

Filoni di sangue

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 racconto omonimo.

Queste informazioni potrebbero rendere la successiva lettura del racconto meno godibile. Sugeriamo ai custodi di leggere prima il racconto “Filoni di sangue”, di Paolo Agaraff, disponibile gratuitamente sul sito dell'autore: [<http://www.paoloagaraff.com/>](http://www.paoloagaraff.com/).

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

Versione 1.1 del 27-09-2004
Copyright © 2004 Paolo Agaraff

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

Questa sceneggiatura è basata sul racconto:

Filoni di sangue
di Paolo Agaraff
PeQuod (2004)

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

Lo Scenario

Alcuni riferimenti e personaggi giocanti sono tratti dallo scenario "Le rane di Ko Samui", scaricabile dal sito di Paolo Agaraff <<http://www.paoloagaraff.com>>, e ispirato all'omonimo libro pubblicato dalla Pequod Edizioni <<http://www.pequodedizioni.it>>. "Le rane di Ko Samui" si colloca temporalmente prima di "Filoni di sangue", ma entrambi gli scenari possono essere comunque giocati nella sequenza preferita dal Custode. Se i giocatori hanno già utilizzato i PG comuni alle due avventure (Cosetta Timpani, Arcibaldo Timpani e Carlo Marrani) possono riutilizzare gli Investigatori eventualmente sopravvissuti ai pericoli thailandesi, integrando opportunamente il background con le informazioni riportate in questo modulo.

La storia fin qui

Siamo nel 2022. Paul Johnson è un ragazzo americano al confine tra l'età adulta e la giovinezza; ha appena concluso l'università e, prima di intraprendere la carriera di avvocato, ha deciso di farsi un viaggio in Europa, assieme a Fred Molton, amico d'infanzia. Il programma prevede una prima tappa in Scozia e Inghilterra, seguita da un viaggio in Italia. Ma quello che doveva essere un viaggio da sogno si trasforma in un incubo: rimasti a dormire all'aperto in mezzo alle *highlands* scozzesi, i due amici subiscono nottetempo l'attacco di uno strano lupo, particolarmente grosso e forte. Fred viene sbranato e Paul, ancorché ferito, riesce a darsi alla fuga. Il trauma gli fa perdere la memoria, e il giovane si ritrova, alcuni giorni dopo, a girovagare per le strade di Londra, con una ferita al braccio parzialmente rimarginata e l'aspetto e l'odore di un barbone. In realtà l'aggressore era un lupo mannaro che ha iniettato nel sangue del giovane americano il germe della licantropia.

Serbando nella memoria un residuo dei ricordi della sua vita precedente, Paul comincia a girovagare per l'Europa; col trascorrere del tempo il marchio della bestia viene a galla e, alla prima luna piena, mentre si aggira nel nord della Francia, un nuovo licantropo comincia a mietere le prime vittime. Alcuni mesi dopo, sempre più abbruttito, ormai privo di memoria e documenti, Paul giunge in Italia, dalle parti di Montespolverato, un paesino che sorge tra le colline marchigiane.

Qui, trascinato dalla fame lupesca che lo attanaglia durante le notti di luna piena, Paul si trasforma e si mette in caccia. Nottetempo si aggirano per il paese solo il panettiere, Ugo Urso e il suo garzone, Mino Cataldo. Il lupo mannaro aggredisce e sbrana Mino, appena

uscito dal negozio del fornaio; dopo poco, seguendo a ritroso le tracce di Mino, giunge alla panetteria *Mangiate e sorridete* di Ugo Urso, e cerca di sbranare anche l'irsuto fornaio. Riesce a staccargli di netto l'anulare della mano sinistra, mentre l'uomo lo colpisce reiteratamente in testa con un grosso mattarello per la lavorazione del pane. Poi, però, il lupo viene distolto dai suoi propositi omicidi da una sensazione particolarmente dolorosa: al dito strappato, infatti, Ugo portava il vecchio anello d'argento di nonno Giulivo. L'anello, a contatto con i succhi gastrici di Paul comincia un processo di avvelenamento fatale e dolorosissimo. Ululando disperatamente, il licantropo fugge dalla panetteria, mentre Ugo bestemmia, si tampona il sangue e si compiace per l'energia delle mattarolate affibbate all'aggressore.

Alcuni minuti dopo, Paul muore in mezzo alla campagna, tornando ad assumere le fattezze umane. La mattina seguente, il corpo viene ritrovato da un contadino e quindi trasportato in obitorio, dove finisce tra i cadaveri senza nome. Durante l'autopsia viene ritrovato l'anello nella pancia del defunto, ma i motivi della morte restano ignoti.

Mino Cataldo viene dato per disperso. Ugo, invece, eredita la licantropia del lupo scozzese e, alla successiva luna piena, comincia ad aggredire le prime vittime: una coppietta appartata in un campo vicino al cimitero del paese. Quando l'attacco di licantropia si esaurisce, il fornaio non serba alcun ricordo degli eventi e continua la propria vita quotidiana.

Tuttavia, la morte dei due ragazzi non lascia indifferente la piccola comunità del paese, tanto che il sindaco Fabio Baldoni, alla vigilia delle elezioni, sente in pericolo la rielezione: i sondaggi del barista Ezio sembrano indicare che le intenzioni di voto, sotto l'effetto emotivo delle due morti, si stanno spostando dalla lista *Uniti per Montespolverato*, capitanata da Baldoni, verso la lista *Montespolverato per tutti*, guidata dal suo acerrimo avversario, Giangiacomo Maria Novello, noto produttore di vini. Novello, subito dopo l'omicidio, ha cominciato a tappezzare tutto il paese con manifesti che titolano: "Per un paese più sicuro, un Novello rinascimento di Montespolverato". Il tutto guarnito dalle foto del candidato, che sfoggia un ridicolo tupé, per nascondere la calvizie, e brinda agli elettori con in mano un bicchiere di novello Novello (il vino novello che più Novello non si può: visto che bisogna fare i manifesti, un po' di pubblicità non guasta).

Mentre la campagna elettorale infuria, le ricerche sul duplice omicidio sono a un punto morto: i carabinieri del vicino paese di Guglia Mozza non riescono a venire a capo del tragico evento e, secondo copione, brancolano nel buio. Per cercare di far luce sulla vicenda, Baldoni incarica delle indagini il capo dei vigili, Fulgenzio Bertolazzi: la giunta, e con essa il posto di capo dei vigili, sono in pericolo!

Fulgenzio, a sua volta, chiede aiuto ad un vecchio amico, che ha tempo da dedicare alla ricerca, il metalmeccanico cassintegrato

Carlo Marrani, il quale, a sua volta, chiama in causa alcune vecchie conoscenze: una coppia di pensionati (Cosetta Marini e Arcibaldo Timpani) con i quali ha condiviso una spiacevole avventura in terra thailandese (vedi lo scenario per RdC “Le rane di Ko Samui”), e un vicino di casa, notoriamente esperto di vicende criminose. Si tratta di Matteo Ponzoni, ex sacerdote, esorcista sospeso *a divinis*, professore di Antropologia Culturale temporaneamente allontanato dal servizio, profondo conoscitore di porno-horror cinematografico, paranoico a tempo pieno.

Introduzione per i giocatori

Il paese di Montespolverato è stato scosso da un misterioso duplice omicidio: una coppia (Marco, meccanico di Guglia Mozza e Cristina, figlia del postino del paese) sono stati massacrati da un folle omicida. In questo clima di tensione, siete stati convocati dal vigile Fulgenzio Bertolazzi, che vi ha invitati a casa sua, un vecchio casale contadino, solo parzialmente ristrutturato. Qui avete trovato il sindaco Baldoni, teso e preoccupato. Conoscete bene il sindaco, alcuni di voi hanno anche supportato la sua lista: *Uniti per Montespolverato*. Dopo avervi mostrato un volantino di Giangiacomo Maria Novello (“con Novello vai sicuro”), il sindaco vi ha fatto un discorsetto:

Non possiamo lasciare la città in mano a quel losco figuro. Trasformerà il Municipio in una rivendita di vino, costringerà il parroco a comunicarvi con ostia e vino novello, anche fuori stagione! Triplicherà le multe per aumentare il gettito e pagare stipendi più alti ai suoi amici assessori! Aumenterà le tasse comunali! Licenzierà il nostro amico Bertolazzi, che ha sempre avuto un occhio di riguardo per la vecchia cinquecento di Ponzoni e per il pandino verde dei coniugi Timpani; macchine che, come tutti sanno, non superano una revisione da almeno vent'anni. E poi c'è il buon nome del nostro paese: se le indagini restano in mano a Dario Miccichella, il Maresciallo dei Carabinieri di Guglia Mozza, non verremo a capo di niente e resteremo per sempre “il paese del Mostro”! Volete aiutarmi a scoprire qualcosa su questi orribili omicidi?

