'Inquisizione che le grida, intimandole di stare ferma e giustificandosi ai suoi lamenti con la citazione di Proverbi 9:17-18, "Le acque furtive sono dolci, il pane preso di nascosto è gustoso", più per ridere che con vera fede.).

La donna resta incinta.

Entrambe, sopravvissute, dopo quasi otto mesi, vengono riportate a Pratorotondo, dove gli uomini della Milizia lasciano il fardello a Don Angelo, il quale deve occuparsene da solo. Non avendo idea di come gestire la situazione, il parroco decide di ricondurre le due donne nel villaggio, per non farle morire di freddo e fame, ma Flora, ormai del tutto impazzita, scappa non appena vede, da lontano, il profilo della croce che si staglia sulla chiesa.

Mentre Malika viene reinserita nella comunità che evita di porsi troppe domande e riprende parte del suo vecchio lavoro macellando animali, Flora si nasconde in una piccola casa militare non distante dal villaggio, dove porta avanti gli ultimi momenti della gravidanza, aiutata da Don Angelo che, sottomesso alla situazione, le fa portare dei viveri aiutato da uno dei suoi orfanelli.

Il bambino muore, non sostenuto, mentre il corpo della madre lo congela e non lo nutre. Ritorna come larvalis e divora la madre dall'interno.

La donna e il bambino, entrambi morti, sono ora una cosa sola. Lei, già dotata del Dono in vita, è un Diabolicus ossessionato dal nutrire suo figlio e dall'idea della vendetta.

Nel tentativo di salvare tutti i bambini di Pratorotondo dall'Imperium, li richiama a sé e li rende un proprio culto personale.

2.3 Indagare: la mattina

Dal momento in cui i PG si sveglieranno a Pratorotondo dopo un lungo e meritato riposo, comincerà a nevicare, più o meno intensamente.

Quando si sveglieranno, i PG si troveranno in una vecchia casa sistemata alla ben e meglio, una sorta di Domus Populi del Sanctum Imperium ma piuttosto povera, trasandata e probabilmente mai davvero usata. Ad accoglierli ci sarà Piero Montelli, che si scalda dentro le quattro mura in attesa di parlare con loro, come ordinatogli da Don Angelo, il quale in questo momento si appresta a dire messa.

Il gruppo si sveglierà ben coperto da vecchi teli di lana, relativamente all'asciutto e comodamente sdraiato su brande disposte in una stanza che pare adibita a una sorta di infermeria o, più realisticamente, dormitorio per viandanti.

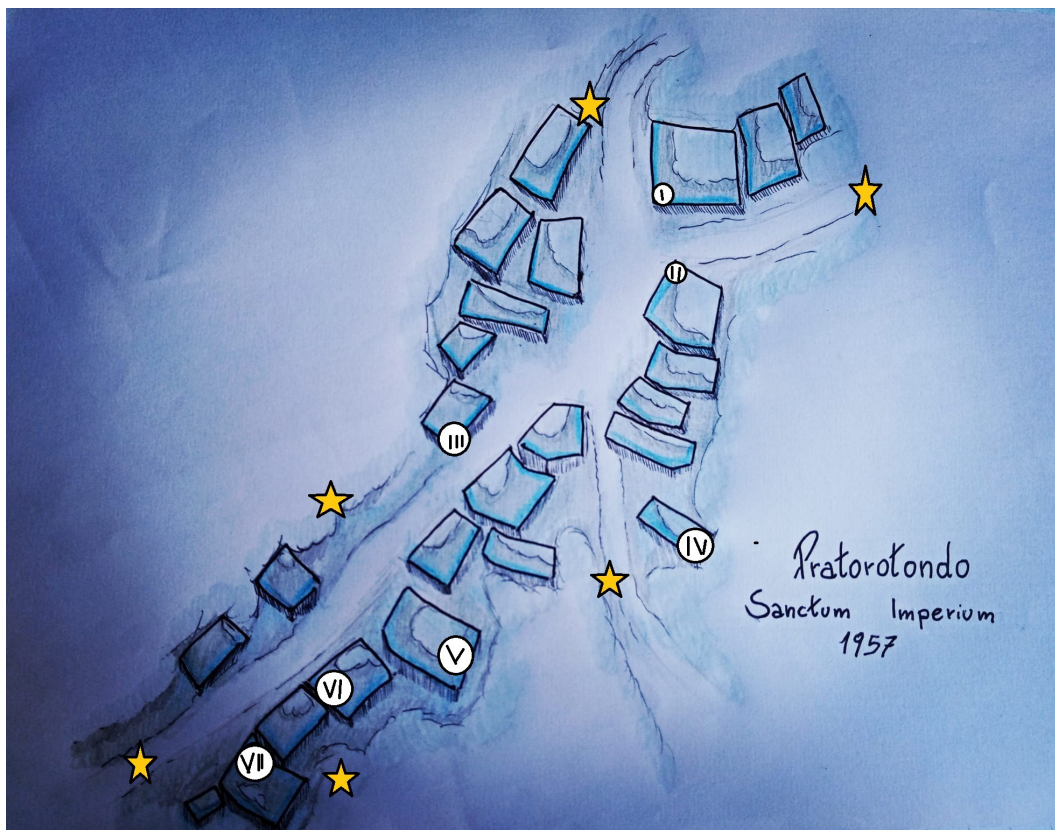
A tutti loro è stato inoltre somministrato un Primo Soccorso: sebbene non ci siano medici chirurghi nella borgata, sia Renata Montelli sia Daniele D'Olif sono in grado di sistemare un braccio rotto e di cucire qualche ferita, senza troppe pretese.

In questo caso è stato proprio Daniele a occuparsene, giacché è stato anche tra i primi a correre in loro aiuto mentre arrancavano nella neve.

Scopriranno che il mulo e tutti i loro bagagli sono stati recuperati (se non si sono persi durante la prima sessione): il primo si trova ora in una stalla (nello stesso loro edificio ma al pian terreno), mentre i secondi sono semplicemente accatastati in un angolo.

