Sine Requie - Domini Verbus

A Eden, paesino isolato tra le Alpi, è presente l'Anticristo... e presto la sua furia si abbatterà sul mondo.

**SITUAZIONE E ANTEFATTO:**

In un paesino sperduto tra le Alpi, non molto lontano dalla Rocca di Bergamo, alcune persone sono morte o scomparse misteriosamente. In particolare, tra questi, manca Donna Maddalena, l'avvenente moglie di un ricco possidente del paese.

Avendo perso ogni contatto con l'insediamento ed essendoci molte strane voci su Eden, un inquisitore ha deciso di recarsi sul posto e indagare, ma non è il solo ad aver trovato interesse nel piccolo borgo. Anche i Templari, infatti, vogliono mandare qualcuno a vederci più chiaro, in quanto Fratello Pietro da Casale, un giovane Errante stabilitosi tempo addietro a Eden, ha smesso di fare rapporto. Nelle sue ultime missive si evince che ha scoperto qualcosa di sconvolgente, troppo sconvolgente perché potesse essere affidato ad un corriere o ad un piccione viaggiatore.

I due Ordini, dunque, si ritroveranno a mettere da parte le loro differenze per fare luce su questa storia. In realtà sarà quasi inevitabile che rivalità e sospetti nascano tra i due gruppi... e, d'altro canto, quello che accadrà tra i monti solo i superstiti potranno testimoniarlo.

Ma che è successo?

**Lucio Angelini** è una figura misteriosa ed enigmatica. Giunse ad Eden circa 7 anni prima dei fatti narrati in questa avventura, predicando come un profeta. Inizialmente sembrava essere in linea con le idee della Chiesa, portando al villaggio benessere e fortuna. Non passò molto, però, che le sue idee si fecero via via più radicali, per quanto in modo subdolo e graduale, accompagnando le sue parole a miracoli e prodigi... fino a che egli non arrivò a definirsi un Suo emissario.

Accaddero alcuni fatti inspiegabili e terribili che scossero la semplice gente di Eden e, alla fine, alcuni nel villaggio finalmente capirono: l'unico essere di cui era l'emissario era il Maligno. Diversi uomini morirono misteriosamente per i suoi piani e alcuni iniziarono a sospettare del cosiddetto santone, fino alla morte della sorella del Padre Semplice. Questo, senza chiamare in causa l'autorità vescovile, raccolse attorno a sé chi nel villaggio si era convinto dell'empietà dell'anima di Lucio e fece giustizia. Dopo averlo sottoposto ad un atroce supplizio, lo crocifisse al contrario e lo lasciò 3 giorni a marcire nella pubblica piazza, lasciando che i randagi del paese si nutrissero di lui. Il terzo giorno egli era scomparso.

Lucio si è svegliato come Diabolicus, scimmiottando la resurrezione di Gesù Cristo e preparandosi alla venuta dell'Anticristo, che avrebbe portato la morte su Eden e sul mondo. Non è chiaro se in vita fosse un demone, un semplice praticante di occultismo o solo un povero pazzo, ma se anche prima non aveva alcun potere, ora di certo maneggia forze terribili e potenti.

I suoi miseri resti sono conservati in una grotta tra le montagne. Egli è in grado di inviare i suoi servi a compiere la sua volontà e di vedere il mondo attraverso i loro occhi. Con l'avvicinarsi del compimento del suo piano, si manifesteranno ad Eden versioni oscure e distorte delle piaghe che colpirono l'Egitto, scimmiottando ancora una volta i poteri dell'Altissimo.

**PNG RILEVANTI:**

- **I 3 mastini**: i cani che si nutrirono della carne putrescente di Lucio sono divenuti mastini infernali e non morti. Essi hanno tutti i pregi di un qualsiasi morto e le caratteristiche fisiche di un Cerberus. Questi abomini si presentano come canidi composti interamente da una sostanza nera catramosa; sono in grado di aprire la "pelle" del cranio come un fiore, allungare i tendini come fossero corde per immobilizzare le sue vittime, e sputare una sostanza acida letale. Tuttavia in questa forma sono molto più vulnerabili ai colpi in testa. Essi sono anche in grado di diventare fumo, tattica utile a fuggire dagli scontri. Ogni notte cercano un tributo di sangue da offrire per la venuta dell'Anticristo, e potrebbero attaccare anche i PG che troppo si avvicinino alla verità.

- **Donna Maddalena** (27 anni): un tempo era un'avvenente ed ingenua campagnola, rimasta però affascinata da un culto terribile e bestiale. Oggi è una subdola manipolatrice ed una vera e propria strega. La giovane è stata scelta dal Lucio per portare in grembo l'Anticristo ed oggi, mentre tutti la credono scomparsa, risiede nelle grotte vicino al paese, attendendo che la mostruosa aberrazione che cresce nel suo ventre venga alla luce.

In paese è considerata una donnaccia (e per ottime ragioni), ma è sempre riuscita ad evitare ogni genere di punizione seducendo il padre castigatore. E' dotata di una sorta di potere di ammaliamento nei confronti degli uomini con cui fa sesso, rendendoli del tutto succubi a lei.

