

Le rane di Ko Samui

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



Attenzione: contiene spoiler!

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

Queste informazioni potrebbero rendere la successiva lettura del libro meno godibile. Sugeriamo ai custodi di leggere prima il romanzo **Le Rane di Ko Samui**, di Paolo Agaraff, in vendita nelle migliori librerie e su Internet:

www.internetbookshop.it – per la versione su carta,

www.arima.it – per la versione in PDF.

Le rane di Ko Samui
di Paolo Agaraff
Scenario per **Il Richiamo di Cthulhu**
(Versione d20)

Versione 1.0.1 del 22-07-2004
Copyright © 2003-2005 Paolo Agaraff

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

Questa sceneggiatura è basata sul romanzo:

Le rane di Ko Samui
di Paolo Agaraff
PeQuod (2003)
ISBN 88-87418-55-1

Lo Scenario

La storia fin qui

Sin da quando i *Jao Meuang*, i signori dei *Meuang*, dominavano sui principati thailandesi viene tramandata la leggenda della dea del mare, *Nàam Thêp*. L'Angelo del Mare vive tra le isole del sud e viene festeggiato (o, per meglio dire, blandito) con la cerimonia della luna piena durante il dodicesimo mese lunare. Con la diffusione del buddismo nelle isole thailandesi, la festa è sopravvissuta, sovrapponendosi alla cerimonia del *Visakha Bucha*, che commemora nascita, illuminazione e morte di Budda. Nonostante ciò, tra le popolazioni isolane, la più antica origine della festa non è stata dimenticata, anche perché nell'arcipelago di isole attorno a Ko Samui la presenza della dea è ancora tangibile.

Per trovare le radici di questa tradizione bisogna tornare molto indietro nel tempo, quando ancora i Grandi Antichi sventravano gli umani per loro semplice diletto. Tutto ebbe inizio a seguito delle azioni di una prostituta dell'isola, figlia di una donna umana e di un maschio della razza degli Abitatori del Profondo, una donna dedita all'arte della stregoneria, sacerdotessa di un gruppo di cultiste-baccanti scatenate. Al termine di una cerimonia complessa e sanguinosa condotta nelle grotte naturali dell'isola di Ko Tao, a poche decine di miglia da Ko Samui, la sacerdotessa era riuscita ad evocare la Madre, *Shub Niggurath*, e ad abbeverarsi al suo latte, il nettare dell'immortalità; suggendo il nero latte del Capro dai Mille Cuccioli era divenuta ella stessa immortale. Aveva però pagato il proprio gesto con la perdita delle sue fattezze umane, divenendo orrida, elefantiaca e dotata di innumerevoli seni e orifizi riproduttivi. Da quel momento, il suo nome fu dimenticato ed ella divenne *Nàam Thêp*, l'Angelo del Mare, colei che reclama ogni anno il suo contributo di seme e sangue alla locale popolazione maschile. Durante la notte del *Visakha Bucha*, mentre gli onesti buddisti varano candeline illuminate nel limpido mare thailandese, le figlie di *Nàam Thêp* selezionano Il Prescelto (il *Làk Muang*, la Colonna della Città), colui che sarà per un anno il consorte della Madre, con il compito di perpetuare la stirpe di sacerdotesse baccanti, dedite al cultismo ed alla prostituzione rituale. Le figlie della Madre, splendide, prorompenti e sinuose fanciulle dallo sguardo languido ed i capelli corvini, manterranno il sembiante umano per circa 50 anni. Quindi inizierà una rapida metamorfosi, durante la quale i

geni degli Abitatori del Profondo emergeranno appieno, trasformandole in esseri raniformi, il cui principale compito consisterà nella metodica ripulitura dei resti dei festini delle loro piacenti sorelline. Talvolta, durante le operazioni di ripulitura, le donne-rana portano con sé nelle caverne di Ko Tao qualche uomo sopravvissuto al festino, per soddisfare le proprie brame sessuali e, quando le energie dello sventurato cominciano a scarseggiare, utilizzano il suo corpo per arricchire la propria dieta proteica.

A Ko Samui tutti sanno qualcosa di ciò che avviene nella notte di *Visakha Bucha* sulla spiaggia di *Haat Nàam Thêp*. La cerimonia buddista, infatti, ha proprio lo scopo di scoraggiare i bravi buddisti dall'intraprendere pratiche orgiastiche con finale a sorpresa. Questo fatto, però non è noto ai turisti, che vengono sempre più spesso circuiti dalle abili figlie di *Nàam Thêp*, le quali hanno posto la propria base in uno dei bar più isolati e malfamati dell'isola, in mezzo al caos di Chaweng, il *Black Mama Drink*. Qui, con circospezione, le future Abitatrici del Profondo cercano di intrappolare i personaggi apparentemente più "sacrificabili": sbandati, tossici, marinai. L'omertà tra gli abitanti di Ko Samui è consolidata, un po' per la paura della vendetta delle donne rana (che, si dice, stuprino e sbranino i chiacchieroni), un po' per un effetto di amnesia selettiva, come il terribile segreto degli stermini ebraici per buona parte della popolazione germanica durante la seconda guerra mondiale.

