

Cthulhucaust

EPISODIO I

L'INIZIO DELLA FINE

di Roberto Fogliardi e Gabriele Falcioni

altrimenti noti come due terzi di Paolo Agaraff

l'unico autore italiano che gioca scrivendo e scrive giocando

www.agaraff.com

Cthulhucaust è una campagna per il gioco di ruolo

Il Richiamo di Cthulhu versione Classic (d100)



(pagina vuota)

CTHULHUCAUST I

L'inizio della fine

Ideata e scritta da Roberto Fogliardi e Gabriele Falcioni
altrimenti noti come due terzi di Paolo Agaraff
l'unico autore italiano che gioca scrivendo e scrive giocando
www.agaraff.com

La storia fin qui

Quando ancora l'uomo era un inconsapevole mammifero che strisciava nel fango, i Grandi Antichi dominavano la terra. L'uomo preistorico serbava memorie ancestrali di questa era e diverse tribù, ancora nel neolitico ed oltre, adoravano con riti crudeli e sanguinari, gli antichi dominatori del pianeta.

Nel 1400 a.C., una tribù di razza etrusca decide di abbandonare le terre tra Lazio e Toscana, alla ricerca di un luogo adatto a focalizzare le energie psichiche necessarie per riportare sulla terra il tristo messia degli oscuri dèi del passato. E' così che giungono sulle rive dell'Adriatico, ad Ancona, gomito d'Italia proteso sul mare. Sotto la punta di questo gomito scavano gallerie attorno ad un'enorme grotta naturale che, un giorno, accoglierà il ritorno degli Antichi Dèi, ed iniziano un'attesa di lunghezza inconcepibile per il comune metro umano. Anche quando i Piceni, i Dori, i Romani ed i conquistatori di ere più recenti li schiacciano, li assorbono e cancellano ogni loro traccia dal mondo e dalla storia, il seme che hanno piantato continua a germogliare, fino a che la mala pianta non giunge a maturazione. Arriviamo, quindi, ai primi decenni del XX secolo, quando la trama della vita di piccoli uomini si intreccia all'ordito di grandi eventi.

Guerrino Ferrante, ricco proprietario terriero, attivista del partito fascista è l'inconsapevole strumento di tali stravolgimenti epocali. La sua passione per l'occultismo lo ha condotto sul baratro della follia: in particolare, la frequentazione di una setta fiorentina e la lettura del testo Fiat Chaos Cimmerium di Francesco Prelati lo ha introdotto alle agghiaccianti verità dei Miti, ponendo fine ai giorni della sua sanità mentale. Tale testo, è un'inesauribile fonte di utili informazioni per chi persegue il potere attraverso le conoscenze occulte. In particolare, in diversi capitoli Prelati si dilunga su come porsi in contatto con uno tra i demoni più potenti e pericolosi: Nyarlathotep, la potenza tutelare del Caos. L'autore del libro sostiene l'esistenza di un centro di focalizzazione, particolarmente adatto per l'evocazione del Nero Signore, situato sul "gomito" (*ancon* in greco antico) d'Italia, in prossimità dei tanti templi sovrapposti. Ci si riferisce al colle Guasco, su cui sorge il duomo di Ancona, sotto il quale (secondo quanto riportato nel tomo d'obliata sapienza) è situata un'antica caverna. Stimolato dalle informazioni reperite sul libro, Guerrino decide di approfondire le proprie conoscenze sulla storia della città: esaminando i resti rinvenuti negli scavi sotto il duomo Ferrante trova importanti conferme a quanto scritto dal Prelati: alcuni reperti archeologici, risalenti alla popolazione autoctona che abitava questi luoghi prima dell'arrivo dei Piceni e dei Greci, non sembrano aver nulla a che fare con alcuna religione o alcuno stile conosciuto, ma ricordano piuttosto l'inquietante stile dei manufatti di R'Lyeh. La mitica caverna effettivamente esiste ed è collegata sia alla rete fognaria che ad alcuni altri ingressi tramite un dedalo di corridoi che corre sotto la città, in cui nessuno osa avventurarsi più di tanto. L'unico che

conosce i sotterranei a menadito è Ubertino, un ubriacone che ha fatto delle fogne e dei sotterranei la sua casa e confonde ormai i propri incubi alcolici con quelli suscitati dai tetri ambienti maledetti. Tuttavia, nessuno, nemmeno Guerrino, dà ascolto ai vaneggiamenti di un puzzolente ubriaco.

La ricerca di Guerrino compie un decisivo passo in avanti il 10 settembre del 1928, quando viene scoperto un nuovo lungo cunicolo, scavando per allargare i sotterranei della fortezza di Cittadella. Guerrino Ferrante, informato del fatto, intuisce di cosa possa trattarsi e convoca un suo vecchio amico, il federale Ciccio Starnazzi, alla sua villa affacciata sul mare. Il potere del carisma di Guerrino, assieme all'efficacia delle sue dimostrazioni pratiche di stregoneria applicata finiscono per convincere lo stupefatto Starnazzi ad appoggiare i folli piani del cultista.

L'esplorazione dei sotterranei eseguita dal federale, accompagnato dalle guardie del corpo di Guerrino ("i suoi fidi miliziani"), porta effettivamente al rinvenimento della caverna, dove Ferrante fa portare dallo stesso Starnazzi uno scrigno dimensionale (il gemello si trova nella villa fuori città). Il federale, quindi, sfruttando il potere legato alla sua alta carica nel partito, dichiara inagibile e pericoloso il cunicolo che reca alla grotta e lo fa esplodere. L'insieme di queste operazioni insospettisce Sauro Scattanti, colonnello a capo delle fortezze di Cittadella e dei Cappuccini. Anche se il potere politico dello Starnazzi è tale da indurlo ad un forzato silenzio, Scattanti decide comunque di segnalare l'accaduto ai propri superiori a Roma, sottolineando le proprie perplessità.

Il 7 ottobre arriva ad Ancona una delegazione di tedeschi, invitati da Guerrino. Si tratta di membri dell'ARF, che celano sotto la maschera di delegati del partito nazionalsocialista in visita al federale di Ancona il loro vero scopo: evocare Nyarlathotep per fornire al Führer un potente demone tutelare. Il 10 ottobre la cerimonia di evocazione viene officiata ed il Caos Strisciante torna a camminare sulla terra. Il Nero Signore evoca a sua volta due servitori, per proteggere la sua nuova dimora sotterranea: uno shantak ed un servitore degli dèi esterni. Durante il rito, che avviene in una notte di luna piena, vengono sacrificate alcune vittime umane: si tratta di prigionieri politici condotti alla villa di Guerrino dai miliziani e da lì, tramite lo scrigno dimensionale, nella caverna. Nel corso della cerimonia, l'energia vitale delle vittime designate viene prosciugata, per essere travasata nel corpo del negromante. L'assoluto orrore di questi fenomeni travalica le capacità di sopportazione della mente dello Starnazzi, che cade nel baratro della follia.

I rumori dell'evocazione e le urla delle vittime e dei carnefici non restano tuttavia inascoltati. Infatti l'anziano Vescovo di Ancona percepisce dal suo letto i rumori provenienti dal profondo della terra e, colto da una fortissima premonizione su ciò che sta avvenendo proprio sotto l'antico Duomo di S. Ciriaco, muore stroncato da un infarto. Prima che il suo cuore si fermi definitivamente, riesce appena a sussurrare alcune frasi sconnesse sull'avvento dell'anticristo al sagrestano del duomo, accorso a porgergli aiuto.

A partire dall'11 ottobre, si aggrega alla comitiva nazista un personaggio insolito, che risponde al nome di Neil Schwarzmann e contrasta con le note teorie razziali dei teutoni: si tratta di un personaggio alto, dalla pelle olivastra e dall'aria sprezzante, che accompagna la delegazione a tutti gli incontri ufficiali e salottieri e sostiene di occuparsi di astrologia e di gioco in borsa (si avvicina la grande crisi del settembre 1929...).

Il 15 ottobre, due ragazzini di 10 e 12 anni, Roberto e Filippo Mariani, giocando nel cosiddetto campo degli ebrei, un antico cimitero ebraico a ridosso della fortezza del Monte dei Cappuccini, scoprono casualmente un cunicolo sotto una lapide e, spinti dalla curiosità, lo seguono fino alla tana dello shantak. Il custode dell'antro divora un bimbo (Filippo) ed imprigiona l'altro: sarà la vittima predestinata del rito vampiresco che avverrà alla prossima luna piena. Durante la prigionia, il piccolo ha esclusivamente la compagnia di un paio di gusci avvizziti (i miseri resti di due vittime

della brama di giovinezza del Ferrante), di alcuni prigionieri completamente impazziti e di un anarchico rabbioso e terrorizzato, Furio Guercio.

Per evitare che altri intrusi si intrufolino nei sotterranei, il 18 ottobre, l'ingresso che parte dal colle dei Cappuccini viene fatto esplodere da Guerrino. Nonostante il potente uomo politico cerchi di insabbiare i fatti avvenuti, l'insieme degli strani eventi (la follia del federale e l'esplosione della bomba) finisce per suscitare l'interesse della polizia segreta del regime, l'OVRA, che invia in Ancona un suo abile agente, Mario Rossi, che investigherà sui fatti accaduti al monte dei Cappuccini e sulla follia misteriosa del camerata Starnazzi.

I nostri baldi Investigatori, invece, verranno chiamati in causa per far luce sulla scomparsa dei due sfortunati bambini.

Introduzione per i giocatori

I bambini scomparsi sono due orfani che, avendo perduto il padre militare in guerra, nelle colonie africane, e la madre a causa del “mal sottile”, la tubercolosi, venivano ospitati dal nonno, Carlo Mariani, un docente di latino in pensione. Il vecchio professore, per sapere che fine hanno fatto i suoi nipotini, sconsolato ed amareggiato a causa gli scarsi risultati delle indagini e la quasi totale mancanza di interesse da parte delle autorità per il suo caso, interpellerà il 24 ottobre alcuni suoi amici, gli Investigatori, a ciascuno dei quali invierà una lettera con annesso eventuale biglietto del treno per il trasferimento.

Non è necessario che i personaggi si conoscano in partenza; si conosceranno al loro incontro nella casa del vecchio. L'unico elemento che hanno in comune è un'antica amicizia con la famiglia Mariani.

La casa di Carlo Mariani si trova lungo il Viale della Vittoria, cioè oltre le mura che racchiudono il centro storico delle città. Si tratta di una ex casa colonica ristrutturata nei pressi del Passetto, vicino al mare, a circa 1 Km dal centro di Ancona. Mariani, ovviamente, cercherà di fornire agli Investigatori tutto il supporto e le informazioni che possono risultare utili. Se gli Investigatori porranno domande circa gli ultimi movimenti degli scomparsi, il vecchio dirà loro che quell'inafausto 15 ottobre li aveva accompagnati come sempre a scuola (la “Edmondo De Amicis”) e che, a quanto pare, da qui erano usciti normalente. Se verranno poste domande circa le loro abitudini extra scolastiche, lo sconsolato Mariani asserirà che, solitamente, prima di tornare a casa i due scavezzacollo si attardavano, andando a giocare con i compagni di classe a monte Cardeto. Il vecchio Mariani si dirà inoltre indignato della scarsa considerazione riscontrata presso le autorità.

Carlo Mariani conosce da vecchia data il colonnello Sauro Scattanti (era il diretto superiore del figlio) e, se gli Investigatori scopriranno gli indizi in prossimità della fortezza dei Cappuccini, sarà egli stesso ad indirizzarli dal colonnello.

Investigazioni ad Ancona

La scuola elementare “Edmondo De Amicis”

Probabilmente, gli Investigatori vorranno verificare le informazioni fornite dal nonno degli scomparsi e si recheranno presso la scuola elementare dove i due gianburrasca compivano abitualmente i loro misfatti. La scuola, che si trova vicino alle scalinate che recano all'antico duomo, è vecchia ma dignitosa. I nostri eroi verranno accolti da un maestro barbuto e ampolloso (tal

Ferdinando Dall'Arsa) che confermerà le indicazioni di Mariani (i bambini erano usciti da scuola e, come sempre, si erano diretti a casa da soli) e deprecherà le abitudini indisciplinate e spesso antisociali dei due discoli.

Monte Cardeto

Alcuni indisponenti bambini frequentano assiduamente queste zone, bigiando anche la scuola. Gli Investigatori verranno fatti segno di svariate pallonate (si consideri che il pallone è infangato e pesantissimo, essendo fatto di stracci). Se, nonostante questo, i nostri eroi eviteranno di prendere a ceffoni i piccoli delinquenti e, invece, li stimoleranno con qualche centesimo, verranno a sapere che i due scomparsi nutrivano la macabra passione di aggirarsi e giocare a nascondino nel vicino cimitero ebraico, il cosiddetto campo degli ebrei.

