

*Cthulhucaust*

EPISODIO III

# DELIKATESSEN

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

*Cthulhucaust* è una campagna per il gioco di ruolo

*Il Richiamo di Cthulhu* versione Classic (d100)



*(pagina vuota)*

# CTHULHUCAUST III

## Delikatessen

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

### La Storia fin qui

Nel freddo inverno del 1453 la Contessa Fidelia Compagnoni Giorgi, proprietaria del palazzo della Motteggiana (meglio noto come Villa Ghirardina), venne avvisata dai suoi servitori dei turpi riti che a sua insaputa alcuni zingari Rom svolgevano su una spoglia collina all'interno della sua proprietà. I nomadi appartenevano ad un clan ormai da tempo ripudiato dalla Regina degli Zingari, essendo dediti al culto degli Dèi Esterni e guidati da una propria regina, Milena Jugovic, un'ancor giovane strega che poteva vantare il dubbio primato di essersi accoppiata sul Monte Calvo, durante il Sabba delle Streghe, con il Capro Nero, al secolo Nyarlathotep. Il campo in cui i Nomadi si fermavano da decenni durante i loro viaggi in Italia, sorgeva a sud del Po, confinava con le terre della famiglia Compagnoni Giorgi e distava circa un chilometro dalla collina incriminata. Fervente cattolica, la Contessa Compagnoni Giorgi fece imprigionare e processare Milena con l'accusa di stregoneria e cacciare con ignominia gli zingari. La giovane strega venne condannata al rogo e le fascine per l'autodafé vennero ammonticchiate al centro della piazza del paese. A causa delle insistenti piogge che per tutto il giorno caddero sulla città, il carnefice (tal Edmondo Boia) fu costretto a rimandare l'esecuzione a dopo il tramonto. Mentre veniva legata al palo, Milena maledisse Coi che la voleva portare alla Morte ed invocò il Nero Signore. Da qui in poi la storia si confonde con la leggenda e gli antichi racconti vogliono che alcune nere figure alate abbiano trasportato via la condannata dalle fiamme vorticanti che la lambivano. Da quel giorno, comunque, la maledizione scagliata dalla strega in punto di morte (?) colpì la famiglia Compagnoni Giorgi, le cui componenti partorirono solo figlie femmine, che mantennero il vezzo di conservare, come secondo nome, quello della Casata. In realtà, gli esiti della maledizione furono ben più pesanti: portata in salvo da due Gaunt della Notte, Milena si recò al palazzo della Motteggiana, da una cui finestra Fidelia stava rimirando i bagliori delle fiamme del rogo. La vista dei Gaunt che sfondavano la finestra fu sufficiente a causare il tracollo mentale della Contessa. La nobile Fidelia venne trascinata via e, dopo tre giorni di nefandi incantesimi, grazie alle proprie arti magiche la giovane zingara ne assunse le fattezze e tornò al palazzo, assumendone l'identità. A partire da quel giorno la Casata Compagnoni Giorgi fu rappresentata a Motteggiana dalla prorompente Milena. Per secoli, infatti, ella perpetuò il suo potere grazie ad un diabolico piano. Sceltosi un coniuge adatto a soddisfare le di lei brame lo soggiogava completamente con le sue arti magiche. Inoltre, periodicamente si faceva portare dagli zingari del suo clan delle bambine rapite che faceva passare per proprie figlie. Quando queste raggiungevano l'età da marito (tra i vent'anni ed i trent'anni) le uccideva, si sostituiva a loro e simulava la propria morte. Naturalmente anche i mariti venivano eliminati poco dopo, rinchiusi nelle segrete della villa e, mediante un lento processo, trasformati in ghou. Per conservarsi in vita nel corso dei secoli l'abile Milena prosciugava le energie vitali di altre vittime rapite dai soliti zingari.

Il Nero Signore richiese però un tributo in cambio dell'aiuto elargito alla sua pupilla nel momento del bisogno. Il compito assegnato alla sua fedele servitrice fu quello di allestire un esercito pronto a conquistare e terrorizzare l'Europa nel momento del definitivo avvento del Caos. Tale esercito avrebbe potuto crescere e prosperare grazie alle vittime dei conflitti mondiali, essendo costituito da famelici ghouls, divoratori di cadaveri. Per far fiorire il turpe allevamento la "Nobile" Milena acquistò nel 1909 una tenuta nei pressi del Carso, in una zona ricca di cunicoli e gallerie e molto vicina a quello che sarebbe stato teatro di uno dei più sanguinosi combattimenti lungo il fronte occidentale della Grande Guerra. Grazie alle carni dei giovani caduti (particolarmente gradite ai ghouls), l'eseacrando esercito cominciò a prosperare. Per mantenere sotto stretto controllo e addestrare personalmente i luogotenenti dell'esercito di ghouls Milena fece allestire nei pressi di Motteggiana un cimitero per i caduti senza nome che divenne il fast food dei divoratori di cadaveri locali, i quali, per facilitarli il compito di riesumazione e masticazione, scavarono una fitta rete di gallerie fin sotto il paese.

Il 2 Novembre 1931 Eupremio della Rosa, noto storico e collezionista di libri rari, rinviene alcune informazioni sulle strane abitudini religiose di un particolare clan degli zingari Rom, di cui mai aveva sentito parlare. Tale clan, secondo le sue fonti, si reca una volta l'anno presso il paese di Motteggiana in provincia di Mantova ed è legato a diverse, oscure, leggende locali. Essendosi interessato in passato di occultismo (conosce sicuramente qualcuno tra gli Investigatori), decide di eseguire una indagine sul posto e, il 15 di Novembre, dopo aver salutato moglie (Paolina) e figlioletta (Luigina), parte per il paese. Giunto in loco trova lo stanziamento degli zingari che, però, lo respingono brutalmente. Durante l'alterco nel campo dei nomadi, Eupremio nota alcune cose che lo insospettiscono fortemente: alcuni sacchi che sembrano talvolta muoversi, come animati di vita propria, vengono difatti ammuccati furtivamente in un carro coperto ai confini del campo. Incuriosito, lo storico segue il carro e lo vede uscire vuoto dal palazzo della Motteggiana. Durante il tragitto riesce a cogliere alcuni brani di conversazione in slavo tra i due conducenti del carro, che si scambiano considerazioni sul contenuto dei sacchi ("energia vitale per la Regina") e sugli obiettivi a lungo termine della turpe strega ("Ben presto i divoratori di cadaveri ci guideranno alla conquista del mondo..."). Quanto visto riesce a convincere lo storico del fatto che qualcosa di losco bolle in pentola; inoltre inizia ad avere la strana sensazione di essere seguito e spiato. Si tratta di uno dei luogotenenti ghouls a spasso nel bosco alla ricerca di putrescenti carogne, che non manca di riferire alla sua padrona dell'intruso che seguiva il carro dei rifornimenti e che si è poi allontanato in automobile dirigendosi verso Mantova. Eupremio, infatti, terrorizzato da quanto visto e sentito, corre a casa chiedendosi se sia o meno il caso di avvertire la polizia. Milena, invece, informatasi sull'identità del misterioso visitatore, parte per Mantova e, nottetempo, tormenta la mente dell'ignaro storico con orribili e devastanti incubi che lo spingono in breve tempo alla follia ed al suicidio.

La vedova, afflitta e senza soldi, con figlioletta a carico, decide di mettere all'asta i preziosi tomi del marito. L'annuncio dell'asta compare sui più importanti giornali nazionali e sicuramente richiamerà l'attenzione di qualcuno tra gli Investigatori...

## **L'asta di Mantova**

Disgraziatamente per i nostri Investigatori, l'avviso d'asta è stato letto anche dalla strega, la quale, temendo che tra il materiale posto in vendita vi fosse qualcosa di compromettente, ha raggiunto Mantova con due suoi fedeli servitori, ancora demi-ghouls, con lo scopo di inviarli all'asta affinché si

impossessino (legalmente ove possibile) di qualunque testo o manoscritto che possa riguardarla. Arrivati alla casa del fu collezionista, i due emissari (i fratelli Ugo e Manrico) apprendono una ferale notizia: solo i libri sono in vendita, mentre i manoscritti rimangono alla famiglia. I due decidono quindi di dividersi i compiti: mentre Ugo partecipa all'asta, acquistando tutti i tomi che riguardano gli zingari Rom e le loro tradizioni, l'altro si intrufola in casa, sfruttando la confusione, e cerca di rubare i manoscritti. Manrico si impossessa di tutte le scartoffie che trova, come fatture (pagate e non), liste della spesa, appunti disordinati, e i quaderni in cui Eupremio annotava le sue riflessioni (piuttosto cupe, ultimamente...). Durante il furto, però, Manrico si imbatte nella piccola Luigina, figlia del defunto e compianto storico, la quale, impressionata dalla presenza di un pallido e cadaverico estraneo nello studio privato del padre, inizia ad urlare a tutta voce, ricevendo un violento manrovescio che la getta a terra svenuta. Dopo di che Manrico si cala dalla finestra dello studio, che dista circa tre metri e mezzo da terra. Si noti che l'altezza è tale per cui saltando direttamente a terra, si deve passare un Tiro Saltare per ridurre i danni, mentre lasciandosi penzolare dalla finestra, si riesce ad atterrare indenni.

Le urla della piccola hanno richiamato l'attenzione generale, e si spera che gli Investigatori si lancino coraggiosamente a vedere cosa succede. In tal caso troveranno la bambina a terra svenuta e la finestra spalancata (la temperatura della stanza sarà infatti notevolmente bassa). A questo punto è prevedibile che almeno alcuni tra gli Investigatori cerchino di inseguire il malfattore: per riuscire a raggiungerlo, dovranno calarsi dalla finestra (passando altrove perderebbero troppo tempo). Inizierà quindi un forsennato inseguimento: la distanza iniziale dipenderà dalla rapidità con cui gli Investigatori decideranno di agire, a discrezione del custode (il minimo dovrebbe comunque essere una ventina di metri). Ogni round di inseguimento, il Custode dovrà confrontare la destrezza dell'inseguitore con quella del fuggiasco sulla tabella della resistenza; chi lo vince guadagna terreno sull'altro (10 metri). Se il demi-ghoul arriva a più di 50 metri di distanza, riesce a dileguarsi. Se l'inseguitore ha la prontezza di spirito di urlare "Al ladro!", Manrico dovrà passare un Tiro Fortuna, altrimenti la sua fuga verrà rallentata da qualche passante intraprendente (perderà automaticamente il confronto di destrezza). Una volta raggiunto il fuggitivo, inizierà uno scontro fisico i cui particolari sono lasciati alla tentacoluta fantasia del necromantico Custode. La posta in palio durante lo scontro sarà il recupero dei manoscritti.

Non preoccupatevi per gli Investigatori rimasti ad accudire la bimba rintronata, anch'essi avranno il loro bel daffare: in appena un paio di minuti Luigina tornerà in sé e, in lacrime, narrerà l'accaduto alla madre. Dopo poco, però, lancerà un alto grido, dicendo di aver visto il suo aggressore affacciarsi alla porta: si tratta in realtà dell'ignaro Ugo (simile a Manrico, soprattutto per il colorito tutt'altro che roseo della carnagione..), che cercava di scoprire cosa fosse successo al fratello. A questo punto, naturalmente, si scatenerà un notevole scompiglio nella sala. D'altronde, parecchi testimoni possono asserire di avere visto Ugo in sala durante tutta l'asta, quindi la polizia, se viene chiamata, lo tratterà esclusivamente poiché privo di documenti (avete mai visto un ghoul andare in giro con i documenti?!). In tal caso, i libri acquistati verranno momentaneamente trattenuti in loco in attesa della scarcerazione e potranno venire esaminati.

Milena non avrà pietà per chi incapperà nella giustizia, finendo in carcere: i demi-ghoul catturati dalla polizia verranno da lei uccisi nottetempo esercitando micidiali arti magiche: al mattino verranno ritrovati solo miseri gusci avvizziti (indovinate un po' di che si tratta...).

Nel frattempo, però, i nostri intraprendenti Investigatori, potranno aver trovato alcune informazioni. Prima di approfondire tali indizi, si noti che, prima del furto il battitore d'asta farà a tempo a vendere alcuni testi di particolare interesse per appassionati di occultismo, quali il "De furtivis literarum notis" di G.Porta ed il "Quaestio de lamiis" di De Vignate (base d'asta 100£, rilanci dei

concorrenti degli Investigatori fino ad un totale di 100£ + 1D10 x 50£). Gli Investigatori non faranno molto caso (a meno che non lo dicano esplicitamente) a testi che non siano di argomenti legati all'occulto.

### *I libri acquistati all'asta*

"*Les Tsiganes*" di P. Serboianu, Parigi 1930 (lingua francese). In questo volume sono riportate informazioni generali sugli zingari: si tratta di un popolo nomade sparso in tutta l'Europa, in Turchia, in Persia, nell'Asia Centrale, in Siberia, in Egitto e in altre zone dell'Africa Settentrionale. Il loro nome cambia di regione in regione: in genere si chiamano Rom o Manush, cioè uomini, oppure Atzigan, Tzigani o Gitani a seconda del luogo di provenienza o di residenza. Originariamente gli zingari sono indiani, come si nota soprattutto dal tipo fisico; sembra appunto che la patria originaria fosse l'India Settentrionale dalla quale emigrarono per cause incerte. Fino al XV secolo non furono perseguitati e vivevano esercitando mestieri di tipo artigianale. Altre attività sfruttate nel passato e nel presente sono la chiromanzia, la farmacia empirica (filtri d'amore, etc.), la magia (naturalmente la finzione ciarlatanesca...). A causa del loro nomadismo e per la loro passione per le scienze occulte, mediante le quali potevano trarre mezzi di sussistenza dagli ingenui, vennero spesso accusati di essere in contatto col Demonio, di compiere orribili sacrifici umani, etc.; da queste accuse nacquero, soprattutto a partire dal '500, i processi con relative impiccagioni e roghi di persone colpevoli, tutt'al più, di furti di bestiame ma non certo di contatti col Demonio! Questo libro è reperibile anche in una comune biblioteca.

"*Tradizioni migratorie dei Rom*" di A. Nicolosi, Mantova 1880 (lingua italiana). In questo volume sono riportate informazioni sulle principali rotte migratorie degli zingari: dopo le migrazioni dall'India Settentrionale troviamo clan Rom nel IX secolo d.C. in Asia Minore e cioè nei territori dell'Impero Bizantino. Dall'Asia Minore si diffusero in Egitto e nell'Africa Settentrionale dalla quale passarono in Spagna in gran numero, dove vennero chiamati Gitani, che è una corruzione del nome Egiziani; un'altra colonna si diresse verso l'Europa Centrale, stanziandosi specialmente in Boemia; secondo le cronache apparvero in Germania nel 1471. Dalla Germania scesero in Italia (guidati da un certo Andrea), ed in Croazia. Questi due ceppi si sono spesso mischiati fra loro e presentano diverse tradizioni e percorsi comuni. Diversi clan pongono abitualmente la base delle loro migrazioni nella stessa provincia di Mantova, in particolare sulle sponde del Po, come ad esempio "in un centro prossimo alla sponda meridionale, a sud di Mantova e ad occidente rispetto a Révere".

