

*Cthulhucaust*

EPISODIO IV

# PROGETTO OLOCAUSTO

di Roberto Fogliardi e Romolo Zulli

con la partecipazione morale e grafica di Gabriele Falcioni

Roberto e Gabriele sono 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 IV

## Progetto Olocausto

Ideata e scritta da Roberto Fogliardi e Romolo Zulli  
con la partecipazione morale e grafica di Gabriele Falcioni  
Roberto e Gabriele sono altrimenti noti come due terzi di Paolo Agaraff  
*l'unico autore italiano che gioca scrivendo e scrive giocando*  
**www.agaraff.com**

### La storia fin qui

L'odio di Nyarlathotep per la razza ebraica ha radici antiche. Risale, infatti, al 2500 a.C., quando i saggi del popolo ebraico avversarono i suoi piani, rivolti, come di consueto, a far precipitare il mondo nel Caos.

Uno dei più grandiosi progetti di Nyarlathotep consiste nell'evocazione sulla terra di Yog-Sothoth. L'incantesimo richiesto per tale evocazione necessita di una enorme quantità di energia psichica (mana). A tale scopo Nyarlathotep, unendo l'utile (il mana) a ciò che per lui è il dilettevole (lo sterminio del popolo ebraico), progetta di utilizzare l'energia psichica ricavata dalla combustione di esseri umani viventi. La tecnica necessaria per il drenaggio di tale energia è nota da lungo tempo: ad esempio, una dettagliata illustrazione delle metodologie da seguire è riportata nell'antico grimoire "G'harne fragments", di cui esiste una traduzione in inglese eseguita da Lord Wendi Smith<sup>1</sup>. Per evocare Yog-Sothoth è necessario che una o più torri vengano utilizzate come accumulatori di energia psichica. Per rendere più sicuro l'esito dell'incantesimo di evocazione, Nyarlathotep ha deciso di utilizzare non una, ma quattro torri per focalizzare l'energia necessaria; tre delle quattro torri sono costituite da antichi obelischi della sua patria adottiva, l'Egitto, che si trovano però a Roma. Si tratta degli obelischi di S. Pietro, del Pantheon e di Piazza del Popolo. Della costruzione della quarta torre, in una villa posta tra Viale delle Milizie e Viale Giulio Cesare, si stanno occupando alcuni membri del popolo serpente che hanno assunto fattezze umane grazie all'incantesimo Assumi Sembianze. La villa appartiene ad un fidato cultista, Vittorio Albani, che occupa un posto di rilievo nel partito fascista e supervisiona personalmente l'opera di costruzione. L'energia psichica per caricare le torri verrà ottenuta dai forni crematori che l'Uomo Nero ha personalmente progettato.

La nostra storia prende quindi avvio negli anni '30: il perfetto ingranaggio cultista-nazista sta iniziando a stritolare l'Europa ed i diabolici progetti dell'Uomo Nero si avviano a diventare realtà. In questo inquietante scenario prende il via la sfortunata vicenda di Silvana de Vincentiis...

Silvana, figlia di Aldo, noto e ricco proprietario terriero francavillese<sup>2</sup>, nasce a Francavilla al Mare il 29 Febbraio 1912. Ragazza bella ed esuberante, dotata per di più di una notevole intelligenza, si laurea in Lettere nel 1932 ed inizia a viaggiare per l'Europa frequentando i migliori circoli letterari. Nel corso dei suoi viaggi conosce molti personaggi di rilievo, tra cui numerosi artisti, scrittori e politici. A Berlino si innamora di Lothar Zdekauer, figlio del noto archeologo tedesco Sigfrid

---

<sup>1</sup>Ulteriori informazioni su Lord Smith sono riportate nella ricca produzione letteraria di H.P. Lovecraft.

<sup>2</sup>Diconsi francavillesi gli abitanti di Francavilla al Mare, ridente cittadina della costa adriatica.

Zdekauer<sup>3</sup>. Durante la breve convivenza con Lothar, Silvana entra in possesso di un manoscritto firmato da Sigfrid ed intitolato "Die Grundform der Häresien im altägyptischen Glauben" (ovvero "Fondamenti di eresia nella religione egiziana") che la incuriosisce molto. Si tratta infatti di una traduzione dall'antico egizio di alcuni papiri ritrovati a fine '800 in una tomba risalente al 2000 a.C.: di tale manoscritto non è fatta menzione in alcun testo classico di storia delle religioni.

Sempre a Berlino, terminata la relazione con Lothar, Silvana si lega sentimentalmente ad un maturo gerarca fascista, Vittorio Albani che in questo periodo si trova in Germania per discutere con Nyarlathotep il progetto riguardante lo sterminio della razza ebraica. L'aspetto di Vittorio che più colpisce Silvana non è sicuramente il fisico tozzo e sgraziato, ma il fascino ed il carisma dell'uomo abituato al comando. Durante una visita alla villa romana di Vittorio, Silvana nota casualmente i progetti della torre e dei forni crematori. La stranezza dei disegni e dei simboli arcani che li circondano colpisce molto la giovane donna. Interpellato al riguardo, Vittorio asserisce che si tratta di progetti di armi segrete, che non devono assolutamente essere rivelati a nessuno.

Nel Settembre del 1938, Silvana trova casualmente nella villa del padre una copia in inglese dei "G'harne fragments". Incuriosita, inizia a studiare l'inglese ed a leggere faticosamente il grosso tomo ritrovato nella biblioteca paterna. La lettura richiede sei mesi di applicazione, durante i quali la sua sanità mentale diminuisce progressivamente. Collegando quanto appreso dalla lettura dei "G'harne fragments" con le informazioni ricavate dal manoscritto di Sigfrid Zdekauer e con i misteriosi disegni visti a casa del suo amante Vittorio, Silvana giunge alla comprensione del progetto di Albani. Sorpresa e terrorizzata dalla rivelazione, decide di recarsi a Roma per contattare la comunità ebraica ed avvisarla del pericolo imminente.

Giunta a Roma, il 20 giugno del 1939, Silvana contatta Federico Ascoli, giovane letterato di origine ebraica che fungerà da tramite con il rabbino capo della comunità ebraica romana, Toaff. Tramite Federico, Silvana invia al rabbino il manoscritto di Zdekauer, unito ad una breve e concitata lettera nella quale spiega le sue intuizioni e chiede un incontro.

Vittorio viene a conoscenza dell'arrivo di Silvana: insospettito dal suo silenzio, la fa controllare. Non appena gli viene riferito dei contatti che Silvana sta allacciando con la comunità ebraica, tramite la sua rete spionistica, ed in particolare attraverso un agente infiltrato in tale comunità, Vittorio riesce a conoscere il contenuto della missiva indirizzata al rabbino Toaff. A questo punto, vista la brutta piega degli eventi, Vittorio contatta Nyarlathotep che, indispettito, si reca a Roma per risolvere personalmente la questione (per lui aprire una porta dimensionale non è certo un problema!). Ovviamente l'intervento di Nyarly è di quelli che lasciano il segno: punisce Vittorio avvizzendogli il braccio destro (con l'incantesimo Atrofia) e minacciando di compiere la stessa operazione su tutte le sue sporgenze, qualora si verificassero altri inconvenienti. Successivamente, il Nero Signore si reca con la sua carrozza all'uscita dell'Hotel Imperiale dove Silvana aveva preso alloggio. Non appena intravede la ragazza, la costringe a salire sulla sua carrozza con un incantesimo Dominare: dopo averla lungamente torturata l'Uomo Nero pone fine alle sofferenze della ragazza con l'incantesimo Fuoco Mortale. Quello che resta della ragazza, poco più di un troncone carbonizzato, sarà ritrovato nei giorni successivi dai Carabinieri. E' il 28 giugno 1939.

Per eliminare ogni traccia dell'accaduto, Vittorio, avvilito ed avvizzito, invia una giovane donna, Donatella Giovanardi, a ritirare tutto il materiale che Silvana aveva lasciato all'Hotel Imperiale, tra cui i "G'harne fragments". A questo punto l'unica possibilità di risalire a Vittorio è per mezzo del padre di Silvana, Aldo. Temendo che Silvana si possa essere confidata con il padre, Vittorio invia

---

<sup>3</sup>Poco si conosce dell'avventurosa vita di Sigfrid Zdekauer. Nato a Berlino attorno al 1870, si laurea giovanissimo in Lettere Antiche all'Università di Firenze: la sua carriera culmina con la nomina a professore emerito di Storia del Diritto e della Religione nelle Antiche Civiltà, una cattedra estintasi con la sua scomparsa avvenuta in circostanze misteriose.

due sicari, Ugo Rupe ed Attilio Valanga, per eliminare l'anziano letterato. L'incompetenza dei due, unitamente alla fortuna di Aldo, fa sì che quest'ultimo riesca a sfuggire a ben due attentati (il 6 ed il 28 luglio 1939), in seguito ai quali decide di rivolgersi ai nostri Investigatori...

### **Un amico in difficoltà**

Venerdì, 4 agosto 1939. L'Europa sta vivendo un momento di grande tensione: ad Aprile l'Italia ha occupato l'Albania; il 22 maggio Italia, Giappone e Germania hanno stretto il Patto d'Acciaio; Hitler sta disponendo una grande quantità di truppe lungo i confini orientali della Germania; mai come ora la guerra era sembrata una realtà così vicina...

La comune frequentazione degli ambienti letterari, in particolare il salotto del compianto Eupremio Della Rosa a Mantova, conduce il ricco possidente francavillese Aldo de Vincentiis ad interpellare gli Investigatori. Di recente, infatti, egli è stato vittima di ben due attentati, ai quali è fortunatamente scampato. Gli Investigatori che conoscono Aldo come una persona ricca, seria ed affidabile decidono di accogliere il suo invito e di recarsi a Francavilla al Mare. Dopo un avventuroso viaggio, dovuto alla povertà, alla scarsità ed all'inaffidabilità dei mezzi di trasporto in quelle zone, i nostri eroi giungono a Villa Torlonia, regalo del Principe alla famiglia de Vincentiis. Aldo, un uomo anziano ma robusto, dall'aspetto giovanile, accoglie i visitatori in un raffinato salotto della sua villa. Dopo aver consumato assieme agli Investigatori una buona bottiglia di Trebbiano, assiso su un'antica poltrona recante le insegne della famiglia, scuro in volto e con il braccio sinistro fasciato, Aldo inizia a narrare:

È incredibile. So che talvolta la ricchezza ed il potere possono suscitare invidia e rancore, ma non credo di aver mai fatto nulla che potesse spingere qualcuno a volere la mia morte. Ho dedicato gli ultimi anni più alla storia ed alla letteratura che alla gestione degli affari e non credo di aver avuto occasione di farmi dei nemici mortali. Eppure la mia casa è stata violata, qualcuno ha tentato di uccidermi per due volte, addirittura scagliando bombe contro la mia carrozza. Ma forse è meglio che vi racconti con più ordine quanto è avvenuto. Circa un mese fa degli individui mascherati, probabilmente dei ladri, si sono introdotti in casa mia, mettendo a soqquadro lo studio. Attirato dai rumori sono sceso armato della mia pistola e, dopo un breve scontro a fuoco, sono riuscito a metterli in fuga. Pensavo che si trattasse di volgari ladruncoli, ma la settimana scorsa, mentre mi recavo al Convento Michetti con la mia carrozza, sono stato fatto bersaglio di un attentato dinamitardo: la carrozza è precipitata in mare, i cavalli sono morti, il cocchiere è morto ed io stesso, come vedete, sono stato ferito. Non riesco proprio a capire chi possa odiarmi a tal punto e incomincio a temere anche per i miei cari.

A questo punto Aldo si metterà a piena disposizione degli Investigatori, rispondendo a tutte le loro eventuali domande, senza alcuna reticenza, ed alloggiandoli in casa propria. Se interrogato relativamente all'effrazione, dirà di non aver notato alcuna sparizione, ma si dirà disposto a compiere un'analisi più approfondita del materiale custodito in casa, per verificare l'eventuale scomparsa di qualche oggetto di valore. Un intero giorno di ricerca porterà l'anziano letterato a rilevare la scomparsa di un antico libro in inglese, i G'harne Fragments. Aldo segnalerà immediatamente la sparizione del libro agli Investigatori.

Probabilmente gli Investigatori chiederanno ad Aldo informazioni sulle persone con cui vive in casa: a parte Isabella, la moglie di Aldo, la bella villa in stile neoclassico è abitata solo da una nutrita legione di servitori. I coniugi de Vincentiis hanno anche due figli maschi, Marco e Franco, che attualmente risiedono in Francia. La figlia Silvana compie ormai solo alcune apparizioni sporadiche e non si vede più da circa un mese. Aldo non sa molto della vita della figlia, che conduce un'esistenza avventurosa e scapestrata in giro per l'Europa. Solo facendo domande specifiche su Silvana si verrà a sapere che, negli ultimi tempi, aveva passato parecchio tempo in

biblioteca, dedicandosi allo studio della lingua inglese ed all'analisi di alcuni vecchi tomi, non bene identificati. Silvana, inoltre, frequentava spesso il cenacolo dannunziano, circolo letterario per eccellenza.

