

*Cthulhucaust*

EPISODIO II

# NEFER NEFER

di Gabriele Falcioni e Roberto Fogliardi

altrimenti noti come due terzi di Paolo Agaraff

*l'unico autore italiano che gioca scrivendo e scrive giocando*

[www.agaraff.com](http://www.agaraff.com)

*Cthulhucaust* è una campagna per il gioco di ruolo

*Il Richiamo di Cthulhu* versione Classic (d100)



*(pagina vuota)*

# CTHULHUCAUST II

## Nefer Nefer

**Ovvero: “Questo matrimonio non s'ha da fare”**

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

### **Introduzione**

La campagna Cthulhucaust è ambientata per gran parte in Italia. Per utilizzare i personaggi italiani (quelli sopravvissuti) anche in quest'avventura, che si svolge interamente nell'Egitto controllato dall'esercito inglese, è opportuno che il previdente Custode li faccia accompagnare da un personaggio che sia in grado di parlare arabo ed abbia contatti con la guarnigione inglese. Il personaggio può essere, ad esempio, uno storico o un giornalista, collega di qualche investigatore italiano.

### **La storia fin qui**

Un valente egittologo inglese, George Edward Cameron, conduce da ormai diversi anni approfondite ricerche sulla storia di una certa Nefer Nefer, nobile egiziana vissuta circa 4500 anni fa, il cui nome è stato sistematicamente cancellato dai documenti della sua epoca ad opera degli stessi contemporanei. Quella di rimuovere le tracce dell'esistenza di una persona non era pratica comune, ma si usava solamente nei confronti dei colpevoli di gravissime eresie. Grazie alle poche tracce pervenute fino ai nostri tempi dell'esistenza di questa nobile egiziana e all'alone di mistero che ne circonda la storia, il professor Cameron comincia ad interessarsi sempre di più all'oscuro destino dell'antica principessa e per dedicarsi anima e corpo trascura gradatamente il resto dei suoi studi. A causa del suo morboso attaccamento alla misteriosa principessa e del fervore profuso nelle ricerche, il professor Cameron diviene noto nel suo ambiente come il "promesso sposo di Nefer Nefer".

Grazie ad alcuni frammenti di papiri, attribuiti alla celeberrima biblioteca di Alessandria, il professore riesce a localizzare il possibile sito dell'antica abitazione di Nefer Nefer. Trovato un finanziatore e iniziati gli scavi, finalmente, il 26 agosto 1932, lo stesso Cameron porta alla luce del sole, dopo più di 4000 anni, la villa nobiliare di Nefer Nefer. Purtroppo, del piano terra non sono rimaste che poche rovine, ma i sotterranei sono intatti e, tra affreschi bizzarri (non facilmente inquadrabili nel filone artistico del periodo), misteriosi manufatti e reperti più convenzionali, il professore trova una serie di papiri, straordinariamente ben conservati, che si rivelano essere una specie di versione apocrifia del Libro dei Morti dell'antica religione egiziana. Ovviamente, l'ipotesi di eresia trova conferma.

Galvanizzato dal ritrovamento, il professor Cameron scarica totalmente la supervisione degli scavi su collaboratori di fiducia e dedica tutta la sua abilità all'impegnativo compito di decifrare i favolosi papiri. Questi si rivelano essere qualcosa di più che un semplice testo religioso. Vi si narra di oscuri riti e di inquietanti profezie, inerenti il ritorno del mitico Nero Signore del Caos, che guiderà le gesta di un non meglio identificato Gran Faraone delle Terre del Nord. Viene inoltre descritta la figura di Nefer Nefer, sacerdotessa del culto, e si descrive la sua sepoltura in un grandioso tempio sotterraneo, compiuta con riti e metodi non ortodossi. Ce n'è abbastanza per far vacillare la sanità mentale del professore che, ormai irrimediabilmente affascinato dall'ambigua Nefer Nefer, medita di riportarla in vita con uno degli strani riti illustrati nei papiri. Il 30 agosto 1935 il professor Cameron termina la traduzione dei papiri e comincia a cercare un patrocinio per gli scavi alla tomba di Nefer Nefer. Dopo la lettura dell'antico papiro, i sogni di Cameron iniziano ad essere popolati da strane visioni, in cui il volto della mummia di una donna, un tempo splendido, ma ormai ridotto al solo teschio rinsecchito, si anima e le antiche labbra scarnificate si accostano alle sue in un osceno bacio. La sanità mentale inizia a vacillare.

La febbrile attività del professore arriva all'attenzione di Richard Woodhouse, alias Rick, padrone del Rick's Bar, alias Kurt Von Wichtenstein, spia nazista al servizio dell'ARF, alias Kamenophitep, uno degli ultimi seguaci dell'orrendo culto di cui Nefer Nefer era sacerdotessa. Costui decide di recuperare i sacri papiri e di sbarazzarsi del professore, quindi comincia a farlo spiare e ad organizzare l'agguato.

Cameron aveva l'abitudine di ritirarsi in solitudine all'ora del tramonto nell'oasi di Kherueh, poco lontana dal Cairo, dove risiede, a fantasticare sulla "sua" Nefer Nefer. Qui, colto di sorpresa da Richard, viene strangolato il 13 dicembre 1935. Il suo corpo è nascosto nella stessa oasi. Nottetempo, il cultista si introduce furtivamente nella casa del defunto professore e si appropria con facilità dei papiri e della loro traduzione.

Il fidato maggiordomo tuttofare di Cameron non si accorge del furto, compiuto a regola d'arte, ma è messo in allarme dal mancato ritorno del suo padrone e quindi si rivolge alle autorità egiziane che, comprate da Woodhouse, fanno di tutto per insabbiare (...) il caso. Uno degli Investigatori, corrispondente di Cameron, è insospettito dal silenzio del collega, che si protrae ormai da diversi mesi e, radunati alcuni fidi collaboratori (gli altri Investigatori), parte per Il Cairo dove, il 18 dicembre 1935 (cinque giorni dopo l'omicidio di Cameron), comincia le indagini sulla misteriosa scomparsa dell'eminente egittologo.

## **Introduzione per il Custode**

### *L'Egitto negli anni '30*

L'Egitto del periodo è in una situazione piuttosto ambigua: è di diritto una nazione indipendente, ma di fatto ancora un protettorato inglese. Questo fa sì che una guarnigione dell'esercito di Sua Maestà sia sempre nei dintorni, pronta ad intervenire in caso di disordini. La moneta corrente è la lira egiziana (1 LE = 100 piastre, al cambio 1\$ = 2 LE). Dollari, sterline e lire italiane saranno comunque benvenuti. Nelle città maggiori e nei siti d'interesse archeologico l'inglese e il francese sono parlati da tutti i cittadini che hanno a che fare col governo o con l'amministrazione. Nei sobborghi si parla prevalentemente l'arabo. Molti cittadini britannici e francesi sono impegnati negli scavi archeologici e i musei egizi stanno scoprendo una fama e una fortuna inusitate (la tomba di Tutankamon è stata scoperta nel novembre del 1922). La principale differenza con l'Egitto moderno è la mancanza del lago Nasser e della grande diga che lo ha creato (costruita negli anni '60-'70). I

complessi archeologici non sono aperti al pubblico e per visitarli ci vuole una speciale autorizzazione delle autorità egiziane.

Per quanto concerne i rapporti anglo-italiani, nel 1935 Churchill vede ancora in Mussolini un interlocutore capace di moderare le fameliche brame di Hitler nel continente europeo. Pertanto, gli Investigatori italiani troveranno collaborazione e disponibilità da parte delle autorità britanniche.

### *Il Rick's Bar*

Al Cairo, dove si svolge l'investigazione, opera in gran segreto Kurt Von Wichtenstein, spia nazista al servizio del Terzo Reich. Tra i suoi compiti lo spaccio di sterline false e la sorveglianza dell'esercito inglese. La spia opera con la copertura del Rick's Bar, dove si fa passare per Richard Woodhouse, il proprietario, figlio di un arabo (un nomade del deserto nell'alto Nilo) ed un'europea (tedesca). Nel bar trama i suoi loschi affari. Nel suo libro paga compaiono anche molti poliziotti egiziani che hanno trasformato la polizia del Cairo in un efficiente servizio informazioni a sua disposizione. Altri suoi contatti si trovano nei bassifondi, dove attinge anche per la manovalanza "sporca".

### *Nefer Nefer*

Nefer Nefer era una nobile vissuta circa 4500 anni fa, nel pieno del periodo noto come Antico Impero (2778-2423 a.C. III-V Dinastia), quando sono state costruite le grandi piramidi e lo stato aveva carattere teocratico e burocratico. Fu la fondatrice e sacerdotessa di una sinistra religione, deviante da quella ortodossa, che aveva sostituito alle divinità classiche l'intero pantheon cthuloide. Inveterata adoratrice di Nyarlathotep, che la sceglie come sua futura sposa per dominare sulle ceneri del mondo, venne contattata dal Chaos Strisciante in persona (e tentacoli), che le insegnò arcani segreti volti a conservarla per la sua futura esistenza al proprio fianco. I sacri papiri risalgono a questo periodo. Nefer Nefer fu messa a morte dall'autorità, preoccupata dal dilagare del suo fanatismo. I suoi seguaci ne sottrassero il corpo e invece di imbalsamarlo lo prepararono secondo le istruzioni da lei ricevute e lo ridussero in sali essenziali per poterla resuscitare in futuro. Negli anni successivi venne scavata la tomba monumentale per la sacerdotessa nelle alture di tufo che cingono la Valle dei Re e qui sepolta in attesa della venuta del Regno di Nyarlathotep.

## **L'indagine**

Dopo una bella crociera fino ad Alessandria ed un viaggio in auto fino al Cairo, gli Investigatori dovranno cercare una sistemazione. In città possono trovare vitto e alloggio sicuri in proporzione alla spesa preventivata. Nei sobborghi possono spendere di meno (magari contrattando) ma c'è la possibilità che possano subire aggressioni, furti e lottare quotidianamente con cimici, pulci e parassiti vari. L'indagine verterà (probabilmente) sulle ultime ore del professor Cameron e sulla sua attività. Indagando, i sospetti finiranno per convergere su Woodhouse che, innervosito, comincerà varie azioni intimidatorie nei confronti degli Investigatori. Queste andranno dai più banali incidenti, fino ad arrivare, come estrema risorsa, all'eliminazione fisica (vedi par. "Gli Ostacoli"). Anche la polizia locale potrebbe velatamente ostacolare le indagini (strani controlli, ritiro dei passaporti, quarantene varie) ma sempre entro i limiti della legalità. I luoghi che gli Investigatori possono visitare sono elencati di seguito.

### *L'abitazione di Cameron*

Si trova in centro ed è una classica villetta coloniale ad un solo piano. Non molto grande, è tenuta in ordine dall'aiutante tuttofare di Cameron, Gregory Huygens, che funge anche da maggiordomo. Se gli Investigatori si presentano come colleghi o corrispondenti del fu Cameron saranno ricevuti senza problemi e potrebbero anche essere ospitati in casa per tutta la durata del loro soggiorno, altrimenti avranno bisogno della raccomandazione di un ufficiale inglese che garantisca per loro. Il buon Gregory si metterà a disposizione degli Investigatori ma non sa molto della scomparsa del professore. Dirà che ultimamente sembrava non completamente in sé, forse a causa della fatica profusa nella traduzione dei papiri rinvenuti nell'ultimo scavo. Parlerà inoltre della passione del professore per una certa Nefer Nefer, delle frequenti uscite serali per una destinazione ignota.

In realtà le uscite serali erano equamente divise tra i tramonti dell'oasi e le visite ad una certa Melina, l'amante prezzolata del professore. Con l'avanzare della pazzia quest'ultima era stata trascurata in favore delle fantasie su Nefer Nefer. Dell'oasi, il maggiordomo non sa nulla. Per estorcere, invece, il nome di Melina, gli Investigatori dovranno risultare molto convincenti (Tiro Convincere) ed insistere parecchio, di fronte alla sua palese reticenza.

Per quanto riguarda le ricerche del professore, Gregory è tuttora convinto che i papiri e la traduzione siano ancora nello studio, che sarà lieto di aprire agli Investigatori purché diano la loro parola di gentiluomini di essere discreti. Il maggiordomo rifiuterà cortesemente ogni offerta di partecipare alle indagini adducendo come scusa la necessità di badare alla casa.

Se gli Investigatori decidono di rimanere in casa Gregory li farà accomodare nella stanza degli ospiti dove preparerà delle brande (lo spazio è tiranno e si dovranno adattare). Notare che gli ospiti dovranno mostrarsi bene educati e, quindi, non andranno a curiosare in giro, pena l'allontanamento dalla casa.