"*La figura delle donne nell'architettura piramidale della gerarchia nomade*" di F. De Heusch, Bruxelles, 1865 (lingua francese). Nel tomo viene trattata la distribuzione gerarchica del potere tra gli zingari. Le tribù sono organizzate in gruppi familiari, con un unico capo elettivo, che è guida, sacerdote, giudice. Permangono costumi matriarcali: è il marito che va ad abitare nella banda della moglie, non viceversa; grande autorità ha inoltre la cosiddetta "madre zigana" o "regina degli zingari". La religione è complessa e presenta molte caratteristiche pagane, pur sotto forme cristiane o mussulmane. Alcuni clan che presentano tendenze particolarmente devianti vengono ripudiate dalla comunità degli zingari ed eleggono una propria "regina nera".

"*Abitudini gastronomiche dei nomadi*" di P. Artusi, Venezia, 1880 (lingua italiana). Le ricette di cibi zingari sono mutate da tradizioni e abitudini derivate da diverse popolazioni di svariate parti dell'Europa e dell'Asia. Molto spesso assumono il tipico aspetto indiano del calderone in cui ribolle un po' di tutto (carne e pesce) dal sapore indefinibile, in quanto coperto dalle spezie. Talune erbe o spezie assumono, poi, valore cerimoniale, in quanto gli zingari le reputano portatrici di proprietà mistiche e magiche. Alcune hanno effettivamente capacità allucinatorie.

### *I manoscritti*

Nella fretta il ladro ha rubato appunti di tutti i generi; conti della spesa, fatture, oltre ai tre quaderni in cui Eupremio aveva riportato i punti salienti dei suoi lavori. Esaminando questi quaderni si potranno trovare accenni a svariati argomenti di occultismo, storia e leggende, frammisti a brani di tipo diaristico, con date a partire dal 1920.

Il primo quaderno tratta principalmente della famiglia Borgia e dell'ascesa e della caduta di Valentino Borgia, con particolare riferimento al Principe di Machiavelli.

Il secondo quaderno è sostanzialmente un catalogo dei libri raccolti dal collezionista, quasi tutti posti in vendita durante l'asta. I quattro libri rubati non sono indicati.

Il terzo quaderno è appena incominciato e tratta principalmente della storia e delle abitudini degli zingari Rom. Si accenna ai quattro testi di cui Eupremio è riuscito a venire in possesso (i titoli sono riportati) e vi sono alcuni appunti sparpagliati e scarsamente comprensibili, che sembrano essere uno schema di un libro ancora non scritto sulle leggende legate agli zingari, del tipo: "fare ricerche su: tradizioni, stile di vita, sostentamento, abitudini migratorie". Nell'ultima pagina capeggia una scritta in stampatello cerchiata: "MOTTEGGIANA?". Al di sotto di questa vi sono alcune frasi scritte con grafia quasi illeggibile, ben diversa da quella ordinata che riempie le pagine precedenti: "Che accidenti stavano facendo?", "Dove finisce la leggenda e dove inizia la realtà?", "Cosa sono le orde infami?", "Perché questa terribile angoscia?".

#### *La testimonianza di Paolina della Rosa*

Gli Investigatori intervenuti tempestivamente in aiuto della piccola Luigina, non avranno problemi ad ottenere informazioni da Paolina; sarà sufficiente un solo Tiro Raggiungere o Convincere. La vedova apparirà affranta, con gli occhi cerchiati dalle notti insonni e dal pianto. Con un Tiro Psicologia si potrà capire che non sta fingendo, ma che soffre veramente per il triste fato cui è andato incontro il marito. Degli spostamenti di Eupremio, comunque, non sa molto; sa solo che ultimamente il marito si era occupato delle usanze degli zingari ed aveva compiuto alcune ricerche personali, spostandosi sempre nell'ambito della provincia. Talvolta le aveva accennato l'intenzione di voler approfondire la propria conoscenza sulle leggende locali legate agli zingari e su come tali leggende si riflettessero sul modo di vedere i nomadi nell'era attuale. Il giorno in cui è morto cadendo da una finestra è arrivato a casa molto teso, ha mangiato poco ed è andato subito a dormire. Lei, comunque, ha pensato che si trattasse solo di stanchezza. Paolina non crede possibile che si sia trattato di suicidio, la loro vita era serena, anche se la passione per i libri rari aveva un po' impoverito le loro finanze, derivanti dalla rendita di una vecchia eredità, più che dal saltuario lavoro di giornalista e storico del marito. Prima di addormentarsi lo aveva sentito borbottare qualcosa in sogno, del tipo "Sì, sì, lo devo fare...". Nel momento del fattaccio lei stava dormendo ed era stata l'aria fredda della finestra aperta a risvegliarla.

## **Investigazioni a Mantova**

### *Biblioteca*

Tutti i libri presenti in biblioteca possono venire rintracciati con un Tiro Biblioteconomia.

I libri sugli zingari: vi sono diversi testi tra i quali "Abitudini degli zingari", "I nomadi europei" e la traduzione di "Les Tziganes" in italiano. In tutti questi testi sono riportate informazioni sostanzialmente analoghe a quelle reperibili su "Les Tsiganes".

Le leggende del Mantovano: facendo ricerche su leggende e folklore del Mantovano, si troveranno parecchi libri; la "scrematura" dei titoli col fine di individuare quelli eventualmente legati agli zingari richiederà una buona giornata di investigazione e dura lettura. I due più promettenti saranno: "Folklore lombardo" e "Leggende popolari".

*"Folklore lombardo"* di F. Savini, Milano, 1890 (lingua italiana). Il testo è un tentativo di dare forma compiuta e dettagliata al ricco background folcloristico della regione, visto nel contesto delle leggende

tipiche del nord Italia. Si parla quindi, ad esempio, della precisa definizione di malocchio, ovvero di come lo sguardo di una persona dotata di particolari poteri possa far cagliare il latte; di ricette naturali atte a far abortire donne gravide; di antiche ninne nanne in cui vengono citati l'uomo nero e, strano a dirsi, la donna nera, dai capelli corvini e dagli occhi neri, che rapisce i bambini cattivi. La lettura del testo potrà sicuramente arricchire culturalmente e svagare l'investigatore ma non gli fornirà nessuna informazione veramente utile.

"*Leggende popolari*" di P. Capponi Cantalamessa, Mantova, 1850 (lingua italiana). In linguaggio aulico ed arcaico, il tomo riporta diversi miti e leggende tramandati per tradizione orale. Si parla, ad esempio, dell'eremita di Villimpenta, che, accusato di zoofilia e pratiche indegne, fu messo al rogo nel 1330, di Mirco del Sacco, Guaritore e Sant'Uomo, che curava ascessi e bubboni con la sola imposizione delle mani, della mitica Strega Zingara della Motteggiana, che morì sul rogo nel XV Sec. lanciando atroci maledizioni, del Baratro del Diavolo di Pomponesco, da cui occhieggia talvolta il tridente di Belzebù, in mezzo a nubi di zolfo. (Nota per il Custode: tranne la citazione relativa alla Motteggiana, tutti quelli riportati sono palesemente falsi indizi, come si potrà scoprire esclusivamente recandosi in loco).

I libri su Inquisizione, roghi e autodafé: diversi testi si riferiscono a esecuzioni avvenute sotto l'egida dell'Inquisizione nel territorio nazionale ed in particolare nella provincia di Mantova. I più interessanti sono: "De haereticis tractatus aureus" e l'edizione in lingua italiana di "Inquisition".

"*Inquisition*" di J. P. Vacandard, Paris, 1903, Roma 1907 (lingua italiana). Il testo parla diffusamente dell'origine dell'Inquisizione e della tecnica e pratica inquisitoria. La procedura contro gli eretici era sorta dalla necessità di difendere la Chiesa dalle varie eresie, ed in particolare da Catari o Manichei, che dall'Oriente, forse dalla Bulgaria, si erano sparsi rapidamente in Occidente trovando facile sviluppo specie nelle regioni meridionali della Francia, dopo che i Papi avevano perso le speranze di poter fermare il movimento con mezzi pacifici. Mentre in un primo tempo la torcia dell'Inquisizione si limitò ad ardere prevalentemente eretici Manichei, in un secondo momento incappò nelle maglie della giustizia inquisitoria anche povera gente, guardata con sospetto e accusata di stregoneria e connivenza col Demonio. Quando tutti gli espedienti per far parlare il colpevole fossero risultati inutili si ricorreva alla tortura, ufficialmente autorizzata nei giudizi per eresia nel XIII secolo dal Papa Innocenzo IV con la Bolla "Ad Extirpanda".

"*De haereticis tractatus aureus*" di Zanchinus, Mantova 1567, Roma 1579 (latino). Il libro, scritto in un latino fluente, molto simile come costruzione alla lingua italiana (+10% Lingua Latina), tratta dei processi di eresia tra il 1300 ed il 1500 in Italia e, in particolare, in Lombardia. Nel XIV e nel XV Sec. il Tribunale dell'Inquisizione colpì duramente le improbe eresie di ribaldi apologeti del Demonio, quali Giovanni Hus, Cecco D'Ascoli e Girolamo Savonarola, il cui rogo fu ed è tuttora monito agli abitanti delle italiche terre. Nonostante questo la mala pianta si sviluppò anche in atroci forme pagane di stregoneria, che lo stesso sdegno e furore popolare condusse talvolta alla giusta combustione finale. È questo il caso della Nera Strega di Motteggiana, riarsa per lo giusto sdegno de' nobili e de' villici, a causa degli innominabili riti da ella perpetrati sulle ridenti colline a sud del Po.

Testi su provincia di Mantova e Motteggiana: si può reperire senza alcun problema una mappa della provincia ed alcune informazioni su Motteggiana: Comune in provincia di Mantova (m. 20, ab. 1245), a 15 Km. da Mantova, nella fertile pianura irrigua sulla riva destra del Po. È prevalentemente centro agricolo (foraggi, pioppi canadesi). Notevole è il campanile, già torre di un palazzo gonzaghesco.

*Giornale* (Il Resto del Carlino)

Si potranno rintracciare diversi articoli scritti dal defunto storico nel corso degli ultimi vent'anni e un breve articolo sulla sua morte. Gli articoli riguardano mostre d'arte, argomenti storici e brevi saggi. Sono scritti in un ottimo italiano ed in uno stile svelto e spigliato. Un Tiro Psicologia permetterà di stabilire l'alto quoziente intellettuale e la stabilità mentale di Eupremio. L'articolo sulla morte è più che altro un'apologia del defunto, nel senso che le informazioni vere e proprie sono ben poche: un passante asserisce di averlo visto cadere dalla finestra urlando parole inintelligibili. Dato

il carattere del defunto e le dichiarazioni rilasciate dalla vedova, il caso è stato archiviato come incidente piuttosto che come suicidio.

## **Investigazioni a Motteggiana**

Motteggiana appare agli Investigatori come un piccolo centro rurale, permanentemente avvolto dalla nebbia (siamo in pianura padana!), popolato da veritieri contadini lombardi, dediti al lavoro nei campi ed attaccati alla famiglia. Il paese si anima esclusivamente per i rari mercati e durante la domenica, quando gli abitanti si raccolgono nella piazza davanti alla chiesa. Alcune informazioni si potranno ottenere ad esempio entrando nell'osteria "Il nebiùn" che dà sulla piazza principale. Passando un Tiro Raggiare, i locali abitanti, compreso l'oste Alberto Bossi, potranno venire convinti a scambiare qualche parola con i forestieri: praticamente tutti in paese hanno sentito parlare di un mantovano con tanto di macchina passato verso metà novembre. Riguardo la storia del paese e le sue leggende, consiglieranno agli Investigatori di parlare con il segretario comunale, l'unico in paese che possa avere il tempo (e, soprattutto, la voglia) di dilungarsi in chiacchiere con loro. Relativamente agli zingari, i paesani confermeranno la presenza di un campo nomadi nei pressi delle tenute della famiglia Compagnoni Giorgi, occupato esclusivamente un mese all'anno. In particolare, il campo è stato abbandonato da appena una settimana. Se interrogati circa Ugo e Manrico, gli abitanti di Motteggiana diranno di non averli mai visti; infatti, gli unici paesani che hanno avuto modo di conoscerli sono i servitori privati di Marina, anch'essi ai primi passi della metamorfosi che li condurrà allo stato di ghouls.

### *Il Comune*

Il palazzo del Comune è un'antica abitazione gonzaghesca, nei pressi del campanile, dove gli Investigatori potranno reperire alcune utili informazioni; per ottenerle sarà necessaria la collaborazione del vecchio segretario Marco Filipponi, un vecchietto arzillo e logorroico, dallo sguardo spiritato. L'anziano impiegato statale sarà ben lieto di spezzare la monotonia del lavoro in Comune, scambiando quattro chiacchiere con gli Investigatori. Se interrogato sullo storico Eupremio, asserirà di avere visto un forestiero aggirarsi per Motteggiana, ma non potrà fornire alcuna ulteriore indicazione. Relativamente alle antiche leggende del paese, ricorderà l'esistenza di un'antica storia su di una strega arsa sul rogo, che maledisse la famiglia Compagnoni Giorgi, ma non ne rammenta i particolari, per i quali li rimanderà alla sora Pina, una vecchia contadina che asserisce di saper predire il futuro con le carte. Se gli Investigatori si dimostreranno disponibili e gentili, sarà loro concesso l'accesso all'archivio anagrafico, dove potranno ricostruire la storia della famiglia dal 1800 in poi (V. apposito paragrafo). Per ricostruire l'albero genealogico dei Compagnoni Giorgi a partire dal 1300 sarà necessario fare riferimento a qualche esperto di storia, ad esempio rivolgendosi all'Università di Bologna o al museo di Mantova. In tal caso sarà necessario un Tiro Fortuna per reperire l'esperto ed un Tiro Storia dell'esperto (probabilità 75%). Ulteriori informazioni si potranno ottenere dalla viva voce di Filipponi, che potrà fornire le seguenti indicazioni:

I genitori dell'attuale contessina Marina Ripa Compagnoni Giorgi sono morti di recente, a breve distanza l'uno dall'altro.

La madre di Marina, Maria Montichiari Compagnoni Giorgi, era nota come una benefattrice, avendo personalmente speso la costruzione di un monumento ai caduti della Grande Guerra e consentito l'edificazione di un cimitero per il milite ignoto all'interno dei propri possedimenti.

