

# SPEEDWELL

## *Viaggio all'Inferno*

### **Premessa**

Questa avventura è una sorta di prequel di una mia ambientazione in una versione fantastica del viaggio dei primi coloni puritani nelle americhe. Per questo saranno coinvolti temi quali la religione, non solo quella cattolica puritana ma anche paganesimo, così come il demonio molto più "reale" di come sia nella religione cattolica attuale. Potrebbero essere coinvolti anche temi da inquisizione, senza scendere nella tortura ma con accuse di stregoneria e altro. Inoltre si parlerà, forse in maniera anche diretta (ovviamente per personaggi biologicamente predisposti) di maternità. Sempre senza scendere in dettagli, comunque.

Per questo se qualcuno fosse sensibile a questi temi, forse sarebbe meglio non partecipasse.

### **Intro per PG**

Siete coloni puritani della congrega di Linden. Vi siete imbarcati sulla Speedwell, che assieme alla Mayflower è salpata per il nuovo mondo. Purtroppo, la nave già durante il viaggio di avvicinamento al porto di partenza aveva imbarcato acqua e, nonostante i tentativi di riparazione, poco dopo la partenza si è dimostrata inadatta ad affrontare un viaggio fino alle Americhe, così è dovuta tornare indietro.

In porto viene tentata una riparazione ulteriore in una nottata in cui tutta la congrega prega, e così la nave riesce a ripartire.

Il viaggio, ancora accompagnato dalla preghiera costante dei fedeli, procede col vento in poppa e il 1 novembre 1620 la Speedwell vi sbarca nella baia di Cape Cod, in America.

Lavorate per tutto il giorno per scaricare il necessario e preparare un campo, recuperate parecchia legna arenata sulla spiaggia e la sera vi riunite attorno a un grande fuoco. Qui Joseph Robinson, figlio spirituale del vostro pastore avente preso il suo posto nella nuova terra, vi esorta a pregare un'altra volta

come avevate fatto durante la notte di riparazione della nave e poi durante il viaggio.

Fate un grande cerchio di 100 persone, al centro Robinson, che comincia a pregare in latino, esortandovi a ripetere con lui, nonostante voi non sappiate alcune delle preghiere che comincia a salmodiare.

La preghiera è molto sentita da tutti e procedete così, entrando in una sorta di estasi, a occhi chiusi, per non sapere quanto tempo.

Al termine della preghiera, riaprite gli occhi e al centro del cerchio, ai piedi di Robinson, c'è un gatto nero. Ma la cosa che stupisce di più tutti è che c'è luce: non la luce della luna ma una luce che viene dall'orizzonte, calda al limite del rossastro, e che illumina la volta celeste come se ci fosse il sole tramontato tutto intorno.

Robinson grida al miracolo, a una benedizione divina, e andate a dormire con questa strana luce nel cielo.

## **Avvenimenti successivi**

### **2 novembre 1620**

La mattina il cielo è ancora senza sole ma con questo bagliore rosato. E c'è un tepore insolito per novembre, sembra piuttosto maggio. (Il tempo e la luce rimarranno così per sempre. Il sole non si vede perché sono sottoterra, all'anticamera per l'inferno, e il bagliore è il fuoco degli inferi. Inoltre poverà sempre poco, pioggerelline intermittenti a intervalli regolari ma mai intense e sempre abbastanza frequenti.)

Tutte le donne dai 16 ai 40 anni sono incinte, il ventre risulta rigonfio come fossero già a metà gravidanza.

J.R. si fa vedere solo dopo qualche ora, raggianti, gridando al miracolo: sempre luce, un'eterna primavera, nascite in abbondanza benedette dal signore. Alcuni sono spaventati ma lui li rassicura. (In realtà comincia a pensare di aver fatto una cagata.)

Dopo il campo tendato, si continua a scaricare la nave, maiali, polli, capre, pecore, cani, bovini, semi, piantine, attrezzature, 25 fucili flintlock (a pietra focaia), 75 matchlock (a miccia accesa), 50 corpetti ed elmetti, 50 spade o sciabole, 100 coltelli, 12 cannoni da 3 libbre.

Si comincia poi a costruire l'edificio più importante: la chiesa (una casa con stanza grande e stanzette per Pastore e J.R.)