Il campo degli ebrei

Si tratta di un antico cimitero ebraico, ormai abbandonato da oltre cento anni, situato sul monte dei Cappuccini, ai piedi dell'omonima fortezza affacciata sul mare. Durante la notte il cimitero è illuminato lugubramente dal vecchio faro che sorge in mezzo alla fortezza. Le antiche lapidi giacciono in stato di abbandono, ricoperte di vegetazione e con le scritte scolpite sul marmo parzialmente cancellate dalle intemperie. Vicino ad una lapide divelta e scheggiata gli Investigatori possono notare (non è necessario un Tiro Individuare, l'indizio è evidente) la grossa buca causata dall'esplosione. Riuscendo in un Tiro Conoscenze, un militare può capire che l'esplosivo utilizzato è del tipo usato dall'esercito. Gli Investigatori che abbiano seguito studi di architettura o d'ingegneria edile potranno inoltre intuire (sempre con un Tiro Conoscenze) che parte della fossa cela un arco franato, l'ingresso ai sotterranei. Durante l'ispezione, i movimenti degli Investigatori verranno seguiti dall'agente dell'OVRA. Se il più acuto del gruppo riuscirà in un Tiro Individuare, noterà che una persona che indossa un impermeabile grigio ed un cappellaccio a tesa larga (Mario Rossi) sembra tenerli d'occhio. Se gli Investigatori faranno ricerche su di lui o lo seguiranno, Rossi se ne accorgerà di sicuro; in tal caso tenterà di eludere la sorveglianza seminandoli. Se non verranno seminati, i giocatori scopriranno che Rossi abita all'Hotel Roma e Pace. Non è escluso che l'agente dell'OVRA decida in seguito di pedinare a sua volta gli Investigatori per vedere cosa scoprono. Affinché un pedinamento abbia successo, l'inseguitore dovrà vincere il confronto del proprio Tiro Intrufolarsi con il Tiro Individuare del pedinato sulla tabella della resistenza.

Hotel Roma e Pace

Nato dalla fusione dell'Hotel Roma e del Ristorante Pace, l'Hotel Roma e Pace è il più antico e prestigioso della città. Il portiere, Franco Mariotti, un tipo robusto di mezza età dall'aria sussiegosa non sarà disposto a fornire alcuna informazione sui residenti, a meno che qualche investigatore non si qualifichi come poliziotto o carabiniere. In tal caso si scoprirà esclusivamente il nome del misterioso individuo, la sua residenza di origine, Roma, e la data di arrivo, il 25 ottobre. Penetrare nel suo appartamento è un compito praticamente impossibile, a meno che non si abbia un mandato di perquisizione e, in ogni caso, non si scoprirebbe nulla di importante.

La polizia

Le informazioni che si potranno ottenere riguardo alla scomparsa dei bambini, interpellando sia la polizia regia che i carabinieri, saranno molto scarse. Si pensa tuttora ad una fuga dei piccoli, noti per la loro vivacità, piuttosto che ad una disgrazia. Se gli Investigatori riferiranno alla polizia di aver notato un personaggio sospetto al campo degli ebrei e sapranno indicarne la residenza (l'Hotel

Roma e Pace), la polizia contatterà Mario Rossi. Quindi, l'agente speciale si qualificherà ai poliziotti, imporrà loro la più completa segretezza e si metterà in contatto con i giocatori, tramite le stesse forze dell'ordine. In tal caso, se gli Investigatori gli sembreranno sufficientemente affidabili (nel gruppo ci deve essere almeno un poliziotto, o un carabiniere, oppure un militare o un fidato uomo di partito) Rossi deciderà di utilizzarli come strumento per allargare il proprio raggio di investigazione. Ovviamente, egli non fornirà alcuna informazione, mentre cercherà di carpirne il maggior numero possibile.

Il giornale (la Voce Adriatica)

Lo storico foglio di Ancona, noto come "bugiardò" tra gli abitanti della città, è una succulenta miscela di fatti di cronaca, balzane analisi politiche ed informazioni locali di varia utilità. Sarà comunque un ottimo punto di partenza per reperire diverse importanti informazioni. E' necessario effettuare il Tiro Biblioteconomia solo quando si cercano avvenimenti di cui non si conosca la data di pubblicazione. Per quanto riguarda la scomparsa dei bambini, si può trovare un solo articolo, in decima pagina:

- 16 ottobre 1928. "Due Gian Burrasca fuggono da casa. Roberto e Filippo Mariani, nipoti del noto e stimato professor Carlo Mariani, sono fuggiti da casa. Grande è la costernazione dell'anziano docente che chiede a tutta la popolazione di Ancona e dintorni di segnalare eventuali avvistamenti dei due discoli. Figlioli, non provocate mai un simile dolore ai vostri genitori, siate degni della divisa da balilla!"

Con un Tiro Individuare, si noterà che le prime tre pagine del medesimo giornale sono occupate dalla notizia della partenza della delegazione nazista:

- 16 ottobre 1928. "La delegazione nazional-socialista riparte per la Germania, caldo saluto romano tra i fascisti anconetani, rappresentati da Guerrino Ferrante, ed il Conte Heinrich Compagnoni Asburgo, a capo dei camerati teutonici". L'articolo si dilunga nel descrivere l'attività compiuta dalla delegazione, sottolineando gli eventi mondani tenutisi presso il salotto della contessina Onorata Frescobaldi Calasanzio.

Facendo ulteriori ricerche sulla delegazione nazista, si troveranno i seguenti articoli:

- 8 ottobre 1928: "Arrivano in Ancona i fieri rappresentanti del partito nazional socialista germanico, capitanati dal nobile italo-tedesco Conte Heinrich Compagnoni Asburgo e cameratescamente accolti dal podestà Moroder, dal federale Starnazzi e dal notevole Ferrante, che ha accolto la delegazione nella sua villa fuori mura, presso la località nota come *il Trave*".
- 13 ottobre 1928: "Si è ieri tenuta una riunione al salotto della contessina Onorata Frescobaldi Calasanzio, ove sono convenuti, oltre ai notabili del partito Fascista, i delegati del partito nazional socialista ed il col. Sauro Scattanti, a capo della fortezza di Cittadella".

Investigando sull'esplosione verificatasi vicino alla fortezza dei Cappuccini si può trovare un unico articolo in cronaca:

- 19 ottobre 1928. "Anarchico esplose mentre tenta di portare una bomba alla fortezza del monte dei Cappuccini, comandata dal prode colonnello Sauro Scattanti, che tanto ha dato e dà tuttora alla patria." Nell'articolo si specifica che "L'infido anarchico è stato letteralmente polverizzato dall'esplosione... Giusta punizione per chi attenta alle istituzioni."

La morte del vescovo: ha naturalmente molto spazio sui giornali di tutta la settimana. L'articolo con le informazioni più interessanti è il seguente:

- 11 ottobre 1928. "Stroncato da infarto il vescovo di Ancona: il sagrestano, Carmelo Giunto, ha udito un grido strozzato nel cuore della notte e quando ha raggiunto il buon pastore, questi era già spirato."

Con un Tiro Individuare, sulla stessa pagina di cronaca locale si potrà notare un articolo che cita molto brevemente la "promozione" del federale Ciccio Starnazzi:

- 11 ottobre 1928. "Il federale Starnazzi è promosso a più alti incarichi a Roma per i suoi indubbi meriti. Onore e camerateschi saluti a chi, dopo aver fatto il suo dovere in Ancona, si reca a Roma per proseguire la sua opera meritoria."

La biblioteca

Situata nella cornice suggestiva di Piazza del Plebiscito, la biblioteca comunale è ben fornita di libri di storia locale e italiana. Facendo ricerche su Ancona, sul Duomo di San Ciriaco e sulla fortezza di Cittadella, si troveranno agevolmente i seguenti libri (non è richiesto il Tiro Biblioteconomia):

"Ancon Dorica Civitas Fidei" di Mons. Babila Nataluccio, Ancona, 1922. "...Sin da ere antichissime, la struttura a gomito (*ancon* in greco antico) della città ha formato un porticciolo naturale e ben riparato. Attratti dalla sicurezza dell'approdo, antichi popoli (pre-Villanoviani, forse di origine etrusca) vi presero terra annidandosi sui costoni dei colli del Guasco e dei Cappuccini (tra il 1400 a.C ed il 1100 a.C.). Alcuni secoli più tardi (nell'Età del Ferro, attorno al VI secolo a.C.), il territorio viene colonizzato dai Piceni che, nel 390 a.C. si alleano ai Romani per contrastare l'avanzata dei Galli di Brenno. Nel 387 a.C. una colonia di Siracusani, i Dori, popolo di civiltà greca, viene a stabilirsi sul Colle Astagno, portando un soffio di civiltà. Sorgono edifici maestosi e robusti e s'innalzano mura attorno alla città. Nel 268 a.C. i Piceni verranno a loro volta sconfitti e gradualmente assimilati dai Romani, assieme ai quali combatteranno contro Annibale..."

"Rocche, fortezze e castelli" di Gianfilippo Mauro, Ancona, 1926. "Eretta sul colle Astagno, la fortezza di Cittadella è una classica costruzione militare del primo Rinascimento. Ha una struttura a pietra stellare, munita di cinque imponenti bastioni. Fu progettata da Antonio da Sangallo: i lavori incominciarono nel 1532 e furono completati nel 1575, anche se, dopo il 1540 la paternità del coordinamento dei lavori è da attribuire ad altri architetti, dati gli impegni del Sangallo a Roma."

"Chiese e Abbazie, tesori delle Marche" di Pellegrino Angeloni, Macerata, 1889. "Il Duomo di S. Ciriaco, massimo monumento cittadino, è una delle più interessanti chiese medievali d'Italia. Armonico ed articolato organismo romanico a croce greca, con influenze gotiche e bizantine, venne costruito tra l'XI ed il XIII secolo. Sorge sopra il basamento di un tempio preromano, eretto nel III sec. a. C. e, probabilmente dedicato ad Afrodite Euclea, protettrice dei navigatori. La zona ove il Duomo venne eretto, infatti, è sin dalla più remota antichità luogo di culto legato a varie divinità, prevalentemente marine. Secondo talune teorie e recenti scavi, al di sotto del tempio di Afrodite si anniderebbero strutture ancor più antiche, dedicate a dèi ormai dimenticati."

Sarà invece necessario un Tiro Biblioteconomia per reperire informazioni più dettagliate circa i Piceni ed i cunicoli della città:

"Piceno" di Carolina Biancovelo Ciaffardoni, Roma, 1901. "E' difficile stabilire la data precisa dell'arrivo dei Piceni nelle Marche. Dalle suppellettili ritrovate si evince che nove o otto secoli prima di Cristo vi era a Fermo un insediamento umano costituito da Piceni i quali, come narrano i classici latini e greci, erano venuti dalla Sabina per voto della primavera sacra (*voto vere sacro*). Essi erano guidati dal Picchio, uccello "totem" (*pico ave duce*), sacro al dio della guerra, che diede nome alla regione (*unde nomen genti*), Piceno. Il voto della primavera sacra consisteva nell'immolare agli dèi tutti i bambini e gli animali d'allevamento nati nel periodo tra il primo marzo ed il trenta aprile. Con il tempo, la crudeltà del voto venne ridotta: i bambini nati in quel periodo non venivano immolati, ma esiliati non appena raggiungevano l'età adulta. Nonostante la durezza e la combattività di questo popolo, alcune leggende vogliono che i Piceni rimasero colpiti dalla crudeltà dei riti caratteristici delle antichissime religioni di alcune popolazioni che abitavano sin dal neolitico i colli Guasco e dei Cappuccini in Ancona."

“L’urbe sotto l’urbe: stratificazioni cittadine” di Manrico Meccarelli, Ascoli, 1847. “Molti sono i segreti annidati sotto le città marchigiane, che nulla hanno da invidiare ai cunicoli di Napoli ed alle catacombe romane. In Ancona, un’antica e mai completamente esplorata rete di cunicoli si snoda sotto la città. Si tratta, in parte degli antichi canali per lo scolo e l’accumulo dell’acqua piovana, costruiti dai Romani ed in parte di scavi succesasivi, effettuati per scopi militari, che consentono di giungere addirittura a decine di chilometri dal porto della città. Esiste, inoltre, una parte di tali sotterranei edificata in epoche ancora precedenti dai Piceni o, addirittura da popolazioni autoctone, ivi stanziatisi in ere remote, per fornire rifugio o, forse, per motivo di culto.”

Il circolo ufficiali

Il circolo è situato nei pressi del porto, di fronte al mare ed è la sede più adatta per incontrare Sauro Scattanti. Ottenere informazioni dal ligio militare non sarà facile. Se gli Investigatori diranno di lavorare per conto di Carlo Mariani (e, meglio ancora, arriveranno con una sua lettera di presentazioni) i loro Tiri Convincere avranno un bonus del 20%. Tale bonus raddoppierà nel caso in cui tra loro vi sia un militare di carriera. Se nessuna di tali condizioni sarà soddisfatta, il colonnello sarà muto come una tomba, in caso contrario si potrà ottenere ciascuna delle seguenti informazioni con un Tiro Convincere (modificato con gli opportuni bonus).

- Se interrogato circa l’esplosione al campo degli ebrei, Scattanti rivelerà i propri dubbi sul fatto che qualcuno sia morto durante l’esplosione. Inoltre rivelerà che gli uomini di guardia hanno riferito di aver visto alla tenue luce della luna un tipo corpulento che si allontanava in tutta fretta (si trattava di Guido Mozzicafreddo, uno degli scagnozzi di Ferrante).
- Se verrà interrogato circa eventuali strani eventi riguardanti i sotterranei della città, il colonnello metterà gli Investigatori a conoscenza dei movimenti del federale nella fortezza di Cittadella:

Ha voluto esaminare accuratamente tutti i vecchi cunicoli franosi che avevamo scoperto inoltrandoci verso il porto. Poi dopo qualche giorno, è tornato accompagnato da alcune camicie nere che trasportavano una grossa cassa intarsiata (sembrava una cassapanca antica) e, alla fine, ha fatto brillare la galleria, dicendo che era pericolosa. Mah!

