

Evocator Diaboli

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

Il materiale presente in queste pagine è di proprietà intellettuale dell'autore, Andrea Marchini.

"La verità reale è sempre inverosimile [...]. Per rendere la verità più verosimile, bisogna assolutamente mescolarvi della menzogna. La gente ha sempre fatto così"

- Dostoevskij

Trama di fondo: A Pieve S. Michele trama una setta che ricalca il *modus operandi* dei *filii luciferi*, chiamata "*evocator diaboli*": questi hanno sempre lavorato dietro le quinte per accumulare fondi, conoscenze e adepti, ma senza ottenere grandi risultati.

Tutto ciò fino a quando l'accolito Samaele non è riuscito a trovare, consultando alcuni vecchi manuali di alchimia da lui rinvenuti, una formula in grado di produrre un gas incolore e inodore con effetto allucinogeno, in grado di produrre visioni estremamente vivide basate sulle paure di chi lo inala.

Annusando finalmente la possibilità di fare il 'salto' e passare dal dietro le quinte a un vero e proprio ruolo di comando all'interno del paese, il capo della setta Asmodeo ha deciso di architettare un macchiavellico piano per passare allo scoperto e prendere il potere, suddiviso in due fasi.

La prima prevede il compiere alcuni omicidi all'interno del paese tramite un sicario travestito da mostro, sfruttando il gas e lasciando un vero macello in ogni luogo del delitto. Questo per far passare la voce che nel paese sia presente un demone che uccide le persone, oltre che per creare un generale clima di orrore.

La seconda fase prevede, una volta raccolta la popolazione in chiesa con un qualche pretesto, spargere il gas e lasciare che la fantasia dei popolani, già sconvolta dagli omicidi, lavori da sé: le paure faranno veder loro dei demoni che infestano la sala. Qui entreranno in gioco gli *evocator*, che mostreranno, mettendo in scena un rituale, (in realtà si limiteranno ad arieggiare la stanza) che sono in grado di scacciare i demoni, sperando in questo modo di ottenere la fiducia e la ammirazione del popolino e di instaurare il loro dominio su Pieve S. Michele, che ovviamente di facciata resterebbe in mano al prete locale.



Pieve S. Michele: nel 1957 è un piccolo paese agricolo alla periferia di Novara. Corrisponde in tutto e per tutto allo stereotipo del paesello del Sanctum Imperium arretrato e basato sull'agricoltura: si tratta di un 'centro cittadino' dove sorge la chiesa, la domus populi e le poche attività commerciali del paese, il tutto circondato dalle case degli abitanti, circondate a loro volta da delle imponenti mura di cinta. I campi sono all'esterno, e i contadini vanno e tornano dal lavoro scortati dalla squadra dei cacciatori di morti di stanza nel paese, le "folgori padane". Data la vicinanza con la Piccola Italia il numero di morti nell'area è abbastanza alto.

L'avventura: i pg sono abitanti di Pieve S. Michele, o comunque persone che ne hanno a cuore la sicurezza (templari in viaggio, cacciatori di morti pagati dal prete semplice per dare la caccia all'assassino e così via).

L'avventura inizia la sera in cui gli *evocator* perpetrano il primo omicidio. A compierli sarà l'accollita Lilitte, travestita da demonio.

- Se i membri della setta vedono che il gruppo dei pg sta indagando ed ha al suo interno dei membri particolarmente pericolosi (es: templari, o cacciatori esperti) appoggeranno Lilitte di nascosto, cercando di evitare che finisca ammazzata. Difficilmente intraprenderanno vere azioni pericolose nei loro confronti, limitandosi il più delle volte a depistarli: potrebbero addirittura partecipare attivamente alle indagini, contribuendo ad aumentare il terrore con false voci.

Da qui inizia l'indagine: i pg devono muovere i loro passi in un paese non enorme, ma dove in molti hanno qualcosa da nascondere, con conseguenti comportamenti quanto meno sospetti. (vedi appendice 4)

La setta in linea di massima cercherà di provocare almeno cinque omicidi (nel periodo di una settimana), per esser sicuri che una volta sparso il gas la gente 'veda' le cose giuste. Se i pg tramite le loro azioni decidessero di convocare una riunione però potrebbero decidere di accelerare i tempi, approfittando della situazione.