Lo studio del professore è molto ampio ed in preda ad un ordinato caos, segno di intensa attività. Un'intera parete è ricoperta da uno scaffale stracarico di libri, testi di archeologia, glottologia, egittologia, trattati, note di congressi, libri presi in prestito dalla biblioteca del museo egizio. La scrivania è l'unica zona ordinata della stanza; i due cassetti della stessa contengono varia cancelleria, pile di appunti sui più svariati argomenti (sempre attinenti all'egittologia) e corrispondenza inevasa. Un grosso armadio, di fronte alla libreria, contiene altri appunti e, sepolto tra le onnipresenti scartoffie, il diario del professore. Lungo l'altra parete ci sono scatole imbottite e imballi speciali di cui alcuni contengono reperti archeologici e antichi papiri, il precedente lavoro del professore. Sulle pareti (dove c'è ancora spazio) si trovano appesi diplomi, riconoscimenti vari, qualche foto del professore sul luogo degli scavi ed il disegno di una bella donna truccata come gli antichi egizi con su scritto "Nefer Nefer". Si tratta di un disegno di fantasia fatto dallo stesso professore sulla base della descrizione rinvenuta sui papiri studiati. Ovviamente i papiri di Nefer Nefer non ci sono (neanche le copie e la traduzione). Gregory può fare l'ipotesi che il professore li abbia riportati al museo. Può essere una buona scusa per andarci (magari restituendo i libri trovati nello studio) e, scoperto che non sono neanche lì, denunciare il furto all'autorità e cominciare le indagini vere.

### *Il diario di G. E. Cameron*

Il diario contiene appunti sull'ultimo lavoro del professore, la traduzione dei papiri di Nefer Nefer, e può servire agli Investigatori per apprendere della progressiva follia del professore e qualche particolare della sua vita. In mezzo al diario sono conservati dei ritagli di giornale (impossibile individuarne le testate), messi da parte come prova del progressivo avverarsi delle profezie di Nefer Nefer. Tra questi:

Un paio di colonne in inglese su Hitler e la sua teoria della superiorità della razza ariana.

Un breve trafiletto in tedesco sul nuovo astrologo egiziano di Hitler, tenuto in grande considerazione dal Führer.

Tre colonne in inglese sullo spaventoso tracollo di Wall Street e il caos seguito all'annuncio.

1 Set '32 - Uhm, interessante, sembra un Libro dei Morti, in anticipo sui tempi. Il titolo è tutto un programma: "Padre della Notte Signore della Morte".

10 Set '32 - Sembra scritto in un linguaggio per iniziati. Forse si tratta di una nuova religione di cui non si hanno notizie storiche.

1 Ott '32 - Nefer Nefer era una sacerdotessa...

15 Ott '32 - Melina è una cara ragazza, peccato che io debba sempre pagare... e non poco!

3 Nov '32 - Pazzesco! Le implicazioni potrebbero essere terribili. Rimane sempre l'ipotesi che si tratti dell'ennesimo mito.

20 Nov '32 - L'ultima parte è indecifrabile, sarà meglio concentrarsi sul resto...

25 Nov '32 - Melina continua a stupirmi. Eh! Eh! Eh!

1 Dic '32 - Al museo si lamentano che sto lasciando indietro il lavoro. Pazzi! Non si rendono conto di quello che ho tra le mani...

25 Dic '32 - Melina è rimasta piacevolmente sorpresa dal mio regalo, non si ricordava che oggi era Natale...

3 Gen '33 - (Con calligrafia tremolante) Ho trovato la chiave di lettura, quello che sto leggendo mi sconcerta troppo! Non... Posso...

...

15 Feb '34 - Nefer Nefer, la mia Nefer Nefer è anche una profetessa... Dovrò documentarmi...

18 Giu '34 - Melina ha detto che mi trova cambiato. Forse vorrà spillarmi qualche soldo. Farò meglio a vederla di meno... O almeno a farla tacere di più.

18 Ago '34 - Anche oggi andrò all'oasi. Mi piace lì...

20 Ott '34 - Ah! Non è stata imbalsamata... Forse potrei...

28 Ott '34 - Ho parlato a Melina dell'oasi... Ma lei non può capirmi, non vuole capirmi...

13 Mar '35 - Sì! L'ho trovata! Probabilmente la sua tomba è rimasta inviolata per tutto questo tempo...

6 Lug '35 - Ho deciso. Aprirò la tomba e la riporterò nella terra degli uomini. In fondo ai papiri c'è qualcosa che mi potrà aiutare, se solo capissi come fare...

30 Ago '35 - Finalmente! Ora POSSO!

### *La biblioteca ed il Museo Egizio*

Il museo egizio del Cairo, fondato nel 1857 dall'archeologo francese Auguste Mariette, è il più importante dello stato e ben fornito di reperti e attrezzature. Il professor Cameron aveva lavorato spesso per il museo, che funge anche da centro di coordinamento per l'attività di studio e scavo. Qui si possono trovare studiosi di ogni nazionalità, impegnati in varie ricerche. Alcuni di loro conoscevano personalmente il defunto egittologo. Se interrogati riferiranno dell'intensa attività di ricerca di Cameron su una certa Nefer Nefer. Aggiungeranno che ultimamente cercava qualcuno che finanziasse degli scavi in una zona della Valle dei Re e non lo trovava perché il posto in questione era considerato tabù dai nativi. Inoltre, il "promesso sposo di Nefer Nefer" (risate generali) sembrava perennemente sull'orlo di una crisi nervosa, forse troppo lavoro o la possibilità di aver individuato qualcosa di spettacolare.

La biblioteca del museo contiene una copia di qualunque cosa collegata all'Egitto, alla sua storia e ai suoi costumi, oltre a numerosi lavori (alcuni ancora inediti) dei professori associati. Se gli Investigatori fanno ricerche specifiche su Nefer Nefer, dovranno superare un Tiro Biblioteconomia per trovare:

*"Wo ist Nefer Nefer?"* (Dov'è finita Nefer Nefer) di S. Zdekauer, Berlino, 1910 (tedesco). E' scritto in un tedesco aulico ed arcaico. Vengono innanzi tutto riassunti i pochi dati noti su Nefer Nefer, mitica figura, nominata raramente sui documenti dell'epoca, vissuta approssimativamente tra il 2500 a.C. ed il 2600 a.C nel pieno del periodo noto come Antico Impero (2778-2423 a.C. III-V Dinastia, cap. Menfi). Ogni sua traccia è stata sistematicamente cancellata dai documenti del periodo; sembra che fosse una

sacerdotessa, nobile di nascita. Sono tuttavia ignoti sia i precisi motivi del suo ostracismo (probabilmente determinato da una qualche dottrina eretica) che l'ubicazione della tomba.

Sarà molto facile rintracciare libri inerenti la religione degli antichi egizi (come *Isis and Osiris*), mentre sarà necessario un Tiro Biblioteconomia per rinvenire informazioni specifiche sulle eresie (*Heresy in Ancient Egypt*).

*"Isis and Osiris"* (Iside e Osiride) di William Mc Bright, Oxford, 1931 (inglese). Il pantheon degli dei egizi è molto ricco e articolato in quanto, col passare dei secoli, si sono aggiunte nuove divinità (più che altro impersonate da vari animali caratteristici dell'ecologia del Nilo) e quelle già presenti si sono arricchite di nuove simbologie. Particolare importanza ha il culto dei morti incentrato sull'adorazione di Osiride, dio della resurrezione. La leggenda vuole che Osiride, mitico faraone, fosse fatto a pezzi dal fratello Seth, invidioso della prosperità data dal primo all'Egitto, e resuscitato dalla moglie Iside che, aiutata dallo sciacallo Anubis a ritrovarne i pezzi, lo ricompose fasciandone i resti con bende di tessuto (la prima mummia della storia).

*"Heresy in Ancient Egypt"* (Eresia nell'antico Egitto) di P. Jones, Londra, 1928 (inglese). "...Ogni dottrina non ortodossa era ferocemente repressa e gli adepti condannati all'oblio. Famosa la sostituzione del culto di Amon con quello di Aton per circa un ventennio ad opera di Amenophis IV (XIV a.C.), di cui a poco a poco riaffiorano per caso le tracce ancora oggi. Oltre a quest'ultima si ha notizia di un'altra eresia: si sono trovati frammenti di invocazioni a una non meglio specificata entità dalle mille forme innalzata al ruolo di Signore della Morte. Narra la leggenda che gli adepti vennero completamente cancellati dalla storia."

Un Tiro Miti potrà far ricollegare la descrizione del Signore della Morte letta in *Heresy in Ancient Egypt* a Nyarlatthotep. Ricerche sulla valle dei re ed il folklore delle varie maledizioni consentiranno di trovare facilmente i due seguenti testi:

*"The King's Valley"* (La Valle dei Re) di O. Reilly, Oxford, 1923 (inglese). Zona di deserto sulla riva sinistra del Nilo di fronte all'antica Tebe (oggi Luxor), ricca di templi e tombe di re e regine delle tarde dinastie. Molte tombe sono nascoste. Alcune zone della valle sono considerate dai nativi tabù. Si dice che sia meglio non profanare le tombe di coloro che vi riposano...

*"The Pharaoh's Curse"* (La Maledizione del Faraone) di G. Wells, Londra, 1927 (inglese). Superstizioni galoppanti e altre stranezze sono rintracciabili nelle varie religioni umane, in quella egizia sono particolarmente radicate per la natura divina attribuita ai faraoni e anche per gli strani incidenti che a volte capitano ai membri di spedizioni archeologiche, benché il più delle volte siano riconducibili a spiegazioni razionali (serpenti, scorpioni, gas velenosi imbottigliati da millenni in cripte sigillate e così via).

Infine, se gli Investigatori compiranno una ricerca esaustiva su tutte le oasi raggiungibili dal Cairo in un paio d'ore, scopriranno che sono dieci, in totale. Superando un Tiro Biblioteconomia si potrà inoltre scoprire che tre sole contengono antiche rovine. Una di queste tre è l'oasi di Kherueh, dove ancora giace il corpo di Cameron. A questo punto, si potrà quindi rinvenire il corpo anche facendo un ampio giro turistico (e perdendo molto tempo)...

### *I bassifondi*

Nei bassifondi è possibile rintracciare il cuore pulsante del vero Egitto, miscelanea di genti e fonte di ogni voce e diceria, verosimile o meno. Qui, personaggi con una buona conoscenza dell'arabo e un portafoglio ben fornito, possono venire a sapere molte cose e trovare ogni genere di servizi. L'Egitto è un paese povero e le mance ("*bashish mister, bashish*") saranno sempre gradite, se non obbligatorie. Neanche l'esercito inglese si avventura da queste parti. Gli stranieri sono guardati con sospetto. Particolare curioso: se gli Investigatori pagheranno in sterline noteranno che i beneficiari

del denaro lo controlleranno sempre meticolosamente, come se temessero che sia falso. Ungendo opportunamente le persone giuste si possono venire a sapere molte cose.

Riguardo alla sorte di Cameron il parere è unanime: - "è stata la maledizione posta sulla casa di Colei Che Deve Essere Dimenticata (Nefer Nefer), il professore è stato rapito dal Signore della Morte e non rivedrà mai più il Mondo degli Uomini!". Su Melina si può scoprire che vende i suoi servigi in un locale del posto, il Paradiso di Amon. Su Woodhouse si scoprirà che i nativi non lo vedono di buon occhio (un Tiro Psicologia rivelerà che ne hanno quasi paura) a causa della sua discendenza: è per metà figlio di un nomade di una tribù che, a detta dei nativi, segue un'oscura e antica religione e officia riti di una malvagità inusitata.

Se gli Investigatori cercano armi potranno trovare (superando un Tiro Fortuna) i contatti giusti che saranno in grado di fornire loro a prezzi doppi o tripli rispetto alla norma (la contrattazione è un rito obbligatorio): coltelli, bastoni, pistole di manifattura europea e, più raramente, fucili ed esplosivi (dinamite, niente bombe a mano o altro materiale bellico).

Molto fiorente anche il mercato dei vari intrugli più o meno lassativi fatti passare per filtri d'amore, pozioni di protezione o incantesimi contro maledizioni e nefande influenze.

### *Il Paradiso di Amon*

Come bettola non è peggiore di tante altre; è molto cara perché il proprietario non vuole guai (almeno lì dentro) e allo scopo paga profumatamente tre o quattro buttafuori che alla bisogna sanno maneggiare altrettanto bene pugni lacci e coltelli. La clientela del locale è composta da clienti affezionati e gli sconosciuti saranno trattati freddamente. Al solito, far scorrere un po' di denaro servirà a riscaldare l'atmosfera. Qui lavora Melina, cameriera, ballerina (la sua danza dei sette veli è famosa nel quartiere) e entraîneuse a tempo perso, che tra i suoi affezionati clienti conta anche il professor Cameron.

