

Il sangue non è acqua

Scenario per **Il Richiamo di Cthulhu**
(Versione *d20*)
di Paolo Agaraff



Attenzione: contiene spoiler!

Questo scenario contiene informazioni che possono svelare colpi di scena e trame nascoste del romanzo omonimo.

Queste informazioni potrebbero rendere la successiva lettura del libro meno godibile. Sugeriamo ai custodi di leggere prima il romanzo **Il sangue non è acqua**, di Paolo Agaraff, in vendita nelle migliori librerie e su Internet: www.internetbookshop.it

Il sangue non è acqua
di Paolo Agaraff
Scenario per **Il Richiamo di Cthulhu**
(Versione d20)

Versione 1.0 del 14-02-2006
Copyright © 2006 Paolo Agaraff

<<http://www.paoloagaraff.com/>>

Questa sceneggiatura è basata sul romanzo:

Il sangue non è acqua
di Paolo Agaraff
PeQuod (2006)
ISBN 88-87418-85-3

Lo scenario

La Storia fin qui

Tutto ha inizio nel marzo del 1810, quando Inìsero Farricorto, ultimogenito di una numerosa famiglia di pescatori, decide di lasciare la natia Sardegna per tentare la fortuna in America, dove inizia una nuova vita da emigrante, destinata a concludersi in maniera cruenta.

Dopo un lungo viaggio in terza classe, Inìsero sbarca a Nuova York, quindi dopo aver girovagato per alcuni anni tra i porti della costa orientale degli Stati Uniti, giunge a Nantucket, dove si imbarca sulla *Devil Dam*, la baleniera del comandante Nick Messina. Al termine di una fenomenale stagione di caccia alla balena, la nave affonda sullo Scoglio del Diavolo, al largo di Innsmouth, attirata da un finto faro allestito sulla spiaggia da una banda di predatori di relitti.

Ufficialmente, Inìsero Farricorto muore nel naufragio, in realtà viene accolto dalla comunità della città di Innsmouth, dove le sue qualità di marinaio sono particolarmente apprezzate. Imbarcato sulla *Sumatra Queen* del capitano Obed Marsh, Inìsero sbarca alcuni anni dopo in Polinesia e riporta con sé Najala, una splendida polinesiana della tribù dei Kanaka, i cui geni celano però l'eredità degli Abitatori del Profondo. Nel 1827 dal loro matrimonio nasce Ari: il nome del bambino è di origine tahitiana e, tradotto in italiano, significa: "le acque profonde e il loro piacevole canto".

Nel 1846, quando Innsmouth precipita nell'anarchia, Inìsero muore negli scontri tra ribelli, alieni e cultisti, lasciando Najala vedova e Ari orfano. Nel 1850, Najala raggiunge il culmine della sua trasformazione e decide di ricongiungersi in mare ai suoi parenti pin-nati. Ari, che ha meno di un quarto di sangue alieno, abbandona Innsmouth per tornare alle proprie origini italiane. Quando vengono compilati i nuovi documenti di identità, il nome viene italianizzato in Ario. Il figlio di Najala e Inìsero porta con sé l'accento italo-americano, l'eredità genetica da ibrido anfibio, una grossa scorta di oro e preziosi strappati alle profondità oceaniche, e il *Liber Logaeth*, rubato dal padre durante i primi giorni degli scontri.

Tornato in Sardegna, Ario si sposa con Eleonora Buddusò, un'ambiziosa ragazza cagliaritana, quindi si trasferisce su Isola Mortorio,

vicino a Terranova¹, dove fa costruire una grandiosa villa e un piccolo villaggio di appoggio per i pescatori alle sue dipendenze.

Ma lo scopo di Ario ha poco a che vedere con la pesca: egli si propone di ripopolare un'antica colonia di Abitatori del Profondo, situata tra Isola Mortorio e le Bocche di Bonifacio. A questo scopo, le grotte subacquee che si snodano sotto l'isola stessa si rivelano una preziosa anticamera per instradare i futuri coloni (figli, nipoti e pronipoti) alla loro residenza definitiva.

Dal matrimonio di Ario ed Eleonora nascono cinque figli: Edmondo, Marlisa, Francesco, Aldo e Patrizia. Raggiunta la maturità, a tutti loro viene rivelato dal capofamiglia il grandioso scopo a cui sono destinati: una breve vita da esseri umani, seguita da un interminabile futuro da immortali branchiati nelle profondità del mare. Edmondo e Marlisa accettano con entusiasmo questa realtà e decidono di rimanere nella villa di famiglia, profondendo ogni energia al fine di realizzare il progetto paterno. Gli altri, invece, non vogliono saper nulla di metter su branchie e abbandonano Mortorio, cercando di dimenticare le origini e vivere un'esistenza da normali esseri umani, lontani dal destino loro riservato. Infatti, nonostante l'orrore latente nei propri geni, i figli ribelli riescono a controllare e impedire la trasformazione con un certo sforzo di volontà (almeno fino a quando la sanità mentale è abbastanza alta). Grazie a ciò conservano la speranza che, col passare delle generazioni, i geni devianti possano essere totalmente soppiantati dai corrispondenti umani.

Rimasta sull'isola con Edmondo, Marlisa si accoppia con il fratello per rafforzare i geni alieni e genera così tre figli: nel 1878 nascono due gemelli, due splendidi esemplari di Abitatori del Profondo, Guido e Filiberta. Dato il loro aspetto inumano, i due fratellini vengono fatti passare per morti alla nascita e allevati in acquario. Bonifacio, invece, nato nel 1880, viene alla luce con sembianze umane, ma segnato da un inevitabile destino: dovrà ereditare la fortuna dei Farricorto in giovane età e fare poi da tramite con il mondo degli umani fino a quando la metamorfosi non lo spingerà in mare, a ingrossare le fila della neonata colonia.

Oltre a Bonifacio e ai gemelli, Edmondo concepisce anche un figlio illegittimo con Vitalia Cossutta, una giovane cameriera di Villa Eleonora. Il marito di Vitalia, un pescatore di Isola Mortorio, impotente a causa di una ferita di guerra, non gradisce l'inaspettata paternità: furioso, picchia a sangue la moglie incinta e causa danni neurologici permanenti al feto. Il bambino nasce ritardato, ma chiaramente segnato dai geni dei Farricorto. Il marito violento viene punito per il suo gesto durante una battuta di pesca: i Farricorto passati a vita anfibia aggrediscono la sua barca e le sue ossa fini-

¹ Terranova: l'attuale Olbia, in Sardegna. Olbia, il nome originale, deriva dal greco Olbios, che significa "felice". Il nome cambiò ripetutamente, con il trascorrere dei secoli; divenne Terranova al termine della guerra che la vide cadere in mano alla Repubblica marinara di Pisa (1288). Tornò a chiamarsi Olbia nel 1939.

scono a biancheggiare sui cristallini fondali dell'isola. Il corpo non verrà mai ritrovato.

In questo scenario, l'erede prescelto della fortuna dei Farricorto si rivelerà l'anello debole del piano di Ario.

Bonifacio è un ragazzo dal carattere inquieto. Vive fino al 1900 nella villa paterna, poi decide di fare nuove esperienze e si trasferisce a Roma, dove si arruola in Marina. Coinvolto nelle prime vicende della Grande Guerra, viene congedato con onore dopo aver perso un braccio in servizio, a causa di un banale incidente a bordo dell'incrociatore *San Giorgio*. Ritorna in Sardegna nel 1920, alla (teorica) morte del padre, il quale era invece passato alla sua nuova esistenza subacquea.

Dopo qualche anno trascorso a sistemare gli affari di famiglia, Bonifacio deve confrontarsi con la sua eredità genetica: il braccio perso in guerra comincia a ricrescere, in forma squamata e artigliata. Terrorizzato, si consulta con un suo vecchio amico e compagno d'armi, don Marciano Patriarchi, cappellano di bordo sulla *San Giorgio* ai tempi della Grande Guerra. Comincia così un fitto scambio epistolare tra i due vecchi commilitoni. Marciano, esorcista ed esperto di occultismo, riesce a comprendere parte della verità e la rivela al suo corrispondente: nei geni Bonifacio e quindi in tutta la sua famiglia si annida l'eredità maledetta degli abitanti del profondo. Tutti i Farricorto sono destinati a trasformarsi in mostruose creature senz'anima, invisibili a Dio dai tempi dei tempi. Plagiato da Marciano e traumatizzato dall'orrore della rivelazione, Bonifacio si fa convincere a sterminare completamente l'abominio che si cela nei suoi consanguinei, con la complicità (e la stretta supervisione) del suo fedele confessore.

È nel novembre del 1930 che il piano si mette finalmente in moto.

Introduzione per i Giocatori

Ad ognuno dei personaggi arriva una telegrafica lettera da parte del notaio Arnaldo Citò (pseudonimo che nasconde l'identità di Marciano Patriarchi) in cui si comunica l'avvenuto decesso di Bonifacio Farricorto e si invitano gli eredi alla lettura del testamento nella villa di famiglia in Sardegna. La lettera comprende le istruzioni su come raggiungere il punto di incontro, presso un molo del porto di Terranova. Ovviamente, ogni personaggio è più o meno imparentato con il presunto defunto ed è quindi un aspirante erede. Segue una sintesi della lettera.

Illustrissimo Signore,

ho l'ingrato onere di comunicarVi l'improvvisa e tragica dipartita di Vostro cugino, il capitano Bonifacio Farricorto, avvenuta in data 4 ottobre 1930. [...]

Con la presente siete invitato a Villa Eleonora, su Isola Mortorio, per la lettura del testamento del Vostro defunto parente. [...]

Troverete ad attenderVi un'imbarcazione (*Su Piçoccheddu*) presso il molo di Terranova, in data 19 novembre 1930 alle ore 9. In accordo con le Ultime Volontà dello scomparso, la Vostra presenza è essenziale per poter dare lettura del Testamento, dirimere eventuali controversie, e suddividere le ricche

proprietà tra i beneficiari. Come stabilito in atto testamentario, seguirà vaglia per sostenere le spese di trasferimento.

AugurandoVi buon viaggio, porgo distinti saluti.

In fede,

Notaio Arnaldo Citò.

Fatti i debiti preparativi, i fortunati eredi partono direttamente per la Sardegna senza avere idea di quali saranno gli altri parenti che presenzieranno alla lettura del testamento.

Si ritroveranno tutti al porto di Terranova e verranno accolti da un tipo barbuto, dalla pelle scura e bruciata dal sole. Questi si avvicinerà loro, si presenterà come *Tziu Grazianu*, e dirà di essere la persona incaricata dal notaio Citò per il trasporto a Isola Mortorio. Sfoderando un sorriso a 29 denti (alcuni riposano ancora sul pavimento di una lurida bettola), Graziano porgerà agli Investigatori una busta macchiata e spiegazzata, contenente una lettera autografa del notaio che garantisce per lui e il suo equipaggio. Quindi, dopo essersi assicurato dell'identità dei presenti e aver verificato la presenza di tutti gli interessati, *Tziu Grazianu* condurrà gli Investigatori al *Piçoccheddu* ("il piccolino"), una barca a vela in grado di ospitare una decina di persone. I neo-eredi saliranno sul gozzo e s'imbarcheranno verso il loro destino...

La traversata fino all'isola

Durante la traversata i personaggi avranno modo di conoscersi meglio e di fare qualche domanda al capitano, ben felice di parlare con qualche "straniero". L'accento di Graziano è molto marcato, ma il suo italiano è comunque comprensibile. Gli altri marinai si terranno in disparte ed eviteranno di avere contatti con i personaggi. In particolare, tenderanno a evitare quelli che sono discendenti per linea di sangue dei Farricorto (i tratti somatici e la stazza fisica sono facilmente individuabili). La traversata durerà circa un'ora e mezza. Segue un elenco dei possibili argomenti di conversazione.

Scopo del viaggio: il capitano non sa nulla (né gli interessa, è profumatamente pagato per farsi gli affari suoi).

Isola e dintorni: Mortorio è una piccola isola situata poco più a largo, tra il golfo di Terranova e le Bocche di Bonifacio. Per quanto ne sa, è disabitata, ci vivono solo il vecchio Efsio, un pescatore meglio noto come *Tziu Afisinu*, e quel che resta della famiglia dei Farricorto. Il mare, da quelle parti è pericoloso, soprattutto col brutto tempo.

Tziu Afisinu: vive nel vecchio villaggio di pescatori, dove c'è l'unico attracco praticabile. È un tipo solitario e scorbutico ma fondamentalmente innocuo.

I Farricorto: una volta c'era un villaggio di pescatori, quando la pesca andava bene, ed erano tutti alle dipendenze dei Farricorto, poi, quando è morto il patriarca, gli affari sono andati a rotoli e se

ne sono andati tutti. Per quanto ne sa *Tziu Grazianu*, forse qualche elemento della servitù è rimasto.

La servitù dei Farricorto: La vecchia Vitalia e il suo povero figlio Primo sono rimasti sull'isola alle dipendenze dei Farricorto dopo che il marito della vecchia morì in mare (era un pescatore al soldo dei Farricorto).

Collegamenti con la Sardegna: *Tziu Grazianu* rassicurerà gli interlocutori sul fatto che sull'isola nessuno è mai morto di fame. Una barca fa scalo all'isola periodicamente e scarica i rifornimenti, tempo permettendo.

Origine del nome dell'isola: *Tziu Grazianu* non sa da cosa derivi il macabro nome, ma sa che le acque là intorno sono molto pericolose; forse il nome deriva dalla storia di antichi naufragi.

Villa Eleonora: la villa prende il nome da Eleonora Buddusò, la moglie del vecchio Ario Farricorto.

Superstizioni varie: *Tziu Grazianu* si professa persona pragmatica, non crede nei mostri o nei fantasmi, ma ritiene che se lui non molesta i mostri e sta alla larga da posti strani costoro non avranno necessità d'importunarlo...

Isola Mortorio

Mortorio è una piccola isola situata al largo della Sardegna, tra il golfo di Terranova e le Bocche di Bonifacio. Buona parte della sua superficie è ricoperta da cespugli e bassa macchia mediterranea. A nord, sull'unica altura dell'isola (50 metri nel punto più alto), sorge la villa dei Farricorto, a strapiombo sul mare. A sud, sul versante opposto, si trova l'unica zona dove si può approdare nonostante un'insidiosa serie di scogli. Qui sorgono i resti del vecchio villaggio di pescatori alle dipendenze dei Farricorto.

Quando il mare si fa grosso, la navigazione nei pressi dell'isola non è consigliabile: forti correnti portano verso le Bocche di Bonifacio, zona molto pericolosa a causa degli scogli affioranti (e di certe cose che si aggirano per i suoi fondali).