### *La sora Pina*

La rubizza vedova campagnola, perennemente vestita in nero dalla morte del marito, non perderà l'occasione di rifilare agli Investigatori qualche "bel prodotto genuino", come una caciotta, una torta di mele, il salame del porco di casa, e così via. Sarà inoltre ben felice di parlare delle leggende locali e, magari, di fare le carte a qualcuno degli Investigatori. Durante il racconto, si farà aiutare nelle faccende domestiche (sgozzare il pollo, pulire il truogolo, dar da mangiare alle galline, ecc...). La leggenda di Motteggiana, secondo la signora Pina, che intercala la narrazione con segni della croce e sguardi pensosi al cielo è la seguente:

A quei tempi c'era il duca, e a far rispettare la legge ci pensavano i nobili. La Giorgi del palazzo aveva saputo che gli zingari facevano cose orribili nelle sue terre, sulla collina vicino al Po. La loro regina nera, una splendida donna dai capelli corvini, gli occhi neri come pozzi senza fondo e la carnagione scura come una siciliana, compiva riti orribili in nome di demoni senza nome... Alla Giorgi lo aveva detto un guardaboschi, che aveva visto cose da far diventare bianchi i capelli. La Giorgi era buona e giusta, qui non c'erano mai state condanne capitali, ma lei e Fra' Giustino avevano deciso che, in nome del buon Papa, l'unica cosa da fare era bruciare sul rogo la strega. E così, secondo il volere del buon Dio, fu fatto, ma piovve molto quel giorno, ed il rogo fu rimandato a dopo il tramonto (così fa più scena, n.d.a.). Tra il fuoco, il fumo, e la perenne nebbia di questi luoghi, non si riuscì a vedere molto, ma si udirono distintamente delle parole, delle maledizioni dirette verso la famiglia Giorgi che, infatti, dal quel giorno, non concepì più un erede maschio. C'è inoltre chi giura che il corpo della strega non fu più rinvenuto tra le ceneri e che, tra la nebbia ed il fumo, furono viste due figure, nere come la notte, gettarsi sprezzanti in mezzo al rogo per carpire le spoglie della zingara.

Se i nostri eroi accetteranno di farsi fare le carte, vi è una remota possibilità, che la rubizza contadina, che effettivamente possiede qualche potere medianico, riesca a fornire qualche indicazione utile sul futuro. Se il Custode tirerà con 1D100 al di sotto del MAN della sora Pina, questa asserirà che vede nel loro futuro una bella donna, dai capelli corvini, gli occhi neri e penetranti e diverse cattive amicizie, tra le quali alcune che non dovrebbero calpestare la terra consacrata... Se il tiro percentuale non riesce, Pina si limiterà a tirare fuori la classica storia: lei incontrerà lui, lui incontrerà lei e tutti diverranno ricchi, felici e contenti. Se gli Investigatori entreranno in confidenza con la sora Pina, si aprirà "Radio Serva" e l'anziana vedova attaccherà a spettegolare a tutto spiano. In particolare si potrà venire a sapere di una presunta relazione tra l'avvenente contessina Marina e uno stalliere del palazzo, il giovane Romeo Spezzacani.

### *La chiesa*

Una piccola chiesa si affaccia sulla piazza del paese. Il parroco, Don Remigio, non si sbottonerà con i forestieri, che guarderà con atteggiamento colmo di sospetto. L'anziano prete è sempre pronto a invocare il castigo divino contro i peccatori. Se interrogato circa i Compagnoni Giorgi, ne parlerà come di una famiglia molto rispettabile, che fa vita ritirata, ma partecipa assiduamente alle funzioni. Gli zingari, per lui, sono pecorelle smarrite che hanno perso la via della vera fede.

### *La radura degli Zingari*

Per giungere alla radura esistono solo due strade; uno sterrato che corre parallelo al fiume ed un sentiero che attraversa la proprietà Compagnoni Giorgi. Guidare una macchina o un carretto lungo lo sterrato non sarà affatto agevole e, se non si passerà un Tiro Guidare, si rischierà di impantanarsi. Passando invece per il sentiero si rischia di incontrare il guardaboschi della famiglia Compagnoni (se il più sfigato della compagnia non passa un Tiro Fortuna); in tal caso gli Investigatori verranno condotti con fermezza al palazzo della Motteggiana, dove verranno interrogati dalla proprietaria. Il guardaboschi, tal Mario Mariotti, non si reca mai alla radura degli zingari né al Colle dei Sacrilegi,

sono due posti che non gli piacciono istintivamente e preferisce evitarli. Per quanto riguarda il campo degli zingari, si tratta di una radura di forma approssimativamente circolare, sulle sponde del Po, del diametro di circa 40 metri. Sul terreno sono ancora visibili lievi tracce del passaggio di carri pesanti ed i resti di fuochi e di pasti (ossa e rifiuti vari). Un Tiro Individuare riuscito in mezzo ai rifiuti, consentirà di trovare una catenella d'argento, leggermente macchiata da un liquido brunastro secco (sangue), alla quale è attaccata una medaglietta con sul fronte un'immaginetta della Madonna e sul retro una data (2/11/1927) ed un nome (Marceau). La medaglietta appartiene ad un bimbo rapito in Francia dagli zingari e destinato ad allungare la vita della strega. Oltre al sentiero che conduce al paese, ben visibile, ne esiste un altro, ben nascosto, che può essere trovato solo con un Tiro Individuare e che conduce al Colle dei Sacrilegi. Tale sentiero è poco trafficato e s'inerpica sul colle in mezzo ad una rigogliosa vegetazione, che si dirada solo in prossimità del cucuzzolo, completamente spoglio, che fa pensare alla tonsura di un prete.

### *Il Colle dei Sacrilegi*

Avvicinandosi al cucuzzolo la vegetazione si dirada gradualmente, facendosi via via più rada e malaticcia. Con un Tiro Botanica si può stabilire che lo stato delle piante sembra dovuto ad una sorta di avvelenamento del terreno. Giunti in cima ci si ritrova su di un acciottolato completamente arido, al centro del quale sorge un rozzo altare a base circolare, chiazzato di annose macchie rugginose. I bassorilievi che ricoprono l'altare sono quasi inintelligibili, ma lasciano comunque presagire inenarrabili orrori (perdita di 0/1D3 SAN per chi li osserva con attenzione). Con un Tiro Archeologia si può esclusivamente stabilire che si tratta di un reperto non appartenente ad alcuno stile umano noto. Con un Tiro Miti si può stabilire che le figure che agitano grottescamente i loro tentacoli sono Cuccioli Oscuri di Shub Niggurath. L'altare era infatti consacrato nell'antichità al dio esterno dai mille cuccioli, il cui emissario, Nyarlathotep, intervenne nel 1450 in aiuto di una delle ultime sacerdotesse del culto. Attualmente l'altare è utilizzato esclusivamente per sacrifici rituali, non per specifiche invocazioni.

### *Il cimitero del Paese*

L'antico cimitero sorge all'estremo margine orientale del paese ed è costituito da alcune tombe di famiglia di pregevole fattura e da una zona ricoperta da croci e lapidi, in cui giacciono le salme dei paesani meno abbienti. In una struttura al margine del cimitero sono custodite delle cassette cinerarie in cui viene riposto ciò che resta delle salme risalenti a prima dell'800 (comprese quelle della famiglia Compagnoni Giorgi). I corpi precedenti a quello di Fidelia C.G. sono sepolti in alcune antiche chiese di Mantova (come si può scoprire dall'esperto di araldica contattato a Mantova o a Bologna). Nel mausoleo di famiglia dei C.G. vi sono tutte le tombe a partire da Raffaella C.G. e Mario Sillipo. Se i nostri eroi avranno l'ardire di intrufolarsi nottetempo nel cimitero e scoperchiare le tombe, potranno scoprire alcune cose molto interessanti: i corpi delle donne della famiglia nobile sono ridotti alle sole ossa. Con un Tiro Diagnosticare si potrà capire che ciò non è dovuto ad un comune processo di consunzione, ma piuttosto, sembra che qualcuno abbia scarnificato i cadaveri con i denti (perdita di 1/1D4 SAN). Tale scarnificazione è dovuta all'incantesimo Assumi Sembianze, il quale richiede che il mago divori il cadavere della vittima per assumerne l'aspetto. Le tombe dei mariti sono tutte vuote, salvo quella di Mario Sillipo (morto suicida e, quindi, non ridotto a ghoul, come avvenne anche a Furio Fulmine ed a Filippo Fuligni, morti a causa di incidenti).

### *Il cimitero di Guerra*

Al confine tra le terre del demanio ed i possedimenti dei C.G. si trova l'appezzamento di terra in cui sono stati sepolti i militi ignoti della Grande Guerra. Il cimitero si presenta alla vista come un'ampia distesa di croci bianche, su cui è riportata solo la data ed il luogo della morte. Con un Tiro Storia si potrà rilevare come i luoghi di decesso ricostruiscano i punti nevralgici del fronte italiano. Al centro del cimitero vi è una piazzetta su cui è stata eretta una statua in stile classicheggiante, rappresentante un soldato col moschetto nella destra ed il tricolore nella sinistra. Al di sotto della statua si potrà leggere la classica vibrante targa commemorativa. Allontanandosi dalla piazzetta centrale ed inoltrandosi verso l'esterno del cimitero, si rischiano brutte sorprese: il cimitero, infatti, è stato ampiamente saccheggiato dai ghouls, che vi accedono tramite una rete sotterranea di gallerie. Esaminando con cura il terreno, si potrà scoprire, passando un Tiro Individuare, che in alcuni punti la terra sembra smossa... dal di sotto. La probabilità iniziale di scoprire la traforazione sotterranea del terreno, precipitando in una buca, è del 5%. Ogni minuto che si passa aggirandosi tra le croci tale probabilità aumenta del 10%. La caduta (di circa 3m) causa 1D6 danni e precipita il malcapitato investigatore nel regno sotterraneo dei ghouls.

### *I sotterranei dei ghouls*

Le tane dei ghouls sono costituite da un fitto intreccio di oscuri ed umidi cunicoli in parte naturali ed in parte dovuti ad escavazioni più o meno antiche. I sotterranei sono un vero e proprio dedalo in cui ci si perderà sicuramente senza l'ausilio di una buona bussola e di qualche ottima trovata per ritrovare la strada di andata. Ogni 10-15 metri i tetti e gocciolanti corridoi si diramano in diverse direzioni; le diramazioni talvolta girano in cerchio, talvolta costituiscono dei vicoli ciechi ingombri di ossa (umane) masticate (che causano la perdita di 0/1D3 SAN). I cunicoli passano in parte al di sotto della città e dei boschi e si ricongiungono ai sotterranei della villa di Milena in corrispondenza al portone del laboratorio alchimistico, dove gli orridi esseri vengono una volta ogni tre giorni a cibarsi dei filtri e delle droghe che la strega somministra loro.

In questi cunicoli abita il fior fiore dei ghouls dell'esercito allestito da Milena: vi sono i suoi mariti (da Mauro delle Piane a Raffaele Salvatori, con l'eccezione di Furio Fulmine, Franco Fulligni e Mario Sillipo, morti prima della metamorfosi), alcuni adepti scelti nel corso degli anni ed alcuni esseri antichi che già divoravano cadaveri prima della nascita della strega. In totale la popolazione sotterranea è costituita da una quarantina di esseri, che riescono a trattenere la loro bramosia di cibo solo grazie alle potenti droghe somministrate loro da Milena per contenere il loro insaziabile appetito. Ciò, però, non riduce l'aggressività dei mostri nei confronti di chi si avventura nel loro regno. Ogni round in cui ci si aggira per il dedalo sotterraneo vi è il 30% di probabilità di imbattersi in 1D4 ghouls.

### **Villa Ghirardina**

La villa fortificata, costruita tra il XIV ed il XV secolo, è stata modificata nel corso degli anni, ma mantiene ancora tutti i caratteri tipici di una villa fortificata tra il Medioevo ed il Rinascimento. Un buon numero di contadini, artigiani e servitori animano i locali del pianterreno durante il giorno, ma solo pochi servi e cuochi rimangono a riposarvi la notte. Come tutte le ville antiche, il palazzo ha collezionato una buona dose di leggende, alcune con un fondo di verità, altre assolutamente infondate, che i contadini ed i servitori conoscono; i più vecchi e meno indaffarati saranno lieti di raccontarle, a patto che gli Investigatori si trovino al palazzo in veste di ospiti. Naturalmente c'è una leggenda che parla di un fantasma che si aggira per gli spalti, spiando dai merli con occhi che

brillano di rosso, il fantasma di Massimiliano Compagnoni Giorgi, figlio degenero, che abbandonò la casa per morire in terre straniere e tornare poi qui in spirito. C'è la leggenda del carcerato morto nelle galere (ora adibite a cantine) che ulula e fa strani rumori durante la notte. Ed infine c'è la leggenda della strega nera della Motteggiana e della maledizione delle figlie femmine che, però, nessuno saprà raccontare con una dovizia di particolari superiore a quella della sora Pina. Per quanto riguarda gli zingari, i contadini sanno solo che la padrona ha generosamente concesso loro di risiedere per un mese all'anno nei suoi terreni e che questi passano ogni anno a lasciare alcuni doni in cambio di questa concessione: si tratta per lo più di pregevoli prodotti artigianali, come pentole e ninnoli in rame. I contadini locali non amano gli zingari, ma nemmeno li odiano, non essendone mai stati infastiditi.

### *Piano terra*

(1) Stanza degli attrezzi: il locale è una grossa rimessa, in cui vengono riposti attrezzi per l'agricoltura (zappe, badili, ecc..) e per l'equitazione (selle, finimenti, ecc..)

(2) Fabbro e falegname: per una tradizione che pone le sue radici nel medioevo, la villa fortificata ha sempre avuto un suo fabbro ed un falegname personali; in questo locale operano la mattina i due artigiani, che il pomeriggio lavorano in paese (come la maggior parte dei servitori). Il laboratorio artigianale è perfettamente attrezzato.

(3) Stalla: diversi cavalli di razza vengono amorevolmente accuditi dallo stalliere.

(4) Armeria: questa stanza attualmente inutilizzata era un tempo l'armeria della villa; vi sono ancora alcune rastrelliere alle pareti, in cui fanno bella mostra di sé diverse armi medioevali (balestre, archibugi, ecc...).

(5) Guarnigione: lo spoglio stanzone era un tempo la sede della guardia; vi sono infatti diverse feritoie alle pareti ed alcune panche lungo il muro.

(6) Alloggi dei capitani: il locale, attualmente polveroso ed inutilizzato era un tempo l'alloggiamento dei capitani della guardia.

(7) Camerate: qui risiedevano una volta gli uomini della guarnigione.

(8) Magazzino 1: nel grande stanzone sono ammucciate balle di fieno, grosse quantità di biada ed il grano.

(9) Magazzino 2: in questo locale viene conservata una gran quantità di vivande di vario genere.

(10) Lavanderia: il palazzo è dotato di un ampio stanzone-lavanderia, fornito di acqua corrente e di belle lavandaie.

(11) Ala cucine: un ampio spazio è dedicato alle fornitissime cucine.

