



Paolo Agaraff

SQUAME

Il *De Profundis* per la vostra umanità

**Un sourcebook generico su
abitatori del profondo e *Liber Logaeth***

**Include le statistiche dei libri di scienze occulte
per *Il richiamo di Cthulhu* versione Classic d100 e d20**



SQUAME

Gli abitanti del profondo e il *Liber Logaeth*

di Paolo Agaraff

Sourcebook generico per giochi di ruolo

Versione 1.0.1 del 20-08-2005

Copyright © 2005 Paolo Agaraff

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

Abitatori del profondo

e *Liber Logaeth*

Cthulhu e gli abitatori del profondo

L'uomo è un nulla perso nell'universo. Un elemento infinitesimo, un granello di polvere in mezzo a ingranaggi enormi, potenti, immortali. I Grandi Antichi fanno parte di questo incomprensibile meccanismo: sono esseri alieni, che hanno colonizzato la Terra e l'universo quando ancora l'umanità era solo un'ipotesi, uno sviluppo potenziale racchiuso nell'uovo di un pesce che sguazzava negli oceani primordiali. I Grandi Antichi sono gli esseri che hanno dato origine a tutti i *pantheon* umani, sono i ricordi ancestrali che hanno generato il nostro immaginario di dèi e demoni. Le loro conoscenze tecniche li rendono in grado di compiere azioni che sembrano magiche alle limitate menti umane.

Nella cosmogonia lovecraftiana, Cthulhu è il Grande Antico più strettamente legato al mare: è rappresentato tra gli elementi dell'acqua, ed è *“la montagna che cammina e avanza incespicando”*, l'essere alato e dal volto tentacolato che dorme negli abissi di *R'Lyeh*, la città morta, sepolta nelle profondità dell'oceano pacifico. Abissi animati da una processione di esseri mostruosi e immortali che conducono la loro esistenza all'insaputa degli esseri umani, così come le formiche non percepiscono l'attività che si svolge nei palazzi sotto i quali conducono la loro miserevole e transeunte esistenza. Cthulhu, i Grandi Antichi, sono l'Universo terribile, meccanico, immutabile, indifferente all'agitarsi dell'umana esistenza.

Gli *abitatori del profondo*¹ fanno parte di questa antica progenie: sono creature anfibie e antropomorfe che vivono nelle megalopoli sommerse governate da Dagon e Idra, mentre attendono il risveglio di Cthulhu, il dormiente. Talvolta con il medesimo nome ci si riferisce in generale alle creature acquatiche legate al culto dei Grandi Antichi.

Poco si sa dell'origine degli abitatori del profondo: alcune teorie sostengono che si tratti di una specie aliena, giunta sulla Terra contemporaneamente a Cthulhu e alla sua progenie²; secondo altri, invece, sono creature autoctone, native di questo pianeta. Quest'ultima ipotesi prevale tra gli appartenenti ai vari culti collegati ai Grandi Antichi; ciò fa supporre che tale tesi sia più una credenza acritica di stampo religioso, piuttosto che una conclusione basata su studi e ricerche di rigore scientifico.

Il fenotipo degli abitanti del profondo risente del loro adattamento alla vita sottomarina: la maggioranza degli esemplari ha l'aspetto di una rana bipede con pelle squamosa, occhi bulbosi, branchie e arti palmati. Sono esseri immortali, che possono perire solo a causa di incidenti e deliberati atti di violenza. Grazie alla loro incredibile longevità e alla capacità speculativa delle loro menti, sono grandi conoscitori di scienze tecnologiche e occulte.

Durante il corso della loro vita subacquea, la taglia degli abitanti del profondo continua sempre ad aumentare. Padre Dagon e Madre Idra, i dominatori della stirpe, sono senza dubbio gli esemplari più grandi e antichi dell'intera specie. Queste creature non temono neanche la mancanza di cibo: un digiuno prolungato farà rimpicciolire il soggetto fino a una frazione delle sue dimensioni originarie, ma per nessun motivo morirà mai d'inedia.

Habitat

Gli abitanti del profondo vivono al di sotto degli oceani del pianeta, in immense città di pietra, ricoperte con gusci di madreperla. Tra queste vere e proprie metropoli, rintracciabili nei mari terrestri più estesi, le più note (riportate anche nelle mappe del *Book of Enoch*) sono *Y'ha-nthlei*, al largo del Massachusetts, *Yeh-Aglooh*, nei pressi della Polinesia, e *G'ul-Hoo*, nel Mare del Nord.

Y'ha-nthlei si trova alle pendici dell'altura sottomarina nota come *Scoglio del Diavolo*, nei pressi di Innsmouth, nel Massachusetts. La città sommersa ha subito gravi danni a causa di un siluro lanciato da una nave governativa durante la piccola campagna militare scatenata nel 1928 dalle autorità locali per sedare il focolaio di violenza scatenatosi a Innsmouth. Da quel giorno, gli abitanti del profondo hanno lavorato alacremente per riparare i danni e rimettere in funzione l'avamposto dedicato allo sfruttamento degli uomini della zona.