E' qui che si inserisce la vicenda dei nostri vacanzieri protagonisti, recatisi a Ko Samui nell'ambito di un viaggio organizzato da un dopolavoro per pensionati e residenti al *Relax Beach Resort*, un ridente villaggio turistico a poche decine di metri dalla tetra spiaggia di *Haat Nàam Thêp*, sulla quale si affacciano le rovine di un vecchio resort, ormai divorato da mare e giungla, spesso teatro di selvagge orge sesso-antropofaghe. I nostri protagonisti sono reduci da due settimane di vacanze a Ko Samui e, tra breve, dovranno ripartire per l'Italia. Durante queste due settimane hanno avuto modo di ambientarsi e di conoscere vari personaggi della locale fauna umana, tra i quali, soprattutto, i più celebri membri della comunità italiana locale: Lorenzo Strozzi, proprietario della Trattoria di Chaweng, la sua piacente consorte indigena, Sauen, ed il suo tuttofare, Giovanni Dipanorelli, meglio noto come Joe "Big Banana" a seguito delle sue doti anatomiche, documentate in dettaglio in occasione di innumerevoli film porno, girati in oriente e in occidente.

Il gruppo di vacanzieri, inoltre, ha fatto comunella con un simpatico marinaio marsigliese, Pierre Mustache, che ha trascurato gli aspetti salutisti della vacanza (mare e sole) a favore di quelli più malsani ma piacevoli (sesso, alcol e droghe varie). Dato che la partenza dei compagni di merende italiani è alle porte, Pierre li ha gentilmente invitati ad una festa che si terrà da mezzanotte in poi in mezzo ai ruderi del vicino diroccato villaggio turistico.

E' il 15 maggio di un anno del prossimo futuro. Qui comincia l'avventura dei nostri baldi vecchiacchi.

Nota per il Custode

I Personaggi Giocanti, le cui schede sono riportate a fine scenario, sono sei; l'avventura, tuttavia, è progettata per un gruppo di tre-cinque Investigatori. Se verrà scartata una sola scheda, questa **non** può essere la scheda di Cosetta Marini in Timpani. Infatti, il Custode che gestirà i PG non selezionati dai giocatori, deve interpretare nella scena iniziale almeno un Investigatore maschio da dare in pasto alle figlie di *Nàam Thêp*. Tra l'altro, è opportuno far notare ai giocatori che Cosetta è l'unico PG che capisca e parli un po' di thailandese.

Introduzione per i giocatori

E' calata la notte sulle isole del golfo del Siam. Le lunghe spiagge di arenile bianco si sono finalmente liberate della chiassosa e variopinta folla di turisti, un'umanità vociante che ha temporaneamente battuto in ritirata, incalzata dagli ultimi bagliori del tramonto.

Ora, sotto la luce della luna piena, le creste argentee delle onde lambiscono il lido sabbioso, mentre le fronde delle palme, agitate leggermente da un caldo vento tropicale, stormiscono senza posa con un sussurro rassicurante e materno. Cicale, insetti e volatili di ogni genere lanciano richiami al riparo del rigoglioso verde del sottobosco.

Siete giunti al termine di due rilassanti settimane di vacanza al *Relax Beach Resort*, il vostro viaggio volge al termine, mancano solo quattro giorni al rientro. Dopo aver nicchiato in varie occasioni, questa volta avete accettato di partecipare ad una festa di mezzanotte a cui siete stati invitati da Pierre Moustache, un altro ospite del *resort*. Dopo aver indossato maglietta e pantaloncini vi siete quindi avviati lungo il sentiero in terra battuta che conduce dai vostri *bungalow* al vicino villaggio turistico abbandonato, prescelto come sede del festino notturno. Stranamente il luogo appare buio e silenzioso.

