



# LA FESTA DEI MORTI

Avventura one shot per Sine Requie Anno XIII-Sanctum Imperium

Quest'avventura è pensata per un gruppo di avventurieri dalle tre alle cinque persone, e racconta una pericolosa missione di ricerca per ritrovare alcuni bambini spariti durante una processione per la Festa dei Morti del 1957. Si tratta di una one shot concepita per essere giocata nell'arco di una sera, perfetta per Halloween o altre giocate "a tema", ma arricchita di vari dettagli che possono aiutare i giocatori a entrare nel giusto mood.

Nota bene: data la sua natura di one shot e il suo soggetto brutale, La Festa dei Morti è un'avventura che potrebbe avere un finale amaro e soprattutto tragico, una circostanza da far presente ai giocatori una volta al tavolo.

Pronti? Iniziamo.

## ANTEFATTO

Siamo a Barbarano Romano, un piccolo paese della Diocesi di Viterbo (Arcidiocesi del Vaticano) sperduto fra colline di media altezza e boschi.

Il gruppo di PG è composto da cinque persone: quattro excubitores in servizio presso il piccolo borgo e un giovane contadino che si ritroverà suo malgrado al centro di un'avventura più grande di lui.

Come ogni 2 novembre, i cittadini dei paesi del Sanctum Imperium organizzano un vero e proprio pellegrinaggio verso il cimitero più vicino (spesso si tratta del camposanto cittadino), spesso abbandonato fin dal 1944, anno in cui i campi santi... beh, non sono più serviti a nessuno!

La mattina presto, la cittadinanza di Barbarano parte alle otto del mattino per una lunga processione rituale che dovrebbe arrivare alle porte dell'antico cimitero cittadino, poco distante dalle porte dell'insediamento, quando accade l'imprevisto: quattro bambini, tra i quali il

fratellino dell'unico membro civile del gruppo di PG, sembrano sparire fra i boschi, lasciando dietro di loro alcune tracce evidenti.

I PG non lo sanno, ma purtroppo i piccoli sono stati irretiti da un potente Diabolicus che ha scelto come covo un settore dell'antico cimitero. Grazie al suo potere, il Diabolicus, un ufficiale tedesco morto in guerra che viaggia di paese in paese in cerca di "carne fresca" per poi tornare al suo rifugio, dove conduce una vita in apparenza normale, è riuscito a irretire i bambini e a portarli al suo covo temporaneo nella speranza di attirare qualche sventurato, ucciderlo e macellarlo per poi portare i resti con sé (cosa che vale anche per i bambini, ovviamente). Il Diabolicus non è tuttavia uno stupido; qualora si rendesse conto che la situazione potrebbe stare per mettersi male, tenterà di fuggire dal suo covo, ovvero un'antica chiesa monumentale nella sezione abbandonata del cimitero.

## QUALCHE SULL'AVVENTURA

## INFORMAZIONE

- Barbarano Romano: un piccolo borgo di pochissime anime nella bassa Tuscia, un territorio che fa capo della città di Viterbo. fatto di tanti piccoli paesi arroccati dietro spesse mura sul fondo di valloni stretti e claustrofobici e immersi nei boschi. Ha un'economia agricola e basata sul taglio dei boschi e una situazione sociale tutto sommato tranquilla.
- La Diocesi di Viterbo: è un territorio stabile, strategico per le sue risorse date da boschi e discreti appezzamenti di terra. Il suo capoluogo, Viterbo, è un centro devozionale di dimensioni medio-grandi, una città dalla mentalità molto chiusa.
- Il villain: l'antagonista dell'avventura è un inquietante diabolicus ancora vestito con la sua vecchia divisa da ufficiale tedesco. Ha

il potere controllare la mente degli umani, ma solo quelle più deboli (come i bambini), e quelle dei Morti di grado infimo.

## I PERSONAGGI PRINCIPALI

- Ivano Sangiorgi, portavoce degli excubidores (**PG**): Ivano è il giovane portavoce degli Excubidores di Barbarano, stimato e amato da molti in città. Fin da ragazzino ha sognato di darsi da fare per il bene della comunità e di emergere, ma soprattutto di vivere felice con Marianna De Luca, sua fidanzata e anche lei excubitor. Farebbe di tutto per lei.
- Francesco Brogi, Excubitor (**PG**): Francesco è un giovane ma ambizioso excubitor di paese che ha capito che per avere la meglio in certi contesti è meglio essere amico di tutti e gestire con saggezza i rapporti sociali. Per questo cerca di mantenere un suo equilibrio, di non pestare i piedi a nessuno e, soprattutto, di farsi amici tutti. Non è un mistero che aspiri a diventare a sua volta Portavoce, un giorno.
- Marianna De Luca, Excubitor (**PG**): Fidanzata e futura sposa di Ivano, Marianna è una ragazza gioviale e solare, che ha iniziato la vita da Excubitor contro la volontà del padre solo per stare accanto al suo Ivano. Ama la vita avventurosa e il suo lavoro di protettrice di una comunità, ma è pronta ad abbandonare a malincuore questa vita una volta sposata, qualora Ivano lo volesse.
- Rossano Mattioli, contadino (**PG**): Ragazzotto figlio di una famiglia di contadini facoltosi, Rossano lavora la terra col padre e con lo zio. È un ragazzo retto e sveglio, che adora mettersi in mostra con le persone, soprattutto nelle prove fisiche. Ha tre fratelli piccoli, uno dei quali, il piccolo Bruno, è davvero il classico “bimbo pauroso” da proteggere da tutto e tutti.
- Giannetto Cristofori: un bambino scalmanato e molto vivace sui nove anni, che fa letteralmente ammattire i genitori e in generale le persone del posto per via del suo carattere vivace.
- Bruno Mattioli: un bambino di sei anni dall'aspetto e dall'atteggiamento fragili e delicati, terrorizzato da tutto e tutti ma pronto a tentare di superare le sue paure. È fratello di Rossano.
- Anna Domenici, una bambina di otto anni allegra e solare, ma davvero ingenua e insicura.
- Cristiano Tanzi: un ragazzino di dieci anni con una grandissima passione per il calcio, tanto da essere stato designato capitano della squadra della parrocchia locale.

