

# LEGIONE

«Il cuore continuava a martellarmi in petto, talmente forte che riuscivo a sentire il sangue farsi strada nelle mie vene. Lo sentivo usurarmi ad ogni battito, accorciandomi la vita centocinquanta volte al minuto mentre quella cosa avanzava nella palude. Un passo dopo l'altro, il cuore si faceva sempre più rapido, mentre i suoi piedi putrefatti affondavano nell'acquitrino e i suoi occhi mi fissavano. Ma non aveva occhi. E non mi stava neanche guardando. Ma io comunque sentivo che QUALCOSA mi fissava, divorando la mia anima passo dopo passo. Cercavo spasmodicamente di raggruppare le mie idee ed era come cercare di riempire di sabbia un secchio bucatto, spargendo i miei ricordi e le mie intenzioni nelle acque nere della palude. Il cuore continuava a martellare e, mentre le mie orecchie iniziavano a vibrare di un profondo ronzio, accadde. Durò solo un secondo, un brevissimo istante dilatato come fosse il progetto dell'universo stesso. Tra le mie caviglie affondate nell'acqua torbida c'era la testa di Markus, il mio secondo fratello minore. La sua pelle era diafana e i suoi occhi lattiginosi e opachi. All'altezza del collo, dove la testa era stata recisa brutalmente, galleggiava mollemente un tendine dall'aspetto fibroso. La testa era lì, a galleggiare come una orribile boa in mare aperto, una tartaruga di carne senza guscio risalita dalla putredine dei miei terrori notturni. Iniziai ad urlare quando Markus, spinto dal movimento dell'acqua densa, mi toccò la caviglia. Oh cristo, ricordo ancora il suono che fecero i suoi denti contro la fibbia del mio stivale.»



Nelle innumerevoli masse di Morti scatenate sull'umanità dal Giorno del Giudizio, *Legione* si distingue per il suo aspetto antico e decrepito. Per secoli questo Morto ha riposato nelle acque limacciose di una torbiera, che ne hanno preservato il corpo ma drasticamente alterato l'aspetto esteriore. La pelle di *Legione* è divenuta simile a cuoio, di un malsano colore scuro e

talmente secca da tendersi sulle ossa semi-esposte come fosse un drappo funebre. Il suo volto è una maschera di disperazione animata a stento dalle contrazioni della mascella, improvvisi sussulti fin troppo simili a disperati boccheggii, mentre le sue orbite vuote sono schermate da palpebre semichiusure. La totale assenza di grasso e l'atrofia estrema dei muscoli di *Legione* costringono il morto a muoversi in maniera spasmodica, alternando interminabili momenti di immobilità a subitanei guizzi in cui la carcassa erosa dal tempo avanza inesorabilmente verso la prossima preda.

L'orrore del ritorno dalla morte è la piaga che flagella il mondo moderno, ma esso è niente rispetto al vortice di disperazione che circonda *Legione* ovunque esso si trascini. Le creature viventi che hanno la sfortuna di incrociare il proprio cammino con quello di questo orrore iniziano a percepire un profondo malessere, un tarlo di paranoia che rode il loro spirito e che si fa più forte man mano che *Legione* si avvicina. Quando ormai il Morto è in vista, la paranoia è

presto divenuta psicosi ed è in quel momento che l'ambiente circostante inizia a rivoltarsi contro gli afflitti.

Oggetti di ogni tipo iniziano a sollevarsi in volo verso i viventi, bersagliandoli con una gragnuola di colpi proveniente da ogni direzione. I pochi ancora lucidi che cercano di centrare *Legione* con le loro armi vedono i proiettili curvarsi in parabole e colpire il terreno, evitando l'orrore ambulante come se il piombo stesso fosse terrorizzato di avvicinarvisi.

Quando il Morto dal passo malfermo è abbastanza vicino per nutrirsi, le sue vittime oramai giacciono in ginocchio tra le ceneri delle loro convinzioni e con la certezza della propria ineluttabile distruzione.

INTUITO	MEMORIA	PERCEZIONE	VOLONTA'
0	0	0	2
ASPETTO	COMANDO	CREATIVITA'	SOCIEV.
0	0	0	0
COORD.	DES. MAN.	FOR. FIS.	MIRA
1	1	2	0
AFF. OCC.	DIST. MORT.	EQ. MENT.	KARMA
6	0	0	1

ATTACCHI
Morso: M+0
Telecinesi (Oggetto Piccolo): B+0
Telecinesi (Oggetto Medio): B+1

Grado 1	Presenza - Eidolon dell'Erosione
Questa Presenza è vincolata ad un piccolo amuleto di giada presente nella scatola cranica di <i>Legione</i> ed ha un'area operativa all'incirca di 25m. Tutte le creature viventi presenti per un periodo di tempo prolungato in questa zona subiscono ciclicamente dei Test su Volontà, con un aumento progressivo della frequenza direttamente proporzionale alla vicinanza con l'amuleto. Un insuccesso provocherà una improvvisa sensazione di ansia e paranoia, mentre un insuccesso critico scatenerà una macabra allucinazione audiovisiva di brevissima durata, abbastanza orribile da richiedere un Test Orrore.	

Grado 1	Presenza - Eidolon dell'Irruenza
Questa Presenza è vincolata ad un piccolo amuleto di quarzo presente nel cuore di <i>Legione</i> e ha un'area operativa all'incirca di 8m, entro il quale essa inizierà a scagliare oggetti di piccole e medie dimensioni verso qualsiasi creatura vivente a tiro. A causa del potere telecinetico di questa Presenza, tutti i Test con armi a distanza effettuati verso <i>Legione</i> subiranno un malus di -1 a causa delle improvvise deviazioni dei colpi. La prima volta che un personaggio sarà testimone di questa Presenza in azione, dovrà eseguire un Test di Terrore.	

RISOLUZIONE
4

SPECIALE
<i>Legione</i> si comporta esattamente come un comune Homo Mortuus Simplex con condizione fisica "Mummificato". Le Presenze vincolate ai due amuleti cuciti nel suo corpo sono totalmente indipendenti dal Morto, agendo di propria iniziativa secondo i parametri sopra descritti, e continueranno a farlo finché i loro vincoli non verranno distrutti o neutralizzati per mezzo di pratiche occulte.