Aldo, inoltre, potrà segnalare il luogo dove è avvenuto l'attentato dinamitardo. Se interrogato relativamente ai due "ladri", il letterato asserirà di non averli potuti vedere bene, sia perché avevano il volto nascosto in parte da un fazzoletto, sia a causa del buio. A questo punto i giocatori saranno pronti ad iniziare l'investigazione vera e propria...

### **Qualche notizia in più sugli attentati ad Aldo de Vincentiis**

Visto che, probabilmente, questa sarà la prima traccia seguita dagli Investigatori, è meglio descrivere un po' più in dettaglio quanto avvenuto durante tali attentati.

#### *Tentato furto (6 luglio 1939)*

I due tirapiedi di Vittorio Albani (Ugo Rupe e Attilio Valanga) si introducono furtivamente a Villa Torlonia per far sparire appunti e libri compromettenti.

I ladri si introducono nella biblioteca verso le tre di notte, scassinando una porta finestra. Passano una mezz'ora, illuminando la stanza con torce elettriche, rovistando tra le carte di Aldo sulla scrivania e cercando sugli scaffali i G'harne Fragments. Trovato il libro, per somma sbadataggine lo fanno cadere a terra. Il tonfo sveglia Aldo, che ha la stanza sopra la biblioteca. Allarmato, de Vincentiis scende a controllare, non senza prendere la fida pistola, cimelio della Grande Guerra. I due ladri lo aspettano al varco e tentano di colpirlo di sorpresa alla testa con una statua. Imbranati come al solito, mancano il colpo e si danno alla fuga. Ad Aldo non rimane che recuperare la pistola, caduta durante la colluttazione, ed esplodere qualche colpo in direzione delle ombre in fuga.

Il giorno dopo, de Vincentiis denuncia l'accaduto ai Carabinieri, che promettono indagini approfondite, anche se, secondo il Maresciallo, non ci sono grandi speranze di rintracciare i due ladruncoli che si sono eclissati senza refurtiva alcuna. Poiché il resto della casa appare essere in ordine e ad un primo esame nulla risulta mancante, Aldo conclude che i due ladri non hanno fatto in tempo a rubare nulla, e si disinteressa della cosa.

#### *Tentato omicidio (23 luglio 1939)*

I due sicari di Albani tentano di eliminare Aldo de Vincentiis e, con lui, ogni possibile futuro problema per il loro padrone.

Dopo una lunga sorveglianza, i due decidono di attentare alla vita di Aldo de Vincentiis durante il suo periodico viaggio al convento Michetti, nel punto in cui la strada costeggia un burrone. L'idea è di tirare una bomba a mano per far imbizzarrire i cavalli del traino, far cadere la carrozza nel burrone e completare l'opera con un'altra bomba a mano ben piazzata. Quando la carrozza condotta da Simone Chiaraluce, il fedele cocchiere di Aldo, si avvicina, i due scagliano la prima bomba. Un lancio male assestato fa fallire il piano: la bomba, oltre a spaventare i cavalli, distrugge una ruota della carrozza. Il contraccolpo sbalza fuori Aldo dalla portiera fissata male. I sicari non si accorgono di nulla poiché la loro visuale è coperta dalla sagoma della carrozza, dal fumo e dalla polvere. Lanciano, quindi, la seconda bomba: il cocchiere muore sul colpo, dilaniato dalla granata e i resti della carrozza, già sbilanciata sul ciglio, cadono nel burrone, trascinando con sé i cavalli feriti, terrorizzati e scalcianti. Sul terreno restano due bassi crateri e lunghe scie di sangue, umano ed equino. I due si danno immediatamente alla fuga. Aldo, soccorso da alcuni lavoranti, richiamati

sul posto dal boato delle esplosioni, se la caverà con alcune escoriazioni ed una lussazione alla spalla.

L'anziano notevole denuncia ai carabinieri l'accaduto. Questa volta l'ipotesi dei comuni ladruncoli cade, ma gli stessi inquirenti non sanno che pista battere, se non quella del fanatico anarchico, scatenatosi contro un uomo che rappresenta la ricchezza, il regime.

## **Investigazioni a Pescara e Francavilla**

### *La casa di Aldo de Vincentiis*

La villa è uno splendido palazzo rinascimentale, ottimamente conservato, circondato da bellissimi giardini ben curati. La villa ferve tutto il giorno dell'attività dei tanti servitori della ricca famiglia. Girando per la casa e facendo domande si possono scoprire diverse informazioni di notevole interesse.

Lo studio di casa de Vincentiis è costituito da un ampio ed accogliente salone, finemente arredato, in cui spiccano delle elegantissime librerie rinascimentali, contenenti un'enorme quantità di volumi, rari e non. Tra i tanti testi se ne notano alcuni inerenti l'occultismo, tra i quali il "Saducismus triumphatus" di J. Glanvill e "Ars magna et ultima" di R. Lullo. L'unico particolare interessante che gli Investigatori potranno notare è costituito dai chiari segni di effrazione tuttora visibili sull'ampia portafinestra che conduce al giardino.

La signora della casa è Isabella de Vincentiis, una bella e prorompente matrona di mezza età: nonostante i suoi capelli stiano ingrignando, i suoi occhi scuri e profondi testimoniano ancora una notevole vitalità ed una vivace intelligenza. La figlia ha preso molto da lei, non ultima una certa esuberanza sessuale. Isabella, infatti, pur essendo fortemente legata al marito non può fare a meno di concedersi talvolta qualche scappatella. L'avventura più recente è quella con Alfonso D'Alessio, figlio naturale del Vate ed assiduo frequentatore del Cenacolo fondato dal padre. Ovviamente l'unico che non sa niente (o finge di non saper niente) di queste scappatelle è Aldo. Isabella, comunque, nasconde accuratamente, per quanto le è possibile, le proprie relazioni extraconiugali e qualunque riferimento ad esse sarà accolto da uno sguardo sdegnoso ed un silenzio di tomba. Se gli Investigatori si dimostreranno gentili ed educati, Isabella sarà gentile e disponibile nei loro confronti e, come dimostrerà un Tiro Psicologia, si mostrerà sinceramente preoccupata per gli attentati alla vita del marito, pur non avendo la più pallida idea di chi possa essere stato a commetterli.

L'analisi della camera di Silvana non consentirà di trovare nulla di compromettente, in quanto tutte le cose più importanti sono custodite nell'appartamento privato della bella e defunta figliola. Esaminando i vestiti di Silvana si potrà rilevare che sono tutti estremamente costosi, di ottima fattura e provenienti da tutta Europa, in particolare dalla Germania e dalla Francia.

Una notevole fonte di informazione sarà la giovane servitrice della famiglia, Ernestina Capperi, che potrà essere incontrata mentre rassetta gli appartamenti privati. Ernestina è una pettegola inguaribile: per dare la stura ai suoi pettegolezzi sarà sufficiente rivolgerle la parola. La servetta si diventerà soprattutto a parlare su Silvana, definendola una ragazza di facili costumi, "che ama cavalcare, se capite quel che intendo" e che ha mille amanti sparsi per il mondo. Ernestina rivelerà inoltre che Silvana dispone di un appartamento a Pescara che utilizza come garçonniere, di cui non conosce però l'esatta ubicazione. Nel mezzo dei suoi sproloqui Ernestina lascerà cadere un'affermazione piuttosto pesante: "So ben io chi può voler morto il povero signor Aldo...". Per farsi spiegare questa frase sarà necessario convincerla con un Tiro Raggiungere o Convincere. La

servetta, in tal caso, asserirà che "forse qualcuno potrebbe essere felice di sbarazzarsi del marito di una donna bella come la signora Isabella, qualcuno giovane e privo di scrupoli, come il figlio di quel poeta senza Dio!". Oltre a questo, però, non sarà possibile ottenere altre informazioni.

Chiedendo ad Aldo o ad Isabella quando è stata vista Silvana per l'ultima volta, si scoprirà che si è diretta verso la stazione a bordo della macchina di famiglia, guidata da Mario D'Amico, l'autista. Interrogando Mario, un tipo sveglio, di mezza età, che ha fatto la Grande Guerra (e non mancherà di ripeterlo almeno un paio di volte agli Investigatori), si verrà a sapere che la giovane ha preso un biglietto per Roma.

Ulteriori investigazioni sulla sera del furto non riveleranno altre informazioni agli Investigatori: infatti nessuno ha sentito alcunché, fatta eccezione per i colpi di pistola esplosi da Aldo.

### *Il piazzale Sirena*

Costituisce il luogo d'incontro preferito dai francavillesi. Il piazzale è delimitato dalla ferrovia e da un bell'edificio. Tutt'attorno si trovano numerosi caffè, nei quali è possibile raccogliere informazioni generali sulla vita del paese. Qui è situato anche il posto telefonico pubblico.

### *Il luogo dell'attentato*

Aldo si dichiarerà disponibile a condurre gli Investigatori sul luogo dell'attentato, lungo la stretta strada che conduce al Convento Michetti. Si possono ancora notare le buche provocate dalle esplosioni. Un esperto potrà rilevare come tali esplosioni siano state causate da granate a frammentazione, di chiara provenienza militare. Sul fondo del burrone sono ancora visibili i rottami della carrozza e i segni lasciati dalla caduta della stessa.

### *Il cenacolo dei letterati*

Sebbene l'epoca del suo splendore sia ormai passata, il cenacolo è tuttora il fulcro dell'attività culturale della zona. Appeso su una parete, sopra ad un caminetto, troneggia un ritratto di Gabriele D'Annunzio. Il mobilio è ricco e sfarzoso: alcune armi bianche di ottima fattura sono in bella mostra sulle pareti. Una policroma fauna umana ciangotta ed enuncia ininterrottamente versi. Parlando con le persone giuste, i nostri Investigatori potranno ottenere alcune utili informazioni.

La contessina Onorata Frescobaldi Calasanzio frequenta di rado il salotto, ma è ugualmente ben informata sui più importanti pettegolezzi locali. Come al solito, per innescarla sarà sufficiente che un investigatore di bell'aspetto attacchi discorso.

Se interrogata su Silvana, la definirà "una scavezzacollo, una donna di facili costumi, tutta sua madre" ed indicherà Edmondo Verti come suo ex amante. Onorata dirà inoltre di avere incontrato talvolta Silvana nel salotto letterario della marchesa Serbelloni Fioranti Bentivoglio a Roma.

Se le si chiederà qualcosa su Isabella, Onorata la descriverà come una Erinni, una donna senza cuore, che gestisce il marito a suo piacimento, tradendolo con giovani ed innocenti ragazzi come Alfonso D'Alessio. In realtà, con un Tiro Psicologia, si potrà capire che le affermazioni, per quanto in parte corrette, nascono fondamentalmente da un profondo astio nei confronti della bella Isabella. Aldo, infatti, era stato una vecchia fiamma della contessina.

Se verranno fatte domande su Alfonso D'Alessio, si scoprirà che è il figlio naturale di Gabriele D'Annunzio, cosa ben nota a tutti i invitati.

Origliando i pettegolezzi (e, quindi, in caso di riuscita di Tiri Ascoltare), oppure attaccando discorso con qualcuno dei personaggi che animano il circolo, (con Tiri Convincere o Raggiare) si potranno ottenere ulteriori informazioni.



Relativamente a Silvana si potrà solo scoprire che Verti è l'ex di Silvana, ma non si potranno avere ulteriori informazioni, dato che la giovane frequenta ormai il circolo molto di rado.

Per quanto riguarda Aldo de Vincentiis, viene considerato da tutti con simpatia e rispetto. A parte la contessina Frescobaldi Calasanzio e pochi amici intimi di famiglia, nessuno, anche sapendolo, si azzarderà a fare riferimento alle corna dell'anziano e stimato de Vincentiis.

Investigando su D'Alessio, si scoprirà, invece, che gli si attribuiscono notevoli devianze sessuali (non ben specificate...), oltre ad una notevole abilità sia con le donne, che con le armi. Alfonso è noto per aver vinto ben dieci duelli all'arma bianca. Uno dei primi gli ha lasciato in ricordo una cicatrice sulla fronte che il giovane non cerca affatto di nascondere, esponendola, anzi, come simbolo di virilità.

Il giovane Edmondo Verti è stato per due anni l'amante di Silvana. La loro relazione è sbocciata da un'antica amicizia, risalente alla loro infanzia. Edmondo è un tipo solitario e taciturno; per convincerlo ad aprirsi, gli Investigatori dovranno passare un Tiro Convincere o Raggirare. Se gli Investigatori diranno di sospettare che Silvana sia scomparsa, otterranno immediatamente l'aiuto del giovane, senza bisogno di alcun tiro. Edmondo, infatti, sospetta che possa esserle accaduto qualcosa, non avendo più ormai da tempo sue notizie. Le uniche informazioni interessanti che Edmondo potrà fornire sono le seguenti: da più di un anno Silvana aveva un amante a Roma, probabilmente un pezzo grosso; negli ultimi tempi era divenuta strana, lunatica, nervosa e si era dedicata in maniera quasi maniacale allo studio della lingua inglese. Infine, se verrà esplicitamente richiesto, Edmondo potrà fornire l'indirizzo dell'appartamento privato di Silvana a Pescara. Se gli verrà chiesto dove la si può rintracciare a Roma, dirà di cercare in qualche albergo di classe, oppure nei circoli letterari.

