Fratello Beccaria da Bolzano

Ambizioso, sicuro di sé, a volte spaccone, cercherai sempre di trionfare e ti vanterai delle tue vittorie. Hai un portamento fiero e sei molto attento a piacere agli altri. Certo... un tempo non eri così, eri un poco di buono, un delinquente, un ladruncolo di bassa lega che entrava e usciva dalla galera prima della seconda Guerra. Poi vennero i Morti e tutto cambiò. E quelli come te, quelli che sapevano stringere i denti ed andare avanti, ebbero la meglio sulle pacifiche e brave persone dal ventre molle. Ti avvicinasti ai Templari otto anni fa, mentendo spudoratamente su chi eri in passato, un po' per vergogna un po' perché volevi "ripartire da zero". Se si venisse a sapere dei tuoi delitti potrebbero punirti severamente, forse anche esautorarti del tuo ruolo di Templare Adepto. Da anni ormai ti hanno affidato un Templare Errante da guidare, un ragazzo che tu stesso salvasti da una situazione di profonda crisi spirituale e che oggi si fa chiamare Fratello Simone. La tua Arma a motore si chiama "Portatrice di Stigmate" e ha la lama decorata con le braccia, sanguinanti, del Cristo.

Fratello Simone da Vigo

Timido, sognatore, romantico, ti senti a tuo agio al fianco di qualcuno più forte di te, da cui ottenere riconoscimento e accettazione. Sei un uomo semplice, un contadino ingenuo e trasandato che è sopravvissuto al Giorno del Giudizio grazie a una buona dose di fortuna e a una capacità notevole nell'usare il vecchio fucile da caccia di tuo padre. Da ragazzo hai vissuto molto con tua nonna, una donna strana che ai tempi adoravi perché ti raccontava tante storie incredibili e ti leggeva libri che nessun altro conosceva. Solo da adulto hai capito che si trattava di libri di occultismo e solo quando l'Inquisizione te li tolse e ti coprì di vergate, di insulti e ti spezzò un ginocchio a bastonate, capisti a pieno la pericolosità di tali conoscenze. Dopo l'Inquisizione venne da te un Templare. Lui non temeva il tuo (peraltro scarso) sapere, anzi vide in te un utile alleato e ti convinse a entrare nell'Ordine del Tempio. Quel Templare è Fratello Beccaria da Bolzano.
Sei un Templare da pochi anni, ma hai già visto molti orrori e sei sopravvissuto a molte battaglie, sempre al fianco di Fratello Beccaria... uno dei pochi che sopporta la tua scarsa igiene e la tua rinomata debolezza.

Anita Casalino – Excubitor della Stazione di San Romolo

Appassionata e battagliera, sei una convinta sostenitrice delle parole di Papa Leone XIV che descrivono la nuova condizione del mondo con la bolla "Dies Irae", che sancisce l'entrata nei tempi escatologici dell'Apocalisse e la bolla "Spiritus Anima e Corpus", che descrive i Morti come burattini nelle mani di Satana, che traggono potere dal peccato degli uomini in vita. Prima di credere ciecamente alle parole di un Papa eri una donna dedita allo studio, soprattutto delle materie più vicine alla natura e alla botanica e detestavi il pensiero magico e religioso. Ancora oggi non sei veramente e profondamente religiosa, ma hai visto i Morti tornare in vita e la spiegazione di Papa Leone è la sola valida, visto che nulla, nei tuoi libri, poteva spiegare questo incubo. Sei entrata nel corpo degli Excubitores, i "guardiani laici" del Sanctum Imperium, proprio per scovare e far cessare il peccato, perché solo con l'estinzione del peccato e dei peccatori si avrà la salvezza dai Morti. Non ritieni sia peccato giocare a carte e a dadi per soldi... in fondo quel che vinci per te è troppo importante, visto che con la paga da Excubitor non potresti comprarti tutte quelle cose che ti piacciono tanto. Come amministratrice della giustizia sei molto rispettata e sei a capo degli Excubitores di San Romolo anche se non hai ufficialmente la carica (e la paga) di un Portavoce. Per ora non hai quasi mai dovuto estrarre la tua piccola pistola (che tieni sempre in una tasca intera, posta dietro la lunga giacca di pelle), tanto che tutti ti credono costantemente disarmata (eccezion fatta per l'ascia che porti sempre al fianco, ma quella è per difendere la tua gente dai Morti).

Emilio Enrichi – Excubitor della Stazione di San Romolo

Sei nato proprio qui, nella stessa casa dove vivi adesso, solo che un tempo accudivi un branco di pecore belanti mentre ora... beh, anche, ma solo in senso figurato. Insomma dopo il Giorno del Giudizio tutto è cambiato, anche per te, e i tempi in cui accudivi il gregge tuo e di tuo padre hanno avuto termine, come la vita del tuo vecchio. Tu però, a differenza di altri, non sei mai scappato, hai sempre preferito restare a casa tua, tra la gente, le valli e i boschi che conoscevi. Sei sempre stato molto sicuro di te, portato per il comando anche se non apertamente autoritario e hai sempre preferito la vita rurale alla compagnia di molte persone, tant'è vero che da giovane ti azzuffavi spesso e la perdita di alcuni incisivi e di un canino restano a imperitura testimonianza di una epica scazzottata con un francese. Per qualche anno, durante i primi tempi dopo il Giorno del Giudizio, hai ospitato in casa i membri di una compagnia di ex-partigiani anarchici, che si erano riciclati come Cacciatori di Morti. Si facevano chiamare "Corvacci Miserabili" e per qualche anno hai abbracciato con forza i loro ideali, continuando a fornire loro una base sicura dove riposare quando passavano dai dintorni di Tortona, tanto da meritare una bandana da Corvaccio Miserabile e da ricevere in regalo una spada appartenuta a un Templare, che i Corvacci riportarono da una loro "missione". Pian piano si diffusero voci non lusinghiere sulla compagnia di Cacciatori: c'era chi li vedeva come grandi peccatori, altri ne lamentavano la disonestà e c'era chi li accusava di essere dei comunisti, nemici del Papa e di ciò che rappresentava. In effetti hai sempre avuto l'impressione che la tua spada fosse stata strappata dalle mani di un Templare ucciso a sangue freddo, ma non ne hai mai avuto una ragionevole certezza. Quando la compagnia dei Corvacci Miserabili non fece ritorno per mesi, capisti che ne eri rimasto l'ultimo membro sopravvissuto e da allora sei sempre andato in giro con la loro bandana al collo: un fazzoletto a bande nere e rosse.
Poco tempo dopo divenisti un Excubitor, agli ordini del Padre Semplice Tarcisio Grecali, che però ha sempre preferito Anita a te, proprio per la sua devozione alla Chiesa, che contrastava invece con la tua sospetta affiliazione con individui sospettati di ideali comunisti.
Adori il tuo nuovo ruolo e la tua divisa, che tieni sempre pulita e impeccabile, ma sopporti male l'essere subordinato a una donna e l'unico motivo per cui non hai ancora agito per scalzare la tua collega è che Don Tarcisio non lo permetterebbe, e soprattutto che tu non sai leggere né scrivere quasi per nulla e saresti in grande difficoltà nel gestire tutta la burocrazia di cui si occupa Anita.
Hai sempre pensato, però, che se il Padre Semplice Don Tarcisio si fosse fatto da parte, scalzare la sua pupilla sarebbe stato più semplice... in fondo, una volta a capo della baracca, avresti potuto mettere un tuo subordinato a fare il lavoro di carta e penna, magari Anita stessa, ma stavolta come tua sottoposta!

Sine Requie

Nome del personaggio *Fratello Beccaria da Bolzano*
Tarocco Dominante *Il Carro*
Tarocco del Passato *La Torre*
Professione *Templare Adepto* Età *50*

Pregi e Difetti

Affascinante
Fedina penale sporca
Segreto minaccioso

CARATTERISTICHE

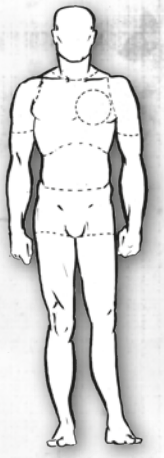
Intuito 4 (-1)	Aspetto 4	Coordinazione 4	Aff. Occulta 4
Memoria 1	Comando 3	Des. Manuale 2	Dist. dalla Morte 14
Percezione 6	Creatività 2	Forza Fisica 6 (-)	Eq. Mantale 4
Volontà 4	Socievolezza 4	Mira 2	Karma 6