Verso sera qualcuno esplora la spiaggia, fino ai primi boschetti. Non c'è nulla di particolare, tranne un'impronta poco dentro il bosco di una zampa che

sembra di tigre. J.R. va a vedere. I cacciatori del gruppo dicono di non avere mai visto nulla di così grosso come la zampa, ma J.R. dice che Dio è dalla loro e pregare, e non succederà nulla.

### **3 novembre**

Si pensa a come organizzare l'insediamento. Si vota per il nome e viene scelto New Hope. Come organizzare le guardie e un servizio di sorveglianza.

Si deciderà di tenere il tempo con una clessidra davanti alla chiesa per distinguere tra giorno e notte, e su una lavagna di legno incidere il passare dei giorni.

Si comincerà anche a piantare e coltivare orti e gestire gli animali. La gestione e produzione verrà condivisa.

Il pomeriggio J.R. prenderà un gruppo di 6 (Samson Billington, William More, Winslow Hurst, Christopher Ellis, Bartholomew Crackstone, George Latham) cacciatori e andranno nel bosco. Vedere se introdurre i PG, se vogliono andare tutti però, se no qualcuno rimarrà fuori dalla scena. Incontreranno un demone, Bartholomew Crackstone verrà trascinato via e non se ne saprà più nulla. Gli altri vedranno il mostro e gli spareranno senza poter fare altro. Descriveranno questo umanoide dalla pelle nera con le gambe animali e una testa da bestia tipo tigre, (ma glabro, se qualcuno lo chiede), veloce e potente tanto da sollevare Crackstone e correre via. Sembra non aver subito molto il colpo, anche se è scappato.

Crackstone lascia moglie e figli, sconvolti.

J.R. dirà a tutti di non allontanarsi. Nominerà un capo delle guardie (Wilder Minter, un amico ex militare), che creerà delle squadre simil esercito, guidate dai cinque cacciatori originali (se non PG, se no altri, dato che questi saranno un po' i cattivi, a meno di non voler cambiare questi dettagli), piazzando ronde costanti sul perimetro dell'insediamento. Vieteranno a chiunque di uscire, da questo momento sarà impossibile allontanarsi se non guidati da J.R. Si comincerà la costruzione di un muro, che verrà costantemente rinforzato, e su cui verranno piazzati i cannoni.

Si comincerà a valutare una buona zona per un pozzo, e se ne comincerà la costruzione (l'area è paludosa e ci sono ruscelli che scendono dalle colline, ma un pozzo darà certo acqua più buona).

La legna verrà fatta solo sotto guardia armata e al limitare del bosco.

## **5 novembre (o a seconda dello svolgersi degli eventi)**

J.R. comincia a passare sempre più tempo nella sua tenda e poi nella chiesa, dove sta da solo, a cercare di capire cosa è successo. Ha in un baule chiuso a chiave (che tiene al collo) diversi libri, sia cattolici (sopra) che (sotto) pergamene e scritti delle tradizioni pagane della sua terra (che sta studiando, ma sono scritte in antico cumbrico, un dialetto gaelico, che qualcuno tra cui May Winslow capisce, ma lui non si azzarda a chiedere). Ovviamente ha il forte dubbio c'entri il gatto e il rituale, per questo studia sia sui libri sacri che gli ha dato il padre che sugli scritti della madre (strega precattolica). Intanto cerca il gatto, che sa essere stato rianimato. Prima per l'accampamento poi anche fuori. Tiene un diario, che però è un castrone di pizzini e appunti di poche parole vergate male, e imprecazioni e pensieri schizzati che danno l'idea del suo vero stato mentale.

C'è anche un cilicio e un frustino che corrisponderanno con ferite sulla sua schiena e sulle gambe, perché ha cominciato anche una penitenza.

La gente si interrogherà su cosa fare. Tutti sono molto spaventati. Ma J.R. continuerà a dire che devono solo pregare, che le bestie sono solo una prova del signore per la loro fede e che se pregheranno abbastanza forte se ne andranno, per cui tutti sono molto intimoriti.

## **8 novembre**

J.R. comincerà a uscire coi cacciatori, in cerca del gatto e per esplorare e capire dove diavolo sono finiti. Nelle settimane o mesi dopo scoprirà che oltre le colline c'è un mondo devastato fatto di roccia nera, lava e tribù di bestie immonde. I suoi cacciatori, divenuti fedeli e pure fanatici a causa di preghiere e riti a cui si sottopongono, vedranno ma non chiederanno né racconteranno nulla (almeno non in condizioni comuni) anche se J.R. non gli dice più che il minimo.