Alfonso D'Alessio è un tipo alto e robusto, dagli occhi penetranti e la fronte ampia, attraversata da una cicatrice. Nonostante l'aspetto, Alfonso è un uomo frustrato ed insicuro, che sente troppo pesante il confronto con il padre. È proprio per questo che il giovane si dedica con tanta passione a donne e duelli: ogni donna, ogni combattimento è una prova mediante la quale si confronta con il ricordo del padre<sup>4</sup>. Alfonso è una specie di bomba innescata, pronta ad esplodere: se qualche investigatore farà riferimento alla sua relazione con una donna sposata, verrà immediatamente sfidato a duello e, magari, per buona misura, anche picchiato sul posto. Naturalmente D'Alessio non ha nulla di interessante da rivelare agli Investigatori, non essendo implicato in alcuna maniera nei guai che stanno affliggendo la famiglia de Vincentiis. Si tratta di una falsa traccia che può costare tempo e fatica (e magari anche botte e grane giuridiche) agli Investigatori.

### *Il Catasto*

Non vi è alcuna informazione sull'appartamento di Silvana, poiché non è di sua proprietà, ma è affittato. Si può invece scoprire che la famiglia de Vincentiis è proprietaria di vasti appezzamenti di terra. Si potrà inoltre trovare l'indirizzo della villa di D'Alessio, che in passato apparteneva a D'Annunzio.

### *L'appartamento di Silvana a Pescara*

Il piccolo appartamento, costituito da sole quattro stanze, più bagno e cucina, è ordinato ma polveroso: è evidente che non è più abitato da parecchio tempo. Nel vezzoso salotto e nella lussuosa camera da pranzo non si troverà alcun indizio, mentre alcune utili informazioni si potranno reperire nella stanza da letto e nello studio: nella biblioteca dello studio si potranno trovare diversi libri di

---

<sup>4</sup> D'Annunzio morì nella sua villa a Gardone Riviera nel 1938.

grammatica inglese, oltre a diversi vocabolari inerenti l'inglese arcaico. In un cassetto chiuso della scrivania (che dovrà essere forzato o scassinato) sono custoditi tre pacchetti di lettere. Il primo pacchetto (il più voluminoso) è costituito da lettere scritte in italiano; si tratta delle lettere di Edmondo. Alcuni stralci sono i seguenti:

Francavilla, 22/12/1932

Adorata mia Silvana, sei partita da appena due mesi, eppure mi manchi come se non ti vedessi da anni. Ho scritto una poesia che iniziava: "come posso stare una vita senza te, se non posso stare neanche un giorno senza te...". Poi mi è sembrata troppo stupida e l'ho buttata nel caminetto, ove bruciava un fuoco allegro e scoppiettante come te... Buon natale. Sempre tuo Edmondo.

Francavilla, 18/6/1933

Cara Silvana, capisco che i tuoi interessi letterari ti portino in giro per tutta l'Europa, ma mi farebbe piacere rivederti ogni tanto. Sai che i miei impegni di lavoro e la mia salute cagionevole mi impediscono di viaggiare. Torna qui ogni tanto. Tuo Edmondo.

Francavilla, 4/4/1935

Silvana, non credo che fra noi vi sia ormai molto da dire, ma continuiamo comunque a mantenerci in contatto, se non altro per ciò che ci ha legato un tempo... Edmondo

Francavilla, 20/12/1937

Cara Silvana, le vecchie ferite sono ormai cicatrizzate. Mi sento in grado di darti un consiglio da amico. Non credo che quell'uomo "maturo" di cui parli faccia per te. Da come ne parli ho maturato l'idea che, più che darti sicurezza, ti metta in soggezione e ti spaventi. Edmondo.

Vi sono poi due lettere scritte in tedesco (Tiro Lingua Tedesca) da Lothar Zdekauer:

Berlino, 14/3/1936

Meine Gnedige Silvana, spero di avere presto modo di rivederti. Conoscerti è stata un'esperienza inebriante. Desidero ancora abbeverarmi al tuo corpo, infinita fonte di ebbrezza. Il pensiero del tuo odore, del tuo sorriso, dei tuoi occhi tormenta i miei sogni, nel sonno e nella veglia. Lothar.

Berlino, 18/4/1937

Meine Gnedige Silvana, temo che non ci rivedremo per parecchio tempo. Ho deciso di girare un po' per il mondo; il sangue degli Zdekauer scorre forte e vigoroso nelle mie vene. È giunto il tempo di partire. P.S.: non trovo più quel buffo manoscritto di babbo Sigfrid. Per caso lo hai preso tu? In tal caso tienilo da conto; non essendo pubblicato può avere un certo valore. Lothar.

Eventuali ricerche su Lothar Zdekauer non porteranno ad alcun risultato. Sigfrid è partito per destinazione incognita dal 1937 e non si sa dove sia finito. Se qualche investigatore fosse così incosciente da volersi recare a Berlino, non troverà alcun indizio utile: ovviamente in tale eventualità raccomandiamo al Custode di rendere il viaggio duro e pericoloso.

Il terzo pacchetto è costituito da una decina di lettere ed è scritto in italiano:

Roma, 10/6/1937

Silvanona mia bella, credo che tra luglio ed agosto si possa organizzare un viaggetto insieme da qualche parte. La tua femminilità prorompente è ciò che ci vuole per rinnovare il vigore di un guerriero come me. A presto. Firmato: il Puccettone tuo.

Roma, 4/9/1937

Silvana cara, non scorderò mai questa estate. Ora, purtroppo, i tanti impegni di lavoro mi tengono lontano da te. Spero che quanto prima tu possa venire nella gloriosa capitale dell'Impero. Sono ansioso di ospitarti nella mia villa. Firmato: il Puccettone tuo.

Roma, 1/2/1938

Carissima Silvana, spero che tu possa presto tornare a Roma. Per quanto riguarda quei disegni di cui continui con tanta insistenza a chiedermi, ti ribadisco che si trattava di un progetto industriale di estrema importanza. I simboli che tanto ti hanno colpito erano esclusivamente formule matematiche. Mi

raccomando, non farne parola con nessuno. Non avresti dovuto vederli. A presto. Firmato: il Puccettone tuo.

Roma, 13/12/1938

Silvana mia, ti sento fredda e distaccata da un po' di tempo a questa parte. Cosa è rimasto della focosa amante di una volta? Cosa ci sta separando? Scrivimi, fatti sentire. Firmato: il Puccettone tuo?

Nella camera da letto troneggia un grande letto a baldacchino, testimone di innumerevoli convegni amorosi. Cercando specificatamente sul comodino, oppure esaminando la stanza e passando un Tiro Individuare si noterà un piccolo quaderno. Esaminandolo si noterà che le prime pagine sono state strappate. Il quaderno veniva infatti usato come block notes. Esaminando la prima pagina (bianca) e passando un Tiro Individuare, si noterà che vi sono ancora i segni di ciò che era stato scritto nella pagina precedente. Per scoprire cosa era stato scritto bisognerà scurire la pagina con una matita. Sarà necessario tirare un dado percentuale al di sotto della DESx5, altrimenti si perderà definitivamente l'informazione. In caso di successo, sul foglio comparirà la scritta Hotel Imperiale, via V. Veneto 24. Questo è l'indirizzo dell'albergo di Roma dove si è recata Silvana. Questa informazione risparmierà agli Investigatori un'opera di ricerca certosina in giro per gli alberghi di lusso della capitale.

#### *La casa di D'Alessio*

La villa del giovane *viveur* è uno splendido palazzo in stile neoclassico, circondato da statue di buona fattura, da giardini tenuti a perfezione e da un boschetto, lasciato praticamente allo stato naturale.

Entrare nella villa non è facile: le porte sono robuste e le finestre del primo piano sbarrate da inferriate. Inoltre, diversi servitori vivono in casa. Se anche gli Investigatori riuscissero ad intrufolarsi, non troverebbero nulla di interessante. La casa è comunque affascinante da visitare, piena com'è di oggetti d'arte (alcuni dei quali di dubbio gusto). Gli ambienti sono vasti e luminosi. In molte stanze vi sono armi bianche e da fuoco appese alle pareti. Nelle stanze private si possono notare anche diverse foto con dedica di donne, tra le quali alcune attrici e cantanti famose. Naturalmente, se gli Investigatori entreranno illegalmente nella casa, si troveranno contro un D'Alessio infuriato che tenterà di farsi giustizia da solo, eventualmente anche con l'aiuto dei suoi più fidati servitori, Marco detto "il cera" e Stefano detto "il vecchio". Inoltre, se riuscissero a fuggire, si troverebbero comunque una denuncia per violazione di domicilio. In tal caso solo l'aiuto di Aldo de Vincentiis potrebbe cavarli dai guai. E per convincerlo ad aiutarli sarebbe necessario un Tiro Convincere.

Il bosco è tetro e quasi impraticabile a causa della fitta vegetazione. Si cammina quasi agevolmente solo lungo alcuni sentieri concentrici che convergono verso una piccola radura. Al centro della radura si trova un altare in pietra. Un Tiro Occultismo o un Tiro Archeologia rivelerà che si tratta di un altare in stile classico, del tipo di quelli dedicati a Venere. È qui che talvolta d'estate Alfonso si reca ad amoreggiare con le sue pulzelle. L'altare non ha alcuno scopo occulto o magico, serve solo ad eccitare la fervida fantasia erotica del giovane e delle sue amanti. Anche Isabella de Vincentiis conosce molto bene questo posto...

#### *L'eventuale duello con Alfonso D'Alessio*

Una parola sbagliata al cenacolo letterario o una maldestra irruzione nella casa dell'erede del Vate può costare caro a qualche investigatore. Se uno o più degli Investigatori sarà così stolto da offendere più o meno gravemente la persona o, peggio, l'onore di Alfonso, si ritroverà sfidato a duello che, nei casi più gravi sarà all'ultimo sangue. La sfida si terrà all'alba del giorno seguente, nel

prato antistante il Cenacolo Dannunziano. Allo sfidato la scelta delle armi, tra spade di diversa foggia e forma, tutte abilmente maneggiate da Alfonso, uso a simili occasioni, come un notaio nel redigere testamenti...

Prima di arrivare al duello vero e proprio, i padrini di entrambe le parti faranno un ultimo tentativo di dirimere la controversia. Il più delle volte le pubbliche scuse saranno sufficienti ad Alfonso per dimenticare il fattaccio. Se ciò non sarà possibile, si comincerà il duello vero e proprio.

Qualunque sia l'esito del duello (probabilmente un investigatore in meno), le autorità faranno finta di niente. I duelli d'onore, anche se fuorilegge e scoraggiati, erano tollerati.

### *La biblioteca di Pescara*

La biblioteca è sorvegliata dall'anziano Ettore D'Amico, amico personale di Aldo de Vincentiis. Ettore, un uomo alto dal naso aquilino, conosce bene Silvana, abituale frequentatrice della biblioteca. Interrogato sull'argomento Ettore rivelerà che Silvana ha trascorso, circa due mesi prima, un lungo periodo nello studio di testi inerenti la lingua inglese e la storia del popolo ebraico. Gli Investigatori dovranno conquistarsi la fiducia di Ettore dimostrandosi cortesi e superando un Tiro Convincere o Raggiare.

Nella biblioteca non sono presenti testi di Sigfrid Zdekauer. Sarà possibile trovare dei riferimenti all'opera di Sigfrid in alcuni libri di storia delle religioni. Interrogato sull'argomento Ettore rivelerà i testi consultati da Silvana, che non presentano però alcun elemento interessante per gli Investigatori.

Facendo ricerche sulla famiglia de Vincentiis, si scoprirà esclusivamente che si tratta di un'antica famiglia locale, non legata ad alcuna particolare leggenda o maldicenza.

### *Il giornale*

La redazione del "Gazzettino Adriatico" ha un aspetto accogliente ed ordinato. L'ordine, naturalmente, è determinato dalla pochezza del giornale, che è poco più di un foglio locale. Nonostante questo, il direttore factotum del Gazzettino, Giuseppe Ciamarone, fornirà alcune informazioni interessanti. Per quanto riguarda Aldo de Vincentiis si potranno trovare diversi riferimenti, che lo indicano come uno stimato ed apprezzato proprietario terriero locale. In corrispondenza ad entrambi gli attentati, il giornale locale ha titolato a tutta pagina:

- 7 luglio 1939 "Tentato furto a villa de Vincentiis. Solo il valore e la prontezza di Aldo de Vincentiis, noto imprenditore apprezzato in tutta Francavilla, ha impedito a due vili ladri di perpetrare un furto nella ricca villa della famiglia... Sfortunatamente i maramaldi si sono dati alla fuga."