Yeh-Aglooh è una città edificata nel cratere subacqueo di uno dei più antichi vulcani del Pacifico. I canali dove scorreva il magma sono stati trasformati in immense strade che conducono verso alcune città satelliti, più piccole ma non meno vitali. Questo reticolo di centri abitati sul fondo del Pacifico circonda le isole della Polinesia dove, infatti, il culto dei Grandi Antichi è radicato dall'alba dei tempi.

Di *G'ul-Hoo*, anche nota come *Gell-Ho* si sa ben poco. Benché sia nominata in molti dei testi di mitologia cthulhoide, si conosce solo la sua posizione approssimativa, al di sotto delle acque a nord della Gran Bretagna, vicino all'isola di Surtsey.

Società

Gli abitanti del profondo vivono le loro interminabili esistenze tra le meraviglie degli abissi oceanici, dai quali emergono solo quando qualche incauto umano cerca di contattarli, spinto dal desiderio di conoscenza o dall'avidità, affascinato dai tesori e dai misteri sepolti in fondo al mare.

Nelle metropoli sottomarine, le attività si svolgono sempre in modo efficiente e ben coordinato: ogni abitante fa esattamente quello che gli è richiesto dalla comunità, senza inutili discussioni. Benché gli esemplari della specie siano altamente individualistici, il dissenso è pressoché sconosciuto tra loro, forse grazie a qualche forma di capacità telepatica, che li rende in qualche modo partecipi di un unico scopo collettivo.

Gli abitatori del profondo adorano sia il Grande Cthulhu che Dagon e Idra; alcuni seguono anche Byatis³ e altri Grandi Antichi, ma il culto legato a Cthulhu è senz'altro il più popolare.

Lingua

Gli abitatori del profondo sembrano comunicare tra loro grazie a una forma di telepatia, anche se emettono suoni rochi simili a un gracidio modulato quando vogliono entrare in contatto con gli umani o con gli ibridi, oppure quando intonano nenie e cantilene rituali.

La loro lingua e, in genere, quella degli abitanti di R'Lyeh, ha qualche assonanza con l'antico gallese. Le nenie tipiche degli adoratori di Cthulhu ricordano, infatti, le invocazioni druidiche. Forse non è un caso che il nome del mitico eroe irlandese, Cuchu'lainn o Cuchu'linn si pronuncii in maniera non dissimile da Cthulhu.

I geroglifici trovati in antiche cave e su iscrizioni druidiche hanno dei punti di contatto con alcuni simboli riportati nel *Liber Logaeth* e nel *De Vermis Mysteriis*, ed esistono pochissime trasposizioni letterali di tale linguaggio. La più celebre citazione del *Necronomicon* che sia stata interpretata è: “*Ph'nglui mglw'nqf Cthulhu R'lyeh Wgah'nagl fhtan*”. Che viene solitamente tradotta con “Nella sua casa a R'Lyeh il morto Cthulhu attende sognando”. Altra tipica invocazione è: “*Cthulhu fthagn!*”, “Cthulhu attende!”; mentre l'intercalare “*Iä! Iä!*” è solitamente considerato un'invocazione.

In realtà sembra che esistano vari dialetti, tra i quali quello sopra citato è il cosiddetto *Thothic*, mentre compare talvolta un'altra forma caratterizzata da una cadenza più rotonda e arabeggiante: “*Ia mayyitan ma qadirun yatabaqa sarmadi. Fa itha yaji ash-shutahath al-mautu qad yantahi*”, ovvero “Non è morto ciò che in eterno può attendere. E col volgere di strani eoni, anche la morte può morire”. Tuttavia, è possibile che queste differenze non siano affatto presenti nelle versioni originali, ma derivino piuttosto dai diversi ceppi linguistici del trascrittore umano.

Rapporti con gli umani

In generale, gli abitatori del profondo si tengono in disparte rispetto all'umanità. Naturalmente si sono verificati degli incontri occasionali e sono questi ad aver dato origine, tra i marinai, ai miti legati alle sirene e le altre fantastiche creature marine, come gli *adaro*, spiriti marini temuti dai nativi delle Isole Salomone o le figlie di *Nàam Thêp*, l'Angelo del Mare di Ko Samui, in Thailandia. Spesso gli incontri tra uomini e alieni sono di origine accidentale; più ra-

ramente, alcuni ricercatori dell'occulto cercano deliberatamente il contatto, ad esempio gettando in mare alcune tavolette miniate con apposite iscrizioni⁴. Qualche volta gli abitatori del profondo fondano dei veri e propri culti tra gli abitanti delle coste.

La setta più famosa fu l'*Esoterico Ordine di Dagon*, annientato grazie ad un'operazione di polizia a Innsmouth, nel 1928. Altre sette sono state segnalate in tutto il mondo, ma la Polinesia rimane il centro più ricco di seguaci di questa razza aliena.