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 4	○○○○○○○○○
S	Ascoltare	1/2	+Per 3	○○○○○○○○○
	Correre	+0	+Coo 4	○○○○○○○○○
S	Guidare(4 ruote)	1/2	+Per 3	○○○○○○○○○
	Intrufolarsi	+2	+Coo 6	○○○○○○○○○
S	Lanciare	1/2	+Mir 1	○○○○○○○○○
S	Leggere e scrivere	+0	+Mem 1	○○○○○○○○○
S	Lingua()	+0	+Mem 1	○○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	1/2	+Soc 2	○○○○○○○○○
S	Nuotare	1/2	+Coo 2	○○○○○○○○○
	Orientamento	+0	+Per 6	○○○○○○○○○
	Osservare	+0	+Per 6	○○○○○○○○○
	Perquisire	+1	+Per 7	○○○○○○○○○
S	Persuadere	1/2	+Soc 2	○○○○○○○○○
	Rissa	+0	+Coo 4	○○○○○○○○○
	Seguire tracce	+0	+Per 6	○○○○○○○○○
	Uso (Spada)	+1	+Coo 5	○○○○○○○○○
	Borseggiare	+0	+Per 6	○○○○○○○○○
	Scassinare	+0	+Coo 4	○○○○○○○○○
S	Addestrare cavalli	+1	+Mem 1	○○○○○○○○○
	Cavalcare	+2	+Int 6	○○○○○○○○○
S	Teologia	+1	+Mem 1	○○○○○○○○○
	Pronto Soccorso	+3	+Mir 5	○○○○○○○○○
	Tattica	+1	+Int 5	○○○○○○○○○
	Uso Expiator	+3	+Coo 7	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) *20*

VITALITÀ MASSIMA *8* **MORTE A** *-6*

⓾❾❽❼❻❺❹❸❷❶❿①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica

ORE DI MARCIA_____
MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Spada
Expiator
Spallacci (spalle PP3-1 azioni di agilità)
Corazza metallo (torace-ventre PP7 -2 agilità -1 combattimento)

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

Sine Requie

Nome del personaggio *Fratello Simone da Vigo*
Tarocco Dominante *La Luna*
Tarocco del Passato *Il Sole*
Professione *Templare Errante* Età *25*

Pregi e Difetti

Iniziazione occulta

Zoppia
Molto entusiasmabile
Puzzolente

CARATTERISTICHE

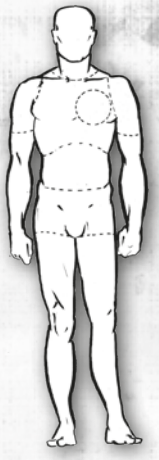
Intuito 6 (+1)	Aspetto 3	Coordinazione 3	Aff. Occulta 6
Memoria 3	Comando 3	Des. Manuale 2	Dist. dalla Morte 14
Percezione 6	Creatività 5	Forza Fisica 2 (-1)	Eq. Mantale 4
Volontà 6	Socievolezza 6	Mira 5	Karma 4

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

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) *19*

VITALITÀ MASSIMA 8 **MORTE A** -2

❿❾❽❼❻❺❹❸❷❶⓿①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica

ORE DI MARCIA_____
MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Spada
Doppietta a canne mozze con 2 colpi

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

Sine Requie

Nome del personaggio *Anita Casalino*
Tarocco Dominante *L'innamorato*
Tarocco del Passato *Il Papa*
Professione *Excubitor* Età *29*

Pregi e Difetti

Fortuna al gioco
Precisa
Sonno pesante
Spendacciona

CARATTERISTICHE

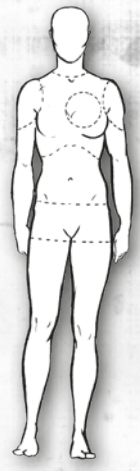
Intuito 4 (-1)	Aspetto 4	Coordinazione 6	Aff. Occulta 4
Memoria 4	Comando 5	Des. Manuale 3	Dist. dalla Morte 16
Percezione 3	Creatività 2	Forza Fisica 3 (-1)	Eq. Mantale 3
Volontà 3	Socievolezza 4	Mira 5	Karma 4

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
S	Arrampicarsi	1/2	+Coo 3	○○○○○○○○○
S	Ascoltare	+0	+Per 3	○○○○○○○○○
	Correre	+0	+Coo 6	○○○○○○○○○
S	Guidare(4 ruote)	1/2	+Per 1	○○○○○○○○○
	Intrufolarsi	+0	+Coo 6	○○○○○○○○○
S	Lanciare	1/2	+Mir 2	○○○○○○○○○
	Leggere e scrivere	+0	+Mem 4	○○○○○○○○○
	Lingua(Tedesco)	+0	+Mem 4	○○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	1/2	+Soc 2	○○○○○○○○○
S	Nuotare	1/2	+Coo 3	○○○○○○○○○
S	Orientamento	+0	+Per 3	○○○○○○○○○
	Osservare	+1	+Per 4	○○○○○○○○○
	Perquisire	+2	+Per 5	○○○○○○○○○
	Persuadere	+0	+Soc 4	○○○○○○○○○
S	Rissa	1/2	+Coo 3	○○○○○○○○○
	Seguire tracce	+1	+Per 4	○○○○○○○○○
	Uso (Ascia)	+0	+Coo 6	○○○○○○○○○
	Erboristeria	+0	+Int 4	○○○○○○○○○
	Naturalistica	+0	+Mem 4	○○○○○○○○○
	Interrogare	+3	+Int 7	○○○○○○○○○
	Legge	+1	+Int 5	○○○○○○○○○
V	Uso pistola	+3	+Mir 8	○○○○○○○○○
				○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○

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

VITALITÀ MASSIMA *8* **MORTE A** *-3*

❿❾❽❼❻❺❹❸❷❶❿①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica

ORE DI MARCIA_____
MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Scure
Revolver calibro 22 con 6 colpi

DISTURBI MENTALI

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

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

Sine Requie

Nome del personaggio *Emilio Enrichi*
Tarocco Dominante *L'Imperatrice*
Tarocco del Passato *Il Sole*
Professione *Excubitor* Età *26*

Pregi e Difetti

Sopravvivenza	*Stonato*
Conoscenza di un ambiente (campagne Tortona)	*Sdentato*
	Religione minoritaria

CARATTERISTICHE

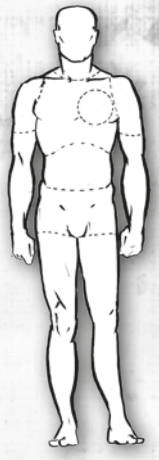
Intuito 3 (-2)	Aspetto 5	Coordinazione 5	Aff. Occulta 3
Memoria 3	Comando 7	Des. Manuale 4	Dist. dalla Morte I3
Percezione 6	Creatività 4	Forza Fisica 4 (-)	Eq. Mantale 4
Volontà 6	Socievolezza 4	Mira 4	Karma 4

V/S	ABILITA'	GRADO	++Caratt. più usata	Counter Fallimenti
	Arrampicarsi	+0	+Coo 5	○○○○○○○○○○
	Ascoltare	+0	+Per 6	○○○○○○○○○○
	Correre	+0	+Coo 5	○○○○○○○○○○
	Guidare(4 ruote)	+0	+Per 6	○○○○○○○○○○
	Intrufolarsi	+0	+Coo 5	○○○○○○○○○○
	Lanciare	+0	+Mir 4	○○○○○○○○○○
S	Leggere e scrivere	I/2	+Mem I	○○○○○○○○○○
S	Lingua(Inglese)	I/2	+Mem I	○○○○○○○○○○
S	Mercanteggiare	I/2	+Soc 2	○○○○○○○○○○
S	Nuotare	I/2	+Coo 2	○○○○○○○○○○
	Orientamento	+0	+Per 6	○○○○○○○○○○
	Osservare	+I	+Per 7	○○○○○○○○○○
	Perquisire	+I	+Per 6	○○○○○○○○○○
	Persuadere	+0	+Soc 4	○○○○○○○○○○
	Rissa	+0	+Coo 5	○○○○○○○○○○
	Seguire tracce	+0	+Per 6	○○○○○○○○○○
	Uso (Fucile)	+0	+Mir 4	○○○○○○○○○○
S	Addestrare ovini	+0	+Int 3	○○○○○○○○○○
S	Agronomia	+0	+Mem 3	○○○○○○○○○○
V	Interrogare	+2	+Com 9	○○○○○○○○○○
	Legge	+0	+Mem 3	○○○○○○○○○○
V	Uso Spada	+3	+Coo 8	○○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○○
			+	○○○○○○○○○○

