

# La Peste di Ferro

I PG fanno parte di un gruppo legato all'Inquisitore Von Shiele, inviato ad indagare su strane voci provenienti dal villaggio di Erstebenteuer, una località isolata nel nord del Siddlend, il cuore del Sacro Impero, un luogo remoto dove l'autorità della Chiesa è fievole, e dove non ci sono forze militari a sorvegliare il territorio. Si dice che i boschi attorno a Erstebenteuer siano infestati dagli spiriti maligni, e si racconta di lupi indemoniati, coperti di aculei, che aggrediscono le pecore, di cervi e orsi in fuga, e di ombre grottesche che inseguono i viandanti solitari, mentre sembra si stiano diffondendo strane malattie.

## LOTHAR VON SHIELE, INQUISITORE

Ket 6, Bin 5, Hok 6, Tif 5, Geb 4, Hes 6, Hod 4, Nes 4, Yes 4, Mal 2; Fe 16, Vo 15, Da'at 13.

Specializzazioni: Accademica +20, Crittografia +10, Geometria +10, Lettura +20, Lingua Omnis +20, Occulto +10, Religione +30, Comandare +20, Oratoria +10, Segugio +10, Armi Bianche +10, Benedizione divina +20.

Virtù: Fede incrollabile, Status, Studi ecclesiastici, Taumaturgia, Benedizione divina.

Archetipo: *Censore*

Equipaggiamento: abiti dell'ordine, pugnale, materiale per scrivere.



## MARCUS BLUCHER, GUARDIA DEL CORPO

Ket 4, Bin 3, Hok 4, Tif 6, Geb 6, Hes 5, Hod 5, Nes 6, Yes 6, Mal 1; Fe 16, Vo 16, Da'at 14.

Specializzazioni: Corpo Umano +20, Lingua Omnis +10, Natura +10, Religione +10, Allevare +10, Artigianato +10, Atletica +30, Cavalcare +20, Gioco d'azzardo +10, Lotta +20, Armi Bianche +20, Armi a 2 mani +20, Armi da Lancio +10.

Virtù: Aspetto truce, Astinenza, Fisico poderoso, Gran bevitore, Istruzione militare, Resistenza al dolore.

Archetipo: *Stoico*

Equipaggiamento: elmo, cotta di maglia e abiti di cuoio borchiato (armatura media testa e tronco, leggera per le altre locazioni), spada, ascia, due pugnali.



## Nota per i giocatori

Questa avventura vi immergerà nell'atmosfera e nelle ambientazioni di Prima Rivelazione. Le vicende narrate pongono i personaggi in un ambiente medievale fantastico, in cui dovranno affrontare minacce all'apparenza soprannaturali. I più attenti noteranno gli indizi che adombrano la reale natura degli eventi vissuti, che li lanceranno verso le Rivelazioni successive.

In *Eden: l'Inganno* l'Arbitro di Gioco viene definito con il termine Megisto. Di seguito vengono forniti quattro profili di personaggi, adatti per essere giocati nella presente avventura. Sentitevi liberi di apportare qualsiasi modifica ad essi.

## WALDEMAR SHON, GUIDA

Ket 5, Bin 6, Hok 4, Tif 6, Geb 5, Hes 5, Hod 5, Nes 5, Yes 5, Mal 0; Fe 14, Vo 16, Da'at 16.

Specializzazioni: Cartografia +10, Galenica +10, Lingua Omnis +10, Natura +30, Religione +10, Allevare +10, Artigianato +10, Atletica +20, Furtività +20, Orientamento +10, Segugio +30, Lotta +10, Armi Bianche +10, Armi da tiro +20.

Virtù: Fulmineo, Mira letale, Sensi acuti, Sonno leggero, Sopravvivenza, Spadaccino.

Archetipo: *Fedele*

Equipaggiamento: giacca di pelliccia (armatura leggere su braccia e tronco), arco e frecce, ascia, coltello, corda.