- 27 luglio 1939 "BOMBA A FRANCAVILLA: TENTATO OMICIDIO O INCIDENTE? Ieri mattina due esplosioni hanno fatto precipitare la carrozza di Aldo de Vincentiis dalla strada che reca al convento Michetti. Il guidatore, Simone Chiaraluce, è disgraziatamente rimasto ucciso nella caduta. Fortunatamente il noto de Vincentiis è riuscito a salvarsi, saltando dal mezzo ed appendendosi alle frasche di un albero. I carabinieri stanno investigando e faranno certamente luce sull'increscioso evento, per ora inspiegato."

## **Investigazioni a Roma**

### *Hotel Imperiale*

Situato in Via Veneto, è uno dei migliori alberghi della Capitale. La classe e lo sfarzo risaltano dall'arredamento e dallo stile del personale. Entrando nell'albergo, gli Investigatori verranno accolti da un impeccabile portiere, Mario Fabrizi, che chiederà loro se desiderano una stanza. Per ottenere informazioni su Silvana gli Investigatori dovranno passare un tiro Convincere o Raggiare oppure

ricompensare lautamente il portiere. In tal caso Fabrizi rivelerà agli Investigatori le date di arrivo (20 Giugno 1939) e di partenza (28 Giugno 1939) della bella Silvana. Interrogato in proposito, Mario rivelerà inoltre che Silvana era partita precipitosamente a bordo di una lussuosa automobile, lasciando i suoi abiti nella stanza e degli oggetti nella cassetta di sicurezza. Gli Investigatori potranno accedere alla camera di Silvana affittandola. Gli oggetti di proprietà di Silvana custoditi nella cassetta di sicurezza dell'albergo sono stati ritirati da una giovane donna. Interrogato sull'argomento il portiere rivelerà che tale donna si chiama Donatella ed è conosciuta nell'ambiente letterario della capitale.

### *La stanza di Silvana*

L'appartamento comprende un'ampia stanza da letto, un enorme bagno ed un vasto guardaroba. Cercando nel guardaroba si troverà, superando un Tiro Individuare, un asse dell'armadio rimovibile, sotto il quale è occultato il diario di Silvana. Nel diario c'è anche un foglietto, con uno strano disegno (vedi appendice) ed un riferimento ad un libro della biblioteca.

Dal diario di Silvana:

10 Dicembre 1934

Sono sempre più convinta di aver preso la giusta decisione. Certo, all'inizio è stata dura, ma adesso sono davvero contenta di aver lasciato la provincia per ampliare i miei orizzonti. È meraviglioso conoscere persone con una esperienza di vita completamente diversa dalla nostra. Non penso quasi più ad Edmondo: la cosa più strana è che non ho nessun rimorso... non credevo fosse possibile dimenticare così in fretta.

18 Febbraio 1936

Lothar è davvero un amante meraviglioso. Vorrei restare per sempre con lui qui a Berlino.

10 Maggio 1937

È passato poco più di un anno. È strano, la mia vita ha subito una brusca accelerazione... Nell'ultima lettera di Lothar la cosa più importante sembra essere quello stupido libercolo... devo comunque ammettere che nel manoscritto di Sigfrid c'è qualcosa di inquietante. Chissà cosa penserebbe Vittorio delle antiche leggende che narrano del salvataggio dell'umanità da parte della razza ebraica!!! Non devo assolutamente fargliene parola.

Quest'ultima parte del diario è scritta con grafia incerta e tremolante.

10 Gennaio 1938

Il libro trovato nella biblioteca del babbo, i G'harne fragments, è una continua, inquietante rivelazione. Ora comprendo...È orribile... Ho capito il progetto di Vittorio... Devo assolutamente parlarne con Federico per entrare in contatto con i saggi. Forse, potranno ancora una volta salvare l'umanità dall'avvento del Caos.

25 Giugno 1939

Comincio già ad avvertire il benefico influsso del talismano donatomi da Samuele. Credo proprio di essermi affidata alle persone giuste. Forse l'umanità può ancora essere salvata....

Uscendo dall'albergo il più sfortunato degli Investigatori riceverà una tremenda pallonata sul volto (che causerà un danno pari a 1D4-3). Un bambino dall'aria sveglia ma intimorita verrà a chiedergli la restituzione del pallone. Interrogando in maniera cortese i bambini, dopo aver restituito il pallone, gli Investigatori potranno venire a conoscenza di una utile informazione sulla scomparsa di Silvana. I ragazzini ricordano infatti di avere visto una bella signora salire su una lussuosa automobile e ricordano anche che era in compagnia di uno strano signore, dalle mani completamente nere.

### *L'obitorio*

Gli Investigatori verranno accolti da Sauro De Grigis, un uomo alto ed allampanato che emana un forte odore di formaldeide. Si tratta di una persona abbastanza scortese che tuttavia, se trattata cordialmente, si rivelerà piuttosto disponibile e consentirà agli Investigatori di visitare il reparto cadaveri irriconoscibili. Passando un tiro Individuare gli Investigatori potranno scoprire, sul collo di un cadavere completamente carbonizzato, l'impronta di un monile raffigurante una stella con al

centro un occhio. De Grigis evidenzierà la stranezza della presenza di una tale impronta su un cadavere così ridotto. Passando un tiro Miti gli Investigatori potranno riconoscere nell'impronta il Segno degli Antichi. Tale monile era stato consegnato a Silvana da Federico Ascoli su incarico del rabbino Toaff.

### *La biblioteca*

Solo nella ricca biblioteca comunale romana sarà possibile trovare qualche informazione più approfondita su Sigfrid Zdekauer. Si scoprirà così che il tedesco era un noto studioso di scienza delle religioni, particolarmente appassionato alle eresie legate alla mitologia egizia. Viene fatto riferimento a diversi testi di Zdekauer, in cui non si troverà alcunché d'interessante.

Utilizzando il riferimento presente sul disegno trovato nel diario di Silvana, si troverà un testo con alcune mappe di Roma. In una, in particolare, con un Tiro Individuare, si noteranno degli appunti presi a margine, con la grafia di Silvana. C'è scritto soltanto: "catalizzatori".

Facendo ricerche sui vecchi giornali relativamente a Vittorio Albani, si potrà scoprire soltanto che è un rinomato fascista della prima ora, noto per la propria energia, il pessimo carattere e la passione per le donne. Su nessun giornale si troverà invece alcun riferimento al rinvenimento del cadavere carbonizzato di Silvana. Certe notizie, all'epoca, non passavano la censura di regime.

### *Il salotto letterario*

Per accedere al salotto letterario della marchesa Serbelloni Fioranti Bentivoglio sarà necessario che almeno uno degli Investigatori sia un nobile oppure uno scrittore. Al salotto Silvana è molto conosciuta. Dicendosi amici della contessina Onorata Frescobaldi Calasanzio e chiedendo informazioni alla marchesa Serbelloni Fioranti Bentivoglio, sarà possibile avere alcune utili notizie.

Innanzitutto si potrà venire presentati a Donatella Giovanardi, ben nota nell'ambiente salottiero per la propria disponibilità nei confronti di chi abbia una sufficiente dose di denaro da investire.

Donatella è una bella ragazza longilinea, dai capelli biondi corti e gli occhi scuri. Si dimostrerà molto disponibile nei confronti dell'investigatore dotato del FAS più alto. Interrogata relativamente alla sua visita all'Hotel Excelsior, Donatella si farà sfuggente: per ottenere informazioni sarà necessario passare un Tiro Convincere oppure un Tiro Raggirare. In tal caso Donatella rivelerà di aver ricevuto l'incarico di prelevare gli effetti personali da un uomo del servizio d'ordine del gerarca fascista Vittorio Albani. Donatella tenterà di circuire l'investigatore dotato del FAS più alto, il quale, in cambio di un modesto esborso, potrà trascorrere una serata davvero piacevole.

Inoltre, gli Investigatori potranno conoscere Federico Ascoli, giovane letterato di origine ebraica, facilmente individuabile perché completamente isolato dagli altri frequentatori del salotto. Si tratta di colui che aveva messo in contatto Silvana con il rabbino capo Samuele. Per riuscire ad ottenere informazioni da Federico bisognerà risultare molto convincenti, assicurandolo sui motivi della ricerca di Silvana e quindi passare un Tiro Convincere o Raggirare. In tal caso Federico si offrirà anche di mettere in contatto gli Investigatori con i saggi della sinagoga.

Ovviamente nel salotto è presente la contessina Onorata Frescobaldi Calasanzio, di ritorno dal cenacolo dannunziano.

### *La sinagoga*

Se presentati da Federico, gli Investigatori potranno contattare direttamente il rabbino. Altrimenti sarà necessario comportarsi molto diplomaticamente, contattare successivamente personaggi di importanza crescente nella gerarchia politico-clericale ebraica, e superare almeno due Tiri Convincere o Raggirare. Muoversi all'interno del ghetto non sarà facile: il ghetto di Roma ha

un'antica storia di discriminazione e soprusi e gli stranieri che vogliono contattare personaggi importanti della vita politica ebraica saranno visti, in quell'epoca, con un certo sospetto. Starà agli Investigatori trovare il giusto modo per giungere a contatto con le massime autorità della sinagoga. Una volta ammessi al colloquio con il rabbino capo, Toaff, gli Investigatori verranno messi a conoscenza di quanto riportato nel manoscritto di Sigfrid Zdekauer. Il rabbino, un uomo dall'età indefinibile, la barbetta a punta, le vesti scure ed uno sguardo acuto, consegnerà loro la lettera di Silvana ricevuta assieme al manoscritto.

Roma, 25 Giugno 1939

Non so come iniziare questa lettera...

Tante cose e tutte orribili stanno accadendo...

Leggete il libro. Le antiche leggende hanno sempre un fondo di verità. Ciò che il vostro glorioso popolo ha già impedito in passato, minaccia di nuovo l'umanità. Il Nero Signore evocherà le fetide sfere rotanti se non verrà fermato in tempo. Vi indicherò i punti in cui l'energia psichica verrà catalizzata. Anche la culla della Cristianità è coinvolta. Bisogna impedire la costruzione della quarta torre e distruggere le altre. È strano come a volte si sia così vicini all'orrore senza percepirne consciamente la presenza...

Vittorio era così affettuoso.

Toaff darà la completa disponibilità ad appoggiare l'azione degli Investigatori, anche qualora fosse necessario utilizzare metodi non propriamente ortodossi. Gli Investigatori potranno utilizzare questo aiuto per far saltare in aria gli obelischi o, ad esempio, per creare azioni di disturbo che allentino la sorveglianza sulla casa di Vittorio Albani, mentre vi si intrufolano. Toaff, però, si rifiuterà di fornire uomini che appoggino direttamente la missione a casa del gerarca fascista: se venissero scoperti, le ritorsioni nei confronti della comunità ebraica romana potrebbero essere molto pesanti.

### *Il catasto*

Per accedere agli archivi e trovare l'indirizzo della villa di Vittorio Albani, sarà necessario passare un Tiro Legge, oppure utilizzare opportune conoscenze nel Partito Fascista e passare un Tiro Convincere.

### *I tre obelischi*

A questo punto, gli Investigatori avranno sufficienti informazioni per individuare la posizione degli obelischi, confrontando il disegno trovato sul diario di Silvana con la piantina della città di Roma, cui si fa riferimento sul diario. Uno degli obelischi è quello situato in Piazza S. Pietro, come deducibile anche dalla lettera di Silvana al rabbino. Gli altri due obelischi sono posizionati al Pantheon e a Piazza del Popolo. Il magico quadrato dell'evocazione viene completato dalla torre che Vittorio sta facendo costruire presso la propria villa, posta tra Viale delle Milizie e Viale Giulio Cesare.

### *La tenuta di Vittorio*

La villa del notevole fascista è un ricco palazzo di recente costruzione. La casa è circondata da una cancellata alta tre metri (richiede un Tiro Arrampicarsi) e l'interno del giardino è costantemente sorvegliato da una guardia con un cane. La bella villa in stile classicheggiante è costituita da un solo piano ed un viale alberato conduce dalla cancellata di ingresso alla porta della casa. Per riuscire ad entrare senza venire scoperti, sarà necessario esaminare con attenzione i tempi impiegati dal guardiano per percorrere l'intero perimetro del giardino (circa quindici minuti) e passare non appena questi viene a trovarsi il più lontano possibile. Se non verrà presa questa precauzione, gli Investigatori dovranno passare un Tiro Intrufolarsi.