Quando si sveglieranno, Piero servirà loro un poco di calda zuppa di cipolle (il sapore sarà decisamente discutibile ma il calore evidente sarà un toccasana per tutti) e risponderà ad eventuali domande rapidamente poste (si trovano a Pratorotondo, sono stati recuperati mezzi ibernati, non bisognerebbe girare da queste parti senza le ghettoni in questo periodo, siete fortunati che i Morti non vi abbiano raggiunto prima...). Tranquillizzati, avranno modo di controllare i loro bagagli e di rimettersi in sesto con calma: Piero sarà incredibilmente disponibile nei loro confronti, a tratti anche simpatico, ma senza esagerare. Si vede dal suo aspetto che si tratta di un lavoratore, qualcuno che si sporca le mani e che non sembra confuso nel vederli lì, solo un poco preoccupato per loro e un pelo incuriosito (ha una parlantina fluida e sa mentire molto bene, è naturale che è prevalentemente spaventato dall'idea che possano scoprire cosa fa con sua sorella; un buon risultato di Arcani lo scoprirebbe spaventato, ma questo è facilmente giustificabile dall'autorità degli inviati o dalla situazione strana di Pratorotondo).

Da questo momento, i PG avranno piena mobilità e vari sono i posti interessanti in cui potranno andare e trovare indizi.



- I – Casa Montelli
- II – Dormitorio per viandanti
- III – Chiesa di Santa Madonna della Nevi
- IV – Casa Bertu (macelleria)
- V – Casa D'Olif (del guardiacaccia)
- VI – Casa Giraudo Gallio
- VII – Casa Radlera

Il capo della comunità, come verrà loro detto abbastanza in fretta, è Don Angelo, che in questo momento si appresta a dire messa nella Chiesa di Santa Madonna delle Nevi. Verrà a trovarli quando avrà finito. Starà ai PG scegliere cosa fare.

Quando conosceranno il parroco, si troveranno di fronte a un uomo ammirevole per la sua grinta, inteso a far qualcosa o a dare ordini ai più, circondato da un paio di bambini molto attivi ma un poco tristi (per i recenti avvenimenti). Avrà un'autorità ferma e una voglia di fare incredibile e probabilmente apparirà molto bene ai loro occhi.

Li pregherà di seguirlo e avrà modo di fare ironia su quanto poco senso abbia la segretezza, giacché ormai in borgata tutti sanno tutto, e su quanto sia necessario agire in fretta anche per la paura che attanaglia i cuori dei cristiani di Pratorotondo, già costretti a subire le angherie del Risveglio e della montagna.

Camminando per le vie della borgata, non sarà difficile per i PG notare un rigonfiamento nella neve poco più in basso, lungo una scarpata. Don Angelo sa bene che si tratta di un vecchio maggiolino lì caduto durante i primi anni del Risveglio e mai più recuperato. Probabilmente la caduta e la neve lo hanno danneggiato, ma egli non esclude che sia recuperabile. Il motivo per cui non è stato fatto sarà liquidato con un "soltanto coloro che hanno il Foglio di Via possono guidare automezzi da queste parti, e nessuno di noi ha il Foglio di Via".

La verità è che nessuno di loro ha assolutamente idea di cosa farsene di un maggiolino, decisamente inadatto alle strade di montagna, persino durante l'estate: probabilmente si trova lì perché qualche ricco borghese l'ha usato per venire in villeggiatura prima del '44 ma nessuno ricorda esattamente la storia.

La storia del macinino è abbastanza irrilevante ai fini dell'avventura, ma se i PG decideranno di indagare non sarà per loro difficile capire che apparteneva a un gerarca fascista in visita di controllo nel '44 e che furono i gemelli Radlera, fieri sostenitori della libertà contro il Regime, a manometterlo e a farlo cadere. Nessuno ricorda bene i dettagli, ma da allora il maggiolino resta in vista per rammentare agli abitanti che Pratorotondo è libera, e sempre lo sarà, da ogni angheria.

Le barricate contro i Morti

Non sarà difficile notare, fin dall'inizio, che molte zone di Pratorotondo sono protette da barricate improvvisate per tenere distanti i Morti.

Pietre, vecchie travi marcescenti, sterpaglie, mattoni e persino copertoni sono stati ammassati in vari punti della borgata, quasi sempre presidiati da qualche volontario.

Esse sono barriere fisiche efficaci contro eventuali avvicinamenti, è vero, ma sono piuttosto basse e facilmente scavalcabili da chi non abbia timore di qualche colpo ben assestato. Piuttosto strane, come rimedio contro dei cadaveri che si muovono.

Non sarà tuttavia l'unica cosa strana di quelle presenti: l'incredibile numero di anziani di Pratorotondo che non disturba nessuno, la placidità con cui allevatori e agricoltori spesso si allontanano dalla zona abitata, il fatto che molti racconti narrino della neve e delle slavine come maggior pericolo, una diffusa sicurezza, tutti gli elementi assieme fanno pensare che Pratorotondo sia una sorta di isola felice in un Continente disturbato dal Risveglio.

Don Angelo stesso è incredibilmente sereno, nonostante le sue responsabilità, e la comunità si ostina a vivere da quelle parti, cosa che non farebbe se le condizioni fossero davvero impossibili.

Nessuno ha davvero una spiegazione razionale per questo.

"La montagna ci protegge" dicono in molti; "la montagna non ci farà del male".

La spiegazione è conosciuta soltanto da Battista Giraudo Gallio, per motivi legati al suo Background e ai suoi poteri (vedi oltre): a Pratorotondo esiste un possessore del Dono che riesce a tener distanti i Morti da ciò che ama.

Tale persona è Teresa Croce, uno dei pilastri portanti di Pratorotondo, che non è assolutamente consapevole dei suoi poteri e che si limita a pregare la Santa Madonna delle Nevi e alcune figure più folkloristiche ogni giorno.

Pare che a Pratorotondo, così come ovunque risiedono i montanari delle Alpi, nasca sempre qualcuno con il Dono di proteggere i Vivi dai Morti, senza che vi sia nessuna spiegazione reale.