### *Primo piano*

(1) Stanze dei servitori privati: qui alloggiano i pochi servi fidati (cinque), a conoscenza della vera identità della padrona; questi hanno già provato il gusto della carne umana, hanno partecipato agli annuali furtivi trasferimenti di sacchi dai carri degli zingari in cantina, ed hanno passato diverso tempo in compagnia dei ghouls, assumendone il colore malaticcio della pelle.

(2) Stanze dei cimeli: lungo il perimetro delle stanze fanno bella mostra di sé diverse armature, di epoca variabile e di pregevole fattura. Alcune teste impagliate di cinghiali sono appese alle pareti.

(3) Saloni della pinacoteca: vi sono diversi quadri in stile rinascimentale, alcuni dei quali di indubbio valore.

(4) Salotto: il locale è utilizzato prevalentemente per gli ospiti ed è arredato con mobili antichi, di ottima fattura.

(5) Sale degli ospiti: diversi locali perfettamente tenuti, contenenti ciascuno due letti a baldacchino, un armadio, due comodini ed una scrivania, sono dedicati agli ospiti della villa.

(6) Bagni: i servizi igienici sono di costruzione evidentemente più recente rispetto al resto della casa.

(7) Stanze da lavoro: i servitori personali della nobildonna operano in questi due ampi locali, dove si possono trovare strumenti da cucito e da rammendo e grossi armadi pieni di biancheria e vestiti.

(8) Ripostiglio: nello stanzino sono contenuti scope, ramazze, stracci e vecchi mobili malridotti.

### *Secondo piano*

(1) Merli: l'antica merlatura medioevale è stata ricoperta nell'800 da un tetto spiovente ed alcuni degli spazi tra i merli sono stati lasciati aperti, come finestre. I lunghi e ampi corridoi che una volta costituivano gli spalti sono solitari, lugubri ed impolverati. Molte leggende diffuse tra la servitù dicono che qui si possono talvolta vedere i fantasmi della famiglia camminare ululando. In realtà queste sono solo fantasie che nascono dall'atmosfera cupa ed abbandonata dei corridoi.

(2) Camera del signore del palazzo: la stanza attualmente non è occupata, ma viene comunque tenuta in ottime condizioni. Vi è un grosso letto a baldacchino, ad una piazza e mezzo. La stanza è corredata da un bagno (2a).

(3) Camera della signora del palazzo: il locale è sostanzialmente simile alla stanza da letto del signore. Non vi si può trovare alcunché di compromettente; la strega, infatti è sopravvissuta tanti anni solo grazie ad una meticolosa attenzione ai dettagli. Alla stanza è accluso un bagno.

(4) Toilette: questo locale è pieno di specchi, armadi e vestiti. Qui la nobile signora cura la sua bellezza.

(5) Studio: le pareti del vecchio studio sono tappezzate di libri, prevalentemente di storia e di poesia. Uno dei tomi più vecchi e preziosi è un'antica bibbia in latino, di grandissimo valore. Con un Tiro Individuare si potrà notare che l'ultima pagina è incollata alla rilegatura. Scollandola con molta cura (bisogna tirare il dado percentuale al disotto della propria DESx4, altrimenti la pagina si sbriciolerà nelle mani del lettore) si riveleranno alcune righe scritte in inchiostro da una mano tremolante, in lingua latina. Con un Tiro Lingua Latina, si comprenderà che si tratta di una sorta di preghiera: "Oh Signore, perdona il mio gesto e salva l'anima mia dalla perdizione, M.S., 1808".

(6) Sala da pranzo: un lunghissimo tavolo corre da un capo all'altro della stanza; le pareti sono abbellite da affreschi rappresentanti scene di caccia ed il soffitto è riccamente intarsiato.

(7) Ripostiglio: questo locale è simile allo stanzino (8) del primo piano.

(8) Galleria dei preziosi: questi tre corridoi contengono gli oggetti più preziosi della famiglia C.G.: i quadri ed i cimeli qui contenuti farebbero la felicità di un antiquario.

### *Terzo piano*

(1) Merli: questa zona è analoga come situazione di abbandono agli spalti del piano inferiore. Il locale è stato adibito a soffitta e vi sono riposti diversi vecchi mobili tarlati ed antichi cimeli di famiglia. Un Tiro Individuare ed una ricerca di circa mezz'ora in mezzo alla polvere ed alle cianfrusaglie consentirà di stabilire che due mobili, una cassapanca ed una piccola libreria vuota, hanno l'aspetto molto più vissuto degli altri; un Tiro Storia consentirà di stabilire che entrambi risalgono al 1400. Esaminando la libreria, con un Tiro Individuare si scoprirà l'esistenza di un doppio fondo ormai dimenticato da più di un secolo. Nel doppio fondo è custodito un medaglione di bronzo, consumato dagli anni: con un Tiro Antropologia si potrà riconoscere la tipica fattura tzigana dell'oggetto. Sul fronte del medaglione è riportata l'immagine di una sorta di albero tentacolato e

zannuto che rappresenta un Cucciolo Oscuro di Shub Niggurat (come si capirà passando un Tiro Miti). L'immagine è troppo danneggiata per causare perdite di SAN. Sul retro del medaglione vi sono delle scritte in rilievo, rese ormai quasi del tutto illeggibili dal trascorrere del tempo. Un Tiro Miti consentirà comunque di capire che si tratta di alcuni frammenti inutilizzabili di un incantesimo di evocazione.

### *Sotterranei*

(1) Stanzino delle guardie: qui un tempo stazionavano le guardie adibite al controllo dei carcerati. Vi sono tuttora una panca, un tavolo ed una rastrelliera alla parete.

(2) Vecchia santabarbara: questo locale, un tempo adibito a santabarbara, come testimoniano alcune antiche palle da cannone, è ora la fornitissima cantina dei vini.

(3) Celle: le antiche celle, piccoli cubicoli chiusi da una robusta porta sprangabile dall'esterno e con uno spioncino all'altezza degli occhi, sono tutte aperte e completamente spoglie. In tutte vi sono degli anelli attaccati alle pareti, ai quali venivano incatenati i prigionieri. Tirando l'anello della cella 3e, si apre una sezione della parete che dà accesso ai sotterranei segreti. La porta segreta può essere notata con un Tiro Individuare.

(4) La guardiola dei ghouls: avvicinandosi al locale si sente innanzi tutto un forte odore di putrefazione, cui si accompagna il gracidio di due roche voci, che stanno animatamente discutendo. Si tratta di Paolo Ripa e Francesco Montichiari, i quali si trovano ancora ad una fase intermedia del processo di trasformazione in ghoul. I due necessitano di carne morta per il sostentamento, ma la loro metamorfosi non è ancora giunta al culmine e, talora, possono ancora conservare sensazioni, sentimenti e desideri tipicamente umani. Paolo e Francesco trascorrono la maggior parte del loro tempo giocando a carte ed accusandosi vicendevolmente di barare. A spezzare la monotonia della loro vita giungono esclusivamente i rari sacrifici di vittime prosciugate dalla strega. I due saranno alquanto stupiti dalla presenza degli Investigatori ma, se questi eviteranno azioni ostili e dichiareranno di essere inviati dalla signora del maniero (Tiro Raggiungere, raddoppiato a causa dello stato confusionale dei due giocatori di briscola), i ghouls li lasceranno operare liberamente nei sotterranei. In caso contrario pretenderanno di tenerli chiusi in una cella annessa alla guardiola fino all'arrivo della strega.

La guardiola è un locale spoglio salvo per due sedie, un tavolo ed un mucchio di ossa spolpate ed abiti stracciati. Con un Tiro Antropologia (o un Tiro Conoscenze per un medico) si potrà capire che le ossa sono umane, prevalentemente appartenenti a dei giovani corpi (con una perdita di SAN pari a 0/1D2). Scavando nel mucchio emergeranno anche due corpicini ridotti a gusci rinsecchiti (1/1D4 SAN): con un Tiro Miti si potrà stabilire che i corpi sono stati sottoposti all'incantesimo Ruba Vita.

(5) Il laboratorio alchimistico: l'ampio stanzone è abbondantemente corredato da matracci, alambicchi e calderoni ribollenti. Le pareti sono ricoperte da librerie ed in mezzo alla stanza troneggia una grande scrivania. Un Tiro Biblioteconomia consentirà di individuare negli scaffali alcuni tomi di particolare interesse: si tratta del "De Mansticazione Mortuis in Cimiteriis", del "Cultes des Goules" e del "Le Livre du Demon", per i quali rimandiamo al paragrafo "I libri occulti". Sulla scrivania è poggiato un calamaio ricavato dall'osso di una qualche grossa bestia (un Tiro Miti consentirà di stabilire che trattasi di un gug), una penna di qualche grosso uccello (Tiro Zoologia per capire che apparteneva ad un avvoltoio), ed una cassetta metallica riccamente istoriata, ricoperta di geroglifici incomprensibili (più alieni di così si muore...). All'interno è contenuta una sfera di una sostanza trasparente (vetro? No, sembra più resistente...), all'interno della quale si agita una massa protoplasmatica, che un Tiro Miti identificherà per un brano di shoggoth (perdita di 1/1D4 SAN). Il cassetto della scrivania è chiuso a chiave (Milena la porta sempre con sé);

forzandolo si troverà una lettera in latino, il cui contenuto è il seguente (come si potrà comprendere con un Tiro Lingua Latina):

Il momento sta per giungere, presto il campo sarà maturo per essere arato ed i nostri pargoli avranno mooolto cibo a disposizione. Lo spuntino del Carso è appena bastato a risvegliare gli istinti del nostro fiero esercito, ora faremo le cose in grande. Fa' sì che i dormienti del Carso rimangano tali per un altro quindicennio, allora i tempi saranno maturi. Leggo con piacere che i nostri luogotenenti stanno invece sviluppando i loro sani istinti, ma bada, fino al momento della grande abbuffata vanno tenuti sotto rigido controllo; non far mai mancare loro la droga, o rischi che cadano preda di una furia cieca e irrefrenabile, da cui forse neanche tu ti potresti salvare. Abbi cura di centellinare l'ingrediente speciale da me inviato. La congiunzione con Yuggoth è attualmente sfavorevole, non so quando i miei corrieri me ne porteranno ancora. So di potermi fidare di te, mia fedele schiava sin dalla notte su Monte Calvo. Firmato: il tuo Nero Signore  
Νιαρλαπιστεπ.

Chi, dopo aver letto questa lettera, passa un Tiro Idea, perderà 1/1D6 SAN.

Sull'unica parete spoglia della stanza si apre un grosso portale, sprangato con un robusto asse e chiuso da diversi lucchetti, risalenti a diverse epoche. Tale portale conduce ai sotterranei dei ghouls. Al fianco destro della porta vi è un armadio metallico, all'interno del quale è custodita una vera e propria erboristeria: un Tiro Botanica consentirà di riconoscere un gran numero di erbe e radici, dalla mandragora all'allucinogena erba delle streghe.

Al fianco sinistro della porta è scolpito nella pietra una sorta di imbuto, che sembra condurre tramite una condotta al locale che si trova oltre il portale. Al di sopra dell'imbuto (che ha l'aspetto di una sacrilega acquasantiera) sporge dalla roccia un volto in pietra raffigurante un ovale privo di lineamenti, munito di corna ritorte (con un Tiro Miti si potrà riconoscere il volto inespressivo di un gaunt della notte). Un Tiro Individuare consentirà di stabilire che le corna e la mandibola sono mobili. Ruotando le corna si apre un forellino nella mandibola, dal quale cade un pizzico di una sostanza cangiante (vedere: polvere di stelle), che scivola nell'imbuto. La mandibola del mascherone può venire estratta e contiene circa un decimetro cubo di polvere di stelle, il cui peso complessivo è di oltre 100 Kg! Il trasporto della sostanza è quindi tutt'altro che agevole...

La polvere di stelle (meglio nota come polvere di Naclanath) è l'ingrediente particolare di cui si parla nella lettera, necessario per produrre la droga che consente di mantenere i ghouls sotto controllo. Tale polvere viene colta dai funghi di Yuggoth sulla superficie delle stelle morte ed ha un peso specifico superiore di dieci volte rispetto al piombo (circa 113 Kg/dm<sup>3</sup>). Ciò naturalmente rende notevolmente difficoltoso il suo trasporto, che va opportunamente pianificato. La polvere ha un colore luminescente che varia in continuazione e brilla al buio.

### **Cronologia consigliata degli eventi**

La sequenza inarrestabile di eventi nefasti si innesca non appena gli Investigatori si sono fatti notare in paese o, in qualunque modo, sono entrati in contatto con la strega. Milena è in cerca di un nuovo marito e, contrariamente alla vera Marina cui si è sostituita non nutre alcun interesse per il robusto stalliere, molto stupito dal cambiamento di atteggiamento nei suoi confronti. La bella fanciulla cercherà di procacciarsi un nuovo marito, scegliendo il più avvenente del gruppo e utilizzando tecniche di seduzione più o meno classiche. Il succedersi degli eventi può essere indicativamente il seguente:

Primo giorno; *Invito a cena (con delitto)*: una volta entrata in contatto con gli Investigatori, la "dolce" Milena non mancherà di comportarsi da buona padrona di casa, invitandoli a desinar con sé.

Durante la cena ella sceglierà il suo futuro marito (ovvero la vittima di turno) ed inviterà gli Investigatori a risiedere al suo palazzo, occupando le stanze degli ospiti e pranzando al suo desco. Nottetempo Milena lancerà all'investigatore prescelto come futuro sposo la Terribile Maledizione di Azathoth, con lo scopo di ridurne il MAN, rendendolo ancor più malleabile. Lo sventurato si sveglierà con un forte mal di testa...

Secondo giorno; *Attrazione fatale*: sia che i giocatori decidano di accettare l'invito, sia che rimangano a pranzo nel paese, Milena troverà il modo di insaporire con alcune spezie particolari, dettagliatamente descritte nella sezione incantesimi, il loro cibo; sinteticamente possiamo dire che l'effetto della mandragora e delle altre erbe aggiunte al pasto a base di cacciagione sarà quello di rendere la vittima prescelta particolarmente ricettiva al controllo della strega. Inoltre, tutti coloro che ingeriranno la droga risulteranno più sensibili al suo fascino (confronto di MAN). Dopo il trattamento subito, la vittima prescelta sarà pronta per la seduzione vera e propria, che si attuerà con un controllo di MAN, in maniera analoga all'incantesimo Dominare, ma con effetti molto più duraturi. Il confronto di MAN verrà ripetuto ogni giorno e, dopo il terzo successo consecutivo della strega, la vittima sarà completamente ammaliata.

Terzo giorno; *Il dramma della gelosia*: il giovane stalliere Romeo Spezzacani non gradirà affatto notare che uno degli Investigatori fa gli occhi da triglia alla sua ex amante. Essendo un tipo diretto e poco diplomatico, prenderà di petto il giocatore ammaliato e gli intimerà di stare alla larga dalla nobildonna.