Il sindaco, per ottenere l'aiuto dei suoi concittadini più fidati, farà tutte le concessioni in suo potere: riduzione di tasse, condoni, annullamento di multe, lavori in municipio per figli e nipoti... l'unica cosa che non potrà promettere sono i contanti.

Gli Investigatori avranno completo accesso a tutte le fonti di informazione del Comune, compresi gli archivi del Municipio e la minuscola biblioteca del centro sociale.

E' il 7 maggio 2022. Tra poco più di un mese si terranno le elezioni amministrative per il rinnovo del Consiglio Comunale di Montespolverato.

Investigazioni a Montespolverato e Guglia Mozza

Montespolverato

Montespolverato è un paese di duemilacinquecento abitanti, a pochi chilometri dagli svincoli dell'autostrada, dai centri commerciali e dalla tangenziale che assedia il capoluogo. Un dormitorio

perfetto: attorno al roccolo medievale del paese sono sorte, infatti, pretenziose villette a schiera e orrendi palazzoni, denti neriastri nel ghigno della valle sottostante al borgo vecchio.

All'ingresso del roccolo sorge il Palazzo Comunale, a cui si accede da un ponticello, memoria storica del ponte levatoio della rocca medievale. A fianco al palazzo del Comune, vicino alla chiesa di San Gaudenzio, è stato costruito il centro sociale, grazie all'iniziativa della giunta capitanata dalla lista *Uniti per Montespolverato*, che è riuscita a prosciugare un ingente finanziamento CEE.

Subito al di sotto del roccolo fervono le varie attività commerciali del paese: la lavanderia di Mara, il bar *Da Ezio*, la trattoria *Berretta*, la piccola sede della Banca degli Agricoli, il benzinaio, il panificio *Mangiate e sorridete*, il super-mini-mercato della locale cooperativa contadina, il giornalaio che affitta anche le videocassette. Unico negozio storico all'interno del roccolo è l'argenteria *M'Ossido*.

Il bar *Da Ezio*

Luogo di ritrovo di tutti i pensionati del paese, il bar espone una selezione di paste antidiluviane, ormai trasformatesi in reperti archeologici, immangiabili e tossici. Solo gli avventori provenienti da fuori Montespolverato osano acquistarle e mangiarle, a rischio della vita.

Ezio è un vecchietto ciarliero e sdentato, sempre pronto a scambiare quattro chiacchiere con gli avventori; gli Investigatori potranno utilizzare il contatto per ottenere informazioni utili: sarà sufficiente fare un'ordinazione per dare la stura alla logorrea del barista.

Chiedendo informazioni sulle due vittime del Mostro di Montespolverato, Ezio racconterà che Cristina, la vittima del Mostro, era solita accompagnarsi con ragazzi di fuori del paese, per non dare adito a chiacchiere. Il barista non sa dire nulla, invece, dell'amichetto di turno di Cristina, Marco, uno "straniero" di Guglia Mozza, un paese a circa quattro chilometri di distanza.

Riguardo la notte fatale, Ezio non sa nulla più di quanto sia a conoscenza di tutti gli abitanti del paese: i due ragazzi sono andati a prendersi un cornetto al forno di Ugo Urso, poi si sono appartati nel casale vicino al cimitero. La mattina dopo li hanno ritrovati fatti a pezzi.

Se si porranno domande su Giangiacomo Maria Novello, Ezio ne parlerà in toni entusiastici: un grand'uomo, il miglior produttore di vino locale, un candidato da votare. In realtà, il candidato sindaco della lista *Montespolverato per tutti* gli ha promesso una fornitura annuale di vino a basso costo, per fare propaganda. Gli Investigatori potranno capire che sta mentendo, superando una Prova Percepire Inganni (CD 10).

Infine, chiedendo informazioni sul forno e il fornaio, si scoprirà che la qualità del pane è clamorosamente calata da quando è scomparso l'assistente del proprietario, il garzone Mino Cataldo, che si sospetta sia fuggito a Cuba. Ezio aggiungerà: "Ugo impasta il pane

addirittura peggio rispetto al solito, da quando un cane gli ha staccato mezzo dito!” Se si chiederà quando è successo il fatto, Ezio risponderà in modo generico: “Un paio di mesi fa...”

Il cimitero

A pochi passi dai palazzoni che circondano il roccolo si diramano le stradine di campagna che portano verso l'interno, in mezzo ai vigneti. Una di queste strade sterrate e piene di buche è ben nota alle Coppiette che consumano rapidi e intensi momenti di estasi nell'alcova delle loro automobili, schermate da vetri appannati. La strada conduce al piazzale antistante un vecchio casale abbandonato, un tempo dimora del custode del piccolo cimitero del paese, ormai in disuso. Sul portale in pietra del cimitero troneggia una vetusta e malridotta statua (anch'essa in pietra), che rappresenta un grifone acquattato. Il grifone, orbato di mezza faccia dal trascorrere dei secoli, sembra scrutare con malinconia il *red light district* dei poveri.

La polizia scientifica ha effettuato un esame approfondito, al quale però sono sfuggiti alcuni dettagli che potrebbero risvegliare l'attenzione di Investigatori con una buona conoscenza di Biologia e Occultismo. Controllando la zona attorno alla quale sono stati reperiti i corpi (zona ben nota a Bertolazzi), una Prova Osservare (CD 12) consentirà di trovare (in mezzo ad un mucchietto di profilattici usati) un grosso artiglio, macchiato di vernice e di una sostanza rugginosa. La vernice è dello stesso colore della macchina del ragazzo defunto, come potrà rilevare il vigile Bertolazzi, superando un'ulteriore Prova Osservare (CD 10). La sostanza rugginosa è sangue coagulato, come suggerirà una Prova Conoscenze (Medicina, CD 8) e confermerà un eventuale esame effettuato da polizia o laboratorio medico. Una Prova Conoscenze (Biologia, CD 13) consentirà inoltre di stabilire che l'artiglio deve appartenere a un animale di notevole taglia e di razza non ben definita, ma probabilmente canina. Superando una Prova Conoscenze (Occultismo, CD 11) si potrà collegare l'artiglio alla possibile presenza di un licantropo...

Se gli Investigatori decideranno di perseverare nelle ricerche e supereranno un'ulteriore Prova Osservare (CD 18), riusciranno a trovare un grosso ciuffo di peli marroni, proprio vicino al punto in cui sono stati rinvenuti i resti della Coppietta.

Eventuali analisi del DNA di peli e artiglio non condurrebbero ad alcuna attribuzione, ma solo alla scoperta di una specie animale ignota alla scienza, una specie di mutante a metà tra l'umano e il canino. Confrontando il DNA con quello di Ugo Urso in forma umana (utilizzando un campione istologico, ad esempio capelli, peli o unghie), si rivelerebbe una similitudine, ma non una coincidenza. La metamorfosi in licantropo, infatti, comporta una temporanea mutazione del DNA.

La panetteria *Mangiate e sorridete*

Il forno di Montespolverato accoglie gli avventori con una vetrina decorata con pane di polistirolo (triste vanto del panettiere) e un'insegna di dubbio gusto: una grossa bocca ghignante con denta-

tura da squalo, intenta a sgranocchiare un panino. Il proprietario, Ugo Urso, è un brutto villosa, la personificazione del fornaio di cui s'innamorava la moglie di Fantozzi; come il suo archetipo di cellulosoide, Ugo ama sfoggiare un umorismo greve e sgradevole, degno di arabescare i cessi di una stazione ferroviaria.

Se gli Investigatori si limiteranno a entrare e porre domande, Ugo li prenderà a male parole e li inviterà a lasciare libero il locale. Dimostrerà una maggiore disponibilità solo nei riguardi del vigile urbano (Bertolazzi), per opportunismo e timore delle multe e della divisa. In ogni caso, per ottenere risposte, sarà necessario superare una Prova Diplomazia (CD 15).

Se interrogato circa i due ragazzi smembrati dal mostro, dirà solo ciò che ricorda delle sue esperienze in forma umana: sono venuti da lui a prendere due cornetti, poi si sono allontanati. Il ragazzo sembrava nervoso. Se verranno chieste informazioni circa Mino Cataldo, Ugo andrà in escandescenze, addebitando all'assente tutti i suoi problemi nella gestione del forno.

Una Prova Osservare (CD 8) consentirà di notare che le ultime due falangi dell'anulare sinistro sono assenti. Se verrà interrogato a riguardo dirà, tutto fiero, che è stato un cagnaccio, grosso e puzzolente, che lo ha aggredito all'uscita dal forno e che ha messo in fuga a mattarolate in testa.

Una Prova Percepire Inganni (CD 9) confermerà sempre che sta dicendo la verità. Si potrà inoltre rilevare che, talvolta, sembra un po' confuso, come se ricordare gli costasse un'enorme fatica.

Il centro sociale e la biblioteca comunale

Il centro sociale "Giuseppe Garibaldi" è un immobile in vetro, cemento e legno che, per qualche strano fenomeno di equilibrismo architettonico, non stride eccessivamente con l'ambiente in cui è calato, incastrato tra la chiesa settecentesca di San Gaudenzio e il roccolo medioevale.

