

VECCHI RANCORI

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, Nicolò Spiriti



NOTE INIZIALI

- Questa è una one-shot pensata per 4-6 giocatori, dalla durata di 4-5 ore massimo.
- Si può giocare utilizzando i 4 personaggi pregenerati (che troverete nell'**Appendice**) oppure creandone di nuovi (necessario che vi sia almeno un Inquisitore e un Excubitor, il quale dovrà avere dei pensieri riguardo i PNG principali, uguali alla PG Excubitor pregenerata, o anche diversi).
- Nell'avventura, i PG incontreranno la setta dei Decussis Sanguinis (vedi "*Sine Requie Anno XIII – Sanctum Imperium*"). È quindi consigliabile far giocare questa one-shot a dei Giocatori che non hanno mai sentito o avuto a che fare con questa setta (altrimenti già al nominare semplicemente "la croce di sangue" i giocatori sapranno che avranno a che fare con loro e con le Scannatrici).
- Sarebbe meglio, ma non è necessario, che il Cartomante leggesse la parte riguardante i Decussis Sanguinis sul manuale di "*Sine Requie Anno XIII – Sanctum Imperium*". (Io ad esempio ho "conosciuto" i Decussis Sanguinis solo come Giocatore, e non leggendo il manuale...eppure ho creato comunque questa one-shot).
- Il PG Excubitor del gruppo inizierà avendo già con sé il "*Resoconto delle indagini*", che si trova nell'**Appendice**.
- Il PG Inquisitore inizierà avendo già con sé "*Lettera&Informazioni in possesso dell'Inquisitore*", sempre nell'**Appendice**
- Nell'avventura mi riferirò ai vari PG utilizzando quelli pregenerati.
- Nell'**Appendice**, oltre alle cose espresse in precedenza, troverete anche un riassunto cronologico utile per il Cartomante, le lettere anonime e una mappa della parrocchia nominata nella storia.
- Molte informazioni che sembrano storiche potrebbero non essere vere o corrette al 100%, come anche la vita di persone realmente esistite come Beniamino Schivo ed Elio Toaff. Ma in fondo, questo è un gioco di ruolo, quindi vedetelo per quello che è: un'avventura che cita persone realmente esistite (a cui va la mia più totale stima) e che vuole basarsi su fatti storici per essere più interessante.

L'AVVENTURA IN BREVE

I PG saranno chiamati ad indagare su di un massacro avvenuto a casa del Padre Castigatore della città di San Florido (Città di Castello), in Umbria, dove sono stati uccisi in modo brutale il Padre Castigatore e altri nove uomini, suoi amici, e dove sulla porta di casa è stata tracciata una croce fatta col sangue delle vittime. Allo stesso tempo, dovranno indagare sulla scomparsa di Elio Toaff, un amico del Padre Semplice della città, Beniamino Schivo.

ANTEFATTI (in ordine cronologico)

- *La storia della città*

Durante la guerra, Città di Castello fu sotto il dominio tedesco e della RSI, e quando risorsero i Morti, avendo avuto l'ordine di ritornare in patria, molti nazisti se ne andarono. Altri invece, pensando fosse troppo pericoloso andarsene, continuarono a vivere lì, dominando la città insieme ai fascisti della Repubblica Sociale Italiana.

Nonostante l'oppressione, questo permise alla città di resistere ai Morti... e ai partigiani, che da tempo combattevano contro di loro... anche se adesso, più che per ideali, combattevano per la sopravvivenza, siccome i nazisti non volevano affatto dare rifugio a chi il giorno prima li minacciava.

I partigiani quindi resistettero quanto poterono, presso la parrocchia di Santa Maria Assunta, in un borgo chiamato Monte Santa Maria Tiberina, vicino a Città di Castello.

Sia per i Morti sia per la mancanza di provviste, il gruppo di partigiani si disperse poco a poco.

La città resistette per anni, finché i Templari di Arezzo non vennero avvisati da un partigiano, **Elio Toaff**, nel Novembre del 1950, che raccontò loro che Città di Castello era ancora abitata e ancora governata dai nazisti, appoggiati dai fascisti.

I Templari, giunti fuori dalla città, riuscirono poi a prendere un accordo coi fascisti: il perdono di tutti i crimini e peccati se li avessero aiutati a scacciare i nazisti e avessero rinunciato a seguire il fascismo. I fascisti accettarono: aprirono di notte le porte della palizzata costruita attorno a Città di Castello; i Templari così entrarono, e insieme ai fascisti uccisero e/o arrestarono i nazisti. Dopo ciò, i Templari decisero di creare una divisione di potere, in modo da bilanciare le forze antifasciste, (ormai ex) fasciste e laiche. Come Padre Semplice, ad amministrare la città, misero **Beniamino Schivo**, un prete antifascista che durante la guerra aiutò molti ebrei a fuggire o a trovare rifugio e rifornì di scorte i partigiani; come Padre Castigatore, **Emanuele Pannacci**, comandante fascista che guidò il tradimento ai danni dei nazisti; e come Portavoce degli Excubitores, inizialmente doveva essere scelto Elio Toaff, ma alla fine venne scelta **Annalisa Gubbiotti**, una Cacciatrice di Morti laica, una esterna alla città, che accompagnò i Templari per il viaggio e durante l'attacco, e che convinse loro a darle il posto, come ricompensa per l'aiuto.

Nonostante i primi anni di crisi (dovuta a Pannacci più che altro, contrario a lavorare insieme ad un antifascista e a considerare una donna alla pari), si riuscì a stabilire una pace e un equilibrio, per cui la Città di Castello, denominata San Florido, cominciò finalmente a vivere tranquilla.

- *L'arrivo dei Decussis Sanguinis*

L'organizzazione ha scelto Città di Castello nel Marzo del 1956 come luogo dove mettere una Scacchiera, in quanto è un posto isolato e senza "curiosoni", trovando come base operativa la parrocchia di Santa Maria Assunta, presso Monte Santa Maria Tiberina. Hanno inoltre avuto modo di tenere una Scannatrice.

La scacchiera è composta da 2 Alfieri, 3 Torri, 4 Cavalli e 6 Pedoni.

I 6 Pedoni sono poi stati infiltrati come nuovi cittadini di San Florido, con il compito di cercare altre 6 persone che potevano essere le più papabili a diventare Pedoni e ad unirsi alla setta. Il più quotato fu il Padre Castigatore, Emanuele Pannacci, il quale avrebbe potuto convincere altri 5 dei suoi ex-sottoposti fascisti, ad entrare anche loro nei Decussis Sanguinis. Pannacci venne allettato dalla

tentazione di ottenere potere, e superata la prova, divenne ufficialmente un Pedone. In uno dei suoi viaggi presso Monte Santa Maria Tiberina, venne seguito da Annalisa Gubbiotti, la portavoce degli Excubitores e da altri due uomini. Ella infatti, venendo a conoscenza delle continue uscite che faceva il Padre al tramonto, tornando solo la mattina dopo, si insospettì. Quando scoprì della cellula dell'organizzazione, arrivando anche a origliare di cosa si trattava, decise che anche lei avrebbe voluto farne parte. I suoi due sottoposti Excubitores vollero però tornare indietro e chiamare i rinforzi, quindi lei fu costretta a ucciderli. Questo attirò l'attenzione della setta, che la catturò. Lei però rimase calma, dicendo che anche lei cercava il potere, e che le sarebbe piaciuto diventare parte della setta, aggiungendo che avere dalla propria parte la Portavoce degli Excubitores poteva portare grandi vantaggi, e che avrebbe potuto, inoltre, cercare degli Excubitores adatti a diventare Pedoni, piuttosto che gli ex-sottoposti di Pannacci, ormai semplici cittadini. Gli Alfieri discussero fra di loro, e decisero di sottoporla al rito d'iniziazione: venne stuprata a turno da tutti, e venne marchiata a fuoco sul viso...lei rimase impassibile, urlando solo per via dell'ustione, per poi alzarsi e ringraziare tutti per l'opportunità che le era stata data. Annalisa Gubbiotti divenne ufficialmente un Pedone, e successivamente altri 4 Excubitores scelti da lei, divennero Pedoni.

- La scoperta di Pannacci

Oltre Pannacci, Schivo e alla Gubbiotti, una delle figure più famose della città era il preside dell'unica scuola della città, Elio Toaff, di origine ebraica, antifascista ed ex-partigiano, amico di Padre Beniamino. Fu proprio grazie alla buona parola del Padre Semplice e della Portavoce degli Excubitores che Toaff divenne preside della scuola (ovviamente dovette convertirsi al cattolicesimo), ed entrambi decisero di cominciare ad invitarlo alle riunioni fra di loro. Ovviamente Toaff detestava Pannacci, ma per intercessione di Padre Beniamino (che verso Pannacci provava pietà più che odio) cercava di sopportare la sua arroganza per il bene della città. Proprio per questo, tutti e quattro si ritrovavano, una volta al mese, a casa di uno di loro, a turno, per cenare e discutere dell'andamento della città, dei suoi problemi e delle possibili soluzioni.

Fu proprio in una di queste cene a casa di Toaff, il 22 Aprile 1957, che Pannacci decise, con la scusa di assentarsi dalla tavola per andare in bagno, di intrufolarsi in giro per la casa, per cercare qualcosa di valore da sgraffignare. Fu proprio nel suo girare che trovò una porta nascosta da un mobile. Lentamente, spostò il mobile, e aprì la porta, ritrovandosi in un piccolo magazzino, pieno di cianfrusaglie e con un lenzuolo bianco che nascondeva qualcosa...spostato il lenzuolo, scoprì una scultura deforme, seduta, con le braccia intorno alle gambe e le ginocchia alzate, con una scritta strana sulla fronte e la bocca aperta. Pannacci sbiancò, e gli ritornò in mente qualcosa che vide due giorni prima del Giorno del Giudizio...

4 Giugno 1944: era ancora il comandante del suo plotone quando venne mandato dai nazisti in avanscoperta, per scoprire se vicino alla città vi erano degli avamposti partigiani, siccome erano settimane che subivano la guerriglia antifascista. Pannacci allora prese metà del suo plotone(15 uomini), e andò, suo malgrado, in avanscoperta. Dopo due ore passate ad esplorare, Pannacci e i suoi uomini vennero attaccati all'improvviso, da questo mostro fatto di terra e argilla grosso e alto due metri, che incominciò a massacrare tutti quelli del plotone. La maggior parte dei soldati rimase paralizzata dal terrore, altri riuscirono a riprendersi e a sparare, ma senza ferire il mostro. Pannacci, ripresosi, seguì il proprio istinto e fuggì. Fuggì con tutto il fiato che aveva in gola, e tornato a Città di Castello, raccontò ai nazisti che i partigiani avevano teso un'imboscata ai suoi uomini e che lui era l'unico sopravvissuto. Nel corso degli anni, si convinse che quello che aveva visto era frutto della sua immaginazione, e che fossero stati davvero i partigiani a uccidere i suoi camerati. Questo finché non si ritrovò davanti quella statua.

Ricoprì la statua col telo, rimise il mobile a posto, e tornò al tavolo. Gli altri lo videro bianco in volto, ma lui rispose che aveva semplicemente mal di stomaco. Finita la cena, la Gubbiotti

riaccompagnò a casa Pannacci, e gli chiese di che cosa avesse paura (lei aveva infatti intuito che non si trattava di mal di pancia). Dopo averlo persuaso, Pannacci rivelò ciò che aveva visto, e la sua storia passata. La Gubbiotti gli credette (poiché grazie alla setta sapevano che esistevano cose misteriose, al limite della magia... come le Scannatrici e il controllo su di esse), ma Pannacci, ripresosi, le disse di non fare parola con nessuno... poiché avrebbe consegnato egli stesso Toaff alla setta, così avrebbero ottenuto la possibilità di controllare quella statua, ed egli sarebbe stato ricompensato egregiamente. La Gubbiotti rispose che ovviamente lei lo avrebbe aiutato... quello che Pannacci non sapeva è che sfortunatamente la sete di potere e l'ambizione della Portavoce erano davvero troppo grandi: non avrebbe permesso a quello stupido Padre Castigatore di acquisire prestigio... sarebbe stata lei a consegnare Toaff nelle mani della setta.

- Il doppiogioco della Gubbiotti

Il piano di Pannacci (esposto senza sospetti alla Gubbiotti) era semplice: avrebbe chiesto a quattro dei suoi amici fascisti, ex-sottoposti, di andare il 25 Aprile, alle due di notte, a casa di Toaff per rapirlo e portarlo a casa sua. Successivamente avrebbe trovato un modo per portarlo alla setta.

La Gubbiotti, per contrastare questo piano, scrisse una lettera anonima, usando una calligrafia diversa dalla propria, a Toaff, avvisandolo che il 25 Aprile, alle due di notte, quattro persone vorranno entrarci in casa (*vedi 1° lettera in **Appendice per dettagli***).

Toaff decide dunque di servirsi del Golem, dandogli ordine di proteggere la casa, e infatti, appena i quattro fascisti entrano in casa, si ritrovano davanti il Golem, che li fa a pezzi, mentre Toaff spara con una sua doppietta illegale. Le urla attirano i vicini, che chiamano gli Excubitores, che una volta entrati troveranno solo Toaff con una doppietta fumante in mano. Verrà arrestato.

Il giorno dopo, Toaff sosterrà di essersi semplicemente difeso da dei ladri entrati in casa sua, e di aver sparato con la sua doppietta perché aveva paura che potessero fargli del male, e di averli dilaniati per evitare che risorgessero. Nonostante la doppietta illegale, che gli verrà ritirata, Toaff viene rimesso in libertà, grazie alle parole del Padre Semplice, che è riuscito a convincere la Gubbiotti (che in realtà, voleva davvero rimetterlo in libertà, per il suo piano). Pannacci evita di opporsi, per non attirare sospetti su di lui, e si professa d'accordo... attirando ancora più sospetti su di lui!

La Gubbiotti poi riesce a convincere Pannacci a evitare ulteriori azioni e a riferire della sua scoperta alla setta, persuadendolo che i Decussis Sanguinis gli saranno comunque riconoscenti.

Il 27 Aprile, in una riunione della setta, Pannacci racconta tutto... e la setta gli crede! Viene dunque deciso che la setta manderà, per non destare sospetti, una squadra composta da 3 Cavalli e 3 Torri, che andrà a rapire Toaff il 30 Aprile, sempre di notte.

Anche in questo caso, la Gubbiotti agisce: se non ci avesse guadagnato lei per prima, in questa cosa, neanche la setta ci avrebbe guadagnato. Quindi, sempre con una lettera anonima avverte Toaff che la notte del 30 gli arriverà dell'altra gente in casa, ma che questa volta, dovrà semplicemente evitare di farsi trovare, nascondendosi da qualche altra parte (*vedi 2° lettera in **Appendice per dettagli***).

Toaff decide quindi, anziché abbandonare casa sua, dato che aveva un seminterrato ben nascosto in casa, di usare quello per nascondersi insieme al Golem.

Gli agenti della setta, scavalcando la recinzione della città, arriveranno alla casa, armati e pronti a tutto, ma la troveranno vuota. Proveranno a perquisire in giro, mettendola sottosopra per cercare indizi, ma non troveranno nulla. Sconsolati, decideranno di tornare indietro.

Per il momento, il piano della Gubbiotti aveva funzionato.

Nel frattempo, Beniamino Schivo, il 1 Maggio, andrà a trovare Toaff a casa sua, ma la troverà in disordine, e non lo troverà in casa, e così avviserà gli Excubitores che potrebbe essergli accaduto qualcosa. Gli Excubitores lo cercheranno per tutta la città ma senza trovarlo: verrà quindi

denunciata la sua scomparsa.

Quella sera del 1 Maggio, il piano della Gubbiotti per far ricadere la colpa sul Padre Castigatore prese una svolta in suo favore, grazie ad un ex-sottoposto di Pannacci, di nome Giulio Calvi, che si ubriaca e incomincia una rissa in una locanda. Viene dunque arrestato, e la Gubbiotti approfitta dell'occasione per scrivere una lettera, con la calligrafia di Pannacci stavolta, in cui il Padre Castigatore spiega al suo ex-sottoposto della setta e di come vorrebbe che lui entrasse a farne parte perché è il suo più fidato camerata. Inoltre, viene aggiunto che è stato Pannacci stesso ad avvertire anonimamente Toaff di nascondersi la notte del 30 Aprile, poiché voleva essere lui stesso ad avere il merito di consegnare Toaff e il golem ai Decussis Sanguinis, così avrebbe ottenuto un aumento di grado. (*vedi Lettera Speciale in **Appendice** per dettagli*).

Fatto questo, manda un piccione viaggiatore alla setta, in cui spiega di aver trovato una lettera addosso ad un ex-sottoposto di Pannacci, con la scrittura del Padre Castigatore, che affermava quello scritto in precedenza.

E infine, mentre l'ex-sottoposto dorme, completamente sbronzo, lei lo soffoca nel sonno con un cuscino, vomitandogli poi in bocca, per archiviare il caso la mattina dopo dicendo che, mentre dormiva prono ha vomitato ed era soffocato nel suo stesso vomito. L'uomo, ridotto a Simplex, verrà fatto a pezzi dagli Excubitores la mattina dopo, e i resti bruciati.

La notte tra il 2 e il 3 Maggio, i Decussis Sanguinis indicano una riunione, e la Gubbiotti espone le prove che colpevolizzano Pannacci, portando degli scritti del Padre Castigatore e facendo notare come la scrittura combaciava con quella della lettera rinvenuta addosso all'ex-sottoposto.

Il Padre Castigatore tentò di difendersi, dicendo che non aveva scritto lui la lettera e che anche la Gubbiotti sapeva del 25 Aprile. La Portavoce ovviamente rispose che la prima volta che seppe di Toaff e della statua fu alla riunione del 27 Aprile, e che quelle di Pannacci erano menzogne usate per incolparla e trascinarla a fondo con lui.

Le prove non erano schiaccianti, ma quelle, più la calma e pacatezza della Gubbiotti ad esporre la sua tesi, bastarono a mandare Pannacci nel panico, il quale, incalzato dalle domande della setta e temendo per la sua vita, si diede alla fuga, riuscendo a sfuggire ai suoi inseguitori e dileguandosi nella notte, tornando a San Florido.

Non sapeva che scappare sarebbe stato inutile, e che ormai era stata decretata la sua condanna per tradimento.

- La fine di Pannacci

Tornato a San Florido durante la notte, scavalcando la palizzata, dal giorno dopo Pannacci cercò tutti i suoi rimanenti ex-sottoposti (10 uomini) e si barricò in casa col loro. La gente incominciò dunque a chiedersi come mai, e il Padre Semplice andò dalla Portavoce a chiederle di intervenire per andare da lui, ma la Gubbiotti disse che ci avevano già provato e che non era servito, che probabilmente era solo un brutto momento, e che bisognerà solo aspettare. Temendo che Schivo potesse andare a parlarci, o che lo stesso Pannacci o qualcuno dei sottoposti decidessero di uscire fuori ed avvisare qualcuno, mandò i suoi Excubitores-Pedoni a controllare la casa.

Infatti Schivo andrà il 4 Maggio a tentare di parlare con Pannacci, ma gli Excubitores glielo impediranno per "questioni di sicurezza".

