

SPEEDWELL,

VIAGGIO ALL'INFERNO

DI MARCO VIGGI

**QUESTO MATERIALE PUO' ESSERE
LIBERAMENTE RIUTILIZZATO E COPIATO A
PATTO CHE RIMANGA COSI' COME APPARE
E RIPORTI QUESTE STESSA CONDIZIONI ED
INDICAZIONI.**

INTRODUZIONE

La penombra all'interno della stanza di legno dalle mura spoglie e dall'arredamento spartano vibrava alla luce delle tre candele bianche e tozze appoggiate sullo scrittoio. L'uomo scriveva chino su di esso, con movimenti lenti e calibrati intingeva la penna d'oca nel calamaio e tracciava cauti segni sul vecchio libretto dalla copertina di pelle. Doveva avere poco più di 40 anni, ed il pizzo che portava era appena brizzolato. Sulla camicia di cotone bianca che indossava, sulla schiena, numerose macchie di sangue allungate la chiazzavano in corrispondenza delle ferite delle frustate che l'uomo aveva sulla pelle. L'uomo si chinava spesso sul suo diario, stringendo gli occhi per vedere meglio quello che aveva scritto, un po' per la sua progressiva presbiopia, un po' per la mancanza di luce. Quasi nessuno avrebbe scritto al buio delle candele, ma quello che stava appuntando era tanto terribile e segreto che il Diacono avrebbe accettato qualunque difficoltà pur di sentirsi il più al sicuro possibile.

Anno del Signore 1640, 9 Agosto.

Questo è il ventesimo anniversario del nostro maledetto attracco alle soglie delle bocche dell'Inferno, quando la Speedwell, superata la Mayflower, ha attraccato alle coste del nuovo mondo. Ogni anno che Dio, od il diavolo, non so, ci ha mandato ho puntualmente vergato pesanti suppliche su questo mio diario, cronaca della nostra inesorabile discesa nell'oblio degli Inferi. Suppliche puntualmente non ascoltate, suppliche evidentemente non degne del perdono, non abbastanza meritevoli dell'ascolto dell'Altissimo.

Ma cosa devo fare, quale punizione posso infliggermi, o Infallibile, quale pena può essere degna del tuo perdono per la sciagurata azione di una volta di uno stolto ed ingenuo giovane tuo figlio? Dimmi, te ne prego, fai conoscere il tuo imperscrutabile volere al tuo figliolo ora cresciuto, ora pentito, ora pronto a tutto per placare la tua ira! Ma ti prego, o Santissimo, non cercare la tua vendetta negli ignari e negli stolti membri di questa tua comunità di devoti cattolici puritani, che essi hanno commesso il solo male di fidarsi di quel loro giovane fratello, di fidarsi di me; io solo merito punizione, io solo devo essere punito, una, dieci, cento volte, ma essi devono essere liberati dal giogo, io sono pronto a pagare lacrime e sangue per ognuna delle pecorelle del tuo gregge.

Quel giorno, oh, quel giorno che con lingua biforcuta di demone li convinsi a partecipare al rituale che ci ha condotto qui. Quel malefico e blasfemo rituale, suggeritomi da quel gatto mero, quell'essere, quel putrido e corrotto mio demone personale, fu lui a traviare la mia mente, a condurmi sul baratro, e poi oltre, dell'Abisso... ma non temer, ora sono rinsavito; il rigore, la preghiera, le penitenze mi hanno trasformato in un tuo devoto, l'esperienza degli anni mi ha fatto trovare la Tua Luce, ed ora il mio Demonio felino non può più nulla contro la mia Fede, lo giuro.

Dimmi, Salvatore, fammi sapere dov'è, come sconfiggerlo, forse questo placherebbe la tua sete? Qualunque cosa sono disposto a fare per salvare i miei fratelli, quelle donne rimaste incinte il giorno dopo il malefico rito, i loro figli, così strani, capaci di sentire i demoni dell'Inferno... i demoni... nei giorni dopo il rito, quando ci accorgemmo che il sole non saliva, che il cielo era nero di pece e che l'unica luce che illuminava costantemente le nostre notti ed i nostri giorni proveniva da oltre le colline che circondano il nostro accampamento, di nascosto andai a controllare quei bagliori rosso vermiglio. Là li vidi, osceni e terribili, in gruppi aggirarsi per le terre di ossidiana, lava e fuco... i pochi che si avvicinano siamo finora riusciti a combatterli, anche con l'aiuto dei giovani nati da quelle prime fecondazioni miracolose, che ho organizzato e chiamato Giosefiti.