Il rapimento

Gli attempati vacanzieri sbucano in una radura coperta da vegetazione alta fino al ginocchio, da cui spuntano una decina di capanne in legno, quasi tutte col tetto sfondato e le finestre rotte, simili a orbite vuote fisse sul nulla. Una *Prova Ascoltare* (CD 10) consentirà di udire solo il rumore del mare, mentre una *Prova Osservare* (CD 15) farà notare alcuni mucchi informi, apparentemente rifiuti. Se gli Investigatori si avvicineranno e illumineranno la zona con le torce (ne hanno un paio in dotazione) capiranno che si tratta di resti umani smembrati, con brani di budella sparpagliate in ogni dove. A questo punto il Custode farà tirare un'ulteriore *Prova Osservare* (CD 10): chi la passerà si renderà completamente conto dello scempio e dovrà superare un Tiro Sanità. In caso di fallimento perderà 1 punto SAN e verrà colto da forti conati di vomito.

Gli anziani Investigatori non faranno a tempo a riprendersi dalla sorpresa: alcune figure gocciolanti (sei) emergeranno dal mare, di-

rigendosi verso di loro. In questa fase l'unico scopo delle Abitatrici del Profondo sarà ripulire la spiaggia e, incidentalmente, catturare uno o più dei maschi presenti (quello/quelli interpretati dal Custode). Qualunque forma di resistenza da parte degli Investigatori verrà severamente punita. La miglior strategia per aspirare a proseguire una serena vecchiaia è quindi la fuga. Se qualche vecchietto sarà tanto cretino da lanciarsi in pasto alle belve assetate di sesso e sangue, lasciatelo fare... avrà modo di pentirsene. Se Cosetta, l'unica donna del gripo di PG, viene interpretata dal Custode, non sarà fatta prigioniera, ma semplicemente squartata *in loco*.

A partire da questo momento, lo scopo degli Investigatori superstiti sarà recuperare gli amici scomparsi. Il Custode faccia chiaramente sentire ai vecchi in fuga la voce disperata dei loro amici (anche quella, più lontana, di Pierre Mustache) trascinati in acque profonde. Durante tutta la fase dello scontro e del rapimento, il Custode deve sottolineare che le figure delle Abitatrici del Profondo sono poco visibili, ombre scure, gocciolanti, illuminate a tratti dalle torce. In tal modo gli Investigatori possono rimanere in dubbio su cosa li abbia effettivamente aggrediti. Se qualche Investigatore si attarderà di più, cercando di distinguere meglio le forme aliene, rischierà di venire ferito, ma riuscirà a distinguere meglio le Abitatrici del Profondo, tanto da dover affrontare il conseguente *check* di SAN.

Investigazioni a Ko Samui

Ko Samui e Chaweng

L'isola di Samui fu scoperta dai primi viaggiatori occidentali negli anni '70. La sua scoperta tardiva l'ha in parte preservata dalla cementificazione selvaggia che ha trasformato altre isole thailandesi, come Phuket. L'isola è ancora un piccolo paradiso tropicale: l'acqua cristallina consente di ammirare le barriere coralline coloratissime ed i chilometri di spiagge di arenile bianco sono animate da piccoli bar e ristoranti in legno. L'isola è raggiungibile via mare, oppure tramite aereo, atterrando al caratteristico aeroporto, le cui sale d'aspetto sono praticamente dei gazebo all'aperto.

A Ko Samui il tempo è abbastanza variabile. Normalmente la stagione delle piogge va dalla fine di ottobre fino alla metà di dicembre, mentre il periodo più caldo (tra i 34 e i 37 gradi centigradi) va da metà aprile a metà giugno. Brevi temporali sono comuni durante tutto l'anno. I nostri attempati eroi si trovano nell'isola a maggio e, quindi, nel periodo in assoluto più caldo e afoso... D'altronde il dopolavoro per pensionati è riuscito a strappare prezzi eccezionalmente bassi.

Per quanto riguarda i mezzi di trasporto, i più comuni ed economici (con 2 Euro si fa il giro dell'isola) sono i cosiddetti *songthaew*, piccoli bus telonati condotti da autisti pazzi abituati a guidare tra gli incauti pedoni con la massima velocità consentita dai vetusti mezzi, strombazzando senza posa. Per chi volesse essere più indipendente è possibile noleggiare moto o *jeep* a ottimi prezzi (5 Euro al

giorno per la moto e 20 Euro al giorno per la *jeep*). Ricordiamo che la moneta locale è il *baht*; il cambio è di circa 46 *baht* per 1 Euro.

La località più importante dell'isola è Nathon, dove si trovano le banche, l'ufficio postale, vari supermercati e una vasta scelta di negozi aperti dalle 8:30 del mattino fino alle 18:30 di sera. Il centro dei divertimenti è invece Chaweng, la spiaggia principale, ricca di locali, discoteche e cosiddette *bar-girls*, disponibili a dispensare una serata di amore per 1500 *baht*. Più tranquilla è invece la vita notturna della spiaggia di Lamai. Il *Relax Beach Resort* è situato nella terra di nessuno tra Lamai e Chaweng.