RISOLUZIONE (Per+Vol+Coo+Kar) 21

VITALITÀ MASSIMA 8 **MORTE A** -4

❿❾❽❼❻❺❹❸❷❶⓿①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩



Asfissia	Fame	Malattia	Fatica

ORE DI MARCIA_____
MALUS ALLE AZIONI_____

NOTE SULLE FERITE

EQUIPAGGIAMENTO, ARMI E ARMATURE

Spada

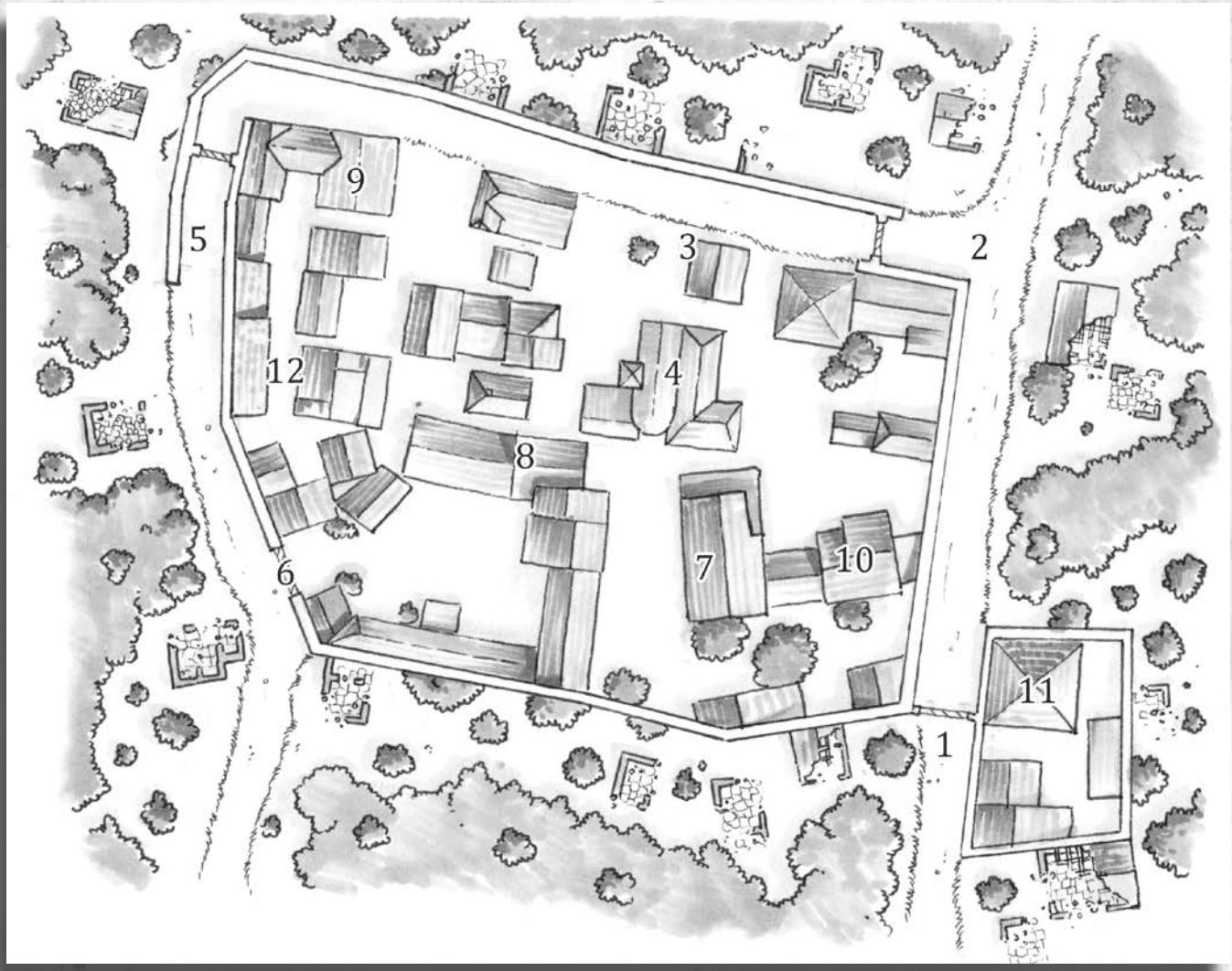
DISTURBI MENTALI

☐ Lieve (Equ. 3) _____
☐ Lieve (Equ. 2)_____
☐ Grave (Equ. I) _____

DONI

PUNTI AVANZAMENTO

AVVENTURA NEL SANCTUM IMPERIUM
IL FANTASMA DELLA STREGA



Avventura introduttiva per 2-4 giocatori ambientata nel Sanctum Imperium.
L'avventura può essere giocata con i Personaggi proposti di seguito oppure con altri Personaggi, da voi creati.

Retroscena

Un mercante, Sergio Pettoni, ha rapito una ragazzina di nome Emina dal piccolo paese di Santa Ramona.
Sergio ha attirato Emina con lusinghe e infine l'ha pagata 70 scudi, dati al padre, un derelitto dedito all'alcool.
Il mercante ha abusato della ragazzina e, durante una colluttazione, Emina è rimasta ferita e nel giro di qualche ora è morta. Sergio, preso dal panico, l'ha infilata in un baule vuoto che aveva sul camioncino. Per metterla meglio nel piccolo spazio ha dovuto farla pezzi. Confuso, addolorato, pieno di vergogna e di timori per il destino suo e della sua anima, contava di giungere fino a Tortona e lì disperdere il baule in qualche vicolo, ricomprarne uno uguale (anche l'altro lo aveva preso in un negozio a Tortona) e fingere di non sapere nulla di Emina e del suo desino. Le parole del padre della ragazza, noto ubriacone e bestemmiatore, probabilmente non sarebbero bastate a incriminarlo. Questo è quello che pensava.
In effetti il padre di Emina non ricorda neppure di averla venduta, ha usato gran parte del denaro del mercante per scolarsi vino rosso di buona qualità e solo alcuni giorni dopo, su esortazione di una vicina di casa, ha notato l'assenza della figlia e ne ha denunciato la scomparsa agli Excubitores di Santa Ramona.
Sergio Pettoni, giunto a San Tommaso, consegna la cassa ad Adelaide, l'addetta del "magazzino dei mercanti", ma intanto Emina si è risvegliata... e non è un Morto qualunque, ma un Diabolicus con possenti poteri mentali.
Emina sussurra nelle mente di Sergio il dolore, la rabbia e la follia che la pervadono.
Così hanno inizio i fatti sanguinosi che nel Marzo del 1957 sconvolgeranno la Stazione del Dazio di San Tommaso.

Emina
Homo Mortuus Diabolicus

Intuito	Memoria	Percezione	Volontà
6	7	6	10
Aspetto	Comando	Creatività	Socievolezza
3	5	7	6
Coordinazione	Destrezza Manuale	Forza Fisica	Mira
5	0	8	4
Affinità Occulta	Distanza dalla Morte	Equilibrio Mentale	Karma
8	0	2	-
Attacchi			
Morso: Morso +0			
Risoluzione (Per+Vol+Coo+Kar)			
21			
Speciale			
Vedi descrizione			

Profilo: Emina è nata qualche anno dopo il Giorno del Giudizio, anche se il padre non ricorda la data precisa, né l'anno. La vita di Emina è sempre stata costellata da difficoltà e sacrifici, stenti, povertà e adii. Rimasta orfana della madre quando aveva quattro anni, ha lavorato fin dalla più tenera età per sopravvivere e per aiutare il padre, alcolista. Ha avuto vari tutori e tutrici che l'hanno aiutata e che si sono succeduti nel tempo. Alcuni di loro sono stati uccisi dai Morti, altri sono stati allontanati dal padre di Emina con accuse ignominiose, altri ancora ha dovuto abbandonarla per cercare fortuna altrove.
Il giorno in cui ha incontrato Sergio Pettoni, Emina lavorava per gli Excubitor di Santa Ramona, dove si occupava di pulire la Domus Popoli per pochi Scudi: il padre non ci ha pensato due volte a venderla al mercante.
Emina si fidava di Sergio: anche se lo aveva appena conosciuto le sembrava una persona dolce. Non aveva minimamente sospettato che quell'uomo sarebbe stato il suo carnefice.

Potere: Emina ha un grande potere che gli deriva dalla sua condizione di Diabolicus.
Per attivarlo deve compiere un Test Confronto tra la propria Affinità Occulta e la Volontà della vittima.
Se riesce nel test prende possesso del corpo della vittima, vivendo attraverso di essa. Le vittime di tale possessione parleranno e si muoveranno in modo stranamente infantile agli occhi dei loro pari, ma Emina non è una sciocca e farà in modo da accentuare il meno possibile questa differenza (ad esempio parlando il meno possibile, sopendo la voglia di giocare con altri bambini e non addentrandosi mai in questioni troppo complesse). Una volta "liberate", le vittime ricordano bene cosa hanno fatto, hanno comunque la sensazione di essere stati liberi di fare ciò che volevano, ma non sono in grado di capirne le motivazioni e le intenzioni.
Emina può controllare una vittima alla volta, e mentre può entrare e uscire a proprio piacimento dalla mente di Adelaide (la proprietaria del magazzino che custodisce le sue spoglie immortali), può impossessarsi di altre persone solo una volta all'ora. Il potere funziona anche sugli animali, anche se Emina non ne fa quasi mai uso. Se Emina fallisce nel test, la vittima ha una chiara visione di Emina, per come lei si immagina e si raffigura nella propria mente. Può apparire come una bambina vestita di bianco, ma la visione può prendere toni cupi e diventare anche molto cruda, se vorrà mostrare il suo omicidio o la sua paura. Vedere il "fantasma" di Emina obbliga a effettuare un Test Terrore. Vedere il suo corpo obbliga a un Test Orrore.