Il modus operandi del 'demone' è casuale: non ha bersagli predefiniti, ma cercherà prede che nottetempo o all'imbrunire vanno in giro da sole. La prima vittima sarà un contadino di ritorno dai campi (Antonio Balossi). In caso la gente si asserragliasse in casa e nessuno uscisse la setta provvederà ad attirare all'esterno le vittime tramite Lamia.

Appendice 1: Notabili di S. Michele:

Mario Borgino, padre semplice (le stelle):

"un uomo sulla trenina, giovane, alto e in buona salute, dall'aspetto sorridente e cordiale"

Mario è un prete giovane e pieno di ambizioni, un po' seccato del suo ruolo di governatore di un buco come Pieve S. Michele. Per questo tratta la gente del paese in maniera distratta e distante; sta cercando una buona occasione per mettersi in mostra con il vescovo di Novara per ottenere un incarico più degno di nota.

Samuele Carano, padre castigatore (l'eremita):

"un anziano dall'aspetto severo, con folte sopracciglia cespugliose e bianche come neve"

Samuele è un uomo anziano e disilluso, che ha accettato il ruolo di castigatore in un paesino per poter finire i suoi anni in tranquillità. Cerca di avere meno contatti possibili con chiunque, ma è un uomo giusto nel suo compito.

Luigi Ponte, portavoce degli excubitores (l'imperatore):

"un giovane dai tratti affilati, alto e magro, con una vistosa sciabola alla cintura"

Luigi è riuscito ad ottenere la sua posizione semplicemente perché si è accollato il compito di comandare il paese al posto di Mario. Segue ovunque il prete e lo consiglia su ogni cosa, anche se in realtà le decisioni le prende lui. Borgino si lascia manovrare consapevolmente, poiché non gli

interessa granché del destino di S. Michele, ma di tanto in tanto contraddice apertamente il portavoce, causandogli non poco imbarazzo.

Mauro Donati, capo delle 'folgori padane' (la forza)

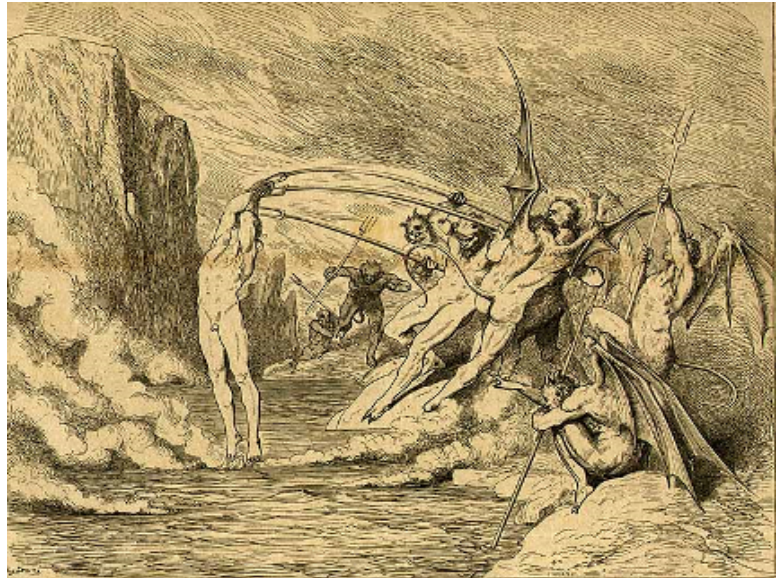
"un uomo di altezza media, pelato ma con due imponenti mustacchi che gli incorniciano le guance. Ha un viso sorridente e cordiale"

Mauro è un uomo sanguigno e chiassoso che prima del giorno del giudizio aveva militato come picchiatore fascista: non è mai stato un fedele mussoliniano, ma era convinto di fare qualcosa per il bene del suo paese, per questo motivo non ha trovato particolari difficoltà a riciclarsi come cacciatore di morti.

Appendice 2: Gli Evocator Diaboli

Tutti gli *evocator* portano una maschera rituale, ma è solo una usanza vuota, perché in un paese così piccolo mantenere l'anonimato gli uni verso gli altri sarebbe praticamente impossibile.