Quasi tutti gli isolani, vivendo di turismo, conoscono qualche parola di inglese. C'è solo il 10% di probabilità di incrociarne uno che parli qualche parola di italiano, in modo a stento comprensibile.

L'atmosfera di complotto

Un aspetto importante di tutta l'avventura è l'atmosfera di complotto che permea Ko Samui. Tutti gli indigeni conoscono la leggenda di *Nàam Thêp* ed evitano la spiaggia maledetta. E tutti, ben presto, sapranno cosa è successo nella fatidica notte. Quindi si sprecheranno gli sguardi storti e i commenti sussurrati, al passaggio dei turisti occidentali, i cosiddetti *farang*, coinvolti nei tragici eventi.

A parte questi labili indizi, l'omertà regna sovrana, quindi gli unici barlumi di verità potranno emergere dagli stranieri che abitano nell'isola da molto tempo (Lorenzo Strozzi e Joe *Big Banana*) e, soprattutto, dai sacerdoti buddisti, in particolare dal *Phrà*, il monaco anziano del tempio del *Big Buddha*.

Il Relax Beach Resort

Il villaggio turistico dei nostri eroi è uno dei più tranquilli e defilati dell'isola. E' collocato in una zona in cui la barriera corallina si avvicina alla spiaggia, abbassandone considerevolmente il livello. I *bungalow* sono parte in legno e parte in muratura. Mentre quelli in muratura hanno l'aria condizionata, quelli in legno (dove risiedono i nostri sparagnini eroi) sono muniti di ventilatori a pale appesi al soffitto e, a maggio, raggiungono temperature da forno a microonde. Durante la notte l'atmosfera è soffocante. Nell'umidità galleggiano sciami di piccoli insetti, mentre l'aria calda viene rimescolata dal lento ruotare delle pale del ventilatore che pende dal soffitto. Le zanzare sciamano in stormi assetati di sangue, perforando e innervosendo gli anziani Investigatori.

Ad appena trenta metri dal mare i turisti possono fruire di una piscina d'acqua dolce, cercando refrigerio sotto le palme, sorseggiando i beveroni forniti dal bar e facendosi rilassare dalle massaggiatrici thailandesi che circolano per la spiaggia.

Come reperire armi per la difesa personale

Se gli Investigatori sentiranno l'esigenza di procurarsi strumenti di offesa e difesa andranno incontro ad una ricerca piuttosto

frustrante: non avranno infatti modo di acquistare armi da fuoco, ma dovranno accontentarsi di arpioni, armi da taglio e fucili subacquei, le cui caratteristiche sono qui di seguito descritte. Tutte queste armi potranno essere liberamente acquistate ai mercatini di Nathon e Chaweng. Si noti che, per caricare i fucili subacquei (aria compressa o arbalette, con gli elastici) è necessario che l'Investigatore superi una *Prova di FOR* contro la resistenza (CD) opposta dalla meccanica del fucile.

Per utilizzare pistola e fucile subacqueo senza malus (-4) è necessario il Talento *Competenza nelle Armi (Armi subacquee a molla e ad aria compressa)*.

Arma	Danno	Incremento di gittata	Critico	Peso	Tipo	Costo (Baht/Euro)
Arpione (arma da mischia e da lancio)	1D6	+3	x2	3 Kg	Perf.	500 / 10,86
Coltello da subacqueo (arma da mischia e da lancio)	1D4	+3	19-20, x2	1 Kg	Perf.	750 / 16,30

Arma	Danno	Raggio	Attacchi/Round	Critico	Peso	Costo (Baht/Euro)
Pistola subacquea ad aria compressa (per caricare prova di FOR con CD 5)	1D4+1/1D2	In acqua: 2 m / 4 m In aria: 3 m / 6 m	1/2	x2	3 Kg	Pistola: 2800 / 60,87 Fiocina: 400 / 8,69
Fucile subacqueo ad aria compressa o arbalette (per caricare prova di FOR con CD 10)	1D8+1/1D4	In acqua: 4 m / 7 m In aria: 5 m / 9 m	1/3	x3	5 Kg	Fucile: 6000 / 130,43 Fiocina: 500 / 10,86

Haat Nàam Thêp

Nella zona adiacente il *Relax Beach Resort* si trova la spiaggia di *Nàam Thêp* (anche se nessuno la chiama così). Qui, a causa della barriera corallina ipertrofica, il fondale si riduce ad una grossa pozza di salmastra in cui, durante la notte, gracidano le rane. La spiaggia è il luogo di incontro annuale delle figlie di *Nàam Thêp*, tra l'erba alta e le cinque capanne fatiscenti che hanno resistito negli anni alle intemperie del mare e all'assedio della giungla. Al termine del festino le Abitatrici del Profondo ripuliscono accuratamente i resti del massacro. Tuttavia un'analisi delle capanne da parte degli Investigatori (*Prova Osservare* contro CD 18) consentirà di trovare qualche osso che, con una *Prova Conoscenze (Antropologia o Medicina, CD 12)* si potrà identificare come resto umano.