Inoltrarsi nel bosco significa rischiare di incontrare un demone solitario. Più si entra più aumenta il rischio. Oltre il bosco ci sono le colline, dove vagano gruppi di demoni.

## **9 novembre**

Il pozzo è ultimato.

## 10 novembre

La chiesa è finita. Ognuno si dedicherà a costruire case, a partire da quelle per le gravide.

## 12 novembre

Nelle ricerche un gruppo numeroso prova a spingersi più nella foresta. Incontrano un demone e lo attaccano pesantemente coi fucili, e quello schizza sangue e lo fanno scappare. Così ringalluzziti procedono ancora, al che un demone li assale di nascosto, e questa volta li inizia a prendere corpo a corpo, dove le sciabole sembrano non fargli quasi niente, e ne ammazza tre (Turner Rogers, Andrew Butten e Robert Hooke), prima che gli altri si diano alla fuga. Stephen Eaton ne tornerà sconvolto, impazzito: non riuscirà a fare altro che piagnucolare che sono perduti, che non c'è modo di fuggire, eccetera. La moglie (Ann White) lo accudirà di lì in poi.

## 20 novembre

Le case per tutti saranno pronte, si continuerà a costruire botteghe e altre costruzioni. Anche il primo muro di un metro di altezza, che rimarrà sempre in costruzione e ampliamento.

## Aprile - maggio

Se si arriva a questo punto, le donne partoriranno. Nasceranno esseri semi angelico-demoniaci con poteri soprannaturali, di vario tipo. Questi esseri saranno però dotati di libero arbitrio, quindi potranno essere buoni o cattivi. Il diavolo però spera che il potere gli dia alla testa e lo usino per comandare sugli altri, in modo da fargli rinnegare il signore (suo vero scopo).

## Esempi di cose random se non succede niente:

Usarle per smuovere le cose, e per dare suggerimenti ai PG, solo se non ne vengono da loro stessi. Da notare che gli ultimi suggeriscono una (o due) possibile via di risoluzione dell'avventura, ma non deve essere l'unica: se i PG hanno idee diverse che suggeriscono una buona storia alternativa, seguire quella.

- J.R. viene visto girare per l'accampamento, a cercare di nascosto qualcosa.

- Remember Trevore, la moglie del defunto, vorrebbe si facesse qualcosa, J.R. non sta facendo niente, perché? Ann White si accoda, e così i loro figli.
- Tre padri di famiglia discutono animatamente appartati. Se ci si fa vedere loro si calmano e diventano misteriosi dicendo che la situazione è insostenibile, soprattutto per i figli, e ci vorrebbe una soluzione definitiva. Se si sbircia o si guadagna la loro fiducia salterà fuori che vorrebbero fare un assalto, con un cannone uno e tagliando tutto il bosco l'altro.
- Un altro gruppo di alcuni adulti, tra cui Virginia Langemore, sostengono ci vorrebbe un esorcista, e si trovano per discuterne nella tenda di quest'ultima, che è vista come una un po' sopra le righe (infatti vive da sola e non vuole prendere marito). Si potrà vedere, se si gira di notte, alcune persone radunarsi lì. In realtà la Langemore sta convincendo gli altri che l'esorcista potrebbe essere lei. Ma se lo faranno verranno condannati di eresia.
- Si crea una disputa tra i Willet e i Fletcher, vicini di orto, per alcune piante secche sul confine. L'uno accuserà l'altro di aver avvelenato le sue piante, perché più belle. Il villaggio improvviserà il primo processo. (Potrebbe essere un modo alternativo per scoprire le sepolture Patuxet).
- Due donne ce l'hanno con una giovane, in lacrime. Dicono che è una fedifraga perché insidia i loro uomini ed è colpa sua e andrebbe esiliata. In realtà uno dei due mariti è davvero invaghito di lei.
- Un ragazzino viene preso in giro dagli altri. Sostiene di avere visto in sentina il gatto nero dagli occhi rossi e non gli credono. Anche un marinaio l'ha visto, il bambino lo sa perché era lì con lui.
- Scavando il pozzo o altro si troverà una sepoltura di un nativo, chiaramente di una etnia strana. Un esperto potrà dire che è morto giovane, un medico che è morto di vaiolo. Ce ne sono tanti, perché si sono accampati su un luogo sepolcrale.
- Dopo aver trovato i nativi, questi appariranno in sogno. Potranno dare indizi, sul fatto che loro sono stati sepolti in un luogo sventurato. Poi che loro sono intrappolati lontano dal paradiso. E che sono legati a questo luogo e possono percepire il male che vi risiede. E che il male è tra loro, un male legato sia a loro pellegrini che al luogo stesso.
- Un cacciatore dirà che J.R. sembra stia cercando un animale piccolo, secondo lui un gatto. Lo dice perché ha guardato le tracce che cerca, e

dal fatto che una volta, inseguendo un'ombra, ha esclamato "gattaccio".