Questi culti prevedono l'adorazione delle divinità acquatiche (Cthulhu, Dagon e Idra) e degli stessi abitatori del profondo. Oltre agli immancabili sacrifici umani, il rito di adorazione prevede l'accoppiamento tra umani e anfibi. I bambini nati da queste unioni assomigliano a esseri umani ma, dopo alcuni anni, si trasformano in esemplari dell'altra specie e tornano in mare, per ricongiungersi ai loro simili. L'entità del cambiamento varia da individuo a individuo e lo stesso tempo necessario alla trasformazione è estremamente variabile. Qualcuno non completa mai la trasformazione, altri invece subiscono l'influenza dei sogni di Cthulhu direttamente nel grembo materno e, quando nascono, sono delle mostruosità che non appartengono a nessuna delle due razze. Lovecraft così descrive gli ibridi, al termine della trasformazione: "*Credo che il colore dominante fosse un osceno grigio-verde, mentre il ventre era bianco. La pelle, per lo più, era lucida e umidiccia, tranne per la cresta dorsale, coperta di squame. Avevano forma vagamente antropoide, ma con la testa simile a quella di un pesce...*"

La trasformazione può essere accelerata dalla vicinanza di un oceano o di altri esemplari di abitatori del profondo. A tale scopo sono state usate anche droghe e interventi chirurgici, come descritto nel *De Vermis Mysteriis* di Ludvig Prinn. La trasformazione in abitatore del profondo può verificarsi sia tra gli umani che tra i delfini, anche se le prove di questi ultimi casi sono assai scarse.

Approfondimenti bibliografici per l'occultista

Lo studioso seriamente intenzionato ad approfondire la storia degli abitatori del profondo e del loro culto necessita di carattere forte e volontà incrollabile, dato che le notizie disponibili sono disperse in pochi volumi, peraltro non facilmente accessibili. In ogni caso, è vivamente sconsigliato il contatto diretto con esemplari della specie anfibia, data l'impossibilità di prevedere le reazioni di una mente aliena.

Il testo più importante è senza dubbio il *Cthaat Aquadingen*, libro dalle origini incerte: l'autore è ignoto e non si hanno dati sicuri neanche sull'epoca a cui risale la prima edizione, probabilmente scritta tra il 1000 e il 1200 d.C. Si suppone che la lingua della versione originale fosse il tedesco e pare che, al momento, ne esistano solo cinque copie al mondo. Sono tutte in inglese, tranne una in lingua indù. Trovarne una copia da consultare è quasi impossibile: tutte le biblioteche pubbliche, incluse quelle fornite di un reparto dedicato all'occulto, negano categoricamente di possederne

una copia. Si dice che il *British Museum* ne conservi gelosamente una in una sezione della biblioteca riservata a pochi e sconosciuti eletti. Un'altra copia potrebbe far parte della collezione privata di Titus Crow⁵, investigatore dell'occulto. Una copia manoscritta, con traduzione parziale, sembra essere conservata nel manicomio di Oakdeene, in Inghilterra. Tra i rituali descritti nel libro, quelli relativi a Cthulhu e alle razze subacquee sono estremamente dettagliati.

Altro libro fondamentale è il *De Vermis Mysteriis*, scritto da Ludvig Prinn attorno al 1542. Il manoscritto originale venne trafugato da ignoti dalla cella dell'autore poco prima della sua morte per mano dell'Inquisizione. La prima edizione stampata risale all'anno successivo e venne pubblicata in latino, a Colonia. Tale edizione è considerata l'unica fedele al testo originale, che fu redatto alternando brani in latino e passaggi scritti in un alfabeto dai caratteri simili a rune celtiche. Secondo alcuni storici, ciò dipende dalle letture di Prinn sui riti celtici e druidici, tramandate in questa forma, sin dai tempi degli scribi romani; secondo altri, tali caratteri altro non sono che una forma di cifratura. Come vedremo in seguito, analoghi dubbi vengono sollevati sul *Liber Logaeth* di John Dee. Sempre attorno alla metà del Cinquecento appare un'edizione in lingua tedesca del *De Vermis Mysteriis* (sconosciuto il traduttore), talmente mutilata dalle censure da risultare praticamente incomprensibile. Nel XIX secolo viene data alle stampe un'edizione in inglese, pesantemente epurata, a cura di un certo Clergyman X: si tratta di una specie di riassunto del capitolo più famoso del libro, *Rituali saraceni*, probabilmente scritto da Prinn durante la sua prigionia, mentre infuriava la guerra contro i turchi. Anche in questo caso, l'utilità dell'opera per qualunque serio studioso della mitologia cthulhoide è minima. Nel 1828, Charles Legget cura un'edizione in inglese del libro, impreziosita da alcune xilografie tratte dall'originale in latino. Nonostante la bontà della traduzione, questa edizione non è all'altezza dell'originale in lingua latina. Copie del *De Vermis Mysteriis* si trovano nella biblioteca di Huntington (California) e nel *caveau* della Miskatonic University (Massachusetts). Il *British Museum* dispone di un'edizione in tedesco e di una copia parziale di quella in latino, anche se in cattive condizioni. Una copia completa dell'edizione latina era conservata nella città di Jerusalem's Lot (Massachusetts) ed è scomparsa insieme a tutti gli abitanti della città nel 1789. Il libro contiene sedici capitoli, ognuno dedicato a un diverso aspetto dell'occultismo; in tali capitoli vengono descritti gli incantesimi per evocare mostri invisibili, le leggende relative a Byatis e i vermi-stregoni di Irem⁶, la vera natura del dio coccodrillo Sebek, la formula della pozione Liao⁷ e gli interventi chirurgici atti ad accelerare la trasformazione degli ibridi nati dall'accoppiamento tra umani ed abitatori del profondo.