Durante il giorno la zona è utilizzata come pascolo per un paio di scarni bufali da un indigeno armato di un fucile, probabilmente proveniente dall'arsenale degli americani di stanza in Thailandia durante il conflitto con il Vietnam. Nonostante l'aspetto minaccioso, lo sdentato isolano (Don Pen Yang) sarà estremamente cortese con gli Investigatori. Se gli regaleranno 5 *baht* sarà anche dispo-

sto a rispondere a qualche domanda in uno stentatissimo inglese. Sosterrà di non sapere nulla delle ossa né delle orge notturne, ma una *Prova Percepire Inganni* (CD 10) rivelerà che sta mentendo. Racconterà invece la vera storia del villaggio turistico, costruito da un tedesco misteriosamente scomparso dieci anni prima, e andato gradualmente in sfacelo con il trascorrere del tempo. Se gli Investigatori insisteranno a porre domande su mostri e misteri e forniranno qualche *baht* in più, Don Pen Yang li indirizzerà dal monaco anziano (il *Phrà*).

La polizia

Rivolgersi alla polizia per ottenere aiuto non sortirà alcun effetto. La polizia locale sa benissimo cosa succede la notte di *Visakha Bucha* sulla spiaggia di *Nàam Thêp*. Inoltre considera quasi benefica l'opera di repulisti di tossici e avvinazzati svolta dalle Abitatrici del Profondo. Se, oltre a richiedere aiuto, i nostri baldi Investigatori alzeranno il tono della discussione, finiranno in galera, con accuse anche piuttosto gravi: ubriachezza molesta, uso di sostanze stupefacenti, resistenza a pubblico ufficiale e procurato allarme (visto che, la mattina dopo, tutte le tracce del massacro saranno scomparse).

Il capo della polizia locale, Kim Jong Pang, è però sensibile al fascino del denaro e, dopo che gli Investigatori eventualmente ingabbiati si saranno calmati, farà chiaramente capire come la situazione si possa risolvere tramite una transazione economica. Il profilo psicologico di Kim potrà essere intuito tramite una *Prova Psicanalisi* (CD 12). L'importo richiesto per la liberazione sarà rilevante: 40.000 *baht* (circa 863 Euro) per ogni prigioniero. Un eventuale successo in una *Prova Diplomazia* (CD 16) potrà far scendere la cifra solo di pochi *baht* (1000-2000).

Gli stessi poliziotti potranno suggerire ai prigionieri di farsi aiutare dal loro compaesano Lorenzo Strozzi, il proprietario della *Trattoria di Chaweng*. Lorenzo riuscirà a strappare ai poliziotti un prezzo migliore (15.000 *baht*), però, in cambio della mediazione, chiederà ai prigionieri di firmargli cambiali per un importo doppio (650 Euro in totale). L'emissario che porterà le cambiali e seguirà la trattativa con la polizia sarà il laido Giovanni Dipanorelli.

Gli Investigatori in prigione saranno stimolati a ricercare una rapida soluzione soprattutto a causa delle condizioni igienico-sanitarie delle locali carceri, umide, putride e abitate da parassiti di ogni genere. Basteranno due ore in carcere per uscire accompagnati dall'inconfondibile prurito causato dai pidocchi. Permanenze più lunghe possono causare vari problemi intestinali e fantasiose malattie della pelle.

La Trattoria di Chaweng

La *Trattoria* è un grazioso fabbricato in legno a due piani, l'unico locale del circondario a sfoggiare un nome tutto italiano. Il familiare odore di ragù ed i gorgheggi accorati di Lucio Dalla si spandono

dalle finestre aperte, accogliendo gli Investigatori con una passabile imitazione di aria di casa.

Quando arriveranno al locale, gli Investigatori verranno accolti da una bellissima ragazza thailandese, fasciata da un abito aderente che lascia poco all'immaginazione: Sauen Strozzi, la moglie di Lorenzo "Lollo" Strozzi. Sauen non mancherà di provocare i componenti maschili della compagnia, con sguardi ammiccanti e movenze feline.