- la setta normalmente si ritrova ogni martedì notte nelle cantine della casa del barone per officiare un rito (quasi un pro forma) e fare il punto della situazione.
- La setta dispone di una limitata armeria, messa da parte in anni di traffici e grazie al lavoro di Andrea e del barone. Questa comprende 1 pistola Bodeo 1889, 1 pistola Beretta 1934 e una doppietta. Per ogni arma ci sono due caricatori di munizioni. Ovviamente a queste va ad aggiungersi un congruo numero di armi da mischia come coltelli, mazze, asce e perfino qualcuna tra spade, fioretti e sciabole.



Barone Paolo de Alberti, aka Asmodeo, gran maestro degli evocator diaboli (la giustizia)

"Un uomo sulla trentina, di altezza media e leggermente sovrappeso. Ha i capelli castani e ricci, tenuti corti, con una barba corta ma ben curata che gli incornicia il mento."

- La sua maschera è quella di un satiro.

Paolo è divenuto barone suo malgrado, essendo il padre morto in seguito al giorno del giudizio; ha riscattato alcuni territori nei dintorni di S. Michele che gli permettono una modesta rendita.

Paolo fu contattato da Andrea durante un viaggio a Novara, che gli inculcò i dettami della setta e gli donò le prime copie di libri neri. Paolo ha poi fondato una propria setta, interessato più al potere politico che a dominare gli inferi.

Nota: il barone è anche uno dei Notabili del paese.

Andrea Marchi, aka Samaele, accolito alchimista degli evocator diaboli (il mondo)

"Un giovane di circa vent'anni, alto e di spalle strette. Porta degli occhiali neri sul naso, capelli corti e un pizzetto rado sul mento"

- La sua maschera è il classico diavolo rosso con corna e pizzetto a punta.

Andrea, figlio di una ricca famiglia di mercanti Novaresi, si è sempre sentito costretto tra le fitte maglie dell'imperium, perciò ha iniziato a studiare occultismo e in particolare alchimia, per il puro

gusto di infrangere le regole. Col passare del tempo però, si è davvero appassionato alla materia al punto che, a differenza di Paolo, non vede la fine del dominio clericale come il fine, ma come un mezzo per poter condurre le sue ricerche alchemiche in santa pace. Divide la sua vita tra Novara e Oleggio, usando come scusa delle sue frequenti visite gli affari di famiglia. (durante tutta la settimana dell'avventura però resterà a Novara).

Sabrina Canavò, cacciatrice delle 'folgori', aka Lilite, accolta combattente (il mondo)

"Una ragazza di circa trent'anni, dalle forme generose, con occhi azzurri e capelli biondi"

- La sua maschera è bianca e dall'espressione triste.

Sabrina abitava a Santa Cosma, un piccolo paese nei pressi di Torino. Fu costretta a fuggire dal paese in seguito a una richiesta di matrimonio andata male: lo spasimante, al rifiuto della ragazza tentò di prenderla con la forza ma lei, allenata da piccola dal padre carabiniere, gli spezzò il braccio. Per questo fu accusata di stregoneria dal pretendente, che essendo un personaggio noto nel borgo le rivoltò contro tutta la gente che fino a pochi giorni prima era stata sua amica. Riuscì a fuggire, ma la sua casa venne data alle fiamme; iniziò una vita come cacciatrice di morti, cercando di far calmare le acque e tenendosi lontana dalle città più grandi per un po' di tempo finché, vagabondando in Lombardia, incontrò Donati che la prese nella sua squadra. Ora si è stabilita a Pieve S. Michele, ma la noia, l'insofferenza e il desiderio di vendetta l'hanno portata ad affiliarsi alla setta. Non prova alcun rimorso ad ammazzare popolani, perché è ancora vivo in lei il ricordo del voltafaccia degli abitanti di S. Cosma.

Int	5	Asp	4	Coo	5	Aff. Occ.	4
Mem	3	Com	3	F.F.	5	Dist M..	12
Per	4	Cre	3	D.M.	4	Eq. M.	5
Vol	3	Soc	3	Mir	6	Kar	3

Abilità: ascoltare 4 correre 2 intrufolarsi 4 mercanteggiare 2 orientamento 2 osservare 4 perquisire 2 persuadere 4 rissa 4 uso (fucile) 4 uso (machete) 2 cacciare 2 pronto soccorso 2 cavalcare 1

Risoluzione: 15

Equipaggiamento: doppietta a canne mozze, 10 cartucce, machete

Michela Mancino, contadina, aka Lamia, accolta adescatrice (la temperanza)

"una ragazza molto giovane, dalle forme ben proporzionate. Porta dei lunghi capelli ricci di color castano, che tendono al biondo sulle punte"

- la sua non è proprio una maschera quanto il velo di una donna in lutto, ma di color rosso acceso.