## SCENA 1: La processione

Secondo i dettami dell'organizzazione, la spedizione per il cimitero si dovrà svolgere subito dopo la messa del mattino del 2 novembre e dovrà culminare in una rapida messa di fronte al cancello del cimitero.

Alle otto e venticinque, la spedizione, formata da quasi tutta la cittadinanza e da quattro degli excubidores della locale domus populi (in paese son rimasti solo due facenti funzione), sta attraversando un lungo vialone alberato che congiunge paese e cimitero.

Fa freddo, un vento gelido sferza a tratti la processione, e minaccia pioggia. In cima al corteo, il Padre Semplice don Damiano scandisce la preghiera in latino, mentre gli excubidores procedono ai lati della processione tenendo gli occhi aperti. Di fatto solo Ivano, il portavoce, accompagna il sacerdote e il padre castigatore.

A parte la litania rituale dettata dal sacerdote, il corteo è in silenzio assoluto. I PG possono notare alcuni particolari di questa solenne cerimonia, che ha come scopo quello di onorare i cari istinti, ma anche di intercedere con l'onnipotente affinché liberi l'umanità dalla piaga dei Morti. Molti partecipanti hanno con loro sbiadite fotografie in bianco e nero dei loro cari, altri, per lo più madri che hanno perso i loro figli, hanno con loro giocattoli o altri piccoli pensieri che forse vogliono lasciare alle porte del cimitero, in un gesto tanto all'apparenza stupido quanto dolce.

Lasciate che i giocatori parlino fra loro, osservino ciò che hanno attorno, capiscano che la cerimonia alla quale stanno partecipando è molto solenne e commovente per tutti.

D'un tratto, però, accade quel che nessuno si aspetta.

## SCENA 2: Spariti!

“*Aiuto! Aiuto, mio figlio!*” grida Antonina, una popolana, cominciando a guardarsi attorno, spaventata, attirando gli sguardi delle altre persone. In poco tempo, le sue urla disperate creano caos nel corteo. I PG possono vedere i civili rompere i ranghi e radunarsi attorno ad Antonina, e non solo: altri cominciano a urlare e spaventarsi, gridando a gran voce che alcuni bambini che partecipano alla processione sono spariti dalla loro vista.

Questa cosa è confermata da molti presenti. Qualcuno comincia a dire che potrebbero aver lasciato il corteo ed essersi inoltrati nel bosco per gioco.

### *Il POV di Rossano*

Rossano in tutto questo è più indietro, accanto a suo padre Paolo (un uomo tarchiato, con radi capelli neri e baffoni del medesimo colore), sua madre Flaminia e i suoi tre fratellini, Peppe, Serena e Bruno.

Qualsiasi cosa decida di fare, a un certo punto, scoppiato il caos, si renderà conto che suo padre e sua madre stanno cercando qualcosa con lo sguardo, o qualcuno... sia che chieda cosa stia accadendo, sia che si guardi attorno, non faticherà a rendersi conto di ciò che è accaduto... Bruno, suo fratellino di otto anni, non c'è più!

### *Le indagini*

I PG Excubidores prenderanno quasi sicuramente l'iniziativa di cercare i ragazzini, mentre Rossano, dato il suo atteggiamento coraggioso e sfrontato, potrebbe farsi avanti per aiutare nelle ricerche del bambino.

- Chiedendo in giro, quasi tutti i cittadini affermeranno di non essersi accorti della sparizione, a parte la piccola Serena, cinque anni, la più piccola dei Mattioli: “*Io l'ho vitto Bruo, l'ho vitto! È andato ne bosco co' l'amichetti suoi! È andato nel bosco, nel bosco!*”. Se i PG decideranno di cercare ancora, potrebbero rendersi conto che solo pochi bambini, più distratti o meno sorvegliati dai genitori, potrebbero aver visto la stessa scena.

Cercando attorno, l'unico indizio reperibile sono orme di piede di bimbo che, impresse nella fanghiglia, si inoltrano nella boscaglia. Seguendo questa traccia, i PG troveranno anche alcuni rami bassi danneggiati. Non c'è dubbio: i bambini sono fuggiti in questa direzione!