L'incontro con Lorenzo avverrà nello studio, professionale e raffinato, posto al secondo piano del locale. Al centro dello studio troneggia una scrivania in legno le cui zampe sono ricoperte di splendide incisioni, opera degli abili artigiani locali. Un odore indefinibile pervade l'aria, un odore acre, pungente: in un angolo arde senza posa un incensiere, da cui sale un tenue filo di fumo che s'aggroviglia, catturato dal pigro ventilatore a pale sospeso al soffitto.

In questo ambiente ovattato gli Investigatori scopriranno che Lorenzo può fornire poche informazioni, ma molto supporto logistico, essendo bene inserito nella vita isolana. Quindi potrà aiutarli a procurarsi una *jeep* per girare l'isola, oppure una barca per raggiungere altre isole del circondario (Ko Tao, ad esempio...)

Per quanto riguarda informazioni specifiche su quanto avvenuto a *Haat Nàam Thêp* Lorenzo si limiterà a fare riferimento a leggende isolate e ad indirizzare gli Investigatori improvvisati dal *Phrà* del locale tempio del *Big Buddha*. Durante la chiacchierata, molto spesso Lorenzo si rivolgerà a Sauen, che dimostrerà di conoscere molto più di quanto non dica (*Percepire Inganni*, CD 16).

Facendo domande su Pierre e sulle sue frequentazioni si scoprirà solo che si recava abitualmente al *Black Mama Drink*, uno dei tanti bar malfamati di Chaweng.

Se gli Investigatori si rifiuteranno di restituire i soldi pagati da Lorenzo, Lollo mostrerà subito il proprio vero volto, minacciandoli fisicamente e facendo dare loro una lezione (una sonora scarica di legnate) dal tuttofare *Big Banana*, accompagnato da quattro guardaspalle locali che sfoggeranno le loro capacità nelle arti marziali.

Il Big Buddha

L'edificazione del tempio e della sacra statua cominciò il 27 aprile del 1972 e proseguì per quasi due anni. Ogni giorno decine e decine di pellegrini e turisti vengono a visitare il monumento, che troneggia sull'isola, circondato da statue votive. Attorno al tempio risuona un continuo scampanello, causato da migliaia di piastrine a forma di cuore che penzolano tintinnando come campanelli lungo i bordi dei tetti e le fronde degli alberi.

Turisti e buddisti devoti, sono tutti tenuti a lasciare le proprie scarpe ai piedi della scalinata che porta alla statua, posta in mezzo ad un'ampia terrazza, esposta al mare e coperta in parte da una tettoia in legno. Se anche uno solo degli Investigatori non seguirà questa

norma, il *Phrà* sarà maldisposto nei confronti di tutto il gruppo: in tal caso, per ottenere la sua collaborazione sarà necessario superare una *Prova Diplomazia* o *Raccogliere Informazioni* (CD 15). Le scarpe dei fedeli in visita possono essere notate con una *Prova Osservare* (CD 7).

Gli Investigatori troveranno il monaco anziano, il *Phrà*, mentre medita sulla terrazza. Tuttavia non sarà facile entrare in contatto con lui, dato che parla esclusivamente il thailandese. Sarà necessario ottenere l'intermediazione di Ton, un monaco che ha praticato il mestiere di guida turistica e che parla un ottimo italiano. Se interrogato circa *Nàam Thêp*, il monaco si lascerà andare a elucubrazioni zen-filosofiche, fedelmente tradotte da Ton, che culmineranno con il seguente vaticinio:

Nàam Thêp, il crudele angelo del mare, incapace di *Nàam Jay*, compassione. L'angelo donna che si abbeverò al latte della Madre, il demone le cui figlie prescelgono l'eletto e condannano i perdenti a un nuovo giro nella ruota della vita. Però esiste un patto non scritto: nessuno che lasci un filo dietro a sé può essere condotto nel regno di *Nàam Thêp*. Ora il patto è stato tradito. Voi siete quel filo ed è nostro dovere, e volere di Budda, che il gomitolò venga riavvolto: c'è una linea invisibile tra *Haat Nàam Thêp*, la spiaggia morta a nord di Lamai e *Ao Muang*, la mascella vorace di Ko Tao.

Effettuando con successo una *Prova Miti di Cthuhu* (CD 15) si potrà associare il latte della Madre a *Shub Niggurath*, il Capro Nero dai Mille Cuccioli. Una *Prova Conoscenze* (*Storia*, CD 12) consentirà di ricordare l'esistenza nella mitologia orientale di una mitica figura femminile, a metà tra la Magna Mater e le sirene di omerica memoria.

Non sarà possibile ottenere ulteriori informazioni, a parte qualche indicazione su come raggiungere Ko Tao, tramite un battello che parte due volte al giorno per la vicina isola dal pontile di Bo Phut.