- May Winslow viene maltratta, incolpata della maledizione in quanto ex wicca. In lacrime dirà che in effetti questa roba ha legami, soprattutto il gatto nero. Ma lei non c'entra niente, ha ripudiato le credenze della madre, per questo è diventata puritana. Interverrà il diacono a sedare gli animi e punire per ira gli accusatori.
- May Winslow viene perquisita. Al collo ha un piccolo ciondolo wicca, ricordo della madre. Verrà accusata di eresia, ma davvero lei ha ripudiato la credenza. Però conosce l'antico cumbrico, e gli antichi rituali. E potrà raccontare di una magia per propiziarsi un viaggio, simile a quella di Robinson, che richiede il sacrificio di un animale che poi deve rimanere con il mago, ma segnala che richiama l'attenzione del diavolo che potrebbe manifestarsi in cose e animali.

## **Come si struttura l'avventura**

I personaggi si troveranno con questa incertezza su cosa stia succedendo, su chi siano questi mostri e come sconfiggerli. Anche se i mostri non lo saranno.

L'unico modo per cavarsela è tornare nel mondo reale. A meno di non volerla giocare diversamente, se la storia prende un'altra piega. Quindi, per esempio, trovare il gatto e usare un esorcismo per far uscire il diavolo così da non essere più legati all'inferno e fuggire lontano nel mare dove pregare il signore e convincerlo a portarli indietro. La nave, dovessero cercare di salpare, risulta incagliata, e lo sarà finché non viene fatto un qualche rito per esorcizzare il gatto. Qualunque rito per lasciare l'inferno fallirà automaticamente, anche se darà sentore che qualche forza poderosa tiene legati i pellegrini all'inferno.

Per raggiungere questo scopo potranno scoprire il segreto di J.R. così da scoprire che il gatto è importante, scoprire dai rituali che hanno evocato un'entità ultraterrena, intuire che il suo essere sia terreno che demoniaco è l'ancora che li tiene bloccati lì. Dopo di che provare di andarsene e pregare Dio perché li aiuti.

Le modalità però a master e giocatori.

Una idea può essere utilizzare la via suggerita nelle cose che succedono nell'accampamento: gli indiani o la wicca che fanno pensare al gatto, l'esorcista che sa fare l'esorcismo sul gatto, e simile.

# Appunti su ambientazione

## Cosa è successo veramente

Joseph Robinson è in realtà figlio illegittimo del pastore della comunità John. Il giovane è un ragazzo problematico, ripudiato dal padre ma poi preso come adepto e partito come nuovo diacono per la nuova congrega. Da sempre però crede poco ed al contrario segue strani riti pagani di sua madre biologica, una stregona dei riti della madre terra.

Quando la Speedwell comincia ad accusare i primi problemi, in porto, egli esegue alcuni riti pagani che prevedono il sacrificio di un gatto nero. Questo porta l'attenzione del demonio sulla spedizione. Il rito prevede che il cadavere del gatto venga tenuto sulla nave perché i buoni auspici permangano, così Joseph nasconde la carcassa a bordo.

Quando la Speedwell torna in porto, la notte, il diavolo entra nel cadavere 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, anche se in due occasioni un marinaio prima e un ragazzino finito in sentina per curiosità hanno incrociato un gatto con gli occhi rossi.

Durante il ritorno, il gatto – demonio fa in modo di riparare i danni della nave, così che ai passeggeri della Speedwell si presenti l'opportunità di riprendere il viaggio. Sospinta da venti soprannaturali, la Speedwell 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.

Tutto questo perché il diavolo spera di traviare i pellegrini e fargli rinnegare Dio. Infatti finché i pellegrini saranno devoti il diavolo non gli farà nulla, perché così se dovessero morire le anime finirebbero in paradiso.

Mappa della baia



## Luogo del campo



## Passeggeri sbarcati

In **grassetto** gli uomini adulti, in sottolineato le donne adulte, il numero accanto ai giovani è l'età.