## KASPAR, VAGABONDO

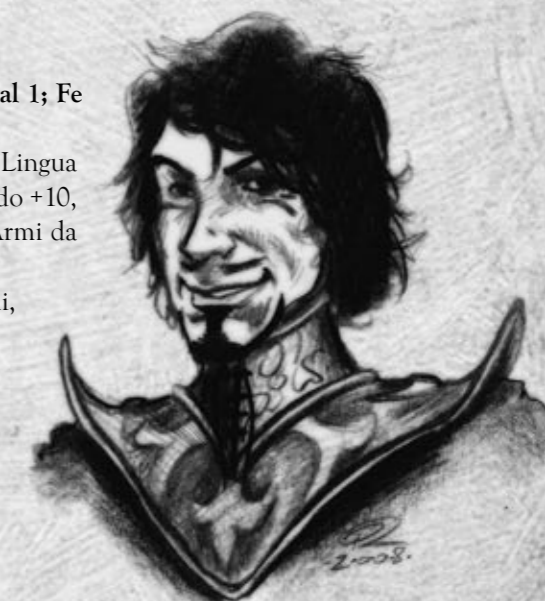
Ket 4, Bin 5, Hok 4, Tif 5, Geb 6, Hes 6, Hod 5, Nes 4, Yes 6, Mal 1; Fe 14, Vo 15, Da'at 16.

Specializzazioni: Corpo Umano +20, Crittografia +10, Lettura +10, Lingua Omnis +10, Occulto +10, Atletica +20, Furtività +20, Gioco d'Azzardo +10, Mano lesta +20, Oratoria +20, Simulare +10, Armi Bianche +20, Armi da Lancio +20.

Virtù: Ambidestro, Bell'aspetto, Cosmopolita, Lanciatore di coltelli, Vita da strada.

Archetipo: *Anarchico*

Equipaggiamento: abiti di cuoio lavorato (armatura leggera per tutte le locazioni eccetto la testa), spada, 4 pugnali, ferri da scasso, dadi e carte da gioco.



## Atto I

I PG stanno percorrendo al tramonto un solitario sentiero di montagna, quando intravedono una figura che sembra trascinarsi a fatica, muovendosi in modo scomposto e innaturale; avvicinandosi, essi scorgono un volto stravolto. Non appena i PG riescono a raggiungere l'uomo, egli biascica qualcosa di incomprensibile per poi spirare, vomitando un fiotto di sangue grumoso addosso ad uno di loro (test Coraggio per non perdere 1 PV). Se essi decidono di studiare il cadavere, noteranno numerose macchie scure su varie parti del corpo e alcune schegge metalliche affiorare dalla pelle; un test Capire+Corpo Umano rivelerà che il metallo sembra fuoriuscire dal corpo, come se fosse cresciuto dall'interno. Con un test Sapere+Religione, poi, i PG scopriranno che l'uomo è morto per la Peste di Ferro, una malattia sconosciuta per la quale la Chiesa impone la cremazione obbligatoria dei cadaveri, contrariamente a quanto normalmente previsto per i defunti Credenti. Un test Notare+Natura consentirà, ancora, di scoprire un certo numero di minuscoli moscerini che sembrano uscire dalla bocca e dalle ferite del cadavere, allontanandosi di qualche metro per poi ritornare a ronzare attorno alla carne morta; anche se i PG riescono a catturare uno degli insetti (ad esempio schiacciandolo tra le mani con un test Agire), non riusciranno a vedere altro se non una macchiolina nera non più grande di un granello di polvere.

### LA CHIESA MALEDETTA

Proseguendo lungo il sentiero, sotto una pioggia fastidiosa, i PG raggiungono, il tramonto successivo, il villaggio di Erstabenteuer, che appare abbandonato; un test Notare+Natura rivelerà che non si sente il canto degli uccelli e che non si vedono neppure lucertole; tutto sembra immerso in una tranquillità agghiacciante, tutto appare assolutamente privo di vita. Se i PG decidono di esplorare il villaggio (poche case, un granaio ancora pieno ed una chiesa), scopriranno che tutte le abitazioni sono vuote, ad eccezione di un paio di cadaveri dallo stesso aspetto di quello del viandante incontrato il giorno precedente. La chiesa del villaggio, invece, presenta una scena molto più macabra; pare che tutti gli abitanti di Erstabenteuer si fossero riuniti qui ad invocare la pietà della Presenza, prima che sopraggiungesse la morte: così, agli occhi dei PG attoniti, ecco mostrarsi decine di cadaveri stesi sul pavimento in pose grottesche, immersi in chiazze di sangue sporco (chi vede la scena deve sostenere un test Coraggio o perdere 3 PV; in ogni caso perde 1 PV). Sciami di minuscoli insetti, insieme a larve di mosche carnaie, si affollano attorno ai corpi in avan-