Il *Black Mama Drink*

Si tratta del locale più buio, appartato e meno frequentato di tutta Chaweng. Apre solo dopo il tramonto e l'insegna non illuminata è quasi invisibile dalla strada. Tre ragazze siedono intorno al banco, con l'aria annoiata. Tutte le ragazze si somigliano molto, come se fossero sorelle; al contrario della media delle loro conterrane sono abbastanza alte, con forme procaci, solo i lineamenti orientali e i capelli che ricadono sulle spalle come un'ala di corvo tradiscono la loro origine thailandese.

Non appena gli Investigatori si avvicineranno, la barista, che sembra appartenere alla stessa cucciolata, chiederà: "*Hallo daddy, what ya wanna drink?*", quindi fornirà i *drink* richiesti in un bicchierone a forma di donna nuda, con immerso dentro un lungo cucchiaino alla cui estremità si esibiscono le forme stilizzate di un uomo ed una donna nell'atto della copula.

In realtà la barista e le *bar-girls* sono tutte figlie di *Nàam Thêp*, alla continua ricerca di vittime da dare in pasto alle loro affamate sorelline, dopo aver soddisfatto i loro appetiti sessuali. Eviteranno di circuire e attaccare compagnie numerose, quindi

se gli Investigatori si presenteranno in più di due non correranno alcun rischio. Tuttavia, non riusciranno ad avere alcuna informazione sullo scomparso (“*Mai visto da queste parti!*”). Una *Prova Percepire Inganni* (CD 12) farà capire che nei cervelli delle ragazze vorticano cattivi pensieri, ma nulla di più.

Se invece gli Investigatori si presenteranno da soli o in coppia, le ragazze cercheranno di drogarli con opportune misture di erbe e alcool. L'orrida miscela è un sonnifero da ingestione: chi beve il sonnifero deve superare un *TS Tempra* (CD 12), altrimenti viene sedato dal beverone e le figlie di *Nàam Thêp* lo trascinano sulla spiaggia e lo danno in pasto alle sorelline Abitatrici del Profondo.

Il piano di Sauen e il viaggio a Ko Tao

La perfida Sauen e il letale *Big Banana*

Sauen non sopporta più il suo consorte italiano. Non sopporta più la sua avidità, la sua brutalità e la sua (motivatissima) gelosia. Per questo motivo cercherà di convincere uno degli Investigatori (un uomo, possibilmente il più giovane del gruppo) ad aiutarla nel progetto di eliminazione del consorte. Per questo motivo, se sarà avvenuto l'incontro alla *Trattoria di Chaweng*, dopo che gli Investigatori avranno capito che devono recarsi a Ko Tao, Sauen organizzerà un incontro in una piccola lavanderia di Chaweng con la preda designata. La signora Strozzi proporrà di organizzare la traversata verso Ko Tao assieme a *Big Banana* e chiederà di aiutarla a trasportare a Ko Tao un pacco ingombrante: il corpo di Lorenzo da dare in pasto a *Nàam Thêp*. Infatti, secondo la sua ricostruzione del mito thailandese dell'Angelo del Mare, è necessaria una vittima sacrificale da offrire in cambio della restituzione di Pierre e di eventuali altri prigionieri delle Abitatrici del Profondo.

L'Investigatore preso di mira dovrà resistere al fascino di Sauen, superando un *TS Volontà* contro CD 16. Se il TS fallirà, l'Investigatore parteciperà sicuramente al delitto, supportando *Big Banana* durante qualunque traversia che veda l'opposizione degli altri Investigatori, titubanti nei confronti dell'ingombrante pacco, teoricamente pieno di “esche per le bestie”.

Nel caso in cui l'Investigatore vinca il confronto, dovrà decidere se credere o meno al fatto che *Nàam Thêp* voglia veramente una vittima sacrificale. Una *Prova Percepire Inganni* (CD 12) confermerà la veridicità delle affermazioni di Sauen. Qualunque domanda posta al *Phrà* su questo aspetto non avrà risposta, ma avrà l'effetto di turbare palesemente l'anziano monaco. L'Investigatore non ammaliato potrà quindi decidere autonomamente se collaborare al crimine. Se deciderà per il sì, il viaggio per Ko Tao sarà gratuito, con *Big Banana* come guida, e le belve assetate di sesso e sangue avranno la loro vittima sostitutiva. Se opterà per il no, gli Investigatori dovranno attrezzarsi per il viaggio ed affrontare in pieno la furia delle Abitatrici del Profondo.