## SCENA 3: Nel bosco

Se i PG si inoltreranno nel bosco, si ritroveranno di fronte una serie di alberi secchi e spogli a causa della stagione tardo autunnale. I rami, scheletrici, si annodano l'un l'altro creando un reticolo quasi inestricabile. Questo

lato del bosco è poco battuto, selvaggio, senza sentieri da seguire, e per questo tutte le azioni dei PG hanno Malus/Svantaggi.

Eventuali prove di indagine nei pressi della pista non daranno altri esiti che confermare la direzione, anche se a un'osservazione attenta sarà possibile comprendere che i bambini sono passati di qua correndo. Tuttavia, a parte le tracce del passaggio dei bambini non è possibile trovarne altre, segno che i piccoli non dovevano essere inseguiti da qualcuno.

Il terreno sale e il cammino dei PG attraversa la cima di un colle. Durante la salita, però, alcuni mugugni e ringhi attraversano arrivano alle orecchie degli esploratori. Quando i PG si voltano due Morti, seminudi e dall'aspetto molto malridotto, si stanno avvicinando per attaccare.

#### *Uno scontro imprevisto*

I due morti sono palesemente dei Simplices, un uomo e una donna in abiti da viaggio (mercanti sorpresi dai morti, probabilmente) che si sono spinti fino alle propaggini del villaggio richiamati dalla processione.

Per fortuna si muovono con chiara difficoltà, ma sono vicini, e impiegano un round prima di arrivare addosso a uno dei PG.

Fra loro e il gruppo del villaggio c'è un lieve dislivello, che mette i PG in una posizione di Vantaggio durante il combattimento. Inoltre, data la lentezza dei loro avversari i PG potrebbero arrivarli facilmente alle spalle.

Se dopo lo scontro i PG tenteranno di indagare sui resti dei Cadaveri a terra, non troveranno segni che possano ricondurli ai bambini scomparsi (niente sangue addosso, né segni di colluttazione).

Proseguendo dopo lo scontro, poco più in là, i PG non faticheranno a ritrovare la pista delle tracce, che prosegue su per la collina.

#### *Simplices nel bosco*

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
0	0	0	2
Aspetto	Comando	Creatività	Soc.
0	0	0	0
Coord.	Des. Man.	For. fisica	Mira
2	1	4	0
Aff. Occ.	Dis. Morte	Eq. Mentale	Karma
0	0	0	1
Attacchi: morso +0			
Risoluzione 5			

#### SCENA 4: LA CITTÀ DEI MORTI

Seguendo le tracce, i PG arriveranno in pochi secondi sulla cima del colle, da dove si potrà vedere ciò che essa celava: un settore laterale e isolato del vecchio cimitero, racchiuso dal bosco e dalle colline che lo lambiscono.

Si tratta di un'area rettangolare, recintata da un alto muro di cinta monumentale. Già a una prima occhiata sarà possibile rendersi conto che il cimitero è dominato da una grande struttura, una chiesa sormontata da un tetto a cupola posto al centro del camposanto e accostata al muro nord.

Il cimitero sembra inoltre diviso in due aree: a destra (il lato più vicino alla posizione di partenza dei personaggi) si trovano una serie di sepolture rasoterra di cui è possibile vedere solamente le lapidi o croci di legno che spuntano dal terreno, mentre a sinistra-verso l'ingresso si trova un'area caratterizzata da una serie di tombe di famiglia, alcune delle quali costituite da vere e proprie cripte.

Da qui è inoltre possibile vedere distintamente due elementi che preoccupano senza dubbio i PG. La prima è che una sezione del muro d'ingresso, più o meno in corrispondenza della fine del sentiero che scollina, è crollata. La seconda è che nel cimitero sembrano esserci dei movimenti.

Una prova di Osservare-Usuale permetterà di rendersi conto con una certa sicurezza che all'interno del cimitero ci sono delle creature che si muovono lentamente. I PG sanno che in teoria il cimitero è sigillato per evitare ai Morti di sciamare dentro, e che la probabilità che i defunti sottoterra escano dalle tombe è inesistente, quindi è probabile che i nuovi inquilini siano entrati dal muro crollato.

#### *Retroscena: cos'è accaduto nel cimitero*

Il Diabolicus ha idee ben chiare: vuole carne fresca per fare scorta e ripartire in fretta. Sa di avere poco tempo, e che qualcuno potrebbe venire a cercare i bambini. Per questo, purtroppo ha già compiuto parte del suo scempio, uccidendo i piccoli Cristiano e Giannetto e iniziando a macellarli furiosamente. Ha invece tenuto in vita gli altri due bambini, Anna e Bruno, con lo scopo di usarli come scudo qualora qualcuno arrivi.

Al momento il Diabolicus è nel suo rifugio, ovvero la vecchia chiesa di San Biagio, dove ha assassinato i due bambini e dove sta procedendo al macello, mentre gli altri due piccoli rimangono sotto il suo controllo mentale. Rimarranno così finché lui non vorrà, ovvero una volta che avrà finito il suo lavoro. Il morto ha infatti con sé uno zaino con all'interno ghiaccio, per conservare i resti di corpo (rubato da un paese vicino, e fa abbastanza freddo perché si mantenga).

Appena avrà finito il suo compito, a malincuore il diabolicus lascerà andare gli altri due bambini e fuggirà. Purtroppo, i PG piomberanno sul più bello.