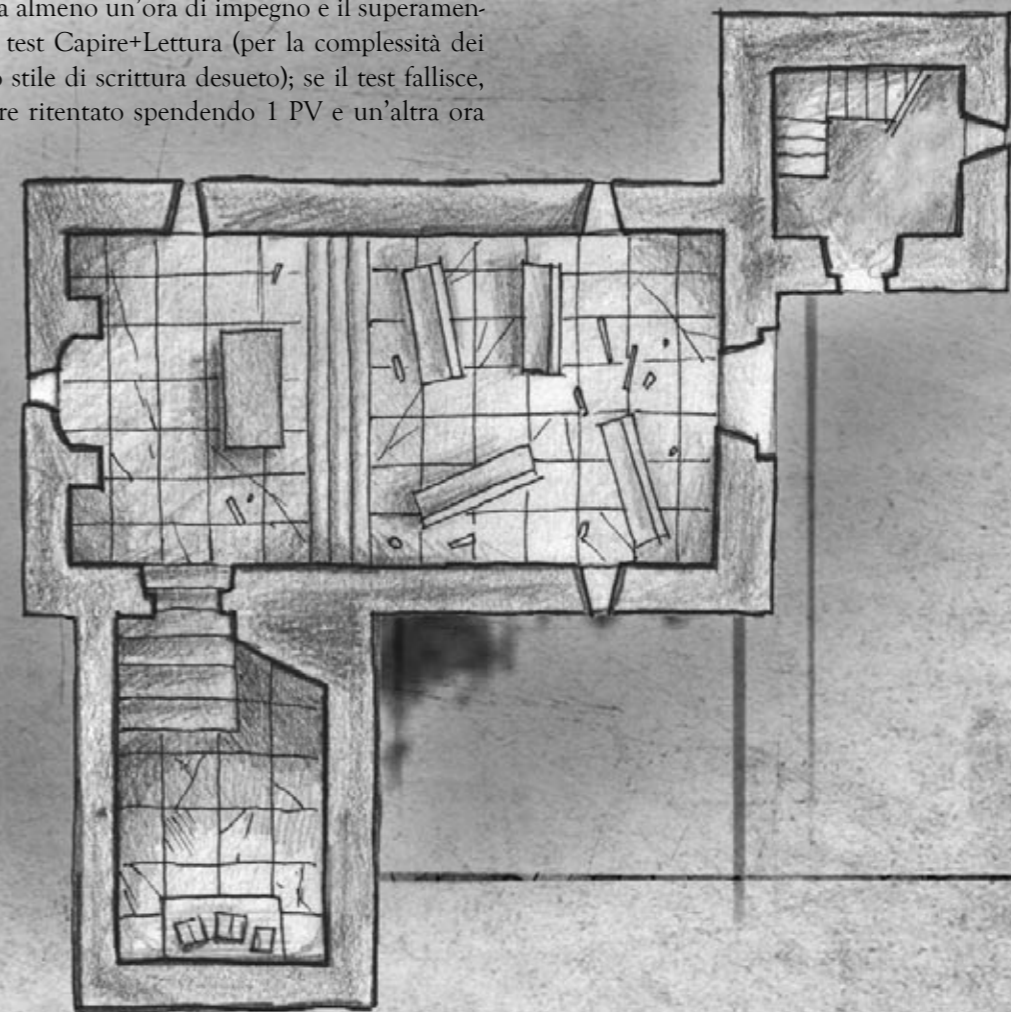
zata decomposizione, da cui emergono vistose escrescenze di ferro, mentre un cupo ronzio metallico, basso ma udibile, si ode in sottofondo. Se i PG non lo cercano attivamente, un test Notare+Religione rivelerà l'assenza del prete tra i morti. La porta della cripta è spalancata: nella penombra della chiesa si nota una luce provenire dal piano inferiore; chi deciderà di scendere le scale, dopo pochi gradini noterà alcuni grossi ceri che vanno spegnendosi, mentre il cadavere del prete occupa il pavimento davanti ad un piccolo altare. Sull'altare sono aperti tre tomi di varie dimensioni, che ad una rapida ispezione (test Capire+Religione, serve Lettura +10 o superiore) si riveleranno essere un breviario, un estratto del Gladius Demonicus (un trattato sistematico sui Demoni) ed una agiografia di San Racho di Autun (con un test Sapere+Religione, i PG potranno apprendere che questo Santo era considerato il protettore dei malati di peste). La lettura viene, a questo punto, interrotta da un orribile prodigio: mentre il ronzio suddetto si intensifica tanto da assomigliare allo stridere di mandibole, il cadavere del prete si rialza afferrando uno dei presenti nella cripta (si consiglia di scegliere il giocatore più impressionabile): i presenti devono effettuare un test Coraggio o perdere 2 PV (in ogni caso ne perdono 1). Liberarsi dalla presa del cadavere è relativamente facile (basta un test Esercitare oppure un colpo andato a segno contro il braccio del morto), ma uscire dalla cripta e tornare alla navata principale superiore porterà i PG ad accorgersi che l'intera chiesa è infestata da cadaveri rianimati, mentre il ronzio si fa sempre più forte e sinistro. Ci sono una ventina di corpi animati che tentano di aggredire i personaggi (ognuno dovrebbe subire uno o due attacchi per turno): i cadaveri erranti provano ad afferrare i PG per trascinarli verso l'abside sul fondo della chiesa (se l'attacco ha successo si effettua un tiro contrastato Esercitare-Resistere); ed è proprio lì che turbinata una massa vorticante di minuscoli puntini neri, simili ad insetti (si tratta del Belzebù. E' necessario un test Capire+Occulto per intuire che i PG si trovano dinanzi ad un demone, senza avere però la capacità di riconoscerlo nello specifico). Il demone non prende apertamente parte al combattimento, limitandosi a