Al momento, la superficie dell'isola ospita ufficialmente solo il notaio, *Tziu Afisinu* e la servitù dei Farricorto, che ancora si prende cura delle proprietà di famiglia in attesa di conoscere le ultime volontà di Bonifacio. *Tziu Afisinu* vive in una casupola nel villaggio di pescatori, gli altri occupano la villa padronale.

Bonifacio, il finto morto che si aggira tra grotte e sterpaglia, passa il suo tempo maledicendo la sorte ria e pregando in preda a crisi mistiche. L'eredità dei Farricorto dorme in una piccola caverna umida e malsana, ben nascosta tra i cespugli che ricoprono l'isola quasi senza soluzione di continuità.

Al di sotto del livello del mare, tra gli scogli, è dissimulato l'ingresso alle grotte semisommerse abitate dalle generazioni precedenti dei Farricorto. Qui essi innalzano canti rituali a Padre Dagon e

Madre Hydra e compiono riti per adorare il Grande Cthulhu. Ogni tanto, soprattutto quando il mare è in tempesta, alcuni di loro emergono dalle onde e spiano le attività degli umani; qualche rara volta si spingono alla villa ed entrano nelle loro vecchie camere per ricordare il passato.

Più al largo, verso le Bocche di Bonifacio, c'è il passaggio per arrivare a una antichissima città degli Abitatori del Profondo. La posizione esatta è sconosciuta a tutti i mortali, quindi non chiedeteci dov'è...

Il vecchio villaggio di pescatori

Situato sulla costa, sul versante opposto a quello occupato da Villa Eleonora, il villaggio è ormai in rovina. Solo due delle antiche abitazioni in pietra sono ancora agibili e vengono adoperate da *Tziu Afisinu*, unico essere umano che frequenta la zona: una di queste è adibita a magazzino per le povere attrezzature da pesca, l'altra a modesta abitazione.

Le altre casupole sono quasi tutte prive di tetto, qualcuna senza una parete, con vetri rotti e mura scrostate; alcune sono crollate e vengono parzialmente sommerse quando sale la marea. Un pungente odore di alghe marce e acqua di mare stagnante proviene dalle pozzanghere lasciate dall'ultima mareggiata.

In alcune case è possibile rinvenire testimonianze della passata esistenza di una colonia di pescatori: reti sfibrate e rotte in più punti, rese fragili dalla prolungata esposizione al sole, galleggianti squarciati, nasse spaccate, arpioni antidiluviani di cui uno dalla punta contorta in maniera curiosa (lanciato contro uno scoglio o qualcos'altro?), vecchie ceste inservibili, lenze, ami di ogni foggia e dimensione, anch'essi arrugginiti, qualche crocefisso e una sbiadita immaginetta della beata vergine.

Il molo

Un pontile in legno ancora integro, anche se roso dalla salsedine, è l'unica parte del villaggio che sembra aver resistito all'attacco del tempo e degli elementi. Scricchiolante di natura, si oppone alla forza delle onde, anche in occasione delle mareggiate più vigorose. Il molo, lungo 15 metri, consente di superare un'insidiosa barriera di scogli solo in parte affioranti, ricoperti di viscido alghe e varie specie di molluschi. Scogli simili costituiscono un'efficace barriera naturale che circonda tutta la costa nel raggio di circa un chilometro. Una rapida ispezione sotto il pontile rivelerà uno spazio libero di circa un metro prima del pelo dell'acqua che, a sua volta, è profonda solo un metro e mezzo. Superato il cordone di scogli, il fondo del mare si abbassa bruscamente; prima dello strapiombo è abbastanza regolare, ma non sono da escludersi buche (15% di probabilità di trovarne una per ogni 5 metri di percorso. Il Custode si ricordi la posizione di quelle eventualmente rinvenute. *Glub!*).

Il magazzino

Contiene parte dei miseri averi di *Tziu Afisinu*: una malridotta ma ancora efficiente rete da pesca, un paio di arpioni, due canne da pe-

sca, galleggianti, lenze, ami, esche seccate, corde, vele rattoppate, attrezzi per lavorare il legno, un fusto di pece, un paio di barattoli di vernice marina, uno di colla marina, pennelli vari e una piccola barca in secco, poggiata su tre cavalletti, con la chiglia verso l'alto. La barca, la *Diomira*, può portare comodamente tre persone, al massimo sei (rischiando il naufragio). Al momento la calafatura della sua chiglia deve essere rinnovata (come si potrà capire superando una Prova Artigianato, Lavorazione del legno, CD 14 o Artigianato, Costruzione barche, CD 7) e non è prudente metterla in mare in quelle condizioni (10% di affondare in 1D10+10 minuti), soprattutto con il mare grosso (35% di affondare in 1D6 minuti).

La casa

Qui Efisio passa le serate invernali, confortato dal calore del piccolo focolare. Il locale è unico e contiene un tavolo, un paio di sedie (*Tziu Afisinu* non ha molti ospiti), un letto arrangiato con delle assi e un materasso dal vago sentore di pesce, una tinozza multiuso, una vecchia credenza. Nel materasso (di alghe trattate) *Tziu Afisinu* conserva poche lire per le necessità stringenti; nella credenza, stoviglie (sbeccate) e altre povere cose. Un doppiofondo al riparo dall'umidità, invece, contiene qualche candelotto di dinamite per la pesca di frodo. Un paio di finestre danno sul mare; la porta, unico ingresso, che si può bloccare dall'interno con un chiavistello, sta sulla parete opposta. Dietro la porta, su un piccolo attaccapanni, c'è un consunto impermeabile giallo.

L'approdo sull'isola

Il gozzo di *Tziu Grazianu* attraccherà al vecchio pontile, ben oltre la cintura di scogli. I passeggeri verranno fatti scendere e i loro bagagli scaricati. Dopo un brevissimo saluto da parte dell'affabile comandante, il gozzo riguadagnerà il mare per poi sparire all'orizzonte. Dopo qualche minuto (a discrezione del Custode), un vecchio carretto trainato da un mulo dall'aria recalcitrante arriverà poco fuori del villaggio in rovina, sbucando da un viottolo polveroso che si perde nella boscaglia. Dal primitivo veicolo, condotto da un omone dalla faccia ottusa (Primo Cossutta), scenderà un distinto signore che si presenterà ai disorientati personaggi come il notaio Arnaldo Citò. Il notaio si scuserà con i presenti per la scomodità del viaggio, e il carretto comincerà a fare la spola dal villaggio alla villa, trasportando tutti gli ospiti in un paio di viaggi. Ogni traversata non durerà più di 20 minuti (andata e ritorno). Gli Investigatori possono anche decidere di fare un unico viaggio, caricando tutti i bagagli e la signora del gruppo (Isabella) e seguendo a piedi il biroccio.

Se gli Investigatori si faranno un giro per il villaggio, troveranno *Tziu Afisinu* intento a rammendare una rete da pesca e fumare la solita sigaretta d'alghe sul retro del magazzino. Il vecchio marinaio cercherà d'ignorare il più possibile i nuovi venuti, soprattutto quelli che esibiscono geni devianti. Risponderà per monosillabi e, se messo alle strette, farà finta di non capire. D'altronde parla pochissimo l'italiano e si esprime prevalentemente in sardo.

Villa Eleonora

Il lato settentrionale dell'isola è completamente diverso da quello su cui si trova l'approdo. Mentre a sud il terreno digrada lentamente verso la spiaggia e il mare, a nord la superficie dell'isola si mantiene rialzata almeno una ventina di metri sul livello dell'acqua e termina con uno strapiombo.

Sul lato orientale, la bassa macchia costituita dai cespugli di rovi spinosi, mirto, ginestra ed elicriso è folta al punto da sembrare solida e soffoca i radi tronchi di alcuni vecchi lecci, in procinto di rovinare giù dalla scarpata.

A ovest si erge la vecchia villa, più simile al casolare di un ricco fattore che a una magione signorile. La costruzione ottocentesca a due piani mostra i segni inequivocabili della decadenza, pur mantenendo una sorta di dignità contadina. Unico vezzo è il terrazzo, parzialmente riparato dal sole grazie a una tettoia. Il terrazzo si affaccia sul mare ed è collegato tramite una stretta scaletta di legno alla minuscola spiaggia, circondata da scogli e parzialmente ricoperta dalle pietre franate dalla scarpata sovrastante.

Davanti all'ingresso della villa si apre un giardino invaso dalle erbacce e dai fusti raggrinziti di piante da fiore morte da mesi, se non da anni. Unici segni di vita, alcuni cespugli di lavanda, una grossa palma e i tenaci gerani. Un lato del giardino è racchiuso da una cancellata dietro alla quale sorge una siepe di pitosforo, quasi completamente disseccata. L'area isolata è in parte circondata da una piccola macchia di cipressi, che arriva fin quasi allo strapiombo.

Sia l'esterno che l'interno della villa sono illuminati con lampade a gas. Tutte le stanze, tranne la camera del notaio, saranno accessibili ai personaggi; quelle chiuse a chiave potranno essere aperte scassinando (non visti) la serratura o chiedendone esplicitamente la chiave alla servitù. Segue una descrizione dell'interno della villa e delle stanze principali.

Piano terra

Sala da pranzo: il salone di Villa Eleonora è sontuoso. L'alto soffitto è affrescato con scene di pesca e di lotta contro mostri marini. Nel dipinto centrale, serpenti lunghi e scagliosi schiantano piccole imbarcazioni di legno, mentre gli uomini cadono in mare, il volto deformato dall'orrore. Tutt'intorno, piccoli medaglioni circolari rappresentano le più svariate tecniche di pesca: nassa, rete, lenza e arpione. Lo stile dell'affresco sembra volersi ispirare ai classici del Rinascimento italiano, ma fa pensare più a Bosch che a Piero della Francesca. La sala accede direttamente al terrazzo.

Anticamera: una larga e comoda scalinata s'incurva verso i piani superiori, un ampio guardaroba consente di depositare i propri soprabiti.

Salotto: un'elegante sala, comodi divani e varie poltroncine fanno da anticamera prima di accedere all'ampio terrazzo, attraverso

una porta-finestra in vetro leggermente smerigliato. L'arredamento comprende anche un tavolino per il gioco degli scacchi. I mobili sono molto antichi e alcuni (Prova Conoscenze, Storia, CD 9) risultano di fattura americana, fine XIX secolo.

Lo studio: contiene un'ampia scrivania, una comoda poltrona, varie sedie e una biblioteca.

Sopra la poltrona, dietro la scrivania, è appeso un trofeo impressionante: il corpo impagliato di un pesce lungo un metro, dall'aspetto ripugnante, montato su una lastra di legno appesa a due poderosi ganci infissi nel muro. Se sollevato (Prova di Forza, CD 15), uno dei ganci scatterà verso l'alto e aprirà un passaggio segreto laterale che conduce alla piccola stanza segreta di Ario Farricorto. Lo stanzino è ricavato sotto la scalinata che porta al piano superiore. La presenza del passaggio può essere notata con una Prova Cercare, CD 10 (c'è un pannello che sembra mobile). Il meccanismo di apertura potrà essere intuito con un'ulteriore Prova Cercare (CD 15) o con una Prova Disattivare Congegni (CD 10), esaminando il pescione impagliato (uno dei due ganci può scorrere verso l'alto). Il pesce è un *celacanto*, specie ignota a quei tempi: una Prova Conoscenze (Zoologia/Storia Naturale, CD 12) permetterà al massimo di capire che si tratta di un pesce di profondità con una morfologia decisamente anomala. Per stabilire che la razza è proprio sconosciuta sarà necessaria un'accurata ricerca bibliografica, impossibile a realizzarsi sull'isola. Il celacanto impagliato fu pescato dallo stesso Ario, quando stava imparando a usare le nuove branchie...

La biblioteca contiene molti volumi. Da un rapido esame si può stabilire che è stata riempita con libri selezionati per il dorso molto bello ed importante più che per il loro contenuto. Molti riguardano la Sardegna; in particolare, con una Prova Ricercare (CD 12), se ne troveranno due che parlano anche di Isola Mortorio e dell'origine del nome: *De rebus sardois* e *De chorographia sardiniae* di Giovanni Francesco Fara. Con una Prova Parlare Altri Linguaggi (Latino, CD 16) si scoprirà che, secondo Fara, il nome risale alle conseguenze di uno scontro tra Genovesi e Fausiani, ovvero abitanti dell'antica Olbia: i corpi dei caduti vennero trascinati dalle correnti sull'isola, e gli scheletri, ripuliti da granchi, pesci e volatili marini, rimasero a imbiancare le pietre dell'isolotto, conferendo così a Mortorio il macabro nome. Superando una Prova Osservare (CD 8) si noterà un appunto a margine della pagina del *De rebus sardois* in cui si parla dello scontro navale. L'appunto è stato tracciato con una grafia incerta e commenta la ricostruzione di Fara con le parole sibilline: "c'era altro". Chi ha letto il libro, infatti, sapeva che nello scontro avvenuto al largo di Isola Mortorio sono intervenute anche forze non umane: una schiera di abitatori del profondo evocati per l'occasione.

La stanza segreta: è stata ricavata sotto la scalinata che porta al piano superiore. Lo stanzino contiene una piccola scrivania, una sedia con i braccioli rovinati (dagli artigli dei Farricorto in fase di trasformazione), e una minuscola libreria.

La libreria contiene vari libri compromettenti: il *Liber Logaeth* (Inglese, CD 14), e i libri *De Demonialitate* e *Fuga Satanae* (Latino, CD 15). Per approfondirne il contenuto, si veda il capitolo **I libri**.

La scrivania contiene le carte private di Ario e alcuni cimeli compromettenti: una statuetta che riproduce fedelmente il Grande Cthulhu (1/1D3 SAN, grazie...), una vecchia mappa del globo terrestre con delle crocette sparse per tutti i mari e una, in particolare, a nord est della Sardegna e infine il diario di Ario.

Per leggere il diario occorreranno 5 ore. Il diario è diviso in due parti: una in inglese (Prova Parlare Altri Linguaggi, Inglese, CD 13), dove si parla della vita di Ario a Innsmouth e del Grande Disegno (ripopolare la colonia di Abitatori del Profondo al largo della Sardegna), l'altra in italiano dove sono riportati i particolari degli accoppiamenti tra consanguinei allo scopo di rafforzare i geni che i Farricorto hanno nel sangue.

Nella prima parte del testo si fa spesso riferimento al diario lasciato ad Ario dal padre, Inìsero Farricorto. A quanto emerge da tali riferimenti, Inìsero non era affatto convinto dell'opportunità di perseguire gli scopi degli Abitatori del Profondo. Ario, tuttavia, dipinge i dubbi e i tormenti di Inìsero come le fobie di un uomo debole e pauroso.