Prima o poi, infatti, Teresa Croce lascerà i Monti per andare in un ben diverso luogo, ma a sostituirla nel suo ruolo di inconsapevole protettore della Valle vi sarà Alberto Gaiero, che proprio negli ultimi anni sta sviluppando lo stesso Dono della donna, anche lui in modo assolutamente inconsapevole.

Anen ciamà la giüstissio per na grosso desgrassio:

*"Non siamo in servissio, dite al morto
di venire qua che poi si vedrà!"*

da "Vusauti de Piasso", canto occitano della Val Maira,
presente in un piccolo quadretto appeso nella cucina di Teresa Croce

Don Angelo, parroco di Pratorotondo - Tarocco Dominante: XIX Il Sole

L'uomo si presenta come una persona modesta, incredibilmente devota, che porta male i suoi appena 40 anni d'età. Impegnato nella comunità di Pratorotondo, cui è stato assegnato ormai cinque anni fa dalle autorità cuneesi, tenta di servire Dio e le sue Pecorelle con uguale fervore.

L'uomo giusto al posto giusto, insomma, o almeno questo si potrebbe dire se non fosse per un fatto: Don Angelo non è affatto un uomo.

Grande studiosa fin da piccola, Angela Ferrario cresce in una buona famiglia nei pressi di Limone (Piemonte). Ama le grandi montagne in cui va a sciare nei fine settimana e quando arriva il Fascismo si trova abbastanza lontano dalla vita italiana, rifugiata come è in un piccolo paesino ancora non turistico, da non accorgersi davvero di cosa accade fino all'ultimo.

Man mano che le leggi si fanno più severe, i suoi genitori si rendono conto che la vita diventerà sempre più complessa, specie per una giovane e bella ragazzina di buona famiglia, che probabilmente sarà costretta a un matrimonio non voluto e a una vita di sudditanza.

Incredibilmente, sarà proprio il giorno del Risveglio a portare una svolta nella vita di Angela: mentre il mondo impazzisce, non le è difficile, nel trovare rifugio in collegio cattolico, trovare i documenti di un giovane biondo divorato dai Simplex. A leggerne il nome, Angelo Feltri, la ragazza ha un sussulto di felicità: il destino le ha sorriso, ancora una volta. E mentre i suoi genitori muoiono e il mondo precipita nell'incubo, Angela scopre una nuova verità: sono gli audaci a sopravvivere, se lo fanno con intelligenza e attenzione.

I capelli tagliati corti, il suo piccolo seno ben fasciato, la voce modulata, non le sarà difficile passare per un uomo negli anni seguenti al Risveglio, quanto la gente ha ben altro a cui pensare.

E con l'arrivo dei Crociati, guiderà coraggiosamente alcuni sopravvissuti, fino a essere notata per il suo spirito di iniziativa e, su sua richiesta, nominato Padre semplice di un piccolo paesino di montagna.

A Pratorotondo nessuno (che lei sappia) sa la verità sul suo conto, e va bene così. La sua tendenza a cedere e a confessarsi a qualche amico è del tutto scomparsa quando l'Inquisizione ha torturato due cittadine innocenti.

Meglio tacere e tirare avanti. Almeno dispone del rispetto che, da donna, non avrebbe mai avuto, né in questo mondo né probabilmente altrove.

CUORI		QUADRI		FIORI		PICCHE	
Intuito	5	Aspetto	3	Coordinazione	2	Aff. Occulta	3
Memoria	4	Comando	7	Des. Man.	3	Dist. Morte	14
Percezione	4	Creatività	3	Forza	4	Eq. Mentale	3
Volontà	3	Socievolezza	6	Mira	3	Karma	5

2.3.1 Parlare con Don Angelo

Se interrogato, Don Angelo racconterà tutti gli antefatti al meglio delle sue possibilità, mettendo l'accento su quanto Pratorotondo sia sempre stato, paradossalmente, un posto pacifico, e su come i Morti siano sempre stati il problema maggiore assieme al freddo invernale: sono una piccola comunità ma abbastanza unita ed è davvero terribile che sia capitato qualcosa del genere.

Se verrà interrogato a lungo, aggiungerà anche che alla scomparsa del primo bambino nessuno aveva probabilmente pensato a qualche evento strano: perdersi nella bufera non è difficile, basta una corsa di troppo fuori dalla borgata, e sebbene tutti sappiano dell'esistenza dei Morti a volte è facile sottovalutarne la forza. Al ritorno di Daniele il pargolo era stato dato semplicemente per spacciato. Se non fosse successo *altro* nessuno avrebbe più parlato dell'accaduto se non con tono di rimpianto.

Non avrà fretta di agire, è abbastanza in gamba da riuscire a mantenere il controllo anche in situazioni di crisi, ma cercherà di rendersi utile in ogni modo possibile.

In ogni caso, Don Angelo non è un investigatore: per lui sarà molto difficile fare cose al di fuori delle sue competenze, come interrogare persone o scoprire dettagli, cosa che lascerà fare ai PG. Non ha una spiegazione per quanto sta accadendo, né una sua teoria, anche perché mai si è trovato di fronte a qualcosa del genere. Dubiterà seriamente si tratti di uno scherzo, che sarebbe decisamente di cattivo gusto e fuori luogo per gli abitanti di Pratorotondo.

2.3.2 La scritta sulla Chiesa

Andando a vedere la scritta sulla Chiesa, sarà possibile intravedere almeno un PNG passare lì vicino e guardarla con timore facendosi il segno della croce.

Dipinta con una grossa pennellessa da parete intinta in vernice rossa, recita "PRO 91718" ma sembra scritta da un folle o un semi analfabeta: alcune delle lettere sono al contrario, altre scritte troppo in alto o troppo in basso, per lo più in uno stampatello maiuscolo tremolante e incerto.

Alcune cose sono facilmente notabili da un buon osservatore:

- la scritta è molto in basso, è stata scritta da un bambino che stava in piedi e arriva più o meno a un metro dal suolo;
- la scrittura è evidentemente infantile o dislessica;
- tra 9, 17 e 18 sono presenti dei minuscoli puntini;
- nel secchio lasciato cadere subito sotto la scritta, un poco sprofondato nella neve, restano ancora due dita di vernice rossa. È stata fatta a partire da un piccolo tubetto di polvere colorata tenuto dai Radlera nella loro cantina per far giocare i bambini. È stata rubata dalla bambina che ha scritto le parole, Anita Radlera, la loro nipote;
- a meno di mezzo metro dal secchio giace il grosso pennello usato per tracciare la scritta: l'unico possessore di pennelli di quel genere è il falegname, a cui in effetti è stato rubato l'attrezzo.