contagiare le vittime portatogli dai Morti Erranti, o a difendersi se aggredito; in ogni caso, i PG dovrebbero intuire che l'opzione migliore è in questo caso la fuga (i morti presteranno poca attenzione a coloro che, già contagiati, provano a fuggire), una fuga che dovrebbe essere rocambolesca, tra cadaveri che si rialzano e tentativi di cattura delle vittime da condurre dal Belzebù. Le opzioni sono diverse: uccidere in combattimento i Morti Erranti che bloccano la strada (combattimento normale), farsi strada a spintoni (test contrastato Esercitare-Resistere), provare ad arrampicarsi fino alle finestre a vetrata (Agire+Atletica), o qualsiasi altro sistema venga in mente ai giocatori. Una volta fuori dalla chiesa, i PG scoprono che anche i cadaveri rimasti nelle case si sono risvegliati, al suono dell'ormai consueto ronzio d'insetti; essi, però, sono abbastanza lenti, e ciò consentirà ai PG di riuscire facilmente ad allontanarli da sé e fuggire via.

### UNA SPERANZA

Una volta in salvo, i PG avranno il tempo di riposarsi (recuperando PV e PF) e di studiare i testi che hanno prelevato dalla cripta (se non li hanno presi la situazione si complica, e potrebbe essere opportuno tentare una nuova incursione per recuperarli, a meno che il Megisto non voglia fornirgli in altro modo le informazioni in essi contenute). Studiare uno dei manoscritti comporta almeno un'ora di impegno e il superamento di un test Capire+Lettura (per la complessità dei temi e lo stile di scrittura desueto); se il test fallisce, può essere ritentato spendendo 1 PV e un'altra ora