Quarto giorno: *Piccoli equivoci*: i servitori di Milena opereranno per ostacolare le indagini dei nostri eroi, facendo cadere vasi da fiori, staccando i freni della macchina, liberando il toro da monta (sordo) mentre passano davanti alla stalla e così via. Ovviamente gli Investigatori tenderanno ad attribuire tali incidenti allo stalliere geloso ma innocente. Se messo alle strette (è necessario un Tiro Convincere o un Raggiare), Romeo si lascerà andare ad alcune sconsolate confessioni, attestando però la sua innocenza. Egli ammetterà la sua passata relazione con Marina (quella vera!!!) ed asserirà di averla trovata molto cambiata dopo la morte dei genitori. Essendo un uomo di poche parole non si potranno ottenere da lui altre utili informazioni.

Quinto giorno: *Stallieri sull'orlo di una crisi di nervi*: se a questo punto il flirt tra Milena e l'investigatore prescelto sarà ormai divenuto palese, Romeo perderà definitivamente le staffe, infuriando verbalmente su Milena e prendendo a pugni lo sventurato ammaliato. Naturalmente, dopo di ciò, Milena si troverà un altro stalliere, Romeo troverà una sistemazione nuova e... definitiva ed i ghouls avranno carne fresca a cena. Se i giocatori riusciranno a dimostrare a Romeo che l'attuale Marina non è più, in realtà, il suo passato amore, prima che la sua crisi di gelosia giunga al culmine, guadagneranno invece un utile alleato.

Sesto giorno: *Amici come prima?*: a questo punto il prescelto dalla strega sarà completamente cotto e pronto per l'estremo sacrificio (non il suo, quello degli amici, ovviamente...). Milena potrà quindi annunciare l'ormai prossimo fidanzamento.

Settimo giorno: *La grande abbuffata*: Convinto da Milena a tradire i suoi amici, l'investigatore ammaliato li condurrà con una scusa qualunque all'impervio Colle dei Sacrifici. Arrivati sul posto, i morituri avranno la sgraditissima sorpresa di essere ricevuti dalla strega in persona che, dopo un breve discorso di commiato, sguinzaglierà orde di ghouls affamati sugli atterriti giocatori. L'ultima cosa che vedranno in vita sarà il sorriso semidiota del loro ex amico traditore mentre si dirige con aria sognante verso le braccia tese della strega bella e terribile. Quest'orribile fine potrà essere evitata grazie ad un Tiro Psicologia: i compagni del futuro marito potranno infatti rendersi conto dello stato di alterazione psichica in cui si trova il loro amico e cercare di evitare il pericolo incombente.

Il finale alternativo: *Tutto è bene ciò che finisce male*: la conclusione nefasta al Colle dei Sacrifici può venire evitata sottraendo alla strega la polvere di stelle, l'ingrediente fondamentale per la droga che controlla i ghouls. Il giorno dopo tale furto tutti i ghouls (esclusi i due mariti più recenti di Milena) andranno in berserker e si scatenano per le strade della città, cercando esseri umani (possibilmente indifesi) da sbranare. Alcuni tenteranno, invece, l'attacco alla villa della strega, che si potrà difendere solo con l'aiuto dei servitori personali, dell'eventuale investigatore ammaliato e degli incantesimi a disposizione. Nyarlathotep, anche se contattato, non interverrà: non tollera gli errori. Il Custode dovrà rendere l'idea di scene tipo "La notte dei morti viventi", con esseri orribili dalla pelle gommosa incrostata di fango che si aggirano per le strade, sbucando dal suolo e divorando i malcapitati che giungono a tiro. L'unico modo per fermare lo scempio sarà avvertire le autorità, segnalando una rivolta sovversiva (non sarà di alcuna utilità parlare di una sollevazione di divoratori di cadaveri). Il massacro continuerà per tutta la notte.

Gli Investigatori che si troveranno nella villa dovranno sopravvivere all'attacco di una dozzina di ghouls, il cui principale obiettivo sarà l'uccisione della strega, che troverà la morte durante lo scontro. Prima di perire, però, l'improbabile femmina non mancherà di scagliare il suo futuro marito contro i suoi ex amici. La morte di Milena causerà a questo sventurato investigatore la perdita di 1D6/2D8 SAN.

Nel caso in cui i nostri eroi passino per il villaggio vi sarà ogni round il 20% di probabilità di imbattersi in 1D3 ghouls.

### **La famiglia Compagnoni Giorgi**

La famiglia è molto antica, le sue radici si perdono nella notte dell'Alto Medioevo, ma i primi dati attendibili risalgono alla fine del 1300. I dati in Comune partono da Marinella Sillipo C.G. Ottenendo l'albero genealogico completo si può notare come, prima dell'anno della maledizione, la famiglia contasse anche diversi uomini. La discendenza dei Compagnoni Giorgi è facilmente descrivibile, dato che, dopo il 1450, ogni coppia ha sempre avuto unicamente una figlia femmina. In precedenza Leopoldo ha avuto tre figli (Guidobaldo, Incoronata e Vitruvio) e Vitruvio ne ha avuti due (Massimiliano e Fidelia). Le informazioni sono più imprecise via via che si procede a ritroso nel tempo.

Leopoldo C.G. (?-1439), coniugato con Benedetta della Rovere (?-1418);

Guidobaldo C.G. (1390-1411);

Incoronata C.G. (1378-1449), nota come Suor Addolorata dal 1398;

Vitruvio C.G. (1380-1444), coniugato con Colomba de' Bianchi (1400-1422);

Massimiliano C.G. (1422-?)

Fidelia C.G. (1421-1461), coniugata con Mauro Delle Piane (1416-1460);

Amalia Delle Piane C.G. (1456-1507), coniugata con Filippo Fuligni (1458-1492);

Rosalia Fuligni C.G. (1487-1540), coniugata con Stefano Toccaceli (1480-1539);

Rosanna Toccaceli C.G. (1520-1578), coniugata con Giancarlo Treccani (1511-1577);

Annalisa Treccani C.G. (1555-1610), coniugata con Furio Fulmine (1550-1593);

Marisa Fulmine C.G. (1590-1650), coniugata con Ciriaco Galeazzi (1598-1650);

Isabella Galeazzi C.G. (1615-1672), coniugata con Sebastiano delle Petre (1603-1671);

Annabella delle Petre C.G. (1644-1705), coniugata con Guerrino Stracchi (1650-1705);

Arianna Stracchi C.G. (1674-1723), coniugata con Filippo Negri (1670-1720);

Rosaria Negri C.G. (1700-1760), coniugata con Alfonso Guzzanti (1702-1760);

Rosabella Guzzanti C.G. (1738-1784), coniugata con Guido Giacalone (1723-1784);  
Raffaella Giacalone C.G. (1764-1819), coniugata con Mario Sillipo (1760-1808);  
Marinella Sillipo C.G. (1796-1853), coniugata con Raffaele Salvatori (1800-1852);  
Marisa Salvatori C.G.(1833-1896),coniugata con Francesco Montichiari(1827-1894);  
Maria Montichiari C.G. (1873-1928), coniugata con Paolo Ripa (1870-1928);  
Marina Ripa C.G. (1908- )

### **Alcuni cenni sulla villa del Carso**

La presenza dei ghouls dormienti nei monti del Carso può venire utilizzata da un Custode intraprendente come argomento per impostare una breve avventura per gli Investigatori. Con alcune ricerche al catasto si potrà facilmente scoprire la precisa posizione della villetta posseduta dalla famiglia C.G. sul Carso. A partire da questa sarà possibile, con ricerche sul posto trovare l'accesso alle grotte naturali dove si annida l'esercito di divoratori di morti. Per porre fine alla non vita degli orribili esseri sarà quindi sufficiente far brillare l'accesso alle gallerie, o segnalarne la presenza all'autorità, nel caso in cui la polizia si sia già imbattuta nei mostri a Motteggiana.

### **I personaggi**

- *Marina Ripa* (ovvero Milena Jugovic): FOR 11, COS 16, TAG 11 (10), DES 13, FAS 17 (15), SAN 0, INT 15, MAN 23, EDU 46, PF 13. Tra parentesi sono riportate le caratteristiche "reali" di Milena. Abilità: Cavalcare 38%, Intrufolarsi 79%, Lingua Latina 95%, Lingua Francese 95%, Lingua Italiana 95%, Parlare lingue di ceppo indoeuropeo 90% Convincere 80%, Raggiare 95%, Ascoltare 80%, Botanica 90%, Zoologia 45%, Nascondersi 70%, Individuare 80%, Occultismo 95%, Chimica 41%, Psicologia 78%, Storia 80%, Miti 70%. Tutte le abilità sono molto alte, dato che ha avuto circa 500 anni per affinarle.

La strega, nella sua forma illusoria, è una giovane di circa 20 anni, slanciata, dai capelli castano-chiaro e dagli occhi verdi. Nel suo aspetto reale è invece una bella donna di circa 30 anni, minuta snella e scattante, dai capelli e gli occhi corvini e la pelle un po' scura. L'incantesimo che le consente di mantenere l'aspetto della sua defunta figlioccia è Assumi Sembianze. È da sottolineare che, qualora Milena subisca anche un solo punto ferita, perderà temporaneamente le sembianze di Marina per riassumere le proprie. Per evitare questo inconveniente l'astuta strega conduce una vita molto tranquilla e riguardata, evitando costantemente di ficcarsi in situazioni che potrebbero costarle un'imbarazzante metamorfosi. Milena conosce tutti gli incantesimi riportati nei testi "Cultes des Ghoules" e "Le Livre du Demon". I suoi incantesimi di attacco preferiti sono il Lampo Mentale e l'Avvizzimento. Disprezza l'uso delle armi fisiche, preferisce controllare e comandare coloro che si sporcano le mani utilizzando.

- *Romeo Spezzacani* (lo stalliere): FOR 16, COS 15, TAG 15, DES 9, FAS 14, SAN 40, INT 10, MAN 8, EDU 5, PF 15. Abilità: Cavalcare 61%, Veterinaria 25%, Zoologia 6%, Mimetizzarsi 50%, Individuare 40%.

Romeo è un tipo semplice ma sincero e di buon cuore. La rottura dei rapporti con Marina, verificatasi da quando Milena si è sostituita alla figlioccia, lo ha esacerbato, rendendolo aggressivo e, talvolta, anche volgare. Il giovane stalliere è un tipo robusto e forzuto di circa 25 anni e sarà un

utile alleato per gli Investigatori, se riusciranno a dimostrargli quanto è avvenuto, portandolo dalla propria parte, altrimenti potrà anche rivelarsi pericoloso.

Arma	% Attacco	Danno
Pugno	85%	1D3+1D4
Coltellaccio	40%	1D6+1D4

- *Marco Filippini* (impiegato comunale): FOR 8, COS 8, TAG 8, DES 11, FAS 10, SAN 60, INT 14, MAN 12, EDU 12, PF 8. Abilità: Legge 16%, Convincere 30%, Ascoltare 51%, Storia Locale 60%, Storia 32%, Lingua Latina 12%.

L'arzillo impiegato comunale potrà essere un utile punto di appoggio per gli Investigatori; Marco è un tipo smilzo e piccoletto, ma pieno di energie e di utili informazioni. Trova noiosa la vita al Comune e sarà lieto di vederla movimentata dall'arrivo degli Investigatori.

- *La sora Pina*: FOR 10, COS 13, TAG 11, DES 10, FAS 8, SAN 80, INT 11, MAN 16, EDU 9, PF 12. Abilità: Raggirare (predicendo il futuro) 70%, Predire Nebulosamente il Futuro con i Tarocchi 16%, Ascoltare 68%, Occultismo 31%, Cucinare 90%, Psicologia 60%.

Pina è una tranquilla vedova di paese sempre sorridente, che si diverte a leggere le carte e predire il futuro, più per burla che credendoci sul serio. Nonostante questo, qualche volta ci azzecca... Pina appare agli Investigatori come un'anziana signora dai capelli grigi e dagli occhi neri. Anche lei, come Filippini, potrà essere un'utile fonte di informazioni per loro, se si comporteranno educatamente.

- *Don Remigio* (il parroco del paese): FOR 9, COS 10, TAG 14, DES 9, FAS 9, SAN 50, INT 8, MAN 10, EDU 13, PF 12. Abilità: Psicologia 20%, Convincere 20%, Occultismo 15%, Lingua Latina 39%, Storia 30%.

Il parroco di Motteggiana proverà un'istintiva antipatia per gli Investigatori, che gli sembreranno tipi balzani e tutt'altro che affidabili. Non sarà particolarmente sgarbato nei loro confronti, ma tenterà di troncane eventuali discussioni con loro il prima possibile, adducendo scuse di ogni genere. Nel caso in cui i ghouls inizino a folleggiare per Motteggiana, sarà una delle prime (stupefatte) vittime.

- *Mario Mariotti* (il guardiacaccia): FOR 14, COS 13, TAG 11, DES 12, FAS 12, SAN 40, INT 12, MAN 8, EDU 8, PF 12. Abilità: Mimetizzarsi 70%, Seguire Tracce 65%, Botanica 15%, Zoologia 10%.

Il guardiacaccia della famiglia C.G. è un tipo che ama farsi gli affari propri; pattuglia con diligenza la tenuta, ma evita di avvicinarsi alle zone frequentate dagli zingari. Sa della presenza di uno strano pietrone sul Colle dei Sacrilegi, ma preferisce non avventurarcisi, sia per una repulsione istintiva, sia per gli incubi che lo hanno tormentato per anni da piccolo dopo che, una volta, ci si è recato con degli amici.

Arma	% Attacco	Danno
Doppietta .20	60%	2D6/1D6/1D3

- *I domestici personali di Marina* (Enza, Marisa, Stefano, Federico e Ignazio): FOR 13, COS 13, TAG 13, DES 10, FAS 9, SAN 0, INT 10, MAN 8, EDU 9, PF 13. Abilità: Cucinare 60%, Etichetta 75%, Raggirare 12%, Miti 6%.

I cinque servitori personali della strega sono sulla buona strada per la metamorfosi finale in ghoul: hanno già assaggiato la carne umana, trovandola gustosa, ed ora sono pronti a seguire la loro padrona in qualunque missione, anche suicida. Sono tutti tetri, pallidi e silenziosi. Il loro comportamento esteriore nei confronti degli Investigatori sarà sempre ineccepibile.

Arma	% Attacco	Danno
Morso	20%	1D6+1D4
Coltellaccio	40%	1D6+1D4

## I mostri

- *Manrico e Ugo* (semi ghoul): FOR 15, COS 12, TAG 14, DES 13, FAS 7, SAN 0, INT 13, MAN 13, PF 13, Mov. 9. Abilità: Intrufolarsi 70%, Nascondersi 50%, Ascoltare 60%, Individuare 50%, Arrampicarsi 75%, Saltare 70%, Contrattare 30%.