Luogo: Stazione del Dazio di San Tommaso, poco fuori da Tortona
(un tempo Castellar Guidobono)

EVENTI DEL MARZO 1957

1 Marzo: arrivo di Sergio Pettoni a San Tommaso e consegna del materiale ad Adelaide. Viene consegnato anche il baule contenete il corpo di Emina.
La sera il mercante la passa alla locanda "Passo Stanco", dove viene visto mangiare da solo, piangere e tenersi le mani tra i capelli. Qualcuno in seguito ricorderà che mormorava il nome "Emina".

2 Marzo: nella notte si ha il suicidio di Sergio. Il corpo viene notato alle prime ore dell'alba, mente penzola dalla sua finestra del secondo piano del Passo Stanco, col collo stretto in un rudimentale cappio fatto con le lenzuola del letto.

3 Marzo: proprio durante "i funerali" di Sergio Pettoni, Adelaide mostra i primi segni della possessione: i gesti e il modo infantile di parlare vengono poco notati e chi lo fa crede che la donna sia rimasta scioccata dalla vista dell'uomo impiccato.

4 Marzo: il Padre Semplice Don Tarcisio Grecali viene ucciso con un colpo di ascia alla schiena, all'entrata del magazzino dei mercanti. Viene accusato il Probus Vir, Sauro Domenici. Adelaide afferma di averlo visto uccidere il religioso, forse perché, com'era suo vizio, andava a rubacchiare frutta secca o dolci a volte presenti tra le merci in sosta. La stabilità emotiva di Adelaide sembra definitivamente infranta.
Sauro Domenici si professa innocente, viene chiuso in una cella della Domus Popoli dove, nella notte, si suicida aprendosi il collo con le unghie. Lascia una scritta sul muro, fatta col sangue: Emina

5 Marzo: arriva alla stazione di posta Valeriano Viti, un mercante a cavallo, che porta con sé una bisaccia con viveri e vestiti e una con sete preziose. Ha inoltre due fucili attaccati alla sella (che dovrebbero essere illegali, ma Valeriano ha con sé un Foglio di Via che lo identifica come Cacciatore di Morti, un ottimo espediente per poter viaggiare armati). Gli Excubitor lo inviano al Magazzino dei Mercanti per la registrazione, ma di lui non si saprà più nulla. In molti pensano che abbia deciso di non fermarsi e di proseguire direttamente per Tortona o che si sia chiuso in una camera del Passo Stanco per dormire giorno e notte. In realtà, come testimonia il suo cavallo legato in prossimità del Magazzino, il mercante è entrato in città. Infatti è anche registrato nel diario di Adelaide (sia il suo arrivo sia i beni depositati).
Solo che poi è stato stordito e portato al cospetto di Emina, che se ne è in parte nutrita. I resti smembrati di Viti sono nella soffitta del magazzino. Anche l'inventario dei beni ceduti al magazzino è stato contraffatto, perché Adelaide non vuol far sapere che ha sottratto due fucili per tenerseli a portata di mano.
Si moltiplicano le persone che dicono di aver visto la figura diafana dello spirito di una bambina vestita di bianco.

6 Marzo: Michele Fabrizio, un Probus Vir, arriva alle spalle dell'Excubitor Giorgio de Ferris, lo disarma e spara due colpi col suo fucile, uccidendolo sul colpo. Prima che possano sottrargli l'arma di mano, tranquillamente, ricarica l'arma e la punta verso se stesso, facendo poi fuoco e portandosi via parte della testa.
In molti diranno di aver visto una figura simile a un fantasma aggirarsi nel paese poco prima dell'omicidio. Adelaide avvicina Gastone (il meccanico che lavora nell'officina antistante il magazzino) e prova a sedurlo in modo goffo e a portarlo nel magazzino per fare l'amore. Gastone denuncia immediatamente questo atteggiamento lascivo al padre Castigatore.

7 Marzo: un mercante di nome Raimondo Fellini assale un Excubitor, gli ruba il fucile e fa fuoco su gente a caso. Fermato urla il nome di Emina, si difende a morsi, sfugge, raccoglie il fucile e si spara nel petto.
Viene richiesto l'intervento dei Templari dalla Rocca più vicina.
Un bambino di nome Enea non torna a casa la sera e Gastone, il suo tutore, viola il coprifuoco per cercarlo. La verità è che Adelaide lo ha portato a giocare nel magazzino e poi l'ha stordito e portato al piano superiore, dove lo ha dato in pasto a Emina. I resti del fanciullo vengono messi assieme a quelli del mercante Valeriano Viti. Nella notte la scritta "Emina è viva" appare sulla porta della chiesa. Si diffonde la credenza che "Emina" sia un fantasma in cerca di vendetta.

8 Marzo: viene denunciata la scomparsa di Enea.
Ormai si parla apertamente del "Fantasma di Emina", e circola una voce che fa riferimento a una strega, vissuta oltre centocinquanta anni fa nel paese, quando ancora si chiamava Castellar Guidobono.

9 Marzo: inizia l'avventura, con una parte d'azione per catapultare subito i PG Excubitores nella mischia e poi con l'arrivo dei PG Templari (sempre che decidiate di utilizzare i Personaggi precostituiti proposti per quest'avventura).

PARTE I
PRIMA SCENA ED ENTRATA DEI PERSONAGGI

In quest'avventura, essendo pensata e realizzata per far provare Sine Requie Anno XIII a chi non lo ha mai giocato, forniremo un avvio di seduta un po' guidato, così da aiutare tutto il gruppo a imparare velocemente le regole, vedendole subito in azione. L'avventura è proposta per un gruppo composto da due Excubitores e due Templari, ma se vorrete potrete rielaborarla per giocarla solo con Excubitores, con solo Templari, Cacciatori di Morti o persino con semplici contadini abitanti di San Tommaso.

La follia di Giovanni Rapini

La prima scena di quest'avventura vede coinvolti solamente i Personaggi Excubitores all'interno della Stazione del Dazio. Per prima cosa descrivete loro dove si trovano, potrete mostrare loro la cartina senza numerazioni (Appendice 1) se l'avete fotocopiata o stampata e allo stesso modo potrete consegnare loro la lista "Le informazioni in mano agli Excubitores" (Appendice 2), oppure limitarvi a leggerne il contenuto controllando che i Giocatori abbiano cura di appuntarsi date ed eventi (dovranno indagare, sarà bene che abbiano le idee chiare!). Al termine di questa introduzione sentiranno chiaramente le urla di un uomo provenire da una casa che si affaccia su Piazza San Tommaso e dopo pochi secondi sentiranno rumori di colluttazione, una porta si aprirà e ne uscirà un contadino del posto, Giovanni Rapini, di circa 30 anni, con in mano un coltello da cucina e la faccia, la camicia e i capelli completamente sporchi di sangue. L'uomo uscirà da casa urlando, iniziando ad attaccare con violenza chi si trova davanti a lui. Attaccherà sempre e solo uomini, ignorando del tutto donne e bambini, farà sempre 2 attacchi, senza mai preoccuparsi di difendersi o di fuggire e non risponderà a nessun tipo di ordine o richiamo: inutile parlare con lui o minacciarlo... sembra completamente invasato. Se verrà bloccato e interrogato dirà solo che "Emina ha fame, ha fame e odia, odia tutti". Dopo qualche minuto si riprenderà e non avrà memoria del perché abbia compiuto le recenti azioni, ma ricorderà bene che in quei momenti era per lui logico, ovvio e giusto uccidere suo padre a coltellate. Il corpo del sessantenne Adolfo Rapini è in casa, riverso in un lago di sangue, al centro del caos che regna in cucina. È morto e, se nessuno interverrà a casa Rapini, il cadavere si risveglierà (come homo mortuus simplex) dopo circa 10 minuti dall'uscita di casa del folle omicida. Non appena la scena sarà conclusa dite ai giocatori che interpretano gli Excubitores che i loro PG odono distintamente il suono della campana posta all'entrata del centro abitato, in che vuol dire: altri guai in vista!

Entrata dei Templari

A questo punto spostate i riflettori sui Personaggi Templari, in arrivo dall'entrata di San Tommaso (1)...

PARTE 2
CONDURRE LE INDAGINI: PERSONE CON CUI PARLARE E LUOGHI DA ESPLORARE

1

Entrata primaria, solo pedonale, presidiata da due Excuitores. È qui che vengono controllati i documenti dei viaggiatori in arrivo a San Tommaso. L'accesso è costituito da un grande cancello di metallo che chiude l'entrata a via della Madonna. Qui un Excubitor, sempre ben armato, si fa passare i documenti attraverso le sbarre del cancello e li controlla, mentre l'altro Excubitor, sorveglia dall'alto della "torre". La torre è un palazzaccio di tre piani senza intonaco né finestre ai piani bassi, su cui è presente una grande campana a sbalzo che viene suonata tirando una corda (11).