Unter zee Kulten è un trattato di orrori sottomarini che contiene una ricchissima descrizione degli usi e costumi degli abitatori del profondo, compresa una vera e propria analisi del particolarissimo mollusco da essi usato sia come cibo che per l'edificazione delle favolose città subacquee. Il libro è stato scritto in tedesco da Graf

Gauberg in epoca incerta, anche se riconducibile a un periodo immediatamente precedente alla stesura del *Cthaat Aquadingen*, nel quale *Unter zee Kulden* viene citato almeno una volta come testo di riferimento. Tutte le copie esistenti dell'opera di Graf Gauberg sono state deliberatamente distrutte nel XVII secolo. Tuttavia, nell'ambiente dei bibliofili c'è chi sostiene che almeno una copia sia arrivata ai nostri giorni e sia conservata presso una biblioteca del Vaticano.

Il *Libro di Dagon* è la vera e propria *bibbia* dei seguaci umani degli abitanti del profondo. Si tratta del *corpus* di riti che sono alla base del culto, integrati da una dettagliata storia della razza aliena. La versione originale del *Libro di Dagon* è costituita da una serie di coni di pietra su cui sono incise iscrizioni nella lingua di *R'Lyeh*. Questo testo non è stato mai pubblicato a stampa e ne esistono pochissime copie, tutte manoscritte. Nessuno sa chi ne sia in possesso.

Di più facile reperibilità è il libro di Gaston Le Fe, *Dwellers in the Depths*, incentrato sullo studio di Cthulhu e dei suoi servitori. In questo volume sono descritti anche gli abitanti del profondo e ci sono accenni ai mostruosi esseri che essi adorano. *Dwellers in the Depths* è stato pubblicato sia in inglese che in francese. L'introduzione riporta che l'autore morì pazzo poco dopo aver completato l'ultimo capitolo.

Il *Liber Logaeth* e il *Book of Enoch* (di John Dee ed Edward Kelley), sono meno specifici rispetto a quelli sin qui analizzati e più vicini, per alcuni aspetti, al *Necronomicon* di Abdul Alhazred. Le opere di Dee e Kelley (raccolte, fisicamente, in un unico volume) verranno descritte in maggior dettaglio nel prossimo capitolo.



Il *Liber Logaeth* e il *Book of Enoch*

La questione dell'origine e del significato del *Necronomicon* (noto anche come *Al Azif*) di Abdul Alhazred è tuttora un argomento di discussione. Secondo le teorie accreditate da numerosi esperti del settore, come l'occultista Aleister Crowley, alcune risposte si possono trovare operando un confronto incrociato tra il *Necronomicon* stesso e i manoscritti del matematico inglese John Dee. Tra questi, il più attinente al *Necronomicon* è sicuramente il *Liber Logaeth*: si tratta di una ristampa risalente al XVII secolo (Praga, 1659) del manoscritto originale del XVI secolo, costituito dalle tavole del *Liber Logaeth*, seguite da alcune pagine intitolate *Book of Enoch* che integrano e, in parte, interpretano le prime. Queste ultime sono probabilmente ascrivibili a Edward Kelley, un occultista che fu medium e assistente di Dee.

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 Innsmouth 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*, 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.

John Dee, che dichiarò di aver scritto le tavole del *Liber Logaeth* sotto dettatura di spiriti, ribattezzò quel misterioso alfabeto *enochiano*. L'alchimista inglese sosteneva di aver ricevuto dall'angelo Uriel una pietra rotonda e convessa, simile a un grosso cristallo nero, detta *The shew stone*, "la pietra delle visioni", che aveva la proprietà di mettere il mago in diretto contatto con realtà altrimenti inaccessibili ai sensi dei comuni umani. Queste presenze gli avrebbero rivelato i segreti celati nel criptico *Liber Logaeth*.

L'enoehiano, quindi, sarebbe una lingua che non ci appartiene, venuta da esseri di una dimensione che non è la nostra: ogni singola parola di quell'arcano linguaggio ha la propria valenza magica ed evocativa. Secondo questa interpretazione, gli esseri misteriosi che portarono sulla Terra l'enoehiano sono visitatori chiamati a volte Angeli, a volte Figli del Cielo, i quali si accoppiano talvolta con le donne di razza umana per creare una nuova stirpe. Questi visitatori conoscono bene la geografia della Terra, avendola vista in volo e, infatti, nel *Book of Enoch* sono riportate descrizioni precise e minuziose di fiumi, valli e montagne. Sono inoltre descritte alcune città apparentemente sommerse, tra cui le tre metropoli subacquee citate nel capitolo dedicato agli abitatori del profondo (*Y'ha-nthlei*, *Yeh-Aglooh*, e *G'Il-Hoo*). Le mappe di John Dee corrisponderebbero

ai medesimi scenari che Enoch, settimo dei dieci Patriarchi e padre di Matusalemme, vide durante i suoi viaggi (fisici e psichici), durante i quali venne in contatto con questi esseri di altre dimensioni.