N.B.: guidando i bambini nel cimitero, il Diabolicus ha optato per far dividere il gruppo in modo da sdoppiare la pista seguita da eventuali inseguitori. In caso i PG giungano alla chiesa durante la mattanza, il Morto non esiterà a combattere il più possibile, ma fuggirebbe qualora gli uomini del villaggio sopraggiunti aumentassero.

#### *Un cimitero nel 1957*

Un vecchio cimitero costruito al di fuori di paese<sup>1</sup> nel 1957, è una sorta di capsula del tempo.

È molto probabile infatti che i cittadini del paese limitrofo lo abbiano abbandonato dopo il Risveglio, magari solo una volta che militari o mercenari hanno ripulito l'area. Spesso le autorità decidono di sigillare gli ingressi, e gli excubidores del luogo organizzano giri di perlustrazione periodici, per lo più per sincerarsi che i siti non siano stati occupati da viaggiatori indesiderati, bande di cacciatori di morti irrispettosi, banditi o peggio sciami di morti.

Se una volta all'interno del cimitero di Barbarano i PG si fermeranno a guardare con particolare attenzione (o sosterranno un Osservare al grado Usuale), potranno fermarsi ad ammirare quella che per loro è un'immagine davvero atipica. Sono giovani, e non abituati a vedere un cimitero in cui il tempo sembra essersi fermato a prima del Giorno del Giudizio. Potrebbero notare tombe con sopra quel che rimane di candele votive, resti di vasetti spaccati, ma soprattutto a caratterizzare l'attenzione dovrebbero essere le fotografie in bianco e nero dei defunti o i nomi sulle lapidi o incisi sulle croci. Alcuni cognomi potrebbero essere quelli della famiglia di uno dei PG, e sia nelle foto che nei nomi i PG potrebbero riconoscere persone di cui hanno sentito parlare: zii, nonni, amici, figure conosciute in paese delle quali i genitori potrebbero aver raccontato qualcosa

Alcune tombe della zona “bassa”, rasoterra, sono divelte e la terra appare spostata. Facendo un check su Intuito, i PG potrebbero facilmente capire che potrebbe trattarsi di un evento avvenuto nei giorni del risveglio, che colpì la zona mentre erano in corso violenti combattimenti fra tedeschi e alleati, durante i quali le sepolture erano rapide e senza cassa da morto. È dunque possibile che all'epoca qualche sepolto possa essersi tirato su e aver cominciato a vagare nel mondo. In generale, l'erba e la vegetazione son cresciuti a

<sup>1</sup> Ricordiamo che storicamente con l'Editto di Saint Cloud del 1804 tutti i cimiteri sotto dominio

napoleonico vennero spostati fuori le mura e che buona parte dei paesi si adeguò alla misura anche successivamente.

dismisura rendendo alcuni tratti difficilmente attraversabili.

### *L'esplorazione*

La traccia porterà i Personaggi a entrare inevitabilmente dentro la struttura e seguendola sarà chiaro che i bambini sono entrati nella sezione di muro crollata.

Una volta all'interno, i PG potranno vedere meglio ciò che avevano intuito già da fuori il camposanto: di fronte a loro, fra le tombe, si muovono almeno quindici corpi ansimanti, tutti stretti attorno alla vecchia chiesa. Inevitabilmente tuttavia parte dei Morti fiuterà l'arrivo degli umani. Ben sette morti si staccheranno dal gruppo e arriveranno in davanti ai PG, pronti a banchettare.

Le tracce, sfortunatamente, vanno proprio verso i Morti, e non è tutto purtroppo: a poca distanza dall'entrata, la pista dei bambini si biforca. Un tratto della pista sembra proseguire dritto, attraversando le tombe rasoterra, l'altro attraversa l'area delle tombe di famiglia. Cosa fare a questo punto?

Nota bene: seguendo entrambe le piste, apparirà chiaro che a un certo punto tutte e due convergeranno inevitabilmente verso la chiesa.

### *Attraversare il campo di lapidi*

Si tratta di un'area composta da svariate lapidi e croci piantate nel terreno. Andando su di esse, lo sguardo dei PG potrà avere una chiara idea di ciò che hanno davanti, a causa della vegetazione sì fuori controllo ma ancora bassa. Di fronte, i personaggi avranno uno sciame di sette morti che si lancerà su di loro. Sono lenti, impacciati e malmessi (quasi tutti simplices), ma abbastanza vicini. A meno che i PG non decidano di fuggire verso la chiesa, almeno due morti li raggiungeranno e ingaggeranno, seguiti poi dagli altri.

Andando verso nord da qui, i PG arriveranno a lambire la chiesa in pochi istanti, passando tuttavia attraverso una breve ma pericolosa strettoia fra le tombe.

### *Attraversare le tombe di famiglia*

Quest'area è costituita da stradine ai cui fianchi campeggiano alte tombe di famiglia

dall'aspetto minaccioso e mal tenute, alcune delle quali crollate o in procinto di cadere. Lo stato di abbandono è evidente, e gli edifici sembrano pronti a cadere addosso ai PG da un momento all'altro (i Cartomanti più sadici potranno sbizzarrisce con i tiri Karma per vedere se qualche malcapitato finirà sotto le macerie).

Purtroppo per i PG, battere questa strada sarà particolarmente pericoloso. Almeno cinque simplices si accalcheranno lungo le vie, tentando di raggiungere i Personaggi per sbranarli, dando vita a un combattimento corpo-a-corpo che potrebbe avere conseguenze devastanti.