Per guadagnare l'attenzione di Melina, sarà necessario fare un piccolo investimento. Tuttavia, quando la bella danzatrice scoprirà che i nostri eroi sono alla ricerca dello scomparso Cameron, non chiederà pagamenti extra per fornire informazioni. Un Tiro Psicologia rivelerà che la ragazza è sinceramente preoccupata per la sorte del professore (che sia segretamente innamorata di lui? Che fosse semplicemente un buon cliente?). L'inglese della bella ragazza è alquanto smozzicato, quindi, se non ci sarà un interprete arabo, la conversazione sarà alquanto difficoltosa. Comunque, il racconto di Melina sarà, più o meno, il seguente:

Era strano da un po' di tempo. Cercava una vecchia morta tra la sabbia del deserto. La chiamava la due volte bella, Nefer Nefer. E la cosa gli aveva preso un po' la mano. Una volta mi aveva portato una specie di tunica bianca, un cappello dorato e una cintura rossa. Mi aveva chiesto di indossare le vesti, di stendermi sul letto e di respirare il meno possibile. Poi mi aveva chiamato Nefer, mentre... sì, insomma, mentre lo facevamo. Da quella volta, tutte le volte che veniva, mi faceva vestire così. Poi c'era la storia dell'oasi, dove parlava con il vento al tramonto che, secondo lui, gli portava la voce dei morti. Insomma, da alcuni mesi non era più l'uomo di una volta.

Un Tiro Storia o Archeologia consentirà di capire che le vesti fatte indossare a Melina da Cameron erano una riproduzione del tipico abbigliamento delle donne di sangue reale durante l'Antico Impero.

### *L'oasi di Kherueh*

Meta preferita del professore nell'ultimo periodo e anche sua tomba per il resto dell'eternità. Situata poco distante dal Cairo (poco più di due ore a dorso di cammello, un'ora circa di macchina) in direzione di Giza, vi si può godere di uno stupendo panorama con vista sul deserto e le grandi

piramidi, con in primo piano alcune rovine romane (archeologicamente insignificanti) ma straordinariamente suggestive per la psiche turbata del professore. Oltre all'ombra ristoratrice di un piccolo palmeto c'è un pozzo poco profondo da cui poter attingere acqua potabile e le suddette rovine al cui riparo poter far campo.

Opportuni Tiri Individuare riveleranno la presenza di resti di fuochi da campo, alcuni piuttosto vecchi, altri più recenti. Tra questi si possono rinvenire ceneri, ossa (di animali) spolpate, rifiuti organici di varia natura e (udite, udite) i resti semibruciati di una carta da cerini che pubblicizza il Rick's Bar (ovviamente gettata da Woodhouse).

Cercando tra le rovine (Tiro Individuare) si troverà, semisepolto dalla sabbia, il cadavere sfigurato del professor Cameron, strangolato da Woodhouse tempo addietro. Un esame del cadavere rivelerà un ciuffo di capelli biondi stretto nella mano sinistra. Il corpo potrà essere riconosciuto come tale per i vestiti coloniali di manifattura inglese e per un orologio caduto sotto il corpo con le sue iniziali: G. E. C. Il portafoglio e i documenti mancano (Woodhouse ha tentato di inscenare una rapina). Difficilissimo risalire alle cause della morte (è passato troppo tempo e il corpo è stato mutilato da qualche animale, forse un medico legale potrebbe riuscirci).

### *Il Rick's Bar*

Il bar più caratteristico del Cairo, consigliato agli Investigatori se dichiarano di cercare un locale piacevole. Si trova in centro, è in affari da molto tempo (circa 15 anni) ed è frequentato sia da europei che da arabi. Si apre alle 5 pm e si chiude alle 5 am (praticamente, da tramonto all'alba). Ai suoi tavoli si fanno affari o ci si incontra per fare due chiacchiere e bere qualcosa accompagnati dalla musica del pianista, a volte affiancato da una cantante. Se si desidera tranquillità ci sono dei tavoli separati dal resto del locale. Qui tutti parlano almeno l'inglese. Richard Woodhouse, o Rick, come si fa chiamare dai clienti, siede ad un tavolo solitario vicino al bancone, perennemente vigile sulla sua clientela, fumando un grosso sigaro e sorbendo lentamente liquori o bibite da un bicchiere mantenuto sempre pieno da un solerte cameriere. La clientela del bar è sempre molto tranquilla, anche perché i disturbatori finiscono sempre per avere qualche strano incidente. Per ogni evenienza uno *shotgun* carico è disponibile dietro il bancone, insieme a qualche pesante manganello e varia coltelleria (viva la fiducia!). Il magazzino è perennemente rifornito di bevande (alcoliche e non), materiali di consumo, suppellettili, alimenti per gli stuzzichini, ecc. La tradizione vuole che il primo drink dei nuovi clienti sia offerto dalla casa.

Al piano superiore c'è l'appartamento privato di Woodhouse, l'ingresso è dietro il suo tavolino preferito ed è tenuto d'occhio da un suo fidato tirapiedi, pronto a scoraggiare qualunque tentativo d'intrusione.

L'unico modo per entrare furtivamente nell'appartamento di Woodhouse consiste nel calarsi sull'ampia terrazza che ricopre il soffitto del bar e poi scassinare (Tiro Scassinare o Riparazione Meccanica dimezzato) o forzare con un piede di porco la porta che conduce nel soggiorno (resistenza pari a 10). Arrivare sulla terrazza non dovrebbe essere un problema perché le vie adiacenti sono molto strette, un paio di metri al massimo (questo per ottenere più ombra durante le torride giornate); un atletico investigatore non avrà difficoltà a saltare da una sponda all'altra e a calare una corda per i compagni rimasti a terra.

L'appartamento è ben tenuto, nello studio si trova la cassaforte con i soldi (sterline, franchi, marchi, piastre, ecc.) e nella camera da letto, in un doppiofondo dell'armadio, c'è una radio tedesca, il necessario per cifrare i messaggi, una copia del *Mein Kampf*, una mauser con proiettili di scorta, una paio di candelotti di dinamite, soldi e documenti falsi intestati a più persone. In una cassa nascosta sotto il letto ci sono i papiri, le copie e la traduzione degli stessi e un medaglione con un

occhio rosso trilobato in rilievo su una facciata (Nyarly vi osserva!). Un Tiro Archeologia rivelerà che il medaglione non è attribuibile a nessuna corrente artistica umana nota. Le copie dei papiri sono complete tranne che per gli incantesimi, mancanti anche nella traduzione. I papiri vanno trattati con la dovuta cautela o si distruggeranno. Un Tiro Miti, infine, consentirà di ricollegare il medaglione a Nyarlathotep.

### *La villa di Nefer Nefer*

Si trova poco fuori della periferia del Cairo, nel bel mezzo di cadenti costruzioni di nativi che poco hanno gradito l'intrusione degli europei e dei loro picconi. L'attività è ancora supervisionata dai collaboratori di Cameron, i quali, in mancanza di precise istruzioni, hanno sospeso gli scavi e si limitano alla sorveglianza degli stessi. Se gli Investigatori vorranno entrare dovranno procurarsi delle referenze o un permesso dal museo o dalle autorità egiziane.

Del piano terra sono rimaste soltanto delle cinte murarie e qualche base di colonna in quanto l'opera del tempo è stata coadiuvata da quella dei nativi interessati a stabilirsi da queste parti. In compenso è stato individuato un ingresso murato (forse dagli stessi che avevano cancellato il nome di Nefer Nefer dai documenti) che, una volta riaperto, ha rivelato i sotterranei della villa. Non molto ampi ma straordinariamente ben conservati, sono stati la grossa scoperta del professor Cameron. Una stretta scalinata porta in uno spoglio vestibolo da dove si arriva in una sala di 7 metri di lato, alta circa 2 metri, decorata da strani dipinti di forme grottesche inneggianti ad un mostruoso essere proboscitato con tre zampe sullo sfondo di un deserto illuminato dalla luce spettrale di una luna piena (un Tiro Miti farà riconoscere una delle forme di Nyarlathotep). Coloro che vedono il demoniaco affresco tentino un Tiro Idea; chi lo supererà avrà la netta sensazione che la mostruosità stia ululando alla luna (Tiro Sanità o -1D4 SAN).

Al centro della stanza un treppiede, su cui sono stati rinvenuti i sacri papiri. Sulla parete di fondo un altare di pietra ai cui lati alti tripodi unghiuti contenevano probabilmente le fiamme sacre. Tutti gli altri reperti rinvenuti sono stati sommariamente classificati e spediti al museo ove gli Investigatori interessati possono esaminarli. Tra questi, un inquietante frammento in materiale sconosciuto (un incrocio tra un marmo nero venato di rosso e una lega metallica), di quella che con tutta probabilità era una statuetta, alta poco più di 20 cm, che ritraeva l'essere proboscitato ritratto sui muri. Quando gli Investigatori entrano nella sala trovano le pareti ricoperte da drappi, in parte per preservarli dagli agenti atmosferici, in parte per preservare la sanità mentale di chi lavora laggiù. Infatti, se gli Investigatori parleranno a qualcuno che abbia visto i dipinti della strana sensazione di aver udito ululati non verranno derisi (- "Un dipinto che ulula? Che buontempone!" -) ma gratificati di un'occhiata nervosa e allarmata...

### **Gli ostacoli**

Nel corso della loro indagine, gli Investigatori pesteranno inevitabilmente i piedi a Woodhouse. Costui non impiegherà molto a intuire che quegli scomodi ficcanaso fanno sul serio e comincerà ad ordire trame contro di loro. Prima di esporsi personalmente (dopotutto è sempre una spia ben addestrata per l'eliminazione fisica di intrusi) farà di tutto per provocare incidenti più o meno gravi. Il perfido Custode è libero di inventare astuti inghippi sicuramente aggirabili dagli intrepidi giocatori, da agguingere a quelli seguenti.

### *L'acqua infetta*

Sostituire le bevande sicure degli Investigatori, ad esempio quella delle borracce, con l'acqua del Nilo potrebbe essere un bello scherzo. In Egitto il clima è salubre, caldo secco che invoglia a bere, ma bagnarsi o peggio bere l'acqua del Nilo potrebbe portare a contrarre la bilarzosi, una malattia portata da un verme parassita che aggredisce intestino e vescica ed è difficile da guarire. Se un investigatore beve l'acqua contaminata deve superare un Tiro Fortuna dimezzato. Se lo fallisce si ammalerà nel giro di 1D4 giorni (vomito, diarrea, febbre, ecc.). Per lui, l'avventura si concluderà in un ospedale (forse neanche troppo igienico) in attesa di tornare a casa dove potrà ricevere cure adeguate.

### *Gli scorpioni*

Woodhouse conosce (gli è stato insegnato dagli anziani della tribù di suo padre) l'incantesimo Vincola Scorpioni Neri (vedi il paragrafo "Gli Incantesimi") che potrà utilizzare per provocare qualche sgradita puntura ai suoi antagonisti. La varietà che sceglierà sarà quasi sempre non mortale, ma in caso di bisogno non avrà remore in proposito. Un investigatore indebolito dal veleno non andrà di certo in giro ad indagare.

### *I sicari*

Per un'azione più radicale o per spaventare seriamente gli Investigatori Woodhouse potrà servirsi di sicari prezzolati per ferire gravemente o uccidere Investigatori solitari o nel sonno. Per questioni di sicurezza contatterà esecutori non particolarmente arguti (Alì e Ahmed) e lo farà tramite una persona di fiducia (uno dei suoi tirapiedi) affinché nessuno possa risalire a lui. Nonostante tutte queste precauzioni, Woodhouse commetterà, comunque, un grave errore: li pagherà con le sterline false. Se verranno catturati, infatti, i sicari tenteranno di resistere all'interrogatorio ma collaboreranno con gli Investigatori quando verrà fatto loro notare che sono stati pagati con soldi falsi. Un ufficiale inglese potrà scoprire con un semplice Tiro Conoscenze che le sterline non valgono nulla, gli altri dovranno tentare un Tiro Individuare. Affidare i prigionieri alla polizia egiziana equivale a farli misteriosamente sfuggire entro breve tempo. Se poi avranno aiutato gli Investigatori verranno ritrovati morti (Woodhouse non perdona).

### *La burocrazia*

Richiedere permessi e fare indagini, potrebbe portare gli Investigatori a contatto con la burocrazia del luogo o ad avere a che fare con la polizia del Cairo che, corrotta da Woodhouse, sarà fonte di problemi. Un Tiro Legge riuscito consentirà di capire che strane inefficienze, tempi tecnici estremamente dilatati, perpetue richieste di documenti e controlli, velato ostruzionismo, sono anomali ed eccessivi persino per la burocrazia egiziana. Inoltre, ufficialmente la rappresentativa britannica del Cairo non può interferire con gli affari interni del paese, come verrà fatto notare agli Investigatori che ne richiederanno l'intervento. Ovviamente, la corruzione è un arma a doppio taglio. Anche gli Investigatori potranno usarla (a basso livello, per evitare serie conseguenze) per ottenere semplici favoritismi.