- Chiedendo informazioni sul federale, Scattanti si sfogherà, parlando dei suoi recenti strani comportamenti che, a suo parere, sono stati coperti grazie alle amicizie altolocate (in particolare, Guerrino Ferrante). Infine sbotterà:

Dicono che sia proprio diventato matto, alla fine. E anche le decisioni che ha preso circa i sotterranei di Cittadella erano veramente da pazzo.

- Se verranno poste domande su Ferrante, il colonnello affermerà che, ultimamente, lo ha visto particolarmente arzillo ed in forma, nonostante la brutta fine che ha fatto il suo vecchio amico.

Sapete come sono questi politici. Si curano solo di chi li può aiutare nella carriera e passano tanto tempo con una maschera che, alla fine, si scordano essi stessi quale sia il proprio vero volto.

- Infine, Scattanti potrà fornire qualche informazione circa la delegazione nazista. In particolare, gli è rimasto impresso uno strano personaggio facente parte del gruppo: si tratta di un individuo dalla carnagione olivastra, incontrato al salotto della contessina Onorata Frescobaldi Calasanzio. Le sue testuali parole saranno:

Era scostante e altezzoso, con un certo carisma, nonostante il colore della sua pelle. E anche gli stessi nobili teutonici lo trattavano con rispetto, quasi con devozione.

La fortezza di Cittadella

Situata in posizione strategica, inerpicata su di un ripido colle e protesa verso il mare, la fortezza di Cittadella si erge sopra un dedalo di cunicoli, alcuni dei quali giungono fino al porto, al fine di agevolare i rifornimenti di armi, cibo e munizioni. L'accesso è precluso ai civili privi di adeguato permesso. Pertanto, solo se saranno riusciti a conquistare la fiducia di Sauro Scattanti, gli Investigatori potranno esaminare gli interni della fortificazione cinquecentesca. In tal caso, Scattanti li accompagnerà nei sotterranei e, in particolare, presso i resti del troncone fatto occludere dallo Starnazzi. Qui, riuscendo in un Tiro Archeologia, gli Investigatori potranno rilevare che, per quanto si può desumere dai poveri resti dell'antico cunicolo fatto esplodere, lo stile della volta e dell'escavazione non è certamente né Piceno, né Greco né Romano. Le tecniche architettoniche utilizzate ricordano forse in parte quelle etrusche.

Il salotto della contessina

Gli Investigatori possono decidere di recarsi al salotto dietro invito del colonnello Scattanti, oppure per propria scelta, dopo la lettura del giornale del 13 ottobre. In tal caso, però, affinché il gruppo venga ammesso, almeno un investigatore deve essere di origini nobili, oppure ufficiale o attivista noto del partito. La contessina (una zitellona oltre i 40 anni) è ben disposta (anche troppo ben disposta) a parlare a qualunque persona che risponda ai suoi canoni minimi di accettabilità (maschio, possibilmente giovane, auspicabilmente non cencioso). Se interrogata sulla delegazione nazista, Onorata parlerà a lungo dello strano tipo dalla carnagione olivastra aggregato alla delegazione nazista, che era riuscito ad ammansire i suoi mastini napoletani con solo uno sguardo e sosteneva di occuparsi di scienze disparate come la fisica, l'astrologia e il gioco in borsa. Passando un Tiro Fortuna ed un Tiro Ascoltare si potrà inoltre riuscire a cogliere qualche pettegolezzo circa la presunta promozione del federale Starnazzi ("si dice che l'abbiano visto in camicia bianca... Con le maniche legate dietro... E mentre lo portavano via urlava di bestie volanti grosse come elefanti...") o circa l'aspetto stranamente giovanile di Ferrante ("sembra proprio in forma, più energico, più aitante, come ringiovanito..."). Il salotto, infine, è il luogo più adatto per riuscite ad incontrare Guerrino Ferrante, sempre presente alle occasioni mondane. Guerrino, un tipo panciuto ma energico e dallo sguardo penetrante, sarà sempre accompagnato dalla sua guardia del corpo preferita, lo scimmiesco e corpulento Guido Mozzicafreddo, che se ne sta appartato con i servitori.

Il duomo (colle Guasco)

L'antico duomo sorge sul Colle Guasco, sopra il porto, di fronte al mare. Qui sarà possibile contattare il sagrestano, Carmelo Giunto, un tipico marchigiano di origini contadine, dalla carnagione rubizza e dall'accento marcato. Questi sarà ben disposto a fornire informazioni sulla dipartita del beneamato vescovo. Solo se terranno un atteggiamento indisponente, gli Investigatori dovranno passare un Tiro Convincere. In ogni caso, l'interrogatorio del sagrestano verrà leggermente complicato dalla sua incipiente sordità. Giunto asserirà di aver sentito la fatidica notte strani rumori molto ovattati giungere dalla terra e riferirà inoltre le ultime parole del defunto vescovo: "L'abominazione vive, l'anticristo è fra noi!", storpiando alcuni termini, e trasformando la frase in "La bovinazione ride, l'antipasto è tra noi!". Con un Tiro Raggiare o un Convincere si può convincere il sagrestano a lasciar esaminare i reperti emersi dai più recenti e profondi scavi effettuati nella cripta del duomo: una statuetta in pietra attirerà, in particolare, l'attenzione degli Investigatori: si tratta di un rozzo ed antico manufatto rappresentante un occhio trilobato (che un Tiro Miti farà associare a Nyarlathotep), scolpito con uno stile non attribuibile né ai Dori, né ai Piceni (come si può intuire mediante un Tiro Archeologia).

L'incontro con Ubertino

Ubertino è la chiave che apre la più diretta porta d'accesso alla grotta dove viene tuttora custodito Roberto Mariani. L'incontro tra Ubertino e gli Investigatori dovrà necessariamente venire affidato alla casualità. Di sicuro, il posto più adatto all'incontro è il peggiore bar del porto, "I do' sgombri" dove il reietto giace sempre completamente ubriaco. Il bar deve il nome ai due enormi sgombri, pescati alla traina dal padrone (il piccolo ed agile Lamberto Benacci) impagliati ed appesi alla parete. Nel caso in cui i giocatori non si rechino al porto si può incontrare Ubertino mentre il gruppo transita per Corso Vittorio Emanuele, la strada principale della città vecchia. In ogni caso, incrociando gli Investigatori, l'ubriacone chiederà se hanno una sigaretta o un po' di tabacco da dargli. In caso di risposta affermativa li ringrazierà dicendo "Voi siete brava gente, andate via da qui, ci sono i diavoli e i draghi, andate via!", altrimenti li ignorerà, alternando borbottii incomprensibili a rutti sonori. Se gli Investigatori cercheranno di intuire cosa si nasconde dietro i fangosi borbottii, dovranno superare un Tiro Ascoltare ed, in caso di successo, capiranno alcune parole smozzicate del tipo: "...drago nella terra... burp... vola col piffero... burp... che puzza...". Se carburato a forza di Rosso Conero, Ubertino eleggerà gli Investigatori a propri migliori amici e cercherà (a modo suo) di raccontare loro la propria storia:

Ero proprio un ragazzino carino. E lei pure. Ma quella disgraziata... L'altroieri (o era prima, boh, era grande la luna) ci sono andato di nuovo che pioveva (forse). Camminavo lì di sotto con quell'accidenti di pentigane. E ripensavo a quelle tette. Poi ho sentito che urlavano. Pensavo che sognavo (con tutte quelle tette in giro). Allora ho detto: mah, vediamo chi c'è. E ho visto il drago. Uuuuuhhhh se era grande il drago. E come ballava col piffero. E come ballavano quei poveri disgraziati, c'era pure un nano. O era un bambino? Mah.

Non sarà possibile ottenere informazioni più chiare di queste che, comunque, dovrebbero essere sufficienti a far capire che Ubertino può essere utilizzato come guida nel viaggio verso gli inferi. Per spingerlo ad accompagnarli, vincendo i suoi giustificati timori, gli Investigatori dovranno comportarsi con gentilezza e disponibilità, fornendo un'adeguata carburazione alcolica e promettendo un vitalizio di Rosso Conero presso il suo bar preferito.

I sotterranei della città

Come giungere alla grotta dell'evocazione.

Se gli Investigatori non potranno contare sull'aiuto di Ubertino, giungere alla faticosa grotta sarà estremamente arduo e complesso. L'unico possibile punto di partenza per la ricerca sarà l'accesso ai sotterranei che si apre sul Colle Guasco. Tale accesso si trova sulla parte più ripida e scoscesa del colle (quella che si affaccia direttamente sul mare) ed è in parte nascosto da una rada vegetazione. Gli Investigatori, pertanto, ispirati dalle informazioni reperite sulle antiche popolazioni autoctone (stanziate sui colli Guasco e dei Cappuccini) dovranno esplicitamente ricercarlo e superare un Tiro Individuare. A questo punto, per raggiungere l'accesso, dovranno scalare metà parete del colle (superando quattro Tiri Arrampicarsi, oppure subendo 4D6 ferite in caso di fallimento). La scalata è resa ulteriormente difficoltosa dall'esposizione della zona: durante il giorno sarà impossibile accedere all'ingresso inosservati. Sarà invece possibile farlo di notte, ma tutti i Tiri Arrampicarsi, in tal caso, subiranno un malus del 10%. Giunti, infine, all'ingresso, i nostri eroi dovranno attraversare i sotterranei di epoca romana e pre-romana, superando un Tiro Orientarsi ed un Tiro Fortuna. Se

anche uno solo di questi due tiri fallirà, gli Investigatori si perderanno e vagheranno nel buio per due ore (con tutti i rischi che ciò comporta – vedi paragrafi successivi) prima di poterli ritentare.

Le fogne

Questa è la strada più semplice e sicura per giungere alla grotta, tuttavia, anche in questo caso, se si vorrà passare inosservati, bisognerà introdursi nei maleodoranti cunicoli al calare delle tenebre. In caso contrario, il più sfortunato del gruppo dovrà superare un Tiro Fortuna, altrimenti tutta la comitiva verrà fermata da un poliziotto e condotta in questura per accertamenti. In tal modo si otterrà il duplice effetto negativo di perdere tempo e farsi notare dal proprio antagonista, Guerrino Ferrante, divenuto molto sospettoso nei riguardi di chi si aggira nel sottosuolo della città.

Una volta introdotti nella rete fognaria, gli Investigatori necessiteranno del fondamentale apporto di Ubertino: se non si è accompagnati dal malandato ubriaccone, infatti, non si ha alcuna probabilità di individuare i mattoni che, spostati, consentono l'accesso ai sotterranei.

Anche in compagnia di Ubertino gli Investigatori correranno, inoltre, alcuni pericoli. In condizioni normali (se nessuno degli Investigatori è ferito) vi è il 30% di probabilità di imbattersi in 1D4+1 gruppi di una decina di ratti, che non attaccheranno i giocatori. Tale probabilità triplica se qualche personaggio perde sangue: in tal caso i topi saranno aggressivi. Ogni gruppo di ratti infligge 1D3 ferite, inoltre, il personaggio ferito deve passare un Tiro Fortuna, oppure si ammalerà di tifo nel giro di una settimana. Riguardo al combattimento ricordiamo che non appena un elemento di un gruppo di ratti viene colpito, l'intero gruppo si dà alla fuga.

I sotterranei di epoca romana

Questi cunicoli servivano anche per l'accumulazione ed il deflusso delle acque piovane; in alcuni punti i sotterranei si allargano in aree circolari, che racchiudono grossi pozzi. Se non sono accompagnati da Ubertino (che ben conosce questi pericoli) gli Investigatori dovranno prestare molta attenzione, oppure rischieranno di cadervi dentro. Se i nostri eroi non avranno esplicitamente dichiarato di guardare dove mettono i piedi, l'avanguardia della formazione dovrà superare un Tiro Individuare; se tale tiro non avrà successo, un check sulla DES deciderà la sorte degli sventurati: precipitare o mantenere miracolosamente l'equilibrio. Un'eventuale caduta va seguita da un Tiro Fortuna: se il tiro riesce l'investigatore è finito in un pozzo pieno di acqua e gli unici danni saranno pallottole bagnate, lanterna fuori uso ed un bel raffreddore; se il tiro fallisce il pozzo è secco e l'investigatore si procura 3D6 ferite (caduta di 12m.). In tal caso, volendo, si può fare un Tiro Fortuna per ogni arto al fine di vedere cosa si è rotto... In ciascuna delle zone circolari vi è il 30% di probabilità di imbattersi in nutriti gruppi di pipistrelli (1D6+2 decine) che dormono appesi al soffitto. Tali pipistrelli reagiranno con violenza solo se spaventati da forti rumori, in tal caso si daranno ad una folle fuga durante la quale tartasseranno un po' gli Investigatori: ogni gruppo causa (come i topi) 1D3 ferite e se non si supera il Tiro Fortuna si prende la rabbia. Come per i topi, se un elemento di un gruppo viene colpito, l'intero gruppo si dà alla fuga. Le varie uscite di questa rete di sotterranei, poste in corrispondenza ad antichi resti romani, sono tutte quasi completamente franate, risultando complessivamente impraticabili: sono appena sufficienti a consentire il passaggio di topi e pipistrelli. Il cunicolo che si svolge fino al Monte Conero è in buona parte franato in corrispondenza di Pietralacroce (a circa 3Km dal centro della città).

I sotterranei di epoca pre-romana

Solo in minima parte questi sotterranei sono sopravvissuti al tempo ed alle infiltrazioni. Molte gallerie si concludono in vicoli ciechi occlusi dalle rocce franate, e forti rumori (come l'esplosione

di un colpo di pistola o un grido acuto) possono causare piccoli ma inquietanti smottamenti. Enormi formazioni di salnitro rendono gli ambienti surreali, e la sensazione di irrealtà è accentuata dal silenzio che vi regna. L'antico terrore degli dèi del passato, infatti, tiene lontani anche ratti e pipistrelli.