Battista Giraudo Gallio, falegname di Pratorotondo – Tarocco Dominante:

XIV La Temperanza

Di origine veneta, Battista è figlio del celebre Gallio, burattinaio del Sanctum Imperium. A differenza del padre e del figlio, lui non è nato con il Dono dei burattinai, come da tradizione trasmesso sempre solo da nonno a nipote. Tuttavia, è un abilissimo falegname e intagliatore e crea burattini e marionette. Si trova in Piemonte perché ha deciso di trascorrere qualche anno di vita lontano da casa, come è giusto per chiunque voglia essere uomo di mondo, conoscitore delle abitudini altrui. Trovandosi bene in piccole comunità montane, ha trovato qui un bel posto in cui stare.

L'uomo fuma spesso una pipa in legno che ha intagliato lui stesso e, quando lavora oggetti piccoli, indossa un paio di occhiali dalle montature molto spesse.

È generalmente abile in tutto ciò che c'è di creativo, artistico o manuale, decisamente pessimo in questioni di religione, relativamente riservato e non proprio un atleta. Entrando nel suo laboratorio si troveranno due stanze: la prima, grande e piuttosto disordinata, è l'officina da taglialegna e falegname. Ceppi, vari attrezzi semplici (accette, seghe, vernici di vario tipo per impregnare e proteggere il legno) si accompagnano ad alcune creazioni decisamente meno grossolane. Oltre ad essere colui che, assieme al guardiacaccia, va nei boschi a fare legna quando serve, Battista è infatti un vero e proprio artigiano: riparazioni di carpenteria, strutture come finestre e persiane, orologi con vecchi meccanismi riparati, taglieri e altro, lui si occupa un po' di tutto.

Ma è nella seconda stanza che il falegname ha il cuore del proprio lavoro: qui, un piccolo spazio decorato soltanto da una scrivania su cui giacciono strumenti di precisione è completamente sommerso da marionette e burattini di legno.

Sono disposti su varie scaffalature lungo le pareti, poggiano per terra e su alcuni sgabelli. Alcune marionette sono appese con i loro fili e pendono dal soffitto.

Alcuni dettagli osservabili sono:

- La scrivania: sopra giacciono, oltre a moltissimi trucioli, alcuni bulini, piccoli coltelli e attrezzi da intaglio. Oltre a questi, alcune lenti e morse e l'ultima creazione, un burattino a stecca con un volto dal naso e il mento prominente, quest'ultimo coperto da una lunga barba. La veste, ancora in fase di pittura, è di un bel colore rosso scuro (NOTA: il pigmento è diverso da quello della scritta, ma probabilmente i PG se ne accorgeranno solo dopo un bel po'). È il burattino di Pantalone, la maschera di Venezia, a indicare le origini di Battista;
- Lo sgabello vicino alla scrivania: qui è posato un cesto colmo di stoffe colorate a brandelli, probabilmente usate per dettagli e affini (copricapi, guantini, elementi del vestito);

- Fin dal loro ingresso nella stanza, tutti i PG avranno la strana sensazione di essere osservati. Questo è dato solo dallo sguardo di tutti gli occhietti che da ogni dove sono puntati su di loro, ma qualcuno potrebbe sospettare qualcosa di più.

Dono: Battista possiede un Dono Occulto, sebbene non lo stesso di suo padre e suo figlio, ovvero la benedizione del Corpo Astrale. Se lo desidera, la sua anima si "stacca" dal corpo muovendosi indisturbata e superando le barriere fisiche. Può udire e vedere e rientrare quando desidera nel corpo. Durante il viaggio, Battista sembra profondamente addormentato. Se il corpo viene scosso o ferito il rientro dell'anima è immediato e traumatico.

CUORI		QUADRI		FIORI		PICCHE	
Intuito	5	Aspetto	4	Coordinazione	4	Aff. Occulta	8
Memoria	2	Comando	3	Des. Man.	6	Dist. Morte	12
Percezione	3	Creatività	6	Forza	3	Eq. Mentale	4
Volontà	3	Socievolezza	5	Mira	2	Karma	4

Se i PG lo cercheranno, lo troveranno nel suo laboratorio intento a intagliare una grossa meridiana per sostituire quella sulla chiesa che non ha resistito bene all'ultima nevicata.

Sarà un uomo affabile fin dal principio e li inviterà ad accomodarsi, scusandosi per il disordine e le mani sporche di segatura e vernici.

Si mostrerà estremamente collaborativo e potrebbe essere una delle fonti sul battibecco tra la vittima e Malika, anche se suggerirà che è del tutto impossibile che quest'ultima sia coinvolta, ormai non partecipa più alla messa da mesi e sicuramente non avrebbe le capacità di interagire. Suggerirà infine di lasciarla in pace o di rivolgersi a lei delicatamente, per non farla andare di matto.

Se fosse messo molto sotto pressione, il falegname saprà rispondere a tono, in modo serio e calmo, come se non avesse molta paura di nulla. Se invece i PG avranno un atteggiamento amichevole o addirittura confidente potrebbero scoprire che lui viene dal Veneto e che ne ha viste di tutti i tipi prima di giungere qui, dove si sente a casa. Aggiungerà anche spesso la frase "la montagna protegge i suoi ospiti, ma non bisogna mai essere ospiti astiosi". Non avrà problemi a spiegare la storia dell'Inquisizione dopo domande dirette e specifiche, ma saprà soltanto che le sorelle partite erano due e a tornare fu una sola. L'accoglienza fu a cura del parroco.

Ovviamente non dirà nulla riguardo ai suoi sospetti perché non è certo nel suo interesse rivelare i propri poteri occulti.