La notte stessa gli Alfieri giungeranno col loro carro fuori da San Florido, e libereranno la Scannatrice.

Il Morto scavalcherà la recinzione, correndo e giungendo a casa di Pannacci, dove entrerà rompendo la maniglia della porta e i catenacci. Dentro la casa, Pannacci e i suoi rimanenti sottoposti urleranno dal terrore, paralizzati, e verranno massacrati e fatti a pezzi dalla Scannatrice...tutti meno uno.

Riuscirà a fuggire infatti solo uno di loro, **Tiziano Ventura**, che ripresosi prima degli altri, fuggirà dalla finestra, andando a chiedere asilo da un altro ex-fascista, esterno al gruppo di Pannacci, tale **Mauro Masiero**.

Mentre il massacro avviene, girovagando per la strada si trova un noto ubriaccone del posto, che passeggia nonostante il coprifuoco, e che sente le urla da dentro la casa, e vede qualcuno uscire dalla finestra della casa di Pannacci e scappare via. Preso dal panico, decide di andarsene anche lui. Questo ubriaccone si chiama **Luca Cerratini**, e ogni tanto funge da informatore presso alcuni excubitores di cui si fida (tra cui la PG Emma Verdi).

Finito il massacro, la Scannatrice esce dalla casa, tracciando la croce di sangue sulla porta e scappando via, mentre la gente incomincia ad affacciarsi per vedere che cos'è successo. Il Morto scavalcherà dunque la palizzata, e gli Alfieri lo riporteranno indietro alla base.

- I fatti dopo il massacro

La notizia del massacro si sparse subito già alla prima ora della mattina, insieme a quella della croce di sangue, disegnata sulla porta di Pannacci. Complice la scomparsa di Toaff, molti incominciarono a parlare di una faida tra gli ex-fascisti e l'ex-partigiano.

La mattina del 5 Maggio, Beniamino decide, seppur controvoglia, che sia necessario mandare una lettera a Siena, dove vi è l'Ufficio dell'Inquisizione, e farla venire a San Florido, per indagare. Avviserà la Gubbiotti solo dopo aver spedito la lettera con un messo. Ella dirà al Padre Semplice che è stata una buona idea, ma dentro di sé lo maledirà...sa che l'Inquisizione potrebbe metterle i bastoni fra le ruote. Beniamino poi le dirà che sarebbe una buona idea se lei scegliesse almeno un Excubitor che accompagni l'Inquisitore per la città e lo aiuti per le indagini. La Gubbiotti accetta l'idea, ritenendo buona anche quella (*in verità sceglierà l'Excubitor che lei ritiene più incapace, in questo caso la PG Emma Verdi...non sceglierà uno dei suoi Pedoni-Excub., perché avrà troppo timore che facciano degli errori e si facciano scoprire*). Dopo ciò, decide di passare alle maniere forti, e di convincere Toaff ad andarsene, prima dell'arrivo dell'Inquisitore.

E così, la notte del 5 Maggio, la Portavoce consegna un'ultima lettera anonima a Toaff, lasciandogliela sotto la porta, e spiegandogli che Pannacci, la notte tra il 4 e il 5 Maggio, era morto, insieme a tutti gli altri suoi seguaci, meno uno, che era riuscito a fuggire. Raccontava poi di come la gente della città sospettasse di lui (Elio Toaff), considerando la morte di Pannacci come una sua personale vendetta, e di come il simbolo della croce di sangue fosse un segno di disprezzo verso la cristianità, dato le sue origini ebraiche. Infine la lettera aggiungeva che gli Excubitores avrebbero impiegato tutte le loro forze per trovarlo (dato che ora era sospettato di omicidio di massa), e che non avrebbe potuto trovare riparo ancora per molto, anche perché lo stava cercando anche l'ultimo fascista della squadra di Pannacci per fargli la pelle...nella lettera era poi indicato che quest'ultimo fascista avrebbe colpito la casa di Toaff con un colpo di mortaio durante la notte fra il 6 e il 7...proprio per questo, nella lettera vi era infine suggerito di scappare e di rifugiarsi presso un posto familiare e che conosce bene, come la Parrocchia di Santa Maria Novella, presso il borgo di Monte Santa Maria Tiberina, dove lui combatteva come partigiano. (*vedi 3° lettera in **Appendice per dettagli***).

Toaff, sconvolto da tutte queste notizie, pensa che se davvero questo piano del fascista dovesse accadere, gli Excubitores torneranno sicuramente a perquisire casa sua, e potrebbero scoprire la botola segreta che porta nel suo seminterrato. Decide quindi che l'ultima cosa che gli rimane è fidarsi dello scrittore anonimo: sceglie dunque di andarsene al tramonto del 6 Maggio, coprendosi con un mantello e cappuccio, e coprendo il Golem con molti stracci e panni, e dandogli ordine di avvicinarsi alla Stazione del Dazio, afferrare gli excubitores e bloccarli, senza fare loro del male, mentre lui gli passerà davanti, per poi dirgli di lanciarli via e di seguirlo.

Il piano avviene così, e riesce al meglio...l'unico "imprevisto" è uno degli excubitores che, per fermare "quello grosso", sparerà al Golem nella schiena, ovviamente senza sortirgli alcun danno, e rimanendo molto stupito di ciò.

Dopo aver saputo dai due Excubitores che “*due misteriosi figuri non identificati, tra cui uno molto grosso, sono scappati da San Florido*”, la Gubbiotti intuisce che devono trattarsi del Golem e di Toaff. Uno dei due Excubitores aggiungerà inoltre di aver sparato alla schiena di “quello grosso”, ma di non avergli sortito alcun effetto. Avendo un’ulteriore conferma che si trattasse del Golem, la Gubbiotti bollerà la cosa dicendo semplicemente che lui ha solo immaginato di averlo colpito, ma che in realtà l’ha mancato... poiché se l’avesse davvero colpito, l’avrebbe sicuramente ucciso o rallentato. L’Excubitor darà ragione alla Portavoce, ma gli rimarranno dei dubbi...

La Gubbiotti, decide poi di mandare un piccione viaggiatore alla setta, dicendo loro che lei, con uno stratagemma, ha convinto Toaff ad andare verso la Parrocchia di Santa Maria Assunta, insieme al Golem, e che quindi dovranno attendere il momento adatto per cogliere Toaff di sorpresa.

La notte tra il 6 e il 7 poi, scassinando la porta del magazzino della Domus Populi per far capire che si trattasse di furto, prenderà un vecchio mortaio, ancora presente dai tempi dell’occupazione nazista, e si metterà in uno spazio libero per poi sparare un colpo contro la casa di Toaff, distruggendo il piano superiore e alimentando così la diceria riguardo uno scontro “Ultimo dei fascisti vs. Ultimo dei partigiani”. Dopodiché, lascerà lì il mortaio e correrà dagli altri Excubitores, come se si fosse svegliata per colpa del botto.

Infine, la notte tra il 7 e il 8 Maggio, la Portavoce, di nascosto, andrà a fare un’ultima perquisizione per sincerarsi che Toaff abbia davvero bruciato le lettere come lei aveva richiesto anonimamente. Non trovando nulla, penserà che abbia davvero seguito i consigli di bruciarle, scritto nella prima lettera anonima, quindi tornerà a casa... ma la verità è che, per colpa di tutto il disordine causato dai cultisti la sera del 30 Aprile, non noterà uno scompartimento già aperto in un mobile dello studio, dove appunto saranno presenti le lettere anonime conservate!

- La cattura di Toaff

Passando la notte all’aperto, protetto dal Golem, Toaff giunge la mattina del 7 Maggio alla parrocchia, a Monte Santa Maria Tiberina. Nel frattempo, la setta si era “trasferita” nelle case abbandonate lì vicino, con tutta la loro roba, meno uno, nascosto all’interno della chiesa, pronto a dare il segnale.

Dopo essere entrato dentro la chiesa, e aver controllato la parrocchia ed essersi assicurato che fosse disabitata, Toaff mette a riposo il Golem, che ritorna seduto a terra. Il cultista ne approfitta per dare il segnale al resto della setta da una finestra, per poi togliere l’asse messa da Toaff al portone della chiesa. Il resto dei cultisti dunque entrano furtivi, e riescono a catturare Toaff prima che lui possa riattivare il Golem.

Passeranno il resto dei giorni a torturarlo, per fargli sputare il segreto sulla creazione il controllo dei Golem, ma senza riuscirci.

La Gubbiotti riceverà poi una lettera tramite piccione viaggiatore, il quale le verrà detto che tramite il suo servizio la setta guadagnerà potere grazie alla conoscenza sui Golem, e che una volta estorte le informazioni da Toaff, si penserà al rituale per aumentarla di grado.

Felice di questo, la Gubbiotti decise di prepararsi... l’ultima cosa che le rimaneva da fare era impedire che l’Inquisitore e il gruppo di altri uomini ingaggiato dal Padre Semplice potessero crearle fastidi... proprio per questo, affiderà loro la più incapace dei suoi excubitores.

La partita non è ancora finita!

INDAGINI IN CITTÁ

L'avventura inizierà la mattina del 9 Maggio 1957, con l'arrivo dell'Inquisitore, sul suo carro trainato da due cavalli.

Ad attenderlo, oltre alla popolazione tutta esaltata, vi saranno i PG, il Padre Semplice Beniamino Schivo, e la Portavoce degli Excubitores Annalisa Gubbiotti, insieme a tutti gli Excubitores.

Il Padre Semplice indicherà all'Inquisitore dove si trova la piazza e il la parrocchia principale, dove vi è la sua casa, in cui potranno parlare. La folla lo seguirà, elogiandolo e pregando per lui, per poi disperdersi, come anche gli excubitores, che ritorneranno alle loro mansioni.

I PG verranno dunque fatti entrare nella casa del Padre Semplice, insieme alla Portavoce. Dopo le dovute presentazioni, la Portavoce passerà un foglio a Beniamino Schivo, che lo leggerà ad alta voce (*si tratta del foglio "Introduzione alle indagini" nell'Appendice*).

Poi vi dirà che potrete fare affidamento per ulteriori informazione alla PG Emma Verdi incaricata direttamente dalla Portavoce, avendo lei una copia della cronologia degli eventi. Se i PG avranno delle domande, potranno farle direttamente lì al Padre e alla Portavoce.

LUOGHI DA VISITARE:

- *Casa di Beniamino Schivo*

I PG potranno iniziare le indagini interrogando Padre Beniamino riguardo Elio Toaff. Il Padre Semplice racconterà in breve la storia della città, e potrà raccontare di come ha conosciuto Toaff, aiutandolo a nascondersi dai rastrellamenti nazisti, per poi fornirgli aiuti e sostegno quando entrò nella Resistenza, e incominciò a combattere i nazifascisti di Città di Castello, insieme ad altri partigiani. Racconterà di come l'ha aiutato a rifugiarsi in casa sua dopo che ci fu il Risveglio, e di come per sua intercessione divenne preside della scuola della città, dopo che i nazisti vennero scacciati e lui divenne Padre Semplice.

Beniamino continuerà a professare l'innocenza di Toaff, dicendo che non crede alle teorie di una faida tra lui e i fascisti della città, e crede sia stato incastrato (lo dirà anche se la Gubbiotti sarà presente, la quale risponderà che gli indizi portano a questo, ma il Padre Semplice aggiungerà che lui conosce Toaff e che ha combattuto solo per necessità, mai per vendetta).

Se i PG chiedessero a Padre Beniamino dove potrebbe essersi nascosto, lui risponderà che potrebbe essere ancora in città...oppure che potrebbe essere scappato e andato verso la Parrocchia di Santa Maria Assunta, presso il borgo di Monte Santa Maria Tiberina, vicino alla città, dove Toaff stava con gli altri partigiani.

Infine, dirà che, per passare la notte, potranno stare in casa sua: preparerà delle brande da mettere nel suo salotto.

(per le domande alla Portavoce, vedi "- Domus Populi" più avanti)

Beniamino Schivo

Storia: Nato a Gallio nel 1910, compì gli studi nei seminari di Città di Castello e Assisi, per poi venir nominato sacerdote a Città di Castello il 24 Giugno del 1933. Durante la guerra e l'occupazione tedesca della città, ha aiutato molti ebrei a fuggire e molti partigiani con i rifornimenti e informazioni. Tra le persone aiutate, vi è appunto Elio Toaff, il quale verrà tenuto nascosto da Beniamino dopo il Risveglio, dal 1948 fino all'arrivo dei Templari.

Successivamente verrà nominato Padre Semplice dai Templari, amministrando la città.

Personalità: Cresciuto a morale cattolica e antifascismo, Beniamino è una persona molto legata ai suoi ideali, che mai tradirebbe. Credo molto nella sua amicizia con Toaff, e rischierebbe anche la propria vita per salvarlo da chi volesse incastrarlo (Fascisti o

Inquisitore che siano).

Aspetto: Un uomo di 47 anni, dallo sguardo semplice e gli occhi piccoli, con una notevole calvizie che risparmia solo i capelli dietro la testa e un ciuffo sopra.

Tarocco dominante: L'Innamorato

- *Casa di Elio Toaff*

All'esterno, la casa, nonostante il tetto sia stato colpito dal colpo di mortaio, risulta stabile.

Entrati dentro, la vedranno in totale disordine. I PG potrebbero tentare di Perquisire per trovare degli indizi.

Applicate dunque dei modificatori a tutte le prove di perquisire come se fossero prima dei Perquisire(Medio) e poi (Difficile). Chi riesce nel (Medio) troverà le lettere anonime, nello studio di Toaff, in uno scompartimento che sembra sia stato aperto ma non troppo perquisito. (*Vedi **Appendice***). Se riescono anche nella prova di Perquisire(Difficile), troveranno, nel seminterrato, una botola nascosta, che darà in un ulteriore seminterrato segreto, dove i PG troveranno una sorta di piccola biblioteca, piena di libri in una lingua che non conoscono, ma che possono intuire essere ebraico essendo a casa di Toaff, e una pergamena orizzontale su un leggio con i lati avvolti intorno a un pezzo di legno intagliato. Una prova di Teologia riuscita farà capire che, dato che Toaff è di origine ebraica, questo potrebbe essere una Torah, un testo sacro ebraico.

La posizione di Toaff si compromette, dato che è vietato professare o tenere libri di altre religioni nel Sanctum Imperium.

A parte questo, nel resto della casa non troveranno nient'altro di interessante.

- *Stazione del Dazio*

Vi è una sorta di volta in legno dove si trova un cabinotto con una scrivania e una sedia, dove chi entra e chi esce fornisce le generalità, che vengono poi segnati in un registro. Un excubitor sta nel cabinotto, l'altro invece sta fuori dal cabinotto, su un'altra sedia. Vi è un cancello di legno orizzontale composto da pali molto grossi, che viene aperto manualmente ogni volta che entra o esce qualcuno.

Giunti alla Stazione del Dazio, estraete per i PG un tarocco: se molto positivo (i sei tarocchi dal teschio bianco), troveranno gli stessi Excubitores presenti durante il 6 Maggio, ai quali se faranno loro domande riguardo alle persone fuggite, loro risponderanno che una persona coperta di stracci, di grossa statura, e andata contro di loro, sollevandoli da terra e bloccandoli. Diranno che han provato a dimenarsi, ma che era forte come un toro, e inamovibile. Aggiungeranno che mentre erano bloccati, una figura incappucciata è uscita dalla città passando di fianco a loro; e dopodiché il bestione li ha lanciati via come se fossero niente, fuggendo insieme a quello più basso. Alché uno dei due Excubitores gli ha sparato con la sua revolver Bodeo...mancandolo.

I PG potranno chiedere l'aspetto dei due, e gli Excubitores risponderanno che quello grosso era ricoperto da mantelli, stracci e cose simili...lasciando scoperta solo una striscia per gli occhi, mentre quello più basso vestiva in abiti civili, ma aveva un mantello e un cappuccio e non sono riusciti a vederlo in faccia.

Se un PG insisterà nel chiedere se han notato qualcosa di strano o ulteriori dettagli, fategli fare una prova di Persuadere. Se superata, uno dei due excubitores dirà: *“Beh ecco...io...quando ho sparato...ma no, è impossibile in fondo...anche la Portavoce mi ha fatto notare che se fosse accaduto davvero, a quest'ora sarebbe morto...ecco sì, insomma, ho l'impressione di aver colpito nella schiena quello grosso, con il mio sparo. Ma è solo un'impressione, mi sarò solo immaginato di averlo preso...nessuna persona potrebbe resistere ad un colpo del genere...”*

- *Casa di Emanuele Pannacci*

La prima cosa che i PG noteranno è la croce fatta col sangue sulla porta di casa. Entrati dentro,

noteranno subito che il punto della porta relativo alla maniglia e alla serratura è stato spaccato dall'esterno, spaccando anche l'attaccatura dei catenacci che bloccavano la porta.

Poi vi sarà un piccolo corridoio, in cui sulla destra vi è la porta della cucina, e più avanti la sala comune. Dovranno aprire gli scuroni per far luce, per poi vedere così la sala principale completamente macchiata di sangue, ormai secco (perfino con alcuni schizzi sul soffitto).

Con una prova di Perquisire riuscita noteranno, da qualche parte, delle tracce come di artigiani, sul divano, sul muro, sul pavimento...

Perquisendo la camera di Pannacci al piano superiore, potranno trovare un busto del Duce nascosto dentro l'armadio. Applicando la difficoltà (Medio) alle prove di Perquisire fatte nella sua camera, se riuscite, i PG che le hanno fatte noteranno che sembra mancare un quadro, dato che vi è rimasta l'impronta sul muro.

NOTA: La PG Emma Verdi, se nota questa cosa o gliela faranno notare, avrà diritto ad una prova di Memoria, che se superata, le farà ricordare che gli Excubitores giunti a controllare la scena del crimine, avevano portato il quadro, che conteneva una pagina di giornale, alla Domus Populi.



- *L'Incontro con Luca Cerratini*

Usciti dalla casa del Padre Castigatore, i PG verranno avvicinati da Luca Cerratini (ancora sobrio, avendo a che fare con un Inquisitore), che si presenterà e umilmente dirà ai PG di avere informazioni riguardo il fascista scomparso, Tiziano Ventura. Dirà loro che gli Excubitores lo stanno ancora cercando, ma che secondo lui è ancora nascosto in città perché non avrebbe altri luoghi dove andarsi a rifugiare all'esterno, e fuggire sarebbe troppo rischioso per la sua vita, per via dei Morti. Secondo lui, è molto più probabile che sia tenuto nascosto in casa da qualcuno... suggerirà dunque ai PG di controllare la documentazione con cui gli Excubitores hanno scoperto i nomi dei sottoposti di Pannacci... magari troveranno il nome di altri fascisti sfuggiti all'attenzione degli agenti.

Dirà inoltre la cosa più importante, ovvero che lui è stato un testimone esterno, la notte del massacro a casa del Padre Castigatore (*nonostante sappia che rischia a dire che girava dopo il coprifuoco, lo dirà comunque per essere d'aiuto. Se qualcuno glielo dirà, gli rinfaccerà che senza la sua testimonianza si sarebbero ritrovati con meno prove*).

