

**::: www.gehennainc.com presenta :::**

**sotto licenza Creative Commons**

## ***ALTRE FAMILIE CELESTIS & PNG VARI***

**Un supplemento alla Campagna per Nobilis "CARIENS UNGUENT"**

**di Tommaso De Benetti**

**(ultimo aggiornamento 28/08/07)**

### **LOCUS REMISSIO**

Locus Remissio ospita i seguenti Nobili: Bribane (Potenza del Conflitto Interiore), Desiderium (Potenza del Rimpianto), Devendra (Potenza del Rimorso) e Triune (Potenza della Purezza). L'Imperatore è Seneca (quello storico) ed egli governa sull'Interiorità.

Locus Remissio è un Chancel completamente votato alla sepoltura dei morti. Composto di sterminate Necropoli, Remissio è anche il luogo dove i migliori imbalsamatori del creato vengono addestrati. Tutti i suoi abitanti conoscono i principali riti di sepoltura, canzoni funebri, riti di addio di qualsiasi civiltà ospitata nella Creazione. I più giovani frequentano delle scuole apposite, i più anziani si occupano della sepoltura dei milioni di corpi che arrivano nel Chancel ogni giorno da ogni angolo dell'universo. Il Chancel ha una superficie sterminata, composta da un suolo sabbioso su cui si ergono affilati palazzi di roccia modellati dal vento. Il clima è secco, ventoso, con nubi scure che volteggiano lente sopra un mondo morto, senza mai trasformarsi in pioggia. Il vento porta con sé sabbia e terra. In alcuni periodi il pulviscolo è così fitto che è difficile camminare all'aperto senza avere gli occhi coperti. Al suolo la città si estende in canali dai cui lati emergono migliaia di loculi. Ogni tanto le strade si diramano in incroci regolari anche se a volte le strade presentano delle aperture più grandi, spesso ingressi di templi dedicati a personalità particolarmente rilevanti. Locus Remissio è attraversato dal fiume Stige, trafficato giorno e notte da grandi chiatte decorate che arrivano da ogni angolo della Creazione con cariche di cumuli di defunti che vengono poi smistati fra i vari sacerdoti che si occupano delle tumulazioni. Esistono solo due modi per entrare nel Chancel: il primo è essere morti e navigare lungo lo Stige fino ad arrivare in vista del Chancel, il secondo, dedicato ai viventi, è chiedere udienza alla famiglia DallaMorte (vedi sotto).

Seneca risiede con parte della Familia Celestis (di solito Desiderium e Triune) nella Torre Interiore, una sorta di pozzo di San Patrizio situato al centro del Chancel. La torre scende per centinaia di metri nel suolo, ed è percorribile attraverso un sistema di scale a chiocciola incrociate. Sul fondo, ricoperto da un sottilissimo strato di acqua cristallina, medita Seneca.

**Seneca Il Giovane, Imperatore dell'Interiorità:** nel 5 a.C. Nasce a Cordova in Spagna, dove viene a contatto con le idee filo-repubblicane ed anti-imperiali (Cordova si era schierata con Pompeo ai tempi della guerra civile). Giunto a Roma assai presto, riceve istruzione retorica e filosofica: tra i suoi maestri egli ricorda Papirio Fabiano della scuola dei Sestii, lo stoico Attalo, il neopitagorico Sozione, da cui apprende abitudini di vita sobrie ed austere già ereditate dalla madre. Entra a far parte della setta dei Sestii, molto attiva fra il I sec. a.C. ed il I sec. d.C., che predica una morale intransigente ed un rigoroso ascetismo psicofisico (esame di coscienza, dieta vegetariana); la persecuzione di Tiberio nei confronti di questa setta lo costringe a fuggire in Egitto. Nel 31-32 d.C. torna a Roma e diviene senatore. Sotto Caligola (37-41) rischia la condanna a morte. Qualche anno dopo (41 d.C.) l'imperatore Claudio lo manda in esilio in Corsica, accusandolo di adulterio con Giulia Livilla, sorella di Caligola e nipote di Claudio; qui rimane 8 anni. Torna a Roma grazie ad Agrippina, che lo vuole come precettore per il figlio Nerone. Nel 54 d.C., forse coinvolto nella morte per avvelenamento di Claudio, Seneca tenta di riscattarsi agli occhi dei Romani scrivendo il discorso di elogio che Nerone pronuncia in Senato in onore dell'imperatore. Seneca gestisce il potere del giovanissimo imperatore per più di 4 anni, affiancato da Agrippina e dal prefetto del pretorio Burro (54-58 d. C. = "quinquennio felice"). Nel 59 d.C. Agrippina muore per mano dei sicari di Nerone. Seneca scrive un discorso di accusa nei confronti della defunta e lo pronuncia in Senato: reazione indignata di Trasea Peto, *leader* dell'opposizione stoica