- **Padre Castigatore Almiro** (54 anni): ormai circuito dalla donna, ne è diventato servo. Un tempo era un uomo molto rigido e severo nelle sue posizioni, ma sempre segretamente innamorato di Maddalena. Oggi, per quanto non si renda conto della situazione, ne è complice. Sarà molto vago nel rispondere a domande sulla donna, liquidando le voce su di lei come semplice dicerie di invidiosi. Se gli venisse ordinato, ucciderebbe i PG.

- **Giuseppe Amedei** (50 anni): E' il marito di Donna Maddalena e gestisce le fattorie. Egli è l'uomo più ricco del paese e lei lo ha sposato unicamente perché costretta. Nonostante lui ne sia perdutamente innamorato, la giovane non lo ha mai sopportato né gli ha mai permesso di toccarla, se non la prima notte di nozze, quando aveva 20 anni. Si tratta di uomo piccolo e insulso, sempre in sicuro. Per quanto veneri la moglie, non sa nulla dei suoi piani.

- **Michele e Giulio**: sono due semplici padri di famiglia irretiti da Donna Maddalena. Essi le sono totalmente asserviti e la aiutano nei suoi piani.

- **Fratello Pietro da Casale** (24 anni): Fratello Pietro era un semplice Templare Errante, giunto ad Eden in seguito alla richiesta di aiuto di un vecchio esorcista in pensione che vi risiedeva: Padre Donald. Egli, esperto di occulto, custodiva segretamente un vangelo apocrifo scritto da Maria Maddalena. Dopo averlo decifrato, il vecchio era giunto alla conclusione che l'apocalisse fosse imminente e che presto l'Anticristo sarebbe tornato. Egli aveva dunque chiamato Pietro, suo fidato allievo, per confidargli ciò che aveva scoperto e donargli una copia del testo.

Scioccato dalle scoperte che il vecchio frate esorcista aveva fatto, il prode cavaliere si era messo ad indagare, cercando il rifugio dell'Empio tra le montagne, ma trovando invece la morte ad opera dei mastini infernali.

- **Padre Benedetto** (30 anni): è il Padre Semplice del luogo, giunto a sostituire il suo predecessore, misteriosamente scomparso poco dopo la sparizione della salma di Lucio.

E' un uomo retto, dominato da una mente forte e razionale. Egli è convinto che dietro le sparizioni e gli omicidi si nasconda una setta di fanatici, ma nulla di sovrannaturale. Man mano che fatti inspiegabili si manifesteranno ad Eden, egli faticherà sempre di più a ricondurre alla ragione ciò che vedrà e, verso il finale, potrebbe perdere il senno (a partire dalla 7ima piaga saranno necessari dei test di equilibrio mentale per il PNG).

- **Padre Donald** (58 anni): vecchio esorcista in pensione, da alcuni anni si è trasferito nel periferico paesino di Eden. Egli detiene illegalmente una copia del vangelo apocrifo di Maria Maddalena e si è convinto che questo annunci l'apocalisse. Ha taciuto per paura di ritorsioni da parte delle gerarchie ecclesiastiche, tuttavia si è confidato con un Templare, tale Pietro da Casale, di cui è sempre stato mentore. Ora, però, il giovane è morto e padre Donald teme ancora di più per il futuro del mondo.

Si tratta di un uomo che è invecchiato velocemente a causa del suo mestiere, ma, sebbene debole nel corpo, resta forte nello spirito. Tuttavia egli non ha alcuna intenzione di finire legato ad una pira dell'inquisizione e sarà molto riservato su quanto scoperto. In caso, però, vedesse i segni dell'apocalisse manifestarsi, potrebbe decidere piano piano di rivelarsi ad alcuni dei personaggi, quelli che gli paiono meno fanatici.

**IL VANGELO SECONDO MADDALENA**

I quattro vangeli tradizionali non sono le uniche testimonianze di Cristo, sono solamente quelli giudicati attendibili dall'opera di S. Agostino. In molti, però, hanno parlato della vita del Messia, tra cui la prostituta e discepola Maria Maddalena. Difficile pensare che un vangelo scritto da una donna e da una meretrice potesse essere considerato come veritiero.

Tuttavia quello che è scritto tra le pagine dell'antico testo proibito sembra annunciare i fatti avvenuti ad Eden.

Non sono poche le differenze con i vangeli tradizionali, raccontando di un Gesù decisamente più umanizzato e meno divino, e di un Dio i cui piani appaiono terribilmente lontani e difficili da comprendere.

Principali differenze:

- San Giuseppe avrebbe inizialmente ripudiato Maria Vergine, la quale si sarebbe recata da sola al censimento, partorendo abbandonata da tutti e morendo pochi mesi dopo. Giuseppe, impietosito, avrebbe cresciuto il figlio come suo.