Nella seconda parte Ario si duole della scelta fatta dai figli degeneri (Francesco, Aldo e Patrizia) che hanno deciso di sottrarsi al loro destino fuggendo dall'isola. Le ultime note, scritte con grafia incerta, come se Ario avesse difficoltà a impugnare la penna (a causa degli artigli), descrivono il sistema di grotte subacquee di Isola Mortorio e parlano della decisione di trasferirsi lì, in attesa di partire per una non meglio identificata "residenza definitiva".

Nota: coloro che leggeranno la seconda parte del diario avranno la certezza di essere dei mostri; Francesco, Aldo e Patrizia sono infatti i genitori dei cugini convenuti per la lettura del testamento. Questo causerà un terribile shock e la perdita secca di 2D6 SAN, gli esseri umani perderanno solamente 1/1D3 SAN quando acquisteranno la consapevolezza di essere in compagnia di orribili mostri.

Il terrazzo: dal salotto e dalla sala da pranzo si accede al terrazzo da dove si può apprezzare il panorama del mare e delle scogliere sottostanti, sporgendosi da una bassa ringhiera in pietra.

Alloggi della servitù: camere con servizi per la servitù. Le stanze sono ampie, un tempo erano abitate da più persone, ora restano solo Primo e Vitalia.

Ripostiglio: contiene prevalentemente biancheria.

Cucina: molto attrezzata. Contiene anche numerosi armadi e scaffali con conserve, formaggio, cibo fresco e salato. Ha un'uscita di servizio.

Sgabuzzino: vi si custodisce tutto quello che è materiale di consumo, oltre agli attrezzi per lavorare il giardino e pulire la casa:

scatole di detersivo Persil, magnesia San Pellegrino, candele, lenza da pesca, vecchi attrezzi da cucina, pentolame, ceste per il bucato, il piano di legno per strizzare e battere i panni ecc... Un passaggio segreto nascosto dietro le scansie (Prova Cercare, CD 12) conduce allo stanzino segreto.

Secondo piano

Alcune di queste stanze sono chiuse a chiave. Per visitarle bisogna chiedere alla servitù di aprirle oppure scassarle di nascosto: oltre alla Prova Scassinare Serrature, CD 9, è necessario un Tiro Salvezza Riflessi, CD 9, per evitare di essere colti sul fatto da Vitalia o dal notaio. Le camere chiuse sono: la camera di Bonifacio, la camera dei bimbi, la camera del notaio. Quest'ultima non verrà aperta in nessun caso senza il suo consenso.

Il corridoio: i ritratti degli antenati di famiglia sono appesi alle pareti (ci sono tutti, anche quelli giovanili dei genitori dei personaggi), alternati alle porte.

La camera di Bonifacio: questa era, in precedenza, la camera di Ario (ora a lui non serve più). Contiene un letto a due piazze, un folto tappeto, comodini, armadio, baule e una sedia a dondolo. Nell'armadio sono appesi dei vestiti: alcuni normali, altri con la manica sinistra appuntata sulla spalla. Interrogando in proposito la vecchia Vitalia, si verrà a sapere che Bonifacio aveva perso in guerra il braccio sinistro e che, in seguito, lo aveva rimpiazzato con uno artificiale. Nel baule ci sono gli effetti personali di Bonifacio: un medagliere con le insegne della Marina, un vecchio sestante, un berretto da ufficiale, i gradi da capitano, una bandiera italiana con lo stemma sabauda accuratamente ripiegata, un pacco di lettere in una scatola di cartone. Le lettere sono la corrispondenza di un certo Marciano Patriarchi, indirizzata a Bonifacio Farricorto. Contengono tutte parole volte a consolarlo da non si sa quale disgrazia e altri discorsi farneticanti a proposito del male che si annida nel mondo e dell'opportunità di distruggerlo, costi quel che costi. La sedia a dondolo è di legno e mostra dei curiosi graffi sul bracciolo sinistro (artigli di Abitatore del Profondo riuscito a metà).

L'armadio cela un passaggio segreto che porta a un camino ricavato nella parete (Prova Cercare, CD 12). In fondo al camino è stata depositata della dinamite che Bonifacio vuole utilizzare per far saltare in aria i propri abominevoli parenti. Nel camino c'è una vecchia scaletta in ferro, con alcuni pioli mancanti. Scenderla richiederà una Prova Scalare (CD 7), e salirla portando la dinamite sarà altamente rischioso (Prova Scalare, CD 16). Una caduta con il carico di dinamite determinerà l'esplosione della carica e l'implosione della casa. L'unico modo per rimuovere la dinamite consiste nel portare sul fondo una robusta corda, mettere la dinamite in un sacco e cercare di issarla. L'operazione richiede comunque anche un Tiro Salvezza Riflessi, CD 13, altrimenti si rischia di anticipare il botto finale.

Dalla camera si accede al bagno privato. Un'ispezione accurata della vasca (Prova Cercare, CD 14) rivelerà la curiosa presenza di squame nel tubo di scarico (succede quando Bonifacio si gratta il braccio sbagliato). Una Prova Conoscenze (Zoologia/Storia Naturale, CD 12) confermerà che sono squame di pesce, ma non si potrà capire di quale pesce si tratti.

Stanze degli ospiti: ognuna contiene un minimo di arredamento e un armadio con la biancheria di ricambio.

I bagni: la stanza di Bonifacio è l'unica ad avere un bagno privato. Tutte le altre camere hanno i bagni in comune. Non sono molto grandi ma puliti e tutti dotati di vasca da bagno.

La stanza dei bimbi: ha l'aria di essere in disuso da molto tempo. Ospita un letto matrimoniale, una vecchia culla e una grossa vasca, con vetri spessi mezzo centimetro resi opachi dalle sedimentazioni di acqua salata (si potrà facilmente verificare assaggiando i sedimenti). I vetri sono sigillati con la pece e rinforzati da angolari in metallo, ormai in buona parte arrugginito. Nella vasca, un tempo, sguazzarono due Abitatori del Profondo appena nati, Guido e Filiberta Farricorto.

Avvicinandosi al letto, dietro a un comodino (Prova Cercare, CD 15), si può trovare una vecchia lettera polverosa. Si tratta di una missiva di Patrizia Farricorto in Verdi a Marlisa Farricorto, in cui la sorella fuggita dall'isola cerca di convincere l'altra a ribellarsi agli ordini paterni. Luca e Davide Verdi potranno riconoscere la grafia della madre superando una Prova Osservare (CD 15) o una Prova Conoscenze (Grafologia, CD 7). Segue un estratto della lettera.

Cessate questi rapporti incestuosi e ribellatevi al patrigno. Rinnegate il vostro sangue come abbiamo fatto noi. Dipende solo dalla vostra forza di volontà: siate uomini, liberi e artefici del vostro futuro.

La stanza del notaio: appoggiato sul comodino, i curiosi troveranno un testo di giurisprudenza (che una Prova Conoscenze, Legge, CD 10, farà classificare come scolastico) e un frustino da fantino (per le penitenze). Una Prova Osservare (CD 10) farà notare sul frustino delle piccole macchioline bruno rossastre (sangue di penitente). Sotto il letto è celata una valigetta nera chiusa a chiave. Aprirla richiederà una Prova Disattivare Congegni (CD 15), o una Prova Riparazione, CD 20. Dentro la valigetta c'è materiale piuttosto compromettente per il nostro "notaio": una copia consunta del manuale per esorcisti (*De exorcizandis obsessis a demonio*, Latino, CD 7), un Segno degli Antichi, una vecchia stola prelatizia, qualche ostia consacrata, un pacco di lettere legate con un sottile spago. Le lettere sono indirizzate a un certo don Marciano Patriarchi da parte di Bonifacio Farricorto. In esse si trovano confessate le angosce di Bonifacio per la sua metamorfosi e le accuse nei confronti dei parenti emigrati in Italia, rei di voler infettare il mondo intero con il sangue della progenie del Maligno.

I dintorni di Villa Eleonora

Il cimitero di famiglia

Dietro la villa, occultato da una bassa siepe che ne cinge il perimetro, c'è il cimitero di famiglia, un piccolo riquadro di terreno disseminato di lapidi bianche ordinatamente disposte in file regolari. Il terreno è ricoperto da un giardino in stato di abbandono su cui spiccano un paio di camminamenti bianchi, ricoperti di ghiaietto, che partono dall'ingresso. Sulle lapidi sono riportati il nome e le date di nascita e morte del defunto. Attualmente il cimitero accoglie i resti mortali di:

Ario Farricorto	N. 1827	M. 1899
Eleonora Buddusò	N. 1835	M. 1860
Edmondo Farricorto	N. 1855	M. 1920
Marlisa Farricorto	N. 1856	M. 1920
Guido Farricorto	N. 1878	M. 1878
Filiberta Farricorto	N. 1878	M. 1878
Bonifacio Farricorto	N. 1880	M. 1930

Almeno, così crederanno i personaggi. In realtà, tutte le tombe sono vuote, tranne quella di Eleonora Buddusò (morta di parto). La terra sottostante non è stata neanche smossa, se non quel tanto che basta a sorreggere le lapidi. I presunti occupanti delle tombe nuotano felici nelle caverne sottostanti l'isola.

La piccola spiaggia

Dal lato della villa opposto a quello che fronteggia il cimitero, c'è uno stretto sentiero impolverato che scende, dopo varie giravolte, fino alla spiaggia compresa tra le scogliere sottostanti la villa. Qui gli ospiti potrebbero godersi il sole della Sardegna, se non avessero qualcosa di più importante da fare (ad esempio, rimanere vivi).

La caverna sottomarina

Esaminando il mare dalla spiaggia e superando una Prova Cercare (CD 9) si può notare un curioso comportamento della risacca: in un punto ben preciso della parete rocciosa c'è un'apertura semisommersa che provoca dei mulinelli nell'acqua. L'apertura emerge per qualche centimetro quando la marea si ritira.

Il passaggio è largo 1,5 metri ed è quasi completamente sommerso. Durante i periodi di bassa marea una luce di 7-8 cm lascia passare un po' d'aria. Il tunnel che parte da lì è lungo circa 15 metri e conduce in un ampio sistema di caverne, allagate solo in parte, in cui vivono gli Abitatori del Profondo. L'aria, dentro le caverne, è stantia a causa del minimo ricambio offerto dal tunnel. Un nuotatore in forma potrebbe arrivarci con una sola Prova Nuotare (CD 11), ma non potrà rimanerci per più di qualche minuto a causa dell'aria quasi irrespirabile (procedura di soffocamento dopo i primi 2+1D3 minuti). In ogni caso, per sguazzare nelle acque novembrine della

Sardegna sarà necessario superare anche un TS Tempra (CD 14): se la prova non verrà superata, lo sfortunato nuotatore dovrà superare un'ulteriore Prova Nuotare (CD 11) per emergere immediatamente, oppure subirà un collasso e inizierà ad affogare, perdendo 1D4 PF a round.

Una volta giunti nella prima caverna ci si troverà dinnanzi a un vero e proprio labirinto che, in alcuni tratti, richiede di attraversare sezioni completamente sommerse per poi emergere in cavità prive d'aria. Un'impresa decisamente impossibile a farsi in apnea. L'unica cosa che un intraprendente nuotatore umano potrà notare sarà una grossa riproduzione in pietra del Grande Cthulhu che troneggia nel tunnel d'accesso (lo stupefatto osservatore perderà 1/1D3 SAN). Se il crudele Custode ritiene che il nuotatore imprudente vada punito, basta ricordare che, in acqua, una stupefazione o un altro tipo di follia incapacitante potrebbe essere fatale...

Le caratteristiche delle caverne (il punto di accesso e la pericolosità degli ambienti per gli esseri umani) sono descritte nella seconda parte del diario di nonno Ario, nascosto nella stanza segreta.

La caverna di Bonifacio

È una cavità naturale nella roccia e lo stretto cunicolo d'accesso si trova nel bel mezzo degli sterpi, ben nascosto da cespugli spinosi. L'ambiente è angusto, poco più di 2 metri per lato. Dentro, poche misere cose: un po' di cibo, un giaciglio e una Bibbia che il suo occupante legge cercando di rassegnarsi al suo destino.

Bonifacio dorme e mangia nella caverna, per il resto del tempo si aggira tra grotte e sterpaglia vestito con la vecchia e consunta uniforme della Marina, compresa la fida sciabola d'ordinanza. Assalirà chiunque sia tanto pazzo da girare da solo nella prossimità della sua tana. Non aggredirà gruppi numerosi (più di due persone). Solo se gravemente ferito si darà alla fuga. Inutile dire che chi incapperà nella sua furia dovrà combattere fino alla morte.

Le sue vittime verranno gettate sugli scogli più vicini per sfigurarle e confondere i segni della sua opera (le sciabolate). I corpi potranno essere notati con una Prova Osservare (CD 10).

Lo scopo dell'avventura

Per prima cosa, i personaggi dovranno cercare di rimanere vivi. Gli agguati di Marciano saranno quasi sempre mortali, pertanto il previdente Custode dovrebbe cercare di annientare prima le pedine (i PNG), così da permettere ai giocatori di farsi un'idea di quello che sta succedendo (un giocatore col personaggio morto non si diverte).

Quando i personaggi scopriranno come stanno effettivamente le cose, occhio alla sanità: quelli con SAN 0 cominceranno a simpatizzare con gli Abitatori del Profondo, per non parlare dei possessori di geni deviati che troveranno sempre più attraente la vita acquatica. Ad esempio, in caso di affogamento durante l'esplorazione

delle caverne sottomarine, i semplici umani moriranno, mentre i nipotini di Ario (a discrezione del Custode) potrebbero trasformarsi in anfibi a SAN 0 e ricongiungersi al resto della famiglia.

In generale, però, è probabile che i personaggi mantengano il controllo; in tal caso dovranno scegliere se annientare gli Abitatori del Profondo presenti nell'isola, unirsi a loro, o darsela a gambe.

Guerra agli alieni: per fronteggiare i pericoli cui vanno incontro e contrastare le trame di Ario, gli Investigatori possono cercare di procurarsi qualche alleato. *Tziu Afisinu* è quello più facile da reclutare: se gli ereditieri riusciranno a convincerlo della loro volontà di eliminare le pericolose bestie che escono dal mare, il marinaio offrirà la sua opera di esperto dinamitardo. Anche il fanatico Marciano appoggerà un'eventuale crociata contro gli altri Abitatori del Profondo, se i giocatori riusciranno a dimostrare di aver scelto l'umanità e di essere in grado di controllare le loro pulsioni aliene. In tal caso, tuttavia, tutti gli Investigatori con geni devianti dovranno sottoporsi a vari tipi di mortificazioni dello spirito e della carne (autofustigazione, cilicio, sedute di preghiera, digiuno ecc.). Bonifacio, i cui letali propositi sono cristallizzati dalla follia, è invece ormai irrecuperabile.