al principato, che lascia la seduta. Nel 62 d.C. Nerone scavalca il suo precettore ed assume il potere, dietro le direttive di Poppea. Seneca, perciò, si ritira a vita privata. Si sposa con la giovanissima Paolina. Nel 65 d.C. Coinvolto nella congiura dei Pisoni, ormai invisato a Nerone e al nuovo prefetto del pretorio, riceve da Nerone l'ordine di uccidersi; sceglie la morte del saggio stoico, facendosi aprire le vene. La moglie Paolina vorrebbe seguire la sorte del marito, ma viene salvata dai soldati di Nerone.

Invece di morire, lo spirito di Seneca, trasfigurato, divenne l'Imperatore dell'Interiorità, grazie anche alla profonda ricerca che Seneca mise in atto in opere come le *Naturales Questiones*. Seneca governa sopra i suoi Estates (alcuni dei quali precedentemente gestiti da altri Imperatori) con fermezza e determinazione, verve politica e saggezza. Nonostante il passare del tempo, appare saggio e misurato ancora oggi.

(vedi: <http://it.wikipedia.org/wiki/Seneca#Opere> )

Aspect: 3  
Domain: 6  
Realm: 2  
Spirit: 6

**Bribane, Potenza del Conflitto Interiore:** Bribane è un vecchio alto e longilineo, con due voragini al posto degli occhi, un buco nero sullo stomaco, e pianto perenne. Parla rarissimamente e solo a monosillabi, ed è sempre presente sulla scena di un combattimento interiore, vuoi per il singolo marito che tradisce la moglie, vuoi alle spalle di un popolo che ne ha sterminato un'altro (Bribane, per esempio, incombe tutt'oggi sui fantasmi del popolo tedesco). È l'artefice dello sdoppiamento di Anubi in Anubi-Persefone. Ha la sua residenza sulla cima di uno dei palazzi di roccia che compongono il panorama del Chancel. Passa le sue giornate lì, con lo sguardo perso verso l'orizzonte.

Aspect: 3  
Domain: 3  
Realm: 1  
Spirit: 2

**Desiderium, Potenza del Rimpianto:** Rimpianto è una creatura molliccia, grassa, simile ad un neonato di una tonnellata che si trascina in giro nudo, lasciando una scia di muco dietro di sé. Parla con una vocina acuta e fastidiosa. Nonostante le apparenze è abbastanza cordiale, di indole malinconica, sembra soffrire molto per il ruolo che ricopre.

Aspect: 2  
Domain: 4  
Realm: 2  
Spirit: 2

**Devendra, Potenza del Rimorso:** Rimorso è una femme fatale, si veste di rosso ed è sempre molto allegra. Viaggia molto e prova una sorta di sadico piacere nel ruolo che ricopre. Per ovvie ragioni, è in competizione con Rimpianto, di cui è sostanzialmente l'esatto contrario. Ha una vistosa cicatrice sul collo, forse legata alla sua nobilitazione. Devendra risiede, come Bribane, in uno dei palazzi di roccia del Chancel, ma non sulla cima come il collega, bensì al suo interno, ove ha ricavato una sorta di moderno appartamento che fa di tutto per assomigliare ad un attico di Manhattan.