E con loro, come mi devo comportare? Essi sono un'arma contro i Diavoli delle fosse, ma di loro mi devo fidare? Fu gravidanza miracolosa od incesto col Demonio? Tutto ciò mi è oscuro, o Imperscrutabile, e questa mia ignoranza mi farà impazzire. Solo la Fede in te e l'inflessibilità del tuo rigore mi permettono di continuare a combattere, a resistere qui sull'orlo degli Inferi Dannati, nella sola speranza che un giorno tu voglia liberare i miei fratelli, il tuo gregge, dalla sofferenza che stanno patendo. In quanto a me, quel giorno farai della mia anima quello che credi, perché quel giorno io sarò, finalmente, di nuovo libero.

Joseph Robinson

AMBIENTAZIONE

LA STORIA VERA

22 Luglio 1620, la Speedwell a Delfthaven, in Olanda, imbarca alcuni Pellegrini della chiesa di Linden incaricati di raggiungere il nuovo mondo e fondare una colonia per poi trasferire tutta la comunità (compreso il loro pastore, John Robinson). La nave il 5 Agosto arriva a Southampton dove incontra la Mayflower con altri pellegrini inglesi, ed insieme partono per il nuovo continente. La Speedwell però non è in grado di reggere il viaggio causa falle, quasi tutti i passeggeri vengono imbarcati sulla Mayflower (tranne una ventina di pellegrini), e la Speedwell ritorna a Delfthaven. La Mayflower invece parte il 6 Settembre. La mattina del 9 Novembre la Mayflower arriva a Cape Cod. Due giorni dopo sbarcano e cominciano a costruire il villaggio di Plymouth (o Plimoth). Qui si incontrano con gli indiani Patuxet, con cui fanno un trattato di pace ed instaurano una buona amicizia.

LA STORIA FANTASTICA

All'imbarco sulla Speedwell sale anche Joseph Robinson, il figlio illegittimo del pastore della comunità. Il giovane è un ragazzo problematico, che da sempre crede poco ed al contrario segue strani riti pagani del luogo. Egli viene imbarcato principalmente per le pressioni del padre, contro voglia. Quando la Speedwell comincia ad accusare i primi problemi, egli esegue alcuni riti pagani che prevedono il sacrificio di un gatto nero che si era portato a bordo. Tale gatto è in realtà il suo 'diavolo custode', e tale gesto porta l'attenzione del demonio sulla spedizione. Il rito prevede che il cadavere del gatto venga tenuto da qualche parte perché i buoni auspici permangano.

Quando la Speedwell deve tornare indietro, la scelta di chi deve tornare è difficile. Quasi nessuno si offre spontaneamente, a parte Robert Cushman, il mediatore della congrega di Linden, che è ormai amareggiato. La comunità emargina naturalmente i meno ben voluti, e naturalmente sceglie anche Joseph Robinson.

La notte, il diavolo entra nel cadavere marcescente del gatto nero, riportandolo in vita. Da questo punto in poi il gatto continuerà ad accompagnare il gruppo fino al nuovo mondo, nascondendosi nella nave. Tramite alcuni stratagemmi, il gatto – demonio fa in modo che ai passeggeri della Speedwell si presenti l'opportunità di poter riprendere il viaggio. Facendo leva sulle gelosie e i risentimenti di Cushman e degli altri, egli li spinge a far finta di partire per Delfthaven ma in realtà prendere il mare per il nuovo mondo.

Sospinta da venti soprannaturali, la Speedwell raggiunge e supera la Mayflower, ed approda giorni prima a Cape Cod. Sempre spinti dalla volontà demoniaca, i pellegrini sbarcano e pensano di piazzare il campo in una radura dove gli indiani Patuxet seppellivano i loro morti di vaiolo. La prima notte, presi da una strana frenesia, la comunità viene convinta da J. R. a partecipare ad un rituale, che gli appare sacro ma in realtà è demoniaco, tramite il quale vengono trasportati, a loro insaputa, in una dimensione parallela abitata da mostri e orrori, l'anticamera dell'inferno.