- Gesù viene raccontato come un uomo comune, nonostante i prodigi ed i miracoli. Egli è spesso preda del dubbio e dell'insicurezza, di sentimenti ed emozioni, anche se spesso li mostra unicamente alla sua amata. Viene descritto in grande tormento durante i 40 giorni di pellegrinaggio nel deserto, tanto da essere svenuto 7 volte.

- La notte prima dell'arresto di Gesù, viene descritta come cupa e terribile, dilaniata da incubi feroci e dubbi

- Maria Maddalena si racconta come l'amante di Gesù

- Curioso è anche un episodio in cui San Matteo e Gesù organizzano una burla ai danni di Pietro per insegnargli l'umiltà

A queste considerazioni generali, si aggiunge l'Apocalisse. Tra le pagine del vangelo, viene annunciato l'avvento di un male supremo con le seguenti parole: "**Verrà un giorno, vi dico, in cui il figlio dell'Empio diabolico camminerà tra noi su otto zampe. Quando l'Impero che fu Roma sorgerà nuovamente dalle macerie, quando il popolo di Sion sarà tornato alla sua ultima dimora, e la Croce sarà minacciata da un drago a quattro teste, allora il male camminerà nel paradiso in terra per corromperlo e scimmiotterà i prodigi dell'Altissimo per deriderne la potenza. Solo le armi di Dio salveranno gli uomini**."

Interpretazione:

- Empio Diabolico: Lucio

- Otto zampe: l'Anticristo avrà forma parzialmente umana e parzialmente aracnide

- L'impero che fu Roma: Sanctum Imperium

- Il popolo di Sion [...] ultima dimora: si parla dell'olocausto. Tutti gli ebrei sono infatti "ufficialmente" morti.

- Drago a quattro teste: il quadrunvirato del IV Reich

- Paradiso in terra: Eden

- Prodigi dell'Altissimo: miracoli e piaghe

**10 PIAGHE E POSSIBILI INTERPRETAZIONI**

Di seguito metto alcuni consigli su come inserire le piaghe nel corso della campagna. Questi sono solo alcuni esempi, potete scegliere di usare uno o più degli esempi forniti per ogni piaga o inventarne di nuovi.

1) Acqua in sangue: lacrime di qualcuno che diventano sangue; i personaggi sentono il sapore del sangue in bocca; sudore e urina come sangue (magari un PNG minore potrebbe morire per questo); acqua santa che diventa sangue; vino della comunione che diventa sangue.

2) Invasione di rane: i pg potrebbero imbattersi in alcune piccole salamandre (parlo ovviamente dell'animale, non della creatura mitologica) congelate lungo il fiume, cosa molto strana visto il clima.

3-4) Invasione di mosche e zanzare: un alimento si rivela improvvisamente infestato dalle larve; qualcuno si ritrova coperto di punture; i PG sentono un intenso ronzare nel cuore della notte; vengono ritrovate carcasse brulicanti di larve di mosca

5) moria di bestiame: gli animali sembrano impazziti e iniziano ad attaccarsi vicendevolmente; nella notte tutti gli animali domestici muoiono senza apparente ragione e si risvegliano il giorno dopo

6) Ulcere e vesciche: alcuni uomini, come impazziti, iniziano a bruciarsi da soli la pelle; un PG scopre che invece di guarire la sua ferita si ricopre di vesciche; incendi che scoppiano misteriosamente e che lasciano i crocifissi di una casa bruciati e appesi al contrario

7) Pioggia di fuoco e ghiaccio: grandinata epocale con chicchi grossi come mele e fulmini che incendiano gli edifici.

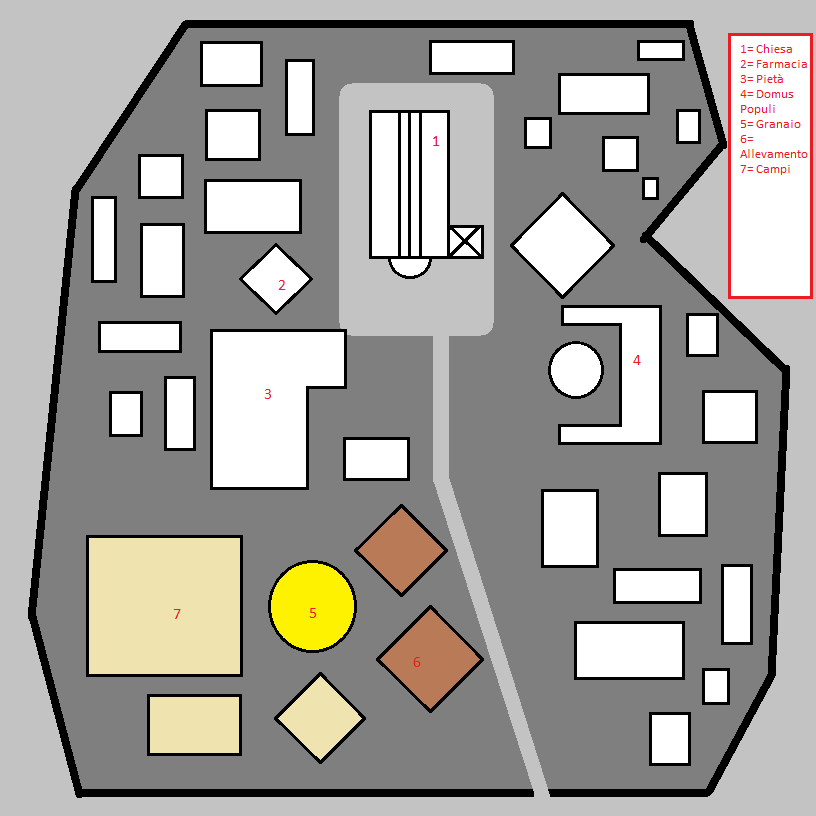
8) Carestia: la gente perde completamente appetito e ogni volta che prova a mangiare vomita; le scorte nei granai sono scomparse misteriosamente; metà della popolazione dimagrisce di ora in ora.