Radici aliene: se gli Investigatori decideranno di abbracciare la loro natura aliena, dovranno optare per una facile alleanza con gli Abitatori del Profondo, che saranno ben lieti di pasteggiare con le pasciute carni di Marciano. In tal caso, però, nasceranno degli scontri intestini nel gruppo dei PG.

Le difficili vie della fuga: se gli Investigatori decideranno di filarsela avranno grosse difficoltà: l'ex prete cercherà di sterminarli, se non riusciranno a smascherarlo e imprigionarlo, lo stesso farà Bonifacio, mentre gli Abitatori del Profondo che si aggirano nell'isola vorranno trascinare i propri parenti nelle caverne ad adorare Cthulhu... Inoltre, tutte le barche disponibili nel vecchio villaggio dei pescatori sono piccole e malridotte.

Come condurre l'avventura

L'avventura va condotta su tre fronti.

- I personaggi, che cercano di scoprire cosa sta succedendo e perché qualcuno (o qualcosa) tenta di ucciderli.
- Marciano e Bonifacio, che proseguono inesorabilmente nella premeditata serie di omicidi.
- Gli Abitatori del Profondo che, scoperta la presenza di potenziali mostri tra gli umani dell'isola, tenteranno di contattarli e di portarli dalla loro parte.

Nel frattempo non bisogna dimenticare *Tziu Afisinu* che, incuriosito da tutto questo movimento sull'isola, si aggira nei dintorni della villa per cercare di capire che cosa sta succedendo. I personaggi che dichiareranno di voler controllare i movimenti fuori dalla villa potranno confrontare la loro abilità Individuare con l'abilità

Nascondersi di *Tziu Afisinu*; se il confronto avrà successo, scorgevano qualcuno, vestito con un impermeabile giallo, che spia tra i cespugli. Qui di seguito indicheremo le linee guida che il Custode potrà seguire nell'orchestrare le azioni degli attori sotto il suo controllo. È ovvio che, via via che l'azione prosegue, gli eventi potrebbero prendere una strada diversa da quella qui suggerita: sta alla fantasia del Custode adattare la trama al comportamento dei suoi fantasiosi Investigatori. Anche la trama del libro ispirato allo scenario si discosta sensibilmente da questa sequenza: i personaggi hanno acquisito spessore e carattere "autonomo", portando la vicenda su binari inizialmente del tutto inaspettati.

L'Arrivo a Villa Eleonora

Appena giunti alla villa, i personaggi sono accolti e accompagnati in stanza da Vitalia Cossutta e suo figlio Primo. Dopo aver sistemato i bagagli ed essersi rinfrescati, i personaggi sono chiamati per la cena. A questa partecipa anche il notaio che, con aria professionale (completamente falsa e altresì convincente), intrattiene i commensali parlando della Sardegna e di varie amenità poco impegnative. Tutto ciò che riguarda il testamento e, quindi, lo stato della famiglia Farricorto, è lasciato in sospeso per l'indomani, quando avverrà la lettura del testamento. Il notaio rassicurerà i personaggi dicendo che il testamento è custodito nella cassaforte della villa, di cui solo lui ha la chiave.

Investigazioni sulla morte di Bonifacio

Interrogato sulla dipartita di Bonifacio, il notaio asserisce che l'ex ufficiale di marina è morto d'infarto il 4 Ottobre 1930; il corpo è stato trovato da un medico di Sassari che era venuto per visitarlo. La vecchia Vitalia Cossutta quel giorno non era in casa e aveva portato con sé il figlio Primo in Sardegna. Vitalia ha scoperto che il suo padrone era morto quando è rientrata, due giorni dopo, e ha trovato il notaio Arnaldo Citò ad aspettarla. Il certificato di morte è stato redatto dal dott. Ernesto Costeggia (inesistente), che ha fatto immediatamente provvedere alla sepoltura di Bonifacio nel cimitero di famiglia per evitare problemi di carattere sanitario (e le probabili domande della servitù).

La prima notte

Non sarà una notte tranquilla: Marciano commetterà il primo omicidio e i personaggi che hanno DNA di Abitatori del Profondo nelle cellule cominceranno a sentire l'influenza nefasta del posto sotto forma di incubi.

Durante il sonno, gli inconsapevoli Aspiranti Abitatori del Profondo (Ugo, Italo, Gualtiero, Isabella) hanno il seguente incubo:

...Stai sognando di essere sospeso nel vuoto, ti muovi al rallentatore, come se l'aria stessa fosse diventata fluida e vi stessi nuotando dentro. Una pesante cappa di oscurità avvolge il paesaggio ma, non sai come, riesci lo stesso a vedere. Intorno a te nuda roccia, sotto i tuoi piedi canyon e gole rocciose, un paesaggio morto. Appena oltre l'orizzonte ti sembra di distinguere un debole chiarore. Ti dirigi in quella direzione, muovendoti lentamente. Ora che sei più

vicino vedi delle guglie stagliarsi sul fronte della luminescenza che pulsa di un colore indescrivibile. Hai l'impressione che alcune forme vagamente umanoidi entrino ed escano continuamente dalle guglie, galleggiando a mezz'aria, impegnate in compiti incomprensibili, alieni...

Il Custode faccia effettuare un TS Volontà (CD 18) agli Investigatori dai geni alieni e consegni lo stralcio d'incubo sopra riportato solo a coloro che non lo superano; gli altri si sveglieranno con una vaga sensazione di stupore e di oppressione, ma senza nessun chiaro ricordo dei loro sogni notturni. In ogni caso, l'esperienza subita causerà la perdita di 1D3 SAN. Il senso di oppressione provato dai personaggi al risveglio è fisico. Poiché sognano di stare sott'acqua tendono inconsciamente a interrompere la respirazione polmonare per usare branchie non ancora sviluppate. Naturalmente gli incubi non riguardano gli umani del gruppo (Romolo, Davide, Luca), che riposeranno serenamente... o quasi...

Infatti, mentre tutti dormono, Marciano s'intrufola nella camera di uno dei personaggi (possibilmente un PG gestito dal Custode, ma preferibilmente uno dei quattro con sangue alieno) e, dopo averlo narcotizzato, si fa aiutare da Bonifacio per trasportarlo sul terrazzo della villa e gettarlo sugli scogli. Purtroppo, la dose di narcotico sarà troppo leggera e il malcapitato si riprenderà appena in tempo per vedere il suo assassino spingerlo oltre la ringhiera. La vittima emetterà un ultimo, angoscioso urlo di disperazione, prima di morire sfracellato sugli scogli sottostanti. Una Prova Ascoltare (CD 9) riuscita farà svegliare i personaggi con un vago senso di allarme. In preda alla rabbia per l'assassinio quasi fallito, Marciano correrà dentro e si chiuderà in camera appena in tempo per non farsi scoprire. Placatosi il prevedibile trambusto, Marciano farà penitenza con il suo frustino. Coloro che riusciranno in una Prova Ascoltare (CD 15) udranno i suoi gemiti.

Quando il cadavere verrà trovato, Marciano suggerirà che si tratti di suicidio. Se il nefando Custode desidera confondere ulteriormente le idee ai giocatori, suggeriamo di far ricadere i sospetti su Primo Cossutta, facendolo aggirare con aria innocente sul luogo del delitto proprio quando i personaggi, svegliati dall'urlo, si precipitano a vedere cos'è successo.

La lettura del testamento

Il mattino seguente i personaggi saranno nervosi, provati dalla prima notte degli orrori. Vitalia dà la sveglia alle nove, e serve un'abbondante colazione alle dieci. Durante l'appuntamento conviviale è possibile che i personaggi più nervosi chiedano al notaio quando potranno tornarsene a casa. Marciano risponderà che si è preso la libertà di richiedere una barca fra due giorni a partire da oggi (è una menzogna, la barca non arriverà prima di una settimana, la "missione" deve concludersi). Appena terminata la colazione, verso le dieci e trenta, il notaio farà accomodare tutti gli eredi nell'altra sala della villa, toglierà i sigilli al testamento e ne darà pubblica lettura:

Io, Bonifacio Farricorto, in pieno possesso delle facoltà mentali, alla presenza del Notaio Arnaldo Citò, regolarmente iscritto all'Albo Notarile di Sassari,

dichiaro che alla mia morte tutti i miei beni mobili ed immobili dovranno essere equamente divisi tra i miei parenti in vita alla fine dell'anno in cui verrò a mancare. Il valore complessivo dei beni si aggira sugli otto milioni di lire, dai quali vanno sottratti il compenso da corrispondere al notaio (lire ottomila), le spese di viaggio dei beneficiari dell'eredità (versate anticipatamente, a carico del notaio) e l'ammontare di lire duecentocinquantamila da assegnare e dividere tra Vitalia Cossutta e suo figlio Primo, come ricompensa per tutti gli anni di fedele servizio che hanno voluto dedicare alla famiglia Farricorto. [Segue l'elenco delle proprietà]...

Dopo la lettura del testamento, è probabile che qualcuno dei presenti cominci a fissare con sospetto gli altri, a causa della clausola "tra i miei parenti *in vita* alla fine dell'anno in cui verrò a mancare"... uno degli ereditieri, infatti, è già venuto a mancare.

Nel pomeriggio, con la scusa di una passeggiata, il notaio fa perdere le proprie tracce e va da Bonifacio per coordinare gli sviluppi del loro piano. Qualche Investigatore potrebbe seguirlo... e rischiare così la vita.

La seconda notte

Altra movimentata notte per i nostri antieroi: Marciano sarà in cerca della sua seconda vittima e un insolito incubo attenderà alla sanità mentale di alcuni Aspiranti Usufruttori di Branchie. L'incubo prosegue da dove si era arrestato la notte precedente:

...Affascinato tenti di avvicinarti, l'aria sembra sempre più consistente mentre scorre senza attrito sulla tua pelle. Acquistata confidenza con l'ambiente ti muovi più fluidamente. Particelle di polvere, sospese a mezz'aria come se il tempo si fosse dilatato, ti vengono incontro a velocità sempre più alta, mentre il paesaggio circostante sembra immobile. Le guglie si avvicinano, rivelando dozzine di aperture nere, talvolta illuminate da guizzi rossastri. Sembra che le guglie sorgano direttamente da uno sterminato cratere, verso cui convergono tutte le gole che hai sorvolato nel tuo viaggio e da cui si diffonde l'onni-presente luminescenza. Uno strano suono ovattato cattura la tua coscienza, sembra pulsare al ritmo del cuore di qualche enorme creatura. Ti concentri su di esso, fino a farlo dilatare e rivelare tutta la sua complessità, un insieme di cantilene e ritmi senza eguali, mai uditi da orecchie umane...

Solito TS Volontà al momento del risveglio e altrettanto familiare senso di oppressione e di angoscia per tutti i semiumani del gruppo. Naturalmente, la perdita di 1D3 SAN incrinerà ulteriormente la stabilità psichica dei personaggi.

Mentre gli Investigatori dormono sonni più o meno agitati, Marciano si affida alla sua vecchia pistola d'ordinanza, una Glisenti calibro 9, per compiere la sua seconda "liberazione". In tal modo spera di seminare il sospetto tra i presenti. Si noti che sia l'ufficiale di Marina che Italo hanno un'arma, ma solo quella di Romolo è nota a tutti (spesso la indossa con l'uniforme).

Per attutire il rumore del colpo di pistola, Marciano spara attraverso un cuscino. Tutti gli Investigatori ancora vivi devono effettuare una Prova Ascoltare (CD 14), chi la supera avverte una detonazione soffocata. Marciano sarà lesto a sparire e a far perdere le proprie tracce. L'ispezione del cadavere rivelerà la presenza di un foro di proiettile. Sarà possibile ritrovare l'ogiva del proiettile sul pavimento sotto il letto. Superando una Prova Osservare (CD 16), qualsiasi personaggio che sia esperto in pistole (ovvero che

abbia un Talento Competenza Arma Pistola) potrà scoprire che il colpo è partito da un'arma calibro 9, ben diversa dalla Beretta 7,65 di Romolo. Tuttavia, è improbabile che qualcuno degli ereditieri, a parte lo stesso Romolo, abbia sufficienti conoscenze per poter escludere l'utilizzo di una Beretta 7,65 e, probabilmente, la sua testimonianza tecnica non verrà presa in considerazione. Se Romolo fosse defunto, il sospettato sarà l'erede della sua arma.

Anche questa volta, Marciano farà penitenza. Una Prova Ascoltare (CD 12) davanti alla porta della sua camera consentirà di sentire degli schiocchi e dei gemiti di dolore...

Un'inaspettata aggressione

Alle nove in punto i personaggi insonnoliti sono svegliati da Vitalia. Il loro umore non migliorerà quando, durante la colazione, il notaio lascerà intendere che il tempo sta peggiorando ed è probabile che il temporale impedisca alle barche di prendere il largo.

Nelle notti precedenti, gli Abitatori del Profondo che abitano le caverne subacquee, ovvero i Farricorto delle generazioni precedenti, hanno avvertito la presenza dei loro simili sull'isola (e non solo: ne hanno percepito la morte). Due di loro decidono quindi di indagare ed emergono in prossimità della spiaggia privata, sotto la villa. Il loro tempismo non è dei migliori: vengono notati da Marciano che passava di lì mentre si reca da Bonifacio per relazione quotidiana.

L'ex prete esita solo un attimo, si riprende dall'incredibile visione, estrae la pistola e si getta in acqua fino al ginocchio contro l'abominio emerso dalle onde. Un colpo va a vuoto, l'altro centra l'Abitatore in retroguardia. I due Abitatori ingaggiano combattimento: il primo disarmo Marciano con una poderosa zampata sul braccio armato mentre l'altro si stringe la zampa ferita. Marciano urla per il dolore e, indietreggiando fino alla spiaggia, tenta di allontanare l'enorme creatura che lo sovrasta. La pistola è persa.

I rumori della colluttazione richiamano i personaggi a portata di udito i quali, vista la scena, dovrebbero (dopo un'opportuna prova di SAN) attaccare i mostri e soccorrere Marciano. L'Abitatore in corpo a corpo con Marciano farà in tempo a ferirlo al petto con una zampata (4 PF complessivi) per poi allontanarsi, interdetto, con il compagno, quando entrambi si accorgeranno che tra la folla degli attaccanti ci sono anche i loro consanguinei.