La caverna del tempio

La caverna di accesso

Questa grotta è di origine naturale, anche se l'imponente volta è stata rinforzata da enormi colonne, scolpite in forma di tentacoli intrecciati. La caverna è abitata da uno Shantak, il "drago" secondo Ubertino. Tutti gli ingressi sono chiusi da porte segrete, caratterizzate da un tratto di parete che ruota su sé stesso. Il continuo gocciolare dell'acqua aggiunge un elemento di angoscia all'ambiente tetto ed immenso. Il terrore aumenta quando si sente avvicinarsi un fortissimo rumore: il batter d'ali dello shantak. I giocatori dovrebbero passare qualche momento di puro terrore fendendo le tenebre con le loro torce alla ricerca dell'orrore volante in arrivo. Non appena vedrà il suo "drago" Ubertino si darà ad una forsennata fuga. Il primo investigatore che capiterà a tiro dello Shantak servirà da spuntino; la bestia tenterà poi di catturare gli altri, per portarli al Servitore degli dèi esterni, il mitico pifferaio degli dèi, che li metterà in cella per futuri sacrifici. Si noti che lo Shantak è troppo grande per riuscire ad accedere al tempio e agli altri locali sotterranei. Nel caso altamente improbabile (ma non impossibile) che un gruppo di Investigatori riesca a superare il pericolo dello Shantak senza essere in possesso di armi magiche per poter affrontare il pifferaio, conviene seguire una delle due seguenti strade: o far capire al gruppo (dopo che si è reso conto dell'invulnerabilità del pifferaio alle armi comuni) che una via di fuga è data dallo scrigno dimensionale, oppure limitare l'opera del pifferaio all'uso del Pugno di Yog-Sothoth ed alla cattura ed imprigionamento degli Investigatori. In quest'ultimo caso, alla prima cerimonia cthuloide, si può dar loro qualche minima possibilità di fuga.

Al contrario dell'enorme grotta centrale, tutti gli altri ambienti sotterranei che fanno parte del nefando tempio sotterraneo non sono di origine naturale, ma sono stati ricavati mediante rozze escavazioni, effettuate con stile analogo a quello dei sotterranei pre-romani.

Le celle

A fianco al tempio vengono custodite le vittime sacrificali degli empri riti. Tre celle ospitano esclusivamente dei gusci avvizziti, macabre reminiscenze del dolore umano, la cui vista farà perdere 1/1D4 punti SAN. Altre tre celle sono occupate dalle pallide controfigure di altrettanti uomini, che si aggirano, rantolando e sbavando, in uno stato semicatattonico, indotto dalla follia causata dai reiterati cruenti spettacoli delle evocazioni e dei sacrifici umani. Solo le ultime due sono occupate da individui ancora relativamente lucide: si tratta dell'anarchico Furio Guercio (un prigioniero politico trascinato in catene a calci e manganellate dai miliziani) e del bimbo superstite, Roberto Mariani. Tutte le celle sono chiuse a chiave e le chiavi sono custodite dal pifferaio. Furio Guercio, sarà molto riconoscente ai suoi liberatori, ai quali, però, terrà nascosta la propria identità (dirà di chiamarsi Mariano del Vescovo e di essere la vittima di un tragico equivoco), col fine di darsi alla fuga non appena uscito dai cunicoli. Per quanto riguarda il piccolo Roberto Mariani, questi, nonostante gli stress subiti, rimane una peste insopportabile: una volta giunti nel dedalo di cunicoli, a meno che qualcuno non lo tenga sotto stretta sorveglianza, rischierà sempre di mettersi

nei guai, andando in giro per conto proprio, rischiando di finire nei pozzi, spaventando i pipistrelli, o inseguendo i topi nelle fogne, con lo scopo di catturarne uno e portarselo a casa.

Il tempio

La struttura della sacrilega cappella è semplice ma inquietante: le pareti sono ricoperte da drappi in cui è rappresentato un essere con tre zampe artigliate ed un'enorme proboscide (Nyarlatothep), nell'atto di ululare alla luna: la visione della realistica rappresentazione costa 1/1D4 punti SAN. Sulla parete opposta alla porta è poggiato uno scrigno dimensionale, una grossa cassapanca con dei grifoni in rilievo. Il passaggio attraverso lo scrigno comporta la perdita di un punto SAN e un punto magia e conduce nella villa di Guerrino Ferrante.

L'ossario

Qui, secolo dopo secolo, sono stati accumulati i resti delle vittime dei riti e della follia di varie generazioni di cultisti. Si tratta semplicemente di una grossa caverna completamente ricoperta di ossa, alcune molto antiche, altre molto recenti. Con un Tiro Antropologia si può notare che alcune tra le più antiche appaiono non del tutto umane.

La tana del pifferaio

Il soffitto della grotta ha la struttura di una cassa acustica, come potranno intuire, con un Tiro Individuare ed un Tiro Conoscenza gli Investigatori che abbiano un minimo di cultura musicale. Tale struttura serve ad amplificare e rimandare in tutti i sotterranei il suono del malefico piffero del Servitore degli dèi esterni. Sul fondo della caverna si diparte una scalinata, in cima alla quale è scavata una piccola nicchia, dove vengono abitualmente riposti il magico strumento musicale e le chiavi delle celle.

La villa fuori porta di Guerrino Ferrante

La villa si trova circa 10 Km a sud rispetto al centro. Quando la casa è vuota viene presidiata da un solo guardiano (scelto a caso tra gli scagnozzi) armato di doppietta. In caso contrario, la guardia è costituita dai quattro fedelissimi di Guerrino Ferrante.

I giorni più adeguati per compiere un'eventuale irruzione nella villa sono domenica 26 ottobre, durante la solenne cerimonia religiosa per l'insediamento del nuovo vescovo, e martedì 28 ottobre, quando si commemora il sesto anniversario della marcia su Roma. In tali giorni la casa sarà completamente blindata (porte e finestre chiuse e sprangate) ma totalmente incustodita, poiché tutti gli uomini di Ferrante saranno impegnati a fare da guardie del corpo al loro capo durante le cerimonie ufficiali.

Il giardino della villa

All'esterno della villa, nel giardino, è situata una vecchia casa colonica, poco più di una baracca, ove risiedono il fattore (che si occupa delle piante da fiore e da frutto) ed i miliziani di guardia. All'interno vi sono solo tre semplici stanze da letto, una cucina ed un bagno. Nella parte seminterrata sono custoditi gli attrezzi da giardinaggio.

Piano terra

(1) Ingresso. La ricchezza del padrone della casa è dimostrata dagli splendidi quadri (non sempre di buon gusto, ma sempre di squisita fattura) appesi alle pareti.

(2) Studio. Il pavimento è coperto da un raffinato tappeto persiano; una grossa scrivania è interamente ingombra di carte di nessun valore, libri di legge e testi sulla “filosofia” del fascismo.

(3) Sala da Pranzo. E’ in buona parte occupata da un grosso tavolo circolare su cui è stesa una tovaglia di seta.

(4) Stanza da letto. Alla parete a nord si trova un grosso letto a baldacchino a 2 piazze.

(5) Bagno. Tutti i servizi igienici sono dotati di rubinetti di pessimo gusto rappresentanti un putto che sta orinando.

(6) Salotto. Lo stile è coloniale: ci sono diverse poltrone e teste di animali impagliate; una grossa vetrata, chiusa all'esterno da una robusta serranda metallica, dà sul giardino che guarda a est, verso il mare.

(7) Cucina. E’ piena di pentolame ed è attrezzata con grandi scorte di peperoncino.

Cantina

(8) La cantina dei vini. Tutte le pareti sono ricoperte di bottiglie di vino. Esaminando con attenzione le pareti dietro i vini e superando un Tiro Individuare si noterà che dietro i vini, sulla parete nord, c'è una specie di porta dipinta in maniera tale da confondersi con il muro. Scostando i vini ed aprendo la porta ci si ritrova in un angusto sgabuzzino, il deposito delle armi.

(9) Il deposito delle armi. Ci sono 2 doppiette, 1 carabina, 3 pistole, 6 manganelli, 5 sciabole magiche e 3 bottiglioni da 10 litri di olio di ricino. Superando un Tiro Occultismo o un Tiro Miti si potranno interpretare le scritte incise sulle sciabole magiche, scoprendo così le loro non comuni proprietà.

Primo piano

(10-11) Ingresso e corridoio. Come nel primo piano, diversi quadri di valori sono appesi alle pareti.

(12-14) Stanze degli ospiti. In una delle due si può trovare una copia del "Mein Kampf" scordata da qualcuno. Entrambe le stanze hanno un piccolo bagno.

(13-15) Bagni delle stanze degli ospiti. Lo stile è all’insegna del cattivo gusto, come nel bagno padronale.

(16) Libreria (chiusa a chiave). Tutte le pareti sono ricoperte da oscuri grimori e testi di alchimia. Con un Tiro Biblioteconomia se ne possono individuare due di valore: Fiat Chaos Cimmerium di F. Prelati ed il libro Clavis Sapientiae di Artephius. Un domino nero foderato di raso rosso è poggiato su una cassapanca istoriata con immagini di grifoni. La cassapanca è in realtà lo scrigno dimensionale che consente di giungere nei sotterranei sotto il Duomo; il passaggio costa un punto SAN ed un punto magia. In un cassetto della scrivania si può trovare una lettera in tedesco (di Heinrich Compagnoni Asburgo), datata 18 settembre 1928:

Herr Ferrante, il momento sta per giungere! Grazie alle Vostre ricerche abbiamo finalmente trovato la chiave di volta del Nuovo Mondo. Neanche Unaussprachlichen Kulten rivelava ciò che avete trovato in Fiat Chaos Cimmerium! Bene! Ora allestite tutto il necessario, posizionate le due casse come Vi ho suggerito e preparatevi ad affrontare pericoli inusuali. Auf wiedersehen. Cthulhu mit uns!
H.C.A.

(17) Libreria (non chiusa a chiave). Contiene solo bibliografia ordinaria: ci sono testi di storia, di legge e di filosofia, oltre a diverse raccolte delle opere di D'Annunzio.

Come condurre l'avventura

Dato il peso politico di alcuni tra i personaggi coinvolti nella vicenda, gli Investigatori correranno grossi rischi, se non condurranno le indagini con un certo tatto. Infatti, se i nostri eroi si faranno troppo notare (ponendo troppe domande al salotto della contessina o alla redazione del giornale locale, oppure finendo in guardina a causa di movimenti sospetti) subiranno un brutale attacco da parte dei fidati miliziani di Guerrino non appena si separeranno in gruppi poco numerosi (2 - 3 elementi). Durante l'agguato, i miliziani non risparmieranno i manganelli e l'olio di ricino; la somministrazione di una dose massiccia di olio di ricino causa la permanenza per 1D8 giorni all'ospedale. Se il risultato del lancio del dado è 7 o 8, il malcapitato dovrà passare un Tiro Costituzione, altrimenti la brutta esperienza determinerà danni permanenti al sistema digerente (-1D2 alla COS).

In ogni caso, le investigazioni finiranno per portare i giocatori a contatto con Mario Rossi. Se gli Investigatori sapranno gestire saggiamente tale contatto, Rossi potrà dar loro un valido aiuto. E' infatti importante ricordare che l'obiettivo primario dell'agente dell'OVRA è scoprire cosa c'è dietro gli ultimi strani eventi verificatisi in Ancona ed eliminare qualsiasi "elemento perturbatore", che possa infangare il "buon nome" del partito. Per tale fine, Mario Rossi sarà addirittura disposto a collaborare ad un'eventuale eliminazione fisica di Guerrino, una volta convinto della sua implicazione in riti ed eventi che poco si confanno all'ideologia di partito.

Con o senza l'aiuto di Mario Rossi, per concludere l'avventura nel modo migliore, i giocatori dovrebbero riuscire a compiere un'azione da commando, evitando scontri diretti con i mostri, entrando nei sotterranei attraverso lo scrigno dimensionale custodito nella casa fuori mura di Guerrino e fuggendo poi a tutta birra con il bambino. In tal caso potranno evitare di attirare l'attenzione dei due pericolosi custodi dei sotterranei. Se gli Investigatori porteranno in salvo il bambino fino alla casa del nonno, subiranno lì l'attacco di Guerrino e dei suoi miliziani, a meno che Ferrante non sia già defunto. La fase dello scontro con Ferrante, infatti, è praticamente inevitabile, a meno che non si perisca prima o non si fallisca interamente la missione, non riuscendo a conseguire alcun risultato.

I personaggi

- *Guerrino Ferrante* (notabile fascista e cultista): FOR 12, COS 12, TAG 16, DES 10, FAS 9, SAN 0, INT 14, MAN 19, EDU 18, PF 14. Abilità: Architettura 80%, Contrattare 60%, Legge 45%, Raggirare 70%, Psicologia 81%, Reputazione 32%, Storia 44%, Lingua Inglese 60%, Lingua Francese 72%, Lingua Tedesca 65%, Lingua Latina 69%, Miti 30%. Incantesimi: Ruba Vita, Incanta Spada, Crea Scrigno Dimensionale, Vincola Servitori degli Dèi Esterni, Contatta Nyarlathothep.