- Il boschetto: con un Tiro Individuare si potrà notare che alcuni rami degli alberi più vicini alla cancellata sporgono, facilitando notevolmente un'eventuale operazione di scalata (+50% al Tiro Arrampicarsi). Inoltre, il bosco fornisce la possibilità agli Investigatori di tentare di nascondersi o mimetizzarsi, qualora scelgano male il momento dell'ingresso.
- La torre: nella zona posteriore della villetta si può notare una torre quadrata in costruzione, con un lato di circa quattro metri. Esaminandola e passando un Tiro Idea si noterà che non vi sono aperture visibili. Non ci sono finestre e l'ingresso deve essere interno alla casa. Entrando nella torre, passando dalla villa, si potrà inoltre constatare che la struttura è esclusivamente un parallelepipedo cavo, senza piani intermedi. Con un Tiro Individuare si noterà, infine, che il lato di base sembra diminuire andando verso l'alto (ricorda un po' la struttura di un obelisco...). Durante i giorni feriali, dalle 7 del mattino alle 6 del pomeriggio ci sono sempre diversi operai al lavoro e due tipi in giacca e cravatta che, seduti all'ombra degli alberi, supervisionano il lavoro, esaminando fasci di fogli e facendo calcoli. Si tratta dei due emissari del popolo serpente, che hanno assunto con un incantesimo le sembianze degli ingegneri responsabili del progetto.
- La casa della servitù: una semplice casetta, costituita dalla cucina, la stanza matrimoniale, i servizi ed un tinello, ospita l'anziana coppia al servizio di Vittorio. Si tratta di Flavio e Maddalena Tibaldi. I due anziani servitori non sanno nulla delle attività cultiste del loro padrone, ma diffidano dei suoi strani ospiti e guardano con sospetto alla torre che si sta costruendo. Eventuali intrusi verranno accolti energicamente da Flavio, che ha un passato da ardito nella Grande Guerra e conserva ancora la sua vecchia baionetta.

#### *La villa di Vittorio*

La villa è costituita da un unico piano, leggermente rialzato, con grosse cantine per i vini ed un solaio al di sotto del tetto spiovente. La casa è stata ottenuta dalla ristrutturazione di un vecchio palazzo. Le finestre non sono rinforzate né protette da inferriate: Vittorio si sente sicuro, sia per il proprio peso politico che per il servizio d'ordine che presidia continuamente la casa. Il servizio d'ordine è costituito da due uomini (Rodolfo Tersili e Michele Furetti) che si danno il cambio ogni 6 ore. Se gli Investigatori non sceglieranno oculatamente il momento dell'irruzione, trovando qualche stratagemma per evitare di imbattersi in Vittorio, lo scontro sarà inevitabile. L'esperienza di Albani con le armi e la sua freddezza in combattimento lo renderanno un avversario temibile, nonostante la mutilazione al braccio sinistro.

- L'atrio: l'ingresso della villa sembra fatto apposta per colpire i visitatori. Un grande lampadario in cristallo pende dal soffitto e risplende alla luce che filtra dalle finestre. Diverse statue in stile neoclassico sono poggiate su colonnine ai lati delle porte.
- Il salone di rappresentanza: l'ampia sala è in buona parte occupata da un grosso tavolo in ebano di pregevolissima fattura. Alle pareti sono appesi quadri di notevole valore e sui mobili sono disposti soprammobili in argento e cristallo di gran valore. Un carrellino contiene una raccolta di grappe veramente notevole.
- La cucina: è fornitissima e perfettamente tenuta. Un vero paradiso per gli amanti della buona tavola. Una porticina conduce alle cantine ed una scaletta conduce alla soffitta.
- La cantina: è divisa in due parti. In un locale vengono conservati i vini: c'è il meglio della produzione italiana e francese. Spicca soprattutto una gran quantità di annate di Brunello di Montalcino. Nel secondo locale si possono invece trovare riserve di cibo che basterebbero per un esercito: salumi di ogni genere, insaccati vari, ecc...
- La soffitta: è sostanzialmente utilizzata per i vecchi mobili, le scope e gli attrezzi da giardinaggio.



- Le camere degli ospiti: tutte e tre le stanze degli ospiti sono arredate con sobrietà e buon gusto. Una appare inutilizzata, mentre le altre due sono occupate dagli uomini serpente, sostituiti con l'incantesimo Assumi Sembianze ai due ingegneri che lavoravano originariamente alla ristrutturazione della villa e che erano stati assunti anche per la costruzione della torre. La camera che appare inutilizzata collega l'interno della villa con la torre: al posto di una finestra è stata infatti ricavata un'apertura che collega alla torre. Accendendo le luci si noterà che le lampadine, in queste stanze, sono meno potenti rispetto a quelle nel resto della casa. Infatti l'effetto dell'incantesimo Assumi Sembianze può venire tradito dalle ombre. Esaminando le scrivanie nelle stanze occupate si noterà che tutti i cassetti sono chiusi a chiave. Scassinandoli (Tiro Scassinare o Riparazione Meccanica dimezzato) o forzandoli brutalmente, li si troverà pieni di incartamenti ricoperti da strani segni ed ancor più strani disegni. Un disegno, in particolare, sarà simile a quello trovato nel diario di Silvana, mentre gli altri disegni rappresentano i progetti di una sorta di torre. Le scritte non potranno essere comprese, ma con un Tiro Miti si potrà intuire che si tratta della scrittura del popolo serpente. Inoltre, in una delle due stanze si potrà trovare una pistola criogenica nascosta nel doppiofondo di un armadio. Quando non si trovano al lavoro i due biscioni sono sempre nelle loro stanze, a fare i conti e a riesaminare i progetti.

- Lo studio: le pareti dell'ampia ed accogliente stanza sono ricoperte di libri, riguardanti i più disparati aspetti della cultura umanistica: storia, filosofia, letteratura. Al centro della stanza troneggia un'ampia scrivania con una grossa poltrona, posizionata frontalmente rispetto ad un grande camino. Nella scrivania non si troverà traccia delle lettere di Silvana: sono state bruciate nel caminetto diverse settimane prima... In uno dei cassetti, però, si troveranno dei progetti piuttosto complessi, attornati da scritte simili a quelle presenti sui progetti della torre rinvenibili nelle stanze degli ospiti. Con un Tiro Fisica o un Tiro Riparazione Meccanica si potrà intuire che si tratta del progetto di un qualche tipo di forno. Erano questi gli incartamenti che tanto avevano colpito Silvana.

- La libreria privata: una porticina sempre chiusa a chiave dà l'accesso a questa piccola ma fornitissima libreria, che contiene un piccolo tesoro in libri dell'occulto. In mezzo ai vari grimori variamente datati si potrà rinvenire passando un Tiro Biblioteconomia una copia dei G'harne Fragments. Sfogliando le pagine e passando un Tiro Individuare, i personaggi che hanno avuto modo di vedere la grafia di Silvana (ad esempio leggendone le lettere) potranno notare che alcuni appunti sono stati vergati dalla sua mano.

- La stanza da letto di Vittorio: tutti i mobili del locale sono in ebano. Vi è un armadio con i vestiti del notevole, compresi quelli da militare, una rastrelliera contenente una raccolta di fucili, una bacheca con una vecchia pistola, una raccolta di pugnali di diversa fattura e, soprattutto, una ciclopica collezione di bicchieri da birra.

## **I killer imbranati**

Ugo Rupe e Attilio Valanga si trovano a Francavilla il giorno in cui arrivano gli Investigatori. Incaricati di eliminare Aldo de Vincentiis, i due sono spaventati dalla potenziale pericolosità degli Investigatori ed iniziano a seguirli, cercando l'occasione migliore per eliminarli. Naturalmente aspetteranno che il gruppo si separi e non attaccheranno mai gruppi costituiti da più di due persone. Ovviamente aspetteranno che le vittime si trovino in qualche posto poco frequentato, come qualche vicololetto malfamato di Roma o Pescara, oppure i boschi attorno alla tenuta di D'Alessio. I due seguiranno continuamente il gruppo di Investigatori; non essendo particolarmente abili, dopo il

primo giorno di pedinamento i giocatori potranno notare di averli visti più volte, passando un Tiro Individuare. Se non verranno catturati o eliminati prima dell'irruzione a casa Albani, avvertiranno Vittorio e prepareranno un agguato letale per gli Investigatori. Se verranno catturati non diranno una parola, certi della propria impunità. Non sanno, infatti, che, avendo più volte tradito la fiducia riposta in loro dallo spietato Vittorio, saranno da questi ricompensati con la morte. Infatti, il giorno dopo essere stati assicurati alla giustizia, saranno ritrovati cadaveri, con la lingua gonfia ed i lineamenti distorti dalla sofferenza: una dose sbagliata di veleno...

## **Come risolvere al meglio l'avventura**

All'inizio dell'avventura, gli Investigatori non hanno alcun indizio che li ricolleggi ad alcun fatto legato all'occulto. Sanno esclusivamente che qualcuno ha compiuto un tentativo di furto a casa di Aldo de Vincentiis ed ha poi cercato di eliminarlo lanciandogli una bomba. Investigando su Aldo i giocatori dovrebbero facilmente rendersi conto che nessuno a Francavilla o Pescara poteva realmente avere motivo di eliminarlo. Anche la falsa pista dell'amante della moglie conduce ben presto ad un vicolo cieco. Facendo invece ricerche sulla famiglia di Aldo si giungerà ben presto a scoprire che Silvana è scomparsa e, inoltre, che negli ultimi tempi si era interessata di un libro di valore, scomparso dalla biblioteca paterna. Tutto questo dovrebbe spingere gli Investigatori a seguire la traccia della figlia scomparsa. Giunti a Roma, ci saranno due filoni di investigazione da seguire: da una parte le tracce conducono alla buona società e dall'altra alla comunità ebraica. I tasselli raccolti in questi due posti consentono di ricostruire un puzzle che conduce chiaramente a Vittorio Albani. A questo punto sta alla fantasia degli Investigatori trovare il modo migliore per sbrogliare la matassa. Certamente la distruzione degli obelischi (compresa la torre a casa Albani) e l'eliminazione fisica del notevole fascista e dei suoi collaboratori del Popolo Serpente è la strada più sicura per scongiurare il pericolo dell'evocazione. Per riuscire in questa impresa sarà necessario utilizzare al meglio l'aiuto offerto dal rabbino, oltre ad eventuali appoggi ed amicizie nel partito fascista.

## **I personaggi**

- *Silvana de Vincentiis* (protagonista femminile): ormai morta, bruciata e sepolta...

- *Aldo de Vincentiis* (il padre di Silvana): FOR 13, COS 15, TAG 15, DES 12, FAS 14, SAN 75, INT 14, MAN 15, EDU 20, PF 15. Abilità: Lingua Latina 75%, Lingua Francese 70%, Storia 70%, Uso Pistola 68%, Uso Doppietta 80%, Uso Sciabola 55%. Aldo è un ricco possidente francavillese, che vive di rendita e passa il suo tempo frequentando alcuni dei migliori salotti culturali italiani. Tra le altre ci sono alcune collaborazioni con noti antiquari e filologi del periodo ed una passione per il bel libro (possibilmente raro). Felicamente sposato con Isabella, ancor oggi una bella donna, ha due figli, Marco e Franco (attualmente in Francia), e una figlia, Silvana, molto indipendente, che ormai da tempo non dà più sue notizie... Aldo vive a Francavilla, a Villa Torlonia (stile neoclassico), dono del re alla famiglia de Vincentiis, da cui si allontana solo per curare gli affari che richiedono necessariamente la sua presenza. Fu durante uno di questi viaggi a Mantova, in visita al salotto del compianto Eupremio della Rosa, che Aldo conobbe gli Investigatori ed ebbe modo di apprezzare il

loro spirito arguto. Regularmente iscritto al partito fascista, Aldo è in ottimi rapporti con le autorità francavillesi, ed è rispettato e benvenuto da tutti i conoscenti.

Arma	% Attacco	Danno
Pistola .38	68%	1D10
Doppietta	80%	2D6/1D6/1D3
Sciabola	55%	1D8+1+1D4

- *Isabella de Vincentiis* (la moglie di Aldo): FOR 9, COS 14, TAG 11, DES 13, FAS 15, SAN 50, INT 16, MAN 10, EDU 15, PF 13. Abilità: Lingua Francese 70%, Ricamare 80%, Galateo 79%, Letteratura Italiana 60%. Isabella è la moglie (un po' fedifraga) di Aldo de Vincentiis. Ancora oggi è una bella donna, dal personale molto curato e dall'intelligenza pronta ed acuta. Non ama viaggiare ed è per questo che non sempre accompagna il marito durante le sue trasferte d'affari. Nonostante l'affetto che prova per il coniuge, non riesce a fare a meno di alcune scappatelle, mero esercizio fisico, con i più aitanti ed affascinanti uomini dei dintorni, Tra questi, il figlio naturale del Vate, Alfonso d'Alessio, conosciuto al locale cenacolo dannunziano, è il suo preferito. Tra gli interessi di Isabella primeggiano poesia e galateo, che non manca di sfoggiare durante le occasioni mondane, cosa che le ha fatto guadagnare la meritata fama di perfetta padrona di casa.