9) Tenebre: eclissi completa

10) Angelo della morte: tutti i primogeniti vengono uccisi e si risvegliano. Le strade di Eden si riempiono di bambini risvegliati che danno la caccia ai vivi. Questo è anche il momento finale in cui l'Anticristo sarà pronto a uscire allo scoperto e compirà l'ultimo miracolo: una sorta di cometa vermiglia comparirà sopra la grotta precisa in cui sta per venire alla luce.

**GEOGRAFIA E LUOGHI DI INTERESSE**

Eden è un piccolo paesino di circa 200 abitanti, con al suo interno tutto il necessario per la sua sussistenza. Sulla piazza centrale si affaccia una chiesetta con sacrestia, una Pietà con annessa farmacia, ed una Domus Populi che ospita 5 excubitores ed un piccolo garage contenente un vecchio cingolato ed un mezzo da neve.



Lungo la via principale si trova una piccola osteria che offre un riparo caldo e accogliente, letti puliti e, per i meno rigorosi, una bisca clandestina nello scantinato.

Ai margini del villaggio ci sono alcuni orti e campi di patate, nonché recinti per il bestiame (pecore, capre e qualche bovino).

FORESTA

Una fitta foresta, sempre avvolta da uno spesso manto di nebbia, circonda il piccolo avvallamento del paese. Il bosco ricopre le scoscese scarpate montuose e solo i locali montanari sanno muoversi con sicurezza al suo interno, ma lo fanno di rado a causa dello loro superstizione. Alcune bestie feroci, come lupi o orsi, o gruppi di morti possono costituire un incontro casuale, ma lo stesso terreno può rappresentare un'insidia.

CHIESA PERDUTA:

Molti viaggiatori che si sono persi per i boschi di Eden raccontano tutti di essere giunti a questa piccola chiesa diroccata circondata da un campo santo. Nessuno ne sa nulla, né ricorda di un tempo in cui fosse utilizzata. Soprattutto, nessuno di coloro che diceva di esservi incappato è più stato in grado di ritrovarla.

In quel luogo, Donna Maddalena si è concessa al demonio, e sempre lì, anni addietro, Padre Donald trovò per caso il vangelo apocrifo di Maria Maddalena.

Sull'altare è presente una bacinella di acqua santa. Chi si specchia vede riflesse le proprie paure o i fantasmi del proprio passato, ma solo per un brevissimo istante.

Nelle cripte sono presenti 12 larvalis seduti ad una tavola imbandita. Essi erano i seguaci originali di Lucio, fuggiti dal paese dopo la morte del loro messia. Cosa sia loro successo è ignoto, ma sembra quasi che, sebbene di rado, siano stati nutriti.

Nella sacrestia i si trovano segni della presenza di un inquilino. Si tratta di un guardiano, un eremita pazzo scomparso dal villaggio 7 anni prima. Egli si prende cura dei 12 apostoli e attacca gli incauti che si avventurano da soli nei boschi. E' un uomo enorme e possente, per quanto orribilmente sfigurato in volto, che brandisce una vecchia motosega.

Sarà possibile giungere in questo luogo una volta sola nella campagna, ma solo ed esclusivamente per caso. Se, udite le storie di questo misterioso santuario, dovessero mettersi alla sua ricerca, ogni loro sforzo risulterà vano. In caso vi giungano, eseguite un test su Karma per stabilire se il guardiano sia in casa.

Nessuno sa se queste leggende sulla chiesa siano vere, ma ogni volta che una povera anima non ha fatto ritorno dal bosco, qualcuno ha giurato e spergiurato di aver sentito il lugubre rintocco di una campana provenire dal folto della foresta.

IL TELEGRAFO:

Poco lontano dal villaggio è caduto un palo del telegrafo, rendendo inservibile la stazione preposta. Il guasto sempre parecchio complicato da riparare, se non con l'impiego di numerosi uomini e di un tecnico esperto. Inoltre, l'unico modo per raggiungerlo è tramite una scalata abbastanza ardua.