di tempo. Il breviario riporta diverse preghiere e invocazioni alla Presenza: un nastrino segna una pagina dove sono riportati salmi di abiurazione del male (evidentemente inefficaci, data la sorte del prete); l'estratto del Gladius Demonicus parla del legame tra la Gehenna e alcuni morbi di origine diabolica, che traggono forza dalla volontà malefica della Bestia, e che vengono sparsi sulla terra da orribili demoni. Ciò che in particolare colpisce l'immaginario dei PG è la descrizione di Belzebù, il Signore delle Mosche, raffigurato come uno sciame di insetti malefici, oppure come un turbine di polvere nera (descrizioni ben aderenti all'entità notata nella chiesa di Erstabenteuer). L'agiografia di San Racho di Autun, infine, racconta la vita e i miracoli del Santo, nato in Nulevis e morto in Frimea, passato alla storia per le sue miracolose capacità curative, che gli consentirono di sopravvivere alla Peste Nera. Il Santo è morto da tempo, ma si racconta che le sue reliquie mantengano proprietà taumaturgiche, e che abbiano in passato scacciato dei demoni, quando brandite da credenti dal cuore puro. Attirerà certamente l'attenzione dei PG la scoperta che il braccio destro del Santo è custodito nell'eremo di Vogher, a circa un giorno di viaggio dalla loro attuale posizione, in direzione sud-est. A questo punto, i PG potrebbero decidere di rimettersi in forze prima



di affrontare il nuovo viaggio, cosa opportuna se sono particolarmente feriti; tuttavia, il Megisto dovrebbe mantenere alta la tensione facendo insorgere nei contagiati i primi sintomi della Peste di ferro (per lo più disturbi respiratori e muscolari).

## Atto II

### VOGHER

L'eremo di Vogher è un minuscolo santuario che sorge in cima ad un pinnacolo di roccia, accessibile solo attraverso una stretta scalinata intagliata nella viva roccia. La reliquia di San Racho di Autun fu traslata qui secoli fa, al ritorno da una crociata, da un uomo originario della regione, un Maestro dell'Ordine del Leone, il cui esercito fu decimato da una pestilenza scoppiata durante il viaggio. Il santuario è stato eletto a dimora, da diversi anni, da un Nazireo di origine Nulevita, Gotthard Palastre, che si è autoproclamato protettore del luogo e della reliquia (per la descrizione e la natura del Nazireo si rimanda il Megisto alla descrizione dei PG e delle creature che compaiono nell'avventura). Il santuario in sé è un misero edificio, dotato di una grande effigie di San Racho, raffigurato con il volto e il corpo sfigurati dalla peste; la reliquia del Santo troneggia su di un altare, la cui posizione lo rende pressoché inaccessibile se il Nazireo così vuole. Infatti, le grosse pietre raccolte sullo sperone di roccia che sovrasta la scalinata, e la micidiale balestra del Templare, possono facilmente falciare chiunque tenti di avvicinarsi senza il suo permesso. Il Nazireo trascorre giorno e notte assorto in preghiera davanti all'ingresso dell'eremo, e chiede, in perfetto Omnis, a chiunque si avvicini, cosa lo conduca al santuario, valutando a propria discrezione chi sia degno di sostare in quel luogo sacro e chi non lo sia. La reliquia è contenuta in una scatola di argento massiccio, finemente cesellata, la cui faccia anteriore è costituita da una lastra di vetro che lascia vedere, all'interno, l'avambraccio e la mano del Santo, impreziosita dalla presenza di anelli d'argento decorati da sottili fili di oro, argento e rame, che tracciano complessi disegni. Nella parte posteriore della scatola è stato ricavato un piccolo scom-



parto contenente una sottile pergamena arrotolata, sulla quale sono vergate le complesse fasi di un rituale di invocazione che, se condotto da un vero Credente, può richiamare la benedizione di San Racho. Il rituale prevede di pronunciare determinate frasi mentre le dita del sacerdote scorrono sui simboli rituali che decorano la scatola. Il Nazireo, naturalmente, si rifiuterà categoricamente di lasciar portare via la reliquia a chiunque tenti di farlo.