Aspect: 1  
Domain: 3  
Realm: 1  
Spirit: 4

**Triune, Potenza della Purezza:** Triune è una faerie, nobilitata in punto di morte da Seneca. È stata rapita da Absentia, che l'ha sostituita per convincere Noä a usare il Cariens Unguent.

Aspect: 3  
Domain: 5  
Realm: 2  
Spirit: 2

---

## **LOCUS VEGAS**

Locus Vegas ospita i seguenti Nobili: Ahmrun, Potenza della Sfortuna, Forteana, Potenza delle Coincidenze ed Edward Barke, Potenza della Fortuna. L'Imperatore è Mr. Smile, che domina sul Fato. Locus Vegas è il Regno del Gioco. Ogni possibile declinazione del gioco, della scommessa e della confusione pirotecnica, si può ritrovare a Locus Vegas. Un incrocio fra Las Vegas, un gioco a quiz e una bisca clandestina: così si presenta tutto il Chancel. Gli abitanti sono sempre in festa, intenti a perdere fortune alle slot machines o a vincere miliardi alla roulette, nascosti negli angoli per il gioco delle tre carte o esagitati sugli spalti dell'ennesima corsa di cavalli. Sul reame regna Mr. Smile, che con il suo buonumore si congratula con i vincitori e rincuora i perdenti...

Locus Vegas si presenta come un piano sospeso ben delimitato nel mezzo di un cosmo tempestoso. Per intenderci, una sorta di Terra Piatta dei tempi antichi, solo in scala minore (i lati del Chancel sono lunghi circa 2 km). Dai bordi è possibile cadere, e generalmente nessuno li pattuglia. Non è raro udire le grida di qualche abitante del Chancel, che, ubriaco, si è spinto "leggermente troppo in là". Il tempo è ventoso, con grandi ammassi di nuvole bianche che si stagliano su un cielo livido, spostandosi a grandi velocità.

L'architettura è simile a quella romana (maestosa e imponente), ma ogni edificio, ogni monumento ed ogni piazza hanno un aspetto decadente, parzialmente coperto da rampicanti e annerito dagli agenti atmosferici. Gli abitanti del Chancel sono generalmente vestiti come era uso nell'antica Roma, ma non mancano persone vestite in maniera più moderna (homeless e "risucchiati" dal Chancel in epoche più recenti).

Tutta l'area di Locus Vegas è edificata con case da gioco, templi della scommessa e taverne per giocare a dadi. Nonostante l'atmosfera cupa, la gente di Locus Vegas si trascina in giro con aria brilla, divertita, generalmente incosciente. Tutti sembrano posseduti dalla febbre del gioco, eccetto, ovviamente, i "baciato da Ahmrun", che piangono la loro malasorte agli angoli delle strade.

Mr. Smile vive a Domus Caesar, il casinò più grande di Locus Vegas. Come Ahmrun e Edward si aggira solitamente fra i banchi da gioco per controllare la situazione degli abitanti. La loro presenza è vista rispettivamente con esaltazione o sconforto dai giocatori. Mr Smile, ha un ufficio al piano superiore, di un bianco accecante, che assomiglia grossomodo ad una sala del trono. L'unico a vivere separato dagli altri è Forteana, che risiede in una casetta in legno costruita presso uno dei bordi di Locus Vegas. Passa le giornate a vedere vecchi film in bianco e nero, fumare la pipa e scrivere storie che poi fa pubblicare sotto pseudonimo sulla Terra.

La tecnologia all'interno del Chancel è presente (per far funzionare le case da gioco) ma molto limitata. Gli abitanti non hanno poteri particolari. L'entrata a Locus Vegas è - quasi - libera, l'uscita un po' meno.