Racconterà che mentre passeggiava per smaltire la sbronza, ha sentito un colpo secco, di qualcosa che si rompeva. Girandosi, con la coda dell'occhio, ha visto una figura entrare nella porta della casa del Padre Castigatore, a circa un centinaio di metri da lui. Subito dopo, ha incominciato a sentire urlare tutti quelli che erano dentro la casa, e sentendo solo due-tre colpi di arma da fuoco. Ha poi visto una persona fuggire dalla finestra laterale, e scappare via.

A quel punto, pure lui si è spaventato, ed è corso a casa.

Se gli chiederanno l'aspetto della figura entrata in casa, dirà che era troppo lontano, e troppo buio (e troppo ubriaco) per descriverla.

Se gli chiederanno perché ha aspettato così tanto per dirlo, diceva che aveva paura che l'assassino del Padre Castigatore potesse vederlo andare dagli Excubitores e vendicarsi.

Detto questo, allungherà una mano alla PG Emma Verdi per avere una qualche moneta d'oro per le informazioni date.

- *Domus Populi*

Giunti alla Domus Populi, potranno fare le domande alla Portavoce degli Excubitores, Annalisa Gubbiotti (*le stesse domande e risposte potranno essere fatte mentre si trova ancora insieme a Padre Beniamino, all'inizio*).

Per la Gubbiotti, la questione della faida tra Toaff e gli ex-fascisti è la teoria più accreditata, ed Elio Toaff si è nascosto da qualche parte e rimane nascosto per evitare che l'ultimo fascista lo becchi per primo. Sono vecchi rancori tornati a galla.

Non sa dove potrebbe essersi nascosto Elio Toaff, ma secondo lei è ancora dentro la città. Tiziano

Ventura invece secondo lei se n'è andato presso la piccola fazione di San Sepolcro, a nord di San Florido. Dirà che è una fazione abbandonata, ma che secondo lei lì Tiziano ha trovato rifugio: dato che il primo tipo di fascismo fu quello sansepolcristino, quella zona potrebbe essere una base dei fascisti, lontana dal governo del Papa (*ovviamente la Gubbiotti è consapevole che sia una stronzata...vuole solo mandare fuori strada il gruppo dei PG, sperando che muoia mangiato dai Morti*)

NOTA: Se uno o più PG decideranno di fare una prova di Osservare mentre sono nell'ufficio della Gubbiotti, descrivetelo loro come pieno di faldoni e fogli, insomma, l'ufficio di una donna impegnata. Descrivete dettagli insignificanti come il colore della scrivania o la comodità delle sedie, e infine aggiungete che dietro al Gubbiotti c'è una finestra chiusa, e dietro il vetro, appoggiato sul balconcino, un piccione che tuba. Se fallisce, dite semplicemente che l'ufficio è semplice, un ufficio qualsiasi.

Un altro elemento su cui i PG potranno indagare è il quadro portato via dalla casa di Emanuele Pannacci. Se chiederanno alla Portavoce del quadro, lei lo porterà ai PG, dicendo che l'avevano preso per scoprire che le vittime a casa di Pannacci erano stati i suoi ex-sottoposti ai tempi della guerra. Il quadro è semplicemente una cornice con del vetro davanti, che racchiude una pagina di giornale: è datata 26 Maggio 1944, e si intitola "*La migliore squadra fascista della città*".

Analizzando la pagina, i PG scopriranno (o potranno semplicemente chiederlo alla Gubbiotti) che nella foto vi è Emanuele Pannacci e altri 30 uomini.

Se chiederanno i nomi degli uomini, la Gubbiotti darà loro un resoconto della squadra:

(ho omesso di dare dei nomi ai sottoposti perché non sono importanti ai fini della trama)

- 15 di quei camerati morirono durante un'imboscata dei partigiani il 4 Giugno 1944, quando andarono in avanscoperta fuori città insieme a Pannacci. Tornò solo quest'ultimo.
- altri 4 morirono il 25 Aprile quando irrupero in casa di Elio Toaff, uccisi da colpi di doppietta.
- la sera del 1 Maggio, un altro dei camerati, tale Giulio Calvi, arrestato e messo nella cella della Domus Populi, poiché era parecchio ubriaco e aveva iniziato una rissa, verrà ritrovato morto la mattina dopo, in quanto soffocato nel suo stesso vomito durante il sonno.
- 9 camerati infine sono morti la notte tra il 4 e il 5 Maggio. L'allarme è stato dato alle 2.00 del mattino. Massacrati in modo simile a quelli morti il 25 Aprile.
- l'unico che mancherebbe della squadra, quello che è scomparso, è appunto Tiziano Ventura.

Se i PG decideranno di analizzare il ritaglio del giornale, fate fare loro una prova di Leggere&Scrivere. Se superata, i PG noteranno che, scritto in piccolo, sotto la didascalia con tutti i nomi della squadra di Pannacci, vi è una frase che recita: "*Si ringrazia inoltre il camerata Mauro Masiero per la foto*". Potranno quindi cercare nei registri comunali la via dove abita questo Masiero.

Se faranno notare questo alla Gubbiotti, ella saprà bene che Pannacci potrebbe aver detto a Tiziano Ventura (nel caso fosse rifugiato in casa di Pannacci durante il 3 e il 4 Maggio) della setta e di lei e dei Pedoni, non avendo più nulla da perdere. Quindi, se i PG glielo faranno notare, ella si complimenterà con loro, dicendo che ora potranno anche riposarsi, che manderà lei i suoi uomini a prenderlo, a casa di questo Masiero.

Se accettano, la Gubbiotti manderà i suoi Pedoni-Excubitores, che una volta giunti lì, lo uccideranno (e anche Masiero se presente), inscenando una rivolta dei due ai loro danni, e che quindi hanno dovuto reagire violentemente per proteggersi.

Se rifiuteranno, la Gubbiotti allora lascerà perdere, e dirà ai suoi Pedoni-Excub. di attendere con lei nell'ufficio, pronti a tutto, nel caso i PG tornassero con delle info su di lei e sui suoi Pedoni.

Nel caso i PG volessero essere accompagnati, la Gubbiotti manderà con loro i suoi 4 Pedoni, col compito di far fuori i PG nel caso Ventura facesse il nome sue e il loro.

Annalisa Gubbiotti

Storia: Nata nel 1913 a Perugia, Annalisa si è sempre dimostrata fin da piccola una bambina tosta e intelligente. Verso i 18 anni subisce uno stupro, e la famiglia decide di attuare un matrimonio riparatore. Sono otto anni di abusi e soprusi, ma nonostante l'odio verso il marito, ciò che la mantiene ancora "umana" è l'amore che prova per la propria figlia. Questo finché, con lo scoppio della guerra, il marito venne arruolato e parte per il fronte. Il periodo di pace della Gubbiotti, che aveva ormai 26 anni, durò poco però; infatti, più e più volte, sapendo che abitava da sola, squadre di fascisti vennero a usare casa sua come base e a "spassarsela". Lei dal canto suo rimaneva impassibile, perché sapeva che facendo la "brava" i fascisti le avrebbero fatto dei favori in termini di denaro, e a sua figlia non sarebbe mancato nulla. Successivamente, si ritrovò, suo malgrado, a dare rifugio anche a dei partigiani, che in cambio dell'ospitalità, le diedero del cibo. Qui capì che avrebbe guadagnato di più a fare il doppiogioco, piuttosto che protendere per una delle due parti: e così aiutò entrambe (e aiutando un po' l'una, danneggiava irrimediabilmente un po' l'altra), ottenendo favori da tutte e due.

Poi però venne il Giorno del Giudizio, e sua figlia non sopravvisse. Dopo la sua morte, qualcosa si ruppe dentro di lei, e l'odio divenne l'unica cosa che la sosteneva. Si improvvisò Cacciatrice di Morti, divenendo molto pratica in ciò, ben consapevole che sarebbe stata l'unica professione possibile che le permettesse di essere libera, ma non abbastanza da ottenere prestigio e potere, le uniche due cose che ora le interessavano. Fu nel 1950, mentre si trovava ad Arezzo, che si unì ad una spedizione di Templari, giunta a conoscenza che Città di Castello era ancora popolata ma occupata dai nazisti. Poi ci fu l'accordo coi fascisti, che tradirono i nazisti, e venne ristabilito il nuovo ordinamento del Sanctum Imperium a Città di Castello. Venendo a conoscenza delle tensioni fra fascisti e antifascisti, fu la Gubbiotti a suggerire al Templare Adepto che comandava la missione di dividere il potere tra un antifascista, un fascista e un laico, suggerendo lei stessa come laica per diventare Portavoce degli Excubitores. Al Templare Adepto piacque l'idea. Successivamente divenne una Pedona dei Decussis Sanguinis, e ora cospira per aumentare di grado grazie al suo piano...

Personalità: Annalisa è una donna forte, determinata, furba e indipendente. Prima della morte della figlia, aveva anche un po' di cuore...ma dopo la sua morte divenne una donna spietata, fredda e calcolatrice, che pensa solo ad ottenere potere, e che non si fermerà davanti a nulla pur di ottenerlo.

Aspetto: Una donna di 44 anni, che veste elegante con una camicia rossa e dei pantaloni neri, col simbolo degli Excubitores cucito sul petto. Porta sempre con se il cappotto, che tiene appoggiato sulle spalle, e ha dei lunghi capelli biondi raccolti in una coda. La cosa che più risalta all'occhio è la bruciatura su mezza faccia, che deturpa la sua bellezza.

Tarocco dominante: L'Imperatrice

- Casa di Mauro Masiero

I PG potranno trovare Mauro in casa tra le 12.10 e le 15.10, o dopo le 18.00, altrimenti potranno andarlo a cercare nei campi al di fuori di Città di Castello, dove lavorano i cittadini contadini. Una volta bussato alla porta di Mauro, si ritroveranno un uomo oltre i cinquant'anni, con occhiali, barba incolta e quasi calvo, che vive da solo. Lui sbiancherà e apparirà agitato a vedere l'Inquisitore davanti alla porta. E alla prima domanda riguardo Tiziano Ventura, lui risponderà subito dicendo

che è nascosto in cantina.

- Se vorranno fare delle domande a Mauro riguardo al suo rapporto con Pannacci, dirà che lui era un giornalista, specializzato in foto, e che conosceva molto Pannacci, tanto che quando doveva ritrarsi in foto per il giornale, veniva sempre chiamato lui per farle...ma il suo rapporto finiva lì; non conosceva altro di Pannacci e della sua squadra.

- Se lo interrogheranno riguardo a Tiziano, dirà che la notte del 4 maggio, poco dopo le 2.00, Tiziano ha bussato alla sua porta sconvolto, delirando sul fatto che Pannacci e tutti gli altri fossero morti. Dirà che gli ha suggerito di rivolgersi agli Excubitores, ma Tiziano gli ha risposto che se fosse uscito allo scoperto sarebbe morto, ucciso dalla... "Morte Bianca". Mauro provò talmente tanta pena che decise di tenerlo nascosto, almeno finché non si fosse calmato, per poi convincerlo nuovamente ad andare dagli Excubitores.

Una volta tirato fuori di lì, Tiziano apparirà agitato, sconvolto. Se riusciranno ad interrogarlo, con prove di Interrogare, Persuadere, o anche di Torturare, Tiziano comincerà a raccontare ciò che è successo quella notte: *"Venimmo riuniti da Pannacci la mattina del 3 Maggio, lasciando ognuno i propri lavori per seguirlo. ...Potremmo chiamarla...fratellanza camerata, se preferite. Ci disse che fino a nuovo ordine, in accordo con la Portavoce e con il Padre Semplice, dovevamo rimanere in casa sua, armati, per proteggerlo da un nemico molto forte. Alcuni dei camerati gli chiesero chi fosse il nemico, e lui rispose che...<<stanno nascosti fra di noi>>, e che <<non è un bene parlare troppo di loro, perché magari potrebbero cambiare idea e capire che io non c'entro niente...>>...Sembrava allucinato, e non riuscimmo ad ottenere altre informazioni.*

Poi, il giorno dopo, cambiò versione, e ci disse che Toaff era andato a chiamare altri vecchi partigiani per attaccarlo, e che dovevano prepararsi al peggio. Molti ci credettero...solo in pochi, me compreso, pensavano che fosse un po' strano il suo atteggiamento, il cambio della versione...ci stava nascondendo qualcosa, e aveva inventato una cazzata per rimediare a quello che aveva, diciamo, rivelato il giorno prima. ...Molti pensarono anche di andarsene il giorno dopo... (pausa per riprendere fiato; incomincia a sudare freddo). E poi...è successo durante la notte...dormivamo tutti insieme, nel salotto...forse alcuni erano rimasti svegli, di guardia, non so...fatto sta che abbiamo sentito un colpo alla porta, e un secondo colpo che faceva saltare la serratura...e poi la vidi...la Morte Bianca (incomincia a tremare)...ha incominciato a squartarli...mordeva, era velocissima, aveva anche un pugnale...c'era sangue ovunque...era come sprofondare in un incubo...non so neanche io come feci a riprendermi...forse l'istinto di sopravvivenza...fatto sta che aprì la finestra e scappai e scappai, mentre quella...cosa...uccideva i miei camerati...perdonatemi...era troppo per me..."

Dopo aver ricordato i fatti, Tiziano andrà nel panico. Soltanto una prova di Persuadere o Impartire Ordini potranno farlo calmare. Se lo calmeranno, e gli chiederanno di descriverlo, egli dirà che la Morte Bianca era un uomo, magro, dalla pelle bianchissima, ma veloce e fortissimo.

Finito l'interrogatorio, potranno portare i due alla Domus Populi, e la Portavoce provvederà a metterli in prigione.

Se le diranno delle scoperte avvenute, lei fingerà di essere sorpresa, e di non capire come sia possibile...

PREPARATIVI PER IL VIAGGIO

Arrivati a questo punto della storia, ciò che potranno fare i PG sarà andare verso questa fantomatica Parrocchia di Santa Maria Assunta, a Monte Santa Maria Tiberina.

Potranno usare il carro dell'Inquisitore, trainato da due cavalli, per muoversi per il sentiero per giungere là.

Non sapendo quanto rimarranno fuori potranno richiedere provviste dalla Portavoce o dal Padre Semplice per tot giorni.

NOTA IMPORTANTE: Se avviseranno la Portavoce della loro intenzione di andare alla parrocchia, ella aspetterà che se ne siano andati, per poi mandare un piccione viaggiatore alla volta

della parrocchia, avvisando la setta che l'Inquisitore e il suo gruppo stanno arrivando e di prepararsi a...riceverli.

ASSALTO ALLA PARROCCHIA

Il viaggio dei PG andrà avanti senza intoppi (*se avete più tempo da dedicare alla sessione, potreste decidere se estrarre un tarocco per verificare se i PG incontrano qualche morto*), finché dopo un'ora e mezza di viaggio in carrozza, vedranno il borgo di Monte Santa Maria Tiberina, costruito su una collina, circondata dal bosco.

Percorreranno la strada che porta dentro la città, e poi gireranno per cercare la parrocchia (*potete far estrarre un tarocco anche qui, in alternativa, ci metteranno una mezz'oretta per trovare la parrocchia*).

- La parrocchia

Dal punto in cui arriveranno col carro, la chiesa apparirà molto semplice, in pietra, uguale a molte altre case di montagna, con finestre laterali molto alte, collegata ad un secondo piccolo edificio, da cui spunta anche il campanile; e se faranno il giro, noteranno la che dietro si collega ad una sorta di casone in legno, chiuso da un portone di legno bloccato dall'interno.

Il modo più semplice per entrare sarà dal portone principale...oppure, scalando la chiesa, che è composta da grossi sassi cementificati un po' esposti, per poi arrivare fino ad una finestra o al campanile, dove vi sarà la botola per scendere...ma bisognerà superare una prova di Arrampicarsi(Difficile).

NOTA: Nel caso fossero andati via senza avvisare la Portavoce, quando arriveranno i cultisti saranno impegnati nel svolgere le loro faccende, e il portone d'ingresso sarà chiuso (Caso 1), se però saranno stati avvisati, saranno disposti pronti a ricevere qualcuno di indesiderato, e il portone sarà aperto (Caso 2).

C'è anche il caso che i PG facciano casino, tipo colpendo ripetutamente il battente del portone, o urlando per chiedere se c'è qualcuno: in quel caso, verranno sentiti sicuramente da qualche cultista, che avviserà gli altri; di conseguenza, estraete un tarocco per loro, per vedere se sentono al primo cenno di "casino" e se riescono ad organizzarsi per tempo; potranno prepararsi bene come alla buona, ma avendo sempre il portone chiuso (Caso 3).

Caso 1

Innanzitutto, il portone sarà chiuso, ma se i PG si avvicineranno, fate fare loro una prova di Osservare. Se riuscita, noteranno che le due ante del portone non sono attaccate e che c'è una fessura nel mezzo, dove potranno intravedere un'asse che tiene chiuso il portone dall'interno. Fate fare una prova di Intuito, nel caso i PG non ci arrivino da soli: il PG Templare o il PG Inquisitore potranno usare rispettivamente la propria spada o la lama del proprio Requiem per farla passare verticalmente nel mezzo, fissandola sotto l'asse e muovendola su, alzando l'asse dai ganci laterali e sbloccando il portone.

Una volta caduta, descrivete che sentono chiaramente il suono dell'asse che rimbomba per la chiesa...fate stare i PG sulle spine, come se qualcuno potesse aver sentito il tutto (in realtà nessuno li avrà sentito perché troppo distanti)

Basandovi sulla mappa della chiesa che trovate nell'Appendice, disponete i PNG cultisti come segue:

- Un Alfiere, una Torre e un Cavallo staranno nel Magazzino a interrogare e torturare Elio Toaff (nel magazzino sarà presente anche la statua del Golem). Hanno le armi nelle loro camere, a parte l'Alfiere, che avrà con sé il suo coltello.
- Un Cavallo sarà al piano di sopra nella sua Camera(8) a dormire. La sua arma sarà in camera con

lui ai piedi del letto.

- Due Cavalli e una Torre saranno in Cucina a giocare a carte e avranno le loro armi con sé, appoggiate al tavolo.
- Una Torre sarà in garage ha dare la biada ai due cavalli(quelli veri eheh) del carro mercantile presente lì dentro. Avrà l'arma in camera.
- Un Alfieri sarà nella Sala Misteriosa, a controllare la Scannatrice, e avrà con sé il suo coltello.

Caso 2

Il portone sarà stato fatto aprire dai cultisti per permettere ai PG di entrare e di venire eliminati. I cultisti saranno pronti a ricevere i PG, ma avranno comunque fatto un "Piano B di fuga" nello sporadico caso che non riuscissero a batterli.

NOTA: I cultisti avrebbero potuto utilizzare la Scannatrice per eliminare i PG, ma gli Alfieri avevano paura di essere troppo vicini nel "range d'azione" della Scannatrice, e di venir considerati come ulteriori bersagli.