La mattina dopo quasi tutte le donne si trovano incinte, e il giorno non viene ma rimane un crepuscolo perenne. J. R. dirà che è una benedizione del signore.

Per diversi anni il diavolo gli garantisce una vita piuttosto tranquilla e benedetta da nascite 'miracolose', la comunità si moltiplica e dopo 20 anni la popolazione è aumentata da 50 a molte centinaia di persone, (e sono stati fondati alcuni nuovi villaggi). Ma i popoli dell'antinferno cominciano a notare la comunità umana.

J. R. nel frattempo si è reso conto di cosa ha combinato, e si è pentito. Per redimersi è diventato il religioso più fervente della comunità, e alla morte del vecchio Diacono è stato eletto lui nuovo Diacono. Ora governa la comunità con severità. Nel frattempo, continua a cercare il gatto per vendicarsi, ma non sa che questi è ormai una creatura demoniaca e non esiste nel vero senso della parola.

I figli nati dalle gravidanze misteriose hanno poteri soprannaturali (sono mezzi demoni), e aiutano quando vengono attaccati dalle schiere infernali. Diventano una polizia accessoria antimostro, ma fanno anche da inquisizione.

Quando i pellegrini cominciano ad avere contatti soprannaturali, viene istituito un gruppo di sorveglianti con il compito di studiare e gestire la cosa. Tale gruppo prende il nome di Giosefiti, dal nome del loro creatore, Joseph Robinson.

I, INSEDIAMENTO

I pellegrini fondano New Hope sulla foce del fiume Prosperity, sulla baia di Happy Harbor.

Il villaggio cresce fino ad arrivare a diverse centinaia di abitanti nel giro di un anno, grazie alle nascite miracolose. Dopo 20 anni conta 500 abitanti, 300 dei quali adulti.

La cittadina conserva ancora i tratti caratteristici del villaggio: case basse e di legno, unica costruzione centrale è una larga chiesa di un piano totalmente spoglia che sembra più una casa comune.

Oltre ai materiali reperibili nella zona, i coloni hanno un centinaio di fucili, di cui 25 sono flintlock e 75 matchlock (che vengono usati solo in caso di guerra). Ci sono 50 corpetti ed elmetti, altrettante spade e/o sciabole, mentre i coltelli sono almeno il doppio. Dalla nave sono stati presi 12 cannoni da 3 libbre che sono stati messi su delle torrette di guardia al perimetro della città, che è cinta da un muro di legno piantato in un terrapieno.



I PELLEGRINI



Sono vestiti con abiti molto parchi e regolamentati, perché la religione gli impone un abbigliamento (tra le altre cose) abbastanza uniforme e comunque molto sobrio (addirittura gli occhiali, essendo ‘innaturali’ e contro i piani di Dio, sono peccato).

Gli uomini in servizio di vigilanza sono armati con un elmetto ed un corpetto di metallo, portano tutti una spada o sciabola e un coltello ed un moschetto flintlock.

Fino ad ora non sono state prodotte altre armi perché non ce n'è stato bisogno e perché solo da poco è stata costruita una fucina, che principalmente si occupa degli attrezzi agricoli.

I, AMBIENTE CIRCOSTANTE

Joseph Robinson ha perlustrato personalmente la zona intorno all'accampamento, scoprendo con orrore che oltre le colline c'è un mondo devastato fatto di roccia nera, lava e tribù di bestie immonde. Per questo ha strettamente proibito l'uscita dal villaggio ed ha fondato i Giosefiti. Tale veto è preso molto sul serio, anche perché le poche persone avventurate oltre le colline non hanno mai fatto ritorno.

RELIGIONE

I Pellegrini sono Puritani, osservano il Sabbath e non lavorano la domenica.

Hanno cinque figure:

Il Pastore è un sacerdote che si occupa della vita religiosa della congregazione;

L'Insegnante è un sacerdote che si occupa dell'istruzione della congregazione;

L'Anziano è un laico responsabile del governo della chiesa ed è anche gli occhi e le orecchie della chiesa, e assiste il Pastore e l'Insegnante ad ammonire la congregazione;

Il Diacono raccoglie le offerte e assiste ai bisogni dei poveri e degli anziani. Da tempo il ruolo è coperto da Joseph Robinson che in realtà è anche una specie di sindaco e leader della congrega;

La Diaconessa assiste i malati ed i feriti, e spesso il ruolo della levatrice per la congrega.