Inoltre, i PG devono sbrigarsi: qualora fossero bloccati qui, i morti potrebbero aumentare!

Andando verso nord da qui, i PG arriveranno ai piedi della chiesa in pochi istanti.

### SCENA 5: LA CHIESA

I PG che riusciranno ad attraversare incolumi il cimitero (nella speranza che qualcuno ce la faccia), si troveranno ai piedi di una chiesetta in stile neoclassico non troppo alta, cui si accede salendo alcuni gradini. La facciata dell'edificio è rovinata e sporca, carica com'è di muffa, escrementi di uccello e altra sporcizia.

Andando oltre la prima occhiata tuttavia i PG noteranno immediatamente una stranezza: il portale della chiesa, di solito chiuso a chiave, è divelto e aperto.

Ascoltando ciò che proviene dall'interno, i PG potrebbero tuttavia rimanere sorpresi, in quanto non sembra esserci nessuno. Affacciandosi però sarà possibile scorgere qualcosa.

### *Una festa di morte*

L'interno della chiesa è a una sola navata, sormontata da una cupola e con sul lato opposto all'entrata un altare rialzato. L'interno della chiesa ha pareti rovinate, con varie opere d'arte come tele a olio ormai sbiadite. L'ambiente è buio, ma i PG possono vedere subito ciò che c'è al centro della chiesa: due corpicini stesi a terra. Si tratta di Cristiano e

Giannetto, sporchi di sangue e lasciati lì, sul pavimento, quasi esche per attirare i personaggi al centro della stanza.

Dall'altra parte della stanza, ai piedi dell'altare, una figura in ombra rimane ferma e osserva la scena. Indossa un lungo cappotto nero, che sembra la divisa di un ufficiale tedesco. Ai suoi fianchi, tre simples aspettano un suo ordine per scagliarti i PG e, accanto a lui ci sono, gli ultimi due bambini, Anna e Bruno.

Se si lanceranno verso le figure, o sui cadaveri a terra, i PG sentiranno i quattro morti scagliarsi contro di loro, iniziando quella che è la battaglia finale dell'avventura.

Da notare che in questa fase il Diabolicus è una grande minaccia, soprattutto perché manderà i bambini contro i personaggi come scudi e al contempo farà attaccare i PG dai morti ai lati. Inoltre, anche se con difficoltà, esiste sempre la possibilità che il Diabolicus scagli i suoi poteri di manipolazione mentale sugli abitanti del paese.

#### *Simplices*

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
0	0	0	2
Aspetto	Comando	Creatività	Soc.
0	0	0	0
Coord.	Des. Man.	For. fisica	Mira
2	1	4	0
Aff. Occ.	Dis. Morte	Eq. Mentale	Karma
0	0	0	1
Attacchi: morso +0			
Risoluzione 5			

#### *Diabolicus*

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
6	6	5	10
Aspetto	Comando	Creatività	Soc.
0	0	5	7
Coord.	Des. Man.	For. fisica	Mira
2	1	4	5
Aff. Occ.	Dis. Morte	Eq. Mentale	Karma
5	0	2	1

Attacchi: morso +0

Risoluzione 18

Potere da Diabolicus: mesmerismo totale. Il Diabolicus può dare ordine ai viventi più deboli (come i bambini). A ogni turno, il Cartomante può muovere i PNG bambini ostaggi del Demone e usarli contro i Personaggi.

#### *Tipico bambino posseduto*

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
4	3	6	3
Aspetto	Comando	Creatività	Soc.
4	2	4	3
Coord.	Des. Man.	For. fisica	Mira
5	2	4	5
Aff. Occ.	Dis. Morte	Eq. Mentale	Karma
2	15	4	4

Attacchi: morso +0

Risoluzione 18

Potere da Diabolicus: mesmerismo totale. Il Diabolicus può dare ordine ai viventi più deboli (come i bambini). A ogni turno, il Cartomante può muovere i PNG bambini ostaggi del Demone e usarli contro i Personaggi.

Alla fine dello scontro, se i PG saranno sopravvissuti, sarà chiaro che purtroppo per Giannetto e Cristiano sono morti.

## EVENTO EXTRA: RINFORZI DAL PAESE

Questo evento rappresenta una storyline opzionale che potrebbe essere attivata dalla scelta di uno o più PG di tornare indietro e di cercare alleati fra i partecipanti alla processione per tornare poi ad aiutare i compagni al cimitero.

Per quanto la processione sia vicina, è probabile che le persone che torneranno indietro potranno incontrare piccoli sciami di morti richiamati dai vivi (non più di tre/quattro, dire) che metterà a repentaglio la loro vita.

Poco dopo tuttavia i PG potrebbero incappare in un gruppo di popolani che, allarmato dall'assenza prolungata degli Excubitores, è accorso a cercarli e a dare loro manforte.

Gestite questa situazione tenendo presente che gestire due piani di narrazione del genere è molto complesso, ma potrebbe aumentare molto l'emozione nella parte finale dell'avventura.

La pattuglia di popolani potrebbe accorrere nel cimitero e dare manforte ai PG, qualora il Cartomante lo ritenga giusto.