I personaggi soccorrono Marciano che porta la mano al petto e si lamenta di aver perduto la chiave della cassaforte ("La chiave, la chiave! Ho perso la chiave della cassaforte! Devo trovarla, trovarla!"). Una Prova Cercare (CD 14) riuscita permetterà al fortunato Investigatore di individuare un oggetto luccicante tra la sabbia, la chiave. Ora il personaggio in questione è libero di restituirla a Marciano o di far finta di nulla, tenercela e perquisire con calma la cassaforte.

Marciano, sotto shock, sarà riportato in casa e affidato alle cure di Vitalia Cossutta. Le ferite sono solo superficiali e la sera stessa

starà meglio e più in forze (pronto anche a riprendere la sua “liberazione”). In compenso, il tempo incerto virerà al brutto e per tutta la notte infurierà un poderoso fortunale.

La notte degli orrori

Questa notte gli Investigatori incontreranno il loro Destino e tutti i PNG e i mostri ancora in circolazione si daranno appuntamento a Villa Eleonora.

I due Abitatori che erano saliti in superficie e si erano scontrati col notaio riferiscono l'accaduto al loro leader, Ario, il quale decide che è giunto il momento di contattare personalmente i suoi pronipoti. A tale scopo, lui ed altri tre Abitatori del Profondo (Edmondo, Guido e Filiberta Farricorto) salgono in superficie ed entrano in casa; qui cercano di parlare ai parenti ancora in vita, per convincerli ad unirsi a loro. Il temporale coprirà le loro mosse.

Nel frattempo, Bonifacio (se ancora vivo), che non ha più ricevuto notizie da Marciano, non riesce a sopportare il protrarsi dell'attesa e si incammina verso la sua vecchia casa, animato da pensieri tetri e sanguinari.

Mentre tutti dormono e Bonifacio si avvicina alla villa, Marciano (se ancora vivo e libero nei movimenti), si riprende dallo shock dello scontro pomeridiano e attinge dalla sua cieca fede abbastanza energie per continuare la mortale missione: comincia quindi ad aggirarsi silenziosamente per i corridoi, cercando di selezionare la prossima vittima.

Tziu Afisinu, che è impegnato a spiare ciò che avviene a Villa Eleonora, scorge Bonifacio: doveva essere morto, per quanto ne sapeva lui. *Tziu Afisinu* nota inoltre alcuni orribili mostri che emergono dalle acque, incuranti del fortunale che si sta abbattendo sull'isola. Il pescatore decide quindi di scoprire cosa sta succedendo e, armatosi di tutto il suo coraggio e di un robusto arpione, si avvicina alla villa con i sensi all'erta, pronto a colpire tutto ciò che si muove.

Mentre tutti i protagonisti di questo ultimo atto si mettono in moto, gli Aspiranti Indossatori di Squame subiscono l'ennesimo incubo:

...Le cantilene sono ipnotiche e ti spingono ad avanzare più velocemente, verso il cratere. Le guglie sono ormai vicine, stai dominando il cratere dall'alto, la luminescenza t'investe in pieno, i colori fanno danzare le particelle di polvere intorno a te al ritmo pulsante che investe ogni cosa. Il fondo del cratere brulica di esseri, simile a un formicaio, flussi di creature si formano e scompaiono, danzando al tempo di un ritmo che è troppo antico per esistere ancora. Dal fondo partono le basi delle guglie, altre, più basse, non arrivano all'altezza delle due che ti fronteggiano. Qualcosa ti spinge inesorabilmente a entrare in una delle loro aperture. Attraversi tortuosi budelli ritorti fino a giungere a una grande caverna. C'è un essere, una cosa con una larga bocca irta di denti, occhi sporgenti privi di pupille, la pelle squamosa. La cosa prende le tue mani artigliate tra le sue e ti indica l'orrore al centro della sala: circondato da masse inneggianti siede una replica di enormi proporzioni del tuo mostruoso compagno. Una consapevolezza non umana richiama alla tua mente il suo nome: Dagon!

E questa volta, quando uno dei sognatori si risveglierà (quello con il peggiore valore in Tiro Salvezza Volontà), oltre a perdere 1D3 SAN per l'orrenda esperienza, rinuncerà ad altri 0/1D6 SAN alla vista dell'incubo divenuto realtà: tre paia d'occhi senza pupille, illuminate dalla vivida luce di un lampo, lo fisseranno dal fondo del letto. Il più imponente del gruppo, con un ghigno troppo terribile per essere considerato amichevole, dirà:

(voce gorgogliante) - "Figliolo/a, non mi riconosci forse? Sono tuo nonno Ario. Tu sei mio/a nipote. Tu sei uno/a di noi..."

Con tutta probabilità, il nipotino/a, felice di aver finalmente ritrovato il nonno mai conosciuto, impazzirà soavemente di gioia per qualche tempo.

Nel medesimo momento, Marciano e Bonifacio (o uno solo dei due, nel caso in cui l'altro sia morto) entrano in azione, aggredendo gli orrendi anfibì. Lo scontro tra gli Abitatori del Profondo e i due giustizieri risveglierà tutti gli abitanti della casa. Tutti, quindi, assisteranno alla scena di Bonifacio e/o Marciano che, in preda a una furia omicida, cominciano a prendersela con mostri e aspiranti tali al grido di "Mostri! Siete tutti dei Mostri!". La vista di Bonifacio e della sua deformità farà perdere agli astanti altri 0/1D4 SAN, oltre a quelli causati dallo spettacolo degli Abitatori del Profondo.

Nel caso in cui lo scontro volga a loro sfavore, Marciano e Bonifacio potranno cercare di eliminare tutti i loro avversari in un sol colpo, facendo brillare la carica di dinamite nascosta nel passaggio segreto accessibile dalla stanza di Bonifacio. L'esplosione causerà l'implosione di Villa Eleonora, l'unica via di scampo sarà una precipitosa fuga. Marciano e Bonifacio cercheranno però di evitare questa mossa, a meno che non siano assolutamente sicuri che il loro sacrificio possa portare alla morte di tutti i Farricorto.

Anche Primo giocherà il suo ruolo durante lo scontro finale: il figlio bastardo di Edmondo sentirà il richiamo dei suoi simili e cercherà di difenderli, se li vedrà aggrediti. Inoltre, cercherà in ogni modo di aiutare Isabella, dalla quale si sente affascinato.

Gli Investigatori, in mezzo a questo caos, saranno notevolmente confusi. Qualcuno potrebbe decidere di scappare: in tal caso, quando apriranno la porta per uscire, si troveranno sbarrata la strada da un pauroso acquazzone e, illuminato per un attimo dalla fredda luce di un fulmine, vedranno apparire *Tziu Afisinu*. Intabarrato nel suo consunto impermeabile giallo, il vecchio brandisce un arpione all'indirizzo degli spauriti fuggiaschi.

Se i personaggi non saranno svelti e convincenti nello spiegare la situazione, si ritroveranno infilzati nel giro di pochi istanti. Nel fortunato caso che riescano invece a esprimere tutto il loro sdegno per le grottesche cose palmate che passeggiano per casa, *Tziu Afisinu* darà loro manforte e li aiuterà a darsi alla fuga. Inoltre, se gli Investigatori avranno trovato la grotta degli Abitatori, *Tziu Afisinu* fornirà la sua esperta opera di dinamitaro per far saltare per sempre la tana delle orride cose.

L'alba di un nuovo giorno

La tempesta è finita. Gli Abitatori superstiti sono fuggiti nella grotta sottomarina (se non è esplosa). I sopravvissuti alla notte degli orrori hanno ora due possibilità: allearsi e distruggere definitivamente i mostri o fuggire. Quello che succederà da ora in poi è lasciato alla malvagità del Custode in persona (e tentacoli).

Esperienza e sanità mentale

Obiettivi parziali

- Scoprire il coinvolgimento e la vera identità di Marciano
- Scoprire che Bonifacio è ancora vivo
- Scoprire le origini aliene della famiglia Farricorto
- Scoprire la tana dei Farricorto pinnati
- Mettere Marciano in condizioni di non nuocere
- Mettere Bonifacio in condizioni di non nuocere

La SAN perduta

I parenti di Bonifacio con sangue alieno nelle vene non sanno nulla né del loro destino, né di come controllare la trasformazione. Purtroppo, per un crudele scherzo del Destino, i loro genitori sono morti senza averli potuti mettere sull'avviso.

Riassumiamo, per comodità del Custode, le perdite di SAN cui sono soggetti i giocatori: 1/1D3 per gli incubi, 0/1D6 per la vista di un Abitatore del Profondo, 0/1D4 per la vista di Bonifacio, 2D6 (senza prova di sanità) quando si raggiunge la certezza di essere un mostro, 1D4 (senza prova di sanità) quando gli umani realizzano di essere in compagnia di mostri.

La SAN guadagnata

Rimanere vivi dovrebbe essere una ricompensa di per sé sufficiente. Gli incontentabili Investigatori che siano riusciti a sventare l'oscuro proposito di Ario Farricorto riceveranno in premio 2D6 punti SAN. I personaggi che avranno scoperto di non essere Abitatori del Profondo e quelli coscienti di esserlo ma che hanno capito come impedire la trasformazione riceveranno altri 1D6 SAN.



I Personaggi Non Giocanti

Bonifacio Farricorto (semi-Abitatore del Profondo)

Maschio di 3° Livello (opzione offensiva); DV 3D6+6 +3 (robustezza); PF 20; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +5 mischia, +4 distanza; TS Temp. +6, Rifl. +2; Vol. +1; FOR 14, DES 13, COS 16, INT 11, SAG 10, CAR 8, SAN 0.

Abilità: Ascoltare +3, Borbottare Cose Prive di Senso +6, Conoscenza delle Terre Selvagge +2, Manovrare Barche a Motore +6, Manovrare Barche a Vela +5, Osservare +4, Miti di Cthulhu +2, Nascondersi +6, Nuotare +5, Parlare Lingua Tedesca +2.

Talenti: Robustezza, Competenza nell'arma (sciabola), Competenza nell'arma (pistola).

Arma	Modificatore	Danno
Sciabola	+5	1D6+2

La vista di Bonifacio e del suo artiglio provoca la perdita di 0/1D4 SAN.

Bonifacio nasce nel 1880 dall'incestuoso rapporto tra Edmondo e Marlisa Farricorto. Oltre a lui, i due genitori danno alla luce due splendidi esemplari di Abitatori del Profondo (Guido e Filiberta, fatti passare per morti alla nascita).

Bonifacio, dal carattere inquieto, vive fino al 1900 nella villa paterna, poi decide di fare nuove esperienze, e si trasferisce a Roma per poi arruolarsi in Marina. Viene congedato con onore nel 1918, dopo aver perso un braccio in servizio, a causa di un banale incidente a bordo dell'incrociatore *San Giorgio*: un cavo spezzatosi durante il carico delle munizioni, a guerra quasi finita, gli fa rovinare addosso una cassa di alcuni quintali, stritolandogli l'arto. Ritorna in Sardegna nel 1920, alla morte (simulata) dei genitori.

Dopo qualche anno trascorso a sistemare affari di famiglia si verifica un fatto inaspettato: il braccio perso in guerra comincia a ricrescere, in forma squamata e artigliata. Da qui in poi la storia è nota.

Arnaldo Citò, ovvero Marciano Patriarchi (ex cappellano, occultista)

Maschio di 4° Livello (opzione difensiva); DV 4D6; PF 16; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +3 mischia, +3 distanza; TS Temp. +1, Rifl. +5; Vol. +8; FOR 12, DES 12, COS 11, INT 13, SAG 11, CAR 13, SAN 35.

Abilità: Ascoltare +6, Conoscenze (Occultismo) +6, Miti di Cthulhu (+3), Percepire Inganni +8, Muoversi Silenziosamente +6, Osservare +5, Parlare Lingua Francese +4, Parlare Lingua Tedesca +3, Raggiare +9, Intimidire +5, Sapienza Magica +2, Guarire +2.

Talenti: Persuasione, Volontà di Ferro, Competenza nelle armi (pistola).

Arma	Modificatore	Danno
Beretta Glisenti 1915 calibro 9	+4	1D10

Ha sempre con sé: la chiave della cassaforte montata su catenella appesa al collo, la vecchia pistola d'ordinanza, una Bibbia dall'aria vissuta con, in copertina, l'ancoretta della Marina, un *passepartout* che usa per aggirarsi per la villa.

È cresciuto in orfanotrofio. Allevato dalle monache e istruito alla luce dei principi della cieca obbedienza e della fede senza tentennamenti, ha trovato il suo sbocco naturale nel mestiere di cappellano militare. Uscito dall'orfanotrofio, la marina militare è quindi diventata la sua famiglia e la chiesa cattolica la sua casa.

Appassionato di occultismo e buon amico di Bonifacio Farricorto, Marciano ha condiviso con Bonifacio gran parte della Grande Guerra, essendo entrambi imbarcati sull'incrociatore *San Giorgio*. Nel 1918, disgustato dall'orrore della guerra e dalla malvagità che alligna nell'animo umano, Marciano rinuncia ai voti: egli reputa infatti la Chiesa troppo debole ed è convinto della necessità di combattere eresia, abominazione e ateismo (ergo anche comunismo e anarchia) con il fuoco e il piombo. Nonostante la sua determinazione, sente ancora il bisogno di fare penitenza quando è costretto a spegnere una vita per perseguire i suoi nobili scopi.

Lo pseudonimo di Arnaldo Citò, che Marciano utilizza nella sua veste di notaio, ha origini storiche. Correva l'anno 1209: nel momento culminante della crociata contro i Càtari era stato radunato un esercito di oltre duecentomila uomini, ansiosi di impadronirsi di terra e bottino. Al termine di un assedio lungo e sanguinoso, la cittadina di Béziers era stata conquistata dai crociati, i quali, non sapendo come distinguere gli eretici dai veri cattolici, avevano chiesto consiglio al Legato Papale, Arnould Amaury abate di Citeaux. Questi aveva risposto: "Uccideteli tutti, Dio riconoscerà i suoi". Qualcuno sostiene che la citazione sia falsa, un apocrifo. Però il massacro dei cittadini di Béziers è veramente avvenuto e, comunque, il motto in questione è il fondamento delle azioni di Marciano Patriarchi contro la famiglia Farricorto.

Se qualche giocatore dichiarerà di nutrire sospetti nei confronti di Arnaldo Citò, potrà tentare una Prova Conoscenze (Storia, CD 14). In caso di successo, noterà la strana assonanza tra Arnaldo Citò e Arnould Amaury abate di Citeaux. Un'ulteriore Prova Conoscenze (Storia, CD 12) riuscirà consentirà di ricordare per intero la storia di Béziers.

Vitalia Cossutta (domestica)

Femmina di 1° Livello (opzione difensiva); DV 1D6+1; PF 5; Iniz +2 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +0 mischia, +1 distanza; TS Temp. +3, Rifl. +3; Vol. 0; FOR 10, DES 13, COS 12, INT 10, SAG 9, CAR 10, SAN 30.