Appena giunto il piccione della Gubbio, dove diceva che stavano arrivando i PG, gli Alfieri escogiteranno un "Piano B di fuga", per precauzione, nel caso le cose si fossero messe male: manderanno dunque un piccione viaggiatore di risposta a San Florido alla Gubbio, dove diranno a lei che, nel caso non riescano a battere i PG, giungeranno in città vestiti da mercanti, con un carro normale, con dentro Toaff e la Scannatrice, e che per questo la Gubbio dovrà quindi già da subito mettere alla Stazione del Dazio degli Excubitores-Pedoni, perché facciano la "perquisizione", non trovando niente e lasciando passare in città degli onesti mercanti.

Dopo aver inviato questo piccione, prepareranno già la Scannatrice sul carro, ma non caricheranno Toaff perché non vogliono dargli tregua con la tortura e l'interrogatorio.

Per il resto, agiranno se le cose si metteranno male (*vedi in seguito*)

Basandovi sulla mappa, i cultisti saranno disposti così.

- I quattro Cavalli saranno presenti nella chiesa, nascosti dietro le colonne. Saranno armati coi loro fucili e spariranno ai PG quando si ritroveranno al centro, così da circondarli col fuoco.
- Due Torri saranno appostate nel corridoio, dietro la porta della chiesa. Il piano è che intervengono solo nel caso uno dei Cavalli suonerà la campanella, posta vicino alla porta del corridoio. Quella campanella sarà il segnale per far intervenire le due Torri, che entreranno in Chiesa e attaccheranno i PG, e allo stesso tempo, per avvisare gli Alfieri che i Cavalli stanno venendo sconfitti. Questo sarà il segnale per gli Alfieri di iniziare ad attuare il Piano B di fuga.
- Gli Alfieri saranno presenti nel garage insieme alla terza Torre, e una volta sentita la campanella d'allarme inizieranno col piano: gli Alfieri aspetteranno lì, dove apriranno i portoni e si prepareranno a scappare, vestiti da mercanti, col carro mercantile con dentro la Scannatrice, dando nel frattempo ordine alla terza Torre di prendere Toaff e di metterlo sul carro, per poi dirgli di mettersi davanti alla porta (che sarà aperta) che collega Magazzino e garage, e chiuderla di botto nel caso i PG entrassero nel Magazzino: quello sarà il segnale che gli altri cultisti sono morti, e che gli Alfieri si dovranno dare alla fuga per recarsi a San Florido.

Caso 3

Per quanto riguarda il portone, sarà ovviamente chiuso, e i PG potranno aprirlo come nel **Caso 1**.

Per quanto riguarda i PNG Cultisti, estraete un tarocco dal vostro mazzo del Cartomante, e in base al risultato, i cultisti si prepareranno quanto meglio possono (*Esempio: un tarocco molto positivo, permetterà loro di organizzarsi come esposto sotto, prima che i PG entrino; un tarocco positivo, farà sì che riescano ad organizzarsi ma con qualche ritardo o difetto; con un tarocco negativo, avranno solo una o due cose fatte bene, ma per il resto saranno ancora dietro ad organizzarsi; con un tarocco molto negativo, avranno incominciato ad organizzarsi proprio quando i PG hanno capito come togliere l'asse del portone*)

Ecco come dovrebbero organizzarsi una volta saputo che c'è qualcuno fuori dalla chiesa (le loro posizioni originarie sono come quelle del **Caso 1**)

1) L'Alfiere nel Magazzino darà ordine al Cavallo di andare ad avvisare quelli in Cucina che c'è qualcuno fuori dalla chiesa, e che bisogna andare di sopra ad avvisare gli altri, prendere le armi e andare ad appostarsi dentro la chiesa, pronti a combattere.

Nello stesso tempo dirà alla Torre lì con lui di andare ad avvisare la Torre nel garage di andare di sopra a prendere le armi e di appostarsi in Chiesa pronti a combattere.

2) I due Cavalli e la Torre nella Cucina diranno di aver le armi già lì, e quindi si muoveranno nella Chiesa, appostandosi.

Il Cavallo che stava nel Magazzino andrà quindi di sopra, e con voce elevata avviserà il Cavallo dormiente di prendere le armi e andare di sotto in chiesa. Andrà anche ad avvisare l'Alfiere.

La Torre del Magazzino e quella del Garage, nel frattempo, andranno anche loro di sopra a prendere le armi.

3) Il Cavallo che dormiva si sveglierà di botto, prenderà l'arma e correrà in Chiesa.

Il Cavallo che lo ha svegliato prenderà la sua arma e andrà di sotto, insieme alle due Torri, che nel frattempo avranno preso le loro armi.

L'Alfiere correrà di sotto per raggiungere l'altro Alfiere.

4) I due Cavalli e le due Torri correranno di sotto e arriveranno in Chiesa, raggiungendo gli altri due Cavalli e la Torre già appostati lì.

L'Alfiere giungerà nel Magazzino e incomincerà a discutere sul da farsi con l'altro Alfiere.

5) I quattro Cavalli e le tre Torri rimarranno appostati, nascosti malamente dietro le ultime panche vicine all'altare.

I due Alfieri continueranno a discutere.

6) Finito di discutere, decideranno che uno di loro rimarrà con Toaff, da usare come ostaggio, mentre l'altro andrà in Chiesa, incominciando a dare ordine su come appostarsi meglio agli altri cultisti.

7) I cultisti, seguendo le direttive dell'Alfiere incominceranno ad appostarsi così: i Cavalli si apposteranno dietro le colonne del mezzo (due a destra e due a sinistra), dato che hanno le armi da fuoco, mentre due Torri si apposteranno nelle due colonne vicino all'uscita (una a destra, una a sinistra), e la terza Torre rimarrà nascosta dietro la panca in fondo; l'Alfiere si metterà dietro l'altare, per fare da esca e far avvicinare i PG.

8) I cultisti finiscono di appostarsi come detto dall'Alfiere.

- Toaff reagisce (Caso 2)

Quando la Torre ritornerà dentro al Magazzino per prendere Toaff, che ha la caviglia legata ad una catena, si chinerà per aprire la serratura della manetta, e quando l'avrà aperta prenderà su Toaff, che si fingerà debole e incapace di reagire.

Quello che la Torre non sa è che, già dal primo giorno in cui è stato catturato, Toaff aveva conservato un osso di pollo, lanciategli per sfregio da un Cavallo dopo la cena. L'aveva poi spezzato nei momenti in cui era solo, limandolo contro il metallo della manetta della caviglia, affilandolo e appuntendolo.

Intuito che si stavano organizzando per andarsene, aveva tenuto il pezzo di osso in mano, nascosto, pronto per usarlo nel momento giusto.

E il momento sarà proprio quando la Torre lo libererà dalla catena: con le ultime energie rimaste, colpirà col pezzo d'osso prima lo stomaco, e poi ripetutamente il collo della Torre, bucadoglielo.

La Torre griderà di dolore, facendo poi dei macabri gorgoglii, e si riverserà su di lui per fermarlo, ma non riuscirà a rialzarsi più, e rantolando e boccheggiando, spirerà sopra Toaff.

Purtroppo per lui, avrà davvero finito tutte le rimanenti energie in quest'ultimo attaccato, e non avrà più la forza di smuovere quella Torre.

Gli Alfieri udiranno il grido della Torre colpita e, pensando che i PG siano già arrivati lì e abbiano

ucciso l'ultimo cultista, in preda alla paura scapperanno con il carro e la Scannatrice, verso San Florido.

Toaff rimarrà fermo, col corpo della Torre su di lui, incapace di muoversi, terrorizzato dal fatto che potrebbe risvegliarsi da un momento all'altro.

Quando i PG arriveranno nel magazzino, e sentiranno la voce debole di Toaff, avranno trenta secondi prima di fare a pezzi quella Torre, o si risveglierà come Morto Simplex.

- **Toaff reagisce (Caso 1-3)**

L'Alfiere rimasto nel Magazzino userà Toaff come ostaggio, quindi gli terrà un braccio attorno al collo, e con l'altro terrà in mano il coltello puntando al collo (Toaff però rimarrà con la catena ancora legata alla caviglia).

Quando i PG irromperanno nel Magazzino, l'Alfiere minaccerà Toaff dicendo che se proveranno ad attaccarlo lui ucciderà Toaff, e la missione dei PG di salvarlo fallirà.

Mentre i PG proveranno a parlamentare con lui, questi allontanerà il coltello, spostandolo dal collo al volto, mentre risponde ai giocatori.

Toaff, con il mano l'osso di pollo appuntito (*vedi sopra*) approfitterà di ciò per alzare il braccio all'improvviso per piantarglielo nella guancia, per poi prendere il braccio del cultista e districarsi dalla sua presa (ma non senza un Ferita Lieve sulla guancia provocata dal coltello a causa dello strattone).

Toaff poi cadrà a terra mentre l'Alfiere farà un passo indietro mentre si toglierà il pezzo d'osso infilzato nella guancia.

A quel punto i PG potranno approfittare della situazione per attaccarlo.

- **Perquisire la parrocchia**

Chiesa(1): Perquisendola, i PG non troveranno niente di utile. Una classica chiesa che non viene pulita da 13 anni suppergiù.

Magazzino(2): nel magazzino potranno trovare casse di cibo e riserve di acqua per mesi, e altri utensili comuni, come coperte, una tenda, corde, ecc. ...più una statua scolpita male, seduta a terra, con le ginocchia piegate, e le braccia attorno ad esse (*vedi **Interrogare Elio Toaff più avanti***).

Cucina(3): anche qui una semplice cucina. Sembra che i fornelli e il forno siano stati staccati e buttati via per far spazio ad uno spazio per allestire un "fuoco da campo" dove cucinare. Vi è poi un tavolo con tre sedie. Tra le braci e la legna del fuoco da campo, se riusciti in una prova di Perquisire, i PG noteranno della carta arrotolata e bruciacchiata...e vorranno darci un'occhiata per precauzione: si tratterà della lettera scritta dalla Gubbiotti con la scrittura di Pannacci, dove quest'ultimo si rivolge a Giulio Calvi.

Bagno(4 - 10): Niente di rilevante, a parte il tanfo.

Campanile(5): La scala che porta al campanile sembra sia stata restaurata, probabilmente dalla setta. In cima, la campana sembra funzionare ancora, anche se la corda legata alla campana, che scende fino al basso, sembra molto consumata.

Camere da letto (da 6 a 9): Potranno trovare due-tre letti e un camino in ogni camera, con dentro gli effetti personali dei vari cultisti: soldi, foto, un diario, e altre cose. Solo in una camera, la **8**, potranno trovare qualcosa di particolare: un tavolo con sopra tanti biglietti piccoli, dei corti pezzetti di spago, e un pennino dalla punta sottile e piccola; e un sacchetto con del mangime per galline. Se qualcuno poi volesse fare una prova di Osservare, descrivete una camera spoglia, e dite loro che vi è un piccione che tuba alla finestra (**Caso 1-2-3**)

NOTA: Nel caso qualcuno "facesse 2+2" e collegasse i bigliettini e il/i piccione/i al fatto che i possa essere usato come, appunto, piccione viaggiatore, fategli fare una prova di Addestrare Animali(piccioni) o di Biologia, per scoprire che, se fra due persone, i piccioni viaggiatori sono sempre almeno due, uno per persona, per far sì che una volta giunto uno, che sarà stanco, possa

venire mandato l'altro; e che rimangono sempre vicini al luogo dove viene dato loro del cibo e dove vengono dati loro i bigliettini.

Sala misteriosa(11): È una sala molto più grande delle altre, e anche più strana. Ai lati ha dei tavoli con provette, alambicchi, pergamene e libri...sembrano proprio dei tavoli da alchimista. Al centro della stanza invece vi è quello che sembra essere un sarcofago di pietra.

All'interno di esso (*solo nel Caso 1 e 3*), un Morto dalla pelle bianchissima, con le costole esposte, artigli e denti acuminati, con inciso sulla fronte il numero romano: LVII. Sarà immobile, e non reagirà ai PG anche se lo attaccheranno e lo faranno a pezzi.

- Interrogare Elio Toaff

I PG troveranno le chiavi per liberare Toaff nel cadavere dell'Alfiere.

Una volta liberato, ovviamente i PG gli chiederanno di spiegare tutta la situazione: In questo caso, Toaff la spiegherà, però improvvisando e cambiando alcuni particolari, ad esempio non menzionando ovviamente il Golem, ma alludendo alle lettere anonime.

- E così inizierà a raccontare dicendo che aveva prima ricevuto una lettera anonima che lo avvisava che della gente sarebbe entrata in casa sua per rapirlo, e che gli suggeriva di ucciderli, perché avrebbe dato un chiaro messaggio al mandante: e così ha difeso la sua proprietà con la sua doppietta, per poi essere incarcerato e rilasciato. Aggiunge inoltre che non ha parlato della lettera perché l'Amico Anonimo gli ha scritto di non farlo, o la sua copertura sarebbe saltata.

- Poi racconterà di aver ricevuto altre lettere anonime, che lo avvisavano di altre cose, come di un'altra intrusione e una lettera sulla morte di Pannacci e che gli diceva che l'ultimo fascista gli avrebbe bombardato la casa... Aggiungerà poi, che le lettere sono ancora in casa sua, anche se l'Amico Anonimo voleva che le bruciasse, ma che lui le ha volute conservare, perché non si era mai fidato al 100%.

- Spiegherà poi che chi ha scritto le lettere era il grosso cultista ai suoi piedi (che prima aveva tentato di ucciderlo, ma lui ha reagito prontamente), che alla fine, quando rispose all'ultima lettera anonima, si incontrarono a casa sua, e lui si presentò come un vecchio partigiano che lo voleva aiutare, e che poi fuggirono anonimamente, verso la parrocchia Santa Maria Assunta, perché non volevano che l'ultimo fascista li seguisse.

- Però si rivelò non essere un partigiano, bensì un cultista di questa strana setta, e che lo aveva manipolato per farlo uscire allo scoperto e portarlo direttamente da loro. E il motivo per cui lo volevano e lo torturavano è perché, essendo di origine ebraica, pensavano potesse rianimare le statue. Toaff spiegherà che un'antica leggenda ebraica dice che vi sono persone, fra la popolazione ebraica, con il potere di rendere vive le statue...ovviamente si affretterà a dire che è pura e semplice fantasia, che lui, da studioso quale è, ha sempre considerato queste come storie per bambini, e che solo Nostro Signore può donare la vita...ma che questa setta esoterica, a quanto pare, pensava che, in quanto ebreo, lui potesse animarle, e come esempio, volevano che animasse la statua brutta e deforme presente nel magazzino.

- Riguardo Pannacci, dirà di non sapere nulla, e di essere innocente riguardo l'omicidio di lui e dei suoi uomini.

- **SE** i PG gli diranno della stanza nascosta sotto alla cantina, dove han trovato un rotolo scritto in lingua strana, Toaff sbiancherà ma si affretterà a dire che tiene quei documenti (e la Torah) per puro interesse storico.

- La strana statua

Una cosa che Toaff farà quando non sarà visto dai PG sarà cercare in una delle proprie tasche dei bigliettini che aveva preparato prima di partire. In uno di questi bigliettini c'è scritto "Difendimi": Toaff lo terrà nascosto in mano, perché sa bene che se verrà scoperto dovrà agire repentinamente e buttare il bigliettino dentro la bocca del Golem, per animarlo.

Nella stanza, vi sarà questa grossa statua di argilla, scolpita malamente, con la bocca aperta, seduta,

con le ginocchia alzate e le braccia attorno ad esse. Con una prova di Perquisire sulla statua, i PG potranno notare una scritta strana incisa sulla fronte. Se chiederanno a Toaff, egli dirà che c'è inciso EMETH, che in ebraico significa "Vita". In più, noteranno, sulla schiena, al centro delle "scapole", una crepa circolare con dentro qualcosa: usando un coltello, potranno estrarre un proiettile spezzato. La PG Benedetta, in automatico, o chiunque altro PG che riesca in una prova di Armi da Fuoco, lo potrà identificare come un proiettile calibro 10,4 mm...il tipico calibro di una Revolver Bodeo.

NOTA1: Se uno dei PG volesse fare una prova di Occultismo, fategliela fare, e se superata, ditegli che dei Golem lui sa che possono essere animati se viene scritto l'ordine su un bigliettino e poi messo nella bocca, e che si fermano se gli viene tolto. *(Se poi i PG han chiesto ha Toaff della parola sulla fronte, grazie a questo, il PG che è riuscito in questa prova si ricorderà quanto segue)* Se dalla parola EMETH, viene cancellata la prima lettera, rimane la parola METH, che vuol dire "Morte", e il Golem non potrà più essere animato.

NOTA2: Se i PG gli chiederanno del foro, Toaff si avvicinerà con fare sorpreso, dicendo che vorrebbe vederlo...per poi infilare il bigliettino che aveva in mano nella bocca del Golem, che si alzerà in piedi. I PG dovranno fare un test di Terrore.

Toaff poi dirà che non ha intenzione di finire sul rogo per via dell'Inquisizione. E a questo punto dirà che ciò che la setta cercava fosse vero...lui può animare il Golem,, ma che non ha assolutamente idea di come potrebbero averlo scoperto, anche perché solo lui sapeva del suo potere. Aggiungerà inoltre che non sa neanche chi sia lo scrittore anonimo, e che per quanto riguardo il massacro di Pannaci e degli ex-sottoposti, lui è veramente innocente. Infine dirà che se i PG hanno ucciso quattro tizi con la maschera da cavallo e altri due tizi grossi, allora ne mancano solo due di quelli presenti.

Dopo questo, dirà addio ai PG, dicendo che sarebbe semplice per lui ordinare al Golem di farli a pezzi, per non avere testimoni...ma che lui non è un assassino, e se uccideva, lo faceva solo per lottare contro l'oppressione dei nazifascisti e per difendersi. Quindi dirà che se ne andrà, e che i PG faranno bene a dimenticarsi quel che hanno visto...anche perché nessuno crederà loro.

Ovviamente i PG potrebbero tentare di convincerlo ad andare con lui, che non gli verrà fatto niente...ma lui avrà qualche difficoltà a credere loro, specie considerando che vi è anche un Inquisitore.

E dicendo questo, scapperà via.

Elio Toaff

Storia: Nato a Livorno nel 1915, studiò presso il Collegio Rabbिनico, e riuscì a laurearsi nel '38 all'Università di Pisa, nonostante le leggi razziali. L'anno successivo si laureò in teologia presso lo stesso Collegio dove passò le medie e superiori. È qui che Elio si interessò alla leggenda dei Golem, e riuscendo a recuperare dei vecchi tomi, decise di dedicarsi allo studio di queste creature: pensava infatti che potessero essere l'ultima difesa del suo popolo contro le oppressioni fasciste. Nel frattempo, venne nominato rabbino di Ancona dal '41 al '43.

Nel settembre del '43 dovette scappare dai nazisti, decidendo di spostarsi verso l'Umbria. Quando poi giunse a Città di Castello, venne poi salvato e tenuto nascosto da un prete di nome Beniamino Schivo, convinto antifascista. Toaff spiegò che avrebbe voluto davvero fargliela pagare ai nazisti, e così Padre Beniamino gli raccontò che nel vicino borgo di Monte Santa Maria Tiberina, vi era un gruppo di partigiani, nati per contrastare la tirannia nazifascista di Città di Castello, la cui base era in una parrocchia del borgo, spiegando inoltre che lui collaborava con la Resistenza per fornire loro informazioni e alimenti.