Arma	% Attacco	Danno
Doppietta .20	35%	2D6/1D6/1D3

Nato ad Ancona nel 1878, figlio unico di una ricca famiglia, Guerrino è cresciuto tra gli agi e l'opulenza, come testimoniano la sua pelle liscia, il volto rotondo ed il ventre enfiato. Appassionato lettore di testi cabalistici, si è accostato all'occultismo sin da giovanissimo. La definitiva consacrazione al mondo delle tenebre è giunta durante gli anni degli studi universitari. Mentre

frequentava la facoltà di architettura a Firenze, Guerrino è entrato in contatto con una delle più antiche sette di cultisti in Italia, dalla quale è stato iniziato ai misteri di Cthulhu. Dopo la morte dei genitori, Ferrante ha ereditato il cospicuo patrimonio terriero, che ha deciso di difendere dai bolscevichi appoggiando in ogni modo il partito fascista. Poco interessato alle donne ed ai piaceri della carne in genere, Guerrino ha quindi consacrato la propria esistenza a due potenti demoni: potere e conoscenza.

- *Carlo Mariani* (nonno dei bimbi scomparsi, professore in pensione): FOR 8, COS 6, TAG 10, DES 8, FAS 10, SAN 60, INT 15, MAN 12, EDU 20, PF 8. Abilità: Archeologia 65%, Biblioteconomia 80%, Lingua Latina 90%, Storia 81%.

Arma	% Attacco	Danno
Doppietta .20	25%	2D6/1D6/1D3

L'anziano docente dimostra più dei suoi 73 anni. La morte del figlio (disperso in Africa) ed ora la scomparsa dei nipoti, lo hanno invecchiato di oltre 20 anni. Magro, canuto e un po' curvo, dà una sensazione di fragilità. Nonostante questo, se gli Investigatori recupereranno il nipote disperso, lo difenderà da ogni pericolo con tutte le proprie energie, anche a costo di imbracciare la rugginosa doppietta da cacciatore.

- *Ubertino* (l'ubriacone vagabondo): FOR 7, COS 10, TAG 10, DES 10, FAS 5, SAN 31, INT 9, MAN 16, EDU 9, PF 10. Abilità: Arrampicarsi 30%, Ascoltare 58%, Contrattare 60%, Individuare 81%, Intrufolarsi 90%, Nascondersi 90%, Pronto soccorso 31%.

Arma	% Attacco	Danno
Coltello	45%	1D4

Ubertino è un barbuto straccione puzzolente, di un'età indefinibile, ma con ancora una sorta di dignità nello sguardo ottenebrato dall'alcool. Nessuno sa bene quale travagliata storia di violenza e (forse) di amori travagliati sia all'origine del suo perenne stato di ottundimento alcolico. probabilmente non se lo ricorda nemmeno lui. Ormai il suo cervello è conservato sotto spirito ed i momenti di relativa lucidità sono tanto rari quanto brevi.

- *Mareno Carli* (miliziano): FOR 12, COS 13, TAG 13, DES 12, FAS 14, SAN 40, INT 9, MAN 10, EDU 11, PF 13. Abilità: Ascoltare 68%, Individuare 70%, Intrufolarsi 50%, Nascondersi 50%, Pronto Soccorso 20%.

Arma	% Attacco	Danno
Manganello	80%	1D6 +1D4
Revolver .32	45%	1D8

E' il leader del gruppo di miliziani adibiti alla guardia personale di Guerrino Ferrante. Untuoso e servile con i potenti quanto rude insensibile, violento e volgare con i sottoposti, Mareno ha un aspetto viscido, con i suoi capelli neri perennemente impomatati ed i baffi sottili sempre curatissimi.

- *Francesco Mangialardo* (miliziano): FOR 9, COS 12, TAG 10, , DES 12, FAS 10, SAN 45, INT 14, MAN 10, EDU 10, PF 11. Abilità: Ascoltare 78%, Individuare 70%, Intrufolarsi 50%, Nascondersi 80%.

Arma	% Attacco	Danno
Manganello	40%	1D6
Uso Coltello	75%	1D4
Doppietta .20	35%	2D6/1D6/1D3

Astuto, calcolatore, lesto di mano e di parola, Francesco si è aggregato alla milizia ed al partito perché se ne poteva ricavare qualcosa. Piccolo, agile, con i capelli castani e gli occhi chiari, è sempre il primo a cercare la via della fuga quando qualcosa sembra andare storto.

- *Guido Mozzicafreddo* (miliziano): FOR 18, COS 15, TAG 17, DES 8, FAS 8, SAN 38, INT 7, MAN 13, EDU 6, PF 16. Abilità: Ascoltare 28%, Individuare 30%.

Arma	% Attacco	Danno
Manganello	67%	1D6+1D6
Doppietta .20	25%	2D6/1D6/1D3

Lento, ottuso e brutale, Guido ha sempre utilizzato le proprie doti naturali per tirare a campare, arrangiandosi come scaricatore e buttafuori. Questo nuovo lavoro gli piace molto, anche perché c'è qualcuno che pensa per lui.

- *Ernesto Buscardini* (miliziano): FOR 10, COS 10, TAG 10, DES 10, FAS 10, SAN 41, INT 10, MAN 12, EDU 9, PF 10. Abilità: Ascoltare 68%, Individuare 70%, Intrufolarsi 50%, Nascondersi 50%, Pronto Soccorso 10%.

Arma	% Attacco	Danno
Manganello	85%	1D6
Uso Coltello	85%	1D4
Doppietta .20	45%	2D6/1D6/1D3

E' il più vecchio del gruppo. Ex arditto della Grande Guerra, reca ancora sul volto le cicatrici raccolte in tanti attacchi suicidi. Completamente pelato, con uno sguardo spiritato, ama ripetere le frasi del duce, come se fossero state coniate da lui stesso.

- *Mario Rossi* (agente dell'OVRA): FOR 17, COS 13, TAG 13, DES 15, FAS 11, SAN 34, INT 16, MAN 10, EDU 16, PF 13. Abilità: Guidare Automobili 80%, Cavalcare 50%, Individuare 91%, Intrufolarsi 80%, Legge 48%, Nascondersi 80%, Pronto Soccorso 62%, Riparazione Meccanica 70%.

Arma	% Attacco	Danno
Revolver .32	75%	1D8
Uso Coltello	80%	1D4+1D4
Uso Tirapugni	90%	1D3+2+1D4

Mario Rossi è una perfetta spia: altezza media, aspetto inoffensivo, sguardo aperto, nessuno penserebbe mai che è uno dei più abili e spietati agenti del servizio segreto di regime. Orfano, figlio di padre ignoto, abbandonato in fasce davanti ad una chiesa di Torino, Mario (all'epoca noto come Domenico Esposito) è cresciuto dapprima in un orfanotrofio, quindi nei corpi scelti dell'esercito sabauda. Dopo aver assunto l'anonima identità di Mario Rossi, l'ex Esposito si è legato al regime fascista, per ottenere maggiori possibilità di potere e guadagno. Astuto e calcolatore, è sempre stato in grado di uscire autonomamente da qualunque situazione, per quanto disperata.

- *Sauro Scattanti* (colonnello a capo della fortezza di cittadella): FOR 15, COS 16, TAG 12, DES 10, FAS 11, SAN 45, INT 13, MAN 9, EDU 15, PF 14. Abilità: Legge 55%, Cartografia 45%, Convincere 70%, Psicologia 70%.

Arma	% Attacco	Danno
Revolver .32	70%	1D8
Carabina .22	55%	1D6+2

Sciabola 80% 1D8+1+1D4

Sauro è un uomo di mezza età, imponente e brizzolato. Nonostante i suoi 58 anni, l'attività fisica svolta lo ha mantenuto in ottima forma. Era molto legato al figlio di Mariani, che gli faceva pensare a sé stesso da giovane. Sarà quindi disposto a fornire qualunque aiuto legale agli Investigatori, anche se il suo ruolo istituzionale lo frenerà di fronte alla prospettiva di un diretto coinvolgimento nell'azione.

- *Roberto Mariani* (il bambino superstite): FOR 6, COS 12, TAG 6, DES 15, FAS 12, SAN 21, INT 12, MAN 10, EDU 10 (dopo gli ultimi nefasti eventi ha perso parecchia sanità), PF 9. Abilità: Intrufolarsi 80%, Arrampicarsi 60%, Innervosire gli Adulti con Domande Imbarazzanti e Ripetitive 95%.

Psicologi e pedagoghi verserebbero fiumi di inchiostro, giustificando le origini del comportamento insopportabile ed antisociale di questo piccoletto con i capelli neri, il vestito da marinaretto e le ginocchia perennemente sbucciate. Parlerebbero dei suoi traumi infantili, della perdita dei genitori e del fratello. In realtà, Roberto è semplicemente un piccolo bastardo impunito ed egocentrico, un delinquente in erba. Di sicuro non gli mancano incoscienza e spirito di iniziativa, ma è impossibile imporgli qualunque cosa, sia con il ragionamento che con la forza. Fortunatamente per gli Investigatori, l'adorabile pargolo desidera tornare a casa a tormentare il povero nonno, quindi si limiterà ad ostacolarli moderatamente durante il tragitto di ritorno.

- *Furio Guercio* (l'anarchico prigioniero): FOR 12, COS 14, TAG 12, DES 10, FAS 13 SAN 17, INT 12, MAN 10, EDU 16, PF 13. Abilità: Biblioteconomia 40%, Intrufolarsi 40%, Lingua Tedesca 40%, Lingua Francese 60%, Mimetizzarsi 40%, Nascondersi 60%, Psicologia 55%, Preparare Esplosivi 70%, Uso pistola 60%.

Fiero sostenitore delle idee di Bakunin, avverso a qualunque regime capace di sostenere un comunque assurdo apparato burocratico (come quelli fascisti, comunisti e monarchici) Furio ha dedicato l'intera vita alla rivoluzione dell'Uomo Solo. Alto, segaligno, con la barba scura e lunga e l'occhio spiritato, Furio era stato imprigionato dopo un volantinaggio e doveva essere trattenuto per gli accertamenti del caso (ed il classico pestaggio annesso). Qualcuno, però, ha ritenuto opportuno "liberarlo" per farne un uso migliore. La sua fiera indignazione per la perdita libertà gli ha fornito uno scudo mentale di fronte agli orrori cui ha assistito. Ora anela vendetta.

- *Onorata Frescobaldi Calasanzio* (nobildonna): FOR 8, COS 10, TAG 11, DES 10, FAS 10, SAN 70, INT 9, MAN 14, EDU 18, PF 10. Abilità: Ascoltare 90%, Psicologia 41%, Lingua Tedesca 60%, Lingua Francese 85%.

Nata a Macerata nel 1889, Onorata è sempre stata bruttina e noiosa. Cresciuta sotto l'egida di una famiglia ricca, nobile ed oppressiva, si è sentita libera solo quando, nel 1925, i genitori sono deceduti in un incidente. A partire da allora, il brutto anatroccolo è diventato... un'anatra bruttina, ma piena di voglia di vivere. Si è quindi trasferita in Ancona, dove le sue energie, il suo titolo ed il suo denaro hanno reso il suo salotto un polo d'attrazione per i locali VIP. Tutti lo conoscono in città e vi possono accedere tutti coloro che sono (o sembrano) personaggi dell'alta società aristocratica, economica o intellettuale.

- *Carmelo Giunto* (il custode del duomo): FOR 14, COS 15, TAG 13, DES 11, FAS 9, SAN 70, INT 11, MAN 14, EDU 7, PF 14. Abilità: Ascoltare 55%, Botanica 33%, Zoologia 33%.

E' una persona semplice ma sincera, di madre marchigiana e di padre siciliano. Ha ereditato dalla madre l'accento tipico dell'entroterra maceratese e dal padre il fisico minuto. Settimo tra otto tra fratelli e sorelle, poco astuto, ma buono di cuore, ha dedicato la vita alla cura dell'antico duomo. Innamorato del suono delle campane, ha passato talmente tanto tempo ad assaporarne i beatifici rintocchi da restarne assordato.

I mostri

- *Lo Shantak*: FOR 38, COS 10, TAG 49, DES 11, INT 2, MAN 7, PF 32, Mov. 6/30 volando. Armatura 9 punti. Perdita San. 0/1D6. Lo Shantak si presenta come un enorme essere volante, più grande di un elefante, con il corpo scaglioso ricoperto di salnitro ed altri sali minerali, a causa degli ambienti umidi in cui vive, e la testa simile a quella di un demoniaco cavallo.

Arma	% Attacco	Danno
Morso	55%	1D6+4D6

- *Il Servitore degli Dèi Esterni*: FOR 13, COS 17, TAG 20, DES 19, INT 22, MAN 18, PF 18, Mov. 7. Feribile solo da armi magiche, rigenera 3 PF a round. Perdita San. 1/1D10. Incantesimi: contatta Nyarlathothep, prepara pozione spaziale e segno di Voorish, più, mediante il piffero, Pugno di Yog-Sothoth. Questo orribile pifferaio è un essere amorfo simile ad un rospo gigante che ricorda però in qualche modo una piovra o un octopode.

Arma	% Attacco	Danno
Tentacolo	45%	2D6

I libri occulti

Nel corso dell'avventura si può venire in possesso di diversi testi di occultismo in generale o più specificamente legati ai Miti di Cthulhu. Le loro caratteristiche salienti sono qui descritte:

- "*Clavis Sapientiae*" (Artephius). Lingua Latina. Perdita SAN 1. Miti +2%, Chimica +4%.