Abilità: Ascoltare +3, Conoscenze (Cucina Regionale) +5, Muoversi Silenziosamente +5, Parlare Lingua Italiana +5, Nascondersi +2.

Lingua Madre: Sardo.

Talenti: Furtività.

Vitalia è la vedova di un pescatore alle dipendenze dei Farricorto, morto in mare mentre ancora la moglie attendeva il figlio illegittimo Primo. Vitalia è entrata alle dipendenze della famiglia e da allora si è sempre occupata dei lavori domestici con instancabile energia. Non sa nulla della genetica dei Farricorto, ed è accecata dal suo amore per il “defunto” Edmondo Farricorto, l'uomo che le ha consentito di concepire il figlio che il marito non ha mai potuto darle. Se lo incontrerà in forma di Abitatore del Profondo, rinascerà il loro idillio, nonostante gli anni trascorsi e le mutazioni genetiche.

Vitalia è un'ottima cuoca. Ora che è rimasta sola, tiene in ordine solo le stanze più usate e le camere occupate. Solo saltuariamente pulisce le altre stanze. Ha un *passepartout* che le permette di entrare dappertutto.

Primo Cossutta (uomo di fatica)

Maschio di 1° Livello (opzione difensiva); DV 1D6+2; PF 7; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +2 mischia, +1 distanza; TS Temp. +4, Rifl. +3; Vol. -1; FOR 14, DES 13, COS 14, INT 6, SAG 8, CAR 7, SAN (non pervenuta).

Abilità: Condurre Carretto +1, Fabbricare Nasse +4, Conoscenze (Giardinaggio) +2, Conoscenze (Pesca in mare) +3, Nuotare +2, Parlare Lingua Italiana +1, Ascoltare +2, Osservare +2, Empatia Animale +1.

Lingua Madre: Sardo.

Talenti: Sensi Acuti.

Figlio di Vitalia Cossutta ed Edmondo Farricorto, si aggira per casa occupandosi dei lavori più pesanti, inadatti per il fisico esile di sua madre. Affetto da un ritardo mentale, ma perennemente sorridente e gentile, non farà nulla senza prima riferire a sua madre che vigila perennemente sulla sua condotta.

Primo è figlio di un Farricorto, quindi sente, potente, il richiamo del mare. Si incontra talvolta in spiaggia con i membri della colonia di Abitatori del Profondo. Non sa bene chi o cosa siano, ma gli sembrano normali e percepisce con loro una certa affinità. Se dovrà scegliere tra gli ospiti umani e i suoi amici alieni, non avrà alcun dubbio: l'unico membro non branchiato della famiglia Farricorto per cui nutra simpatia (e desiderio) è la bella Isabella.

Tziu Afisinu, ovvero Efsio (pescatore)

Maschio di 2° Livello (opzione offensiva); DV 2D6+2; PF11; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +2 mischia, +1 distanza; TS Temp. +1, Rifl. +4; Vol. +1; FOR 11, DES 13, COS 13, INT 12, SAG 12, CAR 10, SAN 50.

Abilità: Ascoltare +3, Confezionare Sigarette (DES) +3, Osservare +2, Miti di Cthulhu +1, Nascondersi 3, Pilotare Barche a Vela +3,

Nuotare +3, Parlare Lingua Italiana +2, Conoscenze (Pesca in mare) +6, Artigianato (Costruire Barche in Legno) +3, Conoscenze (Esplosivi) +2, Cercare +2, Percepire Inganni +4.

Lingua Madre: Sardo.

Talenti: Competenza Armi (Arpione), Occhio Fino.

Arma	Modificatore	Danno
Arpione scagliato	+1	1D6+2
Arpione brandito	+2	1D6+2

Era un pescatore, e aveva una moglie che aspettava un figlio, una volta. Avrebbe vissuto una vita normale e tranquilla, se non fosse stato per un'antica faida, causata da un contenzioso sulla suddivisione di un podere del nonno: pochi metri di terra, nemmeno sufficienti per seppellire tutti i morti che ha causato. Uccisero il fratello di Efsio. Appena ne ebbe l'occasione lo vendicò, ammazzando il cugino dell'assassino, secondo la tradizione delle vendette trasversali sarde. Poi lo vennero a cercare: uccise i sicari, ma non riuscì a salvare la moglie, che morì assieme al bimbo che portava in grembo. Dopo un'ulteriore esplosione di violenza, che portò alla morte di altri tre membri della famiglia avversaria e che gli costò l'epiteto di "Efsio la Bestia" sui giornali locali, si diede alla fuga.

Si trasferì su Isola Mortorio nel periodo in cui la locale attività di pesca andava a gonfie vele. Nessuno gli chiese mai da dove venisse. Si limitava a fare il proprio mestiere con reti, lenze e nasse. Quando gli altri pescatori morirono o se ne andarono *Tziu Afisinu* decise di rimanere, certo che nessuno lo avrebbe cercato da quelle parti. Il tempo gli ha dato ragione.

L'unico pericolo che ha dovuto affrontare è emerso dalle acque quando è rimasto solo nel villaggio: *Tziu Afisinu*, infatti, ha già avuto uno scontro con gli Abitatori del Profondo. Grazie a un'insospettata ferocia, ha trionfato sulla minaccia anfibia e si è tenuto una testa scarnificata per ricordo (lui non lo sa, ma è quella di Marlisa Farricorto).

Il vecchio pescatore vive prevalentemente dei frutti del mare e di quel poco che riesce a barattare quando passano le barche che riforniscono Villa Eleonora. In particolare, quando può, si procura un po' di sigarette che tiene da parte per le occasioni speciali. Abitualmente è costretto a fumarsi cicche fatte in casa, prodotte con una particolare varietà di alghe lavate e lasciate essiccare al sole, che danno al fumo uno sgradevole gusto amaro. Nonostante questo, ne consuma una notevole quantità.

Il vecchio *Tziu Afisinu* è abituato a star solo e quest'abitudine è rinforzata dal fatto che parla solo uno strettissimo dialetto sardo. La mattina si alza prima dell'alba, lavora alla barca e alle reti, pesca (dal molo o dalla barca), risistema l'attrezzatura, pulisce il pesce e al tramonto si concede l'unico pasto della giornata. Quando le condizioni metereologiche sono proibitive rimane in casa, intaglia qualche legno da smerciare per comprarsi le sigarette, o si dedica

ad altro. Quando il mare è particolarmente tempestoso passa la notte a fissare il molo dalle finestre della sua casa con un arpione in mano.

Il pescatore evita accuratamente l'alcol e qualunque tipo di liquore: preferisce essere sobrio quando deve affrontare il mare o le cose che a volte ne escono...

I parenti (Abitatori del Profondo)

Ario Farricorto (Capo Carismatico e Indiscusso Leader)

Aberrazione Media (Razza servitrice minore) (Acquatico). DV 3D8+4. PF 18. Iniz. +2 (DES); Vel 6m (nuotare 12m); CA 15; Attacchi e Danni vedi tabella e descrizione; Faccia/Portata: 1.5m X 1.5m/1.5m (portata 3m con lancia lunga); **Qualità speciali:** Visione crepuscolare; TS Temp. +3, Rifl. +3, Vol. +4; FOR 19; DES 15; COS 14; INT 15; SAG 12; CAR 11.

Abilità: Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +7, Osservare +7, Scalare +10, Sogghignare Mostruosamente +10, Sapienza Magica +5.

Talenti: Sensi Acuti, Incantesimi in combattimento, Combattere alla cieca.

Incantesimi: Contatta Abitatori del Profondo, Offusca Memoria, Orrida Metamorfosi di Y'ha-nthlei.

Grado di sfida: 3.

Clima/Terreno: Temperato o Caldo Acquatico.

Perdita di SAN: 0/1D6.

Attacchi: gli attacchi alternativi sono 2 artigli + morso (sulla terraferma) o 2 artigli + 2 speroni + morso (in acqua) o lancia lunga (sia terraferma che acqua).

Arma	Modificatore	Danno
Artigli	+6	1D4+4
Speroni	+6	2D4+4
Morso	+1	2D4+2
Lancia Lunga	+6	1D8+6

Tipico Abitatore del Profondo

Aberrazione Media (Razza servitrice minore) (Acquatico). DV 2D8+4. PF 13. Iniz. +2 (DES); Vel 6m (nuotare 12m); CA 15; Attacchi e Danni vedi tabella e descrizione; Faccia/Portata: 1.5m X 1.5m/1.5m (portata 3m con lancia lunga); **Qualità speciali:** Visione crepuscolare; TS Temp. +2, Rifl. +2, Vol. +3; FOR 19; DES 15; COS 14; INT 11; SAG 10; CAR 6.

Abilità: Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +7, Osservare +7, Scalare +10.

Talenti: Sensi Acuti.

Grado di sfida: 2.

Clima/Terreno: Temperato o Caldo Acquatico.

Perdita di SAN: 0/1D6.

Attacchi: gli attacchi alternativi sono 2 artigli + morso (sulla terraferma) o 2 artigli + 2 speroni + morso (in acqua) o lancia lunga (sia terraferma che acqua).

Arma	Modificatore	Danno
Artigli	+5	1D4+4
Speroni	+5	2D4+4
Morso	+0	2D4+2
Lancia Lunga	+5	1D8+6

Attualmente la colonia conta le seguenti entità: Ario Farricorto, Edmondo Farricorto, Guido Farricorto, e Filiberta Farricorto. Marlisa è stata uccisa e decapitata da *Tziu Afisinu*. Se il Custode si sente in vena di scherzi può aggiungere a questa lista i due Farricorto scomparsi, Francesco e Aldo: il primo affogato dalla camorra (almeno così credono loro) e il secondo disperso in mare durante la guerra (un Abitatore non si perde per mare...).

La scena dei figli che riconoscono nei mostri che stanno loro davanti i genitori creduti morti potrebbe offrire occasioni di puro orrore (o divertimento, dipende dai punti di vista...).

Gli incantesimi

Orrida metamorfosi di Y'ha-nthlei

Componenti: V,S

Costo: 2 danni FOR e 1D6 SAN

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Vicino (7,5m + 1,5m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: una creatura vivente

Tiro salvezza: Tempra Dimezzato

Questo incantesimo è noto a pochi Abitatori del Profondo, sacerdoti di Dagon e Hydra, e viene tramandato quasi esclusivamente per via orale. È riportato solo nel *Liber Logaeth* di John Dee, ma per poterlo imparare occorre avere a disposizione anche le chiarificazioni dell'appendice *Book of Enoch* di Edward Kelley.

Dopo un round di gorgoglianti cantilene, la vittima dovrà tentare un Tiro Salvezza Tempra: se il Tiro Salvezza fallisce, avrà le ossa trasformate in malleabile cartilagine, la sua carne inizierà a indurirsi e la pelle diventerà ruvida come carta vetrata.

In pratica, al bersaglio dell'incantesimo verranno ridotti in maniera permanente i punteggi di FOR, COS, DES di 1D4 punti per ogni livello dell'incantatore, per un massimo di 10D4. Se i punteggi si

riducono a zero o meno, il malcapitato si trasforma in una massa ruvida e molliccia dalla forma vagamente umanoide, incapace di qualunque azione che non sia strisciare.

L'effetto dell'incantesimo verrà dimezzato per difetto nel caso in cui il Tiro Salvezza abbia successo.

Una metamorfosi completa (FOR, COS e DES a 0) causerà alla vittima una perdita di 2D10/2D20 SAN.

I libri

Liber Logaeth (John Dee)

Comprende l'appendice *Book of Enoch* (Edward Kelley). Inglese, Perdita SAN 1D4 a inizio studio 2D8 a fine studio, Miti +3 gradi. Occultismo +2. Tempo 3D6 settimane.

Contiene i seguenti incantesimi: *Contatta Abitatori del Profondo*, *Offusca Memoria*, *Orrida Metamorfosi di Y'ha-nthlei*, *Evoca Vincola Errante Dimensionale*.

Il *Liber Logaeth* di John Dee, noto anche come *Liber Mysteriorum Sextus et Sanctus*, è attualmente esposto in una sala del British Museum (MSS, Sloane 3189); il manoscritto è costituito da centouno tavole, quasi tutte griglie di quarantanove per quarantanove caselle, contenenti lettere dell'alfabeto latino e arabo, numeri arabi e simboli non riconducibili ad alcuna lingua nota. Nel manoscritto proveniente da Innesmouth segue poi il *Book of Enoch*, che comprende due sezioni: una prima parte "analitica" in inglese, in cui si cerca di descrivere il contenuto e il significato del *Liber Logaeth* (compresi gli incantesimi), e un'appendice in cui sono riportate figure geometriche e disegni di mappe molto dettagliate, ma recanti nomi di località ignote, spesso vergati in caratteri sconosciuti. Le mappe sono firmate da John Dee. Sia nel *Liber Logaeth* che nel *Book of Enoch* ricorrono i medesimi simboli di un alfabeto ignoto.

De Demonialitate (Ludovico Maria Sinistrari)

Latino, Perdita SAN 0 a inizio studio 1D2 a fine studio, Miti +1 grado, Occultismo +1.

Fuga Satanae (Pier Antonio Stampa)

Latino, Perdita SAN 1 a inizio studio 1D3 a fine studio, Miti +1 grado, Occultismo +2.

De exorcizandis obsessis a demonio (anonimo)

Non è specificato l'autore. Latino, Perdita SAN 1 a inizio studio 1D4 a fine studio, Miti +1 grado, Occultismo +1.

Contiene l'incantesimo *Esorcizzare*.



La famiglia Farricorto (in breve)

La data segnata in corsivo indica quella di definitiva "trasformazione" o, comunque, di scomparsa.