**Mr. Smile, Imperatore del Fato:** l'Imperatore del Fato, Mr. Smile, si presenta come un ometto di media statura, vestito bene ma quasi insignificante, se non fosse che al posto della testa ha un gigantesco smile giallo, costituito di materiale carnoso e caldo al tatto (per chi riesce ad avvicinarlo, chiaro). Servitore dell'Inferno, Mr. Smile detta legge nel suo regno attraverso un perverso senso dell'umorismo. Può sembrare benevolo in apparenza, ma è profondamente perverso e capace di una tremenda ira, che muta il suo faccione da smile giallo in un orrendo ghigno tumefatto. I suoi Nobili dicono che, in quelle occasioni, Mr. Smile diviene Mr. Grumpy, ed è bene stargli alla larga prima che decida di scatenare l'inferno su ogni essere vivente che gli si para davanti.

Aspect: 3

Domain: 7

Realm: 4

Spirit: 4

**Ahmrun, Potenza della Sfortuna:** dice il Teorema di Ginsberg: 1) *Non puoi vincere* 2) *Non puoi pareggiare* 3) *Non puoi nemmeno abbandonare.*

La sfortuna è vecchia quanto il mondo, ed il suo Nobile altrettanto. Ahmrun, quale suo rappresentante, ne è anche la sua principale vittima. Abbandonato dai genitori, è sempre vissuto per strada e la vita non gli ha mai regalato grandi soddisfazioni. Grazie al suo dono, però, qualche rivincita se l'è presa contro a quelli che l'hanno tormentato. Il suo aspetto prosaico è quello di un senza tetto che vive a Seattle. L'entrata a Locus Vegas si trova in fondo al vicolo dove va a dormire solitamente. Si tratta di una porta ben in vista, in modo che tanti sfortunati possano finirci dentro.

Molti degli eventi più catastrofici dell'umanità lo hanno visto spettatore (Titanic, Pompei, incidenti agli shuttle, Sodoma/Gomorra, ecc.). Per preservarsi, la sfortuna deve colpire chiunque, e questo l'ha portato a volte a ritorcersi contro il suo Imperatore Mr. Smile e contro gli altri Nobili. Mr. Smile, a volte, vorrebbe sbarazzarsi di Ahmrin, ma ha compreso che averlo come nemico potrebbe essere rischioso. Eliminarlo sarebbe anche peggio perché un nuovo Nobile della Sfortuna potrebbe essere incontrollabile.

Ahmrin si diverte particolarmente a far credere che le cose possano in qualche modo risolversi, ma nel momento più impensabile dà il colpo di grazia.

Aspect: 0  
Domain: 5  
Realm: 0  
Spirit: 3

**Forteana, Potenza delle Coincidenze:** Forteana è un essere sovranaturale nato dalle teorie di Charles Hoy Fort (<http://en.wikipedia.org/wiki/Forteana>). Forteana è un'emanazione di tutte le coincidenze inspiegabili, i misteri irrisolti, gli avvistamenti alieni, i misteri che la scienza non sa spiegare. Alla vista appare come un poeta di fine diciannovesimo secolo, magro, un po' trasandato, occhi azzurro ghiaccio, gran bevitore d'assenzio e abile oratore. Ama parlare per annodoti. Non è cattivo, solo...divertito dalle cose strampalate che succedono nel mondo (per la precisione, che *lui* fa succedere).