Il centro sociale comprende un completo apparato di proiezione e registrazione, una biblioteca piccola ma ben fornita e l'archivio degli ultimi dieci anni dell'unico giornale con una cronaca *veramente* locale: *Il Gazzettino di Guglia Mozza*, stampato nel vicino paese. Qui gli Investigatori potranno effettuare le loro ricerche.

Le ricerche sui lupi mannari consentiranno di trovare vari racconti e romanzi attinenti al tema, tutti concordi nel sostenere che un lupo mannaro va abbattuto con una pallottola d'argento. Ma solo una Prova Ricercare superata (CD 10) consentirà di rintracciare un vero e proprio trattato sull'argomento: *Le lup garou*.

Le lup garou, Arnauld Amaury, 1954 (edizione in italiano). Il mito dell'uomo che muta in una bestia terrificante si ritrova in molte culture. Spesso l'animale che risulta dalla metamorfosi è quello tradizionalmente più temuto nelle tradizioni locali. Gli africani parlano dell'uomo leopardo, i nativi peruviani del giaguaro mannaro, i cinesi di volpi e tigri, i russi degli orsi, gli indiani delle tigri. In gran parte il terrore dovuto al lupo e il mito del licantropo derivano dal folklore scandinavo e del sud-est europeo. [...] Licantropo e licantropia derivano dal greco, *lycos* (che significa lupo) e *anthropos* (essere umano).

Licantropia è anche il termine medico che indica la capacità di trasformarsi in un lupo. Lycaon, nella mitologia greca era il re di Arcadia: quando Zeus visitò l'Arcadia, Lycaon (o uno dei suoi figli) sacrificò un ragazzo in suo onore. Questo sacrificio fu inaccettabile per Zeus, che trasformò in un lupo Lycaon e tutti i suoi cinquanta figli. [...] Alcune leggende vogliono che il lupo mannaro, nella sua forma ferina, sia praticamente invulnerabile: solo l'argento, il metallo puro che uccide le creature demoniache, può avvelenare il suo sangue e condurlo alla morte, che determina il ritorno all'aspetto umano.

Perseverando nelle ricerche cartacee (Prova Ricercare, CD 16) si potrà trovare un articolo interessante in un vecchio numero di una rivista storicamente presente nell'archivio del centro sociale, grazie all'insistenza di Matteo Ponzoni, da sempre appassionato di occultismo. Si tratta di *Misteri ed Efferatezze*, la rivista dell'improbabile, su cui si alternano articoli inerenti gli argomenti più disparati, dall'ufologia all'imbalsamazione di cadaveri. Qui, in particolare, si troverà una dissertazione del professor Silos Von Lager, in cui si parla anche dei licantropi.

Relativismo dell'effetto venefico, Silos Von Lager, in *Misteri & Efferatezze*, 12: 1977. [...] Nell'analisi degli effetti dell'avvelenamento chimico è innegabile che vi sia affinità fisica tra tavola degli elementi, cabala e corpi astrali. Ad esempio, l'arsenico, numero atomico 33, assomma in sé ben che due numeri perfetti (3 e 3) e la doppia perfezione è comunque venefica per l'uomo, imperfetto per definizione. Altro esempio è l'argento, che ha un raggio atomico di 1,75 Å, numericamente affine ai 1738 Km del raggio della luna, secondo le teorie di affinità di Klaus Tennis derivate dalla teoria numerica di Tycho Brae, rivista alla luce del *Liber Logaeth* di John Dee: le prime due cifre coincidono e le altre si assomigliano. Pertanto è logico che gli ipersensibili all'effetto lunatico (pazzi e licantropi, anche in forma umana) siano suscettibili all'argento come se fosse un veleno comparabile all'arsenico: esso, entrato in circolo, porta in risonanza la luna interna con quella esterna. L'effetto è identico a quello dell'arsenico in un uomo comune, e risulta più accentuato nei soggetti che presentano maggiori affinità elettive lunatiche (o *Wahlverwandtschaften*, per dirla con Goethe, notoriamente soggetto a crisi compulsivo-licantropiche).

Analoghe informazioni potranno essere reperite navigando su Internet (esiste un accesso anche nel centro sociale) e superando una Prova Usare Computer (CD 12). Pare che esista anche una versione digitale di *Misteri ed Efferatezze*, ma non è facile trovarla...

Effettuando ricerche bibliografiche sui maniaci omicidi, si troveranno i romanzi di Harris su Hannibal Lecter, e un trattato di Lucarelli sul Mostro di Firenze. Tutto materiale privo di utilità per le indagini in corso. Analogo risultato (a parte la maggior mole di inutili informazioni) si otterrà navigando su Internet.

Spulciando *Il Gazzettino di Guglia Mozza* alla ricerca di informazioni sull'omicidio di Cristina e Marco, si troveranno molti articoli. Tutti parlano ampiamente della morte dei due giovani, avvenuta il 10 aprile 2022. Da tutti gli articoli emerge chiaramente come i due non avessero nemici e conducessero vite tranquille. I corpi di entrambi i ragazzi sono stati orribilmente dilaniati e anche gli interni della macchina sono risultati, in buona parte, sventrati e distrutti. L'ultimo che li ha visti in vita è il fornaio Ugo Urso, da cui i giovani si erano recati a notte fonda per acquistare un cornetto alla crema. Una Prova Ricercare (CD 10) consentirà di trovare una notizia di particolare interesse: i cadaveri sono stati esaminati dal noto luminare Variconi del vicino Centro Ospedaliero Regionale.

Cercando nel *Gazzettino* notizie di altri crimini o eventi inusuali recentemente avvenuti, e superando una Prova Ricercare (CD 12), sarà possibile reperire una notizia interessante: il 7 marzo 2022, il corpo nudo di un uomo è stato reperito nelle campagne tra Guglia Mozza e Montespolverato. Nessuno ha reclamato il cadavere che non aveva addosso alcun documento. L'autopsia è stata svolta nel vicino Centro Ospedaliero Regionale.

L'argenteria M'Ossido di Rado & C.

L'unico negozio che si occupa di argenteria a Montespolverato e dintorni è la bottega di Titina Rado, ultima discendente di una famiglia di commercianti del paese. L'argenteria sopravvive grazie a cresime, comunioni e liste di matrimoni. Quindi, ovviamente, gli Investigatori non potranno sperare di trovare armi *canoniche* adatte a uccidere un licantropo. Ci sono solo posate (che non possono perforare la pellaccia di un lupo mannaro), teiere, vassoi, ninnoli e pendenti. Una Prova Osservare (CD 9) consentirà di trovare anche una pregevole fiaschetta da *whisky* a 99 euro. Se gli Investigatori decideranno di affrontare direttamente il loro avversario ululante, potranno cercare di utilizzare questi strumenti al loro meglio: i pendenti possono essere fusi per farne proiettili; teiere e fiaschetta possono essere utilizzati per far bere a Urso una mistura di liquido e limatura d'argento. Per ulteriori considerazioni sulle tecniche per eliminare il licantropo vedere il paragrafo *Come risolvere al meglio l'avventura*.

I carabinieri di Guglia Mozza

Al contrario di Montespolverato, Guglia Mozza ha subito molti rifacimenti dal medioevo in poi. Del centro storico resta solo la piazzetta centrale, con la chiesa di San Salvo e il pozzo, originariamente istoriato da bassorilievi, ormai cancellati dal tempo e dalle intemperie. La piccola caserma dei carabinieri di stanza nel paese si apre sulla piazza. Gli Investigatori verranno accolti dal maresciallo Miccichella, che li apostroferà con un accento tipicamente siculo e un tono insofferente. Le indagini, infatti, vanno tutt'altro che bene e, per riuscire a ottenere la sua collaborazione, gli Investigatori dovranno proporsi come aiuto e supporto. Per ogni informazione sarà necessario superare una Prova Diplomazia o Raccogliere Informazioni (CD 15). Per il vigile sarà più facile ottenere informazioni (CD 9). Una Prova Psicanalisi (CD 13) rivelerà che l'omertà del maresciallo nasce dall'irritazione per lo stallo delle indagini, non dalla volontà di tenere nascosto qualcosa.

Una volta convinto a collaborare, se verrà interrogato sulla vita privata dei ragazzi ammazzati, Miccichella dirà che erano due normalissimi giovani di paese, senza grilli per la testa e senza nemici.

Se gli Investigatori chiederanno informazioni sullo stato dei cadaveri, il maresciallo sbiancherà e si limiterà a dire che erano stati affettati e poi parzialmente divorati da qualche bestia che vagava per la campagna. Incidentalmente, asserirà che solo un uomo come il dottor Variconi, l'anatomopatologo dell'Ospedale Regionale, può assistere a spettacoli del genere senza sentirsi male. Il metronotte

che ha trovato i corpi, Mario Marchetti, si è limitato a segnalare il ritrovamento ai carabinieri, poi è svenuto per l'orrore. Infine, Miccichella potrà rivelare che non c'erano tracce di violenza sessuale su nessuno dei due corpi e che l'ultimo a vedere i due ragazzi vivi è stato il fornaio Ugo Urso.