Inìsero Farricorto 1793–1846 (morto negli scontri di Innsmouth)
- sposa Najala 1809–1850 (vive a R'Lyeh)

Inìsero e Najala generano:

Ari Farricorto (cambia il nome in Ario nel 1850)

Ario Farricorto 1827–1899
- sposa Eleonora Buddusò 1835–1860 (morta di parto)

Ario ed Eleonora generano:

Francesco Farricorto 1853–1920 (scomparso in mare)
- sposa Antonella Piedigrotta a Napoli nel 1879

Edmondo Farricorto 1855–1920

Marlisa Farricorto 1856–1920–1928 (uccisa da Tziu Afsinu)

Aldo Farricorto 1858–1917 (disperso in guerra)
- sposa Ada Galeazzi ad Ancona nel 1890

Patrizia Farricorto 1860–1928 (suicida)
- sposa Mario Verdi a Roma nel 1880

Francesco e Antonella generano:

Italo Farricorto 1882–
Gualtiero Farricorto 1891–
- sposa Rita Cacace a Napoli nel 1928

Edmondo e Marlisa generano:

Guido Farricorto 1878–1878
Filiberta Farricorto 1878–1878
Bonifacio Farricorto 1880–1930

Edmondo Farricorto e Vitalia Cossutta generano:

Primo Cossutta 1899– (figlio illegittimo)

Aldo e Ada generano:

Isabella Farricorto 1893–
- sposa Romolo Sforza ad Ancona nel 1915
Ugo Farricorto 1899–

Patrizia e Mario adottano (Patrizia è sterile):

Luca Verdi 1900–
Davide Verdi 1900–

I Personaggi Giocanti

Ugo Farricorto, ingegnere navale, 31 anni

Maschio di 3° Livello (opzione difensiva); DV 3D6+6; PF 16; Iniz +0 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +3 mischia, +2 distanza; TS Temp. +5, Rifl. +2; Vol. +3; FOR 14, DES 13, COS 14, INT 14, SAG 11, CAR 11, SAN 53.

Abilità: Artigianato (Costruzione Barche) +1, Diplomazia +6, Ricercare +4, Raccogliere Informazioni +5, Muoversi Silenziosamente +1, Nuotare +4, Ascoltare +2, Osservare +3, Parlare Lingua Inglese +3, Parlare Lingua Tedesca +2, Parlare Lingua Tedesca +4, Conoscenze (Ingegneria Navale) +6, Cercare +2, Percepire Inganni +5, Pilotare Barche a Vela +1, Riparare +4.

Talenti: Sensi Acuti, Attitudine tecnologica, Resistenza Fisica.

Arma	Modificatore	Danno
Coltellino da Legno	+1	1D3 +2

Descrizione fisica — Ugo, detto Ugone dagli amici per la sua stazza imponente, è un tipo grande, goffo e, a dir la verità, non troppo bello. Un pacifico dottor Jeckyll intrappolato in una maschera da Mr. Hide. In compenso, la natura lo ha fornito di un'acuta intelligenza e di un modo di fare calmo e disinvolto, adeguato a qualsiasi circostanza.

Famiglia e amici — Ugo non si è mai sposato e l'unico parente che gli sia rimasto è l'amatissima sorella Isabella, residente ad Ancona assieme al marito Romolo. Ugo, invece, vive a Genova da quasi un anno.

Storia dell'Investigatore — Ugo nasce nel 1899 ad Ancona, da Aldo Farricorto e Ada Galeazzi. Figlio secondogenito (sua sorella Isabella è del 1893), non ha ricordi della madre, morta nel 1900 per febbre cerebrale (tumore al cervello). Ugo è ancora adolescente quando il padre Aldo, ufficiale di marina, viene dato per disperso durante la Grande Guerra. Rimasti orfani, Ugo e Isabella cercano di sopravvivere come meglio possono: il primo studia e lavora da cameriere, con il sogno di ottenere la laurea in Ingegneria, mentre la seconda si procura qualche soldo grazie ai premi delle gare di nuoto, in cui eccelle. Essenzialmente, per tirare avanti, entrambi i giovani sfruttano i magri risparmi del defunto padre, finché Isabella non si sposa con Romolo, ufficiale di Marina, il cui stipendio consentirà a Ugo di proseguire serenamente gli studi.

Ugo è molto riconoscente a Romolo, anche se è turbato dal sospetto che la sorella lo abbia sposato solo per consentire a lui di continuare a studiare. Inoltre, Ugo non condivide le posizioni politiche del cognato militare, favorevole al regime autoritario instaurato da Mussolini. Tuttavia, sopporta in silenzio i suoi assurdi sermoni.

Nel 1927 Ugo ottiene la specializzazione nell'indirizzo navale e nel 1929 comincia a lavorare presso i cantieri navali di Genova, anche per sfuggire alla convivenza forzata nella casa di Ancona con Romolo, che insiste a trattarlo come un ragazzino smidollato.

Recentemente Ugo ha ricevuto una lettera dal notaio Arnaldo Citò riguardante un'eredità lasciata da un cugino paterno, un tal Bonifacio. Si è pertanto recato in Sardegna, curioso di scoprire in cosa consista questo lascito, ma impaziente di tornare al proprio lavoro. Se l'eredità fosse abbastanza ricca, potrebbe finalmente ripagare almeno in parte il cognato e la sorella per l'aiuto fornitogli durante gli anni di studio. Nessuno glielo ha mai chiesto, ma è lui a sentirlo come cosa dovuta, soprattutto nei confronti di Isabella.

Equipaggiamento — Vestiti, coltellino per cesellare il legno e 80 lire.

Frase caratteristica — “Nessun gentiluomo fa mai ginnastica”, ammiccando autoironicamente al proprio aspetto tutt'altro che signorile.

Isabella Farricorto in Sforza, casalinga, ex nuotatrice, 37 anni
Femmina di 3° Livello (opzione offensiva); DV 3D6+6; PF 15; Iniz +0 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +4 mischia, +5 distanza; TS Temp. +5, Rifl. +3; Vol. +4; FOR 13, DES 14, COS 14, INT 12, SAG 13, CAR 14, SAN 66.

Abilità: Acrobazia +4, Ascoltare +5, Equilibrio +4, Guarire +1, Osservare +5, Lingua Tedesca +2, Nascondersi +2, Nuotare +8, Raggiungere +5, Saltare +5, Scalare +5, Tuffarsi +6, Conoscenze (Storia) +1, Conoscenze (Storia dell'arte) +2, Intrattenere (Pianoforte) +2.

Talenti: Sensi Acuti, Atletica, Resistenza Fisica.

Descrizione fisica — Isabella è veramente una gran bella donna, con un fisico al contempo asciutto ma scattante e atletico, forse un po' mascolino.

Famiglia e amici — È sposata con Romolo Sforza, ufficiale di Marina, da ormai quindici anni. I due non hanno ancora avuto figli, tanto che iniziano a sospettare che ci siano problemi di infertilità. Isabella ha anche un fratello minore, Ugo, laureato in ingegneria navale, a cui è molto legata. Isabella non ama Romolo, si limita a sopportarlo, con qualche barlume di affetto, sempre più raro con il trascorrere del tempo.

Storia dell'Investigatore — Isabella nasce nel 1893 ad Ancona da Aldo Farricorto e Ada Galeazzi. Nel 1899 arriva anche un fratellino, Ugo. Dopo la nascita di Ugo, Ada inizia a raccontare alla piccola Isabella raccapriccianti storie riguardo a nascite mostruose e maledizioni familiari. Isabella ha solo un vago ricordo di questi racconti. Nel 1900 Ada muore per tumore al cervello e Aldo cerca di sostituire come può la presenza materna, anche se il lavoro lo tiene spesso lontano da casa. Isabella è molto attaccata al padre, che la incoraggia in tutte le sue attività, ma soprattutto nelle sue aspirazioni in campo sportivo. Nel volgere di breve tempo, Isabella diviene una giovane promessa del nuoto. Durante la Grande Guerra, Aldo viene dato per disperso e Isabella, rimasta sola, si sposa con Romolo Sforza, un giovane amico del padre, che può consentire a lei una vita dignitosa e al fratello la prosecuzione degli studi. Romolo, però, le chiede di abbandonare l'attività sportiva: non sopporta le sue trasferte e la sua indipendenza.

Appena un anno dopo il matrimonio, nel 1916, Romolo viene gravemente ferito: perde l'occhio sinistro in un'esplosione a bordo dell'incrociatore *Leonardo da Vinci*. Romolo non ama parlare né della sua menomazione, né dell'incidente, circa il quale rimane sempre vago ed elusivo.

Con l'eredità lasciata dal padre e con il supporto del malconcio Romolo, Isabella riesce a mantenere Ugo agli studi fino al conseguimento della laurea in Ingegneria navale nel 1927. Attualmente le cose sembrano volgere al meglio: Romolo si è ripreso dalla ferita, Ugo conduce la sua nuova vita a Genova, dove lavora ai cantieri navali, e l'esistenza di Isabella scorre serena, se non proprio felice, nonostante l'ossessiva gelosia del marito e i ricorrenti incubi legati

al ricordo della madre. Per compensare il senso di oppressione di una vita costretta nella gabbia dorata imposta da Romolo, Isabella si concede talvolta qualche scappatella poco impegnativa con uomini giovani e piacenti.

Ora Isabella è in Sardegna assieme a Romolo e Ugo, a causa di un misterioso testamento lasciato da un parente di cui prima non conosceva nemmeno l'esistenza, il cugino Bonifacio. In questa occasione, Isabella non riesce a confessare apertamente nemmeno a se stessa un desiderio profondo: si sente ancora giovane, piena di energie, e spera che l'eredità sia abbastanza ricca da consentirle di recuperare la libertà. In fondo, non avendo avuto figli da Romolo, il matrimonio si potrebbe anche annullare...

Equipaggiamento — Vestiti, 20 lire, borsetta con trucco e documenti e gioielli vari per l'ammontare di 100 lire.

Frase caratteristica — “Nella vita bisogna imparare a mantenersi a galla.”

Romolo Sforza, ufficiale di Marina, 41 anni

Maschio di 3° Livello (opzione offensiva); DV 3D6+3; PF 14; Iniz +0 (DES); VEL 9m; CA 10; ATT +4 mischia, +3 distanza; TS Temp. +2, Rifl. +1; Vol. +8; FOR 12, DES 11, COS 12, INT 10, SAG 11, CAR 13, SAN 50.

Abilità: Diplomazia +3, Raccogliere Informazioni +5, Cercare +4, Osservare +3, Parlare Lingua Tedesca +3, Conoscenze (Legge) +3, Pilotare Barche a Motore +6, Pilotare Barche a Vela +6, Intimidire +4, Nuotare +2, Conoscenza delle Terre Selvagge +2, Guarire +1.

Talenti: Competenza nell'arma (Sciabola), Competenza nell'arma (Pistola), Volontà di Ferro.

Arma	Modificatore	Danno
Uso Sciabola	+4	1D6+1
Uso Pistola (Beretta 7,65)	+3	1D8

Descrizione fisica — Romolo è nel complesso un bell'uomo, alto e slanciato, anche se i suoi lineamenti non sono propriamente nobili e l'occhio sinistro è coperto da una benda. Ritiene indispensabile indossare in tutte le occasioni le migliori divise che, effettivamente, gli conferiscono un aspetto marziale, accentuato dalle cicatrici di guerra.

Famiglia e amici — È sposato con Isabella Farricorto dal 1914. Unico parente ancora in vita, a parte Isabella, è Francesca, sua madre. Romolo ama profondamente la moglie e nutre una blanda simpatia per suo cognato Ugo, il fratello di Isabella, che reputa però uno smidollato.

Storia dell'Investigatore — Romolo nasce ad Ancona nel 1889 da Giovanni Sforza e Francesca Pennazzi. Il padre lo cresce nel mito della Patria. Nel 1911, alla morte di Giovanni, Romolo cerca una figura paterna sostitutiva e la trova nell'esercito; si arruola quindi nella Marina militare. Nel 1914 viene promosso ufficiale e nel 1915 si sposa con Isabella Farricorto, una bellissima ragazza rimasta orfana di entrambi i genitori: il padre era un suo amico e collega, disperso in mare in uno dei tanti drammatici eventi della Grande Guerra.

Il matrimonio non ha ancora festeggiato il primo anniversario quando la vita di Romolo viene funestata da un terribile incidente: il 3 agosto 1916 la corazzata *Leonardo da Vinci*, ancorata nell'arsenale della città di Taranto e pronta a salpare in assetto di guerra, salta in aria per lo scoppio della santa barbara. La nave affonda, causando la morte di duecentocinquanta marinai, quasi un quarto dell'equipaggio. A causa dell'esplosione, Romolo perde l'occhio sinistro. Il disastro viene attribuito ai servizi segreti austriaci, supportati da talpe italiane infiltrate nella Marina. Proprio per questo motivo l'evento viene insabbiato: Governo e giornali ne parlano il meno possibile e, al termine di un lungo processo, tutti gli imputati vengono prosciolti. Nessuno ha pagato, continua a ripetersi Romolo: le dimissioni dell'ammiraglio Cutinelli e del Duca degli Abruzzi, responsabile della Marina italiana, non bastano a ripagare

tutti quei morti e la sua menomazione. Romolo, quindi, parla molto malvolentieri del suo occhio sinistro e di come lo abbia perduto.

Dopo l'affondamento, Romolo rimane in servizio attivo e passa alla corazzata *Conte di Cavour*. Nel 1922, il giovane ufficiale vede ulteriormente spianata la propria carriera quando il partito fascista (a cui è iscritto) sale al governo dopo la marcia su Roma.

Grazie ai proventi del suo lavoro da ufficiale, Romolo finanzia gli studi di Ugo, il fratello di Isabella, fino alla laurea, nel 1927. Dopo aver conseguito la specializzazione in Ingegneria navale, Ugo ha finalmente preso la sua strada e non ha più bisogno di farsi mantenere: da circa un anno, infatti, il cognato lavora presso i cantieri navali di Genova.

Ora Romolo si trova in Sardegna, assieme a Ugo e Isabella; li ha accompagnati per assistere alla lettura del testamento di un lontano parente, il cugino Bonifacio. La sua esperienza sarà sicuramente essenziale per dirimere qualunque questione legale, senza di lui quei due sono perduti.

Equipaggiamento — Vestiti, tessera del partito, divisa da ufficiale, pacchetto di sigarette, sciabola da parata, Beretta 7.65 modello 1923, con 5 proiettili e 160 lire.

Frase caratteristica — “È l'abito che fa l'Uomo e la divisa che fa il Maschio.”

Gualtiero Farricorto, commerciante di pesce, 39 anni

Maschio di 3° Livello (opzione offensiva); DV 3D6+6; PF 19; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +5 mischia, +4 distanza; TS Temp. +5; Rifl. +2; Vol. +2; FOR 15, DES 13, COS 15, INT 12, SAG 12, CAR 11, SAN 60.

Abilità: Ascoltare +4, Diplomazia -1, Osservare +7, Cercare +3, Raccogliere Informazioni +3, Intimidire +5, Conoscenze (Pesca in mare) +6, Pilotare Barca a Vela +3, Pilotare Barca a Motore +2, Nuotare +4, Pulire il Pesce (DES) +4, Conoscenze (Ittiologia) +3.

Lingua Madre: Italiano e Napoletano.

Talenti: Competenza Armi (Armi da Mischia), Competenza Armi (Coltello), Sensi Acuti.