Elio si unì dunque ai partigiani, facendo guerriglie e rappresaglie contro i nazifascisti, e continuò a collaborare con Beniamino.

Poi, nel frattempo, grazie al tempo passato a studiare e a compiere esperimenti, era

riuscito infine a creare il proprio Golem personale: rudimentale, fatto di argilla, con un metodo di attivazione non troppo pratico...ma nonostante questo Elio era felice, poiché aveva creato un alleato invincibile per combattere i nazifascisti.

Ebbe la possibilità di testarlo il 4 Giugno 1944, usandolo per sbaragliare un plotone di fascisti comandanti da Emanuele Pannacci, che riuscì a fuggire.

Poi, ci fu il Risveglio.

Molti partigiani morirono, e persino Monte S.M.Tiberina, che era molto isolato, divenne davvero pericoloso. I partigiani dovettero rifugiarsi presso l'unica struttura in grado di contenerli: la parrocchia di Santa Maria Assunta. Resistettero quattro anni, tentando ogni genere di cosa per riuscire a entrare in città, ma senza successo. Molti partigiani morirono, o decisero di andarsene in qualche altra città, sperando di arrivarci...finché non rimase solo Toaff.

Alla fine decise anche lui di andarsene, col Golem, ma prima volle salutare per l'ultima volta il suo vecchio amico Beniamino. Così, una notte, andò da lui, per dirgli addio, ma Beniamino gli propose invece di rimanere in casa sua, nascosto, dato che i nazifascisti adesso non perquisivano più le case, dopo così tanti anni. Toaff accettò, ma ordinò al Golem di andarsene, rimanendo nascosto in un boschetto vicino alla città.

Furono due anni molto tosti, sempre nascosto in casa, dove l'unica consolazione era l'amicizia fra Elio e Beniamino che divenne più solida. Nel 1950 però, Beniamino sentì la notizia, da dei fascisti, che Siena era stata bonificata da quest'ordine di guerrieri religiosi chiamati Templari. Egli riportò la notizia a Elio, che si propose di andare là ad avvisarli che Città di Castello era ancora "viva", nonostante il parere contrario di Beniamino.

Ovviamente lui ci sarebbe andato col Golem, la cui esistenza non venne mai raccontata a Beniamino, in quanto purtroppo era un segreto che poteva essere raccontato solo ad un altro rabbino ebreo.

E così, Elio riuscì ad avvisare i Templari, che nel Novembre del 1950 liberarono Città di Castello. Una volta stabilito il nuovo ordine della città, si convertì (solo di facciata) al cristianesimo, per poi venir scelto per essere direttore scolastico. E poco a poco, riuscì a costruire il seminterrato segreto, e riuscì anche a trasferire il Golem dal bosco dentro al casa.

Furono anni tranquilli, finché non ricevette una lettera anonima che gli diceva che dei ladri sarebbero entrati in casa sua la notte tra il 24 e il 25 aprile 1957...

E da lì, degenerò tutto come sapete.

Personalità: Intelligente, educato e moderato. Nonostante sia molto pacato, nasconde un lato temerario e tosto, avendo combattuto come partigiano...anche se non lo da a vedere.

Aspetto: Un uomo di 52 anni, con una calvizie molto visibile e dal fisico magro.

Guardandolo, da subito l'idea che ci si trovi davanti ad un intellettuale, un professore.

Tarocco Dominante: Il Papa

- Interrogare un cultista dei Decussis Sanguinis

Nessuno dei Decussis Sanguinis si arrenderà ai PG. Tenteranno sempre di combattere fino alla morte, per la loro causa.

Potrebbe capitare però che qualcuno dei cultisti venga stordito, magari da un Colpo Mirato alla Testa da uno dei PG con un'arma col danno B+1. A quel punto, a fine combattimento, potrebbe venir legato o immobilizzato in qualche modo, per poi venir interrogato.

NOTA: Nel caso il PNG cultista fosse svenuto per punti ferita a 0 o meno, potrà essere stabilizzato

solo con degli usi del kit di Pronto Soccorso che ha la PG Benedetta, e solo se portano la vita del PNG a 1. Altrimenti, senza la cura adeguata, dovranno portarlo in città nell'ospedale, e farlo curare.

Se dunque riusciranno ad interrogarlo, potranno tentare con delle prove di Persuadere(Assurdo), Interrogare(Difficile), o Torturare(Medio).

Le difficoltà sono dovute al fatto che è impossibile che tramite l'essere amichevole si riesca ad ottenere qualcosa da questi individui; con Interrogare sarà difficile perché sanno benissimo che anche se confessano finiranno sul rogo, e con Torturare, si sono temprati col rito di iniziazione e alla pressione psicologica dei loro superiori.

Se comunque sia i PG riuscissero in Interrogare o Torturare, nonostante le penalità, il PNG potrà resistere ad un test di Volontà.

Se riusciranno nella/e prova/e, e il PNG fallirà il test su Volontà, egli incomincerà a parlare:
(Il seguente è un riassunto delle informazioni che il cultista potrà dare; starà al Cartomante decidere quanto rivelare ai PG, anche in base ai risultati dei test in Interrogare/Tortura che hanno fatto)

- Chi siete voi?

“Noi siamo i Decussis Sanguinis...i futuri dominatori!”

- Qual è lo scopo della setta?

“Conquistare prima l'Italia, poi l'Europa, poi il mondo! Sotto il comando del Re Nero e della Regina Bianca”

- Avete altre basi in giro per l'Italia?

“Sì, le nostre Scacchiere sono molto diffuse...più di quanto possiate immaginare”

- Perché i riferimenti ai pezzi degli scacchi?

“Perché tutti hanno un compito preciso, un ruolo da svolgere, e degli ordini da eseguire, rispettando chi è di grado superiore”

- Quando vi siete stabiliti in questa parrocchia?

“Nel Marzo del '56”

- Avete ucciso voi Emanuele Pannacci?

“Sì, avevamo trovato un buon alleato in lui...in fondo, era il Padre Castigatore della città! Però si era rivelato troppo ansioso di conquistare il potere...Ha fatto degli errori, per questo l'abbiamo ucciso”

- Come l'avete ucciso?

“Mandandogli la Scannatrice ovviamente...Eheheheh..”

- Cos'è una Scannatrice?

“Da quel che so, un Morto animato con dei rituali, che rimane sopito finché non viene -risvegliato-, e che porta a termine ogni compito che gli viene assegnato, lasciando come traccia la croce di sangue sulla porta della vittima”

- Che errori ha fatto Pannacci?

“Ha nascosto Elio Toaff alla setta durante una nostra ispezione alla sua casa...dovevamo rapirlo, ma lui lo ha avvisato con una lettera anonima, perché voleva essere lui stesso a rapirlo e portarlo alla setta, per ottenere più prestigio, il furbastro! Ma gli è andata male...”

- Perché volevate Elio Toaff?

“Perché? Perché ha il potere di animare le statue...o Golem, nella lingua ebraica. La statua presente nel Magazzino l'ha portata Toaff quando giunse il 7 Maggio in parrocchia. L'abbiamo torturato per giorni ma niente...ha una notevole resistenza e volontà, il bastardo...”

- C'è qualcun altro legato alla setta?/Avete altri alleati in città?

NOTA: Per questa domanda, la cui conoscenza della risposta sarà fondamentale, permetterà ai PG di agire in modo diverso nel seguente capitolo, i PG dovranno fare un'altra prova di Interrogare/Torturare, e se riuscirà, il PNG dovrà fallire la prova di Volontà.

“Abbiamo altri sei Pedoni, come cittadini di San Florido...e avevano il compito di sceglierne altri

sei...uno fu il Padre Castigatore, e gli altri cinque...quattro Excubitores e la Portavoce”.

NOTA: Ovviamente, se i PG interrogheranno prima il cultista rispetto a Toaff, o prima Toaff (*ma senza aver visto il buco dietro la statua e senza averlo fatto avvicinare*) e poi il cultista, l’interrogatorio di Toaff potrebbe cambiare, e potrebbe venir portato a confessare la verità, se sotto tortura...dipende se i PG crederanno o meno alle storie sui Golem, o se Toaff riuscirà a convincerli che è solo un modo per incastrarlo.

A questo punto, l’unica cosa che potranno fare i PG (sia che hanno con sè un cultista vivo/svenuto, sia che hanno Toaff, o anche se non hanno nessuno dei due) sarà tornare a San Florido, pronti a muoversi in base a ciò che hanno scoperto.

RITORNO IN CITTÁ

NOTA: Per questa parte dell’avventura, vi sono così tante possibilità che è difficile creare tutti i vari scenari possibili...bisognerà improvvisare. Tali scenari si basano su come i PG sono entrati nella parrocchia, se la Gubbiotti era riuscita ad avvisare i cultisti, se Toaff sarà con loro al ritorno o se sarà scappato col Golem, se i due Alfieri sono giunti alla città con la Scannatrice, se i PG sono riusciti a interrogare i cultisti, o a portarsene dietro uno in città, ecc. ecc.

Avendo masterato in tre gruppi diversi questa one-shot, incredibilmente si è verificato più o meno lo stesso finale.

Di seguito quindi riporterò il primo finale, e poi spiegherò le minime differenze fra il secondo e il terzo, cosicché possiate avere delle basi con cui ideare il finale che potrebbe accadere.

PRIMO FINALE

(in questo gruppo i PG sono stati creati, e non sono stati usati i PG pregenerati. Nel gruppo sono presenti un Inquisitore, due Cacciatori di Morti, un Excubitor e un Templare Errante)
Condizioni:

- I PG trovano Tiziano Ventura, che parla loro della “Morte Bianca”.
- I PG avevano avvisato la Gubbiotti che sarebbero andati a indagare alla parrocchia, e così lei ha avvisato i cultisti di prepararsi. (*Partono alle 13.30, arrivo nella parrocchia alle 15.30*)
- Avviene il **Caso 2**, come segnato nel capitolo precedente.
- I PG uccidono tutti i cultisti (*a parte i due Alfieri, scappati a San Florido*), quindi non interrogano nessuno
- Non viene intuito l’uso dei piccioni viaggiatori
- Toaff viene liberato e racconta la sua versione dei fatti; uno dei PG si accorge del buco del proiettile dietro la statua, ma Toaff è abbastanza veloce da infilare nella bocca del Golem un bigliettino
- il Golem si risveglia, e Toaff scappa via
- I PG a quel punto decidono di ritornare in città (*Partenza alle 16.30, arrivo in città alle 18.00*)

- L’arrivo degli Alfieri e il piano della Gubbiotti (Ore 16.15)

Come riportato nel **Caso 2** del capitolo precedente, i due Alfieri, vestiti da mercanti e con il loro carro con dentro la bara che contiene la Scannatrice, giungeranno in città. Verranno accolti alla Stazione del Dazio da due Excubitores-Pedoni, che “controlleranno” il carro e le merci, e li faranno passare.

Non segneranno l’entrata del carro nel registro di entrata in città, sicuri che non verranno scoperti da testimoni, dato che i campi coltivati dagli abitanti di San Florido stanno dietro la città, non davanti all’entrata.

I due Alfieri poi diranno ai due Pedoni di chiamarne altri, che si dovranno mettere vicino alla locanda dove alloggeranno, per controllare che nessuno si avvicini al carro.

Uno degli Excub.-Pedoni andrà dunque a dirlo alla Gubbiotti, che manderà gli altri due Excub.-Pedoni mancanti a fare la guardia al carro, mentre lei andrà a parlare con gli Alfieri.

Quindi ci saranno due Excub.-Pedoni alla Stazione del Dazio, e due a “fare la ronda”, tenendo sempre sotto controllo il carro.

Gli Alfieri saranno furiosi, e diranno che se i PG ritorneranno in città, risveglieranno la Scannatrice durante la notte per farli fuori.

La Gubbiotti dirà loro che uccidere un Templare e soprattutto un Inquisitore porterebbe soltanto altri guai...

Gli Alfieri risponderanno che non interessa loro, perché tanto se ne dovranno andare da un'altra scacchiera, dato che non potranno lasciare qua la Scannatrice...quindi sarà un problema dei Pedoni, che dovranno rimanere in città fino a nuovo ordine.

La Gubbiotti allora propone un piano, un'ultima possibilità per salvare la scacchiera: avrebbe minacciato i PG con una lettera anonima, dicendo loro che se non se ne fossero andati prima della notte, sarebbero stati massacrati come Pannacci e i suoi sottoposti.

Se se ne fossero andati, i due Alfieri sarebbero potuti rimanere nascosti in casa della Gubbiotti, con la Scannatrice, e le cose sarebbero tornate come prima.

Altrimenti...i due Alfieri avrebbero ottenuto la loro vendetta, liberando la Scannatrice durante la notte, per poi andarsene la mattina dopo.

- L'arrivo dei PG (Ore 18.00)

I PG, usati dai giocatori del mio primo gruppo, una volta giunti in città, raccontano a Padre Beniamino e alla Gubbiotti che nella parrocchia hanno trovato questo strano culto, e che Toaff era prigioniero, ma che è scappato perché intimorito dall'Inquisizione (*I PG si sono accordati per omettere la parte del Golem, poiché nessuno crederebbe loro*).

La Gubbiotti dice che Toaff potrebbe essere scappato perché colpevole, ma il PG Inquisitore dice che lui crede nell'innocenza di Toaff (*giustificandola come “intuito”*), e aggiungendo che l'assassino di Pannacci e dei suoi uomini fosse qualcun altro.

In ultimo, dicono che aspetteranno domani per continuare le indagini.

Dopo il congedo dai PG, la Gubbiotti ritorna alla Domus Populi, e scrive una lettera anonima, con una calligrafia diversa dalle altre, che recita come segue:

“Pensate di aver vinto la battaglia, ma non avete vinto la guerra.

Anche dopo aver eliminato questa scacchiera, la nostra setta continuerà ad esistere.

Non abbiamo più interesse in questa città, quindi ce ne andremo.

Voi però per quel che avete osato fare, meritereste di morire...però riconosciamo il vostro valore, e vogliamo darvi una possibilità: o l'inquisitore, il templare e la cacciatrice lasciano la città entro mezzanotte, senza ritornarci mai più...oppure vi succederà la stessa cosa capitata a Pannacci e ai suoi uomini.

A voi la scelta”

Una volta finita di scriverla, la mette in una busta, poi va' dai PG (alle 19.00), e la consegna a loro, dicendo che l'ha trovata nella buchetta della posta della Domus Populi.

- La decisione dei PG

Inizialmente i PG decidono (dicendolo di fronte alla Gubbiotti), che rimarranno tutti.

La Gubbiotti allora propone di far allontanare Padre Beniamino, per evitare che succeda qualcosa anche lui, e così avviene.

Più tardi quella sera però, il PG Inquisitore e uno dei PG Cacciatori ci ripensano, e decidono che

loro se ne andranno, per passare la notte nella parrocchia di Monte Santa Maria Tiberina e tornare il giorno dopo. Il PG Templare, il secondo PG Cacciatore e il PG Excubitor rimarranno a dormire lì. Verso le 21.00, il PG Inquisitore se ne va via col suo carro, insieme al PG Cacciatore, raggiungendo Monte S.M.Tiberina, e passando la notte lì.

Gli altri PG rimangono svegli in casa di Beniamino, aspettando la “Morte Bianca” per combatterla, la quale giunge sulle 2 del mattino, sfondando la porta, e squartando i PG, paralizzati dal Terrore.

- Conseguenze

Tutta la città si sveglierà, per via delle urla. Le indagini degli Excubitores inizieranno subito, ma verranno rallentate dalla Gubbiotti.

Gli Alfieri partiranno la mattina presto, sulle 8.00.

Il PG Inquisitore e il PG Cacciatore, tornati in città alle 8.30, verranno a sapere del massacro dei loro compagni, con una croce di sangue lasciata sulla porta della casa di Beniamino.

La Gubbiotti chiederà dunque al PG Inquisitore e al PG Cacciatore se vorranno rimanere per continuare le indagini, ma loro sceglieranno di andarsene.

Verrà chiamato un nuovo Inquisitore, che dopo aver indagato per tanto tempo, metterà sul rogo due-tre innocenti (contro cui la Gubbiotti fabbricherà delle prove false). Il periodo di pace ritornerà solo dopo molti mesi, ma la città non sarà più la stessa.

La Gubbiotti verrà promossa a Cavallo.

SECONDO FINALE

(gruppo composto dai PG pregenerati)

Condizioni:

- (come quelle del **PRIMO FINALE**, ma con la differenza che Tiziano Ventura non è stato trovato e che un cultista è stato portato svenuto in città)

- Il cultista in ospedale

Dopo che i PG sono tornati, uno dei Pedoni-Excub. alla Stazione del Dazio andrà subito ad avvisare la Gubbiotti.

Nel frattempo, i PG portano il cultista in ospedale. Viene detto ai frati e alle suore di stabilizzarlo il prima possibile.

La Gubbiotti e Padre Beniamino raggiungono i PG all'ospedale, i quali racconteranno che Toaff è scappato, poiché temeva di venire accusato.

La Gubbiotti allora dice ai PG che, se vogliono, possono andare a riposare, e penserà lei e i suoi uomini a tenerlo sott'occhio (*con l'intenzione di fargli capitare un "incidente" per evitare che parli*), ma i PG rispondono che vogliono rimanere lì.

La Gubbiotti allora attende anche lei, tesa perché il cultista potrebbe parlare...

Una volta ripresosi, il cultista viene interrogato e torturato: le informazioni che da' sono quelle generali, senza cioè fare il nome della Gubbiotti e degli altri Pedoni (ciò viene riferito anche ai due Alfieri).

- Il rogo

A quel punto, i PG decidono di andare a riposare. (20.00)

Consegnata ai PG la lettera, essi chiedono agli Excubitores della stazione del Dazio se è entrato qualcuno di esterno, e loro risponderanno di no. A quel punto, il PG Inquisitore, sospettando che i cultisti della lettera siano ancora presenti in città, dice che l'unica cosa da fare è allestire un rapido rogo, radunare la popolazione, annunciare loro che gli assassini di Pannacci sono stati uccisi, che quest'ultimo di loro (il cultista in ospedale) verrà bruciato, e che la mattina dopo, risolto il mistero, i PG se ne andranno (*sperando così che i cultisti non facciano con lui ciò che han fatto a Pannacci, sospettando che probabilmente saranno presenti fra la folla e che sentiranno del fatto che se ne*

andrà).

Viene dunque radunata la popolazione, e alle 23.30 l'ultimo cultista viene bruciato.

La Gubbiotti passa dunque dagli Alfieri, che hanno assistito all'esecuzione, e riesce a convincerli a evitare di sguinzagliare la Scannatrice, sapendo bene che i PG manterranno la promessa.

Gli Alfieri accettano, e la mattina dopo i PG se ne vanno.

- Conseguenze

La pace ritorna a San Florido.

Gli Alfieri rimarranno in città, e riusciranno a riformare una scacchiera, chiedendo al Re Nero di inviare altri cultisti.

La Gubbiotti verrà aumentata di grado, ma diverrà solo un Cavallo.