Se i documenti sono in regola e i viaggiatori sono a piedi, il cancello viene aperto e vengono fatti entrare, se invece hanno cavalli, mezzi a motore o carri, i documenti vengono restituiti assieme a un lasciapassare e i viaggiatori vengono invitati ad entrare dall'ingresso ovest (6) detto anche "la rimessa".

Se i documenti non sono in regola o se ci sono altri tipi di problemi, la campana viene suonata per chiamare a raccolta gli Excubitores e le altre forze in grado di difendere l'avamposto. Alla vista dei due Templari, gli Excubitores di guardia (ignorando gli eventi inerenti la follia di Giovanni Rapini) suoneranno subito la campana. In fondo si tratta dell'arrivo di gente importante e, in assenza del Padre Semplice, anche "politicamente ingombrante", quindi vorranno che sia il Padre Castigatore o il membro più autorevole degli Excubitores (Anita Casalino) a prendere una decisione sul loro accesso e ad accompagnarli nel centro abitato.

I Templari hanno un mulo con loro, che trasporta l'Expiator (avvolta in un pesante panno rosso) e le provviste: mentre i due uomini verranno fatti passare oltre il cancello, un Excubitor si prenderà cura del mulo e delle eventuali cose che vorranno lasciarvi sopra. Non sarà permesso, ai Templari, di entrare dalla Rimessa, visto che tutta la popolazione ne aspetta l'arrivo come segno di speranza, è importante che facciano un'entrata degna del loro rango. Il mulo invece verrà portato alla Rimessa (6) e le loro cose verranno portate al Magazzino dei Mercanti (8) e catalogate da Adelaide.

2

Portone d'ingresso in legno, posto tra le alte mura in mattoni che circondano San Tommaso. Le mura sono in parte costruite in anni recenti e in parte sono costituiti dalle mura perimetrali di vecchie costruzioni preesistenti. Il portone ha una feritoia e viene aperto solo se si è accompagnati da un Excubitor del posto (solitamente uno dei due posti all'entrata 1-11).

3

Piazza San Tommaso, antistante alla chiesa di San Tommaso, è qui che si raduna la popolazione per socializzare. La casa a est è un piccolo ristoro per viaggiatori e paesani e offre cibi semplici (soprattutto farinacei, come schiacciate, pane e marmellata, salumi e tisane, ma hanno anche del vino, che viene servito solo tra il Vespro e la Compieta). Il locale si chiama "Ël Castlà Guidbòu", ed è gestito da due sorelle: Marta e Giuliana Peraltri rispettivamente di 40 e di 45 anni.

Marta Peraltri

Questa bella donna, sebbene non sia più una ragazzina, è molto corteggiata e ammirata ed è una specie di "attrazione" che porta al Castlà Guidbòu una clientela affezionata, composta in gran parte da uomini di San Tommaso ma anche da alcuni viaggiatori abituali. Marta è vedova da molti anni e non disprezza le attenzioni degli uomini, che anzi a volte incita fino al punto di scatenare l'irritazione dai Probi Viri e dalle mogli gelose. Marta non è una prostituta e quando ha avuto delle relazioni clandestine le ha sempre avute per un trasporto sentimentale del tutto sincero. Visto che il suo atteggiamento incentiva gli affari spesso esagera nel vestiario ammiccante o negli sguardi provocanti, pertanto i racconti che la riguardano superano di gran lunga la realtà di come viva, ed è per questo che, finora, il Padre Semplice l'ha sempre protetta dalle ire del Padre Castigatore.

Giuliana Peraltri

Sorella maggiore di Marta, brusca nei modi e decisamente in sovrappeso, non ha mai preso marito e ha sempre invidiato la sorella, tanto da aver avuto un ruolo determinante nella morte del marito di lei, ucciso da un Morto sulla porta di casa: Giuliana lo sentì chiaramente chiedere aiuto ma non fece nulla per salvarlo, anzi, iniziò a lavorare rumorosamente con le stoviglie per coprirne le urla. Ovviamente questo è un segreto che custodisce gelosamente. Giuliana sta spesso in cucina e incontra i clienti il meno possibile. Non crede alla storia del fantasma e dirà che secondo lei il problema è da cercarsi nella chiesa e nelle maglie larghe del Castigatore: è infatti seriamente convinta che il posto sia maledetto per l'atteggiamento lascivo della sorella, ma non avrà il coraggio di accusarla direttamente.

Paesani devoti

Molti abitanti del posto accoglieranno i Templari con inchini, baciamano e richieste di benedizioni. Alcuni porteranno loro delle offerte come semplice cibo (un frutto, un pezzo di salame, una pagnotta rafferma...) o artigianato sacro (croci di legno, immagini di santi, ricami della Madonna) e tutti li vedranno come dei cavalieri, dei salvatori, quasi degli angeli, venuti a portare la luce del Signore in questi giorni tenebrosi.

Paesani spaventati

Tra i paesani ci saranno anche quelli che, piangendo, imploreranno i Templari di esorcizzare l'angelo del demonio, lo spettro, il fantasma che infesta San Tommaso. In molti ripeteranno il nome di Emina, mentre altri si arrabbieranno dicendo che quel nome è maledetto e non andrebbe pronunciato perché attirerebbe la sfortuna. Storie di visioni della bambina spettrale, alternate a visioni di sangue e di violenza e a sogni inquietanti circonderanno presto i due Templari e la loro scorta. Alcune di queste testimonianze sono vere, ma altrettante sono frutto dell'isteria popolare.

4

Chiesa di San Tommaso, risalente al 1354, fu restaurata nel 1949, data in cui la facciata fu coperta con una decorazione in legno verniciato nel tentativo di restituire alla chiesa le sembianze romaniche. L'interno è spoglio, povero e non molto in ordine, le vetrate sporche fanno filtrare poca luce, rendendo l'ambiente ancor più oscuro e deprimente. Qui è possibile parlare col Padre Castigatore, Don Alberto Ferrucca,

Don Alberto

Il Padre Castigatore è un uomo sconvolto per gli accadimenti degli ultimi giorni, vagamente paranoico nei confronti di chiunque sia armato (ma non ha l'autorità per disarmare gli Excubitores come ha fatto con i Probi Viri). Gestire da solo la chiesa (dopo l'omicidio di Don Tarcisio Grecali), vedere i suoi uomini più fidati diventare vittime e carnefici di fatti di sangue inauditi e sentire il suo "gregge" in preda a un'isteria blasfema, gli ha tolto il sonno e la lucidità. Invita continuamente le persone a prodigarsi in confessioni extra, chiedendo a gran voce di denunciare chiunque sia reo o sospettato di qualsiasi tipo di peccato e dispensando condanne in forma di preghiere e penitenze per le più piccole mancanze. Ha esteso la Denunzia a tutti i giorni della settimana e minaccia di chiamare l'Inquisizione per risolvere il problema alla radice.
Se interrogato dirà che le uniche persone su cui ha dei sospetti di gravi peccati sono Marta Peraltri, nota seduttrice, e Adelaide Tonale di cui Gastone ha riferito il comportamento lascivo, ma aggiungerà che "queste sono piccole cose: il male è più oscuro e profondo in questo luogo. Un rogo ci vorrebbe. Un rogo!".

Le stanze di Don Tarcisio Grecali

Dalla chiesa si accede anche alle stanze del padre ucciso: tra le sue cose, per lo più normalissime e noiose, con un test riuscito in Perquisire, è possibile trovare un appunto, scritto su un foglio di carta e appuntato a una porta assieme a un'altra dozzina di appunti simili che è "ricordarsi prendere chiavi rimessa Adelaide". Gli altri appunti sono cose come "ordinare la menta", "sgridare la piccola Beatrice" o "riportare il libro a Gioacchino", ma questo della chiave è notabile perché sembra molto vecchio, e sottolineato molte volete con penne differenti, come se fosse ancora lì da anni e ogni tanto cercasse di ricordarsi di seguirne l'indicazione.

5

Vecchia Entrata Ovest, costituita da una grande cancellata, ormai chiusa da anni. Lungo tutta la strada delimitata da due alte mura sono accatastate carcasse di auto, moto, camion e carretti che vengono usate come pezzi di ricambio per l'officina di Gastone Loretti (6).
Nascosta tra le carcasse vi è l'accetta con cui è stato ucciso il Padre Semplice (la si può trovare con un successo in un tiro Perquisire mentre si cerca tra i rottami). L'accetta è sporca di sangue ormai coagulato e ha alla base due lettere incise: S.P. (apparteneva a Sergio Pettoni, che l'ha consegnata al Magazzino dei Mercanti insieme al resto della sua roba). Sempre con un test Percezione riuscito è possibile trovare un sacco con dentro il cadavere di un gatto morto in avanzato stato di putrefazione. Con un test Medicina e Chirurgia Usuale o Intuito Usuale è possibile capire che il gatto è stato ucciso, forse a bastonate (vedi oltre).