La versione del libro di Enoch riportata nelle Sacre Scritture era già ridotta e rimaneggiata rispetto a quella ricostruita da Dee e Kelley, attraverso i loro contatti con gli spiriti. Per i primi tre secoli dopo Cristo, il libro di Enoch era considerato dai cristiani alla stregua di tutti gli altri testi biblici, tanto che anche i quattro evangelisti ne parafrasarono alcuni passaggi. A partire dal IV secolo la Chiesa iniziò a mettere ordine tra i testi sacri, distinguendo quelli reputati canonici dagli apocrifi, e il libro di Enoch rientrò nella seconda categoria. Iniziò così a sparire gradualmente dalla circolazione, circondato da un alone di mistero, alimentato anche dalle ricerche di alchimisti e astrologi. Una versione molto discussa e più o meno completa, tradotta in abissino, venne recuperata nel diciottesimo secolo dall'esploratore inglese James Bruce; questa versione rivelò molte affinità con il *Book of Enoch*.

Gli elementi di sovrapposizione tra l'universo descritto dal *Liber Logaeth* e il *Book of Enoch*, e quello del *Necronomicon* sono vari e rilevanti. Innanzi tutto, l'idea di una sorta di colonizzazione da parte di esseri volanti provenienti da altri mondi o piani esistenziali. Poi, il concetto del potere del Verbo, della parola (e della scrittura), che si fa carne, potere, azione. Questo principio è comune, d'altronde, a varie religioni orientali. Infine, la coincidenza di elementi simbolici e linguistici, e, soprattutto, la sostanziale identità dei contenuti. Tale aspetto spicca mettendo a confronto alcuni brani del *Book of Enoch* e del *Necronomicon* nella versione latina di Olaus Wormius (1228). L'analisi è purtroppo parziale, dato che ci è pervenuta solo minima parte del manoscritto di Wormius, a causa della sistematica distruzione del libro perpetrata dalla Chiesa Cattolica dopo l'editto di Gregorio XI, a partire dal 1232. L'edizione araba originale, *Al Azif*, risalente ai primi anni del 700, è andata persa, ed esistono solo alcune ristampe parziali dell'opera di Wormius; in particolare, ne esiste una copia custodita al *British Museum* (incunabolo tedesco del XV secolo) e una alla *Bibliothèque Nationale de Paris* (edizione spagnola del XVII secolo).

Queste sovrapposizioni, quindi, sembrano indicare che John Dee era giunto alle medesime fonti di conoscenza del mitico Abdul Alhazred, l'autore di *Al Azif*; oppure era riuscito a entrare in possesso della copia del manoscritto di Wormius custodita attualmente al *British Museum*. D'altronde lo stesso Alhazred avrebbe raccolto le rivelazioni del *Necronomicon* in parte da antichi tomi, in parte da contatti diretti con spiriti, proprio come sosteneva John Dee. Infine, il *Liber Logaeth* parla di rivelazioni da parte di esseri volanti, angeli, Esseri del Cielo, e *Azif*, in arabo, è il suono generato dal volo degli insetti notturni e, per estensione, l'ululato (e/o il rumore del battere d'ali) di demoni in volo. E i detrattori di John Dee sostenevano che i suoi spiriti fossero tutt'altro che angelici...

John Dee

John Dee è un personaggio molto peculiare, vissuto nell'Inghilterra elisabettiana; l'*Enciclopedia Britannica* lo definisce un "alchimista, astrologo e matematico che contribuì grandemente alla nascita dell'interesse per le scienze matematiche in Inghilterra."

Nato il 13 luglio 1527 e morto nel 1608, Dee si laureò al *Trinity College* di Cambridge. Già da studente dimostrò le sue doti tecniche e la sua capacità visionaria: nel 1546, Dee realizzò uno scarabeo volante, particolarmente realistico e inquietante, per la rappresentazione della *Pax* di Aristofane. Lo scarabeo era quanto meno anomalo, avendo "grossi occhi sbarrati, appendici molli che si muovevano sulla testa, zampe coperte di punte nere e lucenti che spuntavano dall'addome biancastro, ali semicircolari ricoperte di scaglie triangolari", come riporta una cronaca del tempo di Wilfred Billingsley. La medesima cronaca asserisce che "la creatura meccanica si muoveva con un andamento fluido, da far quasi pensare che fosse un essere vivente". Per quanto la cosa possa sembrare assurda, la descrizione di Billingsley assomiglia molto a quella degli *Insetti di Shaggay* in un racconto di Ramsey Campbell, ispirato alla demonologia lovecraftiana. Ovviamente, in un'epoca in cui tecnica e magia tendevano a confondersi, cominciarono a girare strane storie sul "creatore di mostri".