L'ospedale regionale

Ultima spiaggia di molte vittime della sanità pubblica, il polo ospedaliero è stato voluto da almeno tre giunte regionali, assolutamente concordi nel ritenere i tempi ormai maturi per la centralizzazione dell'assistenza sanitaria. Il *moloch* risultante si è rivelato di un'efficienza impressionante per smarrire ogni triste storia di mala sanità tra le labirintiche corsie dei lungodegenti. Qui gli Investigatori potranno trovare molte risposte alle loro domande.

L'archivio

Non è affatto facile avere accesso ai dati dei degenti presenti e passati: per la legge sulla privacy, l'accesso non autorizzato a dati sensibili è un reato penale, come potrà confermare un Investigatore, superando una Prova Conoscenze (Legge, CD 9). Si potrà quindi decidere di seguire una via legale o una illegale, ma ben consci dei rischi che si corrono nel secondo caso.

La via legale per fare ricerche nell'archivio dell'ospedale passa per i vigili di Guglia Mozza. Bisogna ottenere un permesso, superando una Prova Diplomazia, con modalità simili a quelle dell'interrogatorio del maresciallo Miccichella (CD 9 per il vigile Fulgenzio, CD 15 per gli altri). Altrimenti, si potrà decidere di oliare qualche infermiere dell'ospedale, ad esempio Gustavo Perna, l'elefantiaco usciere che si occupa anche dell'obitorio. A questo punto si dovrà superare una Prova Ricercare (CD 13) o una Prova Usare Computer (CD 10), se si accede all'archivio elettronico. Sarà quindi possibile visionare le cartelle delle vittime del mostro, che confermano le parole di Miccichella e riportano il nome del medico che si è occupato dell'autopsia: il primario Celio Variconi.

Facendo un'ulteriore ricerca sugli abitanti di Montespolverato ricoverati di recente, si potrà scoprire che l'unico paesano transitato in ospedale è Ugo Urso, il panettiere, che ha subito l'amputazione di un dito a causa del morso di un cane.

Cercando invece informazioni circa morti misteriose avvenute in zona Guglia Mozza – Montespolverato, si troverà il riferimento a un cadavere senza nome, apparentemente morto per avvelenamento (sostanza ignota) e conseguente arresto cardiaco, tuttora giacente nell'obitorio dell'ospedale. Esaminando la foto del cadavere o il cadavere stesso, gli Investigatori potranno rilevare che si tratta di uno sconosciuto dai capelli color castano chiaro e di media altezza. Sicuramente non si tratta del garzone di Ugo Urso, scomparso proprio nei giorni in cui è stato ritrovato il corpo. Dalla cartella clinica si evincerà che il cadavere aveva fatto un abbondante pasto di carne prima di morire: si era infatti sbranato il garzone di Ugo.

Se gli Investigatori accederanno all'archivio per vie extralegali, dovranno prestare molta attenzione al passaggio di medici e infermieri. Ogni 10 minuti il più sfortunato del gruppo deve superare un TS Volontà contro CD 16: in caso di fallimento, gli Investigatori verranno scoperti e interrogati circa la loro presenza e dovranno trovare scuse molto convincenti (Prova Intimidire, Diplomazia o Raggiare con CD 18) per non finire nelle maglie della legge.

L'obitorio

Una strada alternativa alla ricerca informatica o bibliografica consiste nell'interrogare direttamente Gustavo Perna. Abituato a passare intere giornate nel gelido silenzio dell'obitorio, Gustavo sarà ben lieto di scambiare quattro chiacchiere e fornire qualche informazione. Sarà sufficiente sganciare una decina di euro o superare una Prova Raccogliere Informazioni (CD 8).

In tal caso, Gustavo snocciolerà vari aneddoti macabri, tra i quali la storia della "carpa", il misterioso cadavere di uno sconosciuto trovato morto con un anello infilato nella pancia. Se gli Investigatori chiederanno informazioni sull'anello, Gustavo si farà reticente. Sarà necessario sganciare altri dieci euro o superare una Prova Intimidire o Diplomazia (CD 14) per sapere qualcosa sulla sorte del monile. In tal caso, l'infermiere rivelerà che l'anello è probabilmente finito nella collezione privata del primario Variconi. Una Prova Percepire Inganni o Psicanalisi (CD 11) consentirà di scoprire che la reticenza di Gustavo è dettata dalla paura: l'infermiere è terrorizzato dal funereo primario.

Se gli Investigatori chiederanno informazioni circa le due vittime del mostro e la loro autopsia, verranno indirizzati al patologo che ha analizzato i cadaveri: il sepolcrale dottor Variconi.

L'ufficio del primario Variconi

Il dottor Variconi riceverà gli Investigatori asserragliato dietro la sua scrivania ottocentesca, nera come un catafalco della casa degli Usher. Alle sue spalle, coloratissimi poster dettagliano senza scampo anatomia e funzioni del corpo umano; morbi e disfunzioni sono invece oggetto di una serie di fotografie, tanto asettiche quanto crude, esposte alle pareti laterali: funghi, sarcomi e bubboni spuntano dalle carni rosee come fiori maligni.

Qualunque informazione andrà estratta a colpi di Prove Diplomazia o Raggiare (CD 15), trovando valide argomentazioni.

Se interrogato circa le due vittime del Mostro di Montespolverato, Variconi rivelerà che sono state fatte a pezzi con molte lame piccole e taglienti; i corpi risultano in parte anche masticati e divorati, forse da animali passati sul luogo del delitto dopo il crimine.

Interrogato circa la cosiddetta "carpa", Variconi diverrà sospettoso (come si noterà superando una Prova Percepire Inganni con CD 10). Una Prova Osservare (CD 8) consentirà di rilevare che, quando parla del misterioso cadavere, Variconi tende a nascondere il mignolo della mano sinistra, sul quale campeggia l'anello d'argento del nonno di Ugo Urso: quando può, Variconi si prende qualche sou-

venir per ricordare strani ritrovamenti e autopsie particolarmente spassose. Parlare dell'anello e di questa sua peculiare abitudine sarà controproducente: se li reputerà ostili, Variconi caccerà gli Investigatori a male parole, eventualmente richiedendo anche l'intervento del servizio d'ordine, costituito da due robusti infermieri con una stazza non dissimile da quella di Gustavo Perna.

Se gli Investigatori chiederanno informazioni circa le cause della morte del cadavere ignudo trovato dalle parti di Guglia Mozza, il primario dirà che c'erano tracce di lesioni al cuoio capelluto (le mattarolate di Ugo Urso), ma non tali da giustificare la morte; l'uomo sembrava essere stato avvelenato con l'arsenico, anche se di arsenico non vi era traccia... forse si tratta di un nuovo veleno, un composto chimico sconosciuto e non rilevabile dalle comuni apparecchiature per le analisi. Un'ulteriore Prova Psicanalisi o Percepire Inganni (CD 10) consentirà di stabilire che Variconi sta dicendo la verità.

Attività licantropiche notturne: l'escalation del gore

La metamorfosi di Ugo Urso in licantropo avviene automaticamente ad ogni luna piena, ovvero ogni 29 giorni a partire dal 10 aprile (per la precisione, la durata media del mese lunare ammonta a 29 giorni, 12 ore, 44 minuti primi e 3 secondi). Un lupo mannaro sotto stress può trasformarsi anche in assenza della luna (per resistere, TS Volontà con CD 20). Nel caso di Ugo Urso, questa possibilità diventa una certezza se la parte ferina del panettiere si sente braccata: se qualche Investigatore andrà in giro a fare domande e verrà visto da Ugo, diventerà un bersaglio per il lupo mannaro. Il lupo attaccherà qualunque preda in movimento dopo il sorgere della luna e il tramontar del sole.

Si consiglia al Custode di mantenere sempre alta la tensione: è bene che gli Investigatori si sentano braccati: se perdono tempo, il lupo mannaro comincerà ad aggredirli, prediligendo le prede isolate che si attardano per strada dopo il tramonto.

Qualunque soggetto che subisca almeno un punto ferita a causa dell'aggressione del licantropo dovrà superare un TS Tempra (CD 15) o trasformarsi a sua volta. La vittima infettata si trasformerà alla successiva luna piena. Tuttavia, l'Ugo mannaro non avrà alcuna intenzione di lasciare superstiti: scopo dei suoi attacchi sarà sempre e solo uccidere. Se non troverà gli Investigatori, infierirà su chi gli capiterà a tiro: metronotte, ragazzi di ritorno dalla discoteca, poliziotti di ronda, ubriaconi, ecc... Naturalmente l'escalation di massacri notturni inguainerà sempre più la campagna elettorale del sindaco uscente.

E' opportuno ricordare che Ugo non ha alcuna memoria di ciò che fa e vede quando si trasforma in licantropo. Questo fenomeno è abbastanza comune: solitamente, quando un uomo affetto da licantropia recupera la memoria subisce una perdita di SAN di 1D8/2D8.