### IL NAZIREO

I PG possono tentare varie strade per impossessarsi della reliquia, pertanto starà al Megisto gestire in modo opportuno le diverse situazioni che possono scaturire dalle loro tattiche; oppure, se preferisce, egli può indirizzare i giocatori verso una determinata iniziativa che gli appaia più adeguata. In ogni caso, si riportano di seguito alcune possibili situazioni tipo e suggerimenti per gestirle: i PG potrebbero tentare di entrare nell'eremo di soppiatto, di notte ad esempio; in tal caso sarà necessario un test Agire+Furtività. Se il test fallisce, oppure ha successo ma il Nazireo supera un test Notare, una serie di grossi sassi cominceranno a precipitare dall'alto; a quel punto servirà un test Reagire+Atletica per evitarli. In caso di fallimento, i PG subiranno d10 danni. I sassi possono anche essere parati con uno scudo (test Resistere, 1 danno se superato, d5 se fallito). Altra strada può essere quella di provare ad arrivare di corsa fino in cima all'eremo (test Esercitare+Atletica per vincere la fatica dei gradini, 1 o 2 PV per turno a seconda dei risultati), ma i PG dovranno anche evitare o parare i sassi in caduta. Quanto duri la sassaiola dipende dal giudizio del Megisto, al quale si ricorda che l'impresa non deve essere facile, ma che in cima i PG dovrebbero arrivarci vivi... Se i sassi si rivelano inefficaci, il Nazireo impugnerà la balestra, cercando di abbattere i nemici che si avvicinano, restando in cima alla scala; poi, il Templare estrarrà lo spadone, affrontando uno ad uno gli avversari in arrivo (+20 agli attacchi per la posizione sopraelevata; può avvicinarsi un solo PG per

volta, ma si può provare a scalare la parete di roccia con un test Agire+Atletica e spendendo 1 PV anche in caso di fallimento). I PG possono tentare di raggiungere l'eremo anche scalando la parete di roccia che si trova sul versante opposto rispetto alla scala, dove il Nazireo non può vederli, ma dovranno sostenere uno o più test Agire+Atletica (dipende da quanto pathos vuol creare il Megisto), altrimenti subiranno d10+2 danni per la caduta (si suppone cadano da un'altezza ridotta; se dovessero cascare giù dalla cima, i PG muoiono sul colpo). In ogni caso, la scalata costa 5 PV per la fatica. Se i PG riescono a giungere in qualche modo non visti fino alla cima, troveranno il Nazireo assorto in meditazione nei pressi del dirupo; avvicinarsi a lui o all'ingresso dell'eremo richiede un nuovo confronto Agire+Furtività/Notare, per evitare che il Templare esca dalla trance palesemente inferocito. I PG possono anche tentare di ragionare con il Nazireo, spiegandogli che hanno bisogno della reliquia per combattere un demone (Convincere+Oratoria), o provare a raggiarlo in qualche modo (Persuadere+Oratoria); il Templare è estremamente risoluto nella sua missione, quindi avrà diritto ad un test Perseverare per resistere ad ogni tentativo di persuasione. In ogni caso, anche se egli giudicherà nobili le ragioni dei PG, si rifiuterà di consegnare la sacra reliquia in mani indegne, quindi richiederà una prova: uno dei personaggi dovrà batterlo in duello. Che si tratti di un leale duello o di un feroce scontro all'arma bianca tra il Nazireo e

i PG, lo scontro avverrà sullo sperone di roccia antistante l'eremo, a pochi passi da un baratro. Il Megisto dovrebbe sfruttare la situazione dando ai PG la sensazione di essere sul punto di cadere ogni qual volta sono respinti da un attacco del Nazireo, o quando cadono al suolo per effetto di un colpo. Ovviamente, anche i PG possono provare a sfruttare la situazione provando a spingere l'avversario verso il baratro (con un attacco di lotta si può effettuare una presa, con un confronto Esercitare-Resistere si potrebbe spingere

### GOTTHARD PALASTRE, IL NAZIREO

**Ket 5, Bin 3, Hok 3, Tif 6, Geb 6, Hes 6, Hod 6, Nes 6, Yes 5, Mal 0; Fe 25, Vo 18, Da'at 15.**

**Specializzazioni:** Lettura +20, Lingua Omnis +20, Religione +30, Atletica +20, Comandare +10, Musica e canto +10, Lotta +20, Armi bianche +20, Balestra +20, Armi a due mani +30.

**Equipaggiamento:** cotta di maglia pesante (tutto il corpo: protezione d10, -20 ai test, -2 In), Balestra (danno d10+2, Ricarica 1 turno), pugnale. Per lo spadone di Astraccia applica le seguenti regole: tali armi infliggono un danno in più delle contro-

parti mondane e dimezzano la protezione offerta dalle armature (danno d10+2[+1], due mani). Alto, muscoloso, guance scavate dal digiuno, capelli e barba lunghi e incolti, occhi spiritati: il Nazireo è un Templare Eremita, un guerriero dell'Ordo Leonis che ha scelto di condurre una vita d'ascetismo. Egli trascorre il tempo per lo più leggendo le Scritture, e recitando salmi con l'armatura indosso. Per le privazioni che impone a se stesso, e per il percorso mistico scelto, il Nazireo opera in completa trance mistica, trasformandosi all'occorrenza in un guerriero feroce e spietato.