RIFUGIO:

I montanari del posto usano una vecchia baita di legno quando devono trascorrere una notte nel bosco. In genere offre mezzi di primo soccorso e rifornimenti, ma sono 2 mesi che nessuno la usa, dunque è possibile trovarvi dei morti

FIUME:

Un piccolo corso d'acqua nasce dalle grotte oltre la foresta e scende fino all'immediato limitare del villaggio e poi giù ancora fino a valle.

GROTTE:

Le grotte sono composte da un labirinto di chilometri di tunnel, con sbocchi e uscite disseminati ovunque e numerosi crepacci.

Nel cuore di questo labirinto dimora Lucio con la sua consorte. La sala in cui dimorano è una grossa caverna naturale, modellata come l'interno di una cattedrale, sul cui fondo è appeso Lucio, a mo' di crocifisso; sotto di lui è posta una mangiatoia.

**PERSONAGGI GIOCANTI**

Qui di seguito riporto i personaggi originali che parteciparono a questa avventura, ma sentitevi pure liberi di modificarli a vostro piacimento e di crearne di nuovi. Tuttavia il gruppo dovrebbe ruotare attorno a due fazioni: Templari e Inquisizione. Per tanto sarebbe consigliabile che almeno due giocatori interpretassero rispettivamente un Templare Adepto e un Frate Inquisitore. Gli altri giocatori saranno liberi di impersonare conversi al servizio del Santo Uffizio, cacciatori di morti alle dipendenza della Rocca di Bergamo, Apprendisti Inquisitori, Templari Erranti ecc...

Il mio consiglio è di creare comunque due fazioni bilanciate. Inserite anche qualche PNG alleato per equilibrare le cose, magari cacciatori di morti o conversi. Ricordatevi che uccidere i PNG davanti ai giocatori è un ottimo sistema per tenerli in tensione senza pregiudicare la campagna.

Inquisizione:

- Frate Inquisitore: Fratello Martino. Fanatico e megalomane, egli prende molto sul serio il suo ruolo all'interno del Santo Uffizio. Convinto che la sua fede lo renda un eccellente giudice, giuria e boia, alterna momenti di pacatezza e mitezza ad una ferrea e spietata inflessibilità nelle indagini. Gaspare e Orazio sono i suoi conversi, due bonaccioni un po' sfaticati, ma tutto sommato di buon cuore. Fratello Martino non fa che redarguirli e punirli per la loro pigrizia, ma è comunque legato a quei due ed è fermamente convinto della loro redenzione.

- Commissario del Santo Uffizio: Carlo Alberto Freri. Di origine nobile ed ex agente segreto ai tempi del fascismo, oggi è parte di una setta di occultisti interna all'inquisizione, al cui vertice si trova il fratello. Quest'ultimo ha scoperto che un membro dell'organizzazione ha consegnato dei segreti ad una spia del Reich. Secondo i suoi informatori, la spia si è rifugiata ad Eden, ma le condizioni meteo lo avrebbero inchiodato lì. L'obbiettivo secondario di Carlo Alberto è scovare e uccidere la spia, ma senza rivelare agli altri PG della setta.

(SOLO PER IL MASTER) La spia in questione si spaccia per il fratello dell'oste, suo vecchio camerata ai tempi di Salò. L'oste era un fascista militante, anche se non un fanatico, ed in nome dei vecchi tempi ha accettato di coprirlo. Tuttavia egli ignora i piani della spia e pensa solo che abbia commesso qualche crimine legato ad opere di propaganda.

- Templare Adepto: Fratello Guglielmo. Si tratta di un individuo fiero e determinato, coraggioso e saldo nella fede. Convertitosi dopo la seconda guerra mondiale, in cui servì come militare, egli si dedicò a Dio e a difendere l'Italia dai morti. Durante la lotta per liberare le città del nord, partecipò a diverse spedizioni affiancato da una cacciatrice di morti francese, Shoshanna, di cui si innamorò. I due capirono di essere legati, ma i voti che Guglielmo aveva preso impedirono al loro amore di sbocciare, ragione per cui tra i due sembra esistere ancora una sorta di rancore. Il fato ha voluto che, oggi come 13 anni prima, i due si ritrovassero fianco a fianco nella stessa impresa.

- Capo dei cacciatori di Morti: Jack Barnard. Ex militare americano giunto in Italia durante l'operazione Husky, egli si unì alla banda del Sergente King, distinguendosi come valido medico da campo. Nonostante sia un uomo pragmatico e alla mano, tende a vedere il mondo con distacco. Tiene ai suoi uomini, ovviamente, ma è dominato da una sorta di apatia. Egli ha inoltre un segreto. Una delle ragioni per cui è un medico tanto valido è che egli domina un potere segreto che lo rende capace di guarire il prossimo.