Conclusi gli studi, Dee si trasferì sul continente, prima nei Paesi Bassi, poi ad Anversa e infine a Parigi, dove cominciò a essere conosciuto e apprezzato dal mondo accademico internazionale.

Tornato in Inghilterra nel 1551, Dee divenne astrologo della regina Maria Tudor; tra il giugno e l'agosto del 1555 fu tuttavia imprigionato dalla stessa regina, a causa di un'accusa di "vili pratiche di magia ed evocazione di spiriti". Era infatti sospettato di aver ordito sortilegi ai danni della stessa Maria Tudor. I suoi accusatori gli contestavano di evocare demoni e anime dannate, mentre egli sosteneva di rifarsi alla teurgia esoterica cabalistica e di voler entrare in contatto solo con esseri angelici, non demoniaci, come fecero prima di lui tanti personaggi citati dalla Bibbia. Anche se il processo volse a suo favore, Dee si portò dietro per tutta la vita questa nomea, che aveva un'origine lontana, risalente a quella famosa rappresentazione teatrale al *Trinity College*.

Quando la regina Elisabetta sostituì Maria Tudor, Dee divenne il suo astrologo di fiducia e, a quanto pare, suo agente segreto e consigliere per la gestione di cifrari e attività di *intelligence*. Questa fu la sua fortuna: sotto la protezione della longeva Elisabetta e con il titolo di astrologo di corte, Dee ebbe modo di dedicarsi allo studio della matematica e della cabala. Inoltre, affrontò la traduzione di alfabeti e linguaggi scomparsi, tra cui l'enochiano. La regina Elisabetta riponeva in lui grande fiducia, tanto che fu lo stesso Dee, in veste di astrologo, a scegliere il giorno propizio per l'incoronazione, e fu sempre a lui che il Consiglio Privato chiese aiuto, quando nei campi di Lincoln Inn venne trovata un'effigie della regina con uno spillo infilato nel cuore. Dee mantenne la fiducia della regina, anche al termine degli anni (1581-1589) che lo videro nuo-

vamente girovagare in Europa, in compagnia di un medium dalla dubbia fama, Edward Kelley. Nel 1596 la vecchia regina lo nominò rettore del *Christ College* di Manchester, e lì rimase, anche quando Giacomo I succedette a Elisabetta, nel 1603. Dee abbandonò la carica solo nel 1604, data in cui tornò alla sua casa a Mortlake, dove morì pochi anni dopo, nel 1608.

Dati i molteplici aspetti dell'attività di Dee, il *Liber Logaeth* e l'eno-chiano sono considerati talvolta complessi cifrari, prodotti dalla mente di un grande matematico esperto di spionaggio, talvolta la chiave di volta di un libro magico iniziatico, in parte sovrapposto al *Necronomicon*, il punto di contatto tra la razza umana e gli dèi del passato (ovvero, secondo Alhazred, i Grandi Antichi). Nella concezione cabalistica di Dee, d'altronde, matematica e magia erano due elementi inscindibili: come insegnava la *Steganographia* di Tritemio, acquistata da Dee nel 1536 ad Anversa, per arricchire l'immane libreria di Mortlake, gli angeli stessi facevano parte di un codice cifrato. Ovviamente è in questa chiave che molti noti occultisti hanno poi utilizzato (o, almeno, cercato di utilizzare) il *Liber Logaeth* per entrare in contatto con gli abitatori del profondo. Questo fatto sembra confermare le teorie dei detrattori di John Dee, che lo consideravano un negromante che nascondeva dietro la Bibbia le sue evocazioni di esseri tutt'altro che angelici... anche se tutto è relativo, e forse gli stessi angeli potrebbero non essere altro che una rappresentazione alternativa degli archetipi generati dai Grandi Antichi.

Edward Kelley

Secondo le cronache dell'epoca, Edward Kelley è un "alchimista, medium e leguleio che divenne famoso grazie alla sua frequentazione con John Dee". Molti contemporanei lo dipingono come un truffatore e un ciarlatano, che riuscì a raggirare impunemente un uomo della levatura di Dee, infangandone la reputazione e coinvolgendolo, suo malgrado, in azioni ai confini della legalità. In realtà, il rapporto tra i due fu molto più complesso.

Nato nel 1555 in Inghilterra, Kelley iniziò in giovane età la carriera di avvocato, che ebbe però un brusco arresto quando fu accusato di frode e falsificazione di monete e documenti. Ritenuto colpevole, fu punito con la sanzione infamante del taglio di entrambe le orecchie. Da questo momento cominciò per Kelley una nuova vita: nascose le orecchie mozzate sotto i capelli lunghi e uno zucchetto aderente, e cominciò a girovagare per l'Europa, dedicandosi all'alchimia e all'esoterismo. Attorno al 1579, Kelley si presentò da Dee, ormai famoso in tutta Europa, con una pergamena e una pozione che, a suo dire, lo rendevano in grado di ottenere la trasmutazione dei metalli.