- *Vittorio Albani* (gerarca fascista): FOR 16, COS 16, TAG 16, DES 11, FAS 9, SAN 0, INT 16, MAN 13, EDU 11, PF 16. Abilità: Tirare Pugni 75%, Tirare Calci 60%, Testata 80%, Uso Pistola 60%, Uso Fucile 30%, Uso Sciabola 60%, Filosofia e "Cultura" Fascista 60%, Affascinare Giovani Donne 70%. L'aspetto di Vittorio che più colpisce Silvana non è sicuramente il fisico tozzo e sgraziato, ma il fascino ed il carisma dell'uomo abituato al comando. Vittorio, infatti, non è propriamente un bell'uomo, anzi, ma sa usare la lingua molto bene. Cosa avete capito, maliziosi lettori! Vittorio è un grande parlatore, abile manipolatore di menti, irretitore di coglioni, sciorinatore di favole. In poche parole, un gran mestatore di folle e sobillatore di animi. La sua loquela scorre come l'olio e le sue capacità gli rendono sempre facile trovare seguaci e avventurette con belle donne. Vittorio è molto sicuro di sé. Non ama chi lo contrasta e, proprio per questo, si circonda sempre di persone che non gli danno mai torto... Il prode Albani, nonostante le sue cthuloidi frequentazioni, non conosce alcun incantesimo: preferisce l'uso delle mani... e del manganello.

Arma	% Attacco	Danno
Fucile .30 automatico	30%	2D6+3
Calcio	60%	1D6+1D4
Testata	80%	1D4+1D4
Pugno	75%	1D3+1D4
Sciabola	60%	1D8+1+1D4

- *Ernestina Capperi* (servitrice nella villa di Aldo): FOR 9, COS 13, TAG 8, DES 14, FAS 9, SAN 65, INT 13, MAN 13, EDU 11, PF 12. Abilità: Spolverare 70%, Rifare i Letti 80%, Cucinare 45%, Ascoltare 80%, Intrufolarsi 75%, Osservare 60%. Ernestina, figlia di contadini al servizio della famiglia de Vincentiis, è la più giovane fantesca di Villa Torlonia. Ragazza graziosa e vivace, dalla lingua più tagliente di un rasoio ben affilato, è al diretto servizio della signora Isabella, cui è molto fedele. Negli anni ha sviluppato una sentita rivalità nei confronti di Silvana. Non si sono mai risparmiate piccole cattiverie e grosse maldicenze reciproche.

- *Mario D'Amico* (autista della famiglia de Vincentiis): FOR 13, COS 14, TAG 12, DES 13, FAS 10, SAN 50, INT 12, MAN 10, EDU 9, PF 13. Abilità: Guidare 80%, Osservare 65%. Mario è l'autista di Villa Torlonia, un tipo sveglio, di mezza età, fedele ai suoi datori di lavoro. Ha fatto la Grande Guerra e non mancherà di ricordarlo almeno un paio di volte a chiunque mostri il sia pur minimo interesse nei suoi confronti. Da notare che è stato l'ultimo a vedere Silvana, quando la ha accompagnata alla stazione di Francavilla, dove la giovane ha preso un treno per Roma.

- *Ugo Rupe* (killer): FOR 18, COS 17, TAG 17, DES 7, FAS 7, SAN 25, INT 7, MAN 5, EDU 7, PF 17. Abilità: Tirare Pugni 75%, Tirare Calci 50%, Testata 80%, Uso Manganello 80%, Uso Pistola 30%, Uso coltello 50%, Maneggiare Esplosivi 40%, Autocontrollo 30%. Ugo è un omaccione alto, robusto e sgraziato. Deriso sin da piccolo per la sua stupidità, la sua goffaggine ed il suo fisico sgraziato, ha accumulato un astio non indifferente per l'umanità nel suo complesso. Le uniche persone cui è affezionato sono la mamma (ovviamente), il suo fido amico Attilio Valanga e Vittorio Albani, suo datore di lavoro, che, a volte, gli parla come a una persona (quasi) normale.

Arma	% Attacco	Danno
Pistola .38	30%	1D10
Calcio	50%	1D6+1D6
Testata	80%	1D4+1D4
Pugno	75%	1D3+1D6
Manganello	80%	1D6+1D6
Coltello	50%	1D4+1D6

- *Attilio Valanga* (killer): FOR 18, COS 18, TAG 18, DES 7, FAS 7, SAN 20, INT 7, MAN 4, EDU 6, PF 17. Abilità: Tirare Pugni 65%, Tirare Calci 50%, Uso Manganello 60%, Uso Pistola 30%, Uso Coltello 50%, Fare Commenti Idiotti 80%. Mentre Mamma Natura ha fatto estendere Ugo Rupe in altezza, la stessa mano bizzarra ha deciso che Attilio doveva espandersi per larghezza. L'imbranato sicario è un bestione alto un metro e sessantanove e pesante oltre i centoventi chili. Se a questo accompagnate la prontezza di riflessi di un bradipo, la vivacità intellettuale di una mucca, la bellezza di uno scorfano marcio e la simpatia di un riccio pestato, avrete l'immagine di questo allegro personaggio. Praticamente evitato da tutti, Attilio ha trovato la sua compagnia ottimale in Vittorio e Ugo. In particolare ammira moltissimo Ugo, il suo amico "più intelligente"...

Arma	% Attacco	Danno
Pistola .38	30%	1D10
Calcio	50%	1D6+1D6
Pugno con con Tirapugni	60%	1D3+2+1D6
Manganello	65%	1D6+1D6
Coltello	50%	1D4+1D6

- *Alfonso d'Alessio* (figlio naturale di D'Annunzio ed amante di Isabella): FOR 15, COS 14, TAG 10, DES 15, FAS 14, SAN 70, INT 14, MAN 14, EDU 15, PF 14. Abilità: Uso Sciabola 80%, Autocontrollo 50%, Declamare Versi Altisonanti 40%, Concupire Esempolari dell'Altro Sesso 80%. Alfonso D'Alessio è un tipo alto e robusto, dagli occhi penetranti e la fronte ampia, attraversata da una cicatrice. Nonostante l'aspetto, Alfonso è un uomo frustrato ed insicuro, che sente troppo pesante il confronto con il padre. È proprio per questo che il giovane si dedica con tanta passione a donne e duelli: ogni donna, ogni combattimento è una prova mediante la quale si confronta con il ricordo del padre.

Arma	% Attacco	Danno
Sciabola	80%	1D8+1+1D4

- *Marco "il Cera"* (1° servitore di d'Alessio): FOR 11, COS 12, TAG 10, DES 10, FAS 10, SAN 50, INT 10, MAN 10, EDU 10, PF 11. Abilità: Guidare Automobili 67%. E' un tipo buffo, non brutto, ma decisamente strano. Fa spesso discorsi incomprensibili e considera il suo mestiere di servitore e autista una specie di ineluttabile condanna cui la sorte ria e beffarda lo ha condannato.

- *Stefano "il Vecchio"* (2° servitore di d'Alessio): FOR 10, COS 10, TAG 10, DES 10, FAS 10, SAN 50, INT 10, MAN 10, EDU 11, PF 10. Abilità: Potare Siepi 70%. Silente è malinconico, Stefano è un giovane invecchiato precocemente. Non c'è stato nessun evento particolare che abbia causato il suo invecchiamento. Alcuni suppongono che sia già nato vecchio, con tanto di capelli brizzolati. Sogna, talvolta, di emigrare in America... dove invecchiare serenamente.

- *Flavio Tibaldi* (servitore di Vittorio): FOR 12, COS 12, TAG 10, DES 12, FAS 9, SAN 50, INT 10, MAN 10, EDU 10, PF 11. Abilità: Uso Doppietta 80%, Uso Baionetta 80%.

Arma	% Attacco	Danno
Doppietta	60%	2D6/1D6/1D3
Baionetta	75%	1D6

- *Rodolfo Tersili* (squadrista del servizio d'ordine di Vittorio): FOR 14, COS 11, TAG 13, DES 10, FAS 11, SAN 50, INT 10, MAN 10, EDU 10, PF 12. Abilità: Tirare Pugni 75%, Tirare Calci 50%, Testata 80%, Uso Manganello 70%, Uso Pistola 50%. Gira sempre con il fido manganello ed il revolver calibro 9.

Arma	% Attacco	Danno
Pistola 9mm	50%	1D10
Calcio	50%	1D6+1D4
Testata	80%	1D4+1D4
Pugno	75%	1D3+1D4
Manganello	70%	1D6+1D4

- *Michele Furetti* (squadrista del servizio d'ordine di Vittorio): FOR 13, COS 9, TAG 13, DES 10, FAS 9, SAN 55, INT 13, MAN 11, EDU 10, PF 11. Abilità: Tirare Pugni 65%, Tirare Calci 45%, Testata 60%, Uso Manganello 65%, Uso Pistola 55%. Porta sempre il fido manganello ed il revolver calibro 9.

Arma	% Attacco	Danno
Pistola 9mm	55%	1D10
Calcio	45%	1D6+1D4
Testata	65%	1D4+1D4
Pugno	65%	1D3+1D4
Manganello	65%	1D6+1D4

- *Gli altri personaggi (comparsi o citati nella storia)*

Marco e Franco de Vincentiis (fratelli di Silvana)

Simone Chiaraluce (cocchiere morto nell'attentato dinamitardo)

Edmondo Verti (ex amante di Silvana)

Lothar Zdekauer (ex amante di Silvana)  
 Sigfrid Zdekauer (eminente studioso tedesco)  
 Ettore D'Amico (bibliotecario pescarese)  
 Giuseppe Ciamarone (direttore del Gazzettino Adriatico)  
 Federico Ascoli (contatto presso la comunità ebraica)  
 Samuele Toaff (capo della comunità ebraica)  
 Donatella Giovanardi (incaricata del ritiro degli effetti personali di Silvana)  
 marchesa Serbelloni Fioranti Bentivoglio (tenutaria del salotto letterario romano)  
 contessina Onorata Frescobaldi Calasanzio (onnipresente nei salotti letterari)<sup>5</sup>  
 Mario Fabrizi (portiere dell'Hotel Imperiale)  
 Sauro De Grigis (medico legale responsabile dell'obitorio)  
 Maddalena Tibaldi (moglie di Flavio)

## I mostri

- *Emissari del Popolo Serpente*: due appartenenti ad una tribù del popolo serpente hanno assunto sembianze umane e supervisionano, grazie alle loro profonde conoscenze scientifiche e magiche, la costruzione della torre accumulatrice di Mana. Ambedue hanno assunto l'aspetto di esseri umani grazie all'incantesimo Assumi Sembianze. Si ricordi che l'ombra proiettata da qualcuno trasformato grazie a questo incantesimo rimane quella originaria. Possiedono delle Armi Criogeniche che hanno l'aspetto di radici stranamente contorte. Le caratteristiche sono le seguenti: FOR 12, COS 11, TAG 11, DES 13, INT 17, MAN 13, PF 11. Abilità: Parlare Italiano 40%, Arma Criogenica 55%, Morso 35%. Armatura: se in forma di serpente hanno 1 punto armatura dovuto alle scaglie. Perdita di sanità: 0/1D6 (se nella loro vera forma).

Arma	% Attacco	Danno
Arma Criogenica	55%	1D6+1D4
Morso	35%	1D8 + veleno con potenza pari alla COS dell'uomo serpente

## 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:

- "*Saducismus Triumphatus*" (J. Glanvill): Lingua Inglese, Perdita SAN 1D2, Miti +1%.

- "*Ars Magna et Ultima*" (R. Lullo): Lingua Latina, Perdita SAN 1, Chimica +5%.

- "*Die Grundform der Häresieren in Altägyptischen Glauben*" (S. Zdekauer): ovvero, "Fondamenti di Eresia nella Religione Egiziana", Lingua Tedesca, Perdita SAN 2, Antropologia +2%, Miti +1%. Il tomo (che gli Investigatori troveranno in mano alla comunità ebraica) è scritto in un linguaggio aulico e tratta da un punto di vista storico-antropologico alcune leggende legate ai miti. In

---

<sup>5</sup>Penso che ormai nulla resti da dire sull'arzilla zitella già apparsa in *L'inizio della fine e Cave!* (NdA)

particolare ricostruisce la vicenda della bella Nefer Nefer. Gli Investigatori sopravvissuti all'omonima avventura in Egitto dovrebbero essere i più interessati...

- "*G'harne Fragments*" (Lord Wendi-Smith): Lingua Inglese, Perdita SAN 1D10, Miti 10%, Moltiplicatore Inc. x2, Incantesimi presenti sulla versione di Silvana: Contatta Ctoniano, Contatta Yog Sothoth. La versione in mano a Silvana è, purtroppo, molto epurata. Passando di mano in mano molte pagine sono state strappate. In particolare, solo due incantesimi sono sopravvissuti. Nonostante questo, il potere evocativo delle pagine rimaste è tale da far vacillare anche la mente più salda e razionale.