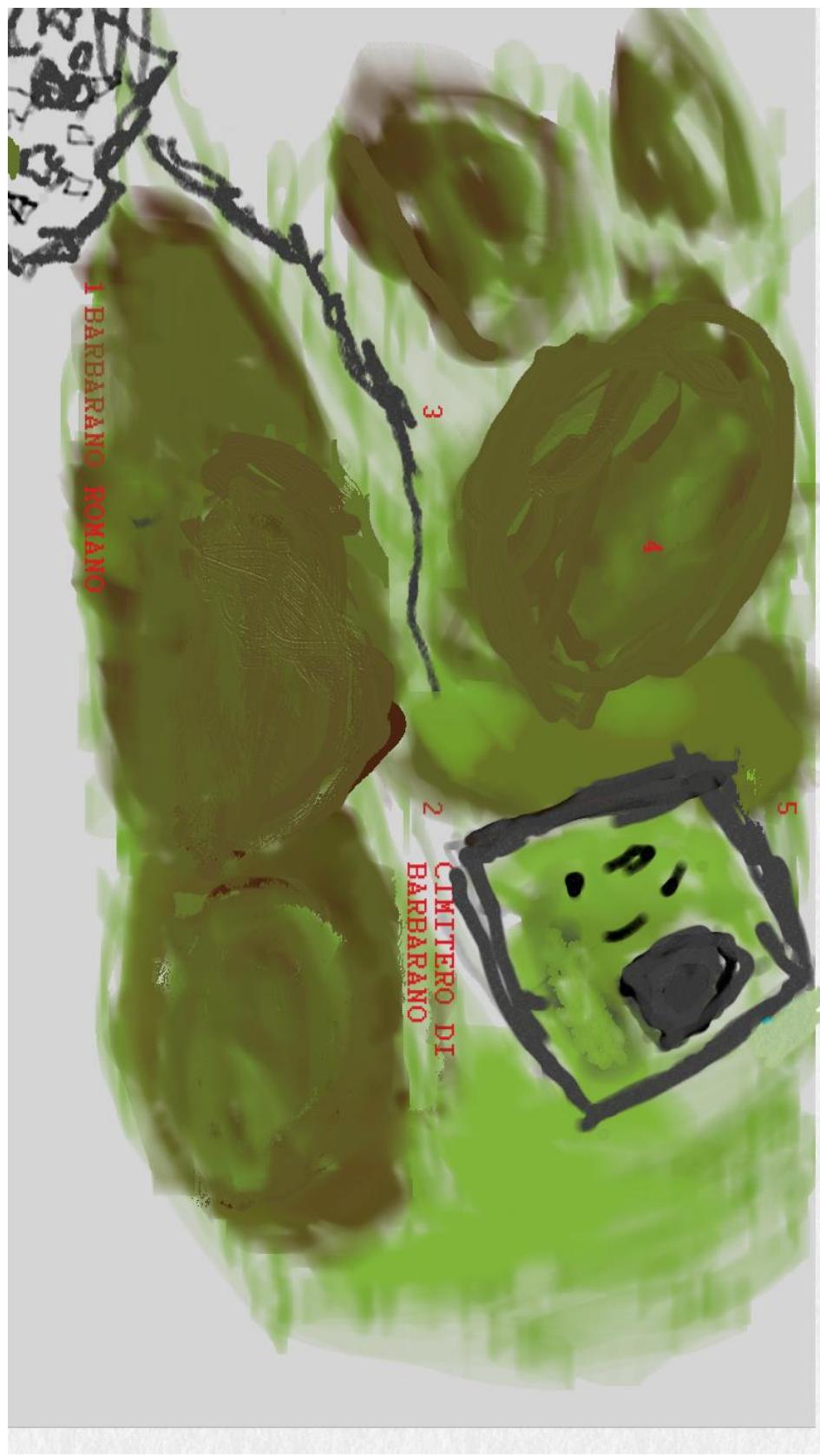
## INDAGARE SUL DIABOLICUS

In caso i PG riescano ad annientare la minaccia principale e decidessero di frugare i resti del cadavere (vestito come detto con un'uniforme da capitano delle SS), poche saranno le informazioni reperibili. I personaggi potrebbero intuire che si trattava di una sorta di morto viaggiatore, che vagava con un pesante zaino sulle spalle con all'interno ricambi per le armi e qualche abito pesante (che ovviamente portava solo per confondersi con i vivi). Solo una cosa attrae l'attenzione del PG: una fotografia in bianco e nero ormai sbiadita e rovinata, ma tenuta al sicuro dentro un portadocumenti in pelle, che raffigura l'uomo Morto assieme a una donna e due bambine-tutti sorridenti- in un elegante salottino borghese. Sul retro della foto una scritta sbiadita:

*“Möge Gott dich beschützen, meine Liebe. Mit freundlichen Grüßen, Maria, Greta, Gerda. Dresden, August 1943”* (trad. “Che Dio ti protegga, amore mio. Tue, Maria, Greta, Gerda. Dresda, agosto 1943”).