Secondo alcune relazioni scritte dallo stesso Dee, i tentativi di trasmutazione ebbero successo, ed ebbe così inizio la strana sinergia tra il celebre astrologo di corte e l'alchimista dalle orecchie mozzate. John Dee coinvolse Kelley nei suoi tentativi di evocazione delle potenze angeliche, utilizzandolo come medium, il tramite per con-

tattare gli spiriti. Visto che questa attività non era del tutto ben accetta in Inghilterra, Dee e Kelley si trasferirono nelle corti di Cracovia e Praga.

Tuttavia, mentre si aggiravano per l'Europa, i due maghi si imbatterono nell'ostilità della Chiesa: nel 1586 il nunzio papale presentò una lettera di lagnanze all'imperatore di Germania Rodolfo II, che risiedeva alla corte di Praga. Nella lettera si accusavano Dee e Kelley di evocare gli spiriti dei dannati. Subito dopo, il Papa ordinò all'imperatore di porre in arresto i due maghi e di inviarli a Roma perché fossero interrogati dal Sant'Uffizio, per l'accusa di stregoneria. Rodolfo si limitò a espellere gli accusati dai suoi domini.

Dee e Kelley furono quindi presi sotto la protezione di un nobile boemo, il Conte Wilhelm von Rosenberg che li ospitò per circa due anni nei suoi castelli. Durante questo periodo, si ricorda un celebre alterco tra i due alchimisti: Kelley dichiarò che l'angelo Uriel (lo stesso che aveva donato a Dee la pietra per contattare gli spiriti) gli aveva detto che lui e Dee, persi in terra straniera, avrebbero dovuto condividere tutto, anche le mogli. Dee, la cui moglie Jane era decisamente più giovane e avvenente rispetto a quella di Kelley, si oppose ai disegni angelici con una certa veemenza. Nonostante questo, alcune malelingue vogliono che Kelley perseverò nei tentativi, anche all'insaputa di Dee, e un figlio di Jane nacque circa nove mesi dopo il famoso litigio.

Nonostante gli atteggiamenti di Kelley sembrano confermare le teorie che lo volevano un truffatore incallito, cinico e senza scrupoli, le cronache degli anni trascorsi presso il conte Von Rosenberg raccontano di scene impressionanti, durante le sessioni di evocazione: strane presenze si sarebbero manifestate agli astanti, mentre Kelley parlava in lingue sconosciute e Dee pronunciava incantesimi, utilizzando il potere della pietra nera. Si narra anche che alcuni di coloro che assistettero alle evocazioni impazzirono e non recuperarono mai la sanità mentale. Le malelingue sostengono che queste storie sono leggende, messe appositamente in circolazione dall'astuto Kelley.

Nel frattempo, tra un'evocazione e l'altra, Dee e Kelley aiutavano il conte a progettare i sistemi per la lavorazione dei metalli estratti dalle ricche miniere della famiglia Rosenberg.

Nel 1589 il sodalizio ebbe fine: sospettato di spionaggio, Dee tornò a Londra, mentre Kelley rimase al servizio del conte. Alla morte di Rosenberg, l'alchimista inglese ereditò un cospicuo patrimonio, che incrementò ulteriormente sposando una ricca vedova, Johana Weston, da cui ebbe una figlia. Durante gli anni successivi al fortuito arricchimento, Kelley compose il *Book of Enoch* e diede vita al manoscritto che fu poi stampato alcuni decenni dopo da un editore di Praga.

La fortuna di Kelley, tuttavia, ebbe breve durata: condannato per un omicidio avvenuto durante un duello (l'imperatore aveva da poco vietato i duelli), venne rinchiuso nelle prigioni del castello di Krivoklat. A questo punto la sua storia si fa incerta: secondo alcu-

ni, Kelley morì in carcere, precipitando da una corda di lenzuola mentre tentava la fuga da una finestra. Secondo altri si salvò dalla caduta, si ruppe soltanto una gamba, ma perì suicida, mentre era in carcere, in convalescenza, dopo aver bevuto una boccetta di veleno. Infine, vi è chi dice che, semplicemente, sparì, anche perché nessuno sa dove riposi il suo corpo. Anche l'anno della morte (o della scomparsa) è incerto e oscilla tra il 1594 e il 1597.

Bibliografia

Per quanto riguarda il *Liber Logaeth* di John Dee, si consiglia la lettura di un saggio di David Langford riportato su *Necronomicon, il libro segreto di H.P. Lovecraft* (Fanucci, 1979). Ulteriori informazioni su John Dee sono inoltre reperibili nella biografia *Vita di John Dee*, di French Peter (Transeuropa, 1998).

Per approfondire i miti di Cthulhu, un riferimento estremamente completo è *A guide to the Cthulhu cult*, di Fred Pelton (Armitage House, 1998). Altro fondamentale testo è *Encyclopedia Cthulhiana*, di Daniel Harms (Chaosium, Inc. 1994) dove la trattazione della mitologia cthulhoide, dispersa nelle innumerevoli opere degli epigoni di Lovecraft, viene sistematizzata e referenziata con rigore scientifico. Da questo libro sono tratte molte delle informazioni sugli abitanti del profondo e su alcuni dei testi di occultismo citati.



Note nel testo

¹ *Deep Ones*, nella bibliografia anglosassone.