TERZO FINALE

(gruppo composto dai PG pregenerati)

Condizioni:

- (uguali a quelle del **PRIMO FINALE** ma è stato trovato il seminterrato segreto con la Torah, Tiziano Ventura non è stato trovato e Toaff viene trattenuto dove si trova nel magazzino, impedendogli di andare verso il Golem. Verrà poi legato e portato in città)

- Il ritorno di Toaff

Toaff viene portato in città e messo in prigione nella Domus Populi. Padre Beniamino tenta di convincere il PG Inquisitore dell'innocenza del suo amico, che continua a proclamarsi tale; anche la Gubbiotti farà osservare al PG Inquisitore che lei ha solo sospettato di Toaff, ma che non ha delle prove concrete. Il PG Inquisitore però non sente scuse, e nonostante ammetta di non avere le prove per l'omicidio di massa, dice di aver trovato materiale religioso illegale nel seminterrato segreto nella casa di Toaff, e questo basta per mandarlo al rogo.

La Gubbiotti riesce a convincere il PG Inquisitore ha rimandare il rogo a domani, il quale va a riposare insieme agli altri PG...meno il PG Templare, che rimane a consolare Padre Beniamino, dicendo che anche lui è contrario a questa cosa, per poi andarsene.

(Ore 19.00)

Padre Beniamino chiede poi alla Gubbiotti di rimanere da solo con Toaff a parlargli. Ella acconsente.

A quel punto Toaff dice a Padre Beniamino di portargli di nascosto un foglio e una penna, e che se vuole salvargli la vita, dovrà andare alla parrocchia di Santa Maria Assunta, di nascosto, e infilare nella bocca di una grossa statua che troverà nel magazzino, il bigliettino che gli darà in mano, con su scritto "Raggiungimi", e di non fidarsi di nessuno (*qui ho deciso di estrarre un arcano minore per il Persuadere di Toaff, a cui ho messo 6, con un malus di -4 per l'assurda richiesta; ho estratto un Re*). Padre Beniamino non capisce, ma è convinto dell'innocenza del suo amico, e quindi accetta...ma di nascosto, chiede aiuto anche al PG Templare, che decide di aiutarlo, senza farne parola con nessuno.

Viene organizzato il piano, che prevede che il PG Templare passi la notte in locanda, per protesta contro la decisione del PG Inquisitore, rimanendo vicino alla finestra della camera presa.

(Ore 20.00)

La Gubbiotti incontra di nuovo gli Alfieri, spiegando loro che l'Inquisitore vuole mandare al rogo Toaff. Gli Alfieri le rispondono che ora l'idea della lettera non potrà più essere un'opzione: l'Inquisitore dovrà morire, per evitare che Toaff finisca sul rogo.

(24.00)

Inizia il piano di Padre Beniamino, che scende dalla finestra di camera sua con delle lenzuola annodate, e si reca alla locanda, avvisando il PG Templare, per poi andarsene furtivi, scavalcando la palizzata, per muoversi verso Santa Maria Tiberina (*faccio così estrarre al PG Templare un tarocco con Svantaggio perché ci vogliono 3 ore di cammino ed è buio. Esce la Morte: lui e Padre Beniamino vengono sbranati da un branco di Morti*).

(02.00)

Viene sguinzagliata la Scannatrice, che uccide il PG Inquisitore, insieme ai PG Cacciatrice e alla PG Excubitor.

- Conseguenze

Le indagini partono la notte stessa, ma vengono rallentate di nascosto dalla Gubbiotti.

Viene denunciata la scomparsa del PG Templare e di Padre Beniamino.

La Gubbiotti si accorda con gli Alfieri per portare alla parrocchia Toaff, con la scusa di ricercare Padre Beniamino, e che partirà con lui solo dopo che il nuovo Inquisitore, avvisato della morte del suo predecessore, verrà allontanato.

La Gubbiotti prepara dunque una lettera con la calligrafia di Padre Beniamino, per l'Inquisizione. Nella lettera viene scritto che Schivo e il PG Templare hanno ucciso nel nome del Signore, e che ora si stanno dirigendo a Roma, perché la loro prossima vittima sarà il Papa. L'Inquisitore allora invierà questa notizia al Santo Uffizio, dicendo di spiegare le forze e aumentare i controlli. Dopo una settimana se ne andrà da San Florido.

Toaff non viene indagato poiché la Gubbiotti gli dice che è innocente riguardo l'omicidio di massa, e non se la sente di condannarlo per le sue credenze religiose, poiché, a sapere di ciò, erano lei, Padre Beniamino e i PG. Dirà inoltre di credere che quella lettera se la sia inventata l'Inquisitore per fare bella figura e avere un colpevole.

Quindi, la Gubbiotti, insieme ai suoi Pedoni-Excubitores e a Toaff, organizzerà una spedizione e arriveranno alla parrocchia...dove Toaff verrà catturato di nuovo, e la Gubbiotti dirà in città che è finito preda dei Morti durante il viaggio.

Dopo altre estenuanti torture, Toaff confesserà come si anima il suo Golem, per poi venir fatto a pezzi dalla sua stessa creatura, comandata dagli Alfieri.

La Gubbiotti verrà promossa ad Alfieri.

E qui finisce l'avventura.

Come vedete il finale potrebbe essere molto vario, e ci sono delle cose che i PG potrebbero notare e che li renderanno dubbiosi: ad esempio, l'idea della faida "opinione pubblica vs. Toaff" è enunciata molto spesso dalla Gubbiotti, ma si trova anche nella 3° lettera anonima scritta a Toaff. Oppure, Toaff che parla della Torre che si è professata partigiano. Perché non è accennato ad un incontro nella lettera? Perché non hanno scavalcato la palizzata anziché passare dall'ingresso?(il peso del Golem l'avrebbe rotta, e dei Morti sarebbero potuti entrare, e Toaff non voleva questo).

Spero vi possa piacere.

Nella pagina seguente troverete l'**Appendice** e i suoi contenuti

APPENDICE

LETTERA & INFORMAZIONI IN POSSESSO DELL'INQUISITORE

(il seguente scritto presenta la lettera inviata da Padre Beniamino al Santo Ufficio di Siena, giunta nelle mani del PG Inquisitore; vi sono inoltre delle informazioni che il PG Inquisitore ottiene prima di partire. Stampate il tutto, ritagliatelo e dateglielo)

"È il 7 Maggio 1957. Sei momentaneamente residente presso l'Ufficio dell'Inquisizione della città di San Ansano (Siena), quando ricevi una lettera da un messo proveniente da San Florido (Città di Castello).

La lettera recita così:

"Da recapitare urgentemente all'Ufficio della Santa Inquisizione.

Mi chiamo Beniamino Schivo, e sono il Padre Semplice della città di San Florido. Scrivo questa lettera al Santo Ufficio per chiedere l'aiuto di un Inquisitore, poiché è successo un fatto gravissimo nella mia città. Durante la notte tra il 4 e il 5 Maggio, è avvenuto un massacro di 10 persone, tra cui il Padre Castigatore della città, uccisi in modo brutale.

Sulla porta della casa del Padre Castigatore è stata disegnata, col sangue delle vittime, una croce.

La Portavoce degli Excubitores della città sospetta che l'atto sia stato compiuto da un nostro concittadino e mio caro amico, Elio Toaff, scomparso nel nulla il 1 Maggio.

Egli era un ebreo ex-partigiano, mentre il Padre Castigatore e le altre vittime erano tutti ex-fascisti: per questo la Portavoce degli Excubitores sostiene l'ipotesi che l'omicidio di massa sia stato commesso da Toaff, per vecchi rancori politici.

Io non ci credo, ovviamente...credo anzi che il mio amico Elio sia nei guai, e che si sia rifugiato da qualche parte, per questo chiedo il Vostro aiuto, per scagionare il mio amico e fare luce su questo mistero. Ovviamente non opererete da solo, ma verrete affiancato da del valido personale.

Vi aspetto con ansia,

Firmato:

Padre Beniamino Schivo 05/05/1957"

"Dopo aver ricevuto la lettera, rimani pensieroso per un po'...e chiedendo al tuo segretario di riguardare negli appunti che aveva preso in passato, scopri qualcosa:

dagli appunti salta fuori che nel Novembre del 1954 avevi sentito parlare di un brutale omicidio, avvenuto a Firenze, la cui vittima era un certo Laffi, un alchimista eretico detenuto dall'Inquisizione, e che sulla porta della sua casa era stata disegnata una croce, col suo sangue...

C'è qualcosa di strano in tutto ciò, e proprio per questo sei convinto ad indagare...sai che se riuscirai a scoprire qualcosa in più su questo mistero della croce di sangue, potresti arrivare anche a venir promosso a Magister.

Preparando le tue cose, parti il giorno stesso che ricevi la lettera. Sai che, se il viaggio andrà liscio, ci vorranno due giorni per arrivare a San Florido, e non vedi l'ora di mettere le mani su qualche omicida e bruciarlo nella pubblica piazza..."

RESOCONTO DELLE INDAGINI

(stampatelo e datelo al PG Excubitor)

Cronologia degli eventi avvenuti nella città di San Florido, Umbria

25 Aprile (2 di notte): Delle urla e degli spari provenienti dalla casa dell'ex partigiano e direttore scolastico Elio Toaff svegliano quasi tutto il quartiere. Accorrono dunque gli Excubitores, che scoprono quattro corpi, orrendamente mutilati, e Toaff, con in mano una doppietta, che si arrende. Viene dunque preso in custodia e portato alla Domus Populi.

25 Aprile (giorno): Elio Toaff sostiene di essersi semplicemente difeso da dei ladri giunti in casa sua, e che li ha uccisi perché temeva per la sua vita. Dopo delle indagini, si scopre che gli assassini erano quattro degli ex-sottoposti fascisti, e amici, del Padre Castigatore, Emanuele Pannacci. Si sospetta dunque un regolamento di conti finito male. Pannacci prende le difese di Toaff, sostenendo di non saperne nulla. Elio Toaff, essendo un cittadino modello, per intercessione della Portavoce e del Padre Semplice, viene rimesso in libertà, nonostante la detenzione della doppietta, che gli viene ritirata.

Dal 1 Maggio: Il Padre Semplice Beniamino Schivo, andando a trovare Elio Toaff a casa sua, scopre la casa tutta in disordine, e non lo trova da nessuna parte. Denuncia dunque la sua scomparsa. Gli Excubitores incominceranno a cercarlo in giro, interrogando i cittadini di San Florido, ma non lo troveranno neanche loro.

4 Maggio (poco prima delle 2 di notte): Omicidio del Padre Castigatore Emanuele Pannacci e di altre 9 persone, che si erano chiuse in casa sua per sconosciute ragioni dal 3 Maggio. L'omicidio di massa è avvenuto in casa, e i corpi sono stati ritrovati orrendamente mutilati. Lo stato delle vittime ricorda quelle rinvenute a casa di Elio Toaff il 25 Aprile. Inoltre, col sangue delle vittime, è stata disegnata una croce sulla porta.

4 Maggio (giorno): Ulteriori indagini permettono di scoprire che le vittime facevano parte, insieme a quelle rinvenute a casa di Toaff, di una squadra fascista comandata da Pannacci durante la guerra. La squadra contava 15 membri: 4 morti il 25 Aprile, uno morto per via di un incidente in cella durante la notte del 1 Maggio, e altri 9 morti durante il massacro...manca dunque una persona, che viene identificata come Tiziano Ventura, artigiano. Gli Excubitores lo cercano a casa sua e in giro per la città per interrogarlo, ma non lo trovano: viene denunciata la sua scomparsa.

5 Maggio: Padre Beniamino manda una lettera all'Ufficio dell'Inquisizione di Siena.

6 Maggio (tramonto): Due persone non identificate scappano fuori dalla città, senza fermarsi alla Stazione del Dazio, superandola e fuggendo via. Si sospetta possa trattarsi di Tiziano Ventura e di un suo complice.

6 Maggio (3 di notte): Viene rubato un mortaio, risalente alla guerra, dal magazzino della Domus Populi, e usato per bombardare la casa di Toaff. Si sospetta sia stato qualche altro complice di Tiziano Ventura.

9 Maggio: Previsto in mattinata l'arrivo dell'Inquisitore.

LETTERE ANONIME

(da stampare e ritagliare senza il numero della lettera e l'introduzione fra parentesi)

- 1° lettera (avviso a Toaff che gli entrerà della gente in casa la notte del 25 Aprile; la lettera si trova nella casa di Toaff)

"Salve Elio Toaff.

Forse ti starai domandando chi sono...beh, sappi che sono un tuo amico.

E che ti voglio aiutare.

Leggi attentamente: durante la notte tra il 24 e il 25 Aprile, delle persone verranno in casa tua per rapirti e farti del male. So chi c'è dietro tutto questo, e penso che riuscirai ad intuirlo anche tu.

Purtroppo non ci sarà solo questo caso isolato: la tua vita sarà ancora in pericolo dopo questo fatto. Per questo ti chiedo di fidarti di me. Se seguirai le mie istruzioni riuscirai a scamparla.

Come prima cosa, con queste persone che ti arriveranno in casa potrai o nasconderle o ucciderle.

Nel secondo caso, darai un chiaro messaggio della tua tenacia. Se dirai poi che ti sarai semplicemente difeso da dei ladri entrati in casa, che avrebbero potuto farti del male, gli

Excubitores non si faranno problemi e ti lasceranno andare.

In tal caso, non parlargli della lettera, mi raccomando. Ci sono orecchie dappertutto, e se si venisse a sapere della lettera anonima, la mia copertura salterebbe.

Bruca questa lettera dopo che avrai finito di leggerla.

Un Amico."

- 2° lettera (avviso a Toaff che gli entrerà qualcuno in casa la notte del 30 Aprile; la lettera si trova in casa di Toaff)

"Ciao Elio, sono di nuovo io, il tuo Amico Anonimo.

E dovrai fidarti di me un'altra volta: la notte tra il 30 Aprile e il 1 Maggio ti entreranno in casa altre persone, sempre con l'intento di farti male.

Ho saputo che contro i primi "invasori" ti sei difeso bene, ma contro questi non dovrai reagire violentemente: dovrai infatti nasconderti, non importa dove, ma quelle persone non devono trovarti e tu non dovrai affrontarle; questo perché, una volta scoperto che non sei più presente in casa, penseranno che tu ti sia rifugiato da qualche altra parte, e smetteranno di cercarti lì.

Segui bene questo piano, Elio. È fondamentale che tu rimanga nascosto.

Non importa che tu mi dica dove ti nasconderai...ricorda però di ritornare a casa tua ogni sera per controllare oltre la porta, poiché, nel caso dovessi inviarti altre lettere, te le lascerò sempre lì dietro.

Buona fortuna, e ricorda: nasconditi!

Un Amico."

- Lettera speciale (finta lettera di Pannacci, scritta dalla Gubbiotti, rinvenuta su l'ex-sottoposto arrestato Giulio Calvi; la lettera presenta degli errori grammaticali e ortografici tipici di Pannacci per sembrare davvero che sia stata scritta da lui; si trova appallottolata di fianco alle braci della cucina della parrocchia)

"ei Giulio ti sei comportato bene durante questi mesi. sei il mio sottoposto preferito e quando ti presenterò alla setta entrerai già con un grado alto. Però il motivo per cui non posso farti entrare adesso però è che non o ancora catturato Toaff quindi non sono ancora di grado abbastanza alto per poterti farti entrare.

meno male che almeno tu nell'agguato della notte del 25 Aprile ti sei salvato...non potevo

immaginare che quello sporco ebreo poteva essere così forte per essere un ratto di partigiano.

per quanto riguarda la prossima mossa da fare bisogna che attenderemo: purtroppo come sai o dovuto avvisare la setta della mia scoperta per avere un poco di appoggio...ma questo non vol dire che sono loro a prenderre Toaff. Fortunamente grazie alla mia lettera anonina sono riuscito ad avvisare Toff in tempo e quei scemi della setta non l'anno trovato. Ma questo vol dire che però che si è nascosto da qualche altra parte. inizieremo subito a cercare e quando lo troveremo io lo porterò alla setta così io avrò il merito e io salirò di grado e ti farò entrare!"

- 3° lettera (la Gubbiotti avvisa Toaff del massacro avvenuto in casa di Pannacci; la lettera si trova nella casa di Toaff)

"Buonasera Elio.

Perdonami, ma sono riuscito ad avvisarti solo adesso. Devi sapere che la notte fra il 4 e il 5 Maggio, il Padre Castigatore Emanuele Pannacci, insieme a nove suoi ex-sottoposti, che si erano barricati in casa sua, sono stati massacrati senza pietà. Sono tutti morti. Ora tutta la città crede davvero che ci sia una faida fra te e tutti quelli che si professavano fascisti. Inoltre, l'opinione pubblica ti crede sospetto, in quanto è stata disegnata una croce di sangue sulla porta della casa del Padre Castigatore...e considerando le tue origini ebraiche, la gente dice che l'hai fatto per spregio nei confronti della cristianità.

Vi sono inoltre gli Excubitores, che impiegheranno tutte le loro forze per cercarti, ore che sei il sospettato numero uno...non so dove tu ti nasconda, ma è molto difficile che tu possa stare davvero al sicuro: ho sentito che incominceranno a perquisire anche le case del resto della popolazione...persino Padre Beniamino è sospettato di essere tuo complice!

Come se non bastasse, l'ultimo fascista della squadra di Pannacci, tale Tiziano Ventura, è scomparso e sembra che ti stia cercando. Forse crede che sia stato tu a uccidere il Padre Castigatore e i suoi camerati, e ora vuole vendicarsi: ho sentito che progetta di colpire casa tua con un mortaio, la notte tra il 6 e il 7!

Devi scappare di qui! San Florido non è più un posto sicuro! Perché non vai a ripararti alla Parrocchia di Santa Maria Assunta, nel borgo di Monte Santa Maria Tiberina? So che lì ci combattevi da partigiano, quindi conoscerai bene il posto.

Fidati di me, Elio! Una volta finito tutto questo, ti spiegherò.

Un Amico."

RIASSUNTO DATE CRONOLIGICHE (per Cartomante)

22 Aprile: Cena fra Toaff, Gubbiotti, Schivo e Pannacci. Scoperta del Golem da parte di quest'ultimo, e successiva scoperta della Gubbiotti

(23 o 24 Aprile notte –non rilevante-): La Gubbiotti manda la prima lettera anonima a Toaff

25 Aprile (notte): Fascisti a casa di Toaff.

27 Aprile: Riunione setta sul Golem

(28 o 29 Aprile notte –non rilevante-): La Gubbiotti manda la seconda lettera anonima a Toaff

30 Aprile (notte): Cultisti a casa di Toaff

1 Maggio: Scomparsa di Toaff

1 Maggio (sera): Arresto di Giulio Calvi, più morte (+ finta lettera)

2 Maggio: Lettera della Gubbiotti sul tradimento di Pannacci

Notte tra il 2 e il 3 Maggio: Riunione setta e accusa di Pannacci

3 Maggio: Pannacci chiuso in casa coi suoi sottoposti

4 Maggio: Padre Beniamino non riesce a parlare con Pannacci

4 Maggio (notte): Massacro e croce di sangue

5 Maggio: Padre Beniamino manda la lettera all'Inquisizione

(5 Maggio notte): La Gubbiotti manda la terza lettera anonima a Toaff

6 Maggio (tramonto): Toaff e il Golem scappano

Notte tra il 6 e il 7 Maggio: Colpo di mortaio contro la casa di Toaff

7 Maggio (mattina): Cattura di Toaff da parte della setta

(7 Maggio): Il PG Inquisitore riceve la lettera

Notte tra il 7 e l'8 Maggio: Ultima perquisizione della Gubbiotti a casa di Toaff

9 Maggio: Arrivo dell'Inquisitore

STATISTICHE CULTISTI

Pedone (tra parentesi, i valori dei Pedoni-Excubitores)

Int	3-4	Asp	3-4	Coo	3(4)	Aff. Occ.	4		
Mem	3	Com	3(4)	Des	3	Dist. Morte /		<u>Età:</u> dai 30 ai 39 anni	
Per	4	Cre	3-4	For	4	Eq. ment.	4		
Vol	3(4)	Soc	3(4)	Mir	2(3)	Kar	4	<u>Risoluzione:</u> 14(16)	

Armi: Attrezzi da lavoro agricoli(zappe, roncole, martelli, ecc.) (Si usano con Coordinazione pura)
Armi (Pedoni-Excubitores): Manganello/Coltello/Accetta + Pistola revolver ogni due Ped.-Excub.