Se i PG hanno una marionetta (a forma di Pinocchio) da mostrargli o fargli riparare lui ne resterà felicemente colpito: si tratta di un oggetto di ottima fattura, probabilmente smarrito da qualcuno (non ha idea di chi possa averlo fatto). Chiederà di analizzarlo e se avrà il permesso si sposterà nella seconda sala del suo laboratorio, accompagnando i PG che vorranno seguirlo. Con una lente, dopo aver pulito il legno e controllato la stoffa, scoprirà che dietro a una gamba è inciso il piccolo nome "Leo", probabilmente di un proprietario. Non sa dire chi sia, ovviamente, ma non crede si tratti di un bambino, anche se, sarà chiaro nel dirlo, i bambini spesso operano in modi incredibili.

Si proporrà di tenere la marionetta per poterla riparare. Non sarà difficile per i PG notare che in un vaso ci sono diversi pennelli più o meno uguali a quello ritrovato nel secchio di vernice.

In caso di utilizzo del Dono o di Affinità Occulta molto alta sarà possibile interagire con i Burattini facendo un test. A seconda dell'approccio o del livello di intimità con loro si potranno ottenere più informazioni e risposte.

- 1) Nessuna risposta o comunicazione, ma il PG sente una risatina e un sommesso "Ma cosa ci fa qui con quel brutto nasone/altra caratteristica del PG?".
- 2) "Noi siamo al sicuro, tu là fuori proprio non lo so... tutti quelli che vengono portati via non sono tanto al sicuro"
- 3) "Indossi una croce che avevano prima di portarle via"
- 4) "Proteggi i monti dal morto, proteggi i monti dal morto (canticchiata). Bisogna stare tra la neve e non tra i Morti, giaggià".
- 5) "Dovresti stare attento a quel che dicono i bambini"

2.3.3 La scena del delitto

L'omicidio è avvenuto nella Chiesa di Pratorotondo. A morire è stato un giovane uomo, Fabio Messeri, colpito violentemente alla testa da un bambino per mezzo di un'incensiera.

Per evitare il Risveglio, prima ancora di porsi il problema sull'avvenimento, Don Angelo ha saggiamente ordinato a tutti i presenti di uscire dalla sala e a Giorgio Buonsanti e un altro giovane di fare a pezzi il corpo e poi di portarlo via per bruciarlo, rituale sempre molto macabro da affrontare ma decisamente necessario.

Il bambino, immediatamente sedutosi e caduto in uno stato di evidente shock, è stato raccolto da Don Angelo in persona, il quale lo ha portato in una piccola stanza della Chiesa, una delle poche rimaste a Pratorotondo chiudibile a chiave. Si trova ancora lì.

Ovviamente, vista la rimozione del corpo, il luogo dell'omicidio ha ben poco significato. In parte per questo, in parte per alleviare almeno un poco il peso degli abitanti permettendo una regolare funzione in chiesa, anche il sangue è stato ripulito e l'incensiera è stata rimossa.

Non sarà però difficile ricostruire i fatti: durante la sacra messa, proprio mentre Don Angelo si apprestava a eseguire il rito del sangue e del corpo, e quindi il chierichetto si avvicinava all'altare con in mano l'aspersorio, è avvenuto il fatto.

Il bambino, come in preda a una specie di raptus immotivato, ha sollevato l'aspersorio di metallo e ha fatto di corsa i passi che lo separavano dalla prima fila degli astanti. Come una furia si è gettato sopra a Fabio Messeri e lo ha colpito più volte, con una violenza inaudita, alla tempia. Colti alla sprovvista, gli astanti non sono intervenuti se non quando ormai era troppo tardi. Nonostante l'azione di alcuni dei vicini, che immediatamente hanno fermato il ragazzino, nulla di possibile restava per la vittima, che è morta di lì a qualche secondo.

[Nota al Master: la messa tridentina, regolarizzata nel 1570 da Papa Pio V durante il Concilio di Trento, è stata restaurata nel Sanctum Imperium, che ha abolito le decisioni del Concilio Vaticano II. Le differenze più evidenti rispetto al rituale precedente stanno nella preghiera del celebrante rivolto verso l'altare e nella scelta di testi esclusivamente in latino, fatta salva l'omelia, che di conseguenza assume un maggior rilievo]

2.3.4 Domande su Fabio Messeri

Fabio Messeri, un ragazzo di circa 27 anni, è morto con un violento colpo alla tempia. Sedeva in prima fila, forse il più vicino, tra i Fedeli radunati per la messa, al chierichetto omicida.

Don Angelo sosterrà la comunque probabile teoria che fosse semplicemente il più vicino e che il bambino, colto da un raptus di violenza e da esso reso cieco, abbia ucciso la prima persona che ha visto.

Tuttavia, la tesi pur in buona fede del prete potrà essere facilmente sdoganata: la messa rettificata prevede che il chierichetto sia rivolto verso l'officiante e non verso la sala, giacché si muove verso l'altare. Per aver colpito Fabio deve essersi girato di proposito e focalizzato su di lui.

Don Angelo descriverà Fabio Messeri come un uomo devoto, un contadino che ha scacciato con la sua pala diversi Morti nei giorni più difficili.

Se verranno interrogati altri a Pratorotondo, non sarà difficile sentir descritto Fabio come un persona più o meno amata da tutti che aveva forse un interesse per Maria Richiardi (cosa strana giacché quella ragazza non la vuole nessuno, non come Rita Mondelli che se non fosse protetta dal fratello avrebbe anche troppi spasimanti).

Maria negherà ogni coinvolgimento da subito, ammettendo però di aver ricevuto attenzioni da quello che lei riteneva un uomo tuttavia solo interessato a Dio e per nulla alle donne.

La casa in cui viveva Messeri sembra quella di un prete, tanto è colma di oggetti religiosi (il falegname ha intagliato per lui diversi crocifissi e statuette della Vergine). Estremista, Fabio ha ritenuto l'arrivo degli inquisitori, l'anno prima, una benedizione, e progettava di partire per raggiungerne l'ordine e unirsi a loro (senza una reale comprensione di chi siano). Dal ritorno di Malika non ha rinunciato a nessuna occasione di insulto mormorato, disprezzo evidente addirittura minacce, sebbene la donna non abbia più le capacità mentali per capirle, tanto meno per difendersene.