### *Incidenti*

Se gli Investigatori fanno i turisti, il bieco Custode può sempre rispolverare il più classico degli incidenti, il celeberrimo pietrone da due tonnellate staccatosi dopo più di 3000 anni proprio nel momento in cui un investigatore passava lì sotto. Un Tiro Schivare per evitare il colpo o un Tiro Fortuna per salvare la pelle. Poiché l'attentatore si mescolerà con l'onnipresente folla di nativi

casualmente da quelle parti, ai compagni della vittima rimarrà solo la sensazione che qualcuno ce l'abbia con loro. Se il pietoso Custode reputa che l'incidente possa anche non essere letale, basterà che il malcapitato si rompa un braccio o una gamba, oppure subisca un trauma cranico, per passare in un letto d'ospedale il resto dell'avventura.

### **Il caso è chiuso...**

Lo scopo principale degli Investigatori è di far luce sulla scomparsa del professor Cameron. Infatti, quando arrivano in Egitto, nessuno sa che è stato ucciso, ed il corpo deve essere scoperto da loro. Gli indizi disseminati per l'avventura dovrebbero condurli all'oasi e a scoprire il cadavere di Cameron. I capelli biondi dovrebbero far sospettare di un europeo, i cerini di un accanito fumatore e frequentatore del Rick's Bar, la sparizione dei papiri di un cultista, adoratore del Caos Strisciante, le sterline false all'opera di una spia nazista, i sicari arabi a qualcuno del posto, la reticenza della polizia a qualcuno molto potente (economicamente). Woodhouse esibirà, come aggravante, un vistoso taglio sulla guancia destra, quasi completamente rimarginato, che attribuirà (con aria complice) alle focose donne del luogo, in realtà opera di Cameron in un disperato tentativo di lottare con il suo aggressore. A questo punto gli Investigatori avranno la certezza della colpevolezza di Woodhouse ma, se si rivolgeranno alla polizia, si faranno ridere in faccia: sono necessarie prove inconfutabili per incastrare una persona nella sua posizione. La cosa migliore è un'incursione nell'abitazione di Woodhouse, in sua assenza, per scoprire tutto. Con le prove in mano la guarnigione inglese sarà lieta di fucilare la spia nazista, mentre la polizia del Cairo se lo farà incidentalmente sfuggire. Se Woodhouse viene messo in trappola tenterà di distruggere il suo equipaggiamento e i papiri per poi suicidarsi (allo scopo ha sempre con sé una dose di cianuro), se invece può scappare porterà i papiri con sé.

### **...Oppure no?**

Se gli Investigatori riescono a recuperare i papiri (o almeno le copie o la traduzione di Cameron) non resisteranno alla tentazione di leggerseli (magari la traduzione in inglese). Scopriranno così dell'avvento di Nyarlathotep e della vera storia di Nefer Nefer, sua promessa sposa, della sua tomba nascosta nella Valle dei Re e della sua resurrezione che preluderà alla fine del mondo conosciuto e al principio dell'orrore supremo. Il loro obiettivo sarà, quindi, di impedire tutto ciò distruggendo la tomba con la dinamite (ma poi chi lo spiega al museo e alle autorità che è stato distrutto un inestimabile edificio per evitare la resurrezione di una sacerdotessa vecchia di 4500 anni?) oppure recuperando e disperdendo ai quattro venti i resti di Nefer Nefer. Se gli Investigatori riusciranno nel loro intento avranno sventato i satanici piani del Caos Strisciante.

### **La spedizione**

Se gli Investigatori decideranno di recuperare i resti dell'antica sacerdotessa, dovranno equipaggiarsi in proprio per gli scavi (la tomba è ancora inviolata), in quanto nessuna persona sana di mente finanzierebbe un gruppo di folli che va farneticando a proposito di un'eretica egiziana vecchia di 4500 anni che dominerà il mondo a fianco di un mostro. La difficoltà maggiore sarà

quella di trovare tra i nativi la manodopera per i lavori pesanti, in quanto la zona dove si trova la tomba è considerata tabù. In linea di massima, se saranno convincenti, pagheranno bene e avranno fortuna, riusciranno a trovare qualche scettico, disposto a non credere alle maledizioni. Per raggiungere lo scopo sarà necessario un Tiro Fortuna per ogni luogo dove gli Investigatori cercheranno manodopera, e vari Tiri Convincere (o meglio Raggirare) per reclutare i nativi (al massimo 2D4 lavoranti).

I lavoranti costeranno 1/2\$ al giorno, le attrezzature, le vivande e i mezzi di trasporto costeranno in media dai 200\$ ai 400\$.

Per arrivare nella Valle dei Re ci sono diverse strade. Luxor dista dal Cairo circa 650 km. A dorso di cammello (20\$) sono quasi tre settimane. In feluca (30\$), navigando sul Nilo, sono quasi due settimane. Se sono in pochi a dover viaggiare, al massimo 8 persone, possono noleggiare delle auto o un altro mezzo di trasporto terrestre per attraversare il deserto (50\$ e circa tre giorni di viaggio). Se sono capaci di pilotare un aereo impiegheranno un paio d'ore (32\$ a persona con pilota della compagnia o 300\$ per il noleggio). Da Luxor sarà poi possibile arrivare nella valle con qualunque mezzo (anche a piedi).

### **La tomba di Nefer Nefer**

La tomba fu scavata all'interno di una delle alture di tufo che cingono la Valle dei Re, l'ingresso è sepolto nella sabbia e ubicato poco lontano dalle pareti della stessa. Conclusa l'immane opera di edificazione, gli schiavi che la scavarono vennero sacrificati alle orrende divinità cthuloidi del culto professato da Nefer Nefer. Quindi i sali essenziali ricavati dal corpo della bella sacerdotessa vennero solennemente trasportati nella tomba. Nyarlathotep presenziò alla cerimonia e pose, a perenne sorveglianza delle spoglie della sua promessa sposa, due Gaunt della Notte. La tomba è arrivata inviolata fino ai nostri giorni grazie al religioso segreto sulla sua posizione e alle dicerie e leggende circolanti sulle mortali trappole disseminate nella costruzione e sui suoi oscuri e sovranaturali guardiani (non custodi, guardiani...).

Nota, o Custode! Poiché la tomba è piuttosto letale, come alternativa al massacro senza quartiere degli Investigatori si consiglia lo stillicidio dell'eventuale manovalanza indigena al loro seguito. Oltre a lasciarli vivere ancora qualche minuto questo aumenterà l'atmosfera d'incontenibile orrore dell'avventura.

L'ingresso della tomba è chiuso da una grossa lastra di pietra, sigillata ai bordi, ricoperta da geroglifici. Un Tiro Leggere Geroglifici rivelerà che la scritta è una maledizione nei confronti dei profanatori. Un Tiro Miti consentirà di scoprire che, a differenza delle normali maledizioni, questa funzionerà, a meno che gli intrepidi esploratori non dispongano di un segno degli antichi o altri oggetti e/o incantesimi analoghi. L'effetto della maledizione è quello di dimezzare le probabilità di individuare le trappole presenti nella tomba.

Aperto l'ingresso, gli Investigatori che entreranno immediatamente nella tomba subiranno gli effetti del gas che ne permea l'anticamera. Il gas in questione è un potente allucinogeno: chiunque lo respiri avrà l'impressione che il posto in cui si trova comunichi direttamente con qualche inferno primevo (Tiro Sanità o -1D3 SAN), si sentirà confuso (-5% a tutte le abilità) e terrorizzato dall'idea di proseguire. Saranno necessari vari Tiri Convincere e/o Raggirare per convincere i terrorizzati portatori arabi a proseguire. Gli effetti del gas si esauriranno nel giro di tre ore. Per evitare di

respirare il nefando gas basterà aspettare fuori dall'ingresso che l'aria pulita purifichi l'atmosfera interna (una mezz'ora sarà sufficiente). Un Tiro Conoscenze potrebbe far ricordare agli esploratori che i gas mefitici erano la norma nelle tombe egizie e che, una volta aperta la porta di ingresso è buona norma aspettare che tali gas evaporino, prima di addentrarsi.

Oltre l'anticamera (un piccolo cubicolo spoglio dal lato di circa 2 metri, dal pavimento ricoperto da un sottile strato di sabbia), si trova una scalinata di pietra, ricoperta dal solito strato di sabbia e composta da 10 gradini (alti circa 30 cm), che scende per 3 metri nelle profondità della terra. Il settimo gradino è falso, si tratta in realtà di una depressione di 40 cm coperta da una sottile tavola di legno che si spezzerà non appena qualcosa che pesi più di 10 kg vi si appoggerà. Sul fondo è disposta ad arte una teoria di spuntoni di bronzo che feriranno in maniera grave i piedi del malcapitato (1D4+2 punti ferita, eventuali calzature contano come 1 o 2 punti armatura) impedendogli di proseguire.

Alla fine della scalinata c'è un sottile diaframma di intonaco su cui è dipinto uno scorpione stilizzato, circondato da una scritta in geroglifici. Un Tiro Leggere Geroglifici rivelerà che si tratta di un'invocazione rituale affinché l'Ombra dello Scorpione cali sui profanatori (tanto per cambiare).

Oltre il diaframma c'è un corridoio di pietra largo 2 metri e alto altrettanto, lungo circa 30 metri. A metà strada una pietra, in realtà una piattaforma di legno molto solido, tenuta in sede da paletti trasversali, si aprirà sotto i piedi dei malcapitati di turno facendoli cadere in una buca profonda 3 metri, larga quanto il corridoio. La caduta potrà essere evitata superando un Tiro Saltare, altrimenti il malcapitato finito nella trappola subirà 1D6 ferite. Immediatamente il soffitto sovrastante scorrerà di lato, riversando sui prigionieri 4 metri cubi di sabbia e 2D4 scorpioni inviperiti risucchiati con essa. Tutto ciò costerà alle vittime un Tiro Sanità o -1D3 SAN (vedersi ricoperti di scorpioni non è cosa di tutti i giorni). Inoltre dovranno superare un Tiro Fortuna o finire semisepolto dalla sabbia e cominciare a tirare sulla costituzione per l'inizio del soffocamento. Se i malcapitati, intrappolati dalla sabbia, resteranno perfettamente immobili, verranno ignorati dagli scorpioni, che si limiteranno a interferire con i tentativi di salvataggio dei loro compagni ("Presto, bisogna tirarli fuori di lì!" - "Sei pazzo? Quel posto brulica di scorpioni!").

Cercando bene (Tiro Individuare) si potrà notare una specie di mattone che, premuto leggermente, scatterà fuori parzialmente disattivando la trappola. Per riattivarla basterà spingere il mattone nella sua sede originaria.

Il corridoio sbuca in una stanza a pianta rettangolare larga 4 metri, lunga 7, alta 3. Alle pareti, dipinti di sacrifici di massa, scene sanguinose e di infinito orrore, mentre su tutto troneggia l'ombra di un mostruoso essere proboscidato (chi ha già visto i dipinti nella villa di Nefer Nefer vi riconoscerà delle analogie e proverà disgusto, gli altri dovranno fare un Tiro Sanità o perdere 1D3 SAN). Sul pavimento di pietra, al centro della stanza, una lastra (anch'essa di pietra) alta 5 cm, larga 2 metri e lunga 5 metri, copre la fossa comune dove sono stati gettati i corpi degli schiavi sacrificati. Per spostare la lastra tirare sulla tabella della resistenza FOR dei giocatori contro TAG 50 (la lastra). La fossa è profonda 3 metri e contiene scheletri completi ammassati l'uno sull'altro. Un Tiro Antropologia confermerà che le ossa sono umane, per la precisione del ceppo libico e nubiano, vecchie più di 4000 anni.

Dalle pareti si dipartono diversi corridoi, simili a quello da cui si entra, però più stretti (circa 1,5 metri). Solo uno reca alla camera di sepoltura di Nefer Nefer, gli altri conducono ad una porta

(finta) sormontata da un architrave di fattura tradizionale, che sembra murata. In realtà sono tutti fantasiosi trappoloni (a discrezione del crudele Custode) che per la loro complessità e vecchiezza potrebbero anche non funzionare (25% di probabilità che non scattino).

Il corridoio giusto porta ad una monumentale scalinata che finisce in un portale con architrave sbarrato da una pesantissima lastra di pietra. Questa mostrerà un incavo che si adatterà perfettamente al medaglione dotato di occhio trilobato posseduto da Woodhouse. Premutolo nella nicchia, la lastra scorrerà di lato con un'eco sinistra aprendo definitivamente l'ingresso alla sala principale. Infatti, il portale non potrà essere richiuso: il costruttore era partito dal principio secondo cui sarebbe bastato aprirlo una sola volta...