## BELZEBÙ (SIGNORE DELLE MOSCHE)

Ket 6, Bin 6, Hok 6, Tif 6; Vo 18, Da'at 18

Questo demone si presenta sotto forma di turbinanti sciami di minuscoli insetti neri, che ronzano costantemente in cerca di vittime da infettare con il morbo della Peste di Ferro. Belzebù non ha una reale forma corporea, tuttavia può essere scacciato usando il fuoco, o distrutto con l'esorcismo. Il demone attacca avvolgendo la sua vittima ed intrufolandosi in ogni suo orifizio: se la vittima in questione fallisce un test Daat, essa contrae la Peste di Ferro, che la ucciderà in una settimana per poi tramutarla in Morto Errante. In casi di estremo pericolo, Belzebù può adoperare il potere negromantico Distruzione dopo avere avvolto una vittima (test Daat +40, costa 2 PV ed infligge d10 ferite a turno, test Daat per dimezzare le ferite subite).

indietro l'avversario...), ma il nazireo terrà sempre le spalle rivolte verso l'eremo (confronto Agire-Reagire per riuscire ad aggirarlo). Se il guerriero giudica indegni i PG, combatterà fino alla morte e non avrà pietà di loro; se, invece, qualcuno lo affronta in un leale duello (ve bene anche il ricorso a sporchi trucchi purché non se ne accorga...), egli si arrenderà una volta ferito gravemente, e non infierirà sugli avversari sconfitti o in resa. Se il Nazireo viene ucciso, i PG possono trafugare il suo magnifico spadone di Astracciaio (un metallo resistentissimo estraibile da alcune formazioni meteoritiche), e le altre sue armi. Questo è quanto di valore il Templare possiede. Anche l'armatura può essere rubata, ma, a parte le orribili condizioni igieniche, risulterà ovviamente malridotta; infatti, per recuperarla, sono necessari un po' di tempo e un test Applicare+Artigianato. Ottenere la reliquia infonderà nuova speranza ai PG, che recupereranno 2 PV immediatamente.

### Atto III

#### IL BOSCO TENEBROSO

Una volta recuperata la reliquia di San Racho, i PG fanno ritorno a Erstebenteuer, per affrontare il Belzebù e salvarsi dalla Peste di Ferro. Il viaggio prosegue tranquillo, a parte l'ulteriore aggravarsi dei sintomi della malattia nei contagiati; ma quando i PG giungono a destinazione, scoprono il villaggio totalmente vuoto; nessun segno dei Morti Erranti, né del demo-

## MORTO ERRANTE

Geb 5, Hes 3, Hod 3, Nes 6, Yes 3; Fe 17.

**Specializzazioni:** Lotta +10, attacca con braccia irte di escrescenze metalliche (danno d10), che fungono da armatura su tutto il corpo (protezione d5).

Si tratta di un cadavere devastato da spuntoni di ferro che emergono dalle carni. Il Morto Errante avanza con movimenti meccanici accompagnati da un costante ronzio d'insetti; è totalmente privo di mente, ed è spinto esclusivamente dal desiderio di catturare esseri viventi per condurli al cospetto di Belzebù. Occasionalmente, il Morto Errante può uccidere le sue vittime quando queste oppongano eccessiva resistenza; a quel punto, egli dovrà trovare un altro essere vivente da sacrificare al suo signore.