Aspect: 1  
Domain: 4  
Realm: 2  
Spirit: 3

**Edward Barke, Potenza della Fortuna:** Edward è un tipo alto, magro, scialbo, con i capelli lunghi e unticci, piccoli occhialini tenuti insieme con dello spago e dei vestiti laceri e sporchi. Nonostante le apparenze, è il Nobile della Fortuna. La cosa divertente è che non ha molto controllo sul suo Dominio, che agisce infatti in maniera abbastanza imprevedibile. Sebbene sia evidente che Barke "porti fortuna", la fortuna non agisce su di lui in maniera lineare, anzi, tende sempre a cacciarsi nei guai e ad uscirne per il rotto della cuffia. Il suo corpo, viso compreso, è interamente tatuato con delle strane scritte che riguardano la sua singolare vicenda di nobilitazione. Partito come frate Dominicano (origine inglese, cittadinanza spagnola) su una delle navi che nel 1519 portò Hernán Cortés in Messico, al cospetto di Montezuma II (vedi [http://it.wikipedia.org/wiki/Hern%C3%A1n\\_Cort%C3%A9s](http://it.wikipedia.org/wiki/Hern%C3%A1n_Cort%C3%A9s)), si ritrovò suo malgrado coinvolto nell'atto scellerato di Pedro de Alvarado, che a Tenochtitlan fece massacrare un gruppo di Aztechi che celebravano un rito religioso in onore dei nuovi arrivati. Entrato all'interno della piramide per compiere il gesto, Edward Barke fu l'unico a sopravvivere alla furia degli officianti, che stavano venerando il loro dio Quetzalcoatl. Quetzalcoatl, magicamente materializzatosi e apparso sulla scena, altri non era che Mr. Smile, l'Imperatore, che con il suo classico sorriso sornione decise di nobilitare Edward e di marchiarlo per sempre tatuandolo su tutto il corpo con il testo che si stava recitando durante la cerimonia.

Aspect: 0  
Domain: 1  
Realm: 3  
Spirit: 4

-----  
**LOCUST COURT:** Vedi manuale di Nobilis.

**Lord Entropy:** Vedi manuale di Nobilis.

**Immotus, Nobile della Stasi:** Immotus serve sotto Lord Entropy, che ha deciso di controllare direttamente i movimenti del Nobile della Stasi, un Nobile molto importante e che, se non frenato, potrebbe sbilanciare l'aumento dell'Entropia nel Creato. Immotus, nonostante l'aspetto inquietante e il fisico scultoreo, è molto diplomatico. Si muove in modo estremamente lento, e parla con voce profonda

e meditata. La sua pelle è come quella di una statua consumata dal tempo, il suo sguardo penetrante ed ipnotico. Non proporrà mai attività che possano in qualche modo aumentare l'entropia, ed anzi, tende a ricorrere a soluzioni che immobilizzino tutto (pietrifica gli avversari, ferma il movimento degli atomi, cose del genere). La sua genesi è ignota.

Aspect: 5  
Domain: 5  
Realm: 0  
Spirit: 3

---

## **ALTRI PNG**

**Persephone, Double di Anubi:** Persephone è stata creata solo di recente da Bribane, Potenza del Conflitto Interiore, in seguito all'incidente in Antartide causato da Phase e dagli esperimenti della Sphaera Depravatio (vedi la campagna *Cariens Unguent*, Episodio 3. Poiché questo evento si è verificato in maniera inattesa e a posteriori rispetto alla pianificazione della campagna, vi consiglio di sostituirlo con l'attacco alle Torri Gemelle nel caso nel vostro gioco l'Antartide sia ancora al suo posto). La necessità di Persephone, la Divoratrice di Corpi, si è avuta proprio in seguito all'immensa massa di cadaveri riversatasi a Locus Remissio dopo l'inondazione delle coste di mezzo globo. Persephone non è la prima Divoratrice di Corpi della storia, poiché Bribane si preoccupava di avere una Gran Sacerdotessa in grado di gestire i flussi di cadaveri in prossimità di ogni evento catastrofico che ha coinvolto l'umanità dall'alba dei tempi ad oggi.

Persephone è una versione corrotta e affamata di Anubi: cinica ed invidiosa, porta avanti il suo ruolo di Sacerdotessa con orgoglio. Mal sopporta il fatto di essere "la metà di qualcuno" e se possibile cerca di complicare la vita ad Anubi. Non è interessata alle anime e al processo del trapasso, a lei interessano solo i corpi morti.