6

La Rimessa, o Entrata Ovest, è costituita da una grande portone di legno e metallo, esteticamente sgradevole in quanto composto da porte, assi e placche assemblate insieme in modo rozzo, ma apparentemente molto resistente. Sulla porta stessa c'è scritto, con una vernice bianca: "La Rimessa".
Oltre il portone vi è un grande spiazzo un po' incolto con al centro un camioncino senza ruote, appoggiato su pile di mattoni, col cofano aperto e con un uomo costantemente impegnato a ripararlo (anche perché ha poco altro da fare). L'uomo è Gastone Loretti ed è il meccanico dell'officina che porta il suo nome (Autorimessa Gastone), ed è solitamente circondato da due bambini urlanti che corrono scalzi nel piazzale giocando con pericolose parti meccaniche o attrezzi dell'officina e da un ragazzo più grande, vestito con una salopette blu, che lo aiuta svogliatamente. In questi giorni vi è un vecchio cavallo grigiastro che bruca il prato, indisturbato. Fino a pochi giorni prima vi era un altro bambino alla Rimessa, Enea, che sembra scomparso nel nulla.
Le chiavi dell'Entrata Ovest sono affidate a Gastone, ma una copia delle stesse le ha anche Adelaide, la magazziniera, anche se nessuno lo sa (ne era a conoscenza il Padre Semplice, ma ormai è morto) e anzi si pensi che la sola copia delle chiavi l'avesse il Padre Semplice.

Gastone Loretti

Quest'uomo di quarantasei anni, omosessuale, molto magro e ormai calvo, ama molto i bambini visto che vede in loro la speranza per la rinascita della civiltà com'era un tempo, per questo si è sempre occupato di aiutare gli orfani, tanto che oggi la sua grande casa (al piano superiore dell'Autorimessa Gastone) è una specie di piccolo orfanotrofio, di cui si occupa personalmente con l'aiuto (soprattutto economico) della Chiesa di San Tommaso. Nonostante Gastone adori i "suoi" bambini è comunque un uomo che occulta una grande rabbia interiore e non di rado amministra

l'educazione tra le mura domestiche a suon di schiaffi, cinghiate e, nel caso del "figlio" maggiore, anche percosse più pesanti. In parte questa rabbia è dovuta dalla sua frustrazione: egli infatti è perfettamente conscio delle proprie pulsioni verso altri uomini ma sa che, se queste venissero a galla, la Chiesa lo punirebbe in modo severo e crudele e lui perderebbe tutto: l'officina, i suoi bambini, il rispetto dei suoi concittadini. Per questo ha anche finto, per qualche anno, di avere una relazione con una donna di Tortona, in realtà semplicemente una disperata, una certa Graziella, a cui pagava una manciata di Scudi perché una volta al mese venisse a trovarlo, sotto mentite spoglie (si faceva infatti chiamare Luisa e metteva un parrucca bionda) e raccontasse di lui grandi imprese erotiche alle pettegole del posto. Purtroppo la donna, capendo fin troppo bene il perché delle strane richieste di Gastone, dopo qualche mese iniziò a ricattarlo, a chiedere più Scudi, a spaventarlo dicendo che avrebbe raccontato al Castigatore che mai e poi mai lui l'aveva toccata, perché era un "invertito". Una notte la donna si fece più aggressiva e arrogante, e la rabbia di Gastone lo obnubilò del tutto: quella notte la picchiò così forte da farle perdere i sensi. Gastone, che aveva e ha le chiavi dell'accesso ovest della Stazione del Dazio, uscì nottetempo con la donna in spalla e l'abbandonò nel vicino torrente, ancora priva di sensi. Di lei Gastone non ha più saputo nulla.
Il 6 marzo Adelaide prova a sedurre Gastone in maniera piuttosto esplicita, Gastone scappa sconvolto e denuncia lo strano comportamento al Castigatore.
Da quando Enea è scomparso (7 Marzo), Gastone è particolarmente nervoso, arrabbiato e violento con Ferdinando. Ha sognato una figura femminile coperta di sangue e crede che il fantasma che in molti hanno visto sia quello di Graziella e che tutti gli omicidi, in qualche modo, siano stati compiuti per danneggiarlo, impaurirlo e prepararlo al "gran finale", in cui gli sarà destinata una fine terribile. Oggi crede persino che anche il comportamento di Adelaide sia da riferirsi a un tentativo di Graziella di umiliarlo, ricordandogli la sua vera natura, e che Adelaide non fosse in sé quando ha agito in quel modo, ma fosse... come posseduta.
Gastone rivelerà questo suo segreto solo se messo alle strette, se torturato o se è ubriaco fradicio.

Ferdinando di Gastone

Ferdinando ha sedici anni ed è il più grande tra i figli adottivi di Gastone. È anche quello che più lo fa adirare e che, a volte involontariamente, lo sfida. Per questo Ferdinando ha la schiena e le gambe piene di lividi e segni di cinghiate: quasi tutte le sere, per un motivo o per un altro, litiga con Gastone e riceve la sua dose di percosse. Ferdinando si vergogna di questa situazione e non mostra mai a nessuno i segni delle botte. Passa invece gran parte del suo tempo con Gastone, aiutandolo in officina e apprendendo, pian piano, il mestiere di meccanico. Ferdinando è taciturno, poco intelligente e del tutto dipendente dalle cure e dalla protezione di Gastone. Si considera una nullità, in parte per opera di Gastone, in parte perché crede che i suoi veri genitori lo abbiano abbandonato per il suo aspetto fisico. In effetti Ferdinando non è un adone: è grasso, con enormi orecchie a sventola sempre paonazze, denti storti in una bocca piccola dalla labbra estremamente carnose e ha un grave strabismo che gli conferisce un aspetto più stupido di quanto effettivamente non sia.
Non pensa nulla di particolare riguardo alla scomparsa di Enea e in cuor suo spera che abbia semplicemente trovato un'altra famiglia che lo sfami.

Massimo di Gastone

Massimo ha 11 anni e vive da quattro nella casa di Gastone. Prima viveva con un vecchio, un lontano parente che era il solo sopravvissuto della sua vera famiglia. Massimo è un bambino tutto sommato felice e spensierato, sembra che nulla di male possa toccarlo e quando non passa il tempo a rincorrersi con Luisa, lo passa a leggere libri che prende nella biblioteca della chiesa. È particolarmente devoto alla Madonna e in cuor suo crede che la figura bianca che in molti dicono di aver visto sia una visione mariana e che quello che sta succedendo non sia altro che una purga divina, che spazzerà via da San Tommaso tutti i malvagi. Per questo attende con pazienza che anche Gastone faccia i conti con la Madonna e paghi per le percosse che infligge "a quello scemo di Ferdinando".
La scomparsa del piccolo Enea non lo ha turbato, crede infatti che la Madonna lo abbia allontanato prima di punire Gastone, per proteggere i suoi occhi innocenti. Dirà questo ai Templari, se lo interrogheranno.

Luisa di Gastone

Luisa ha 9 anni e vive tutto come un gioco. È una bambina vispa, vivace, dispettosa e coraggiosa, sempre sporca di un misto di terra, olio da motore, erba e muco nasale. Passa gran parte del tempo a giocare con Massimo o da sola ed è praticamente analfabeta, nonostante Gastone si sforzi di tenerla sui libri almeno un'ora al giorno.
Crede che Enea sia scappato da casa perché Gastone lo picchiava, oppure che (così dirà se interrogata) "Gastone lo avrà picchiato troppo forte e lo avrà buttato via, come fece con Giorgino".
Giorgino era un gatto randagio, che aveva l'abitudine di venire a mangiare gli avanzi a casa di Gastone. Luisa era particolarmente affezionata al gatto (parlerà di lui come fosse un bambino dell'orfanotrofio in tutto e per tutto), ma un giorno Giorgino entrò in casa e portò via un intero pollo bollito, unica cena a base di carne che Gastone era riuscito a rimediare per tutti i suoi figli da due settimane a quel giorno. L'uomo fu accecato dalla rabbia, inseguì il gatto e, giunto a metà delle scale lo colpì con un calcio così forte da spezzargli la schiena.
Luisa racconterà tra le lacrime che "Giorgino piangeva e si dimenava con le manine ma le gambe erano morte come quelle di una bambola, e allora Gastone lo prese, lo mise in un sacco e lo sbatté per terra finché non pianse più. Poi lo buttò via, tra le macchine rotte. Cattivo!". Effettivamente, rovistando tra i pezzi di automezzi, sarà possibile, con un test Perquisire riuscito, scovare il sacco contenente i resti putrefatti di Giorgino.