- Cacciatore di Morti: Federico Canton. Canton e sua sorella si sono uniti ai cacciatori di morti dopo essere scampati alla morte del padre in un incendio per il rotto della cuffia. Il trauma, però, fu molto forte e le visioni del padre tormentano il giovane notte e giorno, tranne quando beve. L'alcol sembra l'unica cosa a salvarlo dall'abisso della sua mente... l'alcol e la sorella, la persona a cui tiene più al mondo. Se durante questa missione dovesse accaderle qualcosa... sarebbe veramente difficile per lui restare sano di mente.

**SCENARI**

SCENARIO 1 - L'incontro

In una fredda notte di pioggia, un piccolo corteo di cavalieri cavalca lungo il dissestato sentiero che conduce ad una vecchia chiesa poco fuori Bergamo. Giunti nel piazzale, i silenziosi individui smontano da cavallo e si stringono nei pesanti mantelli bianchi mentre il tintinnare di spade e armature accompagna il loro incedere verso il portale principale. All'interno ci sono alcuni uomini armati a scorta di un frate inginocchiato in preghiera.

A guidare i Templare c'è il Maestro della Rocca di Bergamo, Fratello Nicola, assieme al resto dei PG di quella fazione. Egli, dopo aver ricevuto un preoccupante messaggio dal confratello Pietro da Casale, è determinato a trarre in salvo il Templare Errante scomparso e a capire cosa stia succedendo. D'altro canto c'è il Frate Inquisitore Fratello Martino a capo della spedizione del Santo Uffizio. Egli è determinato a scoprire perché siano mancati i contatti con Eden e se esista un pericolo ereticale in quelle zone.

I due si accorderanno per condurre le indagini senza intralciarsi a vicenda e senza interferire con le rispettive autorità. Se effettivamente tenere fede a questo accordo oppure no starà ai PG.

A questo punto il Maestro della Rocca di Bargamo affida il comando dei cacciatori di morti (o di qualunque altro PNG vogliate affiancargli) a Fratello Guglielmo, il quale si prepara a partire per Eden con l'Inquisizione.

SCENARIO 2 - Il viaggio

La carovana parte di mattina presto e si muove lentamente sulle strade dissestate del Sanctum Imperium. Descrivete i paesaggi della campagna lasciare il posto a quelli montani e, mentre i personaggi continuano a salire, la pioggia diventare nevischio e poi neve, creando un pantano. Sarà necessario un tiro di guida con i mezzi a motore per non farli bloccare (bonus di +1 con l'automobile; nessun malus per la moto; -1 con il furgone dei conversi). Se restassero impantanati potrebbe rendersi necessario un check su Karma per determinare l'eventuale attacco di qualche morto.

Completata questa sezione giungeranno al paese senza ulteriori intoppi (a meno che non vogliate creare ulteriori situazioni di pericolo). Il viaggio è durato quasi tutto il giorno ed è ormai sera. Al loro arrivo effettuare un test su osservare (difficile) per individuare in lontananza le figure di tre grossi cani neri che li osservano muoversi. In caso di successo li vedranno, ma solo per una frazione di secondo.

SCENARIO 3 - Il villaggio - Prima parte

(NOTA BENE: E' importante scandire bene il tempo della campagna con l'utilizzo delle piaghe. Esse devono seguire lo svilupparsi delle indagini in modo incalzante consumandosi entro pochi giorni. Sono anche un ottimo strumento per evitare i tempi morti o per ravvivare una sessione un po' spenta. L'importante è che si esauriscano nel momento i cui giocatori hanno scoperto la soluzione o sono comunque molto vicini)

Passando per la strada principale la gente apparirà spaventata e schiva, affrettandosi verso la chiesa o verso casa.

Quando dovessero presentarsi al Padre Semplice, questo gli offrirà i propri alloggi e la sua piena collaborazione. Se interrogato, racconterà degli omicidi, ma non riterrà che vi sia alcuna forza malvagia all'opera.

Padre Alviro sarà molto più vago, blaterando dell'ira di Dio e del tempo del giudizio, ma senza avere alcuna reale idea di cosa stia parlando. Se interrogato con maggiore decisione dirà di non sapere realmente nulla. Lui tiene anche i registri delle denunzie.

3 fino ad ora sono state le vittime nel villaggio e, se volessero visitare le case, gli excubitores li scorteranno senza fare storie alle differenti abitazioni. In tutti i casi la vittima è morta all'interno della propria stanza, non ci sono segni di effrazione (i cani sono in grado di diventare fumo), e i corpi risultano mutilati (non è più possibile vedere i cadaveri, ma se chiedessero alla Pietà o al farmacista parlerebbero di piaghe sul corpo, probabilmente causate da una sostanza fortemente acida, e di morsi di un grosso cane). Le 3 vittime sembrano avere pochissimo in comune, tranne che per il fatto di essere sole nelle proprie stanze: Giada Rossi, una semplice bambina, è stata la prima; Lina Molinari, una vecchia vedova, la seconda; Giovanni Bruges, un reduce della guerra, il terzo. Solo nella stanza del vecchio saranno presenti segni di lotta (leggeri segni di artigli su alcune assi del pavimento, un quadro caduto e una doga del letto sfondata), individuabile con un test di perquisire usuale.