**Joseph Robinson**

**Robert Cushman**

**Edward Bates**

Rose Gardner

Christopher Bates, 10

Mary Bates, 12

Dorothy Bates, 13

**Peter Mullins**

Constance Standish

Thomas Mullins, 9

Carter Mullins, 6

**Stephen Eaton**

Ann White

Virginia Eaton, 8

Joseph Eaton, 11

**Martin Hopkins**

Katherine Howland

Moses Hopkins, 6

Peregrine Hopkins, 9

Resolved Hopkins, 10

**Wilder Minter**

Desire Rigdale

Isaac Minter, 12

Love Minter, 10

**Robert Hooke**

Eleanor Cooke

Turner Hooke, 9

Priscilla Hooke, 7

**Cooper Willet**

Sarah Doty

John Willet, 11

Lysbet Willet, 13

Agnes Willet, 14

**Henry Fletcher**

Mary Prower

Love Fletcher, 8

Samuel Fletcher, 7

**Thomas Brewster**

Ellen Minter

Nathaniel Brewster, 9

Isaac Brewster, 6

Lysbet Brewster, 7

**Parker Howland**

Elizabeth Goodman

Oceanus Howland, 1

George Howland, 5

Humility Howland, 7

Susanna Howland, 9

**Joseph Tilley**

Damaris Thomson

James Tilley, 5

Francis Tilley, 9

**Bartholomew**

**Crackstone**

Remember Trevore

Myles Crackstone, 6

Samuel Crackstone, 9

Alice Crackstone, 12

**George Latham**

Susanna Wilder

Warren Latham, 11

Desire Latham, 8

Agnes Latham, 6

**Samson Billington**

**William More**

**Winslow Hurst**

**Christopher Ellis**

**Turner Rogers**

**Andrew Butten**

**Brewster Chilton**

**Carver Clarke**

**Degory Cooper**

**Edmund English**

**Francis Fuller**

**Giles Holbeck**

**James Leister**

**John Margeson**

**Myles Priest**

**Roger Samson**

**Solomon Soule**

Agnes Story

Dorothy Tinker

Humility Warren

Lysbet Williams

May Winslow

Priscilla Carver

Virginia Langemore

## 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 (Roger Samson, prete);
- L'Insegnante è un sacerdote che si occupa dell'istruzione della congregazione (Solomon Soule, prete nominato apposta per la partenza);
- 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 nell'ammonire la congregazione (Robert Cushman in quanto mediatore fuori dalla congrega e in effetti più anziano);
- Il Diacono raccoglie le offerte e assiste ai bisogni dei poveri e degli anziani (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 ha il ruolo della levatrice per la congrega (Agnes Story, levatrice nominata per il viaggio).

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 reputate idolatria.

Credono che Dio abbia già deciso il destino di tutto e nulla può essere fatto per modificare questo destino, nonostante questo destino non sia sempre intelligibile all'uomo.

## **Moneta**

Una sterlina è uguale a venti scellini, uno scellino è uguale a dodici penny. I pellegrini non hanno più quasi niente, perché hanno speso tutto per il viaggio.

## **Giustizia**

I processi sono decisi da 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 e relative pene:

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.

## **Sorveglianza e ronde**

Il capo delle guardie è Wilder Minter, ex militare convertito personalmente da J.R. che lo conosce fin da giovane. Comanda cinque capi cacciatori (i cacciatori originali della prima missione con J.R., che erano tutti ferventi fedeli e fidati di J.R.): Samson Billington, William More, Winslow Hurst, Christopher Ellis e George Latham.

Ogni comandante crea squadre di volontari, di volta in volta intorno a 7 o 8 persone, che fanno la ronda a turno per 5 ore. Ogni ora due coppie girano attorno all'accampamento, mentre gli altri tre o quattro stanno all'erta davanti alla chiesa.

## **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 bovini. Il villaggio sorge in una zona semi paludosa ma ricca di ruscelli di acqua dolce che scendono dalle colline, e verrà scavato un pozzo che da acqua più buona.

## **Joseph Robinson**

Intorno ai 25 anni, pizzetto e capelli neri. Intuisce il guaio che ha combinato e sta cercando una via d'uscita, mentre mantiene il pugno di ferro sulla comunità usando la religione e il suo carisma e posizione, impedendo che nessuno esca per mantenere la calma e non generare panico. Ciò lo rende un uomo sempre combattuto, nervoso, sempre sull'orlo di una crisi di nervi, al limite della schizofrenia.