Questi due pallidi e loschi figure sono il braccio armato di Milena; svolgono per lei le faccende sporche. Ormai hanno superato il punto di separazione tra umano e non umano e conducono un'esistenza fatta di efferatezze e necrofagia. I loro artigli non si sono ancora sviluppati ed appaiono come normali unghie, appena un po' troppo robuste, ma non eccessivamente lunghe, e la loro pelle non ha ancora assunto la gommosità tipica dei veri ghoul.

Arma	% Attacco	Danno
Pugno	60%	1D3+1D4
Morso	25%	1D6+1D4
Calcio	48%	1D6+1D4

- *Francesco Montichiari* (giovane ghoul): FOR 15, COS 12, TAG 12, DES 10, INT 15, MAN 11, PF 12, Mov. 9. La pelle gommosa fa sì che le armi da fuoco facciano solo la metà del danno previsto. Abilità: Giocare a Briscola 75%, Barare 10%, Intrufolarsi 75%, Nascondersi 55%, Ascoltare 65%, Individuare 45%, Arrampicarsi 60%, Saltare 38%.

L'ex marito della nonna di Marina è un tipo dotato di un macabro senso dell'umorismo, che ha mantenuto anche dopo la sua metamorfosi. I suoi occhi sono penetranti e la sua parlata è resa particolare da un difetto di pronuncia, che gli impedisce di pronunciare correttamente le erre. La "erre moscia" rende il suo tono da nobile compassato ancora più affettato, cosa estremamente grottesca in un ghoul. Francesco si riferisce alla strega chiamandola col nome che lei portava quando era sua moglie, Marisa.

Arma	% Attacco	Danno
Artigli	30%	1D6+1D4
Morso	28%	1D6+1D4+ avvinghiamento

- *Paolo Ripa* (giovane ghoul): FOR 12, COS 13, TAG 14, DES 12, INT 14, MAN 9, PF 13, Mov. 9. La pelle gommosa fa sì che le armi da fuoco facciano solo la metà del danno previsto. Abilità: Giocare a Briscola 50%, Barare 30%, Intrufolarsi 60%, Nascondersi 60%, Ascoltare 60%, Individuare 40%, Arrampicarsi 50%, Saltare 30%.

L'ex marito della madre di Marina era un tipo basso e rotondetto: nonostante le sue ossa si siano allungate in seguito alla metamorfosi, ancora mantiene un po' della vecchia struttura fisica, più larga

che alta. Paolo, un parlatore inesauribile, molto colto ed educato, ancora non del tutto assuefatto alle sue nuove macabre usanze, si riferisce a Milena chiamandola Maria (il nome di sua moglie).

Arma	% Attacco	Danno
Artigli	27%	1D6+1D4
Morso	27%	1D6+1D4+ avvinghiamento

- *Gli altri ghouls* (in totale una quarantina): FOR 17, COS 13, TAG 13, DES 13, INT 13, MAN 13, PF 13, Mov. 9. La pelle gommosa fa sì che le armi da fuoco facciano solo la metà del danno previsto. Abilità: Intrufolarsi 80%, Nascondersi 60%, Ascoltare 70%, Arrampicarsi 85%, Saltare 75%.

I vari ghouls che si aggirano per i cunicoli e le tombe di Motteggiana sono esseri vecchi ed esperti, assuefatti ad ogni malvagità, pronti ad aggredire qualunque umano che invada i loro territori, soprattutto se appare sufficientemente indifeso.

Arma	% Attacco	Danno
Artigli	30%	1D6+1D4
Morso	30%	1D6+1D4+ avvinghiamento

## 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:

- "*De Furtivis Literarum Notis*" (G. Porta): Lingua Latina, Perdita SAN 1, Occultismo +2%.

- "*Quaestio de Lamiis*" (De Vignate): Lingua Latina, Perdita SAN 1D2, Occultismo +3%, Miti +1%.

- "*De Mansticatione Mortuis in Cimiteriis*" (anonimo): Lingua Latina, Perdita SAN -1D3, Occultismo +4%, Miti +1%: questo tomo scritto da un anonimo autore si dilunga sulle abitudini mangerecce dei ghouls.

- "*Cultes des Ghoules*" (Comte d'Erlette): Lingua Francese, Perdita SAN 1D10, Miti +14%, Moltiplicatore Inc. x2, Incantesimi presenti sulla versione di Melina: Lampo Mentale, Assumi Sembianze, Dominare, Contatta Ghoul, Fuoco Mortale.

- "*Le livre du Demon*" (anonimo): Lingua Francese, Perdita SAN 2D4, Miti +10%, Botanica +10%, Occultismo +3%, Zoologia +1%, Moltiplicatore Incantesimi x1, Incantesimi: Incubo, Terribile Maledizione di Azathoth, Ruba vita, Contatta Nyarlathotep, Avvizzimento. Il libro è un enorme tomo e costituisce una vera e propria raccolta completa del fai da te per la strega del XX secolo. In particolare, da un'attenta lettura risulta che gli incantesimi legati ai miti possono venire potenziati dall'uso di opportune erbe da streghe che abbiano conosciuto carnalmente il Nero Signore del Sabba. Alcune applicazioni di questa scienza occulta sono le seguenti:

**Ammaliazione:** la somministrazione di alcune erbe (tra cui la mandragora) alla vittima prescelta, la rende notevolmente malleabile al controllo mentale; un uomo che si sia cibato della pozione d'amore di Milena cadrà sotto il suo controllo mentale, innamorandosene perdutamente, dopo due confronti di MAN vinti dalla strega. Sostanzialmente l'uso delle erbe potenzia e rende durevoli gli effetti dell'incantesimo Dominare.

**Controllo dei Ghoul:** i ghoul sono una razza indipendente inferiore tutt'altro che disposta a lasciarsi controllare da semplici esseri umani. Per ottenere la loro devozione, le streghe producono una sorta di droga, che riduce in parte la loro aggressività e li rende dipendenti dalla strega stessa. Tale droga è però di difficile preparazione, richiedendo l'utilizzo di un componente raro e prezioso quale la polvere di Naclanath.

**Eterna Giovinezza:** assumendo un filtro di particolare composizione le streghe possono rendere più efficace l'incantesimo Ruba Vita, ottenendo da tale incantesimo benefici tanto maggiori quanto maggiore è il loro potere mentale, sino a giungere a prolungare la loro infausta vita anche di alcuni secoli.

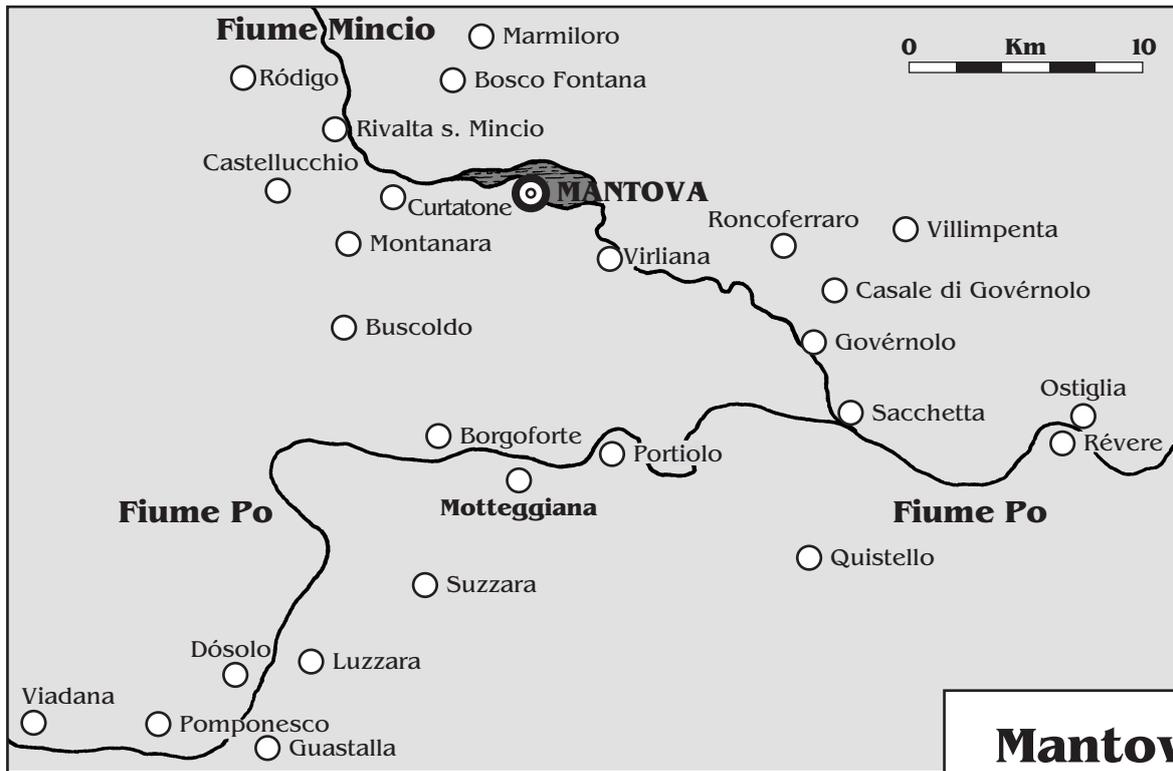
## **La sanità mentale**

Sventare i piani di Milena comporta il recupero di 1D10 punti SAN. Far cessare l'eccidio di Motteggiana ne fa guadagnare altri 1D8 e l'eliminazione dei dormienti del Carso determina un ulteriore incremento di 1D6.

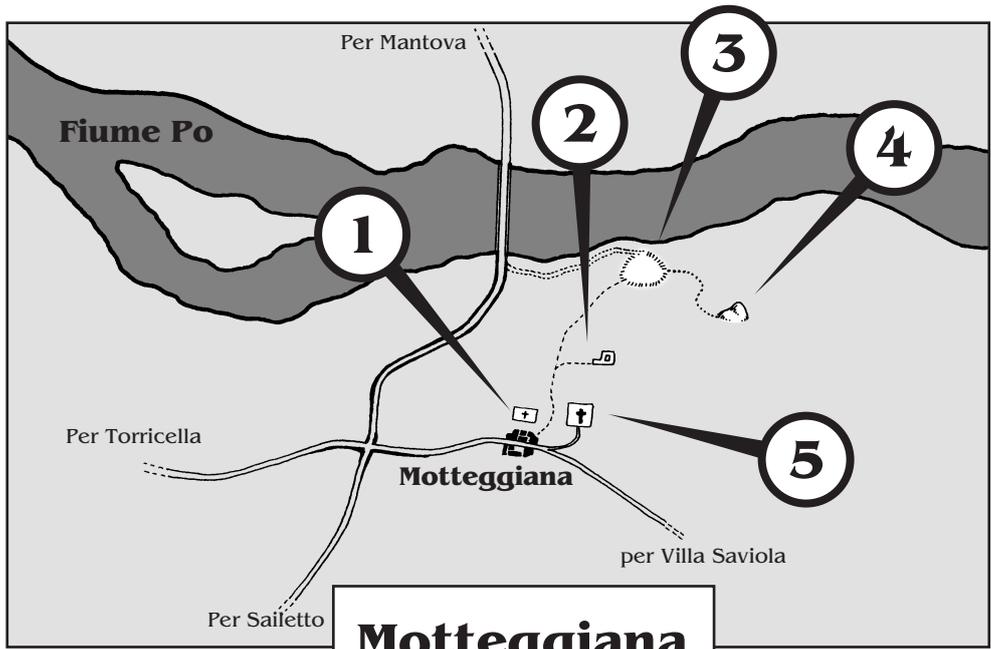
## **Le mappe**

In appendice sono riportate le mappe della Villa Ghirardina: la scala è 1:500. Per evitare perdite di sanità al Custode ed ai giocatori, si consiglia di consegnare una copia delle mappe priva di indicazioni ai giocatori stessi (un piano alla volta) quando si aggirano per la casa. Naturalmente le segrete non fanno parte della casa...

*(pagina vuota)*



**Mantova  
e provincia**

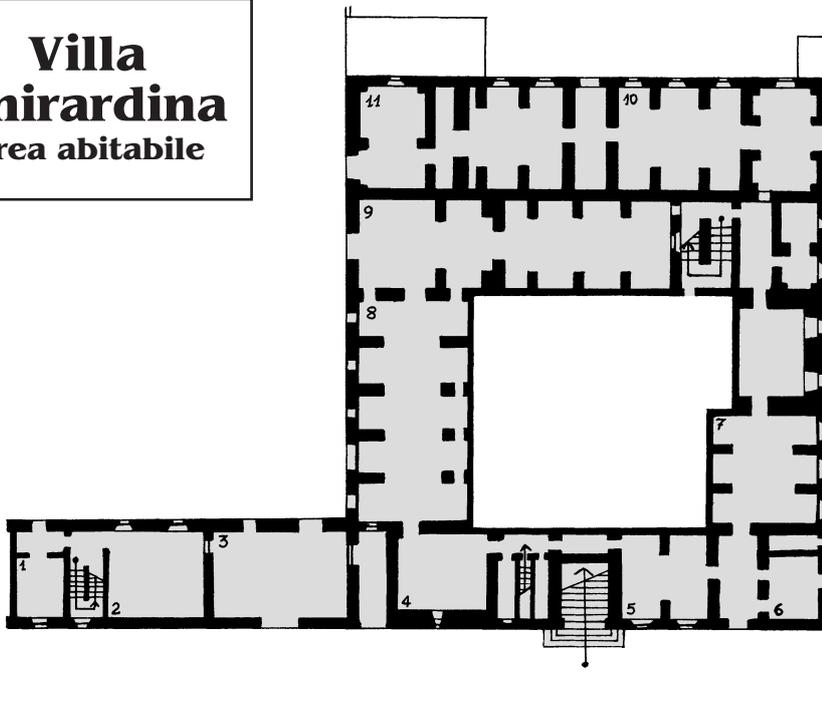


**Motteggiana  
e dintorni**

- Legenda**
1. Il cimitero del paese
  2. Villa Ghirardina
  3. La radura degli zingari
  4. Il colle dei sacrilegi
  5. Il cimitero del Milite Ignoto