Durante l'eventuale aggressione gli Investigatori potranno notare con una Prova Osservare (CD 9) che il lupo mannaro zoppica leggermente quando poggia la zampa anteriore sinistra, a cui manca un dito.

Come risolvere al meglio l'avventura

Il punto di partenza delle investigazioni è l'omicidio dei due ragazzi e, quindi, i giornali locali e la caserma dei carabinieri. Le informazioni reperite da entrambe le fonti condurranno all'ospedale regionale e al primario Variconi. Le ricerche all'ospedale e sul luogo del delitto condurranno gli Investigatori alla conclusione che l'omicidio è stato probabilmente perpetrato da un licantropo. L'informazione potrà essere rafforzata dall'analisi delle date in cui è avvenuto il delitto: una Prova Conoscenze (Astronomia, CD 9) oppure la ricerca di un calendario astronomico su Internet, con una Prova Usare Computer (CD 12), confermerà che i due ragazzi sono stati assassinati in una notte di luna piena; anche il cadavere dello sconosciuto è stato rinvenuto dopo una notte di luna piena. Inoltre, lo sconosciuto (il licantropo Paul Johnson) sembra morto per avvelenamento e ha un anello d'argento nello stomaco. Se, nonostante tutte queste tracce, la soluzione licantropica tardasse ad arrivare, il Custode potrà aiutare gli Investigatori, sottolineando la valenza di qualche indizio, nel caso in cui riescano almeno a superare un check di INT con il D20.

In ogni caso, il fatto che Ugo Urso sia stato l'ultimo a vedere i ragazzi dovrà spingere gli Investigatori a fare ricerche sul villosio panettiere. In tal modo dovrebbero riuscire a scoprire che Urso è stato recentemente ospedalizzato a causa dell'aggressione di un animale. Una volta collegato il panettiere al licantropo, si dovrà decidere come agire.

Se si cercherà di farlo incarcerare, bisognerà far avvenire la trasformazione sotto gli occhi di un poliziotto o di un carabiniere (ad esempio il Maresciallo Miccichella). Se il tutore dell'ordine manterrà la propria sanità mentale, potrà incarcerare il mostro appena torna umano, oppure collaborare alla sua uccisione.

Se si opterà per l'eliminazione di Urso, si dovranno utilizzare strumenti opportuni: quando è in forma umana può essere eliminato fisicamente senza grossi problemi, ma con possibili ricadute legali, se non vengono coinvolti i tutori dell'ordine. Quando è in forma di licantropo, la sua resistenza agli attacchi aumenta notevolmente: i licantropi, infatti, hanno una Riduzione del Danno pari a 15 se le ferite non sono inferte da armi d'argento.

Volendo utilizzare armi da fuoco con proiettili d'argento, sarà necessario coinvolgere un vero e proprio armaiolo (con uno specifico Talento Artigianato – Costruzione Armi o Munizioni), o quanto meno un esperto d'armi, ovvero un PG o PNG con almeno +6 in Arma Preferita.

Gli Investigatori esperti nell'uso di armi da fuoco (bonus Arma Preferita superiore a +6) dovranno superare una Prova Uso Arma

Preferita (CD 16) per preparare le pallottole (ad esempio, Prova Uso Doppietta per preparare le cartucce a pallini). Se la prova riesce, le munizioni sono pronte per l'uso, altrimenti bisogna buttar via il materiale e ricominciare da capo.

Se tra gli Investigatori non vi sono esperti nell'uso di un'arma, l'utilizzo di proiettili artigianali diviene più rischioso. Anche in tal caso, per preparare i proiettili si dovrà superare una Prova Uso Arma Preferita (CD 16), tuttavia il lancio del dado viene effettuato dal Custode, senza far vedere il risultato al giocatore: se la Prova fallisce, le munizioni sono difettose e, al primo colpo sparato, la pallottola esplode, causando 1D6 danni all'armaiolo improvvisato.

La lettura dell'articolo di Silos Von Lager su *Misteri ed Efferatezze* dovrebbe suggerire una tecnica di eliminazione più raffinata rispetto al classico utilizzo di armi d'argento: il licantropo, infatti, può essere avvelenato con cibi, iniezioni o bevande ad alta concentrazione d'argento, anche quando è in forma umana. Una mistura a base di limatura del nobile metallo funziona come un veleno con CD 25 quando il licantropo è in forma di lupo e CD 18 quando è in forma umana. Si tratta, a questo punto, di convincere Urso a bere la mistura con qualche trovata *molto* astuta o, se è il caso, con una Prova Raggiungere (CD 13). Se il panettiere non supererà un TS Tempra contro la CD della mistura d'argento, morirà tra atroci tormenti. In alternativa, si potrà preparare un'esca (ad esempio una pecora o un cane), farle indossare qualche oggetto d'argento (ad esempio sul collare) e cercare di farla sbranare dal licantropo.

Se gli Investigatori si dimostreranno particolarmente abili e intraprendenti e si avvicineranno a rapidi passi alla preda, il Custode potrà complicare la situazione facendo sorgere qualche sospetto sul cupo Variconi o sul truce Giangiacomo Maria Novello; quest'ultimo, in particolare, ha anche validi motivi *elettorali* per gradire la situazione di terrore in cui versa il paese.



I Personaggi Non Giocanti

Fabio Baldoni (sindaco in carica, candidato dalla lista

Uniti per Montespolverato)

Maschio di 4° Livello (opzione difensiva); DV 4D6+8; PF 20; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +3 mischia, +3 distanza; TS Temp. +3, Rifl. +5; Vol. +5; FOR 13, DES 12, COS 14, INT 14, SAG 13, CAR 14, SAN 65.

Abilità: Percepire Inganni +8, Diplomazia +11, Intimidire +7, Osservare +5, Parlare Lingua Inglese +4, Raggiare +5, Ricercare +9, Conoscenze (Legge) +6, Raccogliere Informazioni +3.

Talenti: Persuasione, Volontà di Ferro, Ispirare Fiducia.

Baldoni è un tipo alto e allampanato, con la parlantina facile e i capelli bianchi sempre scompigliati. Sindaco di Montespolverato da ormai tre legislature, Baldoni vede per la prima volta la sua carica vacillare: è molto probabile che debba tornare a fare il professore di storia nella locale scuola media, se non si troverà il colpevole degli omicidi. Tuttavia non è questo a spaventarlo: il sindaco è fermamente convinto delle proprie idee sull'amministrazione della città e difende la sua poltrona più per i suoi ideali (e per l'astio che nutre per il suo avversario) che per il fascino del potere, anche se non ne è immune. Aiuterà gli Investigatori nelle loro ricerche con ogni mezzo lecito.

Giangiacomo Maria Novello (candidato sindaco della lista

Montespolverato per Tutti)

Maschio di 4° Livello (opzione offensiva); DV 4D6+4; PF 16; Iniz +2 (DES); VEL 9m; CA 12; ATT +4 mischia, +5 distanza; TS Temp. +2, Rifl. +2; Vol. +4; FOR 13, DES 14, COS 13, INT 14, SAG 10, CAR 13, SAN 50.

Abilità: Percepire Inganni +10, Diplomazia +6, Intimidire +11, Osservare +7, Raggiare +9, Ricercare +3, Conoscenze (Legge) +3, Conoscenze (Enologia) +12, Conoscenza delle Terre Selvagge +2.

Talenti: Persuasione, Seguire Tracce, Competenza nelle armi (Doppietta da caccia).

Piccolo, rotondo, glabro e pelato (una specie di zio Fester Addams un po' nano), Giangiacomo ama sfoggiare un ridicolo tupé e una piacente moglie sudamericana importata da un locale *night club*, *la Stella del Nord*. Proprietario di ampi appezzamenti di terra coltivati in buona parte a vigneto, punta al titolo di sindaco per amministrare saggiamente le future lottizzazioni. Ultimo erede di una famiglia monarchica, si assoggetta alle regole della democrazia con una certa insofferenza. Non intralcerà il lavoro degli Investigatori ma, sicuramente, non li aiuterà nel loro compito. Inoltre, se gli Investigatori non dimostreranno debito rispetto e si aggireranno nelle sue terre senza autorizzazione, non ci penserà due volte a tirar fuori la doppietta da caccia.

| Arma | Modificatore | Danno |
|--------------------|---------------------|-----------------|
| Fucile a pompa .20 | +3 | 2D6 / 1D6 / 1D4 |

Ezio Guidi (barista)

Maschio di 2° Livello (opzione difensiva); DV 2D6+6; PF 15; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +2 mischia, +2 distanza; TS Temp. +1, Rifl. +4; Vol. +3; FOR 12, DES 13, COS 12, INT 12, SAG 10, CAR 12, SAN 50.

Abilità: Percepire Inganni +5, Conoscenze (Cocktail) +5, Cercare +2, Raggiare +4, Osservare +6, Diplomazia +5.