## **Il Gatto Nero**

Di fatto è un'incarnazione del demonio, che continua a vagare nei dintorni del villaggio per divertirsi ad assistere alle disavventure della congrega, o almeno di Joseph Robinson, l'uomo che l'ha evocato, e la sua lenta quanto inarrestabile spirale verso la follia. Anche per questo non è sparito ma continua a vagare e ogni tanto farsi vedere, perché trovare il gatto nero è parte dell'ossessione di Robinson. Essendo il diavolo, non è possibile trovarlo

se non lo vuole lui (per cui l'unico modo è attirarlo con qualcosa che gli interessa).

## **Robert Cushman**

È l'attuale Anziano, sui 50 anni, capelli bianchi e radi un tempo biondici e occhi chiari. Unico non appartenente originario alla chiesa di Linden, è stato colui che ha organizzato il viaggio e fatto da mediatore nei porti e con le autorità. Già piuttosto burbero, è diventato ancora più rancoroso ed egoista. All'arrivo all'inferno, in quanto laico ed esterno alla congrega, è stato eletto Anziano, e da allora si impegna con zelo e un certo grado di soddisfazione a punire e gestire la chiesa. Si tiene stretto il ruolo perché è poco religioso e propenso al peccato, e la posizione e l'abitudine gli danno un certo grado di libertà nei confronti delle regole.

## **Wilder Minter**

ex militare, è stato convertito da Joseph Robinson, suo amico, e ne è diventato un fanatico sostenitore. Grosso e massiccio, pelato con grossi baffi, ha la pelle del volto marchiata dal vaiolo. Sguardo sempre severo e di poche parole, è stato sottoposto ai riti di fanatismo come gli altri capi delle guardie, e visto la sua amicizia precedente è l'unico cui Robinson ha rivelato tutto, ne è spalla e confessore. Sarà impossibile trarne alcunché, a meno di idee miracolose. Severo e duro con la famiglia, nemmeno loro riusciranno a distinguere il cambiamento.

## **Cacciatori**

Sono Samson Billington, William More, Winslow Hurst, Christopher Ellis e George Latham. Nel giorno successivo all'arrivo Robinson li sottopone a un rituale che li rende fanatici. Uomini robusti e d'azione anche prima, dopo diventeranno ancora più fissati e devoti alla causa, tanto da diventare alienati. La famiglia ne rimarrà scossa, ma lo rivelerà solo se interpellata, in segreto e se si potrà fidare delle persone a cui lo dice.

## **Virginia Langemore**

Donna sopra le righe, vive da sola e non vuole prendere marito, tacciata alle volte di essere una ninfomane. In realtà è figlia di un pastore cattolico, e da questo ha imparato, guardandolo, i rituali di esorcismo, che ha esercitato nella confraternita dopo essere scappata di casa per convertirsi. Devota,

nessuno sa della sua storia, ma qualcuno sa che era una che andava alle volte a trovare persone scomode, reputate strane e problematiche (in realtà per praticare esorcismi e tentare di liberarle).

## **May Winslow**

Donna paurosa e devota, vive una vita di paura per l'eredità della madre, che tutti conoscono, e che le continua a provocare emarginazione. Da giovane è stata iniziata al culto wicca, ma ha ripudiato la madre e si è convertita, ed è sincera. Ha nascosta in seno appesa al collo un piccolo simbolo wicca, che conserva come ricordo della madre. Conosce però l'antico cumbrico, e anche un rituale che somiglia a quello di Robinson e per propiziarsi un viaggio, che richiede il sacrificio di un animale che poi deve rimanere con il mago. Ma segnala che richiama l'attenzione del diavolo che potrebbe manifestarsi in cose e animali.

## **Demoni**

Oltre la valle il territorio è occupato da Demoni, la fauna nativa dell'Inferno. Essi imitano 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.

Forti e resistenti anche alle armi da fuoco, ne vengono solo feriti e guariscono in fretta grazie dal potere della malvagità infernale.

Girano nel bosco, solitari, ma il Demonio non li fa avvicinare all'accampamento. Più ci si inoltra nel bosco più è facile incontrarli.

Vivono in branchi selvaggi sulle colline oltre il bosco.

## **Diavoli**

I Diavoli sono gli angeli caduti veri e propri. Sono rari e difficili da incontrare, e per il momento nessuno si è ancora interessato al villaggio.