Osservano solo due sacramenti: il battesimo e l'estrema unzione (il matrimonio viene considerato un affare civile), e non riconoscono altra autorità religiosa o la chiesa romana.

Le immagini sacre, le icone, la croce, le architetture non essenziali sono repute idolatria.

I pellegrini credevano che Dio avesse già deciso il destino di tutto e nulla poteva essere fatto per modificare questo destino, però questo destino poteva non essere sempre intelligibile all'uomo.

MONETA

Una sterlina è uguale a venti scellini, uno scellino è uguale a dodici penny.

GIUSTIZIA

I processi sono con una giuria popolare di 12 cittadini pari del giudicato, la pena di morte è data per cinque crimini: tradimento o ribellione, omicidio volontario, patto col diavolo, bruciare case o navi, sodomia o violenza sessuale. Altri crimini:

Adulterio – frustate in due occasioni distinte, una in pubblico, e portare le lettere AD cucite sul retro del colletto;

Fornicazione – se la coppia non è sposata e non si vogliono sposare frustate e multa di 10 sterline e tre giorni di prigione, se la coppia non è sposata ma è d'accordo di sposarsi multa di 10 sterline, se la coppia è già d'accordo nello sposarsi multa di 50 scellini;

Maledire dio – tre ore nella gogna pubblica;

Mentire in pubblico – multa di 10 scellini o se non può pagare 2 ore di gogna;

Rubare – ripagare il doppio del valore o essere frustato pubblicamente;

Ubriacarsi – multa da definire;

Gioco d'azzardo con dadi o carte – multa di 40 scellini;

Portare visori o altri indumenti strani – multa di 50 scellini;

Deturpare un monumento – multa da 20 scellini a 5 sterline;

Distruggere una staccionata – ricostruire la staccionata, più 50 scellini per la prima volta, 5 sterline per la seconda volta;

Fumare tabacco in pubblico o vicino ad un covone (soldati esclusi) – 12 penny la prima volta, 2 scellini la seconda volta;

Rinnegare le scritture – frustate da definire;

Non andare in chiesa – multa di 10 scellini;

Lavorare il sabato – multa di 10 scellini;

Viaggiare il sabato – multa di 20 scellini.

RISORSE

Il villaggio sopravvive coltivando la terra che lo circonda, anche se il raccolto è scarso e il lavoro è duro. Inoltre sulla Speedwell erano state imbarcate capre, pecore, galline e tacchini. Il villaggio sorge in una zona semipaludosa ma ricca di ruscelli di acqua dolce che scendono dalle colline, ma è stato scavato un pozzo che dà acqua più buona.

elmetto (protezione +3, peso 4, costo 75 £, protegge da colpi alla testa il 50% delle volte)

corpetto di metallo (protezione +3, peso 25, costo 400 £)

sciabola (danno Str + 1, peso 3, costo 150 £, da Parry +1)

spada (danno Str + 2, peso 4, costo 200 £)