Talenti: Robustezza, Occhio Fino.

Ezio è un vecchietto tarchiato, ciarliero e sdentato, nato e vissuto a Montespolverato, sempre pronto a fornire informazioni su tutto e tutti. La sua simpatia per il candidato Novello è accentuata dalla prospettiva di una fornitura gratuita di vino in caso di vittoria elettorale.

Titina Rado (commercianta)

Femmina di 2° Livello (opzione offensiva); DV 2D6; PF 9; Iniz +0 (DES); VEL 9m; CA 10; ATT +1 mischia, +2 distanza; TS Temp. +0, Rifl. +0; Vol. +4; FOR 8, DES 10, COS 10, INT 11, SAG 12, CAR 12, SAN 60.

Abilità: Raggiare +4, Intimidire +2, Percepire Inganni +2, Valutare +6, Nascondersi +2, Muoversi Silenziosamente +2.

Talenti: Furtività, Persuasione.

Piccola, ossuta e arcigna, Titina è l'ultima rampolla di una progenie di piccoli commercianti di Montespolverato. Non si lascerà sfuggire nessun cliente che entri nella sua tana senza estorcere almeno l'acquisto di un ninnolo. Conduce un'esistenza solitaria e ritirata e sa poco o niente della vita del paese che si svolge fuori dalla sua bottega, ma è sempre pronta a parlare di tutti.

Celio Variconi (medico primario)

Maschio di 3° Livello (opzione offensiva); DV 3D6+6; PF 18; Iniz +2 (DES); VEL 9m; CA 12; ATT +4 mischia, +5 distanza; TS Temp. +3, Rifl. +5; Vol. +2; FOR 13, DES 15, COS 14, INT 14, SAG 13, CAR 12, SAN 30.

Abilità: Osservare +7, Percepire Inganni +4, Conoscenza (Patologia Medica) +6, Rapidità di Mano +9, Intimidire +5, Parlare Lingua Inglese +4, Psicanalisi +3.

Talenti: Ricchezza, Ambidestria, Competenza nelle armi (Bisturi).

Il dottor Variconi è noto tra collaboratori e detrattori per le sue occhiate più fredde dell'azoto liquido e per il portamento rigido, da *rigor mortis*. Variconi è un sadico, un necrofilo, un maniaco, ma, soprattutto, un professionista. Prima il dovere, poi il piacere, come è solito ripetere quando lascia la moglie a casa e si reca all'ospedale per la solita autopsia. Il suo comportamento da psicopatico potrà indurre gli Investigatori a seguire una falsa traccia...

| Arma | Modificatore | Danno |
|-------------|---------------------|--------------|
| Bisturi | +4 | 1D4+1 |

Gustavo Perna (infermiere)

Maschio di 1° Livello (opzione difensiva); DV 1D6+3+3 (Robustezza); PF 10; Iniz +0 (DES); VEL 9m; CA 10; ATT +2 mischia, +0 distanza; TS Temp. +3, Rifl. +2; Vol. +1; FOR 15, DES 10, COS 16, INT 9, SAG 8, CAR 8, SAN 40.

Abilità: Percepire Inganni +1, Osservare +3, Conoscenze (Pronto Soccorso) +3, Scagliare Cacce a Considerevole Distanza +5.

Talenti: Resistenza Fisica, Robustezza.

Il corpulento infermiere, sempre avvolto da un penetrante odore di formaldeide, è un vero e proprio gigante, alto quasi due metri e largo come un armadio a due ante. Nonostante la mole, è di indole tranquilla e parlerà con la sua vocetta acuta a chiunque si dimostri disponibile ad ascoltarlo: è una cosa che accade di rado, solitamente tutti tendono a scansarlo, a causa dell'aspetto e dell'odore.

| Arma | Modificatore | Danno |
|-------------|---------------------|------------------------------|
| Pugno | +2 | 1D3+2 (danni debilitanti) |

Dario Miccichella (maresciallo dei carabinieri)

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

Abilità: Percepire Inganni +4, Osservare +6, Conoscenze (Pronto Soccorso) +3, Conoscenze (Legge) +3, Cercare +5.

Talenti: Competenza Armi (Pistola), Occhio Fino.

Micchella sembra uscito dalle barzellette sui carabinieri: la fedeltà a Patria e Valori è indiscussa, ma l'occhio non riflette una vivace intelligenza. Due bei baffoni neri spuntano sotto il naso e l'accento e l'aspetto sono spiccatamente meridionali. Dario è in palese imbarazzo per l'incapacità dell'Arma nel risolvere il caso dei due giovani amanti smembrati. Sarà più disponibile a fornire il suo aiuto se gli si darà la possibilità di prendere parte del merito di eventuali scoperte.

| Arma | Modificatore | Danno |
|----------------------|---------------------|--------------|
| Pistola Beretta 7.65 | +2 | 1D10 |

I Mostri

Ugo Urso (panettiere)

Maschio di 2° Livello (opzione offensiva); DV 2D8+4+3 (Robustezza); PF 16; Iniz +0 (DES); VEL 9m; CA 10; ATT +5 mischia, +2 distanza; TS Temp. +5, Rifl. +0; Vol. +0; FOR 16, DES 11, COS 14, INT 10, SAG 10, CAR 9, SAN 20.

Abilità: Ascoltare +4, Cercare +4, Osservare +6, Conoscenza delle Terre Selvagge +4, Muoversi Silenziosamente +4, Percepire Inganni

+2, Intimidire +4, Proferire Battutacce Oscene +5, Conoscenze (Impastare il Pane) +4.

Talenti: Resistenza Fisica, Robustezza.

In forma licanthropica o ibrida: Razza indipendente minore, Mutaforma. DV 2D8+12; PF 26; Iniz. +6; Vel. 9m; CA 14 (+2 DES, +2 Pelliccia); Attacchi e Danni *vedi tabella e descrizione*; Faccia/Portata 1.5m x 1.5m / 1.5m; **Qualità speciali:** Empatia con i lupi, Olfatto, Riduzione del Danno 15/argento; TS: Temp. +8, Rifl. +8, Vol. +2; FOR 24, DES 15, COS 22, INT 6, SAG 10, CAR 13.

Abilità: Ascoltare +8, Cercare +8, Osservare +10, Conoscenza delle Terre Selvagge +8, Muoversi Silenziosamente +8.

Talenti: Resistenza Fisica, Robustezza, Vista Cieca, Iniziativa Migliorata.

Grado di sfida: 6

Clima/Terreno: ovunque si possano trovare esseri umani, con una predilezione per i boschi temperati.

Perdita SAN: nessuna se in forma umana o di lupo, 0/1D3 in forma ibrida, 1/1D6 se si assiste alla trasformazione da lupo a ibrido, 1/1D8 se si assiste alla trasformazione da umano a lupo o ibrido.

Attacchi e Danni in forma umana:

| Arma | Modificatore | Danno |
|-------------|---------------------|--------------|
| Mattarello | +1 | 1D6+2 |
| Coltello | +1 | 1D4+2 |
| Pugno | +5 | 1D3+2 |

(danni debilitanti)

Attacchi e Danni da licanthropo:

| Arma | Modificatore | Danno |
|-------------|---------------------|--------------|
| Morso | +9 | 1D8+7 |

Sbilanciare

Se l'azione di *sbilanciare* ha successo, la vittima si trova stesa a terra con la gola esposta a qualsiasi attacco successivo.

Per informazioni sulle modalità del contagio vedere il paragrafo *Attività licanthropiche notturne: l'escalation del gore*. Per le tecniche di eliminazione, il paragrafo *Come risolvere al meglio l'avventura*.

Ugo è un brutto villosa, la personificazione del fornaio di cui si innamorava la moglie di Fantozzi; come il suo archetipo di cellulosa, ama sfoggiare un umorismo greve e sgradevole, degno di arabescare i cessi di una stazione ferroviaria. Si vanta di essere un estimatore di vini e superalcolici, ma in realtà è semplicemente un ubriacone represso. Non ricorda nulla della sua attività licanthropica quando è in forma umana.

Esperienza e incremento di sanità

Obiettivi parziali

- Scoprire che il colpevole degli omicidi è un licantropo.
- Reperire le informazioni all'ospedale evitando grane legali.
- Trovare il collegamento tra Ugo Urso e il cadavere misterioso (l'anello di nonno Giulivo).
- Dedurre che Ugo Urso è un licantropo.
- Evitare scontri diretti con il licantropo.
- Avvelenare o imprigionare il licantropo.

La sanità mentale

L'eliminazione del lupo mannaro comporta il recupero di 1D8 SAN.
Se si riesce a evitare il licantropicidio e si fa incarcerare Urso si recuperano 1D6+2 SAN.

I Personaggi Giocanti

Fulgenzio Bertolazzi,

capo dei Vigili di Montespolverato, 52 anni

Maschio di 3° Livello (opzione difensiva); DV 3D6+3; PF 16; Iniz +0 (DES); VEL 9m; CA 10; ATT +2 mischia, +1 distanza; TS Temp. +2, Rifl. +4; Vol. +3; FOR 12, DES 11, COS 12, INT 14, SAG 10, CAR 14, SAN 50.