### **La sanità mentale**

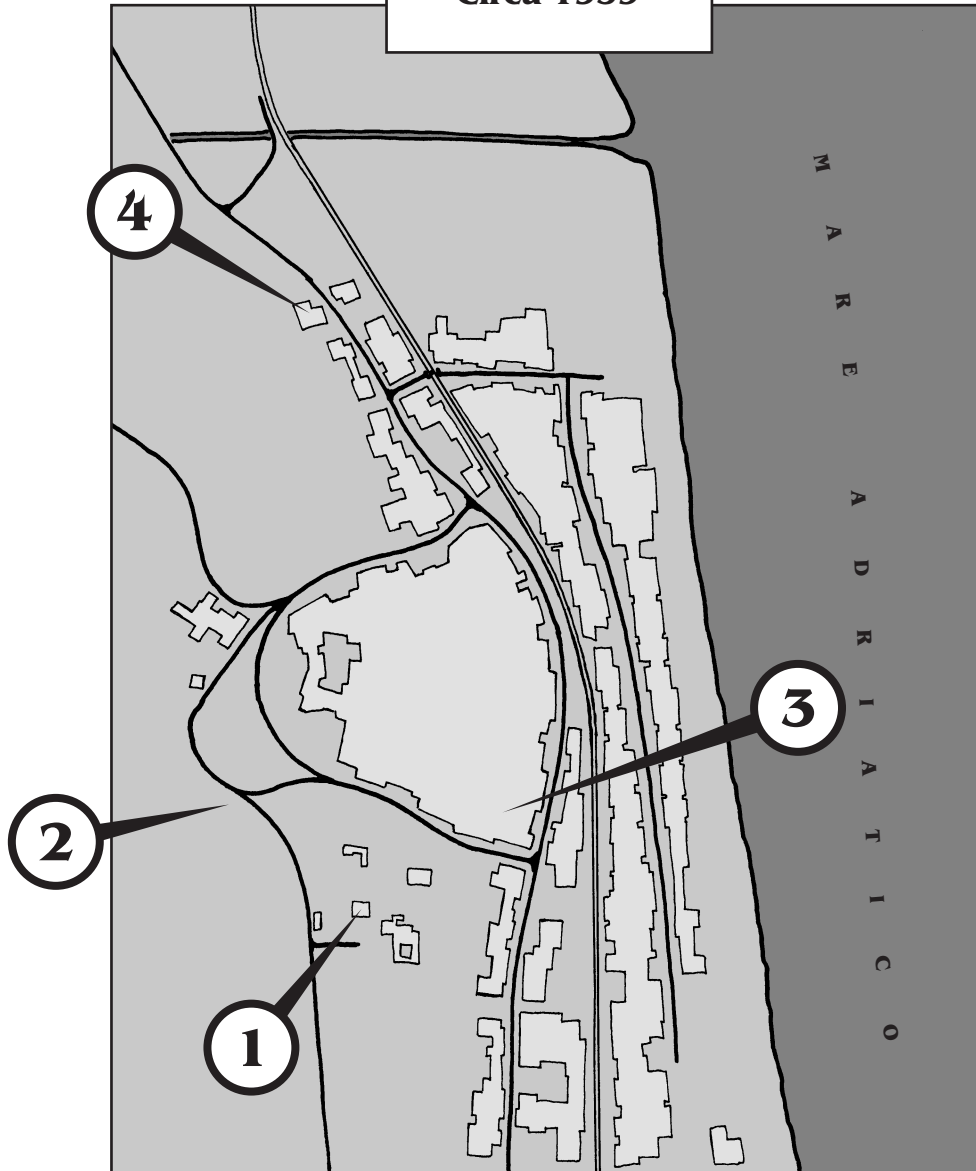
La distruzione delle quattro torri comporta il recupero di 1D10 SAN. L'eliminazione di Vittorio Albani determina il recupero di 1D4 SAN.

*(pagina vuota)*



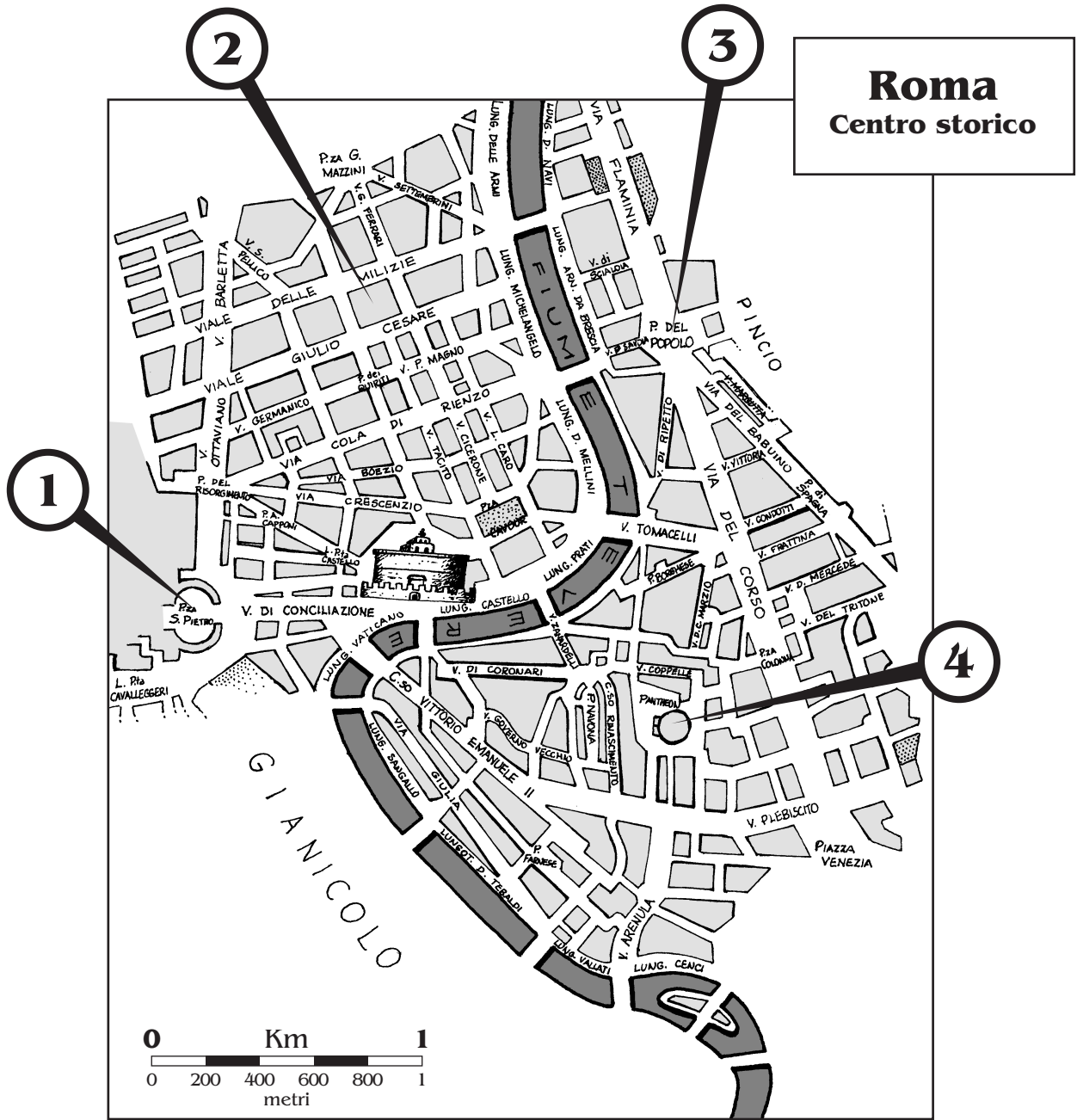
# Francavilla

Circa 1939



## Legenda

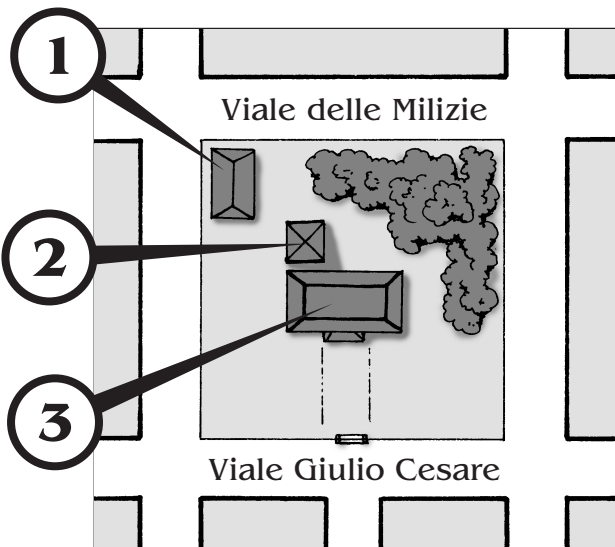
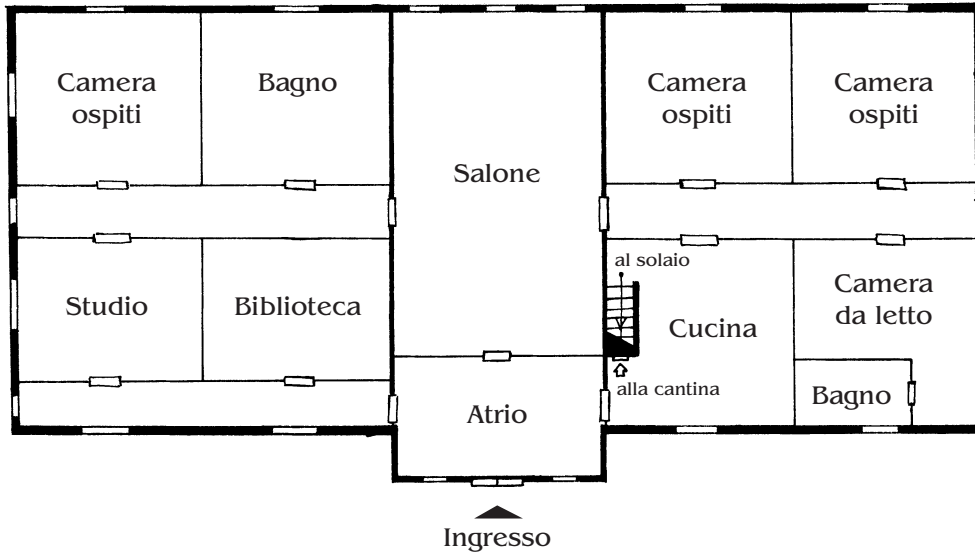
1. Villa Torlonia
2. Luogo dell'attentato
3. Cenacolo letterario
4. Villa D'Alessio



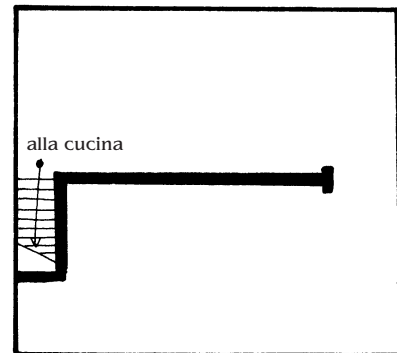
**Roma**  
Centro storico

- Obelischi**
1. Piazza S. Pietro
  2. Villa Albani
  3. Piazza del Popolo
  4. Pantheon

# Villa Albani



## Cantina



## Legenda

1. Alloggio della servitù
2. La torre
3. Villa Albani

*(pagina vuota)*

## Materiale per i giocatori

### Le lettere di Edmondo Verti

---

*Francavilla, 22/12/1932.*

*Adorata mia Silvana, sei partita da appena due mesi, eppure mi manchi come se non ti vedessi da anni. Ho scritto una poesia che iniziava: "come posso stare una vita senza te, se non posso stare neanche un giorno senza te...". Poi mi è sembrata troppo stupida e l'ho buttata nel caminetto, ove bruciava un fuoco allegro e scoppiettante come te... Buon natale. Sempre tuo Edmondo.*

*Francavilla, 18/6/1933*

*Cara Silvana, capisco che i tuoi interessi letterari ti portino in giro per tutta l'Europa, ma mi farebbe piacere rivederti ogni tanto. Sai che i miei impegni di lavoro e la mia salute cagionevole mi impediscono di viaggiare. Torna qui ogni tanto. Tuo Edmondo.*

*Francavilla, 4/4/1935*

*Silvana, non credo che fra noi vi sia ormai molto da dire, ma continuiamo comunque a mantenerci in contatto, se non altro per ciò che ci ha legato un tempo... Edmondo*

*Francavilla, 20/12/1937*

*Cara Silvana, le vecchie ferite sono ormai cicatrizzate. Mi sento in grado di darti un consiglio da amico. Non credo che quell'uomo "maturo" di cui parli faccia per te. Da come ne parli ho maturato l'idea che, più che darti sicurezza, ti metta in soggezione e ti spaventi. Edmondo.*

---

*Roma, 10/6/1937*

*Silvanona mia bella, credo che tra luglio ed agosto si possa organizzare un viaggetto insieme da qualche parte. La tua femminilità prorompente è ciò che ci vuole per rinnovare il vigore di un guerriero come me. A presto. Firmato: il Puccettone tuo.*

*Roma, 4/9/1937*

*Silvana cara, non scorderò mai questa estate. Ora, purtroppo, i tanti impegni di lavoro mi tengono lontano da te. Spero che quanto prima tu possa venire nella gloriosa capitale dell'Impero. Sono ansioso di ospitarti nella mia villa. Firmato: il Puccettone tuo.*