- "*Fiat Chaos Cimmerium*" (F. Prelati). Lingua Latina. Perdita SAN 1D8. Miti +6%, Moltiplicatore Incantesimi x2, pubblicato nel 1496 e scritto da Francesco Prelati, fiorentino, "mago di fiducia" di Gilles de Rais, il famoso barbablù francese del XV secolo. Quando de Rais venne arrestato dagli inquisitori della chiesa, Prelati salvò la testa riversando tutte le colpe sul suo datore di lavoro, dichiarandosi falso mago ed imbroglione. In realtà era stato proprio lui a portare il nobile francese alla follia e all'adorazione delle divinità cthuloidi. La maggior parte del tomo è dedicata ad analizzare il caos nelle sue più disparate manifestazioni. Prelati si dilunga nell'analisi delle varie forme assunte da Nyarlathothep, descrivendo in particolare come sia possibile riuscire ad evocarlo (esistono luoghi propizi per l'evocazione, come ad Ancona) e come si possano stringere con lui patti scellerati. Il libro contiene i seguenti incantesimi: Incanta Spada (ve ne sono, infatti, alcune nella cantina di Ferrante), Vincola Servitori degli Dèi Esterni, Ruba Vita, Contatta Nyarlathothep, Crea Scigno Dimensionale.

La sanità mentale

La liberazione dei prigionieri comporta il recupero di 1D8 SAN; se inoltre si riesce a riportare il piccolo Mariani a casa sano e salvo si recupera un ulteriore 1D8.

Se il bimbo morirà durante l'operazione di salvataggio ed il vecchio nonno saprà della morte degli amati nipotini, si suiciderà sparandosi in bocca con la doppietta. La notizia del fatto farà perdere agli Investigatori 1D4 SAN; se avranno la sventura di assistere al fatto la perdita sarà di 1D8.

Sunto sintetico degli eventi

- *10 settembre 1928*

Scoperta del cunicolo durante gli scavi per i sotterranei di Cittadella.

- *23 settembre 1928*

Trasferimento dello scrigno dimensionale nella caverna sotto il Duomo.

Chiusura dell'accesso rinvenuto sotto la fortezza di Cittadella.

- *7 ottobre 1928*

Arrivo della delegazione di nazisti.

- *10 ottobre 1928*

Evocazione di Nyarlathotep.

Morte del vescovo.

Follia del federale.

- *11 ottobre 1928*

“Promozione” del federale.

- *13 ottobre 1928*

Festa a casa della contessina Calasanzio.

- *15 ottobre 1928*

Scomparsa dei due bambini.

- *18 ottobre 1928*

Vengono fatte brillare le cariche nel “campo degli ebrei”.

- *24 ottobre 1928*

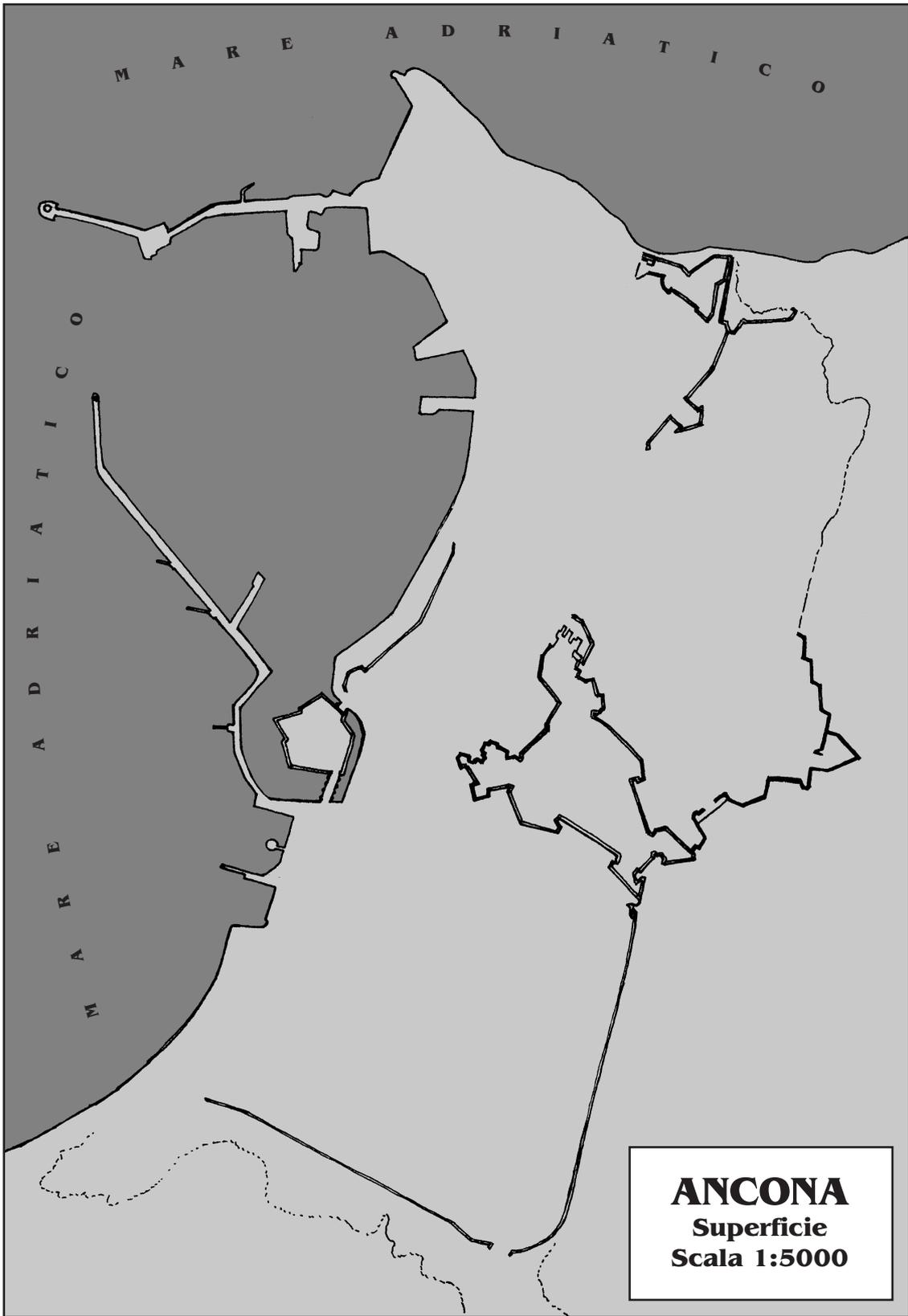
Il nonno dei bambini scomparsi chiede aiuto ai suoi amici.

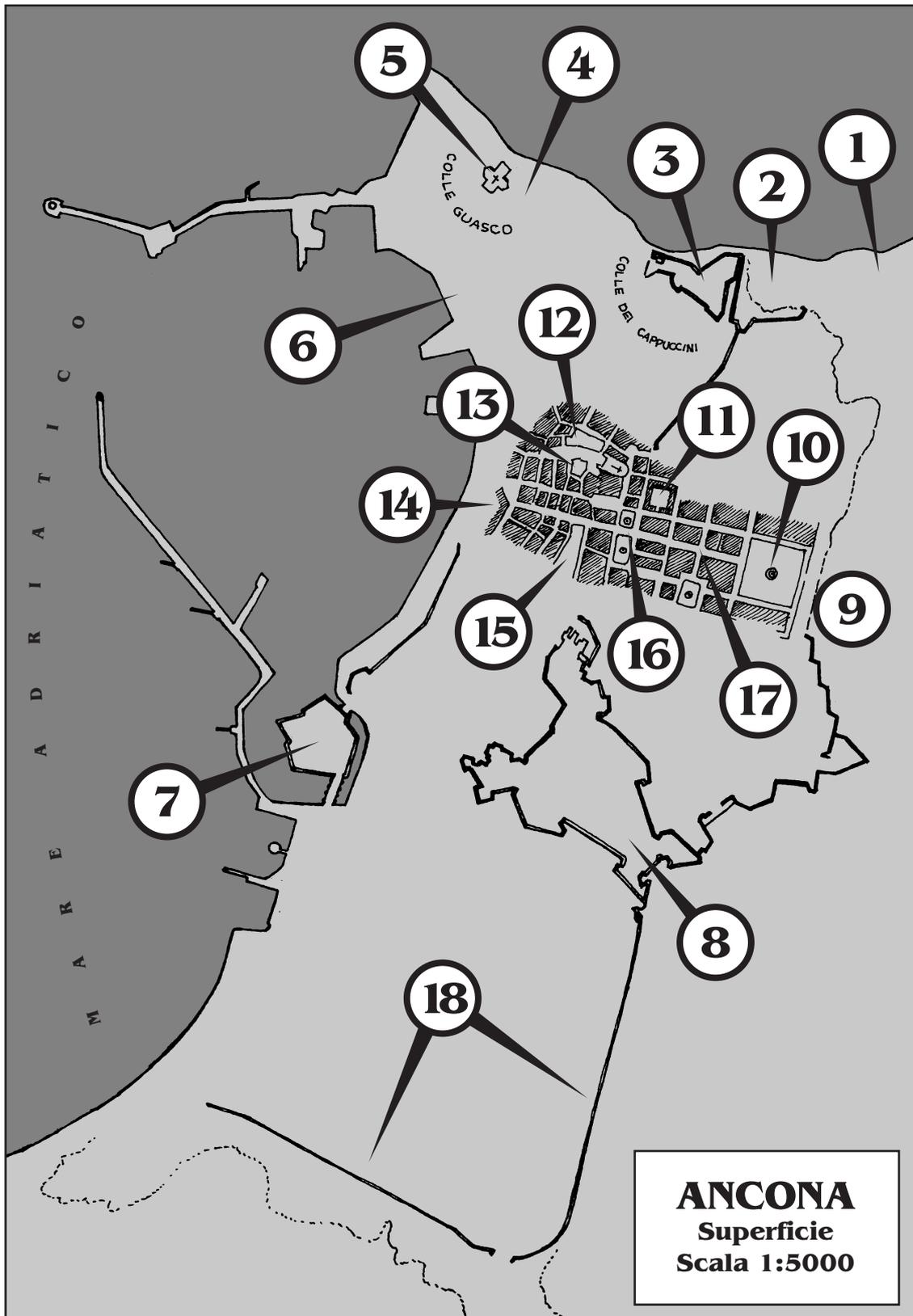
- *25 ottobre 1928*

Arrivo di Mario Rossi in Ancona.

Le mappe

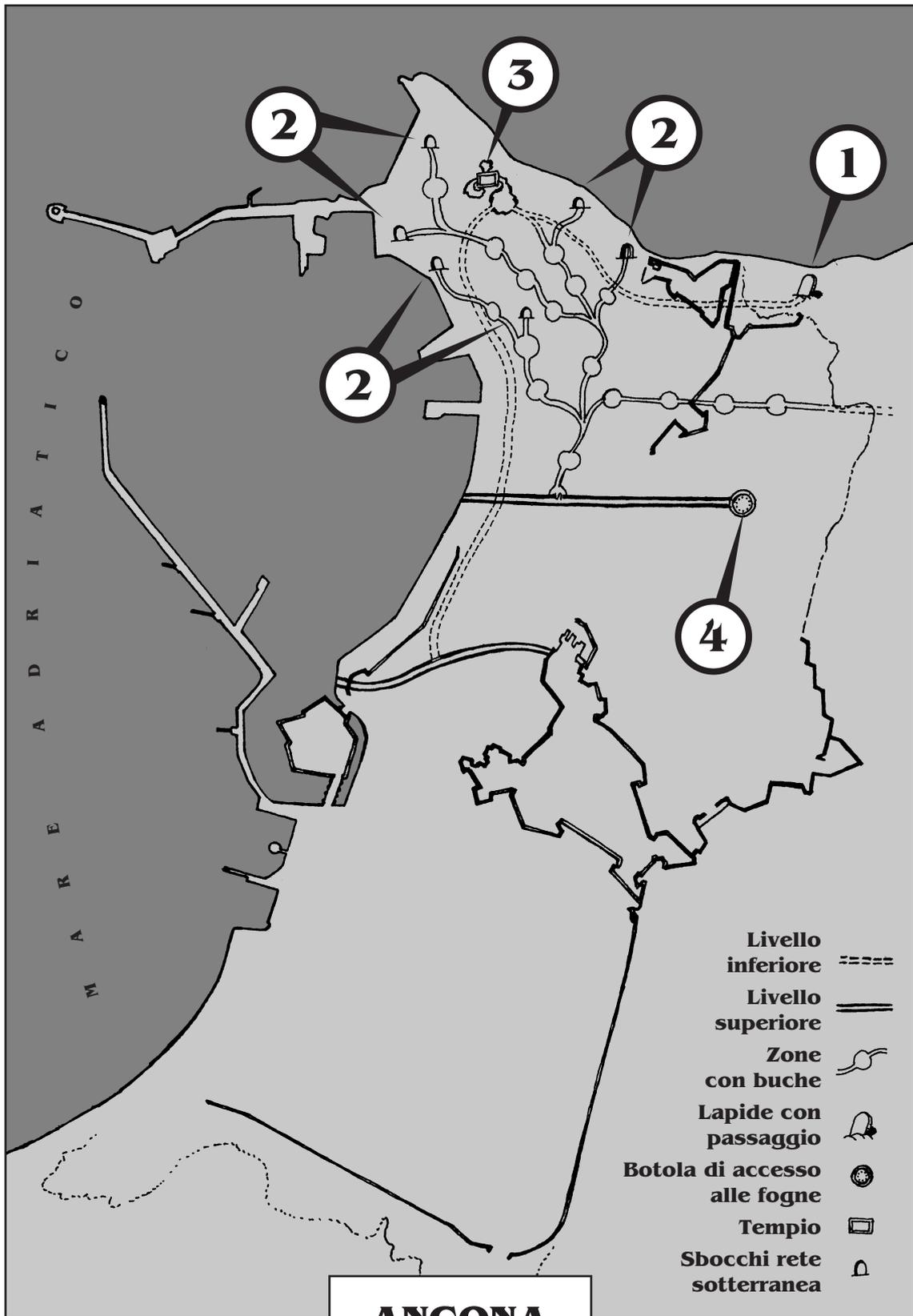
La mappa di Ancona priva di indicazioni va fotocopiata e fornita ai giocatori. La mappa della città allegata è datata 1907; dal '7 al '28 la città vecchia (la parte compresa tra le mura) non ha subito rilevanti cambiamenti. Al di fuori dalle mura, al contrario, le opere edili erano parecchie. Gli Investigatori troveranno in corso alcuni lavori di costruzione a sud, subito oltre le mura della città: si stava migliorando l'assetto del Viale della Vittoria (ex Viale Adriatico) e si stavano edificando nuovi fabbricati. Inoltre, era quasi concluso il Monumento ai Caduti della Grande Guerra presso il Passetto, da dove parte la strada che conduce al Trave, lungo la splendida riviera del Conero, dove la spiaggia si trova alle pendici di colli ricoperti da vegetazione mediterranea.