Arma	% Attacco	Danno
Calcio	+5	1D4+2 (danni debilitanti)
Pugno	+5	1D3+2 (danni debilitanti)
Testata	+5	1D4+2 (danni debilitanti)
Coltello a serramanico	+5	1D4+2

Descrizione fisica — A parte i capelli brizzolati, Gualtiero sembra ancora un ragazzo e sfoggia il fisico robusto, massiccio e imponente della prima gioventù. Somiglia molto al fratello Italo, che è la sua copia un po' più bassa e canuta.

Famiglia e amici — Gualtiero ha un fratello, Italo, che sotto la maschera di politico cela un'imponente attività malavitoso. È molto affezionato al fratello, anche se non condivide il suo stile di vita. Gualtiero sa di avere alcuni parenti da parte di padre ma non ne ha mai conosciuto nessuno. Nel 1928 si è sposato con Rita Cacace, una brava donna.

Storia dell'Investigatore — Gualtiero nasce nel 1891 a Napoli da Francesco Farricorto e Antonella Scognamiglio. Sin da giovane, Gualtiero aiuta il padre nella sua attività, il commercio del pesce azzurro nella loro bottega al quartiere Pignasecca di Napoli, sino a che, nel 1911, la rileva personalmente. Nel 1920, a causa di una vendetta di camorra, il padre viene gettato in mare con una pietra al collo. Alcuni anni dopo, l'offesa viene lavata col sangue dal fratello maggiore Italo, che vanta una lunga esperienza nel mondo del crimine.

Gualtiero non approva le frequentazioni politiche e i giri malavitosi di Italo, che gestisce un vero e proprio racket del contrabbando e della prostituzione, protetto dal suo ruolo di rilievo nel partito fascista di Napoli. Lui preferisce essere considerato un semplice *guappo* da strada, libero, indipendente, rispettato per il suo coraggio; non ama la politica, anche perché le capisce poco, tutte quelle manfrine. Quando il fratello lo esorta a seguire il suo esempio, Gualtiero risponde che lui sa badare a se stesso, anche senza l'aiuto di compari e camerati. Quando Pericle l'ostricarò gli ha chiesto lo *sbruffo*, il pizzo per la pescheria, lo ha aperto in due come una cozza e lo ha riciclato come pastura. Non ha paura di niente, lui.

Ora Gualtiero si trova in Sardegna, insieme a Italo, a causa di una lettera che richiede la sua presenza per la lettura del testamento di uno sconosciuto parente paterno, il cugino Bonifacio. Gualtiero si è messo in viaggio, spinto dal miraggio di un po' di soldi che gli consentano di rimettere a nuovo la pescheria e il peschereccio, però già gli mancano la moglie Rita, la barca e la solita vita al quartiere Pignasecca.

Equipaggiamento — Vestiti, amo e lenza, coltello a serramanico, 50 lire.

Frase caratteristica — “*L’arte ‘e tata è meza ‘mparata*” ovvero, chi segue l’arte del padre la impara presto, perché la sa già per metà. *Tata* sta per *tatillo*, termine in napoletano arcaico per “padre”.

Italo Farricorto, politico, 48 anni

Maschio di 3° Livello (opzione difensiva); DV 3D6+6; PF 18; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +5 mischia, +4 distanza; TS Temp. +3; Rifl. +4; Vol. +4; FOR 14, DES 12, COS 14, INT 13, SAG 12, CAR 14, SAN 55.

Abilità: Ascoltare +4, Diplomazia +3, Osservare +5, Cercare +4, Raccogliere Informazioni +5, Intimidire +2, Conoscenze (Legge) +4, Nuotare +4, Raggirare +6, Nascondersi +4, Scassinare Serrature +2, Guidare Auto +2, Falsificare +2, Percepire Inganni +3.

Lingua Madre: Italiano e Napoletano.

Talenti: Competenza Armi (Pistola), Competenza Armi (Coltello), Sensi Acuti.

Arma	% Attacco	Danno
Calcio	+5	1D4+2 (danni debilitanti)
Pugno	+5	1D3+2 (danni debilitanti)
Testata	+5	1D4+2 (danni debilitanti)
Revolver .32	+5	1D8

Descrizione fisica — Italo, come il fratello, è un omone grande e grosso, appena un po' più minuto rispetto a Gualtiero. Con il passare degli anni il suo aspetto già rozzo e brutale non è stato ingentilito dalla calvizie e dallo sfregio sulla guancia destra di un viso rugoso e scavato. Indossa sempre un professionale completo spinato, giacca, cravatta e panciotto.

Famiglia e amici — Italo ha un fratello minore, Gualtiero, che ha rilevato l'attività paterna, un negozio di pesce nel quartiere Pignasecca di Napoli, e non riesce a smettere di comportarsi come un semplice *guappo* da strada. Italo è molto affezionato al fratello, verso il quale ha un atteggiamento protettivo, quasi paterno.

Storia dell'Investigatore — Italo nasce a Napoli nel 1882 da Francesco Farricorto e Antonella Scognamiglio. Primogenito (il fratello Gualtiero ha nove anni meno di lui), si allontana dalle tradizioni ittiche paterne, attratto dai vizi e dalle opportunità di una sana vita dissipata e delinquenziale. Nel 1920, quando il padre viene gettato in mare con una pietra al collo, Italo giura vendetta, che riuscirà ad avere solo nel 1925. Questo primo assassinio riesce ad assicurargli una notevole fama e un posto di spicco nell'ambiente della malavita. Quando però il partito fascista comincia l'offensiva contro la camorra, Gualtiero capisce che bisogna abbandonare gli amici di ieri e abbracciare la nuova cosca vincente. È così che decide di entrare in politica: nel 1930, Italo si presenta come un rispettabile uomo d'affari, astro nascente del partito fascista, amico personale del podestà di Napoli, l'onorevole Duca Bovino. Intanto, di nascosto, continua a gestire una vasta attività illegale di contrabbando e prostituzione.

Grazie a questa posizione, è sempre riuscito a proteggere il fratello Gualtiero, che si è messo più volte nei guai a causa del suo comportamento da *guappo* di strada. Una volta, addirittura, Gualtiero ha

ammazzato Pericle l'ostricaro, che era andato a chiedergli lo *sbruffo*, il pizzo per la pescheria. Italo ha dovuto far intervenire alcuni amici per calmare i compari di Pericle che, altrimenti, avrebbero scannato il fratello. Ovviamente, non gli ha fatto sapere niente: Gualtiero è troppo orgoglioso.

Recentemente, Italo è stato invitato a recarsi in Sardegna, in quanto beneficiario di un'eredità lasciata da uno sconosciuto parente paterno, il cugino Bonifacio: altri soldi gli farebbero parecchio comodo, i possibili investimenti non mancano...

Equipaggiamento — Vestiti, tessera del partito fascista, 100 lire, un piccolo coltello e una Colt .32 Hammerless con la finitura nichelata e il numero di serie abraso.

Frase caratteristica — “*Chi more 'e maruzze e funge, porca chella mamma ca s'o chiagne*” ovvero, chi è stupido e si cerca le disgrazie (come il pesce preso all'amo) non merita compassione. Tradotto testualmente: “Chi muore avvelenato da frutti di mare o da funghi non merita di essere rimpianto nemmeno da sua madre”.

Davide Verdi, musicista, insegnante di violino, 30 anni

Maschio di 3° Livello (opzione offensiva); DV 3D6; PF 13; Iniz +2 (DES); VEL 9m; CA 10; ATT +3 mischia, +5 distanza; TS Temp. +0, Rifl. +1; Vol. +3; FOR 11, DES 15, COS 11, INT 14, SAG 9, CAR 15, SAN 50.

Abilità: Intrattenere (Violino) +7, Intrattenere (Pianoforte) +4, Raccogliere Informazioni +5, Cercare +3, Percepire Inganni +4, Osservare +3, Conoscenze (Occultismo) +4, Conoscenze (Musica) +6, Parlare Lingua Tedesca +3, Intimidire +4, Guidare Auto +6, Percepire Inganni +3, Muoversi Silenziosamente +3, Rapidità di Mano +3.

Talenti: Competenza Armi (Stocco), Arma Preferita (Stocco), Schivare.

Arma	Modificatore	Danno
Stocco (in un bastone animato)	+5	1D6

Descrizione fisica — Davide è un uomo di bell'aspetto anche se dal fisico gracile. Ama vestirsi in maniera stravagante, ottocentesca. Spesso sfoggia giacca e calzoncini neri, camicia bianca con le iniziali ricamate, aperta sul collo, su cui ricadono i lunghi capelli lisci.

Famiglia e amici — Ha un fratello gemello, Luca, a cui è molto attaccato, anche se i loro diversi caratteri li portano sempre a litigare. Da un paio d'anni ha una relazione con una donna, Gretel Kazan, di origine tedesca, ma si considera comunque un uomo libero.

Storia dell'Investigatore — Nato a Roma nel 1900, Davide resta orfano assieme al gemello Luca all'età di un anno. Entrambi vengono adottati da Mario Verdi e Patrizia Farricorto, affetta da problemi di sterilità. L'infanzia dei due gemelli è tranquilla, ma la loro vita viene sconvolta dalla Grande Guerra. Il padre viene ucciso a Caporetto e, in seguito a questo triste evento, Patrizia subisce un tracollo psichico che la porterà al suicidio nel 1928. Mentre Luca studia storia a "La Sapienza", Davide approfondisce la sua conoscenza del violino, recandosi alcuni anni in Austria e in Germania per migliorare il suo stile. Per entrambi i gemelli la morte della madre è un duro colpo. Rimasti orfani una seconda volta, i due si perdono di vista, chiusi nel proprio dolore. Davide gira per l'Europa e insegna al conservatorio mentre il fratello, laureato ormai da qualche anno, insegna nella stessa università dove ha studiato fino a poco prima.

Risale al 1922 l'evento che maggiormente segna il carattere e gli orientamenti politici di Davide. In quell'anno, infatti, il giovane ma già affermato violinista si reca a Parma per organizzare una rappresentazione al Teatro Regio e, in quell'occasione, assiste alla battaglia di Parma, svoltasi tra fascisti da una parte e anarchici, repubblicani, comunisti e popolari cattolici dall'altra. Colpito dalla veemenza e dall'entusiasmo degli Arditi del popolo contro la preponderanza delle squadre fasciste, Davide abbraccia gli ideali anarchici, anche se in maniera confusa e caotica, oscillando tra il superuomismo futuristico e l'anarchismo bakuniniano, senza una concre-

ta coscienza politica, semplicemente disgustato dall'appiattimento politico e culturale dell'Italia fascista. Decide infine di trasferirsi a Vienna, in Austria, ma anche lì la situazione sta peggiorando di giorno in giorno, come per nefando influsso della vicina Germania, tanto che Davide sta meditando di andare a vivere in Francia. È proprio da Vienna che Davide parte per recarsi in Sardegna, dove è stato invitato per la lettura del testamento del defunto cugino Bonifacio, mai conosciuto di persona: i soldi di un'eventuale eredità gli farebbero comodo in vista di un nuovo trasloco.

Equipaggiamento — Vestiti strani, violino con custodia, due pacchetti di sigarette, 150 lire.

Frase caratteristica — “Chi vive veramente non può non essere libero, o almeno deve aspirare ad esserlo!”

Luca Verdi, professore universitario, 30 anni

Maschio di 3° Livello (opzione difensiva); DV 3D6; PF 13; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 10; ATT +1 mischia, +2 distanza; TS Temp. +1, Rifl. +4; Vol. +7; FOR 11, DES 13, COS 11, INT 14, SAG 14, CAR 12, SAN 70.

Abilità: Diplomazia +6, Raccogliere Informazioni +5, Cercare +5, Concentrazione +4, Ricercare +6, Percepire Inganni +5, Osservare +4, Conoscenze (Storia) +7, Conoscenze (Storia Naturale) +3, Conoscenze (Occultismo) +2, Parlare Lingua Tedesca +4, Percepire Inganni +5, Muoversi Silenziosamente +4.

Talenti: Occhio Fino, Mobilità, Volontà di Ferro.

Descrizione fisica — Luca è un uomo dall'aspetto piacente anche se, indubbiamente, non ha il fisico di un atleta. Indossa solitamente completi grigi, cravatta e cappello. Sotto il copricapo, i capelli sono corti, con la riga laterale.

Famiglia e amici — Ha un fratello gemello, Davide, a cui è molto affezionato, ma che considera uno scapestrato. Nonostante il forte legame che li unisce, i due gemelli non riescono a parlare senza finire a discutere e polemizzare, su qualunque argomento. Luca è scapolo e si è da poco lasciato con Loredana Vannucci, ex fidanzata ed ex studentessa.

Storia dell'Investigatore — Nato a Roma nel 1900, Luca resta orfano assieme al gemello Davide all'età di un anno. Entrambi vengono adottati da Mario Verdi e Patrizia Farricorto, affetta da problemi di sterilità. L'infanzia dei due gemelli è tranquilla, ma la loro vita viene sconvolta dalla Grande Guerra. Il padre viene ucciso a Caporetto e, in seguito a questo triste evento, Patrizia subisce un tracollo psichico che la porterà al suicidio nel 1928. Mentre Luca studia storia a "La Sapienza", Davide approfondisce la sua conoscenza del violino, recandosi alcuni anni in Austria e in Germania per migliorare il suo stile. Per entrambi i gemelli la morte della madre è un duro colpo. Rimasti orfani una seconda volta, i due si perdonano di vista, chiusi nel proprio dolore. Luca, laureato ormai da qualche anno, insegna nella stessa università dove ha studiato fino a poco prima, mentre il fratello, quando non vagabonda, insegna al conservatorio.

A causa delle proprie posizioni politiche dichiaratamente repubblicane, con simpatie socialiste, da quando i fascisti sono saliti al governo Luca vive nel timore di perdere il posto di lavoro, se non anche la libertà. È terrorizzato dalla possibilità di finire al confino. Tra l'altro, durante un breve periodo di insegnamento all'Università di Firenze, Luca ha stretto amicizia con lo storico socialista Salvemini, che è dovuto fuggire in Francia, dove ha fondato il movimento antifascista *Giustizia e Libertà*. Luca, da un lato desidera seguire le orme dell'amico, dall'altro spera di conservare la sua pacifica esistenza quotidiana. Si disprezza per la sua viltà, ma non riesce a scacciare la paura di veder sconvolta la propria vita, le proprie abitudini.

Ora Luca si trova in Sardegna per sbrigare una faccenda inerente una certa eredità lasciata da un cugino di parte materna, Bonifacio, mai conosciuto di persona. La prospettiva di una ricca eredità lo attira molto, in previsione di un possibile trasferimento all'estero, se la situazione politica divenisse troppo pericolosa.

Equipaggiamento — Vestiti, 80 lire.

Frase caratteristica — “Non giudico nessuno, nemmeno mio fratello, figuriamoci altre persone che conosco meno”.