*Roma, 1/2/1938*

*Carissima Silvana, spero che tu possa presto tornare a Roma. Per quanto riguarda quei disegni di cui continui con tanta insistenza a chiedermi, ti ribadisco che si trattava di un progetto industriale di estrema importanza. I simboli che tanto ti hanno colpito erano esclusivamente formule matematiche. Mi raccomando, non farne parola con nessuno. Non avresti dovuto vederli. A presto. Firmato: il Puccettone tuo.*

*Roma, 13/12/1938*

*Silvana mia, ti sento fredda e distaccata da un po' di tempo a questa parte. Cosa è rimasto della focosa amante di una volta? Cosa ci sta separando? Scrivimi, fatti sentire. Firmato: il Puccettone tuo?*

## Le lettere di Lothar Zdekauer

---

*Berlino, 14/3/1936*

*Meine Gnedige Silvana, spero di avere presto modo di rivederti. Conoscerti è stata un'esperienza inebriante. Desidero ancora abbeverarmi al tuo corpo, infinita fonte di ebbrezza. Il pensiero del tuo odore, del tuo sorriso, dei tuoi occhi tormenta i miei sogni, nel sonno e nella veglia. Lothar.*

*Berlino, 18/4/1937*

*Meine Gnedige Silvana, temo che non ci rivedremo per parecchio tempo. Ho deciso di girare un po' per il mondo; il sangue degli Zdekauer scorre forte e vigoroso nelle mie vene. È giunto il tempo di partire. P.S.: non trovo più quel buffo manoscritto di babbo Sigfrid. Per caso lo hai preso tu? In tal caso tienilo da conto; non essendo pubblicato può avere un certo valore. Lothar.*

---

10 Dicembre 1934

*Sono sempre più convinta di aver preso la giusta decisione. Certo, all'inizio è stata dura, ma adesso sono davvero contenta di aver lasciato la provincia per ampliare i miei orizzonti. È meraviglioso conoscere persone con una esperienza di vita completamente diversa dalla nostra. Non penso quasi più ad Edmondo: la cosa più strana è che non ho nessun rimorso... non credevo fosse possibile dimenticare così in fretta.*

18 Febbraio 1936

*Lothar è davvero un amante meraviglioso. Vorrei restare per sempre con lui qui a Berlino.*

10 Maggio 1937

*È passato poco più di un anno. È strano, la mia vita ha subito una brusca accelerazione... Nell'ultima lettera di Lothar la cosa più importante sembra essere quello stupido libercolo... devo comunque ammettere che nel manoscritto di Sigfrid c'è qualcosa di inquietante. Chissà cosa penserebbe Vittorio delle antiche leggende che narrano del salvataggio dell'umanità da parte della razza ebraica!!! Non devo assolutamente fargliene parola.*

*Quest'ultima parte del diario è scritta con grafia incerta e tremolante.*

10 Gennaio 1938

*Il libro trovato nella biblioteca del babbo, i G'harne fragments, è una continua, inquietante rivelazione. Ora comprendo...È orribile... Ho capito il progetto di Vittorio... Devo assolutamente parlarne con Federico per entrare in contatto con i saggi. Forse, potranno ancora una volta salvare l'umanità dall'avvento del Caos.*

25 Giugno 1939

*Comincio già ad avvertire il benefico influsso del talismano donatomi da Samuele. Credo proprio di essermi affidata alle persone giuste. Forse l'umanità può ancora essere salvata....*



## La lettera di Silvana

---

*Roma, 25 Giugno 1939*

*Non so come iniziare questa lettera...*

*Tante cose e tutte orribili stanno accadendo...*

*Leggete il libro. Le antiche leggende hanno sempre un fondo di verità. Ciò che il vostro glorioso popolo ha già impedito in passato, minaccia di nuovo l'umanità. Il Nero Signore evocherà le fetide sfere rotanti se non verrà fermato in tempo. Vi indicherò i punti in cui l'energia psichica verrà catalizzata. Anche la culla della Cristianità è coinvolta. Bisogna impedire la costruzione della quarta torre e distruggere le altre. È strano come a volte si sia così vicini all'orrore senza percepirne consciamente la presenza... Vittorio era così affettuoso.*

---

## Quotidiani

---

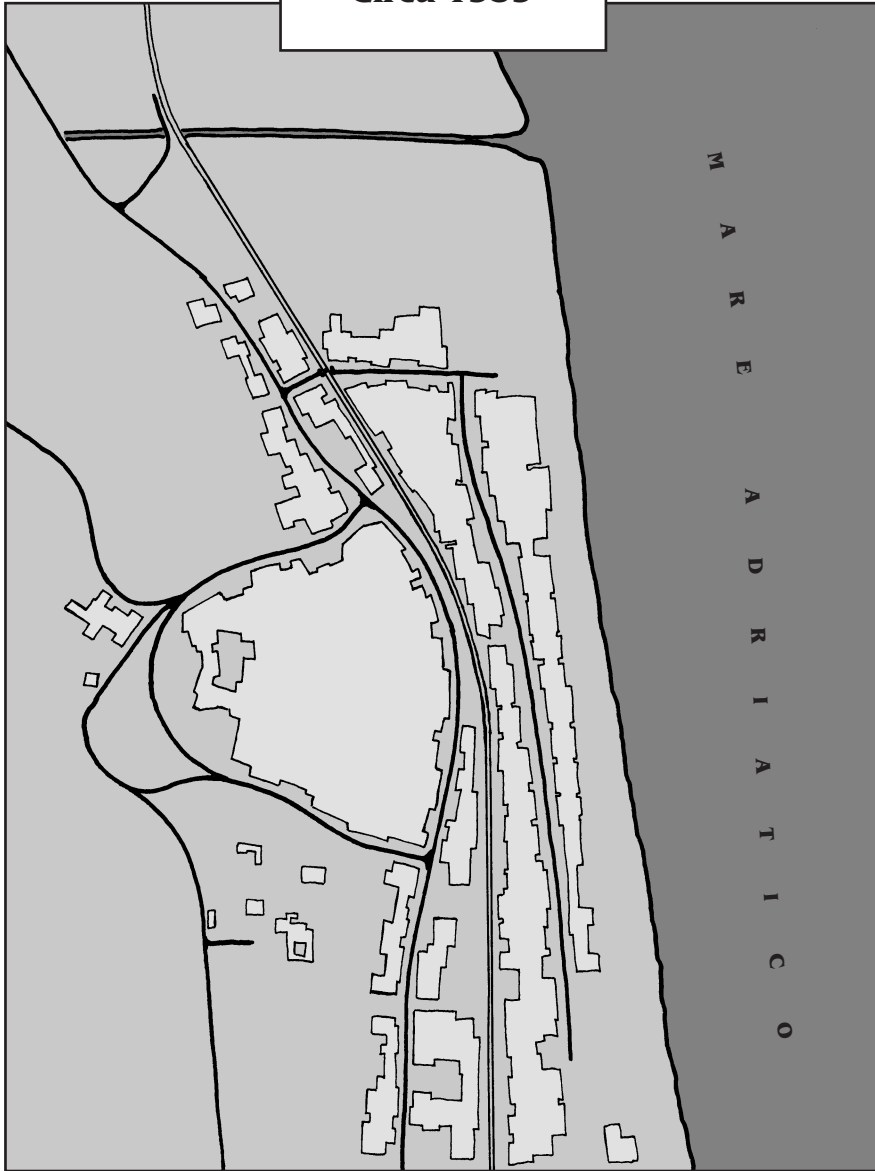
- 7 luglio 1939 "Tentato furto a villa de Vincentiis. Solo il valore e la prontezza di Aldo de Vincentiis, noto imprenditore apprezzato in tutta Francavilla, ha impedito a due vili ladri di perpetrare un furto nella ricca villa della famiglia.. Sfortunatamente i maramaldi si sono dati alla fuga."

---

- 27 luglio 1939 "BOMBA A FRANCAVILLA: TENTATO OMICIDIO O INCIDENTE? Ieri mattina due esplosioni hanno fatto precipitare la carrozza di Aldo de Vincentiis dalla strada che reca al convento Michetti. Il guidatore, Simone Chiaraluce, è disgraziatamente rimasto ucciso nella caduta. Fortunatamente il noto de Vincentiis è riuscito a salvarsi, saltando dal mezzo ed appendendosi alle frasche di un albero. I carabinieri stanno investigando e faranno certamente luce sull'increscioso evento, per ora inspiegato."

---

**Francavilla**  
Circa 1939

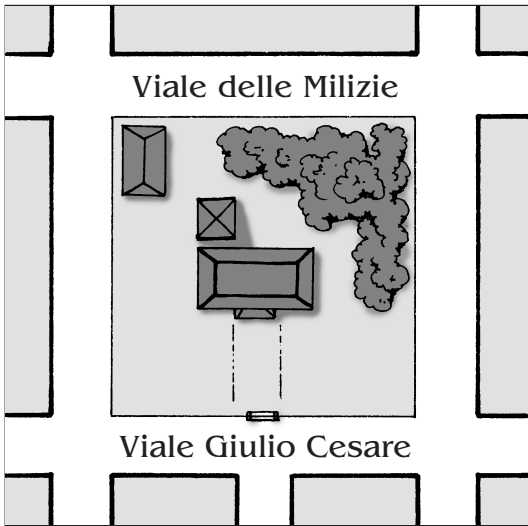
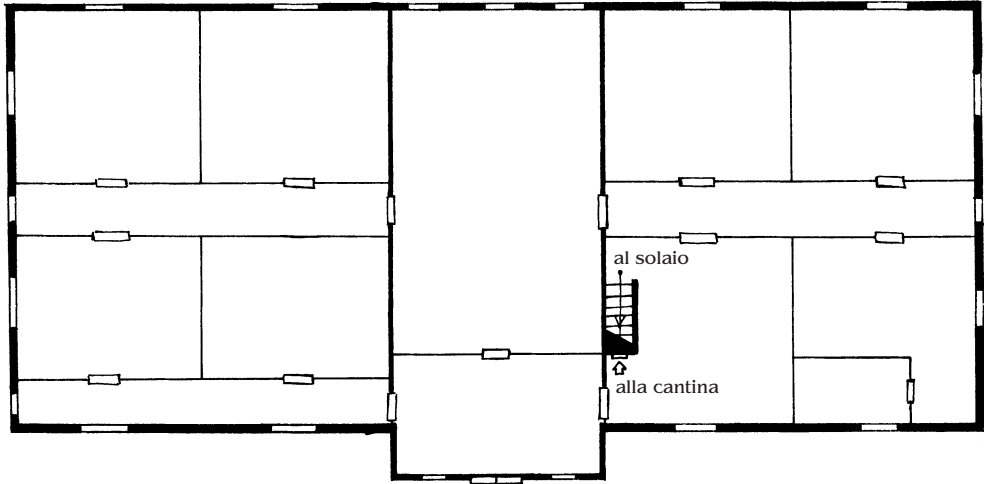


# Roma

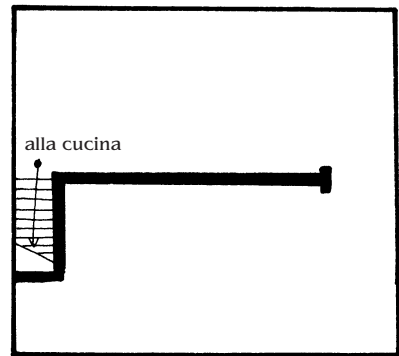
## Centro storico

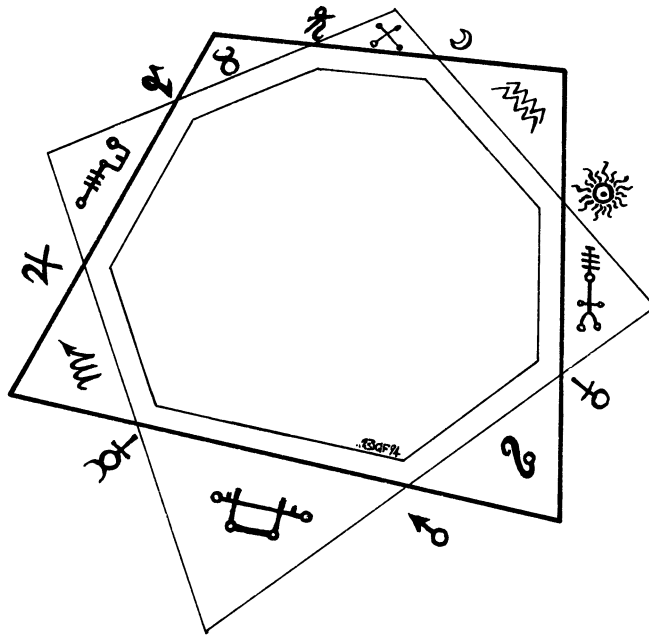


# Villa Albani



## Cantina





*Scaffale 11-B*

# 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.