Se dovessero chiedere in giro di Pietro da Casale, potrebbero scoprire che alloggiava nella locanda. Nella sua stanza sarà possibile trovare alcuni appunti presi su una vecchia mappa del posto (check su orientamento usuale per determinare dove fosse diretto), un dizionario di latino tascabile e la gabbia con i piccioni viaggiatori, ancora in salute. Se non riuscissero a capire dove si stesse recando (si tratta di un vecchio rifugio nel bosco), l'oste non si farebbe problemi a svelarglielo.

Se i PG dovessero chiedere al Prete l'aiuto di qualche locale per avventurarsi nel bosco, egli raccomanderebbe Michele e Giulio, in quanto sono i più esperti della zona. Essi saranno disposti a compiere azioni violenti nei confronti dei personaggi solo ed esclusivamente se certi di poterla scampare. In caso di forte pericolo fuggirebbero.

SCENARIO 4 - Il villaggio - Notte

Se al calar del sole i personaggi fossero per strada, sarebbe necessario un test su Karma per determinare se loro piuttosto che un altro PNG del villaggio si imbattano in uno dei cani.

In ogni caso, se uno dei mastini attaccherà uno o più PG, gli altri cani si dedicheranno al loro empio dovere, entrando nella casa di un comune ferramenta e uccidendolo. Fate fare i dovuti test ai personaggi per vedere se sono in grado di accorgersene o se saranno i compaesani a rendersene conto quando il cadavere del malcapitato si sveglierà il mattino seguente. Il funerale del poveretto potrebbe essere un'ottima occasione per scatenare una delle piaghe davanti alla terrorizzata cittadina.

SCENARIO 5 - Viaggio nella Foresta

Se i personaggi dovessero mettersi sulle tracce di Pietro da Casale, dovranno seguirlo nella foresta. In questo caso l'aiuto dei montanari potrebbe rendersi necessario, così come l'utilizzo di una mappa, data la pericolosità dei boschi.

Se partiranno adeguatamente preparati non serviranno tiri particolari. Decidete voi se farli incappare in qualche incontro casuale. In ogni caso, seguendo le orme del templare, troveranno un bivacco abbandonato. L'inclemenza del clima ed il tempo passato non lasceranno molte tracce: un focolare spento ed il cadavere di un cavallo sono le uniche testimonianze della presenza di Pietro.

Solo un attento osservatore potrebbe riuscire a individuare che direzione potrebbe aver preso Pietro: test su orientamento con malus di 3 (bonus di +1 se sono presenti i montanari, bonus di +1 se hanno una mappa, bonus di +1 se nel perlustrare l'accampamento hanno ottenuto un tiro molto alto).

Se il tiro dovesse fallire giungeranno alla Chiesa.

Se il tiro dovesse avere successo riusciranno a rintracciare Pietro sul calare della sera alla vecchia baita.

SCENARIO 6 - Il rifugio

Che abbiano rintracciato Pietro o che siano giunti alla chiesa perduta, è probabile che il calare delle tenebre spinga i personaggi a rifugiarsi nella vecchia baita per la notte. Ovviamente è possibile che vi siano altre ragioni per cui sono giunti qui, ma le prime due sono le più probabili.

In ogni caso, all'interno della baita c'è il corpo di Pietro, divenuto Larvalis. I numerosi giorni passati in questo stato rendono difficile individuare le cause delle morte, ma un buon tiro su medicina potrebbe individuare alcuni graffi più superficiali e alcune ferite da acido.

La casa è composta da un ingresso collegato al soggiorno, con una stufa spenta (legna in abbondanza) e due poltrone, una cucina, un bagno e tre camere da letto. All'interno di una di queste troveranno un crocifisso, una bibbia, cibo e acqua appartenuti e Pietro e la sua copia del vangelo di Maria Maddalena. Se dovessero leggerlo, noteranno alcune note a bordo pagina scritte in latino. Gli appunti presi dal giovane Templare saranno presi con una calligrafia più incerta ed un latino decisamente più scolastico, mentre potranno rintracciare in quelli del Padre Esorcista una mano decisamente più esperta. Questo potrebbe portarli a pensare che qualcun altro gli abbia donato il libro.

Per valutare la presenza di altri oggetti utili, come cibo, rifornimenti o munizioni, effettuare un test su Karma.

Durante la notte almeno uno dei cani attaccherà. Descrivete la scena con un crescendo di tensione: svegliate uno o più PG nel cuore della notte, descrivete rumori appena percettibili persino nel silenzio della notte e, davanti all'orrore dei mastini, calcate la mano sul senso di orrore (check su terrore).

Durante lo scontro i montanari tenteranno la fuga e, nel farlo, cercheranno anche di dare fuoco alla baita con una lampada ad olio. Cercheranno di prendere i muli e tornare al villaggio.

Chi fuggirà di notte, al buio e senza guida nel bosco... potrebbe perdersi molto facilmente.

SCENARIO 7 - La Chiesa

La Chiesa nel bosco potrà essere esplorata da un singolo PG una volta sola nella campagna, per cui lasciate che la setacci a fondo, se così desidera.