## FINALI POSSIBILI

- Finale “Ottimo”: i PG riescono a sconfiggere tutti i morti e a salvare i due bambini sopravvissuti. Una veloce indagine sul cadavere del diabolicus non permetterà di capire bene cosa o chi fosse; i sacerdoti lo bolleranno come una persona posseduta dal maligno e decideranno di inviare i resti a Roma per farli analizzare. Quanto al ritorno dei PG alla processione, verranno accolti con onore, ma anche con tristezza per l'orrenda morte dei due bambini.
- Finale “Buono”: se i PG riuscissero a battere i nemici, ma senza salvare i bambini (basterebbe anche solo doverli uccidere per non essere uccisi), la sconfitta dei Morti sarebbe certamente onorata da tutti, ma la morte dei piccoli rimarrebbe nell'animo di tutti come una grande sconfitta. Alcuni potrebbero non riprendersi mai più, e l'annuale processione per la Festa dei Morti cancellata per sempre dalle usanze del borgo.
- Secondo finale “buono”: se i PG riusciranno a salvare tutti i bambini (magari stordendoli), ma non a distruggere il Diabolicus, e costui non riuscisse a uccidere i personaggi, potrebbe decidere di fuggire da una finestra rotta e far perdere le sue tracce, e ciò potrebbe dare il via a un'ultima scena di fuga e inseguimento. Scontrarsi con un Diabolicus non sarà però una passeggiata, e in più il Diabolicus può fuggire agilmente e senza stancarsi. In questo caso, se scapperà, verrà emanato un ordine di cattura nella Tuscia, che darà il via a una caccia all'uomo che, tuttavia, non avrà buon esito.
- Finale cattivo: se i PG vengono annientati e la creatura non venisse catturata o distrutta, oltre a dolersi per la perdita dei bambini il paese cadrebbe in uno stato di paura, isolamento e ovviamente a una sorta di depressione collettiva che potrebbe addirittura portare alla decisione di abbandonare un luogo reputato “maledetto”.



- |    |                      |
|----|----------------------|
| 1. | Paese                |
| 2. | Cimitero             |
| 3. | Sparizione ragazzini |
| 4. | Incontro con i Morti |
| 5. | Entrata cimitero     |

## SCHEDE PERSONAGGI

Nome personaggio: Ivano Sangiorgi

Età: 25

Professione: Portavoce degli Excubidores

Tarocco dominante: L’Innamorato

Tarocco del passato: La Giustizia

Caratteristiche

Intuito:	4 (-1)
memoria	4
percezione	3
volontà	3
petto	4
Comando	5
Creatività	2
Socievolezza	4
Coordinazione	6
Destrezza manuale	5
Forza Fisica	6
Mira	5
Affinità occulta	5
Distanza dalla morte	16
Equilibrio mentale	3
Karma	3 (1)
Risoluzione	16

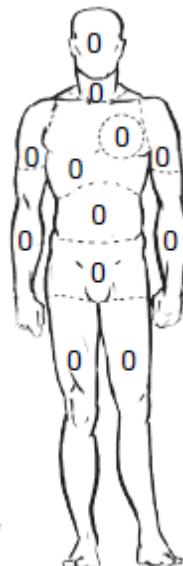
Pregi: Fortuna al gioco, Preciso

Difetti: Sonno Pesante, Spendaccione

Abilità

Arrampicarsi: 3	□□□□□□□□□□
Guidare: 1	□□□□□□□□□□
Lanciare: 3	□□□□□□□□□□
Mercanteggiare: 2	□□□□□□□□□□
Nuotare: 3	□□□□□□□□□□
Osservare: 4	□□□□□□□□□□
Perquisire: 5	□□□□□□□□□□
Rissa: 3	□□□□□□□□□□
Seguire tracce: 4	□□□□□□□□□□
Uso ascia: 6	□□□□□□□□□□
Uso pistola: 7	□□□□□□□□□□

Vitalità massima: 8



Equipaggiamento:

- Scure
- Revolver calibro 22 con 6 colpi

Background:

Ivano è il giovane portavoce degli Excubidores di Barbarano, stimato e amato da molti in città. Fin da ragazzino ha sognato di darsi da fare per il bene della comunità e di emergere, ma soprattutto di vivere felice con Marianna De Luca, sua fidanzata e anche lei excubitor. Farebbe di tutto per lei.

Nome personaggio: Francesco Brogi

Età: 24

Professione: Excubitor

Tarocco dominante: L'Imperatrice

Tarocco del passato: Il sole

Pregi: Sopravvivenza, conoscenza di un ambiente (campagne di Barbarano)

Difetti: Stonato

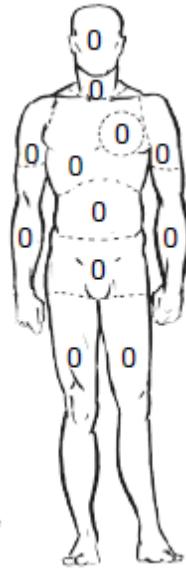
Caratteristiche

Intuito:	3 (2)
memoria	3
percezione	6
volontà	6
Aspetto	5
Comando	7
Creatività	4
Socievolezza	4
Coordinazione	5
Destrezza manuale	4
Forza Fisica	4
Mira	4
Affinità occulta	3
Distanza dalla morte	13
Equilibrio mentale	4
Karma	4 (1)
Risoluzione	21

Abilità

Leggere e scrivere: 1	□□□□□□□□□□
Lingua (Latino): 1	□□□□□□□□□□
Mercanteggiare: 2	□□□□□□□□□□
Nuotare: 3	□□□□□□□□□□
Osservare: 7	□□□□□□□□□□
Interrogare: 9	□□□□□□□□□□

Vitalità massima: 8



Equipaggiamento: Fucile

Background: Francesco è un giovane ma ambizioso excubitor di paese che ha capito che per avere la meglio in certi contesti è meglio essere amico di tutti e gestire con saggezza i rapporti sociali. Per questo cerca di mantenere un suo equilibrio, di non pestare i piedi a nessuno e, soprattutto, di farsi amici tutti. Non è un mistero che aspiri a diventare a sua volta Portavoce, un giorno.