Michela viveva a Como, ma decise di andarsene per via della situazione instabile della vicinanza con la Svizzera, controllata dal Reich. Lungo il viaggio verso il Piemonte, zona a suo parere più tranquilla, la sua spedizione venne attaccata da un gruppo di banditi, e molti dei chierici che accompagnavano il gruppo fuggirono per salvarsi la pelle, lasciando i viaggiatori in balia dei fuorilegge.

Michela riuscì a fuggire per un soffio e lungo la strada incontrò una spedizione della famiglia di Andrea, il quale si occupò di lei, mandandola al servizio del barone De Alberti. Il suo livore verso i chierici venne colto immediatamente dal barone, che la iniziò alla setta. Nonostante il suo ruolo, Michela non è una ninfomane, ma sa bene quali leve muovere per manovrare gli uomini come burattini, senza per forza arrivare a consumare l'atto.

Livio Perrico, servitore, aka Minosse, accolito (la ruota della fortuna)

“un uomo di mezza età, un po' sovrappeso e dall'aria distinta”

- La sua maschera è quella di un caprone.

Livio è il servitore del barone, che ovviamente fa anche parte della setta. Non ha fatto particolare resistenza ai desideri del suo padrone, né ne condivide gli ideali. Semplicemente ha fatto quel che più gli serviva per mantenere il suo posto.

Appendice 3: Il 'demone'

“una figura ammantata in un lungo pastrano di colore nero, che ne avvolge anche la testa, da cui spuntano due corna e un muso da caprone mugghiante e sbavante”.

- il demone è armato con una mannaia (taglio +1); la maschera comprende inoltre dei guanti con piccole borchie acuminate sui dorsi delle mani (botta 0)
- le esalazioni dal naso della maschera sono ottenute tramite un composto alchemico, una droga simile a quella che verrà utilizzata dagli *evocator* durante la riunione. Il gas, molto potente al chiuso, se usato all'aperto servirà al 'demone' per rafforzare l'impressione di essere veramente una creatura soprannaturale (i pg vedranno le mani e la testa muoversi fluidamente, piccole fiamme danzare sulle spalle della creatura e così via.)

Appendice 4: sotto trame

- tra il popolino si narra che, nei boschi poco fuori il villaggio, ci sia una chiesa sconsacrata dove notte tempo i servi del demonio vanno a festeggiare e gozzovigliare. La chiesa effettivamente c'è, e effettivamente la setta la utilizzò qualche volta per eseguire dei riti 'particolarmente rumorosi', ma venne ben presto abbandonata perché troppo pericolosa: i boschi brulicano di morti. A una di queste orge hanno partecipato anche 5 abitanti di Pieve S. Michele, ma era buio e i cultisti erano tutti mascherati, così ora i partecipanti tengono la bocca ben chiusa. Uno di questi era Balossi, la prima vittima del demone. (gli altri partecipanti: Ugo Toni, Daniele Turati, Francesca Parovi e Melinda Neri; nota che loro sono convinti si tratti di cultisti venuti da chissà dove, mai potrebbero pensare a una setta nel loro piccolo, placido paesino).
- Livio Casati, falegname del villaggio, ha una tresca con Miranda Lorati, moglie del contadino Ugo Lorati.
- Anthony LoFaro, ex Marine di origini Italiane reduce dal giorno del giudizio, nonché membro delle folgori, nasconde in casa sua un discreto quantitativo di riviste di pin-up, che condivide in cambio di piccoli favori con una ristretta cerchia di braccianti del villaggio.
- Remo Minozzi tiene in casa (ovviamente in gran segreto) una doppietta ben oliate e pronte all'uso, munizioni e una discreta collezione di baionette e manganelli, oltre che un busto del duce.
- La famiglia Ortensi si è da poco convertita alla setta dei braccamorte, e cercano nuovi accolti nel villaggio.