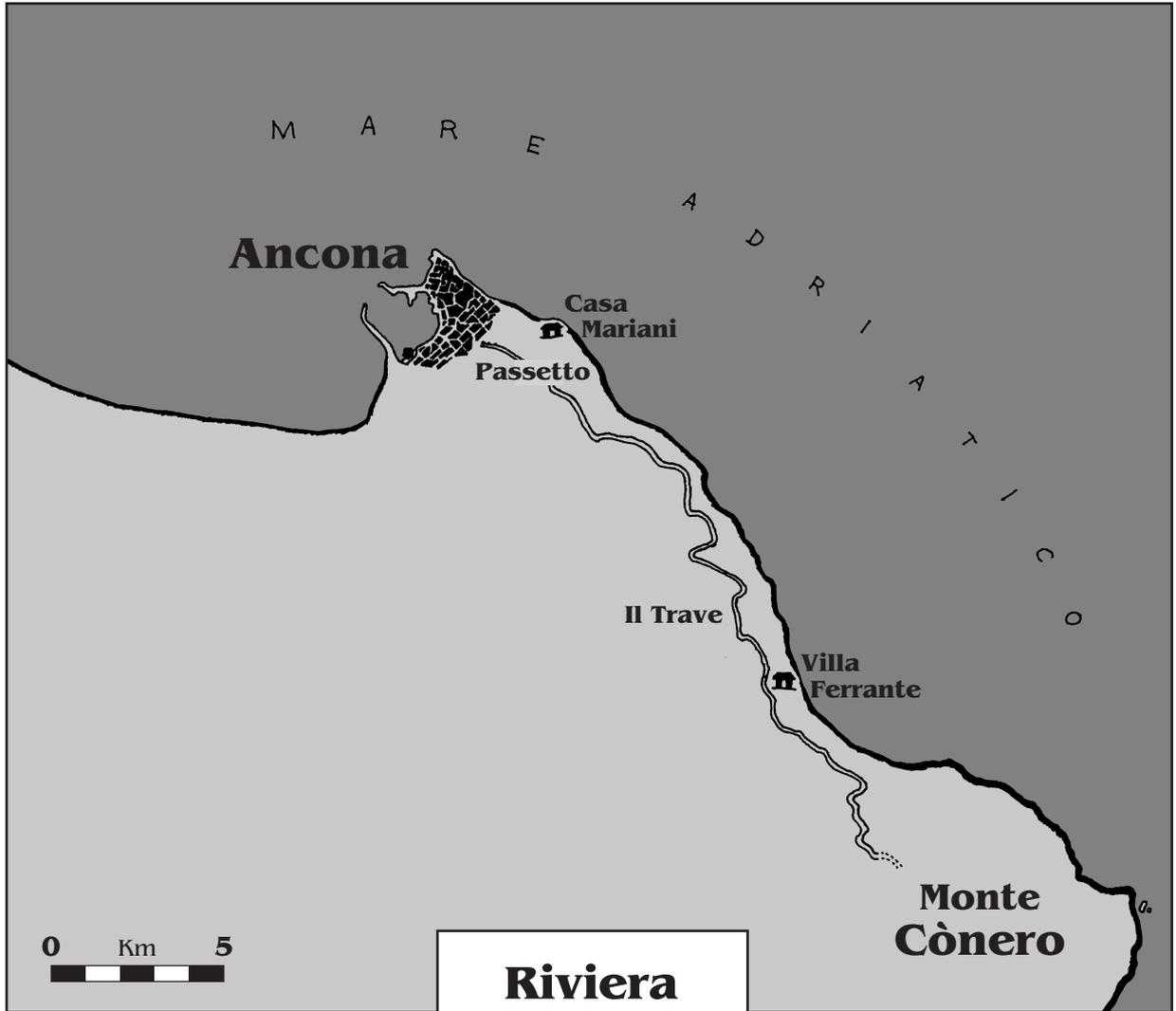
Legenda

- | | |
|--|---------------------------------|
| 1. Monte Cardeto | 10. Piazza Cavour |
| 2. Campo degli Ebrei | 11. Caserma di Villarey |
| 3. Fortezza dei Cappuccini | 12. Biblioteca Comunale |
| 4. Scuola elementare "Edmondo de Amicis" | 13. Casa Frescobaldi Calasanzio |
| 5. Duomo di S. Ciriaco | 14. Circolo Ufficiali |
| 6. "I do' Sgombri" | 15. Hotel "Roma e Pace" |
| 7. Mole Vanvitelliana (Lazzaretto) | 16. Piazza Roma |
| 8. Fortezza di Cittadella | 17. Corso Vittorio Emanuele |
| 9. Viale della Vittoria | 18. Mura cittadine |



ANCONA
Sotterranei
Scala 1:5000

- Legenda**
- 1. Passaggio sotto la lapide
 - 2. Sbocchi della rete sotterranea
 - 3. La caverna del tempio
 - 4. Ingresso alle fogne



Ancona

M A R E

A D

Casa Mariani

R I

Passetto

A

Il Trave

T I

Villa Ferrante

C O

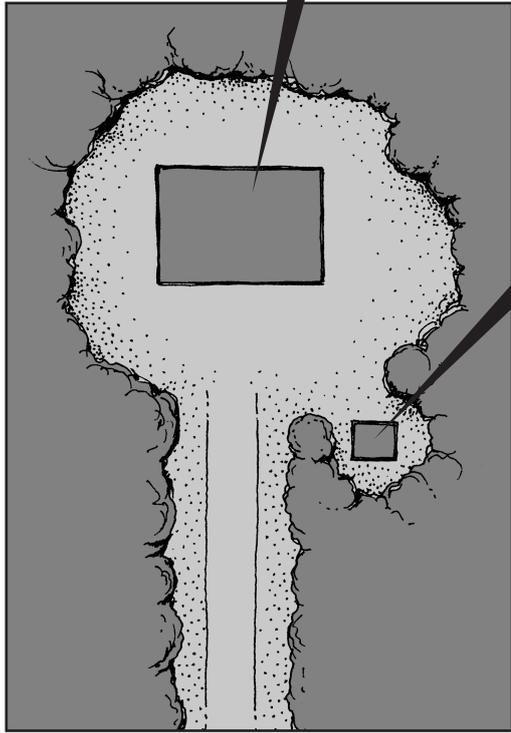
Monte Cònero

0 Km 5

Riviera del Cònero

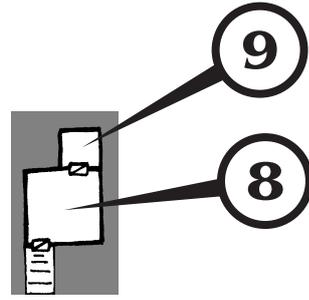
Villa Ferrante

Villa Ferrante

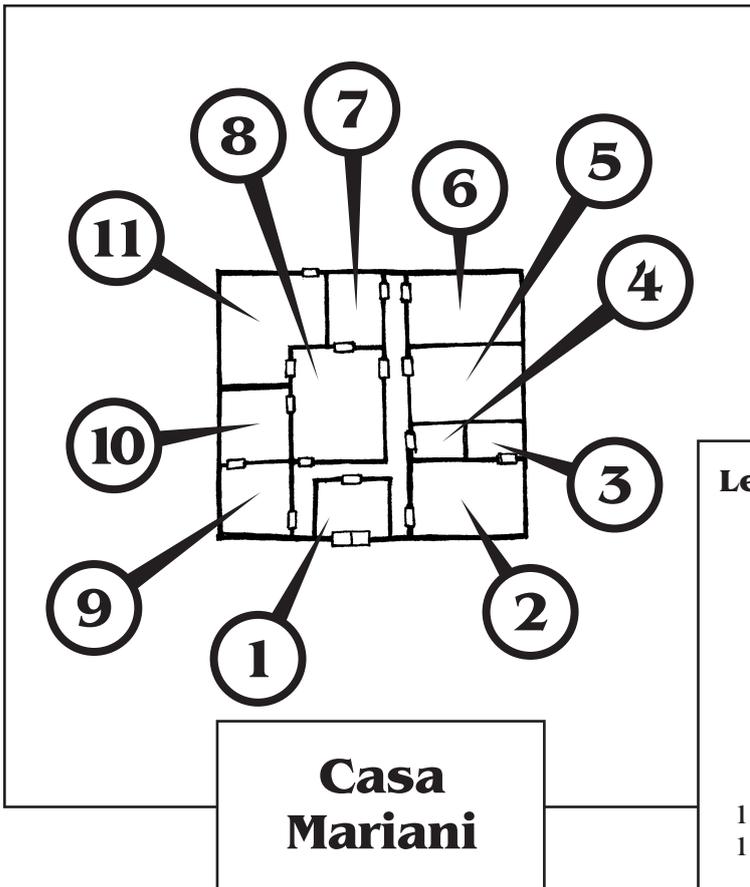
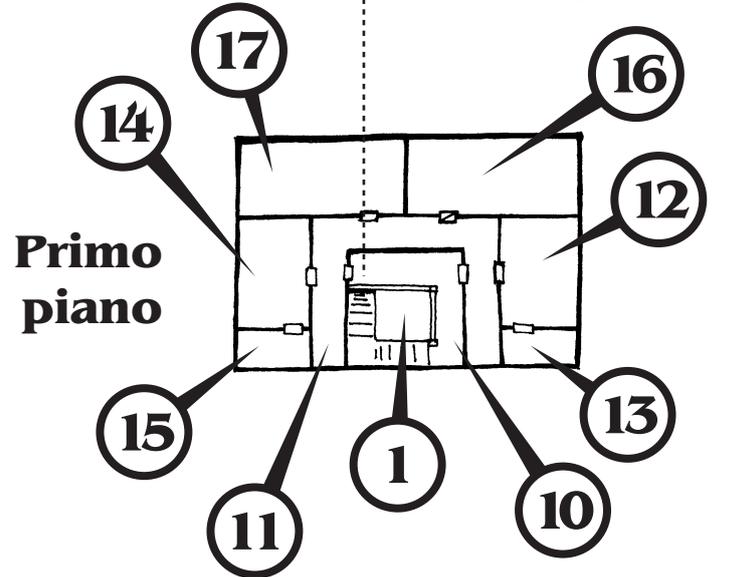
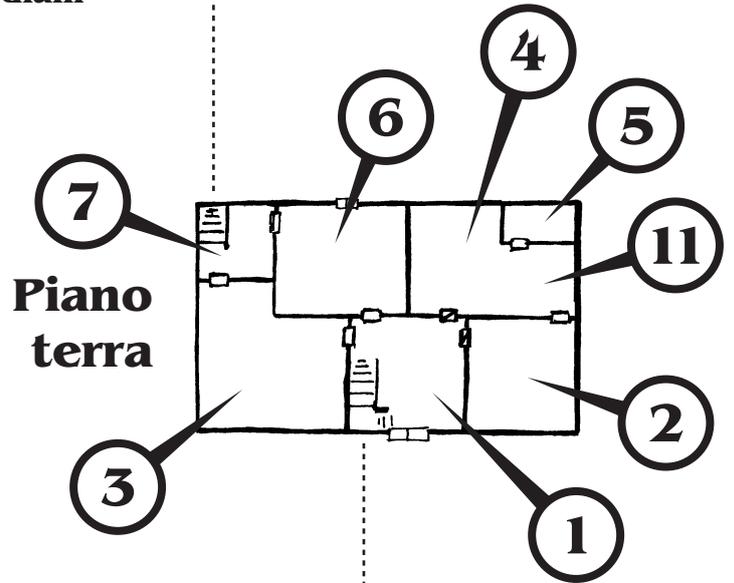


Dintorni

Cantina



La baracca dei guardiani



Legenda

1. Ingresso
2. Stanza degli ospiti
3. Bagno
4. Bagno
5. Stanza del nonno
6. Stanza dei ragazzini
7. Salotto
8. Salone da pranzo
9. Studio
10. Biblioteca
11. Cucinone