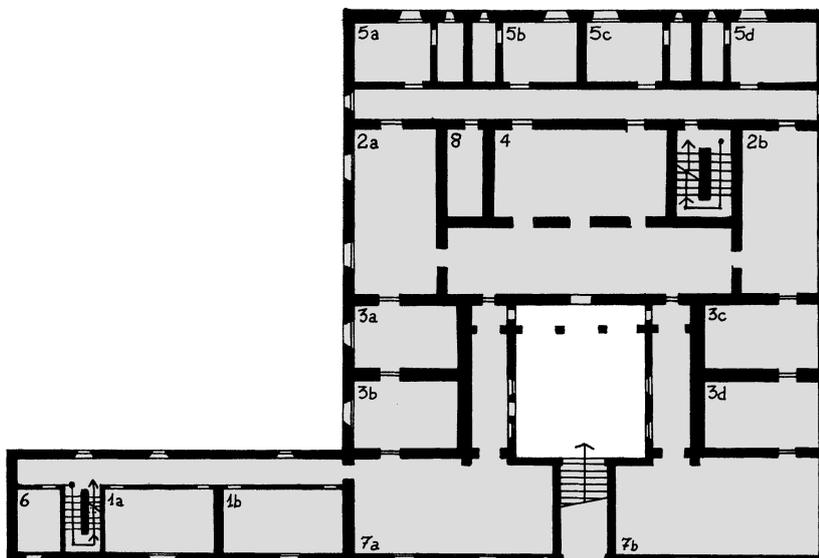
# Villa Ghirardina

Area abitabile



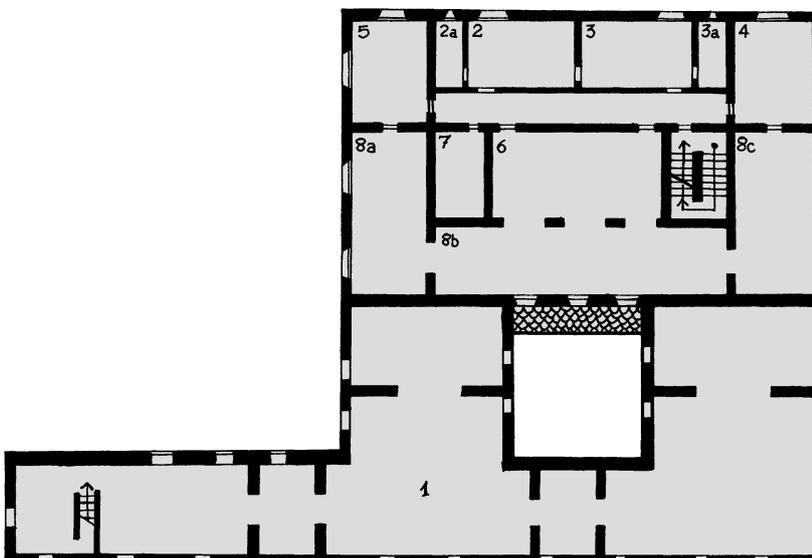
## Piano terra

1. Stanza degli attrezzi
2. Laboratorio del fabbro e del falegname
3. Stalla
4. Vecchia armeria
5. Vecchia guarnigione
6. Vecchi alloggi dei capitani
7. Vecchie camerate della guarnigione
8. Magazzino
9. Magazzino
10. Lavanderia
11. Cucine



## Primo piano

- 1a. Alloggi della servitù (uomini)
- 1b. Alloggi della servitù (donne)
- 2a. Sala dei cimeli di famiglia
- 2b. Sala dei cimeli di famiglia
- 3a. Pinacoteca
- 3b. Pinacoteca
- 3c. Pinacoteca
- 3d. Pinacoteca
4. Salotto
- 5a. Camera ospiti (e bagno privato)
- 5b. Camera ospiti (e bagno privato)
- 5c. Camera ospiti (e bagno privato)
- 5d. Camera ospiti (e bagno privato)
6. Bagno
- 7a. Stanza da lavoro (servitù)
- 7b. Stanza da lavoro (servitù)
8. Ripostiglio

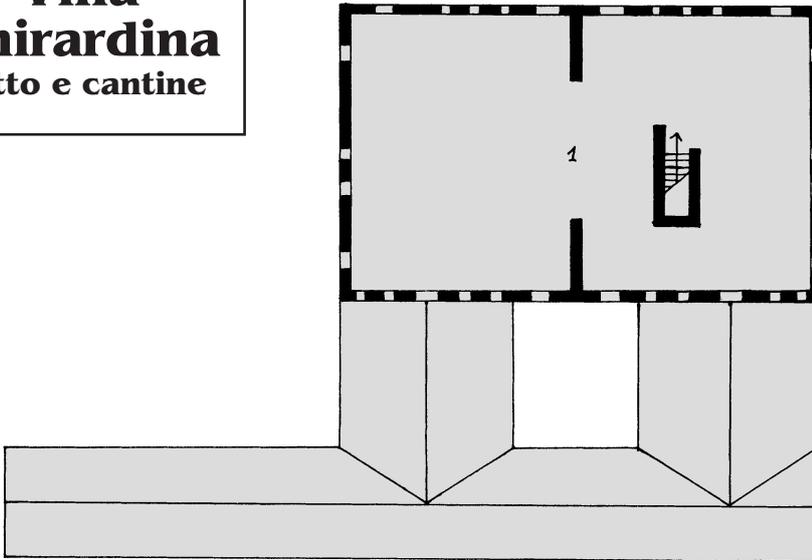


## Secondo piano e merlature

1. Merlature
2. Camera del signore del palazzo
- 2a. Bagno privato
3. Camera della signora del palazzo
- 3a. Bagno privato
4. Toilette della signora del palazzo
5. Studio del signore del palazzo
6. Sala da pranzo
7. Ripostiglio
- 8a. Galleria dei preziosi
- 8b. Galleria dei preziosi
- 8c. Galleria dei preziosi

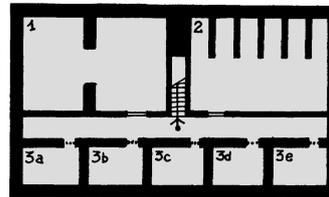
# Villa Ghirardina

Tetto e cantine



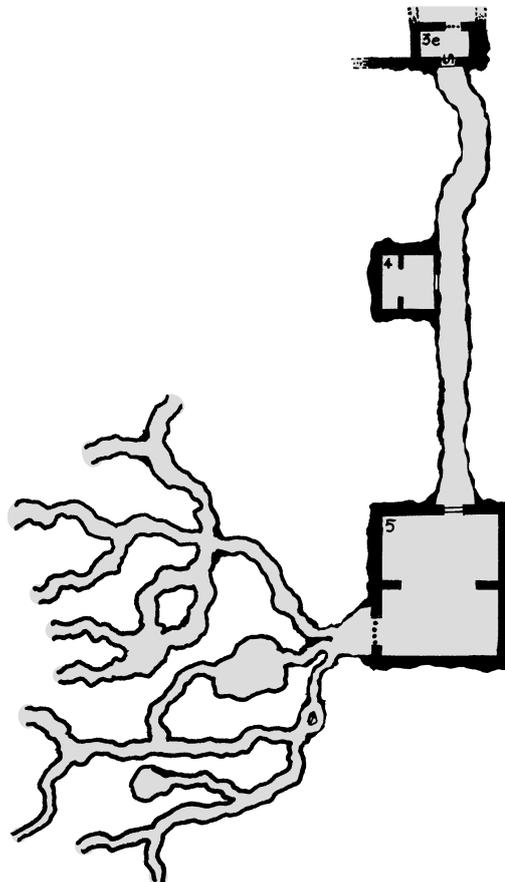
## Terzo piano e merlature

1. Merlature



## Cantine

1. Stanzino delle guardie
2. Ex Santa Barbara e cantina dei vini
- 3a. Cella
- 3b. Cella
- 3c. Cella
- 3d. Cella
- 3e. Cella



## Sotterranei

4. Guardiola dei ghoul
5. Laboratorio alchimistico della strega

*(pagina vuota)*

## **Materiale per i giocatori**

### **La lettera di Nyarlathotep**

---

*Il momento sta per giungere, presto il campo sarà maturo per essere arato ed i nostri pargoli avranno mooolto cibo a disposizione. Lo spuntino del Carso è appena bastato a risvegliare gli istinti del nostro fiero esercito, ora faremo le cose in grande. Fa' sì che i dormienti del Carso rimangano tali per un altro quindicennio, allora i tempi saranno maturi. Leggo con piacere che i nostri luogotenenti stanno invece sviluppando i loro sani istinti, ma bada, fino al momento della grande abbuffata vanno tenuti sotto rigido controllo; non far mai mancare loro la droga, o rischi che cadano preda di una furia cieca e irrefrenabile, da cui forse neanche tu ti potresti salvare. Abbi cura di centellinare l'ingrediente speciale da me inviato. La congiunzione con Yuggoth è attualmente sfavorevole, non so quando i miei corrieri me ne porteranno ancora. So di potermi fidare di te, mia fedele schiava sin dalla notte su Monte Calvo.  
Firmato: il tuo Nero Signore*

**Niarlatotep.**

---

## Albero genealogico della famiglia Comapgnoni Giorgi

---

Leopoldo C.G. (?-1439), coniugato con Benedetta della Rovere (?-1418);  
Guidobaldo C.G. (1390-1411);  
Incoronata C.G. (1378-1449), nota come Suor Addolorata dal 1398;  
Vitruvio C.G. (1380-1444), coniugato con Colomba de' Bianchi (1400-1422);  
Massimiliano C.G. (1422-?)  
Fidelia C.G. (1421-1461), coniugata con Mauro Delle Piane (1416-1460);  
Amalia Delle Piane C.G. (1456-1507), coniugata con Filippo Fuligni (1458-1492);  
Rosalia Fuligni C.G. (1487-1540), coniugata con Stefano Toccaceli (1480-1539);  
Rosanna Toccaceli C.G. (1520-1578), coniugata con Giancarlo Treccani (1511-1577);  
Annalisa Treccani C.G. (1555-1610), coniugata con Furio Fulmine (1550-1593);  
Marisa Fulmine C.G. (1590-1650), coniugata con Ciriaco Galeazzi (1598-1650);  
Isabella Galeazzi C.G. (1615-1672), coniugata con Sebastiano delle Petre (1603-1671);  
Annabella delle Petre C.G. (1644-1705), coniugata con Guerrino Stracchi (1650-1705);  
Arianna Stracchi C.G. (1674-1723), coniugata con Filippo Negri (1670-1720);  
Rosaria Negri C.G. (1700-1760), coniugata con Alfonso Guzzanti (1702-1760);  
Rosabella Guzzanti C.G. (1738-1784), coniugata con Guido Giacalone (1723-1784);  
Raffaella Giacalone C.G. (1764-1819), coniugata con Mario Sillipo (1760-1808);  
Marinella Sillipo C.G. (1796-1853), coniugata con Raffaele Salvatori (1800-1852);  
Marisa Salvatori C.G.(1833-1896),coniugata con Francesco Montichiari(1827-1894);  
Maria Montichiari C.G. (1873-1928), coniugata con Paolo Ripa (1870-1928);  
Marina Ripa C.G. (1908- )

---

## Libri

---

*"Les Tsiganes"* di P. Serboianu, Parigi 1930 (lingua francese). In questo volume sono riportate informazioni generali sugli zingari: si tratta di un popolo nomade sparso in tutta l'Europa, in Turchia, in Persia, nell'Asia Centrale, in Siberia, in Egitto e in altre zone dell'Africa Settentrionale. Il loro nome cambia di regione in regione: in genere si chiamano Rom o Manush, cioè uomini, oppure Atzigan, Tzigan o Gitani a seconda del luogo di provenienza o di residenza. Originariamente gli zingari sono indiani, come si nota soprattutto dal tipo fisico; sembra appunto che la patria originaria fosse l'India Settentrionale dalla quale emigrarono per cause incerte. Fino al XV secolo non furono perseguitati e vivevano esercitando mestieri di tipo artigianale. Altre attività sfruttate nel passato e nel presente sono la chiromanzia, la farmacia empirica (filtri d'amore, etc.), la magia (naturalmente la finzione ciarlatanesca...). A causa del loro nomadismo e per la loro passione per le scienze occulte, mediante le quali potevano trarre mezzi di sussistenza dagli ingenui, vennero spesso accusati di essere in contatto col Demonio, di compiere orribili sacrifici umani, etc.; da queste accuse nacquero, soprattutto a partire dal '500, i processi con relative impiccagioni e roghi di persone colpevoli, tutt'al più, di furti di bestiame ma non certo di contatti col Demonio! Questo libro è reperibile anche in una comune biblioteca.

---

*"Tradizioni migratorie dei Rom"* di A. Nicolosi, Mantova 1880 (lingua italiana). In questo volume sono riportate informazioni sulle principali rotte migratorie degli zingari: dopo le migrazioni dall'India Settentrionale troviamo clan Rom nel IX secolo D.C. in Asia Minore e cioè nei territori dell'Impero Bizantino. Dall'Asia Minore si diffusero in Egitto e nell'Africa Settentrionale dalla quale passarono in Spagna in gran numero, dove vennero chiamati Gitani, che è una corruzione del nome Egiziani; un'altra colonna si diresse verso l'Europa Centrale, stanziandosi specialmente in Boemia; secondo le cronache apparvero in Germania nel 1471. Dalla Germania scesero in Italia (guidati da un certo Andrea), ed in Croazia. Questi due ceppi si sono spesso mischiati fra loro e presentano diverse tradizioni e percorsi comuni. Diversi clan pongono abitualmente la base delle loro migrazioni nella stessa provincia di Mantova, in particolare sulle sponde del Po, come ad esempio "in un centro prossimo alla sponda meridionale, a sud di Mantova e ad occidente rispetto a Révere".

---

*"La figura delle donne nell'architettura piramidale della gerarchia nomade"* di F. De Heusch, Bruxelles, 1865 (lingua francese). Nel tomo viene trattata la distribuzione gerarchica del potere tra gli zingari. Le tribù sono organizzate in gruppi familiari, con un unico capo elettivo, che è guida, sacerdote, giudice. Permangono costumi matriarcali: è il marito che va ad abitare nella banda della moglie, non viceversa; grande autorità ha inoltre la cosiddetta "madre zigana" o "regina degli zingari". La religione è complessa e presenta molte caratteristiche pagane, pur sotto forme cristiane o mussulmane. Alcuni clan che presentano tendenze particolarmente devianti vengono ripudiate dalla comunità degli zingari ed eleggono una propria "regina nera".

---

*"Abitudini gastronomiche dei nomadi"* di P. Artusi, Venezia, 1880 (lingua italiana). Le ricette di cibi zingari sono mutate da tradizioni e abitudini derivate da diverse popolazioni di svariate parti dell'Europa e dell'Asia. Molto spesso assumono il tipico aspetto indiano del calderone in cui ribolle un po' di tutto (carne e pesce) dal sapore indefinibile, in quanto coperto dalle spezie. Talune erbe o spezie assumono, poi, valore cerimoniale, in quanto gli zingari le reputano portatrici di proprietà mistiche e magiche. Alcune hanno effettivamente capacità allucinatorie.

---

"*Folklore Lombardo*" di F. Savini, Milano, 1890 (lingua italiana). Il testo è un tentativo di dare forma compiuta e dettagliata al ricco background folcloristico della regione, visto nel contesto delle leggende tipiche del nord Italia. Si parla quindi, ad esempio, della precisa definizione di malocchio, ovvero di come lo sguardo di una persona dotata di particolari poteri possa far cagliare il latte; di ricette naturali atte a far abortire donne gravide; di antiche ninne nanne in cui vengono citati l'uomo nero e, strano a dirsi, la donna nera, dai capelli corvini e dagli occhi neri, che rapisce i bambini cattivi. La lettura del testo potrà sicuramente arricchire culturalmente e svagare l'investigatore ma non gli fornirà nessuna informazione veramente utile.