Abilità: Intrufolarsi 5(+2), Perquisire 5(+1), Osservare 4(+0), Ascoltare 4(+0), Leggere&Scrivere 3(+0), Rissa 3(+0), Correre 3(+0), Arrampicarsi 3(+0), Orientamento 4(+0), Seguire Tracce 4(+0)
Abilità (Pedoni-Excubitores): [come precedente, solo che anziché in Arrampicarsi, il Grado a +0 l'avranno in Uso Arma(Pistola)] + Interrogare 7(+3), Legge 5(+2), Uso(Mazza/Pugnale/Ascia) 6(+2)(-1 col Manganello)

Cavallo

Int	3-4	Asp	3-4	Coo	4	Aff. Occ.	4		
Mem	4	Com	4	Des	4	Dist. Morte /		<u>Età:</u> 34, 35, 37, 37	
Per	4	Cre	3-4	For	4	Eq. ment.	4		
Vol	4	Soc	3	Mir	4	Kar	4	<u>Risoluzione:</u> 16	

Armi: Tutti e quattro i Cavalli avranno con sé un Carcano M91, con rispettivamente 3, 4, 2, 3 proiettili ciascuno, e nessun'altro proiettile; più Coltello, Accetta, Accetta, Coltello.

Abilità: Intrufolarsi 6(+2), Uso(Pugnale/Ascia) 5(+1), Osservare 4(+0), Ascoltare 4(+0), Correre 4(+0), Leggere&Scrivere 4(+0), Perquisire 4(+0), Orientamento 4(+0), Seguire Tracce 4 (+0), Rissa 4(+0), Raggiare 5(+2), Occultismo 5(+1), Uso(Fucile) 6(+1 +1*), Borseggiare 5(+1), Scassinare 5(+1), Cavalcare 5(+1)

Torre

Int	3	Asp	2-3	Coo	4	Aff. Occ.	5		
Mem	3	Com	5	Des	3	Dist. Morte /		<u>Età:</u> 51, 45, 47	
Per	3	Cre	3-4	For	6	Eq. ment.	4		
Vol	5	Soc	3	Mir	3	Kar	4	<u>Risoluzione:</u> 16	

Armi: Scure, Mazza ferrata, Piccone

Abilità: Rissa 7(+3), Correre 6(+2), Arrampicarsi 5(+1), Ascoltare 3(+0), Osservare 3(+0), Leggere&Scrivere 3(+0), Perquisire 3(+0), Torturare 6(+3), Cacciare 7(+4), Cavalcare 6(+2), Uso(Ascia/Mazza) 7(+3), Occultismo 5(+2), Interrogare 6(+1)

Alfiere

Int	5	Asp	2-3	Coo	3	Aff. Occ.	6		
Mem	6	Com	6	Des	3	Dist. Morte /		<u>Età:</u>	52, 49
Per	3	Cre	3-4	For	3	Eq. ment.	5		
Vol	6	Soc	3	Mir	2	Kar	4	<u>Risoluzione:</u>	16

Armi: Coltello

Abilità: Leggere&Scrivere 9(+3), Persuadere 5(+2), Lingua(Latino) 7(+1), Intrufolarsi 3(+0), Perquisire 3(+0), Ascoltare 3(+0), Osservare 3(+0), Torturare 7(+3), Raggiare 6(+3), Uso(Pugnale) 4(+1), Occultismo 9(+3), Letteratura&Arte 7(+1), Cavalcare 5(+1), Pronto soccorso 7(+1), Interrogare 8(+2)

Annalisa Gubbiotti, Portavoce degli Excubitores di San Florido (& Pedona), ed ex-Cacciatrice di Morti

Int	5	Asp	5	Coo	4	Aff. Occ.	4	<u>Tarocco Dom.:</u>	L'Imperatrice
Mem	3	Com	5	Des	3	Dist. Morte /		<u>Tarocco del Passato:</u>	L'Appeso
Per	3	Cre	5	For	4	Eq. ment.	3	<u>Età:</u>	44
Vol	5	Soc	5	Mir	4	Kar	4	<u>Risoluzione:</u>	15

Pregi: Stimata professionalmente, Gusto estetico, Non impressionabileDifetti: Brutta cicatrice, Astemia, Fumatrice, Difetti di vista, AllergiaArmi: Accetta, Coltello, Beretta 1934 (5 colpi inseriti)

Abilità: Leggere&Scrivere 5(+2), Intrufolarsi 5(+1), Perquisire 3(+0), Ascoltare 3(+0), Rissa 4(+0), Osservare 1(+0,-2 per Difetto), Persuadere 5(+0), Uso(Pugnale) 4(+0), Correre 4(+0), Guidare(4 Ruote) 3(+0), Falsificazione 7(+4), Interrogare 7(+2), Legge 5(+2), Impartire Ordini 7(+2), Tattica 5(+0), Uso(Pistola) 7(+3), Armi da Fuoco 3(+0), Lingua(Latino) 3(+0), Pronto soccorso 4(+1), Uso(Fucile) 5(+1)

Nelle seguenti pagine verranno presentati I PG pregenerati e i loro background.**La "X" segnati nelle caselle della colonna "V/S" indica che quella abilità ha già cinque Counter Fallimenti**

Sine Requie

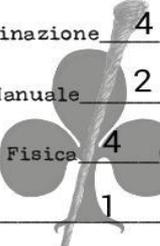
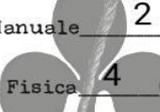
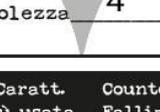


Nome del personaggio Tiziano Farnese
 Tarocco Dominante L'Imperatore
 Tarocco del Passato L'Imperatrice
 Professione Inquisitore Età 47

Pregi e Difetti

Non Impressionabile	Giocatore incallito
Volto "comune"	Sonno pesante
	Spendaccione
	Grasso

CARATTERISTICHE

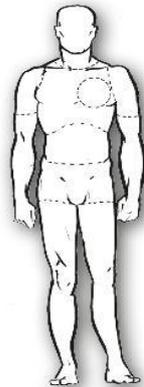
Intuito <u>5</u> (-) 	Aspetto <u>3</u> 	Coordinazione <u>4</u> 	Aff. Occulta <u>3</u> (-) 
Memoria <u>3</u> 	Comando <u>6</u> 	Des. Manuale <u>2</u> 	Dist. dalla Morte <u>13</u> 
Percezione <u>3</u> 	Creatività <u>3</u> 	Forza Fisica <u>4</u> (-) 	Eq. Mentale <u>4</u> 
Volontà <u>5</u> 	Socievolezza <u>4</u> 	Mira <u>1</u> 	Karma <u>5</u> (-) 

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 4	oooooooo
	Ascoltare	/	+Per 1	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 4	oooooooo
	Guidare(4 ruote)	+0	+Per 3	oooooooo
	Intrufolarsi	/	+Coo 2	oooooooo
	Lanciare	/	+Mir /	oooooooo
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 3	oooooooo
	Lingua(Tedesco)	/	+Mem 1	oooooooo
	Mercanteggiare	/	+Soc 2	oooooooo
	Nuotare	+0	+Coo 4	oooooooo
	Orientamento	/	+Per 1	oooooooo
	Osservare	+0	+Per 3	oooooooo
X	Perquisire	+1	+Per 4	oooooooo
	Persuadere	+0	+Soc 4	oooooooo
	Rissa	+0	+Coo 4	oooooooo
	Seguire tracce	/	+Per 1	oooooooo
-2	Uso (Mazza)	+2	+Coo 4	oooooooo
	Interrogare	+2	+Com 8	oooooooo
	Lingua (Latino)	+0	+Mem 3	oooooooo
	Occultismo	+1	+Mem 4	oooooooo
	Teologia	+0	+Mem 3	oooooooo
	Demolizione	+1	+Int 6	oooooooo
	Uso (Spada)	+1	+Coo 5	oooooooo
	Legge	+2	+Mem 5	oooooooo
-1	Uso (Requiem)	+4	+Coo 7	oooooooo
	Torturare	+3	+Int 8	oooooooo
	Artiglieria	+1	+Mir 2	oooooooo
			+	oooooooo
			+	oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 17

VITALITÀ MASSIMA 8 **MORTE A** -4

⑩ ⑨ ⑧ ⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ① ⑩ ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica
----------	------	----------	--------






ORE DI MARCIA _____

MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

- Requiem
- Spada
- Manganello

DISTURBI MENTALI

Lieve (Equ. 3) _____

Lieve (Equ. 2) _____

Grave (Equ. 1) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO



Nato nel 1910 in una famiglia molto rigorosa, incominciò ad attrarti l'idea della carriera militare a nove anni grazie al fatto che tuo padre morì durante la Prima Guerra Mondiale, e tua madre ne elogio le gesta, elevandolo a martire della Patria.

Una volta adolescente, ti iscrivesti al Partito Fascista, non tanto per fedeltà al Duce o all'ideologia, ma perché, facendoti strada come "attivista politico", potevi così sfogare la tua indole intimidatoria e aggressiva: svolgesti infatti dei compiti di leadership in piccole gruppi, dandoti a pestaggi e risse a danni di comunisti, sindacalisti, giornalisti scomodi e ebrei. Non che avessi qualcosa di particolare contro di loro: semplicemente, come squadrista, potevi dare libero sfogo ai tuoi istinti.

Poi, una volta iniziata la guerra, venisti nominato sottotenente di una squadra stanziata in Italia, e anche qui potesti abusare del tuo ruolo come ti pareva.

Poi venne il Giorno, e i Morti.

Da quel momento, capisti subito che il potere del Partito, incapace di affrontare i Morti, sarebbe via via scemato...e quando capisti che non avrebbe retto, ti riciclasti come partigiano per un anno. Riuscisti a rimanere perfettamente infiltrato, e nessuno ti scoprì mai, poiché, nonostante fossi stato un sottotenente relativamente famoso, avevi un volto difficile da ricordare.

Infine, capisti che l'unica forza che andava acquisendo potere, e a cui la gente si rivolgeva, era...il Vaticano. Ti recasti a Roma, e incominciasti a lavorare come guardia del Papa, finché, nel 1949, non venisti ufficialmente nominato Inquisitore. Come per il Fascismo, non te ne fregava nulla della fedeltà al Papa, della religione o di Dio (anche se tuttora devi far finta che ti importi)... volevi solo elevarti sopra le masse ed avere più prestigio e privilegi degli altri.

E fu così che incominciasti il tuo cammino da Inquisitore, fra indagini, condanne, torture e roghi; tutte queste cose unite agli anni di pestaggi passati, ti fecero poi sviluppare una certa impassibilità per le cose più spiacevoli e orrende.

Ora, dopo 8 anni di servizio, spero di venir proclamato Magister e acquisire ancor più Potere.

Sine Requie



Nome del personaggio Lorenzo Tosato
 Tarocco Dominante Il Papa
 Tarocco del Passato La Giustizia
 Professione Templare Errante Età 37

Pregi e Difetti
Parlantina **Omosessuale**

CARATTERISTICHE

Intuito 4 (-1)	Aspetto 4	Coordinazione 6	Aff. Occulta 5 (-)
Memoria 4	Comando 5	Des. Manuale 3	Dist. dalla Morte 14
Percezione 2	Creatività 3	Forza Fisica 4 (-)	Eq. Mentale 5
Volontà 3	Socievolezza 6	Mira 4	Karma 5 (-)

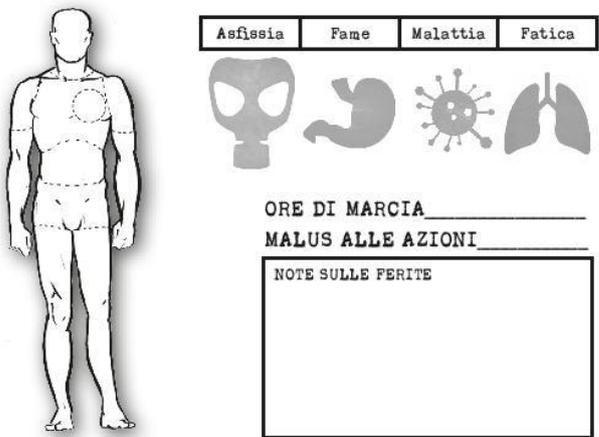
V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	/	+Coo 3	oooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 2	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 6	oooooooo
	Guidare(4 ruote)	/	+Per 1	oooooooo
	Intrufolarsi	/	+Coo 3	oooooooo
	Lanciare	/	+Mir 2	oooooooo
	Leggere e scrivere	+1	+Mem 5	oooooooo
	Lingua(Tedesco)	+0	+Mem 4	oooooooo
	Mercanteggiare	+0	+Soc 6	oooooooo
	Nuotare	/	+Coo 3	oooooooo
X	Orientamento	+0	+Per 2	oooooooo
	Osservare	+0	+Per 2	oooooooo
X	Perquisire	+0	+Per 2	oooooooo
	Persuadere	+2	+Soc 8	oooooooo
	Rissa	/	+Coo 3	oooooooo
	Seguire tracce	/	+Per 1	oooooooo
	Uso (Scudo)	+0	+Coo 6	oooooooo
	Addestrare(Cavallo)	+0	+Int 4	oooooooo
	Cavalcare	+0	+Coo 6	oooooooo
	Lingua (Latino)	+2	+Mem 6	oooooooo
	Teologia	+2	+Mem 6	oooooooo
	Uso (Spada)	+1	+Coo 7	oooooooo
	Legge	+2	+Mem 6	oooooooo
			+	oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **16**

VITALITÀ MASSIMA **8** **MORTE A** **-4**

⑩ ⑨ ⑧ ⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ① ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA _____
 MALUS ALLE AZIONI _____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

- Spada
 - Scudo

DISTURBI MENTALI

Lieve (Equ. 3) _____
 Lieve (Equ. 2) _____
 Grave (Equ. 1) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO _____



Nato nel 1920 in una famiglia borghese, con il padre giudice di legge e la madre insegnante delle elementari, sei stato formato bene, nel rispetto delle leggi e delle regole...a parte quelle imposte con la violenza.

Infatti i tuoi genitori ti crebbero con forti ideali antifascisti, ma che dovettero sopprimere per continuare a lavorare, e portare a casa i soldi.

Tuo padre ti insegnò molte nozioni di giurisprudenza. Volevi diventare anche tu un giudice, ma lui ti disse che, considerando che con le parole te la cavavi bene, saresti stato eccezionale come avvocato.

Con lo scoppio della guerra, era solo questione di tempo prima che venissi costretto a combattere al fronte, e così i tuoi genitori ti nascosero...fino al Giorno del Giudizio.

In quel momento, dovesti rinunciare del tutto alle tue ambizioni e fuggire coi tuoi genitori, unendoti per poco con un gruppo di partigiani, finché non giungete a Lucca, città al sicuro dai Morti per via delle mura.

Qui restasti a vivere per alcuni anni, ma l'incontro coi partigiani ti fece capire che non bastano Leggi giuste per evitare che la

dittatura trionfi...bisogna difendere quelle Leggi usando anche la forza se necessario.

Così, quando venisti a sapere che era sorto un ordine religioso simile a dei cavalieri, chiamato Ordine dei Templari, salutasti i tuoi genitori, e ti dirigesti a Roma, dove divenisti Templare Errante, nel 1950. Fu un sollievo scoprire anche che i Templari avevano il "Voto di castità", e che non possono sposarsi, neanche solo provarci con una donna: questo ti ha permesso di avere un alibi di ferro che proteggesse la tua omosessualità.

Passarono sette anni, durante i quali svolgesti il ruolo di Templare egregiamente, difendendo le Leggi con le parole, e con la spada. Purtroppo, il governo teocratico del Papa non ti soddisfa granché, in quanto non c'è troppo spazio per la ragione e la logica; questo lo imparasti la prima volta che avesti a che fare con un Inquisitore. Da quel momento, provi molta diffidenza verso di loro, considerandoli al pari di squilibrati (ma ovviamente ti astieni dall'esprimere questo giudizio).

È il 7 Maggio 1957 quando giungesti alla città di San Florido, durante uno dei tuoi viaggi a cavallo. Qui venisti avvicinato dal Padre Semplice della città, tale Beniamino Schivo. Ti raccontò di un massacro avvenuto il 4 Maggio in cui era morto anche il Padre Castigatore, e che il suo amico Elio Toaff era scomparso, e che molti lo accusavano in quanto di origini ebraiche. Ti disse poi che avrebbe fatto affidamento sulla tua saggezza anche per aiutare l'Inquisitore che sarebbe giunto il 9 Maggio. Nonostante la brutta notizia, non potevi abbandonare quel pover'uomo disperato...quindi accettasti, sicuro che avresti fatto di tutto per impedire che qualche innocente finisse in mezzo alle grinfie dell'Inquisitore.