Enea di Gastone

Enea aveva 7 anni, era il bambino più piccolo della comunità del Garage Gastone ed era un bambino allegro e del tutto nella norma. Il 7 marzo fu avvicinato da Adelaide, con fare particolarmente gioioso e con la promessa di un trenino di legno. Così la seguì in magazzino, fino al piano di sopra. Qui la sua giovane vita venne spezzata, a morsi, dal feroce cadavere di Emina. Il resto del corpo di Enea, fremente, ora giace in una cassa, in una angolo della soffitta, attentamente fatto a pezzi da Adelaide.

7
Domus Popoli

Questo grande fabbricato è adibito in parte a rimessa e in parte a "commissariato".
Nella rimessa vi è un vecchio trattore ancora funzionante (mensilmente revisionato da Gastone), due taniche di combustibile, tre botti di vino, una cassa di riso, una botte di noci, tre vanghe, un forcone, due rastrelli, un aratro da attaccare a un animale da tiro, un'incudine, attrezzi vari da fabbro e da maniscalco, due torce elettriche, cinque batterie, quattro lanterne, dodici fiaschette d'olio per lanterne, molti metri di corde e catene, due biciclette e un barattolo di vernice bianca. Se osservato bene si vedrà che il barattolo di vernice è stato recentemente (qualche giorno) aperto e usato, e a fianco vi è anche un pennello sporco della stessa vernice, ma nessuno saprà dire chi l'ha usato.
La parte "commissariato" è composta da due piani, al pian terreno ci sono tre stanze: una con una scrivania, una macchina da scrivere e delle librerie piene di fogli, appunti, registri e libri, che funge da ufficio per gli Excubitores, una sempre chiusa (la chiave è nascosta in un cassetto dell'ufficio, come sanno tutti gli Excubitores), che contiene due fucili (Carcano M91), una ventina di proiettili, una pistola (Walther P 38) perfettamente carica, tre accette e un'ascia, e infine una terza stanza con la porta rinforzata da due chiavistelli, che è usata come cella per i detenuti. Al piano di sopra, cui si accede da una rampa di scale esterna, ci sono delle camere da letto, un bagno e una cucina con pochi generi alimentari a disposizione degli Excubitores.
Tutto ciò che è presente nella Domus Popoli appartiene a tutto San Tommaso ed è gestito dagli Excubitores, che possono usufruirne, ma sempre responsabilmente, in quanto sanno bene che si tratta di beni comuni.
Ovviamente i Templari possono requisire tutto ciò che ritengono utile al loro sostentamento e ai loro scopi.

8
Magazzino dei Mercanti

Questo grande magazzino antistante al piazzale della Rimessa è gestito da Adelaide per conto del (fu) Padre Semplice.
Non tutte le Stazioni del Dazio hanno un Magazzino come questo, fortemente voluto e fatto realizzare Don Tarcisio Grecali, dove i mercanti possano (debbano) riporre le loro cose fin tanto che soggiornano nel centro abitato. Questo meccanismo ha una triplice utilità:
1) permette di fare un inventario delle merci in entrata e in uscita da Tortona via San Tommaso, rendendo la vita più difficile ai ladri e ai truffatori.
2) premette di difendere più efficacemente i beni di valore dall'attacco di eventuali banditi.
3) Don Tarcisio aveva il vizietto di mettere le mani nelle cose dei Mercanti, rubacchiando poche cose, senza farsi mai beccare (a parte da Adelaide, che sapeva tutto e manteneva il segreto per non essere "licenziata" e non alzare un inutile scandalo). Tarcisio rubava una mela da una gerla, una manciata di noci da una cassa, un fazzoletto da una pila di un centinaio di fazzoletti tutti uguali. I mercanti credevano di aver contato male o di aver smarrito qualcosa strada facendo e non si sono mai accorti delle piccole mancanze.

Il pian terreno del magazzino presenta scaffalature segnate con lettere e numeri e altre parti delimitate da tracce di gesso sul pavimento, anch'esse con un codice di catalogazione. Gli unici oggetti presenti nel magazzino (come risulta anche dal quaderno tenuto da Adelaide) sono la sella e le bisacce di Viti, con ancora il loro contenuto all'interno (vestiti e cibo in una, rotoli di seta nell'altra, inoltre sotto alla seta si può trovare il suo Foglio di Via che lo identifica come Cacciatore di Morti) e ciò che appartenne a Pettoni: due sacchi di grano, una gerla di castagne essiccate, una forma di formaggio e quattro pagnotte ormai dure come sassi.
In fondo alla stanza vi sono delle scale in pietra che vanno al piano superiore e una serie di casse e botti rovinate e accatastate.
Osservando la sella di Viti si possono notare i due ganci porta-fucili, molto usurati, ma non c'è traccia delle due armi. Adelaide dirà che l'uomo è arrivato disarmato (come risulta dal suo quaderno).
Se i Personaggi perquisiranno la parte con le botti e le casse rotte, potranno effettuare un Test Perquisire: con un successo vedranno che una botte viene smossa più frequentemente delle altre, guardandovi sotto troveranno una chiave (è la chiave che apre la porta chiusa al piano di sopra).

Il primo piano del magazzino è grande la metà del pian terreno, è basso, privo di finestre e disordinato. Sembra che ci sia accumulato un po' di tutto, e Adelaide spiegherà che vi sono riposte merci abbandonate, spesso perché deteriorate o rotte, o semplicemente dimenticate, ma anche vecchie cianfrusaglie che erano presenti in questa grande casa da prima che diventasse un magazzino. L'ambiente è totalmente buio ed è difficile orientarsi tra vecchi mobili spaccati, manichini con vestiti tarmati, tende e tappeti appesi al soffitto, scatoloni, casse e oggetti di ogni tipo. Su una parete, scostando alcune tende, è possibile trovare la porta chiusa. Adelaide dirà di non avere la chiave (a meno che i Personaggi non l'abbiano già trovata) e di non sapere dove porti. Al di là della porta non si sentono rumori ma con un test "Percezione" Difficile (-5 alla Caratteristica) è possibile sentire un vago odore di sangue e di morte.

Oltre la porta chiusa vi è una piccola stanza. Appena la porta viene aperta i PG sentiranno odore di carne morta e sentiranno, se ci sarà un perfetto silenzio e riusciranno in un Test Ascoltare, il rumore di qualcosa che sbatte ritmicamente sull'impiantito di legno. Nella stanza vi sono i resti dei corpi di Viti ed Elia, coperti con delle coperte, e il baule dove dimora Emina.

Adelaide Tonale

La magazziniera di San Tommaso è Adelaide Tonale, una donna di circa trent'anni magra e spigolosa, con gli occhi neri nascosti dietro spesse lenti da vista e i capelli ricci color del rame sempre racchiusi in una disordinata crocchia sopra la testa.
Il compito di Adelaide è quello di appuntarsi su un quaderno (più che altro una risma di fogli rilegati artigianalmente), il giorno di arrivo e di partenza dei mercanti e, nella pagina di fianco, l'entità del carico da essi depositato e la posizione in cui è stato alloggiato in magazzino.
Purtroppo per lei il 1° Marzo 1957 giunse a San Tommaso il signor Sergio Pettoni, col suo terribile carico.
Il 3 Marzo, per la prima volta, Emina entrò in contatto con la mente di Adelaide, da allora la vita della Magazziniera si è fatta confusa e complicata: adesso fa spesso cose senza saperne il motivo, ha commesso crimini odiosi e ha visto orrori che non ha il coraggio di confessare.
Adelaide ha nascosto il baule e altri oggetti (e armi!) al piano superiore del Magazzino, dietro la porta chiusa a chiave e tiene la chiave nascosta sotto una botte abbandonata in una angolo del magazzino. Già due volte ha portato del cibo ad Emina (il mercante Viti e il piccolo Enea), assistendo alla scena del loro smembramento da parte della grottesca Diabolicus. Per sistemare ciò che resta dei corpi (ed evitare che se ne vadano in giro e la facciano scoprire) usa l'ascia di Pettoni, che tiene nascosta tra le carcasse delle auto (5). Ovviamente prendere l'ascia, usarla e riportarla a posto sono azioni da fare a notte fonda, lontani da sguardi indiscreti, anche perché per farlo deve aprire la porta della Rimessa, e nessuno sa che lei ha le chiavi per farlo. Ha inoltre manomesso il quaderno del Magazzino, sostituendo la pagina che indicava la vera merce trasportata da Pettoni (un baule pesante, due sacchi di grano, una gerla di castagne essiccate, una pistola, un'accetta, una forma di formaggio, quattro pagnotte) con una pagina nuova da cui sono state eliminate le armi e il baule.
Notare che la pagina è stata strappata e sostituita con un'altra, richiede un successo in un test Osservare.
Stessa cosa ha fatto con il foglio relativo ai beni depositati da Viti (facendo "sparire" i due fucili che teneva agganciati alla sella).
Adelaide farà di tutto per coprire Emina, ma molto più spesso sarà Emina stessa a prendere il controllo della magazziniera per agire in modo diretto. Adelaide, quando è posseduta da Emina, passa molto tempo a giocare con Massimo e Luisa di Gastone, spesso li rincorre o gioca con loro a palla o a raccontare cose buffe, apparendo stranamente infantile.