---

"*Leggende popolari*" di P. Capponi Cantalamessa, Mantova, 1850 (lingua italiana). In linguaggio aulico ed arcaico, il tomo riporta diversi miti e leggende tramandati per tradizione orale. Si parla, ad esempio, dell'Eremita di Villimpenta, che, accusato di Zoofilia e pratiche indegne, fu messo al rogo nel 1330, di Mirco del Sacco, Guaritore e Sant'Uomo, che curava ascessi e bubboni con la sola imposizione delle mani, della mitica Strega Zingara della Motteggiana, che morì sul rogo nel XV Sec. lanciando atroci maledizioni, del Baratro del Diavolo di Pomponesco, da cui occhieggia talvolta il tridente di Belzebù, in mezzo a nubi di zolfo. (Nota per il Custode: tranne la citazione relativa alla Motteggiana, tutti quelli riportati sono palesemente falsi indizi, come si potrà scoprire esclusivamente recandosi in loco).

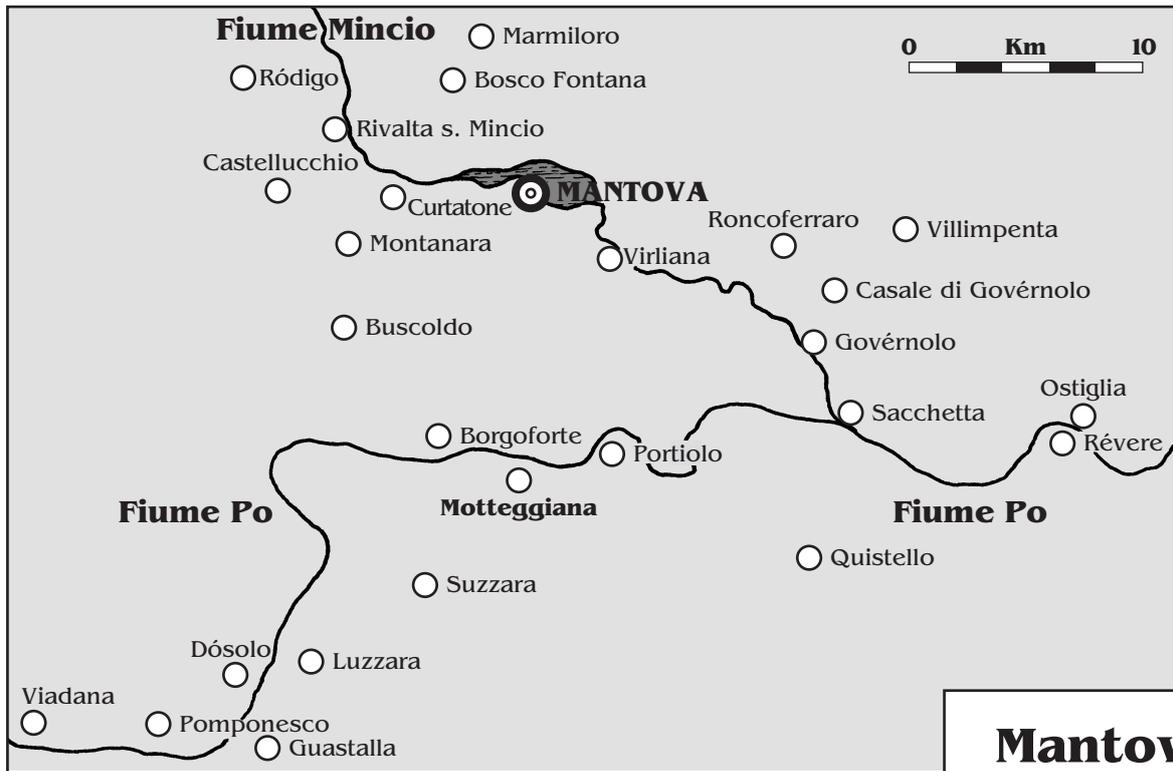
---

"*Inquisition*" di J. P. Vacandard, Paris, 1903, Roma 1907 (lingua italiana). Il testo parla diffusamente dell'origine dell'Inquisizione e della tecnica e pratica inquisitoria. La procedura contro gli eretici era sorta dalla necessità di difendere la Chiesa dalle varie eresie, ed in particolare da Catari o Manichei, che dall'Oriente, forse dalla Bulgaria, si erano sparsi rapidamente in Occidente trovando facile sviluppo specie nelle regioni meridionali della Francia, dopo che i Papi avevano perso le speranze di poter fermare il movimento con mezzi pacifici. Mentre in un primo tempo la torcia dell'Inquisizione si limitò ad ardere prevalentemente eretici Manichei, in un secondo momento incappò nelle maglie della giustizia inquisitoria anche povera gente, guardata con sospetto e accusata di stregoneria e connivenza col Demonio. Quando tutti gli espedienti per far parlare il colpevole fossero risultati inutili si ricorreva alla tortura, ufficialmente autorizzata nei giudizi per eresia nel XIII secolo dal Papa Innocenzo IV con la Bolla "Ad Extirpanda".

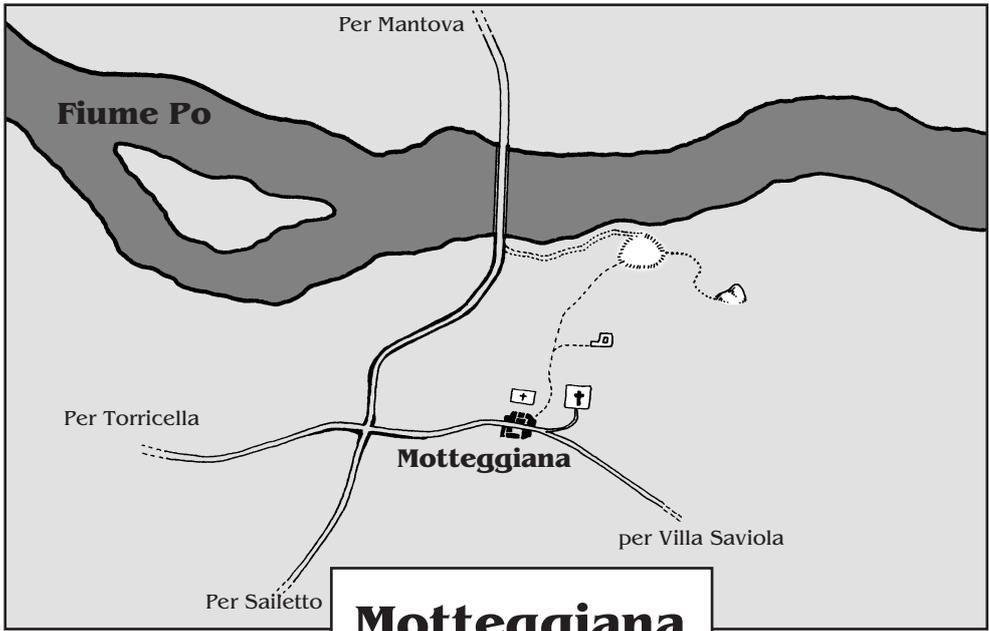
---

"*De Haereticis tractatus aureus*" di Zanchinus, Mantova 1567, Roma 1579 (latino). Il libro, scritto in un latino fluente, molto simile come costruzione alla lingua italiana (+10% Lingua Latina), tratta dei processi di eresia tra il 1300 ed il 1500 in Italia e, in particolare, in Lombardia. Nel XIV e nel XV Sec. il Tribunale dell'Inquisizione colpì duramente le improbe eresie di ribaldi apologeti del Demonio, quali Giovanni Hus, Cecco D'Ascoli e Girolamo Savonarola, il cui rogo fu ed è tuttora monito agli abitanti delle italiche terre. Nonostante questo la mala pianta si sviluppò anche in atroci forme pagane di stregoneria, che lo stesso sdegno e furore popolare condusse talvolta alla giusta combustione finale. È questo il caso della Nera Strega di Motteggiana, riarsa per lo giusto sdegno de' nobili e de' villici, a causa degli innominabili riti da ella perpetrati sulle ridenti colline a sud del Po.

---

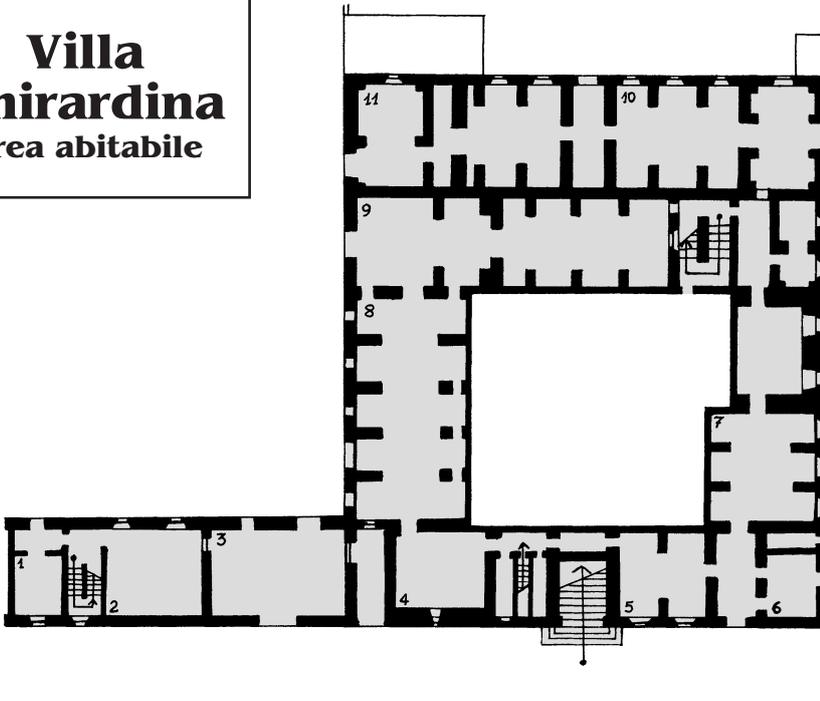


**Mantova  
e provincia**

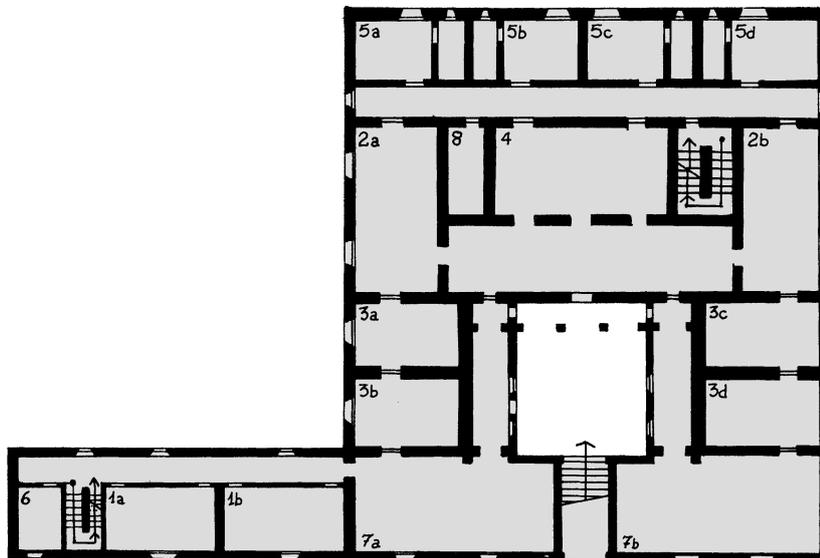


**Motteggiana  
e dintorni**

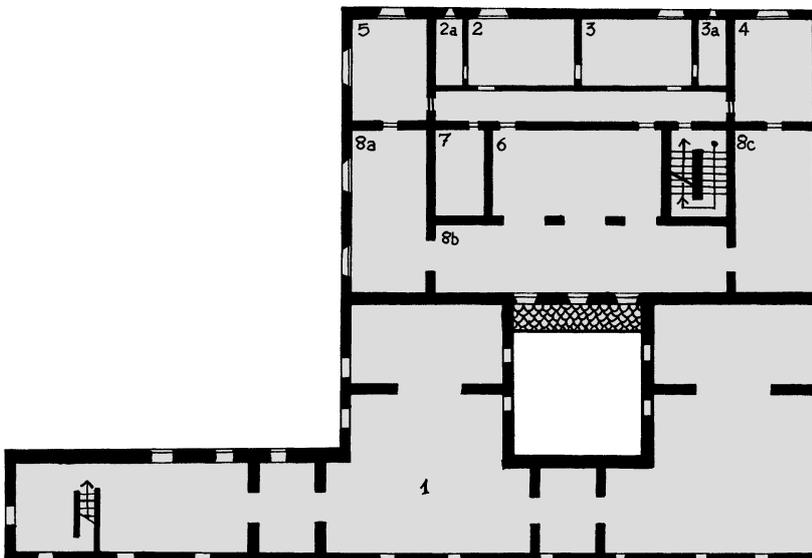
**Villa  
Ghirardina**  
Area abitabile



**Piano terra**

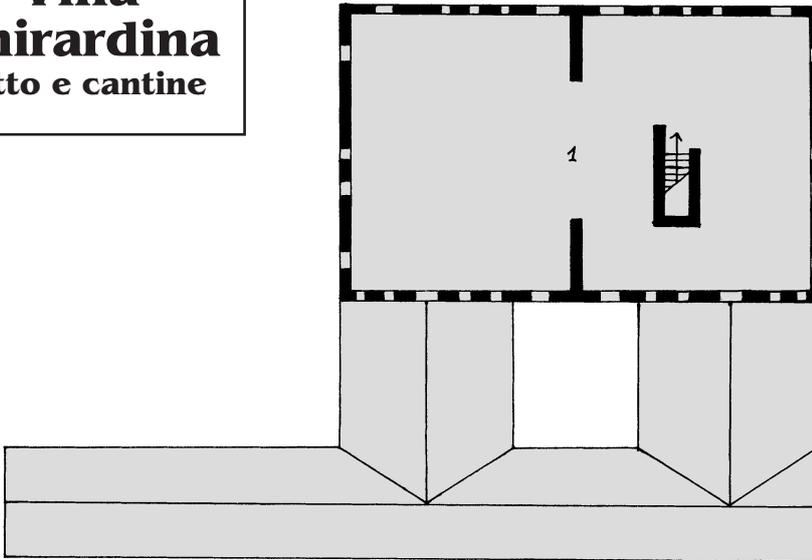


**Primo piano**

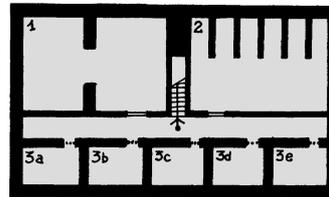


**Secondo piano e merlature**

**Villa  
Ghirardina**  
Tetto e cantine



**Terzo piano e merlature**



**Cantine**

# 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.