La camera principale ha la forma di un tronco di piramide poco rastremato. Il lato di base è di circa 30 metri ed è alto altrettanto. Alle pareti si trovano degli affreschi simili a quelli rinvenuti nei sotterranei della villa di Nefer Nefer, anzi, ancora più agghiaccianti, scene di indicibili orrori (quindi non saranno descritte), tratte dal probabile futuro del mondo nel caso che gli Investigatori non riescano nel loro intento. Ve n'è uno particolarmente profetico: vi si ritrae una bellissima donna (Nefer Nefer), simile al disegno fatto da Cameron, in sontuosi abiti da cerimonia di antica fattura egizia, mano nella mano con un uomo di pelle nera, abbigliato come un faraone, dal sorriso ghignante e dagli occhi terribili (Nyarlathotep), scortati da una processione di orrori disumani verso un qualcosa di oscuro e informe (Azathoth) che l'ignoto autore del dipinto non ha voluto (o potuto) rendere nei particolari. Al centro della stanza capeggia una riproduzione in pietra, alta 10 metri, (praticamente a grandezza naturale) dell'ormai familiare (si fa per dire) orrore tentacolato. Tutto ciò costerà agli atterriti Investigatori un Tiro Sanità con perdita secca di 1D10/1D4 SAN. In questa stanza, mimetizzati nell'oscurità, volano silenziosamente i Gaunt della Notte.

I Gaunt della sala principale hanno l'ordine di catturare gli intrusi e, dopo averli terrorizzati un po', di lasciarli a morire (di fame, di sete, di paura) sopra le strette piattaforme disseminate a 20 metri di altezza lungo le pareti. Se un investigatore riesce a scendere dalla piattaforma su cui è stato posato, viene immediatamente ricatturato e rimesso al suo posto prima che si dia alla fuga. Se attaccati con armi i Gaunt le strapperanno agli impudenti proprietari.

Se il malvagio custode ritiene che in questo scenario ci siano troppi Investigatori possiamo sempre far notare che, disgraziatamente, queste piattaforme sono molto strette (circa 2 metri) e nel sonno (sicuramente agitato), uno sfortunato potrebbe cadere e fracassarsi 6D6 ossa, oppure che nel muro, a livello delle suddette piccionaie, ci sono dei buchi grandi come un pugno comunicanti con l'esterno, da cui possono passare (per colpa di un Tiro Fortuna fallito) dei nervosi quanto velenosi scorpioni in cerca di cibo fresco...

Al centro di ogni parete vuota vi sono dei dipinti di portali simili a quello d'ingresso ed un altro portale (questo è aperto) che conduce ad una piccola camera, affrescata con l'iconografia tipica delle tombe egizie, dove si trova un grosso sarcofago antropomorfo in pietra con su scritto in geroglifici d'oro "Nefer Nefer". Si tratta naturalmente di una trappola: qualunque tentativo di alzare o spostare il coperchio (TAG 15) provocherà la fuoriuscita di una serie di spuntoni da ogni lato del sarcofago, i quali infliggeranno 2D6 punti ferita a chiunque si trovi a meno di mezzo metro da esso. Notare che i fori di uscita sono stati intonacati e non sono visibili neanche ad un esame ravvicinato. Ovviamente il sepolcro è vuoto, salvo per il meccanismo della trappola. L'unico indizio che possa suggerire agli Investigatori che la tomba è un falso è l'informazione circa le modalità non ortodosse della sepoltura della sacerdotessa.

Uno dei portali dipinti ricopre un sottile strato di friabile intonaco, che cela un angusto passaggio chiuso che conduce alla vera camera di sepoltura. Le pareti non sono abbellite da alcun affresco, ma ricoperte da un uniforme strato di colore nero. Una scritta in geroglifici d'oro spicca sulla parete di fronte all'ingresso: si tratta dell'incantesimo di Resurrezione. Con un Tiro Leggere Geroglifici si potrà capire che si tratta di un incantesimo, con un Tiro Miti si potrà identificarlo. Davanti alla suddetta parete, un tripode dalle zampe animalesche sorregge una cassa, con dei geroglifici in oro, il cartiglio di Nefer Nefer. Ovviamente la cassa contiene gli ormai leggendari sali essenziali ricavati dal corpo della sacerdotessa.

Se gli Investigatori sono furbi prenderanno la cassa, usciranno dalla tomba e ne disperderanno il contenuto ai venti del deserto. Fine di un disastro annunciato. Se malauguratamente faranno resuscitare Nefer Nefer succederanno le seguenti cose: la sacerdotessa, dopo un breve attimo di smarrimento, entrerà nella sala principale. I Gaunt, se ci sono ancora, si accuceranno ai suoi piedi pronti a difenderla. Dopo aver lanciato un Lampo Mentale a qualche temerario Investigatore, la bella Nefer invocherà il suo signore Nyarlathotep. Questi apparirà quasi immediatamente in uniforme delle SS per poi cambiarla in tenuta da faraone non appena vedrà la sua favorita. Dopo un breve scambio di battute sardoniche con gli Investigatori superstiti, mano nella mano con la sua sposa, il Nero Signore darà quindi inizio al vero olocausto (addio, è stato un piacere conoscervi...).

## I personaggi

- *Richard Woodhouse* (padrone del Rick's Bar) alias Kurt Von Wichtenstein (spia nazista) alias Kamenophitep (cultista): FOR 16, COS 16, TAG 16, DES 16, FAS 13, SAN 0, INT 16, MAN 18, EDU 16, PF 16. Abilità: in generale, Abilità Fisiche 70%, Abilità di Combattimento 70% tranne Uso Fucile con 85% (è un esperto ceccchino), Abilità di Pilotaggio 60%, Lingua Tedesca 90%, Lingua Inglese 77%, Lingua Araba 70%, Miti 40%

Arma	% Attacco	Danno
Fucile .30 automatico	85%	2D6+3
Pistola .38 automatica	70%	1D10
Calcio	70%	1D6+1D6
Pugno	70%	1D3+1D6
Uso Coltello	70%	1D6+1D6

E' un uomo alto e muscoloso, ben piazzato ma molto agile, piacente, biondo, dai tratti misti (arabi ed europei), abbronzato. Porta sempre con sé un coltello in una fondina a tracolla, può estrarlo velocemente portando la mano dietro la schiena. Sua madre era una tedesca, suo padre un nomade appartenente ad una tribù che vive nel deserto. Gli incantesimi che conosce (Vincola Scorpione Nero, Dominare e Lamento Terrorizzante) li ha imparati dagli anziani della tribù ed il medaglione è il simbolo del suo culto. Cultista e assassino senza scrupoli, ha abbracciato la fede nazista non appena, nel 1928, Nyarlathotep si è incarnato ed ha assunto il ruolo di astrologo di Hitler. Quando, nel 1934, Hitler prende il potere, Woodhouse diventa una spia del III Reich sotto il diretto controllo dell'ARF. Il suo nome in codice è Laccio, in onore della sua passione per gli strangolamenti. La sua missione è di scoprire informazioni sui movimenti di truppe in Nord Africa e di allestire una vasta rete di informatori e ribelli filonazisti in Egitto. Per finanziare le sue losche manovre utilizza abbondanti quantità di sterline false stampate in Germania.

- *Gregory Huygens* (maggiordomo): FOR 10, COS 13, TAG 16, DES 13, FAS 10, SAN 65, INT 13, MAN 13, EDU 15, PF 15. Abilità: Contrattare 30%, Convincere 40%, Guidare Automobili 40%, Lingua Francese 40%, Lingua Araba 25%, Lingua Francese 50%, Psicologia 25%, Riparazione Meccanica 40%

Alto, algido, distaccato e compassato, l'inossidabile Gregory è il prototipo dei maggiordomi. Ultimo rampollo di una dinastia di maggiordomi, segue il sano principio: "Servi senza esser servo". La signorilità del personaggio, infatti, trapela da ogni gesto e da ogni parola. Sinceramente affezionato al proprio datore di lavoro, farà tutto il possibile (compatibilmente con il suo ruolo e la sua educazione) per aiutare gli Investigatori.

- *Melina* (amante prezzolata): FOR 9, COS 13, TAG 9, DES 14, FAS 16, SAN 80, INT 13, MAN 16, EDU 7, PF 11. Abilità: Ascoltare 50%, Borseggiare 40%, Cantare 45%, Contrattare 55%, Individuare 50%, Leggere/Scrivere Arabo 35%, Nascondersi 35%, Lingua Inglese 35%, Psicologia 40%, Raggirare 35%, Danzare con Movenze Sensuali 75%.

Figlia di un povero ciabattino e di una donna di facili costumi, Melina è stata venduta ancora bambina al precedente proprietario del *Paradiso di Amon*. In poco tempo l'astuta e flessuosa fanciulla è riuscita a riscattare la propria libertà, ed a divenire la principale attrazione dei locali malfamati della città. Divenuta una vera e propria istituzione, ma ancora giovane e piacente, Melina sceglie saggiamente amanti e protettori: non vuole, infatti, ritirarsi in miseria, come a molte colleghe accade. Il professor Cameron era uno degli investimenti a lungo termine della saggia fanciulla. Da un lato sperava di trarne il maggior beneficio economico possibile, ma dall'altro, aveva anche finito per affezionarsi, ed iniziava a sognare come sarebbe stato un futuro in Europa al fianco dell'accademico.

- *Ahmed* (sicario): FOR 10, COS 10, TAG 18, DES 13, FAS 5, SAN 40, INT 9, MAN 8, EDU 4, PF 14. Abilità: Arrampicarsi 30%, Ascoltare 40%, Borseggiare 60%, Contrattare 50%, Individuare 50%, Lingua Araba 70%, Nascondersi 30%, Raggirare 30%.

Basso, grasso, ottuso e brutale, Ahmed è rinomato per la sua inumana spietatezza e per il suo alito mefitico, che esce da una bocca contornata da giallastri denti marci. Abbandonato sulla strada all'età di cinque anni si è sempre arrangiato facendo prevalere la propria crudeltà su quella del mondo circostante. Quando (come spesso avviene) il suo cervello non gli fornisce gli strumenti sufficienti per uscire da una situazione pericolosa, sceglie sempre, istintivamente, la strada più violenta e sanguinosa.

Arma	% Attacco	Danno
Coltello	40%	1D6+1D4
Presa di Lotta	60%	speciale

- *Ali* (sicario): FOR 10, COS 10, TAG 10, DES 11, FAS 8, SAN 45, INT 8, MAN 9, EDU 5, PF 10. Abilità: Arrampicarsi 70%, Ascoltare 45%, Borseggiare 65%, Contrattare 60%, Individuare 50%, Lingua Araba 25%, Nascondersi 40%, Raggirare 35%.

Ali avrebbe voluto continuare l'attività imparata da bambino, quando lavorava per un cammelliere. Disgraziatamente, alcuni errori di gioventù l'avevano definitivamente marchiato come ladro, spingendolo sempre più lungo la china del crimine. Magro e scarmigliato, Ali ha sempre l'aspetto di un poveraccio appena uscito da una rissa in cui ha avuto la peggio (e spesso è proprio così).

Arma	% Attacco	Danno
Coltello	50%	1D6+1D4

Presa di Lotta                      40%                      speciale

- *Nefer Nefer* (sacerdotessa cultista): FOR 9, COS 8, TAG 11, DES 13, FAS 17, SAN 0, INT 14, MAN 18, EDU 18. Abilità: Occultismo 60%, Miti 80%, il resto ignoto ai più... Conosce i seguenti incantesimi: Resurrezione, Contatta Nyarlathotep, Lampo Mentale.

Bella, sprezzante, demoniaca, oscura, antica e pericolosa, Nefer Nefer non apprezzerà un inaspettato quanto brusco risveglio. Se gli Investigatori si troveranno di fronte questa femmina affascinante e sinuosa come un cobra, correranno grossi rischi. Solo il suo signore e padrone, Nyarlathotep in persona, ha un certo controllo sulle sue arti e sulla sua volontà.

## I mostri

- *Nyarlathotep*: Descritto nel manuale base, comparirà (nella più sfortunata delle ipotesi) in forma umana.

- *Gaunt della notte*: FOR 11, COS 11, TAG 14, DES 13, INT 4, MAN 11, PF 13, Mov 6/12 volando. Armatura 2 punti. Perdita di SAN 0/1D6. Abilità: Intrufolarsi 90%, Nascondersi 90%.

Arma	% Attacco	Danno
Presa	30%	Confronto di FOR o immobilizzato
Massaggio	30%	Paralisi

- *Scorpione nero*: Un velenoso scorpione lungo circa 10 cm. Dipende dalla malvagità del Custode (e dalla situazione) la potenza del veleno che, comunque, varia tra 6 e 13 (5+1D8). FOR 1, COS 1, TAG 1, DES 4, MAN 1, PF 1, Mov 3 metri.

Arma	% Attacco	Danno
Pungiglione	50%	Veleno (speciale)

## I libri occulti

- *"Padre della Notte Signore della Morte"*: Geroglifici egiziani dell'Antico Impero, Perdita SAN 2D6, Miti +8%, Moltiplicatore Incantesimi x1. Incantesimi: Resurrezione, Contatta Nyarlathotep, Lampo Mentale. Note: esemplare unico. Ne esiste la traduzione inglese, priva di incantesimi a cura del professor G. E. Cameron.