L'appartamento di Adelaide

Adelaide vive nell'altra metà del primo piano del Magazzino, dove ha un piccolo appartamento.
Se venisse perquisito (con un successo nel relativo test) i Personaggi troverebbero una grande chiave (è quella dell'accesso Ovest della Stazione del Dazio) e una specie di diario (vedi Appendice 3).
Inoltre, se guarderanno sotto al materasso all'altezza del cuscino, troveranno una vecchia pistola inglese (è quella di Sergio Pettoni), una Webley MK.IV, con ancora 3 proiettili nel tamburo. Adelaide l'ha potata nel suo appartamento ma... non sa perché.

Il comportamento di Emina

Emina saprà sempre tutto ciò che sa Adelaide, infatti anche quando non la controlla direttamente è sempre velatamente dentro la sua coscienza, tranne nel caso in cui stia attivamene controllando qualcun altro.
Emina interverrà spesso "nei panni di Adelaide" per depistare i Personaggi, mentendo per lei (anche se quando lo farà potrà mostrare delle movenze o un modo di parlare strano, infantile). Se un Personaggio scoprisse qualcosa di molto importante Emina potrebbe entrare in lui, per fargli comunicare a tutti gli altri che ha preso un abbaglio, o per distruggere o inquinare le prove. Se i PG apriranno la porta chiusa al primo piano del magazzino, Emina li sentirà entrare e prenderà possesso di uno di loro per uccidere gli altri, sfruttando anche i due fucili nascosti dietro i cadaveri, sotto un'altra coperta. Se un Personaggio aprirà il baule che la contiene potrà vederne il corpo spezzato e devastato, con le braccia mutilate all'altezza dei gomiti e il busto staccato dal bacino. Emina è una figura terrificante (test Orrore), ma di fatto patetica e inoffensiva, incapace di nuocere fisicamente, e si limiterà a urlare per il terrore di essere nuovamente colpita, ferita e annientata.

NOTA: I Templari sanno dell'esistenza dei Morti con coscienza, ma gli Excubitores no, ogni Excubitor dovrà effettuare un Test Intuito: se lo fallirà crederà che la ragazzina sia, miracolosamente, ancora viva (se estrarranno un Fante, invece, crederanno di essere dinanzi a Satana)!

ATTENZIONE: se Emina verrà fatta a pezzi, anche in poltiglia, sembrerà sconfitta e abbandonerà la presa su eventuali persone possedute, ma lo farà solo per lo shock. In realtà Emina sarà ancora capace di esercitare il proprio potere e gli omicidi riprenderanno dopo due giorni di calma. Se nel frattempo i Templari avessero lasciato il luogo il Padre Castigatore farà intervenire l'Inquisizione.
Esistono solo tre modi perché Emina cessi di impossessarsi delle persone e uccidere:
-1: darle fuoco finché non è del tutto incenerita (con l'uso di abbondante combustibile, serve almeno una tanica intera)
-2: scioglierla nell'acido (impossibile trovarne a San Tommaso)
-3: parlare con lei e assecondarla.

Parlare con Emina

Se uno dei Personaggi Excubitores proverà a parlare con Emina dovrà effettuare con successo un test Socialità per avere la sua attenzione, mentre se a parlarle sarà un Templare essa lo ascolterà in ogni caso.
Se chiederanno ad Emina cosa la spinge a uccidere lei dirà, piangendo: "Ho freddo, ho paura, mi hanno fatto del male". Facendola parlare (senza fare atti bruschi o che possano danneggiarla nel frattempo), lei racconterà la sua storia e aggiungerà che solo una vita vorrebbe strappare: quella di suo padre che l'ha venduta come una fosse una pecora quando era solo una bambina. I Personaggi potrebbero, a questo punto, accettare di riportare Emina al suo paese, così che essa possa compiere la sua vendetta, possono darle fuoco lo stesso, o vendicarla con le loro mani, se vorranno.
Finché Emina non avrà la certezza che il padre sia morto, la sua rabbia genererà altra violenza, ma se dovesse ucciderlo (o avere le prove della sua morte), placherebbe la propria sete di vendetta e chiederebbe di essere bruciata, arrivando persino a possedere il corpo di un Excubitor per andare a prendere "da sola" le taniche nella Domus Popoli.

9

In questa grande casa vivevano sia Michele Fabrizio, che Sauro Domenici, cioè i Probi Viri che si sono macchiati di omicidio e suicidio. I due abitavano in appartamenti diversi ma condividevano un unico bagno in fondo al corridoio centrale del primo piano. C'è chi dice che la casa sia maledetta e che abbia a che fare con la strega che viveva in paese 150 anni or sono. In realtà non c'è nulla di strano e le storie della strega sono del tutto inventate, ma lasciate che i Giocatori lo scoprano da soli!

IO

La locanda del "Passo Stanco" è il solo posto dove uno straniero possa riposarsi una volta giunto a San Tommaso. Ha prezzi popolari ed è pulita, al piano terra vi è una sala da pranzo in cui vengono serviti piatti genuini, ma certo non è un albergo di lusso. Il posto è frequentato da viaggiatori e in questi giorni è del tutto deserto, tranne che all'ora di cena, quando qualche solitario o qualche giovane coppia sfrutta la cucina del posto, soprattutto nelle serate in cui viene esposto il cartello "cena speciale" (il che, di solito, vuol dire che c'è della cacciagione e del vino rosso come si deve). Qui è avvenuto il suicidio del mercante Sergio Pettoni e qui ha dimorato anche l'altro mercante coinvolto in questi fatti di sangue, Raimondo Fellini, mentre nessuno ha avuto contatti col terzo mercante, Valeriano Viti. Il gestore del Passo Stanco è Ennio Garrone, un omone gigantesco e torvo, dai capelli gialli, stopposi e dal mento largo, attraversato da una brutta cicatrice... l'ultimo regalo della moglie morta . Ennio odia apertamente gli eccessi religiosi e sopporta a malapena frati, preti e suore, in quanto è un ex comunista combattente. Nei confronti dei Templari è più malleabile, in quanto li vede più come "guerrieri" che come "monaci" e si è auto-convinto che in fondo non siano poi così devoti, ma semplicemente siano gente che ha scelto di non contrastare apertamente la politica dell'Imperium in cambio della necessaria libertà d'azione e movimento. Ennio conserva armi (in disuso da dieci anni, andrebbe fatta una bella manutenzione prima di provare a usarle di nuovo) e una bandiera sovietica dietro un armadio della sua camera personale.
Se interrogato sui tre mercanti dirà...
...su Sergio Pettoni dirà che l'uomo sembrava stanco e triste quando era arrivato, non ha parlato con nessuno e anche a lui ha detto il minimo indispensabile per ottenere una camera e una cena a base di minestra di verdure e pane, annaffiata solo da acqua. Niente vino, di questo è proprio certo, perché quando aveva visto che parlava da solo si era chiesto quanto avesse bevuto, notando così che non aveva chiesto neppure un bicchiere di vino.
Aggiungerà che mentre mangiava piangeva e implorava pietà alla Madonna e a "Emina"... insomma secondo Ennio quello lì fu il primo a vedere il fantasma!
...su Raimondo Fellini dirà che ha ben poco da dire: arrivò la sera prima, dormì in una stanza diversa da quella di Pettoni, era un uomo allegro e ciarliero, che lo riempì di chiacchiere sulla rinascita del mercato della seta e sulle tecniche di allevamento dei bachi. Mai si era mostrato violento o strano. Era "uno normale".
...Valeriano Viti, semplicemente, non sa chi sia e non l'ha mai visto entrare al Passo Stanco.
Le stanze usate da Pettoni e Fellini (così come le altre) sono del tutto normali e se venissero perquisite non sarebbe possibile trovare nulla di anomalo o sospetto.

II

Qui vi è una casa-torre stretta e alta tre piani, sul cui ultimo piano sta sempre un Excubitor di vedetta. La casa è dotata di una campana da suonare in caso di emergenza o anche semplice sospetto (verrà suonata all'arrivo dei templari più per emozione che per altro). Non vi è nulla di anomalo in questa parte della Stazione del Dazio.

Altro

Sono alcune decine le persone che abitano il paese e ognuna di loro si è fatta un'idea su quel che succede, sebbene la maggior parte creda nella storia del fantasma, in quella della strega o in quella del fantasma della strega. Date modo ai PG di poter parlare con chiunque, e preparatevi a improvvisare il ruolo di vecchi contadini, giovani spaventati e pettegole di paese desiderose di dire la propria e di scoprire qualche indiscrezione sulle indagini.
Permettete ai PG di visitare altre case e i dintorni della Stazione del Dazio, se lo riterranno opportuno, sebbene tali ricerche siano destinate a non produrre risultati utili.
Se avete un po' di fantasia potrete arricchire quest'avventura con altri Personaggi con trame collaterali e nuovi segreti da custodire.