Abilità: Diplomazia +2, Raccogliere Informazioni +5, Cercare +4, Percepire Inganni +5, Osservare +3, Conoscenze (Pronto Soccorso) +3, Conoscenze (Legge) +4, Redigere Multe con Occhio di Bragia +9, Guidare Auto +4, Nuotare +2, Scalare +2, Uso Computer +1.

Talenti: Competenza Armi (armi da mischia e pistola), Atletica.

| Arma | Modificatore | Danno |
|----------------------|--------------|-------|
| Pistola Beretta 7.65 | +1 | 1D10 |
| Sfollagente | +2 | 1D4+1 |

Descrizione fisica — Alto, allampanato, con il volto lungo e cavallino, gli occhi chiari e i capelli rossi.

Famiglia e amici — Una moglie, due figlie e una vivace famiglia radicata a Montespolverato e piena di zii, zie, nipoti e cugine. Non ha molti amici, a causa del suo atteggiamento incorruttibile: non ha mai brigato per togliere multe e non guarda in faccia a nessuno. Si dice che abbia fatto una multa allo stesso sindaco Baldoni.

Storia dell'Investigatore — Fulgenzio Bertolazzi è il capo dei vigili di Montespolverato, invisore esecutore di ordinanze comunali, noto per la sua inflessibilità e la boria di cui si ammanta nell'esercizio delle sue funzioni. C'è chi sostiene che il suo odio per l'umanità tragga origine dall'infelice nome che gli hanno appioppato i genitori, in memoria del bisnonno perito sul Carso. In realtà, nonostante tutte le leggende che lo circondano, Fulgenzio è una brava persona, anche se è ossessionato dal rigido rispetto della legge. Anche per questo motivo è rimasto colpito dall'orribile delitto avvenuto a Montespolverato ed è disposto a tutto, anche a venir meno alla sua inflessibilità, per vedere in galera il colpevole del duplice omicidio.

Fulgenzio ha coinvolto nelle ricerche il suo amico d'infanzia Carlo Marrani, attualmente cassintegrato. Carlo è un tipo molto diverso da Fulgenzio, ama le canzonacce sguaiate e le bevute comunitarie, però è un amico fidato. E' stato Carlo a selezionare lo strano gruppo di supporto alle indagini: c'è Cosetta (professoressa di lingue in pensione), una vecchietta energica e piena d'inventiva; il marito di Cosetta, Arcibaldo (professore di storia in pensione), un signore saggio e posato; poi c'è quel matto di Matteo Ponzoni (sacerdote sospeso *a divinis*), un tipo tanto geniale quanto sregolato. Matteo puzza come uno che non si lava da vent'anni e circola per le strade con una cinquecento tutta rattoppata, che sembra dover cadere a pezzi da un momento all'altro. Però, quando ragiona, Ponzoni è affilato come una lama.

Fulgenzio è un convinto sostenitore della candidatura del sindaco Baldoni e farà di tutto per aiutarlo a risolvere il caso e facilitare la sua rielezione a sindaco, a rischio da quando il suo avversario, Novello, ha cominciato a sostenere la sua incapacità di garantire la sicurezza degli abitanti di Montespolverato.

Equipaggiamento — Sfollagente, pistola d'ordinanza, sigarette, accendino.

Frase Caratteristica — “La sicurezza innanzi tutto!”

Matteo Ponzoni, esorcista sospeso a divinis, 44 anni

Maschio di 3° Livello (opzione offensiva); DV 3D6+3; PF 15; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +3 mischia, +4 distanza; TS Temp. +2; Rifl. +2; Vol. +3; FOR 11, DES 13, COS 13, INT 16, SAG 11, CAR 11, SAN 21.

Abilità: Ascoltare +6, Diplomazia -1, Guidare Auto +2, Osservare +7, Leggere Lingua Latina +4, Equivocare le Parole Altrui +9, Miti di Cthulhu +1, Conoscenze (Occultismo) +5, Conoscenze (Archeologia) +3, Cercare +3, Raccogliere Informazioni +3, Nascondersi +2, Muoversi Silenziosamente +2, Uso Computer +3.

Talenti: Furtività, Schivare, Sensi Acuti.

| Arma | Modificatore | Danno |
|----------------------|---------------------|--------------|
| Vecchio revolver .22 | +0 | 1D8 |

Descrizione fisica — Altezza media, capelli neri, occhi marroni. Un uomo qualunque. E' il fuoco che arde nei suoi occhi, a metà tra l'inquisitore Eymerich e Jack lo squartatore, che lo rende unico.

Famiglia e amici — Figlio di una prostituta e di padre ignoto, è stato allevato dalla zia Minerva, che lo ha spinto a intraprendere la carriera ecclesiastica. Dopo la morte della zia e la sospensione *a divinis* è rimasto completamente solo con i suoi incubi. Non sa se la madre sia viva o morta.

Fobie — Ponzoni è un paranoico. Talvolta sente voci che lo inducono a sospettare di chi lo circonda. Spesso equivoca le parole dette da altri, rielaborandole sulla base delle proprie manie persecutorie. In particolare, è molto turbato dalla memoria della madre e pensa che tutti gli interlocutori vogliano ricordargli il mestiere della sua genitrice.

Storia dell'Investigatore — Matteo Ponzoni è un ex sacerdote esorcista sospeso *a divinis*, professore di Antropologia Culturale temporaneamente allontanato dal servizio, profondo conoscitore di porno-horror cinematografico, paranoico a tempo pieno. Il professor Ponzoni ha subito un grave tracollo psichico a seguito delle conseguenze di un fallimentare esorcismo, durante il quale aveva ceduto alle lusinghe della posseduta. Quanto meno, questa è la sua versione dei fatti. Secondo la Curia, invece, l'esorcismo era stato uno strumento per soggiogare e ottenere i favori di una ragazza con problemi psichici. L'evento, inoltre, si calava in una cornice di dubbie frequentazioni del sacerdote, ben noto per le sue teorie dottrinali eterodosse e per alcuni interessi poco consoni all'abito talare. Comunque, dopo la sospensione dal sacerdozio la mente di Matteo è divenuta una landa strana e inquietante, dove vengono messi continuamente in discussione i principi basilari della percezione sensoriale. Spesso equivoca le parole che dicono i suoi interlocutori, ha la sensazione che vituperino la sua defunta madre (lui è sicuro che sia morta, lo sente nelle ossa), e che complottino contro di lui, spesso per futili motivi. Ma questo è naturale, vista la pochezza del genere umano.

Matteo nutre scarsa considerazione per le altre persone coinvolte nelle ricerche sul duplice omicidio avvenuto a Montespolverato: Carlo (metalmeccanico cassintegrato) è semplicemente un idiota ridanciano; Fulgenzio (il vigile) è il boia che lo tormenta per lo stato pietoso della sua storica Fiat 500; Cosetta (la professoressa in pensione) è una vecchia rompiscatole. Forse si salva solo Arcibaldo, professore di storia in pensione e (misteriosamente) marito di Cosetta. Arcibaldo è un tipo tranquillo, posato e colto. L'unico con cui Matteo riesce a parlare.

A Matteo non importa nulla né di Giangiacomo Maria Novello, il nuovo candidato a sindaco, né di Baldoni, il sindaco uscente, accusato di non saper preservare la sicurezza degli abitanti di Montespolverato; tuttavia Matteo spera che, aiutandolo nelle ricerche, Fulgenzio smetterà di perseguitarlo. E poi è convinto di essere l'unico in grado di risolvere il caso...

Equipaggiamento — Zampa di coniglio, corno rosso, rosario in legno e un vecchio revolver calibro 22 (senza porto d'armi, ovviamente). Inoltre è sempre munito di una scatola di proflattici, per ogni evenienza e di una foto spiegazzata di Marlene Dietrich in "L'angelo azzurro", suo film feticcio.

Frase Caratteristica — "Che hai detto di mia madre?"

Cosetta Marini in Timpani, insegnante in pensione, 60 anni

Femmina di 3° Livello (opzione offensiva); DV 3D6+6; PF 16; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +2 mischia, +4 distanza; TS Temp. +3, Rifl. +2; Vol. +4; FOR 9, DES 12, COS 14, INT 15, SAG 12, CAR 12, SAN 60.

Abilità: Raggiare +4, Intimidire +5, Parlare Lingua Inglese +6, Parlare Lingua Tailandese +3, Parlare Lingua Tedesca +2, Parlare Lingua Francese +3, Vituperare con Voce Gelida +9, Nascondersi +3, Percepire Inganni +2.