Si tratta di una versione eretica del più classico Libro dei Morti che verrà messo nelle tombe dei faraoni delle dinastie più recenti. Scritto sotto la guida della stessa Nefer Nefer, Gran Sacerdotessa, contiene anche le basi di un oscuro culto legato all'adorazione di tutto il pantheon cthuloide al posto di quello classico, con particolare riferimento ad un non meglio specificato Uomo Nero, personificazione del Caos, eletto al ruolo di Signore dell'Oltretomba e Dio della Resurrezione (nell'ortodossia: Osiride). Vi si trovano anche profezie fatte da Nefer Nefer sul destino del mondo:

Dopo una grande guerra mondiale i tempi saranno maturi per il ritorno dell'Uomo Nero, il quale si celerà dietro l'aspetto dell'astrologo al servizio del Gran Faraone delle Terre del Nord che, prima di ridurre il mondo intero in suo potere, sterminerà i secolari nemici ebrei. Il Gran Faraone verrà poi deposto dall'Uomo Nero che prenderà il suo posto e riporterà in vita la sua Promessa Sposa e Gran Sacerdotessa,

conservatasi nei secoli bella e illibata per lui. Dal seme del Nero Signore nascerà una progenie infernale che dominerà per sempre la Terra.

I papiri contengono un'aggiunta postuma, stilata dagli accoliti di Nefer Nefer, in cui si narra dell'esecuzione della sacerdotessa (scorticata viva) e della sua preparazione per l'Avvento. Vi è l'ubicazione della tomba (un luogo deserto a quei tempi) ed un accenno agli oscuri guardiani posti a perenne sorveglianza dell'Eletta dal supremo signore, l'Uomo Nero. La chicca è rappresentata da una frase attribuita a Nefer Nefer in punto di morte e che, in realtà, è una chiave per arrivare indenni ai suoi resti mortali: "Certo il mio Signore, quando tornerà a prendermi, saprà ove posare i piedi, il suo occhio lo condurrà al giusto uscio e saprà distinguere tra le false antiche tradizioni e la vera nuova vita". In fondo, sono riportati gli incantesimi.

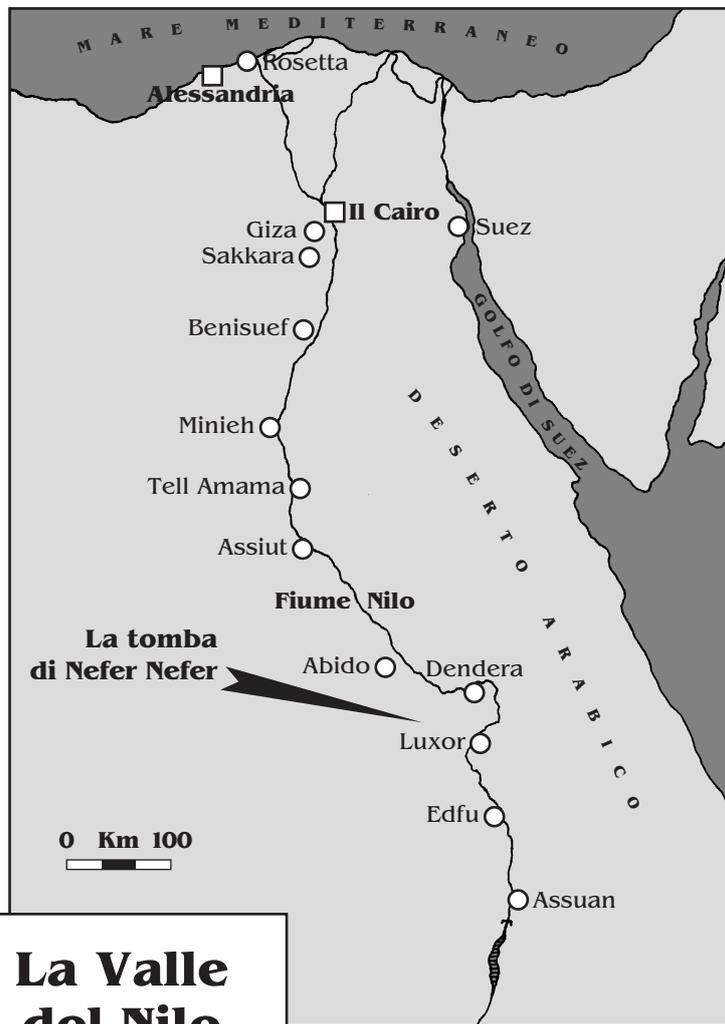
### **Gli incantesimi**

- *Lamento Terrorizzante* (*Terror Wail*, tradotto dall'articolo *A Ghastly Grimoire* di Dean Shomshak, Dragon, Ottobre 1987). Chiunque ascolti questo spaventoso ululato magicamente amplificato deve superare con successo un Tiro Sanità o perdere 1D3 SAN e fuggire per 2-5 round in preda ad un cieco panico. Anche coloro che superano il Tiro Sanità avvertiranno spasmi di terrore e se non conoscono o non sospettano l'origine del lamento decideranno di non cercarla. L'incantesimo richiede un intero round di concentrazione prima di emettere il lamento e richiede 3 punti magia e 1 SAN.

- *Vincola Scorpione Nero*: Una versione particolare dell'incantesimo generico vincola animale. Costringe uno scorpione nero ad obbedire agli ordini del mago che ha lanciato l'incantesimo. L'animale deve essere in grado di capire ed eseguire il comando. Un comando del tipo "Ammazza Gregory Huygens" non verrà compreso, mentre un "pungi un uomo e poi scappa" potrà essere compreso. Ovviamente questo incantesimo può dar luogo a risultati imprevedibili. Per il resto funziona come un incantesimo di vincolo di Razze Servitrici (vedi manuale base).

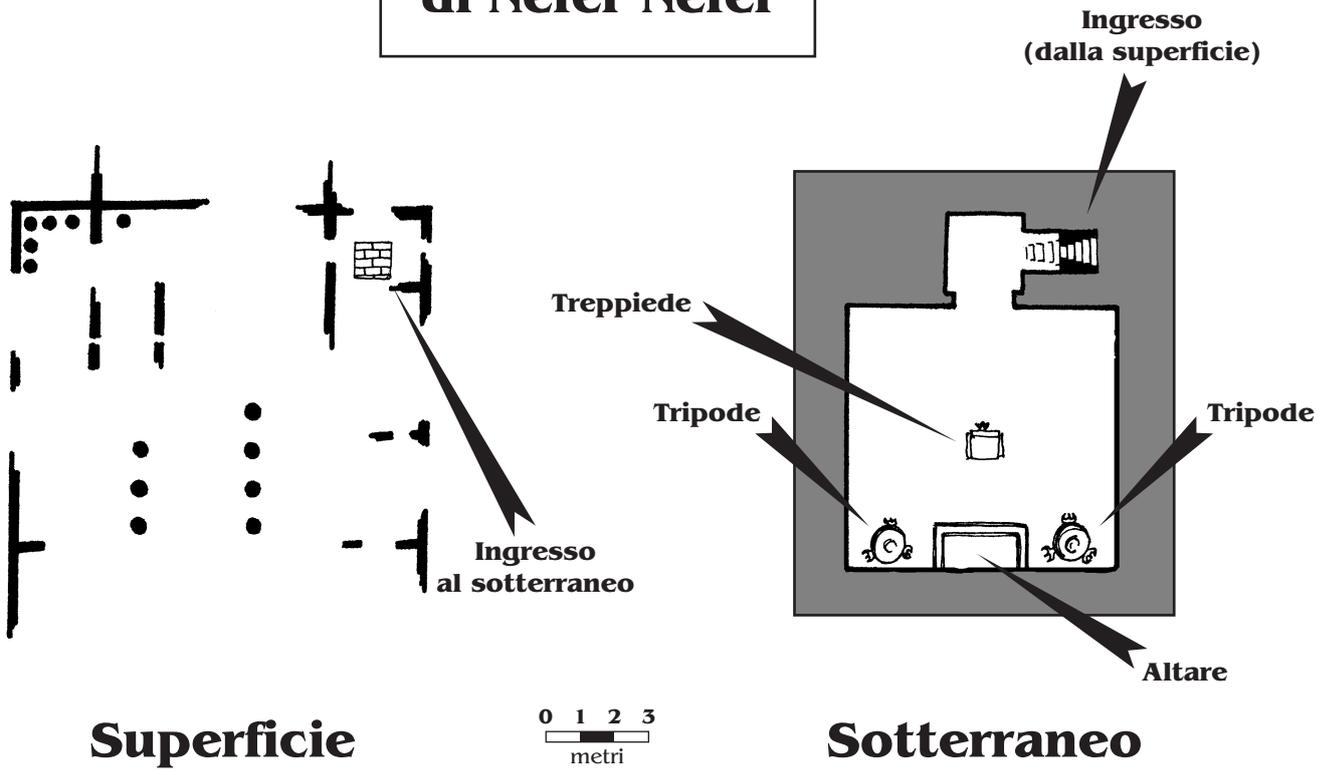
### **La sanità mentale**

L'eliminazione di Richard Whoodhouse comporta il recupero di 1D3 punti SAN, mentre l'annientamento di Nefer Nefer, in seguito alla dispersione delle sue ceneri, consente di recuperare 1D10 punti SAN.