ne. Se essi effettueranno ricerche approfondite, un test Cercare+Segugio gli consentirà di scoprire numerose tracce che conducono verso le foreste che circondano il villaggio; una volta inoltratisi nell'intricata selva, udranno le urla strazianti di una donna, che piange e implora aiuto da lunga distanza (Capire+Orientarsi per identificare da dove provengano le urla). Seguendo le urla, le tracce lasciate dai morti viventi o anche solo vagando a caso prima o poi i PG si imbattono in una grotta che si apre in un'area rocciosa della foresta, dall'interno della quale provengono grida sempre più strazianti, accompagnate da un forte ronzio metallico. La grotta risulta essere un vasto ambiente molto umido, al cui interno sono visibili sei Morti Erranti, due dei quali stanno trascinando la ragazza verso Belzebù che vortica sinistro sul fondo dell'ambiente, attorno ad una sorta di nero obelisco costituito da uno strano materiale di colore scuro. Quando i PG si lanciano all'assalto, i morti provano a fermarli (attaccando per ferire), mentre Belzebù avvolge la ragazza per contagiarla, per poi provare ad infettare i PG ancora non contaminati. Mentre infuria il combattimento, altri Morti Erranti emergono da anfratti bui della grotta; tra essi, un terrificante orso ucciso e rianimato dalla

Peste di ferro (Geb 5, Hes 3, Hod 3, Nes 8, Yes 3; Fe 19, In 11; artigli +20, causa d10+2 danni; la folta pelliccia e le numerose escrescenze metalliche assorbono d5+1 danni). L'unica via di uscita è riuscire a bandire il demone adoperando la sacra reliquia.

## LA LUCE DI SAN RACHO

Per evocare il potere del Santo è necessario eseguire il rituale riportato sulla pergamena che accompagna la reliquia. Per impararlo a memoria è necessario leggere il testo (Lettura +10 o superiore) e superare un test Capire+Religione (può essere ripetuto al costo di 1PV per tentativo, dedicandoci il tempo necessario). Eseguire il rituale necessita il superamento di 2 test Applicare+Religione: l'evocatore cantilena precise preghiere spostando le dita sulle incisioni del reliquiario, seguendo indicazioni molto minuziose; chi esegue il rituale non può muoversi, attaccare, schivare né usare capacità mistiche: egli sarà un bersaglio inerte. Superato il primo test di evocazione, il reliquiario comincia a vibrare emettendo un fischio acuto, mentre dal vetro brilla una mistica luce azzurra; Belzebù non può far altro che avventarsi sull'evocatore, ignorando del tutto torce o altri mezzi adoperati per ferirlo, e utilizzare il potere Distruzione per provare ad ucciderlo prima che il rituale sia concluso. Quando il secondo test ha successo, la nota emessa dal reliquiario diventa assordante, mentre la grotta viene illuminata da un improvviso lampo di luce. Tutti i presenti restano accecati ed assordati, mentre nella loro mente compaiono immagini luminose che richiamano l'effi-

gie di San Racho vista nell'eremo di Vogher. Quando i PG riacquistano la vista e l'udito, si accorgono che il demone è scomparso, i Morti Erranti giacciono tutti immobili al suolo e l'orribile ronzio che li accompagnava è cessato, anche se le larve infestano ancora i corpi, e qualche grossa mosca vaga stordita sul terreno (i minuscoli moscerini sono del tutto spariti).

## L'OMBRA DEL DUBBIO

Chi ha eseguito il rituale o ha assistito ad esso con una certa attenzione (al Megisto l'ardua sentenza), effettua un test Dubbio e se lo supera intuisce che vi sia qualcosa di anomalo: i gesti dell'evocazione troppo rigidi, la loro relazione con i cambiamenti della reliquia troppo meccanici. Tutto ha un sapore eccessivamente terreno per essere ricondotto esclusivamente alla sfera mistica. Ma ciò non è sufficiente per negare di avere assistito ad un vero e proprio miracolo, anche se il germe del dubbio si fa strada... I PG nei quali si sono insinuati dubbi guadagnano immediatamente un punto Malkut e perdono permanentemente un punto volontà, a meno che non provino a negare a loro stessi ciò che hanno visto, superando un test Coraggio. Ha diritto ad un test Dubbio (con tutto ciò che ne consegue; in ogni caso, non si può guadagnare più di un punto Malkut nella stessa avventura) anche chi analizza a fondo i cadaveri dei Morti Erranti, e se lo supera noterà che sotto le carni ci sono quelli che potrebbero sembrare quasi dei meccanismi... La convinzione, però, è che provare a parlarne con altri comporterà esclusivamente derisione.