Il tempio sotterraneo

0 metri 5



L'ossario

Celle

Il tempio

L'atrio

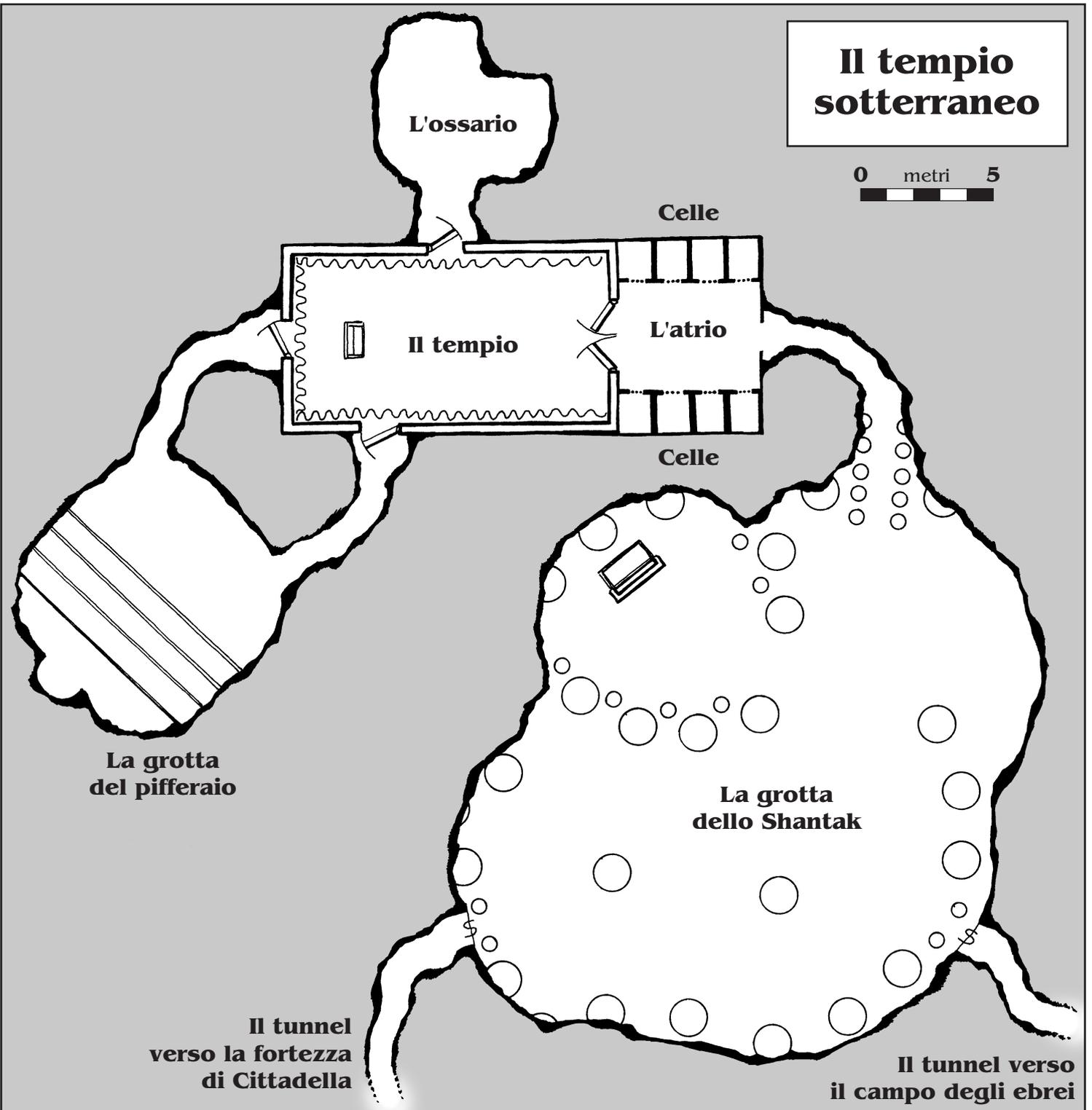
Celle

La grotta
del pifferaio

La grotta
dello Shantak

Il tunnel
verso la fortezza
di Cittadella

Il tunnel verso
il campo degli ebrei



Materiale per i giocatori

Quotidiani

- 8 ottobre 1928: "Arrivano in Ancona i fieri rappresentanti del partito nazional socialista germanico, capitanati dal nobile italo-tedesco Conte Heinrich Compagnoni Asburgo e cameratescamente accolti dal podestà Moroder, dal federale Starnazzi e dal notaio Ferrante, che ha accolto la delegazione nella sua villa fuori mura, presso la località nota come *il Trave*".

- 11 ottobre 1928. "Stroncato da infarto il vescovo di Ancona: il sagrestano, Carmelo Giunto, ha udito un grido strozzato nel cuore della notte e quando ha raggiunto il buon pastore, questi era già spirato."

- 11 ottobre 1928. "Il federale Starnazzi è promosso a più alti incarichi a Roma per i suoi indubbi meriti. Onore e camerateschi saluti a chi, dopo aver fatto il suo dovere in Ancona, si reca a Roma per proseguire la sua opera meritoria."

- 13 ottobre 1928: "Si è ieri tenuta una riunione al salotto della contessina Onorata Frescobaldi Calasanzio, ove sono convenuti, oltre ai notabili del partito Fascista, i delegati del partito nazional socialista ed il col. Sauro Scattanti, a capo della fortezza di Cittadella".

- 16 ottobre 1928. "Due Gian Burrasca fuggono da casa. Roberto e Filippo Mariani, nipoti del noto e stimato professor Carlo Mariani, sono fuggiti da casa. Grande è la costernazione dell'anziano docente che chiede a tutta la popolazione di Ancona e dintorni di segnalare eventuali avvistamenti dei due discoli. Figlioli, non provocate mai un simile dolore ai vostri genitori, siate degni della divisa da balilla!".

- 16 ottobre 1928. "La delegazione nazional-socialista riparte per la Germania, caldo saluto romano tra i fascisti anconetani, rappresentati da Guerrino Ferrante, ed il Conte Heinrich Compagnoni Asburgo, a capo dei camerati teutonici". L'articolo si dilunga nel descrivere l'attività compiuta dalla delegazione, sottolineando gli eventi mondani tenutisi presso il salotto della contessina Onorata Frescobaldi Calasanzio.

- 19 ottobre 1928. "Anarchico esplose mentre tenta di portare una bomba alla fortezza del monte dei Cappuccini, comandata dal prode colonnello Sauro Scattanti, che tanto ha dato e dà tuttora alla patria." Nell'articolo si specifica che "L'infido anarchico è stato letteralmente polverizzato dall'esplosione... Giusta punizione per chi attenta alle istituzioni."

Libri

“*Ancon Dorica Civitas Fidei*” di Mons. Babila Nataluccio, Ancona, 1922. “...Sin da ere antichissime, la struttura a gomito (*ancon* in greco antico) della città ha formato un porticciolo naturale e ben riparato. Attratti dalla sicurezza dell’approdo, antichi popoli (pre-Villanoviani, forse di origine etrusca) vi presero terra annidandosi sui costoni dei colli del Guasco e dei Cappuccini (tra il 1400 a.C ed il 1100 a.C.). Alcuni secoli più tardi (nell’Età del Ferro, attorno al VI secolo a.C.), il territorio viene colonizzato dai Piceni che, nel 390 a.C. si alleano ai Romani per contrastare l’avanzata dei Galli di Brenno. Nel 387 a.C. una colonia di Siracusani, i Dori, popolo di civiltà greca, viene a stabilirsi sul Colle Astagno, portando un soffio di civiltà. Sorgono edifici maestosi e robusti e s’innalzano mura attorno alla città. Nel 268 a.C. i Piceni verranno a loro volta sconfitti e gradualmente assimilati dai Romani, assieme ai quali combatteranno contro Annibale...”

“*Rocche, fortezze e castelli*” di Gianfilippo Mauro, Ancona, 1926. “Eretta sul colle Astagno, la fortezza di Cittadella è una classica costruzione militare del primo Rinascimento. Ha una struttura a pietra stellare, munita di cinque imponenti bastioni. Fu progettata da Antonio da Sangallo: i lavori incominciarono nel 1532 e furono completati nel 1575, anche se, dopo il 1540 la paternità del coordinamento dei lavori è da attribuire ad altri architetti, dati gli impegni del Sangallo a Roma.”

“*Chiese e Abbazie, tesori delle Marche*” di Pellegrino Angeloni, Macerata, 1889. “Il Duomo di S. Ciriaco, massimo monumento cittadino, è una delle più interessanti chiese medievali d’Italia. Armonico ed articolato organismo romanico a croce greca, con influenze gotiche e bizantine, venne costruito tra l’XI ed il XIII secolo. Sorge sopra il basamento di un tempio preromano, eretto nel III sec. a. C. e, probabilmente dedicato ad Afrodite Euclea, protettrice dei navigatori. La zona ove il Duomo venne eretto, infatti, è sin dalla più remota antichità luogo di culto legato a varie divinità, prevalentemente marine. Secondo talune teorie e recenti scavi, al di sotto del tempio di Afrodite si anniderebbero strutture ancor più antiche, dedicate a dei ormai dimenticati.”

“*Piceno*” di Carolina Biancovelo Ciaffardoni, Roma, 1901. “E’ difficile stabilire la data precisa dell’arrivo dei Piceni nelle Marche. Dalle suppellettili ritrovate si evince che nove o otto secoli prima di Cristo vi era a Fermo un insediamento umano costituito da Piceni i quali, come narrano i classici latini e greci, erano venuti dalla Sabina per voto della primavera sacra (*voto vere sacro*). Essi erano guidati dal Picchio, uccello “totem” (*pico ave duce*), sacro al dio della guerra, che diede nome alla regione (*unde nomen genti*), Piceno. Il voto della primavera sacra consisteva nell’immolare agli dei tutti i bambini e gli animali d’allevamento nati nel periodo tra il primo marzo ed il trenta aprile. Con il tempo, la crudeltà del voto venne ridotta: i bambini nati in quel periodo non venivano immolati, ma esiliati non appena raggiungevano l’età adulta. Nonostante la durezza e la combattività di questo popolo, alcune leggende vogliono che i Piceni rimasero colpiti dalla crudeltà dei riti caratteristici delle antichissime religioni di alcune popolazioni che abitavano sin dal neolitico i colli Guasco e dei Cappuccini in Ancona.”

“L’urbe sotto l’urbe: stratificazioni cittadine” di Manrico Meccarelli, Ascoli, 1847. “Molti sono i segreti annidati sotto le città marchigiane, che nulla hanno da invidiare ai cunicoli di Napoli ed alle catacombe romane. In Ancona, un’antica e mai completamente esplorata rete di cunicoli si snoda sotto la città. Si tratta, in parte degli antichi canali per lo scolo e l’accumulo dell’acqua piovana, costruiti dai Romani ed in parte di scavi successivi, effettuati per scopi militari, che consentono di giungere addirittura a decine di chilometri dal porto della città. Esiste, inoltre, una parte di tali sotterranei edificata in epoche ancora precedenti dai Piceni o, addirittura da popolazioni autoctone, ivi stanziatisi in ere remote, per fornire rifugio o, forse, per motivo di culto.”

Paolo Agaraff

www.agaraff.com



Paolo Agaraff, sorpreso dall'impetoso obiettivo fotografico in raro momento di serenità interiore...

Paolo Agaraff scrive racconti, libri e scenari per giochi di ruolo. Il suo primo romanzo, *Le rane di Ko Samui* è in vendita in libreria. I giochi ispirati al libro e altri racconti sono pubblicati sul suo sito e su quelli dei suoi complici in giro per Internet.

www.agaraff.com

Paolo Agaraff nasce tra il 1966 ed il 1969, a seguito di un lungo e travagliato esperimento di ingegneria genetica, svoltosi presso il laboratorio di Genomologia dell'Ospedale Pediatrico di Ancona. Il feto viene ospitato in successione da tre madri diverse, tre povere donne definite dalla medicina ufficiale "portatrici sane dell'insano".

Paolo vive la sua adolescenza tormentata tra la città vecchia di Ancona e le stradine di Lagos, delle quali piace rievocare i rivoletti di fluidi organici che ne scorrevano ai lati. Qualcuno ipotizza che abbia frequentato il liceo del "rione della fettina" del capoluogo marchigiano, ma voci incontrollate lo danno per *cangaceiro* nel Minas Gerais. Tutti invece sono concordi nel sostenere che abbia frequentato Ingegneria Elettronica. Poiché una parte di lui rifiuta di laurearsi, potremmo definirlo "il coitus interruptus degli studi universitari".

Il punto è che Paolo Agaraff è uno e trino. Quando provano a spiegargli che definirsi così suona male, lui se ne sbatte altamente. Quando invece gli dicono che altri prima di lui hanno fatto una finaccia, decide di dichiararsi felicemente schizofrenico e di dimostrarlo, andando a vivere in tre posti diversi contemporaneamente, dedicandosi a tre diversi lavori... tanto non dorme quasi mai. Rifiuta con energia la parola "ubiquità", preferendole deontologicamente il termine "multitasking". Ogni tanto recupera la sua integrità fisica e psichica in qualche birreria di Ancona o vagabondando nelle desolate lande di Internet.

Nonostante la sua origine artificiale, Paolo non disprezza alcune pratiche tradizionali del genere umano, infatti si congiunge carnalmente con almeno due esseri di sesso femminile. Quando ciò accade (di rado, invero), talvolta procrea secondo procedimenti biologici canonici. Tuttavia, Agaraff ha un unico autentico e morboso rapporto affettivo con colei che l'ha sempre capito, confortato, che gli è sempre stata vicina: Palmina...

A causa della sua genesi innaturale e del suo comportamento eretico, Agaraff è sempre in timorosa attesa dell'avvento della Santa Inquisizione e del perentorio bussare del suo più temuto emissario.