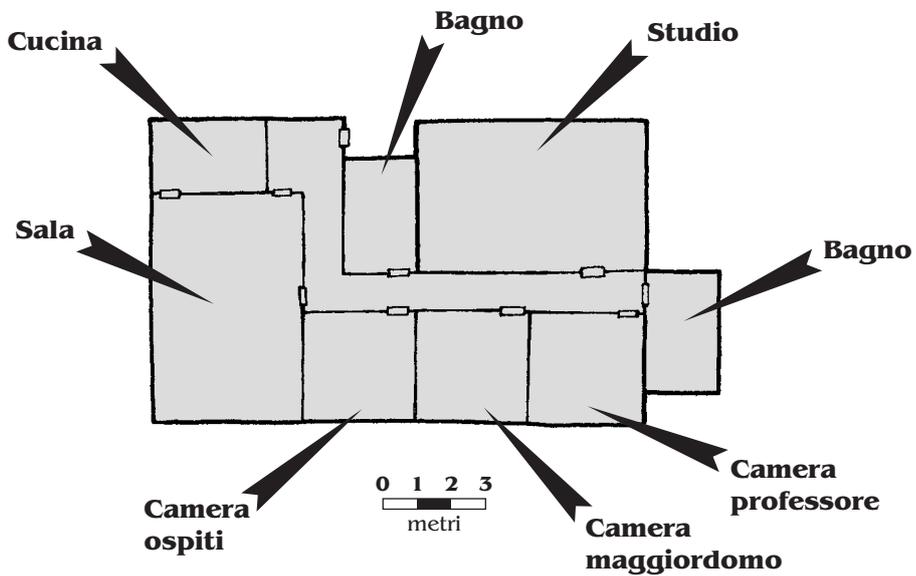


**La Valle  
del Nilo**

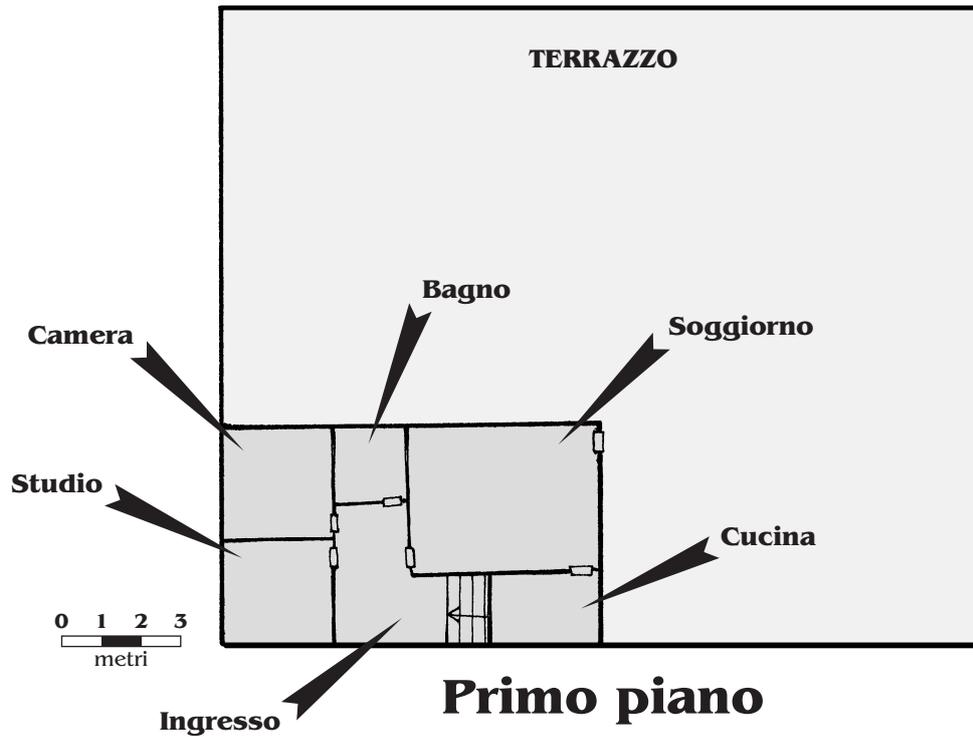
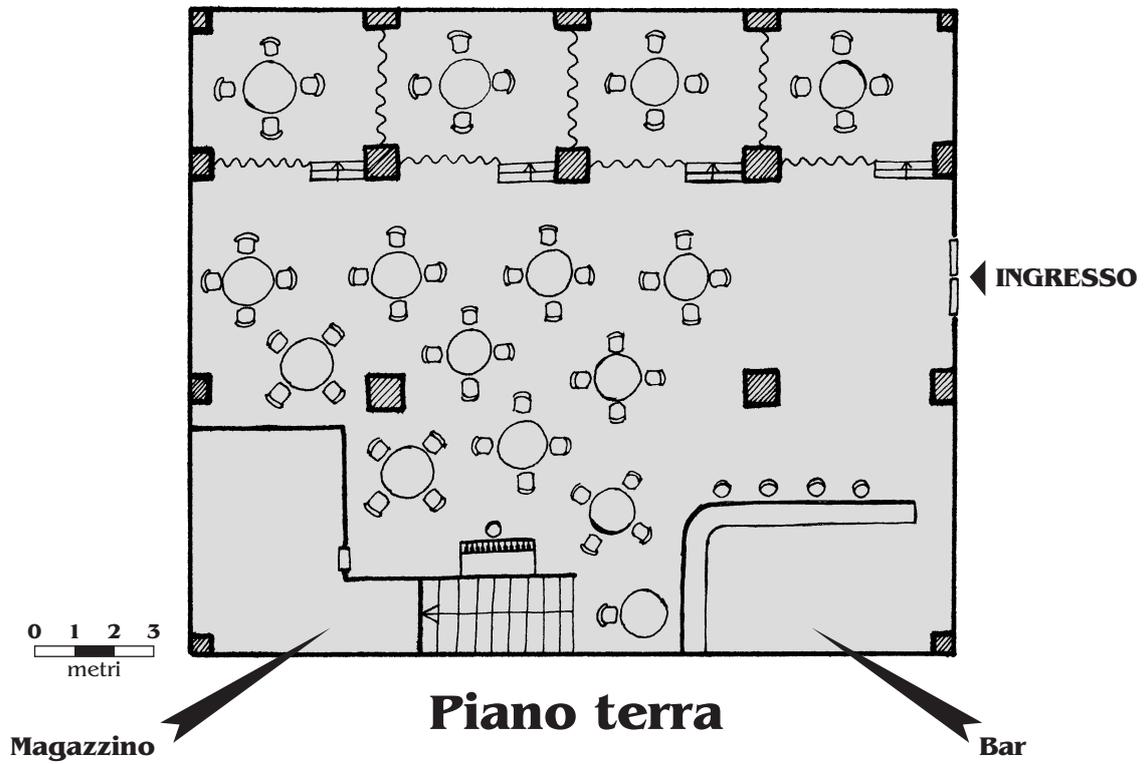
# La villa di Nefer Nefer



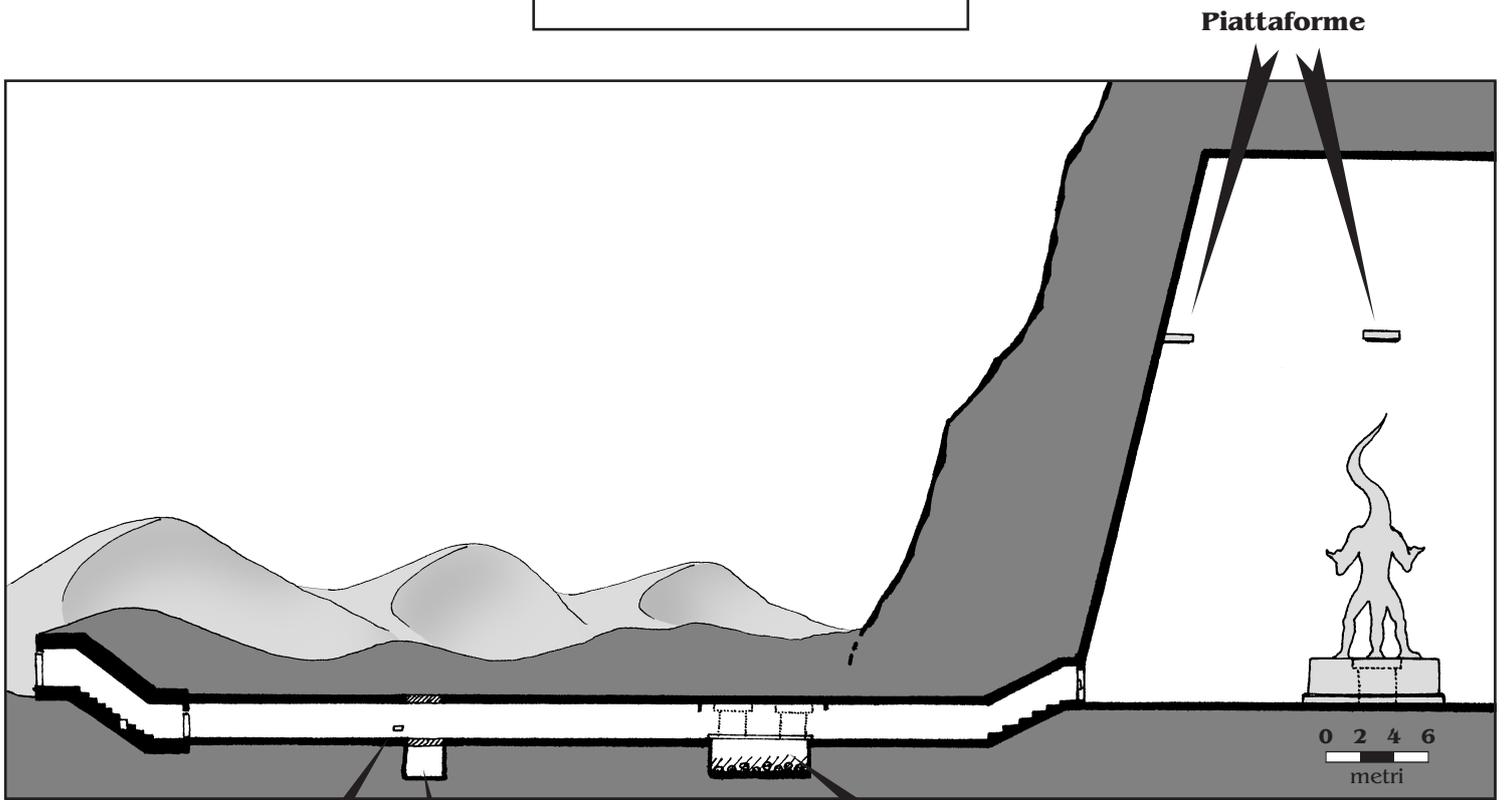
# La casa di E.G. Cameron



# Il Rick's bar



# La tomba di Nefer Nefer



## Sezione

Falso gradino

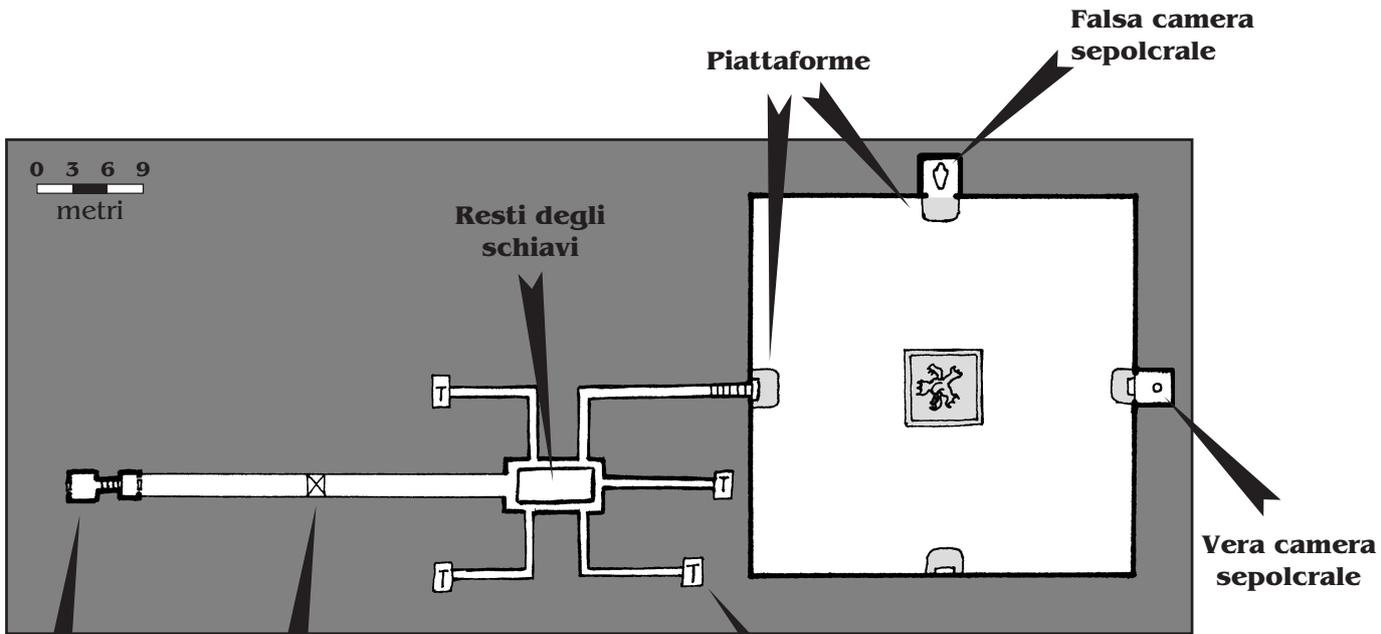
‘‘Sicura’’

Trappola sabbiosa

Resti degli schiavi

Piattaforme

0 2 4 6  
metri



Vestibolo

Trappola sabbiosa

## Pianta

Antiche trappole

Vera camera sepolcrale

Piattaforme

Falsa camera sepolcrale

Resti degli schiavi

0 3 6 9  
metri

## **Materiale per i giocatori**

**Dal Diario di G.E. Cameron**

---

1 Set '32 - Uhm, interessante, sembra un Libro dei Morti, in anticipo sui tempi. Il titolo è tutto un programma: "Padre della Notte Signore della Morte".

10 Set '32 - Sembra scritto in un linguaggio per iniziati. Forse si tratta di una nuova religione di cui non si hanno notizie storiche.

1 Ott '32 - Nefer Nefer era una sacerdotessa...

15 Ott '32 - Melina è una cara ragazza, peccato che io debba sempre pagare... e non poco!

3 Nov '32 - Pazzesco! Le implicazioni potrebbero essere terribili. Rimane sempre l'ipotesi che si tratti dell'ennesimo mito.

20 Nov '32 - L'ultima parte è indecifrabile, sarà meglio concentrarsi sul resto...

25 Nov '32 - Melina continua a stupirmi. Eh! Eh! Eh!

1 Dic '32 - Al museo si lamentano che sto lasciando indietro il lavoro. Pazzi! Non si rendono conto di quello che ho tra le mani...

25 Dic '32 - Melina è rimasta piacevolmente sorpresa dal mio regalo, non si ricordava che oggi era Natale...

3 Gen '33 - (Con calligrafia tremolante) Ho trovato la chiave di lettura, quello che sto leggendo mi sconcerta troppo! Non... Posso...

...

15 Feb '34 - Nefer Nefer, la mia Nefer Nefer è anche una profetessa... Dovrò documentarmi...

18 Giu '34 - Melina ha detto che mi trova cambiato. Forse vorrà spillarmi qualche soldo. Farò meglio a vederla di meno... O almeno a farla tacere di più.

18 Ago '34 - Anche oggi andrò all'oasi. Mi piace lì...

20 Ott '34 - Ah! Non è stata imbalsamata... Forse potrei...

28 Ott '34 - Ho parlato a Melina dell'oasi... Ma lei non può capirmi, non vuole capirmi...

13 Mar '35 - Sì! L'ho trovata! Probabilmente la sua tomba è rimasta inviolata per tutto questo tempo...

6 Lug '35 - Ho deciso. Aprirò la tomba e la riporterò nella terra degli uomini. In fondo ai papiri c'è qualcosa che mi potrà aiutare, se solo capissi come fare...