### **FAMIGLIA DaLLAMORTE**

La famiglia DallaMorte risiede in Italia, in Toscana. Fra le verdi colline del Chianti, non molto distante da Siena, si erge una signorile villa che assieme ai terreni circostanti compone la tenuta della famiglia DallaMorte. I DallaMorte sono celebri nella regione per essere da sempre in contatto con il mondo dei defunti. Il vecchio Argento Della Morte si occupa di gestire gli affari di famiglia al livello più alto, ed in particolare di preservare l'ingresso al Cancellò (Locus Remissio). Suspiria, sua moglie, è una medium di fama. I figli Jed, Armand e Primo si occupano della DallaMorte Spa, una agenzia funebre riservata principalmente ai personaggi celebri, per cui vengono organizzati funerali e sepolture "speciali". Ultimo DellaMorte è un famoso guaritore, salva molte vite e non è in buoni rapporti con il resto della famiglia. I DallaMorte sono una famiglia molto riservata, ma che gode di una certa fama nei salotti bene. Compito segreto dei suoi membri è preservare e proteggere l'ingresso a Locus Remissio, situato nei sotterranei della magione, e protetto da Lazzaro, il figlio non-morto di Argento e Suspiria.

Tutti i DallaMorte sono semplici umani e pur nella loro stranezza non godono di particolari poteri se non di qualche dono minore, ove specificato.

In breve:

**Argento DallaMorte:** Argento è il "padre". Rimane sempre dentro la magione, gestisce dall'alto gli affari di famiglia ed è molto devoto ai Nobili di Locus Remissio. Non li tradirebbe ed è sufficientemente saggio da non svelare l'ubicazione del Cancellò al primo arrivato. Potrebbe essere convinto con le buone, a fronte di argomenti convincenti, ma non prima di aver chiesto il permesso alla Familia. Sembra un vecchio di duecento anni, ma è imponente e forte (forse "benedetto" da qualche prodigio proveniente da Locus Remissio).

**Suspiria:** Suspiria è una medium famosa fra le "persone che contano". Ha un viso cascante, occhi taglienti ed è estremamente perspicace. Riceve perlopiù in casa, e come il marito è devota ai Nobili di Locus Remissio.

**Jed, Armand e Primo DallaMorte:** Jed, Armand e Primo gestiscono l'attività principale dei DallaMorte, la DallaMorte Spa. Con sede in centro a Siena, ottenuta ristrutturando una ex caserma dei pompieri in stile Ghostbusters, la DallaMorte Spa di occupa di "sepolture celebri". Primo è il primo figlio di Argento e

Suspiria, il più anziano (50 anni circa) e il più serio. Parla poco, lentamente e dice solo cose rilevanti. Armand è il manager, più giovane (40 anni) e dalla parlantina ipnotizzante dell'uomo "che ne sa". Jed è il penultimo figlio, un po' scavezzacollo, un po' ribelle. Qualsiasi cosa succeda, lui è sempre contrario.

**Ultimo DallaMorte:** Ultimo è il figlio reietto. Vive in un piccolo e modesto appartamento di Siena, e si occupa di "guarigioni miracolose". È possibile entrare in contatto con lui attraverso annunci sul giornale o passaparola popolare. Non parla volentieri degli altri DallaMorte, ma può essere convinto con i giusti argomenti o con l'inganno.

**Lazzaro DallaMorte:** Lazzaro è il figlio che è tornato dal mondo dei morti, per intercessione di Seneca. Il dono che gli è stato fatto, però, l'ha reso una sorta di bestia inferocita, che al momento viene tenuta imprigionata nei pressi del Cancellò, come guardiano. Gli altri membri della famiglia riescono a comunicare con lui e a renderlo inoffensivo.

Per ulteriori dettagli sul ruolo dei DallaMorte, consultate la campagna *Cariens Ungent*.