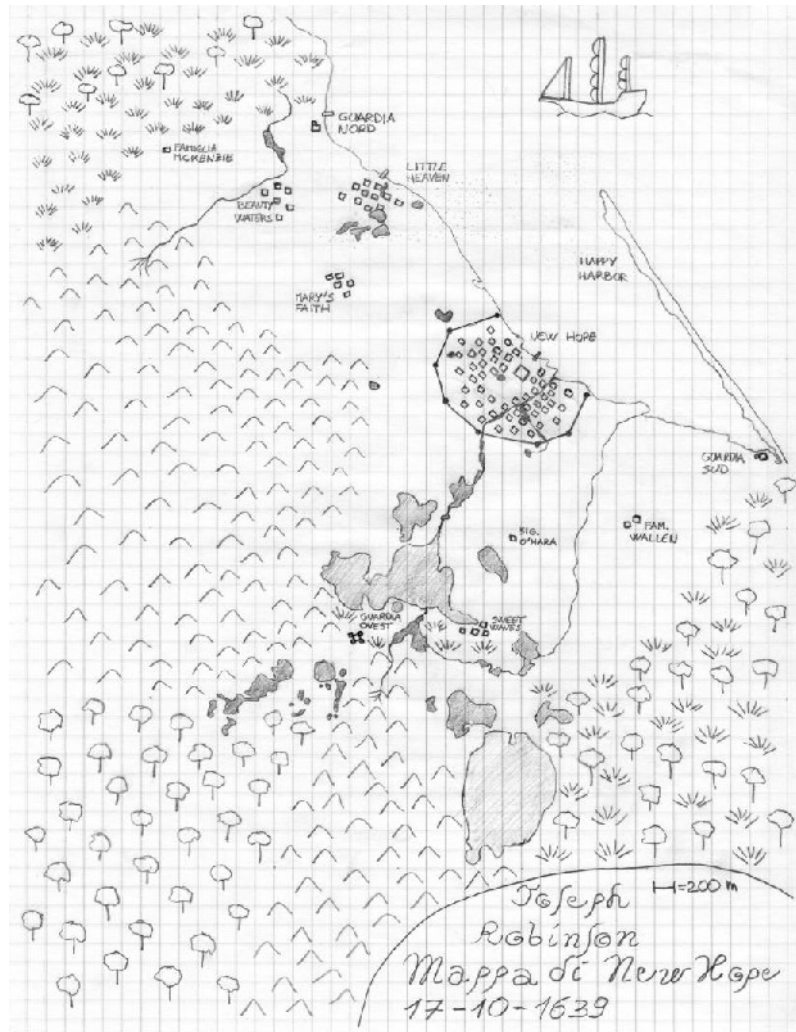
coltello (danno Str + 1, peso 1, costo 25£)

moschetti Matchlock (danno 2d10, peso , AP 1, a polvere nera, andava con una miccia accesa e quindi ci voleva molto tempo a prepararla e si poteva spegnere)

moschetti Flintlock (danno 2d10, peso , AP 1, a polvere nera, più rari ma più efficienti, andavano facendo una scintilla sul metallo e quindi funzionavano meglio)

cannoni da 3 libbre (il cannon shot ha range 50, danno 3d6+1, AP 4, Heavy Weapon; il colpo shrapnel ha range 50, danno 3d6 in un Medium burst template; il colpo cannister ha range 24, danno 2d6; tutti i colpi hanno ROF 1 con 4 uomini di crew).

MAPPA DEI dintorni di NEW HEAVEN



PERSONAGGI

I GIOSEFITI

I figli di quella prima miracolosa serie di nascite sono in realtà per metà di origine sovranaturale, e mantengono per questo un parziale contatto con il mondo fantastico. Nel 1640 questi giovani hanno tutti 19 anni e da qualche anno molti di essi sono organizzati in un gruppo fondato da Joseph Robinson con lo scopo di indagare sui fenomeni paranormali e difendere la comunità dai pericoli dell'inferno, i Giosefiti. I PG potranno fare parte di tale organizzazione: in questo caso essi dovranno prendere il Weird Edge 'Sensitivo'. Altrimenti saranno umani normali con la solita edge gratuita. Un Giosefita (ma anche un non Giosefita) potrebbe anche essere stato istruito da Joseph Robinson nell'arte dei Rituali, una capacità infusagli dal gatto nero e che lui ha sviluppato negli anni successivi. Ovviamente tali capacità sono piuttosto difficili da far passare come benedizioni divine, quindi vengono tenute nascoste e segrete.

JOSEPH ROBINSON

IL GATTO NERO

ROBERT CUSHMAN

CORRE TRA LE FRONDE

MICHAEL, ARCHANGEL

Michael è un Giosefita. Egli in giovane età scappò oltre il confine delle colline, imbattendosi in una creatura demoniaca che lo portò in fin di vita. Grazie alle doti da Giosefita non morì e fu abbastanza fortunato da essere trovato da J.R. E riportato indietro. Michael però poneva un problema, per quello che aveva visto ma anche per quello che testimoniava: il suo incontro lo ha lasciato orrendamente deturpato e sfregiato così che egli è una prova vivente della sovranaturalità demoniaca dei Giosefiti. Così J.R. Decise di non tentare di nascondere ma gli disse tutta la verità e lo iniziò ai segreti dei rituali, chiedendogli di aiutarlo nei suoi scopi. Michael accettò con entusiasmo. Presto però Michael rivelò una natura decisamente oscura, ed in certi atteggiamenti oltranzisti ed intolleranti è spesso anche più estremo di J.R. Così J.R. Si è trovato ad avere per mano un mezzo psicopatico, violento ed intransigente. Fortunatamente per lui gli è anche totalmente fedele, per questo J.R. ormai non può più farne a meno. Egli è infatti diventato quello che fa il lavoro sporco, dalla spia all'assassino (è lui che ha finora ucciso tutti quelli che hanno tentato oltrepassare le colline e sarebbero riusciti a tornare indietro).