30 Ago '35 - Finalmente! Ora POSSO!

---

**Brano tratto dalla traduzione di "Padre della Notte, Signore della Morte"**

---

*Dopo una grande guerra mondiale i tempi saranno maturi per il ritorno dell'Uomo Nero, il quale si celerà dietro l'aspetto dell'astrologo al servizio del Gran Faraone delle Terre del Nord che, prima di ridurre il mondo intero in suo potere, sterminerà i secolari nemici ebrei. Il Gran Faraone verrà poi deposto dall'Uomo Nero che prenderà il suo posto e riporterà in vita la sua Promessa Sposa e Gran Sacerdotessa, conservatasi nei secoli bella e illibata per lui. Dal seme del Nero Signore nascerà una progenie infernale che dominerà per sempre la Terra.*

---

## Libri

---

*"Wo ist Nefer Nefer?"* (Dov'è finita Nefer Nefer) di S. Zdekauer, Berlino, 1910 (tedesco). E' scritto in un tedesco aulico ed arcaico. Vengono innanzi tutto riassunti i pochi dati noti su Nefer Nefer, mitica figura, nominata raramente sui documenti dell'epoca, vissuta approssimativamente tra il 2500 a.C. ed il 2600 a.C nel pieno del periodo noto come Antico Impero (2778-2423 a.C. III-V Dinastia, cap. Menfi). Ogni sua traccia è stata sistematicamente cancellata dai documenti del periodo; sembra che fosse una sacerdotessa, nobile di nascita. Sono tuttavia ignoti sia i precisi motivi del suo ostracismo (probabilmente determinato da una qualche dottrina eretica) che l'ubicazione della tomba.

---

*"Isis and Osiris"* (Iside e Osiride) di William Mc Bright, Oxford, 1931 (inglese). Il pantheon degli dei egizi è molto ricco e articolato in quanto, col passare dei secoli, si sono aggiunte nuove divinità (più che altro impersonate da vari animali caratteristici dell'ecologia del Nilo) e quelle già presenti si sono arricchite di nuove simbologie. Particolare importanza ha il culto dei morti incentrato sull'adorazione di Osiride, dio della resurrezione. La leggenda vuole che Osiride, mitico faraone, fosse fatto a pezzi dal fratello Seth, invidioso della prosperità data dal primo all'Egitto, e resuscitato dalla moglie Iside che, aiutata dallo sciacallo Anubis a ritrovarne i pezzi, lo ricompose fasciandone i resti con bende di tessuto (la prima mummia della storia).

---

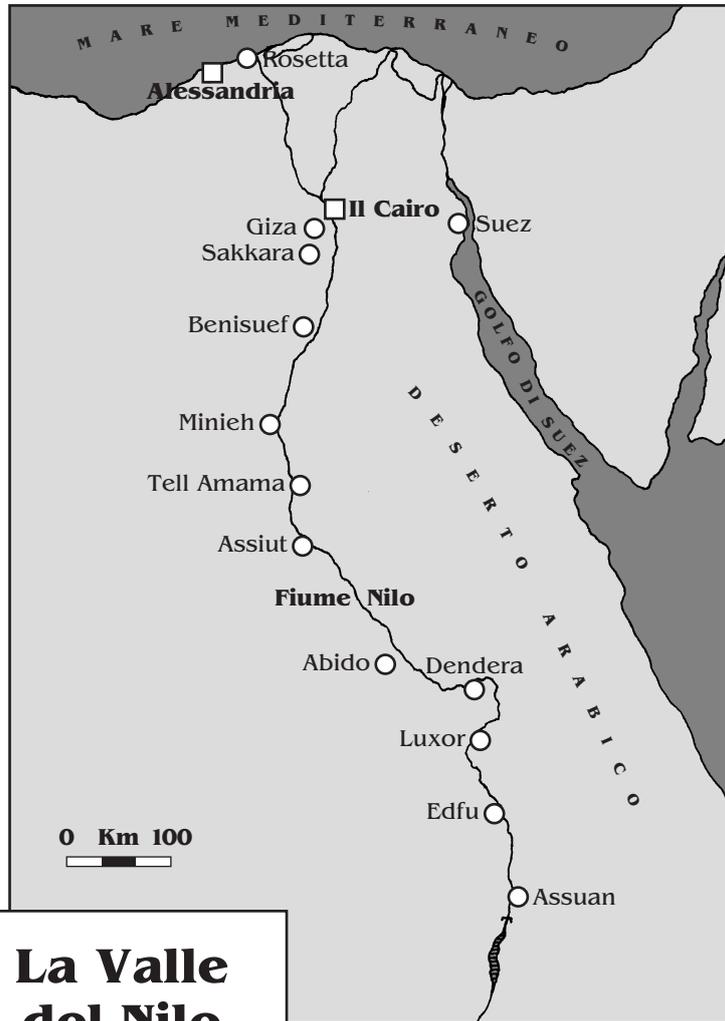
*"Heresy in Ancient Egypt"* (Eresia nell'antico Egitto) di P. Jones, Londra, 1928 (inglese). "...Ogni dottrina non ortodossa era ferocemente repressa e gli adepti condannati all'oblio. Famosa la sostituzione del culto di Amon con quello di Aton per circa un ventennio ad opera di Amenophis IV (XIV a.C.), di cui a poco a poco riaffiorano per caso le tracce ancora oggi. Oltre a quest'ultima si ha notizia di un'altra eresia: si sono trovati frammenti di invocazioni a una non meglio specificata entità dalle mille forme innalzata al ruolo di Signore della Morte. Narra la leggenda che gli adepti vennero completamente cancellati dalla storia."

---

*"The King's Valley"* (La Valle dei Re) di O. Reilly, Oxford, 1923 (inglese). Zona di deserto sulla riva sinistra del Nilo di fronte all'antica Tebe (oggi Luxor), ricca di templi e tombe di re e regine delle tarde dinastie. Molte tombe sono nascoste. Alcune zone della valle sono considerate dai nativi tabù. Si dice che sia meglio non profanare le tombe di coloro che vi riposano...

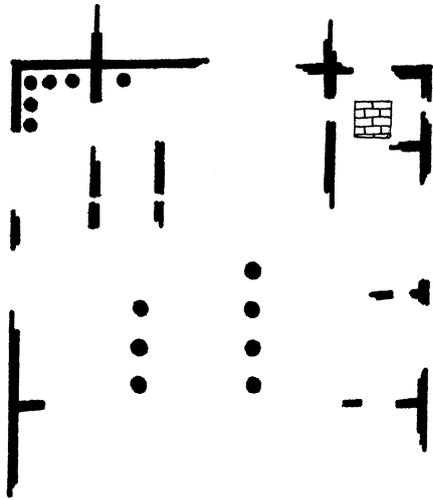
---

*"The Pharaon's Curse"* (La Maledizione del Faraone) di G. Wells, Londra, 1927 (inglese). Superstizioni galoppanti e altre stranezze sono rintracciabili nelle varie religioni umane, in quella egizia sono particolarmente radicate per la natura divina attribuita ai faraoni e anche per gli strani incidenti che a volte capitano ai membri di spedizioni archeologiche, benché il più delle volte siano riconducibili a spiegazioni razionali (serpenti, scorpioni, gas velenosi imbottigliati da millenni in cripte sigillate e così via).

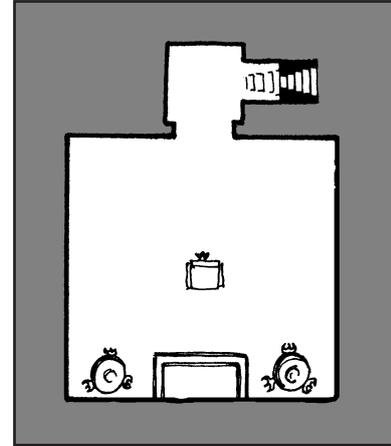
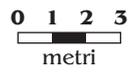


**La Valle  
del Nilo**

## La villa di Nefer Nefer

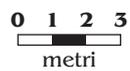
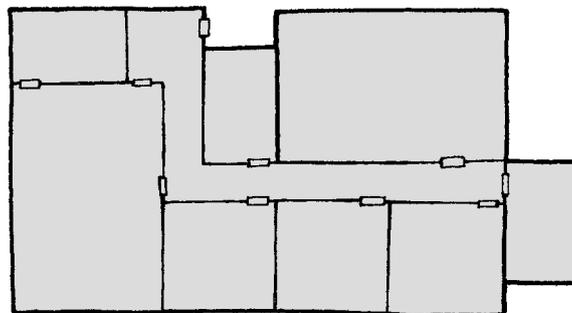


**Superficie**

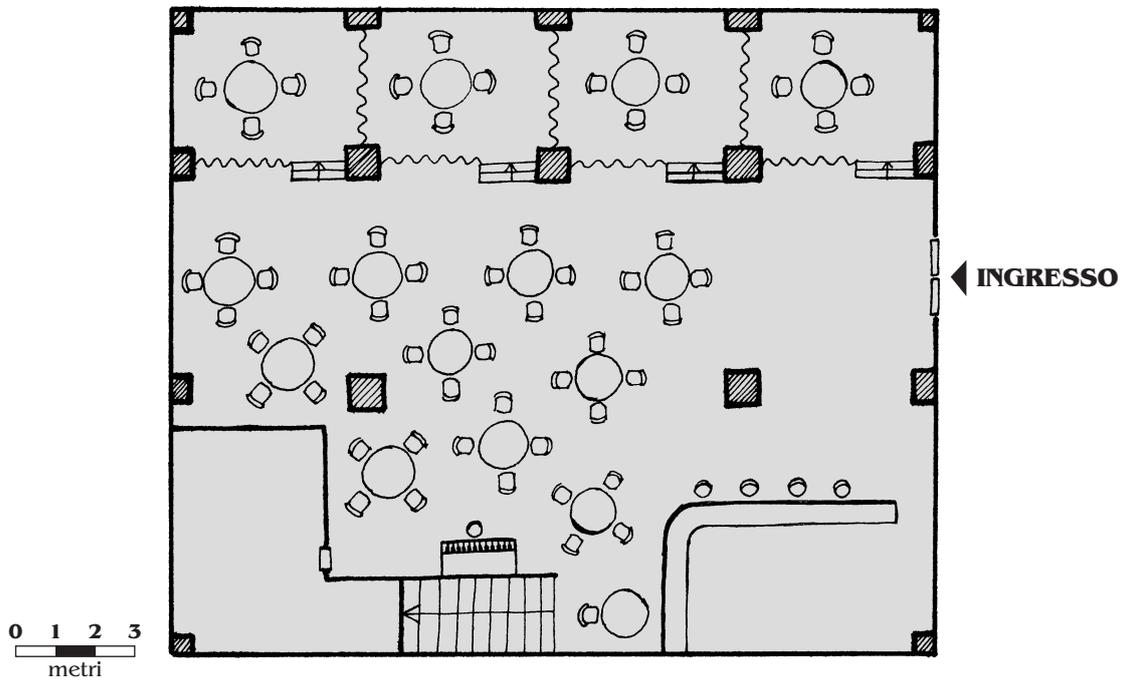


**Sotterraneo**

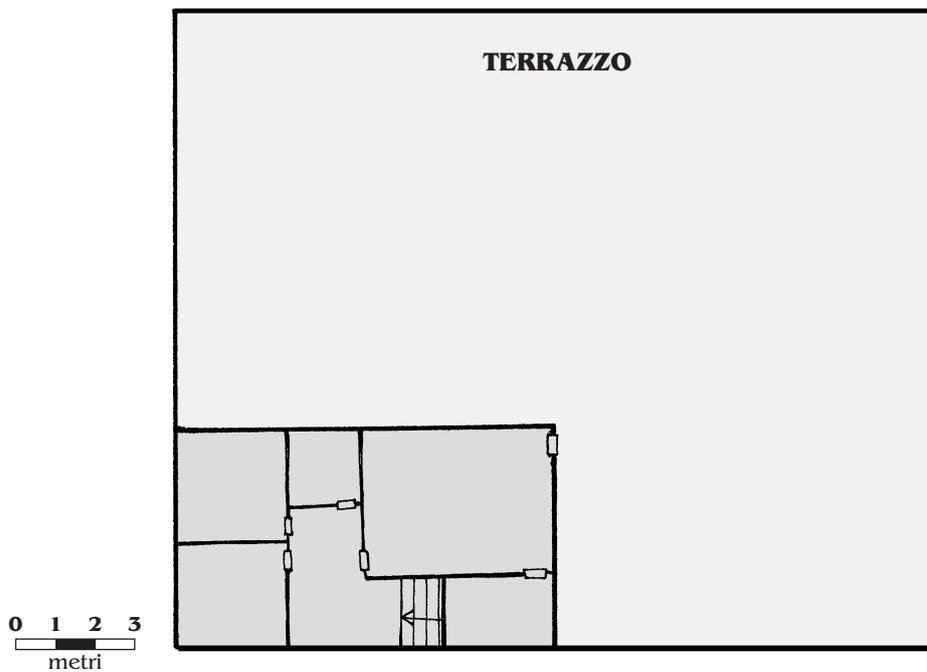
## La casa di E.G. Cameron



# Il Rick's bar



**Piano terra**



**Primo piano**

# 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.

*(pagina vuota)*