È stato ucciso prevalentemente per questi ultimi fattori, dall'odio del Morto che si vendica a Pratorotondo.

2.3.5 Parlare con l'assassino

Piero Tallevi è stato chiuso in una piccola stanza della Chiesa, al piano superiore, esattamente sopra la sacrestia, dove probabilmente la struttura prevede parte degli alloggi del parroco.

Se i PG dovessero lamentare la sistemazione, Don Angelo risponderà contrito che le condizioni del bambino sono tali da non far pensare a un pericolo futuro e che, in ogni caso, si tratta di un bambino e non merita certo una cella.

Se i PG dovessero rimproverare il parroco con toni gravi per la sua scelta, Don Angelo si difenderà dicendo che, vista la normale tranquillità di Pratorotondo, in tutta la borgata non ci sono quasi porte chiuse a chiave e che quella è la prima stanza che gli sia venuta in mente.

Dal giorno dell'omicidio, è lui stesso ad aver fatto visita al bambino tutti i giorni almeno una volta, con l'obiettivo di verificare cambiamenti, ma Piero non si quasi mai mosso. Ha lasciato del cibo subito dietro la porta ed esso è stato consumato solo in parte, probabilmente con le mani, mai in presenza del parroco.

Il bambino non parla, non risponde ad alcuna domanda né apparentemente ad alcuno stimolo, anche se Don Angelo non ha voluto esagerare con i tentativi, temendo di sbagliare.

Non sembrano esserci stati altri comportamenti violenti.

Se i PG dovessero decidere di parlargli, si troveranno di fronte a un bambino mal vestito e seduto a terra in quella che è una stanza poco arredata. Il bambino guarderà fisso un punto della parete, senza fare altro che mugolare una canzoncina, come per tranquillizzarsi.

Non dirà nulla a nessuno, non risponderà alle domande e non reagirà in alcun modo a meno che non vi sia uno tra gli stimoli sotto elencati.

- se i PG dovessero toccare violentemente il bambino o avere a che fare con lui in modo fisicamente "violento": si metterà a gridare, tappandosi occhi o orecchie con le mani, oscillando con il corpo in crisi di panico e piangendo in modo disperato;
- se qualcuno dovesse pronunciare la parola "burattino" o mostrargli un burattino: seguirà il pg con lo sguardo e prenderà il giocattolo abbracciandolo, ma senza fare altro;
- se qualcuno dovesse dire "Inquisizione", "Dio" o qualcos'altro di legato alla morale cattolica: il bambino sembrerà lucido per un secondo, farà un sorriso e dirà "Lei vi prenderà tutti", tornando poi nello stato catatonico.

Un tentativo di cura psichiatrica o di esorcismo potrebbe farlo rinsavire, tuttavia egli non ricorderà assolutamente nessuno degli eventi recenti e se dovesse scoprire di aver ucciso una persona non capirà e cadrà di nuovo in uno shock

posttraumatico. Le informazioni da lui prendibili sono quindi davvero poche, tuttavia la presenza di un Esorcista o Esoterista, nel gruppo, potrebbe far giungere i PG alla conclusione che qualcosa di occulto e terribile è capitato al ragazzo.

In caso di esorcismo o uso di alcuni Doni particolari (come *Avvertire presenze*), al posto del bambino comparirà il volto di una ragazza. Poco loquace, sarà per lo più titubante e non capirà cosa sta accadendo, ma non si dimostrerà spaventata se da parte dell'officiante non vi sarà un atteggiamento aggressivo. Con le giuste domande, riuscirà a chiedere: "Dov'è Malika?" e a dire supplicando: "Non voglio che mi portino via... gli uomini con la croce e il fuoco", prima che la sua faccia si crepi come vista dietro un vetro infranto.

Essa è ovviamente la sorella di Malika, di cui una fotografia da giovane si trova a casa della macellaia, il vetro rotto per errore dagli inquisitori il giorno della perquisizione.

La bambina non sta danneggiando in alcun modo il corpo in cui si trova ed è ovviamente soltanto la proiezione di un Morto dai poteri ampi.

Avrà paura di quel che riguarda la Chiesa e i suoi seguaci più ferventi.

Ovviamente, la pena per l'omicidio è la morte. Si tratta tuttavia di un bambino sconvolto ed è possibile che i PG vogliano trovare altre soluzioni.

Se dovessero optare per pene severe, la comunità si schiererà contro di loro, mentre Padre Beppe farà una prova di Volontà per risvegliarsi dal suo stato sottomesso e reagire all'abuso.

2.4 Indagare: dopo pranzo

Alcuni elementi possono essere stati collezionati dai PG durante una mattinata di indagini, che si concluderà con l'invito a pranzo da parte di Don Angelo, ma anche quello dei Montelli o di Gallio se ci avranno stretto sufficienti rapporti (ovviamente il clima del pranzo cambierà di conseguenza).

Innanzitutto, l'uccisore è un bambino così come probabilmente un bambino ha dipinto la scritta rossa. Più d'uno inoltre sono stati i bambini a essere scomparsi di recente.

Parallelamente, la vittima era in aperto contrasto con Malika, anche se è verosimile che i PG nulla sappiano della questione dell'Inquisizione, almeno per ora.

2.4.1 Parlare con i bambini

I bambini rimasti a Pratorotondo sono soltanto due, oltre a uno troppo piccolo per avere avuto a che fare con gli atti (si tratta comunque di un grande numero vista la situazione e la dimensione della comunità): **Francesco Raspini** e **Gianna Muratore**.

Il primo è un bambino schivo di 6 anni che aiuta come può Don Angelo nella comunità. Sa bene che da qualche settimana la sua amica Gianna si comporta in modo strano e la evita per questo, ma non saprebbe dare spiegazione a niente di ciò che sta accadendo all'interno di Pratorotondo.