² Si tratta della cosiddetta *prole stellare*, coloro che vegliano il sonno millenario del Grande Cthulhu tra le mura sommerse dell'antica *R'lyeh*.

³ Mostruoso dio rospo monocolo, con enormi chele e tentacoli labiali, evocato dagli abitanti del profondo al loro arrivo sulla Terra.

⁴ Secondo alcuni noti studiosi di occultismo, il famigerato *Cthaat Aquadingen* dovrebbe riportare informazioni utili al rito, anche se tutti negano categoricamente di aver mai avuto occasione di esaminare una copia.

⁵ *La saga di Titus Crow*, di Brian Lumley, Fanucci (1991).

⁶ La città dai mille pilastri (nota come Irem nel *Corano*) è considerata molto di più di un semplice mito. Secondo alcune teorie, Irem coinciderebbe con Ubar o Uqbar, la città descritta da Silas Haslam nel 1874 in *History of the Land Called Uqbar* sulla scorta di un antico trattato (1641) di Johannes Valentinus Andreä, *Lesbare und Lesenswerte Bemerkungen über das Land Ukkbar in Klein Asien*. Johannes Valentinus Andreä (noto rosacrociario) preconizzava che la riscoperta di Uqbar avrebbe aperto le porte alla fine del mondo. Dato che si vocifera di una possibile spedizione archeologica per riportare alla luce Uqbar, alcune sette hanno cominciato a riesumare timori millenaristi. Della misteriosa città parla anche Jorge Luís Borges nel racconto *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*.

⁷ Droga che altera la mente e che permette a chi l'assume di osservare altre epoche, sia nel passato che nel futuro.

(Pagina lasciata intenzionalmente vuota)



Il Liber Logaeth

per Il Richiamo di Cthulhu

Descrizione sintetica

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 cento 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 Innsmouth 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.

Statistiche per Il Richiamo di Cthulhu Versione Classic (d100)

"*Liber Logaeth*" di John Dee con l'appendice "*Book of Enoch*" di Edward Kelley: Inglese, -1D8/2D8 SAN, Miti +7%, Moltiplicatore Incantesimi x4.

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

Orrida metamorfosi di Y'ha-nthlei. Questo incantesimo è noto a pochi abitanti 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.

Per essere attivato, l'incantesimo richiede a colui che lo lancia un numero arbitrario di punti magia e la perdita di 1D6 SAN. Dopo due round di gorgoglianti cantilene, il mago deve confrontare il numero di Punti Magia spesi con quello della sua vittima. Se il confronto riesce, la vittima avrà parte delle sue ossa trasformate in malleabili cartilagine, la sua carne inizierà a indurirsi e la pelle diventerà ruvida come carta vetrata.

In pratica il bersaglio dell'incantesimo vedrà ridotti i suoi punteggi di FOR, COS, DES di tanti punti quanti sono i punti magia impiegati dal mago. Se i punteggi si riducono a zero o meno, il malcapitato si trasforma in una morbida e ruvida massa dalla forma vagamente umanoide, incapace di qualunque azione che non sia strisciare.

Una metamorfosi completa (FOR, COS e DES a 0) causerà alla vittima una perdita di 2D10/1D10 SAN.

Statistiche per *Il Richiamo di Cthulhu* Versione d20

"Liber Logaeth" di John Dee con l'appendice *"Book of Enoch"* di 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*.

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 abitanti 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 morbida e ruvida massa 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.

Il sangue non è acqua

di Paolo Agaraff

ISBN 88-87418-85-3

Pequod (2006)

€ 13,40

Il protagonista del romanzo è un vecchio diario, dalla copertina nera, rigida, con la pelle segnata dalle mani che lo hanno scritto e sfogliato. Uno di quei diari che assumono l'aria polverosa e l'odore di muffa delle cantine in cui riposano da decenni. Basta annusarlo per capire che in esso sopravvivono memorie di storie dimenticate.

Il palcoscenico è una piccola isola della Sardegna dal nome malaugurante, Mortorio, dove sorge villa Eleonora, una vecchia casa a strapiombo sul mare. L'isola, semideserta, è animata dal volo dei gabbiani, che si lanciano in picchiata, diffondendo nel vento garriti ebbri di caccia. Intorno, solo acqua: un mare vivo, irrequieto, minaccioso. Nella villa s'incontrano sette lontani parenti, venuti per la lettura del testamento del misterioso cugino Bonifacio.

Il sangue non è acqua è un dagherrotipo tinto di rosso, un ritratto di famiglia colmo di passione, odio, violenza, inganno e orrori primevi. Sullo sfondo, l'Italia del ventennio fascista e un'Europa in marcia verso la Seconda Guerra Mondiale.



La copertina è di Alessandro Caucci

Come acquistare

Il sangue non è acqua è in vendita nelle migliori librerie italiane e su *Internet Bookshop Italia*.

Se la vostra libreria di fiducia non dovesse avere il libro, vi consigliamo di provare con *la Feltrinelli*, che ora dispone di un pratico servizio per individuare il punto vendita più vicino che abbia sugli scaffali *Il sangue non è acqua*.