Talenti: Arma Preferita (spray antiscippo), Persuasione, Resistenza Fisica.

| Arma | Modificatore | Danno |
|----------------------------------|--|-----------------------------|
| Spray antiscippo (30 cariche) | +4 / +2 (a meno di 30 cm / tra 30 e 60 cm) | Accecamento (vedi sotto) |

La vittima dello spray deve effettuare un TS Tempra (CD 16). A seconda che lo passi o meno resterà accecata per 3D10/6D10 minuti. Se il TS è superato la vittima riuscirà ad avere una visione parziale e nebulosa: tutte le abilità fisiche legate alla visione subiranno un malus di -4.

Descrizione fisica — Piccola, scura, con gli occhi neri coperti da spesse lenti e i capelli completamente bianchi. Si muove con passetti nervosi che rispecchiano il carattere appuntito.

Famiglia ed amici — Due volte vedova, ma sempre senza figli, si accompagna al terzo marito, Arcibaldo.

Storia dell'Investigatore — Dopo una vita trascorsa a fare l'insegnante di lingue, Cosetta si dedica ai suoi *hobby* preferiti: viaggiare per il mondo (assieme al marito che vorrebbe starsene a casa in pantofole), imparare nuove lingue e fotografare scenari suggestivi. Nonostante l'atteggiamento scorbutico e nervoso, Cosetta è fondamentalmente una persona disponibile, ma non può fare a meno di far riemergere la vecchia professoressa *mannara* che alberga nel suo animo, radicata da decenni di professione. Considera i suoi compagni di avventura una specie di classe indisciplinata in gita scolastica. Carlo (metalmecanico cassintegrato) è buono di cuore, ma discolo e con poca voglia di studiare; il marito Arcibaldo (anch'egli ex professore) non classificato per troppe assenze: tende a defilarsi; Matteo (esorcista sospeso *a divinis*) è geniale ma un po' matto; Fulgenzio (il vigile) è il *secchione* del gruppo.

Cosetta non sopporta il volgare e supponente Giangiacomo Maria Novello, il nuovo candidato a sindaco, e farà il possibile per risolvere il caso e aiutare Baldoni, il sindaco in carica. La rielezione di Baldoni a sindaco è a rischio da quando il suo avversario, Novello, ha cominciato a sostenere la sua incapacità di garantire la sicurezza degli abitanti di Montespolverato.

Equipaggiamento — Porta sempre con sé uno spray antiscippo (illegale, mascherato da lacca) e una piccola torcia elettrica.

Frase Caratteristica — “Cocco mio, certo che di scempiaggini ne dici!”

Arcibaldo Timpani, insegnante di storia in pensione, 63 anni

Maschio di 3; Livello (opzione difensiva); DV 3D6+3; PF 14; Iniz +0 (DES); VEL 9m; CA 10; ATT +1 mischia, +1 distanza; TS Temp. +4, Rifl. +4; Vol. +0; FOR 11, DES 11, COS 12, INT 13, SAG 8, CAR 12, SAN 40.

Abilità: Diplomazia +6, Raccogliere Informazioni +5, Nascondersi +4, Muoversi Silenziosamente +3, Parlare Lingua Inglese +3, Conoscenze (Occultismo) +4, Conoscenze (Storia) +6, Conoscenze (Archeologia) +3, Pescare con canna e lenza +4, Cercare +2, Percepire Inganni +2.

Talenti: Furtività, Ispirare Fiducia, Occhio Fino.

| Arma | Modificatore | Danno |
|-----------------------|---------------------|--------------|
| Coltello da Pescatore | -3 | 1D4 |

Descrizione fisica — Grassottello, barbuto e pacioso, considera l'attività fisica dannosa per la salute.

Famiglia ed amici — Vedovo con una figlia adulta si è sposato in seconde nozze con Cosetta, di cui apprezza l'umorismo scorbutico e la voglia di vivere.

Storia dell'Investigatore — Arcibaldo ama i libri e la vita tranquilla. Appassionato di storia orientale, non ama il caos e i problemi, preferendo la vita pantofolaia di casa alle sorprese non sempre gradite di un mondo ostile. Solo la vulcanica Cosetta è riuscita a convincerlo ad abbandonare il suo amato studio pieno di libri, per infilarsi in una nuova avventura. Arcibaldo non apprezza troppo la chiassosa compagnia, ma ci si adatta per amore del quieto vivere. Le sguaiate battutacce di Carlo (il cassintegrato) lo innervosiscono, e così la continua presenza del vigile Fulgenzio (ha sempre la sensazione di sentirsi in colpa, vicino alle forze dell'ordine). Forse il migliore della comitiva è il silenzioso Matteo Ponzoni, anche se tutti sostengono che sia matto come un cavallo.

Arcibaldo, inoltre, nutre scarsa considerazione per chi si occupa attivamente di politica: tuttavia il suo disprezzo per Novello è nettamente superiore alla leggera antipatia che nutre per il sindaco Baldoni, sostenuto apertamente da Cosetta. La rielezione di Baldoni a sindaco è a rischio da quando il suo avversario, Novello, ha cominciato a sostenere la sua incapacità di garantire la sicurezza degli abitanti di Montespolverato.

Equipaggiamento — Pipa, tabacco, scatola di fiammiferi, canna da pesca e attrezzatura da pescatore, compreso coltello sventrapesci.

Frase Caratteristica — “HmMMM. Sì, sì. Un attimo...”

Carlo Marrani, metalmeccanico cassintegrato, 54 anni

Maschio di 3° Livello (opzione offensiva); DV 3D6+3; PF 16; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 10; ATT +5 mischia, +3 distanza; TS Temp. +5, Rifl. +1; Vol. +0; FOR 14, DES 11, COS 14, INT 13, SAG 9, CAR 10, SAN 45.

Abilità: Riparare +5, Ascoltare +2, Percepire Inganni +3, Guidare Auto +3, Osservare +2, Parlare Lingua Inglese +2, Intrattenere (Snocciolare Motti Arguti in Rima) +5, Intrattenere (Suonare la Chitarra) +4, Intrattenere (Cantare) +3, Guidare Auto +2.

Talenti: Attitudine Tecnologica, Competenza nelle Armi (Armi Subacquee e Doppietta)

| Arma | Modificatore | Danno |
|-------------------------|---------------------|-----------------|
| Doppietta da caccia .20 | +3 | 2D6 / 1D6 / 1D3 |
| Fucile Subacqueo | +3 | 1D8+1 / 1D4 |
| Coltello da Subacqueo | +1 | 1D4+2 |
| Pugno | +5 | 1D3+2 |

(danni debilitanti)

Descrizione fisica — Robusto, di media altezza, con gli occhi chiari e i capelli scuri.

Famiglia ed amici — Ha sempre vissuto da solo, non volendosi mai legare definitivamente con le varie donne con cui ha condiviso talvolta il letto. Apprezza le compagnie rumorose e caciarone.

Storia dell'Investigatore — Carlo avrebbe voluto fare l'artista. Avrebbe voluto guadagnarsi da vivere suonando la chitarra e girando il mondo. Ma la sua pigrizia lo ha sempre frenato. Quindi si è accontentato di vivacizzare la serata di qualche osteria della sua città, suonando la chitarra e improvvisando battutacce in rima, guadagnandosi da vivere con il mestiere di metalmeccanico in una piccola azienda che produce laminati. Quando l'azienda è fallita, catapultandolo in un periodo di cassa integrazione che, probabilmente, arriverà all'età pensionabile, Carlo è stato indeciso se dolersi per il taglio dello stipendio o rallegrarsi per la recuperata libertà (ha sempre odiato il lavoro in fabbrica). Ora che ha molto tempo libero, ha deciso di aiutare il suo amico Fulgenzio, il vigile, a risolvere il caso dei due ragazzi ammazzati vicino al cimitero: si diverte molto a interpretare l'investigatore dilettante, e poi la compagnia è interessante. La vecchia Cosetta (professoressa di lingue in pensione) è energica e gli ispira simpatia, anche se vuole far finta di ignorare le sue battute. Matteo Ponzoni è un tipo spassoso, con quella mania di far finta di non capire le cose che gli dici e di guardarti sempre come se ti volesse ammazzare. Il più triste della comitiva è Arcibaldo (professore di storia in pensione), il marito di Cosetta, sempre assorto e meditabondo, un vero gufo.

Carlo è un convinto sostenitore della candidatura del sindaco Baldoni e farà di tutto per aiutarlo a risolvere il caso e facilitare la sua rielezione a sindaco, a rischio da quando il suo avversario, Novello, ha cominciato a sostenere la sua incapacità di garantire la sicurezza degli abitanti di Montespolverato.

Equipaggiamento — L'inseparabile chitarra. Inoltre ha tutta l'attrezzatura da apneista, comprese pinne, maschera e boccaglio, muta monopezzo a maniche corte, fucile subacqueo (con 4 fiocine) e coltello da sub. Dispone anche di una doppietta da caccia, il porto d'armi e il tesserino da cacciatore.

Frase Caratteristica — “Ma ‘ndo vai, se la banana non ce l’hai... Bella isolana, attaccate a ‘sta banana!” (canticchiato sul motivo di Polvere di Stelle, il film di Sordi preferito da Carlo)