Nome personaggio: Marianna De Luca

Età: 25

Professione: Excubitor

Tarocco dominante: Il Sole

Tarocco del passato: Il Sole

Pregi:

Difetti: Innamorata

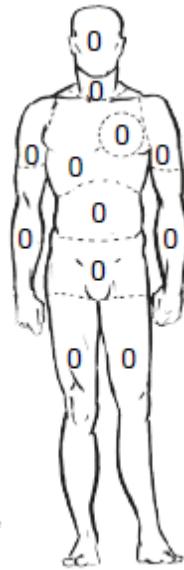
Caratteristiche

Intuito:	4 (-1)
memoria	6
percezione	4
volontà	5
Aspetto	4
Comando	4
Creatività	4
Socievolezza	7
Coordinazione	4
Destrezza manuale	4
Forza Fisica	4
Mira	4
Affinità occulta	5
Distanza dalla morte	16
Equilibrio mentale	4
Karma	4 (1)
Risoluzione	17

Abilità

Arrampicarsi 5	□□□□□□□□□□
Ascoltare 6	□□□□□□□□□□
Guidare (4 ruote) 5	□□□□□□□□□□
Intrufolarsi 7	□□□□□□□□□□
Lanciare 6	□□□□□□□□□□
Leggere e scrivere 9	□□□□□□□□□□
Nuotare 5	□□□□□□□□□□
Osservare 5	□□□□□□□□□□
Perquisire 6	□□□□□□□□□□
Persuadere 8	□□□□□□□□□□
Uso (fucile) 6	□□□□□□□□□□

Vitalità massima: 8



Equipaggiamento: Spada, Carcano 30 proiettili, impermeabile pelle, manette

Background:

Fidanzata e futura sposa di Ivano, Marianna è una ragazza gioiale e solare, che ha iniziato la vita da Excubitor contro la volontà del padre solo per stare accanto al suo Ivano. Ama la vita avventurosa e il suo lavoro di protettrice di una comunità, ma è pronta ad abbandonare a malincuore questa vita una volta sposata, se Ivano lo vorrà.

Nome personaggio: Rossano Mattioli

Età: 19

Professione: Contadino

Tarocco dominante: La Forza

Tarocco del passato: Le Stelle

Pregi: Buona Reputazione

Difetti: Sonno rumoroso

Caratteristiche

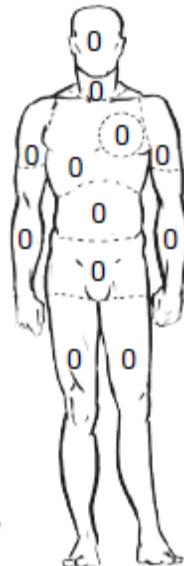
Intuito:	3 (-2)
memoria	3
percezione	4
volontà	6
Aspetto	5
Comando	3
Creatività	3
Socievolezza	6
Coordinazione	4
Destrezza manuale	4
Forza Fisica	6
Mira	4
Affinità occulta	3
Distanza dalla morte	4
Equilibrio mentale	4
Karma	4 (1)
Risoluzione	17

piccolo Bruno, è davvero il classico “bimbo pauroso” da proteggere da tutto e tutti.

Abilità

Arrampicarsi 2	□□□□□□□□□□
Correre 5	□□□□□□□□□□
Lanciare 2	□□□□□□□□□□
Orientamento 2	□□□□□□□□□□
Perquisire 2	□□□□□□□□□□
Rissa 6	□□□□□□□□□□
Seguire tracce 2	□□□□□□□□□□
Uso (ascia) 7	□□□□□□□□□□
Agromomia 6	□□□□□□□□□□

Vitalità massima: 8



Equipaggiamento: Ascia

Background:

Ragazzotto figlio di una famiglia di contadini facoltosi, Rossano lavora la terra col padre e con lo zio. È un ragazzo retto e sveglio, che adora mettersi in mostra con le persone, soprattutto nelle prove fisiche. Ha tre fratelli piccoli, uno dei quali, il

## RECAPITI E PREGHIERE

Quando si scrive un'avventura senza contare su altri collaboratori, si è sempre da soli contro una serie di sfide di ideazione, scrittura, correzione, costruzione del lato “gameplay”.

Per questo motivo, è molto probabile che in questo file possano esserci refusi, sbavature, dimenticanze o, peggio ancora, buchi di trama o nella costruzione degli elementi dell'avventura.

Per ogni evenienza, non esitate a segnalare elementi che non vanno all'indirizzo [fabioant@outlook.it](mailto:fabioant@outlook.it): cercherò, da bravo Cartomante, di correggerli o di aiutare nella loro risoluzione!

Ciao, buon gioco e in bocca al Ferox!