ERINE BELLALE

Erine è una donna, ma è anche l'unica che è riuscita a superare le colline e rimanere viva, e ci è riuscita perché finora non ha ancora tentato di tornare. Nella sua fuga ha scoperto il cadavere di suo padre, che era andata a cercare, ed ha capito che era stato ucciso da qualcuno mentre tentava di rientrare al villaggio. Per questo è rimasta fuori, ed ha incontrato Corre tra le Fronde, con cui ora vive nascondendosi dalle creature diaboliche.

EDGES AND HINDRANCES

MUOVE EDGES

Sensitivo (weird edge): un Sensitivo è in grado di vedere i fantasmi e le creature sovranaturali normalmente invisibili agli occhi dei mortali, di vedere la vera natura dei demoni e di creature simili e di percepire la natura demoniaca o magica di cose o luoghi, compresi luoghi in cui sia stato usato un potere sovranaturale. In questo caso la zona rimane rilevabile per un tempo che può andare da alcuni minuti per un potere minore, ad alcune ore per un potere normale, fino a giorni nel caso di capacità molto potenti, come evocazioni o cose simili. Un Sensitivo deve riuscire in un tiro di Spirit per notare tali aeree, nel caso il bersaglio resista in qualche modo il tiro è contrapposto allo Spirit del bersaglio.

Arcane Background (Rituali): Arcane Skill: Rituali (Spirit), Starting Power Points: 10, Starting Powers: 3
Questo è l'unico arcane background disponibile, e funziona esattamente come Arcane Background (Magic), tranne per il fatto che essendo i poteri di natura demoniaca e quindi il backlash dovrebbe avere conseguenze malefiche di tipo adeguato. Inoltre questo potere può essere acquisito solo se viene insegnato da Joseph Robinson in persona (ancora nessun altro li padroneggia così bene da poterli insegnare).

ARCHETIDI

MOSTRI E NEMICI

NATIVI

La tribù dei Patuxet abita la zona di Cape Cod nel mondo reale, ma un'oscura imitazione della tribù esiste anche alle Bocche dell'Inferno. Questi esseri non parlano una vera e propria lingua, ma si capiscono istintivamente ed a mugugni. Tendono a comportarsi come imitazioni della tribù originale, in genere in maniera neutrale o anche amichevole, per poi d'un tratto lanciarsi in atrocità e violenze senza apparentemente alcun motivo.

DEMONI

La maggioranza del territorio oltre la valle è occupato da Demoni, la fauna nativa dell'Inferno. I demoni comprendono in gran parte tutte quelle bestie più o meno grandi simili ai nostri animali che, anche se malvagi e corrotti, sono in genere abbastanza neutrali e non dotati di grossa intelligenza. Inoltre esistono alcune razze di demoni dotati di più intelligenza, analoga a quella umana, e quindi in grado di fondare una società più o meno organizzata.

DIAVOLI

I Diavoli sono gli angeli caduti veri e propri. Sono rari e difficili da incontrare, e probabilmente saranno appropriati solo a campagna avanzata, quando le vicissitudini del villaggio saranno entrati maggiormente nelle faccende dell'Inferno. Un Diavolo sarà sempre una Wild Card.

NOTE E REGOLE

COMPENDIO

Per un elenco completo di edges, hindrances e regole aggiuntive fare riferimento al mio compendio, che sta su http://web.tiscali.it/tavola_rotolante/risorse/edgehind.pdf.