Gianna si trova invece sotto l'influenza del Morto ed è stata lei a rubare la vernice e il pennello e a tracciare la scritta, sebbene si ricordi solo a tratti di averlo fatto e non ne sia consapevole davvero. Se interrogata nel modo giusto, confesserà di aver compiuto degli atti strani e di essersi allontanata spesso nell'ultimo periodo, ma non ricorda come mai. Ricorda anche di aver sentito nella sua testa il mormorio di una donna che la invitava a ballare, in modo dolce e molto convincente.

2.4.2 Parlare con Malika

Malika Bertu si trova nella sua macelleria, una piccola casa tra le tante, a Pratorotondo. Se i PG decidessero di andare a parlarle, riceveranno notizie sul suo conto da chiunque venga interpellato: si tratta di una persona dalla mente fragile, difficile da gestire, comunque non pericolosa se non sollecitata. Giacché si tratta di una donna dalla forza notevole sarà comunque consigliato al gruppo di non esagerare nei suoi confronti.

All'arrivo, i malcapitati entreranno in un edificio buio, con la porta socchiusa nonostante l'incredibile freddo esterno.

All'interno, un inquietante silenzio e un forte odore di sangue e carne cruda saranno accompagnati dal lento battere della mannaia di Malika.

Lei sarà in fondo alla stanza, davanti a un tavolo, intenta a tagliare a pezzi un pollo già anche troppo sminuzzato. Sembra farlo inconsciamente, senza un reale obiettivo, alza e abbassa la mannaia come fosse un gesto automatico, forse l'unico che sa compiere ancora bene.

Non si renderà conto dell'arrivo dei PG, non li saluterà e verosimilmente a un certo punto si volterà rapidamente per gettare la carne in un contenitore e posare la mannaia, rischiando addirittura di ferire chi si trovasse troppo vicino.

Donna Malika Bertu, macellaia di Pratorotondo – Tarocco Dominante: XIII La Morte

Malika gestisce il macello di Pratorotondo. Non che molto grande sia il suo lavoro: la selvaggina, comunque presa solo durante l'estate, è rada, le bestie grandi vengono uccise davvero di rado. Per lo più, quindi, si occupa di uccidere e scuoiare o spennare conigli e polli.

Certo, una donna della sua stazza potrebbe essere utile in molti modi migliori rispetto a ricoprire un ruolo secondario, ma la sua mente è ormai fragile e non riuscirebbe a svolgere nessun incarico che non conosca perfettamente. Prima dei recenti avvenimenti faceva da macellaio, ora fa da macellaio. Il resto le importa poco.

Soffre di svariati tic e di una fortissima paranoia da persecuzione, è certa che l'Inquisizione la osservi tutto il tempo e, in generale, soprattutto quando è agitata, non ha una reale comprensione di cosa o chi la circonda.

Visto il suo lavoro, è armata sempre con un machete (T+1), da cui non si separa quasi mai, ma è molto abile anche a usare l'ascia (T+2).

CUORI		QUADRI		FIORI		PICCHE	
Intuito	2	Aspetto	2	Coordinazione	4	Aff. Occulta	3
Memoria	2	Comando	3	Des. Man.	4	Dist. Morte	16
Percezione	5	Creatività	3	Forza	8	Eq. Mentale	2
Volontà	6	Socievolezza	3	Mira	4	Karma	4

Malika non sarà una grande fonte di informazione.

Oltre alla stanza adibita a macelleria, ci sarà una piccola stanza in cui Malika dorme e vive. Si presenterà come un luogo sporco e trascurato. Su di un comodino, l'unico oggetto in piedi è un piccolo ritratto fotografico che ritrae Flora da giovane.

2.4.3 Chiedere della sorella di Malika

A sapere della sorella di Malika sono in molti, all'interno di Pratorotondo, ma per lo più sanno soltanto che si trattava di una bella ragazza, giovane e in gamba, sempre piuttosto allegra. Quando è scomparsa, dopo l'arrivo di gente da Cuneo, solo in pochi hanno fatto domande e quasi nessuno ha ricevuto risposte.

Il più grande rammarico di Don Angelo è non averla salvata.

Sia lui sia Daniele sanno che gli agenti inviati appartenevano all'Inquisizione, ma D'Olif è semplicemente convinto che Flora sia morta.

L'unica vera fonte è quindi il padre semplice, che si è occupato delle due sorelle al loro ritorno e che sa della vecchia casa fuori dal paese.

Messo di fronte a domande dirette, non si tirerà indietro dal confessare cosa è successo: le due sorelle sono state portate via da uomini con il permesso della Santa Inquisizione e, al loro ritorno, lui le ha protette.

Parlerà anche della vecchia casa in cui Flora è morta.

3.1 La casa

3.1.1 Arrivare alla casa

La strada non è semplice e prevede innanzitutto una scelta: ripercorrere la strada militare coperta dalla neve da cui i PG sono venuti il giorno prima, uscire da Pratorotondo e ripiegare percorrendo la via che sale per i monti. Lungo la strada sarà poi possibile vedere la vecchia casa di pietra.

Don Angelo dirà che questo è il percorso che lui stesso ha compiuto tempo prima e che non è affatto facile. La strada non è illuminata se non in pieno giorno, la neve è fresca, morbida, sarà facile sprofondare, faticare e rallentare, come d'altronde i PG sanno bene visto il loro percorso. Per uscire da Pratorotondo e rientrare sulla strada ci vorranno, nelle attuali condizioni, almeno 20 minuti, mentre per raggiungere la casa ci vorrà più o meno altrettanto tempo.

Questo, inoltre, escludendo la possibile presenza di Morti, mai da escludere dal giorno del Risveglio.

La seconda possibilità è quella di tagliare per la salita che affianca la borgata, riducendo più o meno della metà il tempo impiegato, ma aumentando drasticamente le difficoltà, giacché si tratta di una via ripida, quasi per nulla tracciata in questa stagione, dove è facile rischiare di farsi davvero male se non di cadere del tutto.

La prima strada implicherà una prova di Karma di gruppo per quanto riguarda le condizioni del percorso, ma sarà sicuramente lento.

La seconda, oltre al tiro di Karma, richiederà per il tratto più ripido una prova di Forza per ognuno dei PG, che se falliranno cadranno e si faranno del danno.