Sine Requie



Nome del personaggio Benedetta Vacca
 Tarocco Dominante Il Carro
 Tarocco del Passato Il Diavolo
 Professione Cacciatrice di Morti Età 32

Pregi e Difetti
 Affascinabile (allocca)
 Sopravvivenza
 Nome e/o cognome ridicoli

CARATTERISTICHE

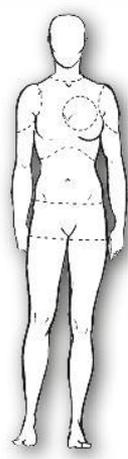
Intuito <u>4</u> (-1)	Aspetto <u>4</u>	Coordinazione <u>5</u>	Aff. Occulta <u>3</u> (-)
Memoria <u>3</u>	Comando <u>2</u>	Des. Manuale <u>3</u>	Dist. dalla Morte <u>15</u>
Percezione <u>4</u>	Creatività <u>2</u>	Forza Fisica <u>6</u> (-)	Eq. Mentale <u>4</u>
Volontà <u>4</u>	Socievolezza <u>5</u>	Mira <u>4</u>	Karma <u>5</u> (-)

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 5	oooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 4	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 5	oooooooo
X	Guidare (4 ruote)	+0	+Per 4	oooooooo
	Intrufolarsi	+0	+Coo 5	oooooooo
	Lanciare	1/2	+Mir 2	oooooooo
	Leggere e scrivere	1/2	+Mem 1	oooooooo
	Lingua (tedesco)	1/2	+Mem 1	oooooooo
	Mercanteggiare	+0	+Soc 5	oooooooo
	Nuotare	+0	+Coo 5	oooooooo
	Orientamento	+0	+Per 4	oooooooo
	Osservare	+0	+Per 4	oooooooo
	Perquisire	1/2	+Per 2	oooooooo
	Persuadere	+0	+Soc 5	oooooooo
	Rissa	+0	+Coo 5	oooooooo
	Seguire tracce	+0	+Per 4	oooooooo
	Uso (pugnale)	+0	+Coo 5	oooooooo
	Lingua (Latino)	+0	+Mem 3	oooooooo
	Armi da fuoco	+1	+Mem 4	oooooooo
	Pronto soccorso	+2	+Mem 5	oooooooo
	Uso (ascia)	+2	+Coo 7	oooooooo
	Uso (pistola)	+1	+Mir 5	oooooooo
	Occultismo	+0	+Mem 3	oooooooo
	Raggirare	+1	+Soc 6	oooooooo
			+	oooooooo

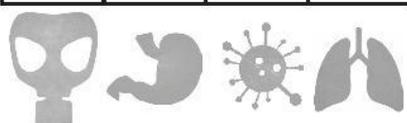
RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **18**

VITALITÀ MASSIMA **8** **MORTE A** **-6**

⑩⑨⑧⑦⑥⑤④③②①①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica
----------	------	----------	--------



ORE DI MARCIA _____
 MALUS ALLE AZIONI _____
 NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

- Scure
- Bodeo 1889 (2 colpi)
- Pugnale
- Kit di pronto soccorso (6 usi)

DISTURBI MENTALI

Lieve (Equ. 3) _____

Lieve (Equ. 2) _____

Grave (Equ. 1) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO _____



Nata nel 1925, la tua era una famiglia come tante, né povera, né ricca, che tirava avanti nonostante il periodo avverso.

L'unica cosa fuori posto, durante la tua infanzia, furono i tuoi nonni. Non che fossero cattive persone...erano semplicemente...strani: erano soliti infatti leggerti degli strani libri, nei pomeriggi in cui i tuoi genitori ti affidavano a loro. Erano libri che parlavano di magie, segreti oscuri e strani riti...tu però hai sempre pensato a queste cose come storie per bambini, nonostante i tuoi nonni ti dicessero di tener segreti tutti quei racconti che ti narravano. Nel 1940 poi tuo nonno morì, e tuo padre andò in guerra, e non tornò più.

Nel 1943, tua madre iniziò una relazione con un soldato italiano non troppo fedele al Fascismo. Anche se non era il tuo vero padre, ti legasti un po' a lui, che ti insegnò anche a difenderti da sola.

Dopo il Risveglio, tua nonna venne uccisa dai Morti, e tua madre ferita. Grazie alla tua stazza e alla tua forza, e grazie anche all'addestramento del tuo patrigno, incominciaste a farvi pagare per eliminare i Morti, e per riuscire a portare del cibo in casa. Sviluppasti anche una certa capacità di sopravvivenza, riuscendo ad inventarti di tutto in qualsiasi situazione di crisi.

Quando poi il Sanctum Imperium sorse, e le città divennero più sicure, e si ricominciò a "vivere", il tuo patrigno depose le armi, e incominciò a lavorare nei campi, chiedendoti di fare lo stesso. Ma a te quello stile di vita non piaceva...piegata alla Chiesa, considerata inferiore, costretta a lavorare nei campi per il resto della tua vita.

No...tu volevi continuare a fare la Cacciatrice di Morti. Nonostante l'orrore, la tragedia, la violenza che quel lavoro comportava, tu ti sentivi davvero libera e indipendente. A tua madre si spezzò il cuore a saperti in giro a rischiare la vita, e il tuo patrigno tentò più e più volte di convincerti a smetterla...ma fu inutile. Con la promessa che ogni tanto saresti tornata a trovarli, partisti e incominciasti a girare l'Italia, in cerca di missioni da compiere.

In uno dei tuoi viaggi, giungesti l'8 Maggio 1957 nella città di San Florido. Saputo del tuo arrivo, il Padre Semplice della città, di nome Beniamino Schivo, non perse tempo e ti ingaggiò subito. Ti raccontò che quattro giorni fa era capitato un omicidio di massa, e che il colpevole non era ancora stato individuato...in più, era sospettato un suo caro amico di nome Elio Toaff, che era anche scomparso.

Pensasti che la storia fosse molto intrigante, e quindi accettasti l'incarico.

Padre Beniamino ti disse poi che ulteriori dettagli li avresti poi saputi una volta giunto l'Inquisitore, che sarebbe giunto domani. A quel punto, intrigata da tutta la storia, accettasti l'incarico.

Sine Requie



Nome del personaggio Emma Verdi
 Tarocco Dominante La Torre
 Tarocco del Passato Il Papa
 Professione Excubitor Età 29

Pregi e Difetti
 Orientamento Cattiva reputazione
ottimo
Impulsiva

CARATTERISTICHE

Intuito <u>4</u> (-1)	Aspetto <u>5</u>	Coordinazione <u>3</u>	Aff. Occulta <u>4</u> (-)
Memoria <u>4</u>	Comando <u>3</u>	Des. Manuale <u>6</u>	Dist. dalla Morte <u>12</u>
Percezione <u>6</u>	Creatività <u>4</u>	Forza Fisica <u>4</u> (-)	Eq. Mentale <u>3</u>
Volontà <u>2</u>	Socievolezza <u>2</u>	Mira <u>6</u>	Karma <u>4</u> (-)

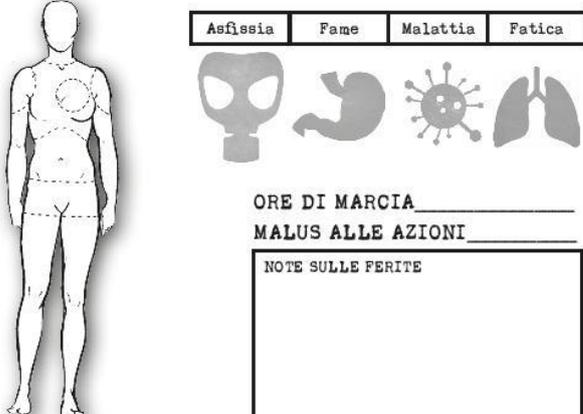
V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	/	+Coo 1	oooooooo
	Ascoltare	+0	+Per 6	oooooooo
	Correre	+0	+Coo 3	oooooooo
	Guidare (4 ruote)	/	+Per 3	oooooooo
X	Intrufolarsi	+0	+Coo 3	oooooooo
	Lanciare	+0	+Mir 6	oooooooo
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 4	oooooooo
	Lingua (tedesco)	/	+Mem 2	oooooooo
	Mercanteggiare	/	+Soc 1	oooooooo
	Nuotare	/	+Coo 1	oooooooo
+3	Orientamento	+0	+Per 9	oooooooo
X	Osservare	+1	+Per 7	oooooooo
X	Perquisire	+2	+Per 8	oooooooo
	Persuadere	/	+Soc 1	oooooooo
	Rissa	/	+Coo 1	oooooooo
	Seguire tracce	+0	+Per 6	oooooooo
	Uso (Mazza)	+0	+Coo 3	oooooooo
	Interrogare	+0	+Com 3	oooooooo
	Legge	+2	+Mem 6	oooooooo
+1*	Uso (Fucile)	+1	+Mir 8	oooooooo
	Erboristeria	+2	+Mem 6	oooooooo
	Naturalistica	+2	+Mem 6	oooooooo
			+	oooooooo

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) **15**

VITALITÀ MASSIMA **8** **MORTE A** **-4**

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Asfissia Fame Malattia Fatica



ORE DI MARCIA _____
 MALUS ALLE AZIONI _____
 NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE
 Carcano M91 (5 colpi inseriti)
 Manganello

DISTURBI MENTALI
 Lieve (Eq. 3) Depressione Lieve - Tristezza continua
 Lieve (Eq. 2) _____
 Grave (Eq. 1) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO _____



Sei nata nel 1928, in campagna, in una famiglia cattolica, e hai vissuto durante gli ultimi anni di potere del Fascismo prima dello scoppio della Seconda Guerra Mondiale.

Stando a contatto con la natura, tua madre ti insegnò molte nozioni riguardo la campagna, mentre tuo padre, che era un cacciatore, ti insegnò già in tenera età ad usare il fucile (anche se tu non volli imparare a cacciare, in quanto non sopportavi l'idea di uccidere un animale). Sviluppasti anche un forte senso dell'orientamento grazie al fatto che facesti molte passeggiate in lungo e in largo per i boschi.

Passasti una vita tutto sommato felice, che però venne sconvolta dal Giorno del Giudizio. Da quel momento sprofondasti in un incubo: i tuoi genitori vennero uccisi dai Morti, e tu fosti costretta a scappare dalla tua casa in campagna, per rifugiarti a Città di Castello.

Dopo questi fatti hai perso quasi ogni speranza: pensi davvero

che sia giunta l'Apocalisse, e che le vite di tutti siano destinate alla disfatta. Incominciasti ad avere dei pensieri suicidi, ma non facesti mai nulla: avevi troppa paura della morte, e che la tua anima finisse all'Inferno, e che il tuo corpo si risvegliasse. Nonostante ciò, inconsciamente lo aneli in un modo particolare: quando vi è una situazione pericolosa, ti ci butti a capofitto, istintivamente.

Nel Novembre del 1950, quando la città venne liberata dai Nazisti, la tua vita prese una piccola svolta positiva, poiché venisti scelta come Excubitor. Ora è solo il tuo lavoro che ti dà una qualche gioia in questi tempi cupi...anche se rimangono i problemi: essendo troppo impegnata a contemplare la fine del mondo, hai sempre rifiutato le avances dei tuoi colleghi di lavoro, e questo ha portato loro a spargere dei pettegolezzi sul tuo conto, che ti indicano come frigida, porta-sfiga, depressa o addirittura lesbica.

È il 5 Maggio 1957. Ancora sconvolta dal massacro avvenuto il giorno prima, vieni convocata dalla Portavoce degli Excubitores, la quale ti dice che ti ha selezionato per accompagnare l'Inquisitore durante le indagini, che dovrebbe arrivare il 9. Rimanesti sorpresa, dicendo che c'erano Excubitores molto più in gamba di te a cui affidare il caso; la Gubbiotti però disse che quella che ti stava dando era un'opportunità di far vedere ai tuoi colleghi di che pasta eri fatta, e far loro cambiare idea. Riaccesa un minimo la speranza, sapendo che c'era qualcuno che si fidava di te, accettasti. Scopristi poi che si sarebbero aggiunti, insieme a te e all'Inquisitore, un Templare Errante e una Cacciatrice di Morti.

COSA NE PENSI DI

Annalisa Gubbiotti: “La Portavoce degli Excubitores è una donna davvero forte, un esempio per tutte le altre donne. Mi ha affidato questo caso importante...e io le dimostrerò che sarò all'altezza di ciò, e farò vedere ai miei colleghi quanto migliore di loro posso essere!”

Beniamino Schivo: “Il Padre Semplice è un uomo molto gentile e aperto con tutti. Ha fatto molto per la città, e cercherò di aiutarlo come meglio posso per ritrovare il suo amico scomparso”

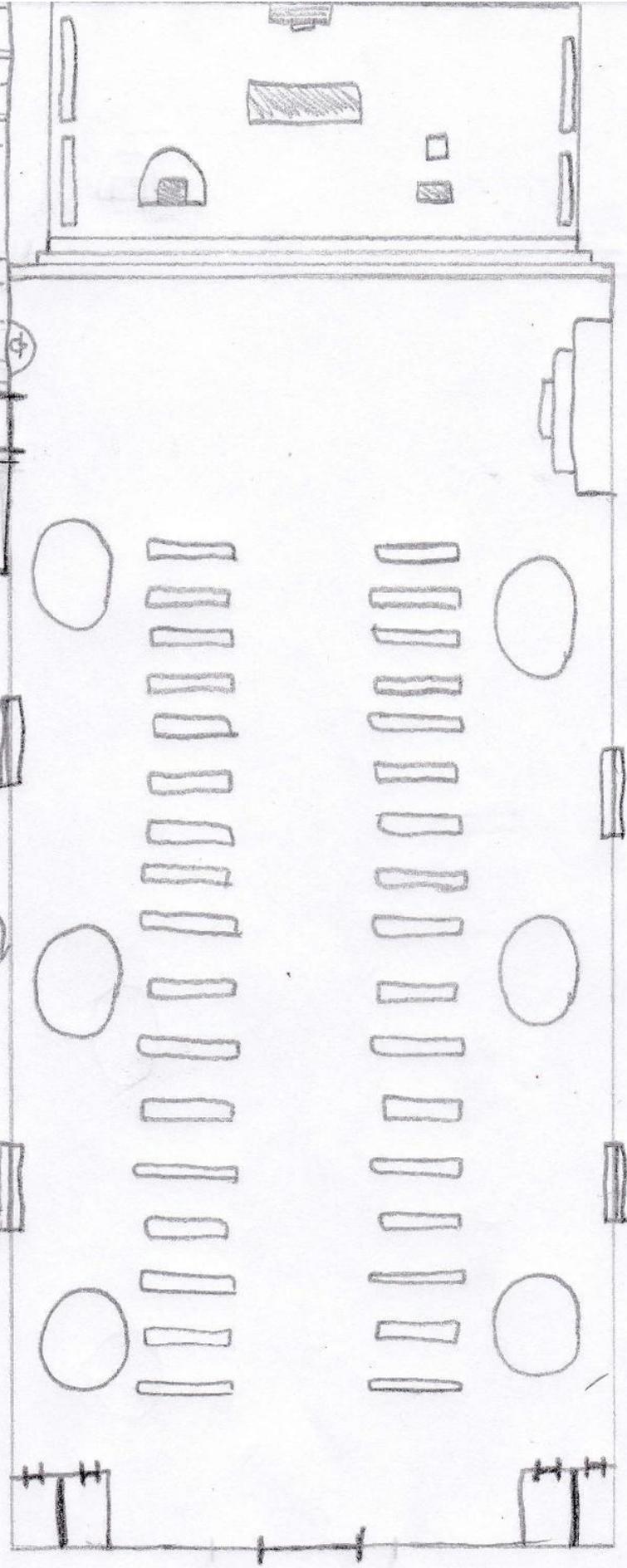
Elio Toaff: “L'amico di Padre Beniamino. Non l'ho mai conosciuto di persona, ma la gente ha sempre parlato bene di lui...prima del massacro. Già...in effetti, adesso pensano che sia lui il colpevole. Forse è meglio non fidarsi affatto del parere della gente...nel bene e nel male.

Luca Cerratini: “Beve un po' troppo, ma come informatore si è sempre dimostrato affidabile”

Emanuele Pannacci: “Il fu Padre Castigatore era davvero un persona sgradevole, antipatica e arrogante. Non penso che qualcuno ne sentirà la mancanza”

PIANO TERRA

- ① = CHIESA
- ② = MAGAZZINO
- ③ = CUCINA
- ④ = BAGNO
- ⑤ = CAMPANILE



LEGENDA

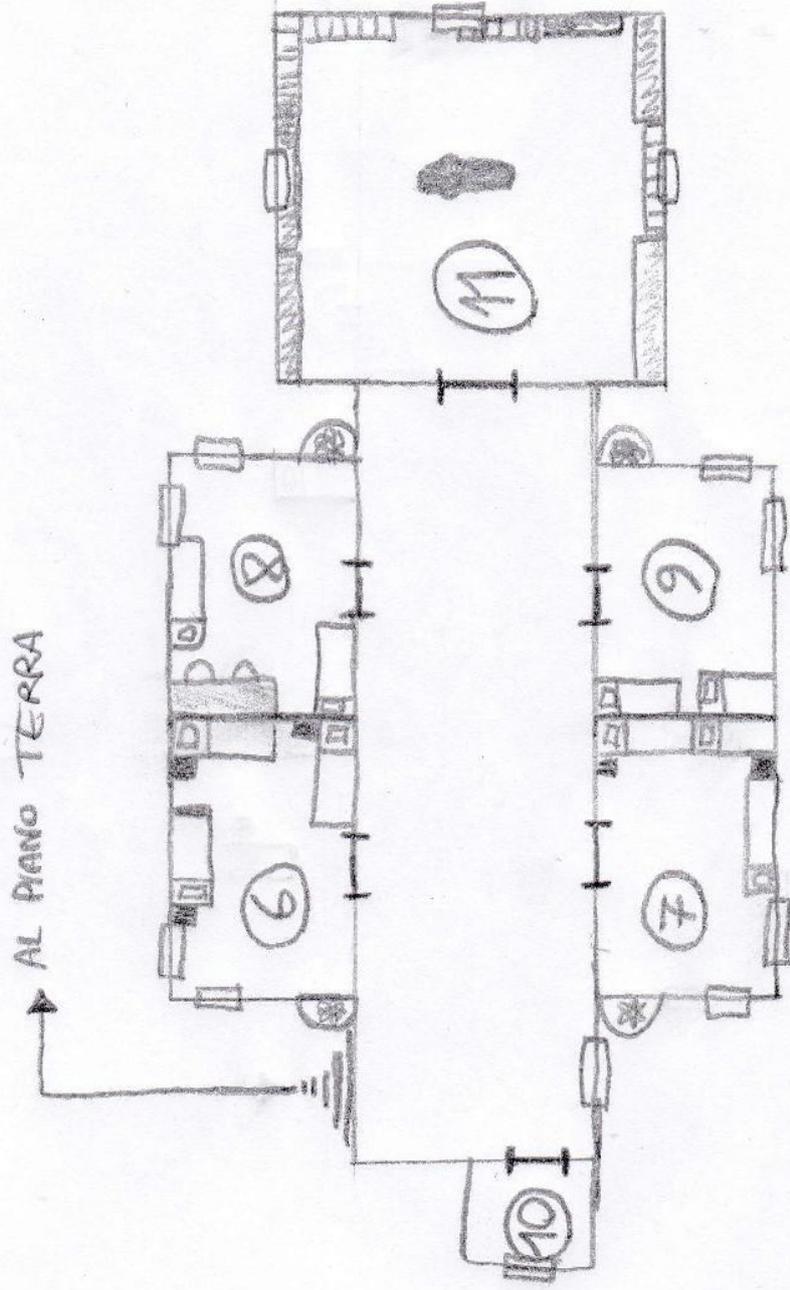
- = CONFESSIONALE
- = COLONNE
- = ZONA DEL CORO
- = SCALE
- = PANCA
- = PORTA / PORTIONE
- = FINESTRA
- = CAMPANILE
- = ALTARE
- = TABERNACOLO
- = SCALE
- = LEGGIO
- = FINESTRA
- = GRADINI
- = ALTARE
- = TABERNACOLO

PIANO SUPERIORE

DA (6) A (9) = CAMERE DA LETTO

(10) = BAGNO

(11) = SALA MISTERIOSA



LEGENDA

= LETTO

= TAVOLO CON SENE

= LIBRERIA