MORTE DEI GIOSEFITI

Essendo di natura parzialmente demoniaca, i Giosefiti all'Inferno non possono morire. La loro pelle ed i loro muscoli sono in grado di rigenerarsi a partire dal semplice sangue, anche se in caso di rigenerazione straordinaria rimarranno orrendamente deformi e cicatrizzate, anche se manterranno la loro funzionalità di massima. I tendini hanno la stessa capacità, anche se è molto più probabile perdano di molto la loro funzionalità. Le ossa invece non si rigenerano dal nulla, ma possono risaldarsi l'un l'altro anche dopo anni. Gli organi interni sono in grado di rigenerarsi completamente, mantenendo in gran parte le loro funzioni, compreso il cuore. Quest'ultimo però, in caso di rigenerazione, si ricostruirà di una carne dura e nerastra, simile a quella delle bestie dell'Inferno. L'unica cosa in grado di rigenerarsi completamente e veramente dal nulla è il cervello. Questo però non è detto sia un dono. Un Giosefita è in effetti in grado di potersi riattaccare un arto tagliato, che gli lascerà solo una cicatrice e dolori reumatici, ma nel malaugurato caso il danno fosse più esteso la morte potrebbe diventare per il soggetto un sogno irraggiungibile. Le ferite non in grado di guarire continuano a rimanere aperte e sempre sanguinanti, e soprattutto sempre doloranti. Un Giosefita che dovesse venire completamente distrutto, magari bruciato in un grande rogo o digerito da qualche bestia immonda, si troverebbe ad affrontare un incubo: in primis il cervello si rigenererebbe, e comincerebbe a sanguinare. Dal sangue comincerebbero a rigenerarsi pelle, muscoli e forse qualche ammasso inutile di tendini, ma non le ossa. Il cuore e gli organi interni si rigenererebbero all'interno di una massa informe di muscolo senza scheletro. Solo un Giosefita potrebbe sapere che dolore si prova a non avere più alcun osso.

STILE DELLA CAMPAGNA

L'atmosfera generale di questa ambientazione è quella della caccia alle streghe, condita ed avallata dalla presenza reale di diavoli e mostri, dei Giosefiti e dalla presenza di Joseph Robinson, che ha tutto l'interesse a mantenere questo clima di paura e tensione per fare in modo che gli abitanti gli obbidiscano. Il clima sarà cupo ed oscuro, condito dalla paura e dal timore di Dio, ma anche dalla semipenombra carminio che regna giorno e notte.

Questa ambientazione è evidentemente un'ambientazione di tensione in evoluzione. Joseph Robinson continua a fare in modo che le persone non escano dai confini delle montagne, e la fede ed il timore di punizione divina (le scritture del Diacono sono comunemente assunte come 'testi sacri' de facto, e quindi il solo pensare di voler uscire dal confine della comunità è considerato eresia e punito di conseguenza) fanno in modo che tutti rimangano al loro posto, ma è evidente agli occhi di tutti che in quel luogo qualcosa sia successo e dopo 20 anni molti si chiedono cosa ci sia oltre le montagne e cosa sia successo ai loro figli ed al mondo intorno. Per questo qualunque campagna comincerà probabilmente con i PG che prendono coscienza di quello che sta accadendo, in un modo o nell'altro. La presenza di mostri è tenuta il più possibile limitata e nascosta dai Giosefiti, ma qualcosa di più di voci serpeggia tra la gente.

Nel periodo di inizio della campagna la presenza di creature e fenomeni demoniaci è in costante aumento, perché la comunità ha già raggiunto una dimensione tale da poter affrontare i primi pericoli senza il rischio di venirse travolta e si sta naturalmente espandendo, quindi il Diavolo sta gradatamente riducendo il suo freno sulle creature dell'Inferno. Molte campagne inizieranno con i PG che entrano in contatto con qualcosa di soprannaturale e reale, o che vedano oltre i confini o cose del genere, rendendosi conto di quello che sta succedendo. Quello che dovranno decidere è come affrontare la notizia: mantenerla segreta e magari indagare di persona, farlo presente a Joseph Robinson, che potrà o cercare di mettere il tutto a tacere o (soprattutto se sono Giosefiti) metterli al corrente del suo dramma e cercare in loro aiuto per continuare la sua causa.

INDICE

INTRODUZIONE	3	Risorse.....	6
AMBIENTAZIONE	4	PERSONAGGI	7
La storia vera.....	4	I Giosefiti.....	7
La storia fantastica.....	4	EDGES AND HINDRANCES	8
L'insediamento.....	5	Nuove edges.....	8
I pellegrini.....	5	ARCHETIPI	9
L'ambiente circostante.....	5	MASTRI E NEMICI	10
Religione.....	5	NOTE E REGOLE	11
Moneta.....	5	Compendio.....	11
Giustizia.....	6		