3.1.2 I Morti

Sulla strada antistante la casa da raggiungere, i PG saranno aggrediti da un Morto. Si tratta di Giovanni Marmora, l'uomo morto durante la spedizione con D'Olif per ricercare il bambino. Si tratta di un Homo Mortuus Ferox.

3.1.3 Da fuori

Si tratta di una vecchia struttura di pietra, per lo più coperta da neve. Abbandonata da tempo, è evidente che si tratta di una struttura militare: semplice, robusta, dalle poche finestre, rialzata a vigilare sulla borgata e sulle strade a essa annesse.

In parte la struttura è crollata: il tetto e il camino sono sfondati probabilmente da una mancanza di cure.

La porta è socchiusa ma bloccata dalla neve recente.

3.1.4 L'interno

Aperta la porta, ci si trova davanti a una grande stanza quadrata. Un rapido movimento accoglierà l'ingresso dei PG, topi e scarafaggi ormai abitano questo luogo, più caldo dell'esterno e riparato da neve e vento.

Al fondo della stanza una scala di legno crollata a metà conduce al piano superiore.

Cercando nella stanza non si troverà niente se non stoffa marcia e vecchi mobili militari, probabilmente si tratta di una struttura costruita durante la guerra.

3.1.5 Secondo piano

Al secondo piano si accede con una scala di legno.

Sulla destra una piccola stanza funge da ripostiglio. Sotto l'immondizia, due casse di metallo sigillate contengono ancora dei proiettili di piccolo calibro, probabilmente usate dai militari italiani che occupavano questa zona durante la Guerra.

Davanti a chi sale si aprono invece due porte. La prima, dritta davanti, dà in una cameretta con un letto a castello e un guardaroba colpito dal franare del tetto.

Leggermente più a destra, invece, vi è una camera da letto matrimoniale.

3.1.6 La camera da letto

Un grande letto matrimoniale con un materasso ormai marcio troneggia nel mezzo di quella che è una stanza di legno vecchia e ingombrata da scarafaggi e ragnatele. Tutt'attorno, mensole sfondate e libri marci sono gli indizi di quello che era un luogo abitato dentro una struttura altrimenti soltanto concepita come rifugio.

Ma l'attenzione dei PG sarà sicuramente catturata da *cosa* giace sul letto.

In quello che è un lago di sangue rappreso, una donna è sdraiata in posizione supina, le gambe leggermente divaricate. I suoi abiti, curiosamente leggeri ma coperti da un pesante cappotto, sono stati lacerati in più punti ma sembrano relativamente in buono stato. La donna ha il volto pallido, il corpo troppo magro, e sul viso riporta un sorriso inquietante, mentre gli occhi spalancati rivelano due iridi chiare. Il suo ventre è completamente ricoperto di sangue e interiora ormai secche e all'interno del suo corpo vive l'orrore: un feto quasi nato, ancora legato al cordone ombelicale, si muove a scatti, senza spostarsi mai veramente, immerso nel corpo della madre di cui, evidentemente, si è cibato.

Il bambino non nato sopravvive come larvalis e si nutre del poco che la madre riesce a dargli.

Entrati i PG, la madre, Diabolicus, li guarderà e il suo sorriso si allargherà ancora di più.

Vedendo la scena, tutti dovranno superare una prova di Orrore.

Flora Bertu ha il potere del controllo mentale e cercherà di spingere i presente a farsi del male l'un l'altro. Essi potranno resistere con una prova di Volontà, che

andrà reiterata ogni due turni comunque vada. Se dovessero allontanarsi, la forza del Diabolicus scenderà di molto, mancando contatto visivo, ed essi percepiranno solo una voce soave che intimerà loro di fare cose semplici (ballare, muovere le mani in qualche modo), ma non sarà difficile decidere di rifiutarsi.

Il potere della Diabolicus le ha permesso di controllare i bambini scomparsi, ora Simplex ai suoi ordini che giungeranno alla casa pochi minuti dopo i PG e che li attaccheranno alle spalle o li affronteranno se essi dovessero trovarsi in mezzo.

Per fermare il potere della Diabolicus sarà necessario darle fuoco o consumarne del tutto il corpo in qualche modo: farla a pezzi anche molto piccoli ne ridurrà forse gli spostamenti fisici ma non ne impedirà i poteri.

Una buona strategia potrebbe essere quella di privarla del figlio: strappandola o fermandone il legame, lei sentirà di doverlo cercare e fermerà i suoi poteri.

Se i pg avranno detto al villaggio cosa stanno andando a fare, Malika Bertu li seguirà per impedire loro di "uccidere" la sorella. Sarà però facile convincerla a tornare indietro, se se ne avrà il tempo.

Fermata la Diabolicus, i Morti non si fermeranno, giacché in presenza di Vivi il loro obiettivo è sempre saziare una fame infinita.

3.1.7 Il finale

Il finale dipende ovviamente dalle scelte fatte dai PG.

Se i PG bruceranno il corpo del Mortuus Diabolicus o lo distruggeranno completamente (ad esempio con dell'acido) e si disferanno dei bambini Simplex e di eventuali altri ostacoli, libereranno Pratorotondo dal male che lo affligge. La comunità sarà salva, per ora, e loro potranno decidere cosa raccontare e come.

Se i PG dovessero fallire nella distruzione del Diabolicus, verranno sbranati dai bambini da esso controllati.

In ambedue i casi, alcuni potrebbero essere i punti rimasti in sospeso: il burattinaio, dapprima, e l'eventuale suo potere scoperto; il potere di Pratorotondo, in secondo, e il destino della comunità.

Consiglio di lasciare ai PG libera azione su quello che è potenzialmente un finale aperto. Cosa faranno, una volta terminata la loro missione? Riferiranno al Vescovo ogni dettaglio, consigliandogli di far spostare a forza una comunità non controllabile? Denunceranno Battista come stregone o eretico e lo condanneranno a un rogo certo? Ignoreranno le cose scoperte o non lo scopriranno, lasciando gli abitanti a continuare la loro vita?

Poco importa, in realtà. Tutti muoiono, prima o poi, o si spostano altrove: solo le montagne restano salde in eterno.