La natura del rudere è ignota. Chi vi si avventura per pochi minuti potrebbe uscirne che sono passate ore, così come vi passa dentro un'intera giornata potrebbe rendersi conto che in realtà sono passati pochi secondi. Magari un vi incappa dentro perché inseguito da una bestia e, all'improvviso, si ritrova solo, come se nessuno fosse stato all'inseguimento solo un attimo prima. Insomma, la chiesa è un luogo fortemente misterioso e ciò che accade al suo interno è terribile e affascinante, ma comunque mai completamente comprensibile. Questa è la sensazione che dovrete trasmettere, di un luogo onirico, di uno strano e inquietante sogno.

L'unico che sembra aver capito la natura del santuario e il suo guardiano, il quale riesce ad entrarvi e uscirvi a suo piacimento.

SCENARIO 8 - Caccia al traditore

Se vorrete inserire Carlo Alberto Freri tra i personaggi, avrete la possibilità di giocare anche la sua missione secondaria. Non gli sarà difficile capire chi possa essere la spia, dal momento che solo due persone non sono native di Eden: il Padre Esorcista ed il sedicente fratello dell'oste.

Se interrogato, l'oste non dirà nulla, a meno di non essere minacciato in modo pesante (non basteranno velate minacce) o che gli si riveli, almeno in parte, di che crimini è accusato il suo vecchio camerata. Un altro modo per sapere qualcosa in più è intrufolarsi nella stanza del locandiere, dove sarà possibile trovare una nota del fratello in cui gli dice che tenterà di riparare il telegrafo.

Se il personaggio di Carlo Alberto riuscisse ad estorcere le informazioni che cerca, scoprirebbe che poco dopo il loro arrivo la spia è partita per il telegrafo, apparentemente per aggiustarlo. In realtà egli ha deciso di incontrarsi lì con alcune SS, rimaste a loro volta bloccate a causa del tempo. Il loro incontro sarà breve, ma sufficiente affinché egli possa consegnare le informazioni. La notte successiva, se non verranno fermate, queste lasceranno la stazione abbandonata del telegrafo per tornare finalmente verso il Reich.

Le SS sono tre, due soldati semplici e un sergente, ma sono molto ben addestrate e armate. Inoltre sono molto abili nel nascondersi.

SCENARIO 10 - Le grotte

Quando il tempo a disposizione dei personaggi per le indagini sarà scaduto, avrà inizio l'ultima piaga e tutti i primogeniti si risveglieranno come morti. A quel punto sarà il caos ed i personaggi dovranno abbandonare il villaggio il più velocemente possibile.

Tuttavia la fuga non sarà l'unica opzione, poiché comparirà sopra le grotte una sorta di cometa rossa che indicherà la nascita imminente dell'Anticristo. Se ancora i Personaggi non fossero riusciti a mettere assieme i pezzi, finalmente saprebbero dove alberga il male.

Se decideranno di seguire il segno rosso, giungeranno all'ingresso di una caverna, molto ben nascosto e difficile da trovare anche per l'occhio più esperto. Si dovranno comunque inabissare per parecchi minuti in un dedalo di tunnel, fino a giungere ad una sorta di cattedrale nella roccia, come descritto in precedenza (check su Karma per non perdersi).

Lì troveranno Donna Maddalena sdraiata nuda sull'altare, con il ventre innaturalmente rigonfio e intenta a nutrire con brandelli della sua carne la salma di Lucio mentre bestemmia in latino e parlando al contrario. Il diabolicus, invece, apparirà come marcescente e decomposto, con generose porzioni di cranio che emergono da sotto la pelle, ed un espressione di eterno gemito dipinta in volto.

A quel punto nascerà l'Anticristo. Facendosi largo tra lo stomaco e le viscere delle madre, una creatura di nero catrame dalle fattezze di un ragno grosso quanto un piccolo cane emergerà dalla carne (necessari tre turni perché il parto sia completo). Da ogni poro di Lucio Angelini emergerà una sostanza nera catramosa ed i cani, a prescindere se siano stati scacciati in precedenza, verranno evocati.

Al terzo turno nascerà l'Anticristo. Questo avrà un aspetto vagamente aracniforme con un piccolo volto deforme di bimbo sul dorso. La creatura sarà pressoché invulnerabile a qualsiasi tipo di arma che non sia il fuoco o una delle sacre armi di Templari e Inquisitori. Inoltre può sparare acido dalle fauci (2 danni; test 8); arrampicarsi su ogni superficie; può avvinghiarsi al volto di chiunque, infliggere il doppio dei danni e depositare un uovo; mordere ( 2 danni perf; test 8).

Coo= 8 Intuito= 6 Aspetto= 0 Karma= 6

For= 4 Memoria= 2 Soc.= 0 Aff. Occ= 12

Des= 8 Percezione= 5 Creat= 6 Eq Ment= 1

Mira= 4 Volontà= 8 Com= 9