Quello però che nemmeno l'Investigatore ammaliato saprà è che, in realtà, il corpo che verrà trasportato a Ko Tao non sarà quello di Lorenzo, ma quello di Sauen. Infatti *Big Banana* è follemente innamorato di Lorenzo ed ha solo finto disponibilità nei confronti di Sauen per smascherarla, eliminarla e liberare Lorenzo dell'indesiderata compagna. Si ricordi che *Big Banana*, molto probabilmente sarà l'unico membro (eh eh eh) del gruppo dotato di arma da fuoco e, sicuramente, sarà il più giovane, agile e ferrato nell'uso delle armi. Quindi qualunque attacco a Dipanorelli da parte degli anziani Investigatori sarà quanto meno rischioso.

Da Bo Phut a Ko Tao

Ao Muang è una delle spiagge protette dell'isola di Ko Tao, che tra l'altro è un parco marino ricco di una coloratissima fauna locale. Ogni giorno una *speedboat* parte dal molo di Bo Phut diretta a Ko Tao alle 8:30 e alle 15:30 e impiega un paio di ore per percorrere la distanza di 65 chilometri. Il biglietto costa 450 *baht* per la sola andata e non c'è alcuna garanzia che la barca parta effettivamente, tutto dipende dal numero di persone che comprano il biglietto. Se gli Investigatori sceglieranno questo mezzo di trasporto, avranno ogni giorno il 30% di probabilità che la *speedboat* prenda effettivamente il largo.

Volendosi rendere la traversata più semplice, si può affittare un fuoribordo al porto di Bo Phut, al costo di 4.000 *baht* al giorno. Il costo comprende anche lo *skipper* anglo thailandese Nick Chang, che eviterà ai vecchi di perdersi per mare, ma si rifiuterà di accompagnarli nella perigliosa odissea sotterranea.

Se gli Investigatori accetteranno l'offerta di Sauen, oppure chiederanno il supporto logistico di Strozzi, il viaggio avverrà con il fuoribordo di Lorenzo e con il supporto di Joe *Big Banana*, che li verrà a prendere al *resort* a bordo di una *jeep 4x4* e farà lo *skipper*, accompagnandoli poi nelle grotte armato di fucile a pompa. Se il viaggio sarà organizzato da Lorenzo, senza l'intromissione di Sauen, gli Investigatori dovranno pagare 7000 *baht*: il prezzo comprende anche il supporto di *Big Banana* nei sotterranei di Ko Tao.

Ko Tao

In giro per Ko Tao

I prigionieri (Pierre e uno o due turisti del gruppo degli Investigatori) sono stati trasportati nel dedalo di gallerie naturali che si snodano nella zona meno trafficata di Ko Tao. Al contrario di molte altre isole thailandesi, Ko Tao è stata dichiarata parco naturale e, grazie a ciò, non ha subito l'evoluzione in stile spiaggia riminese delle sue sorelle maggiori. Ko Tao è ancora un angolo quasi incontaminato, ricoperto da una fitta vegetazione da cui spuntano le poche costruzioni in legno. Proprio per questo motivo non sarà banale raggiungere la spiaggia incriminata senza una guida locale. La strada preferibile è quella via mare, direttamente da Bo Phut, oppure facendosi trasportare da uno dei tanti "taxi su barca" che partono dal porto

di Mae Hao, dove arriva la *speedboat* da Ko Samui. L'eventuale attraversamento via terra è reso invece arduo dall'assenza di una vera e propria strada. Nessun indigeno si offrirà di accompagnare i vecchi via terra, quindi, eventualmente, gli Investigatori dovranno intraprendere una traversata di circa due chilometri (in linea d'aria sarebbe quasi la metà) attraverso i contorti sentieri nella giungla, orientandosi con qualche ridicola mappa da ufficio turistico. Il trasferimento richiederà un'escursione di almeno due ore. Ogni mezz'ora l'Investigatore che guida il gruppo dovrà effettuare una *Prova Conoscenza delle Terre Selvagge* (CD 12). Se fallirà, il Custode lancerà un D6 per stabilire la direzione in cui si sposterà il gruppo. La giungla, inoltre, è ricca di pericoli: come tutte le piccole isole, non vi sono grossi predatori, tuttavia abbondano i serpenti; quindi, se gli Investigatori non diranno esplicitamente di prestare attenzione alla fauna strisciante dell'isola, ogni mezz'ora di camminata, un Investigatore selezionato casualmente dovrà effettuare un *TS Riflessi* (CD 15). Se il TS fallirà, l'Investigatore risveglierà involontariamente un serpente che cercherà di assalire il PG più vicino. Per stabilire le caratteristiche del serpente si lanci un D100 e si veda la seguente tabella. Le descrizioni dettagliate dei serpenti sono riportate in appendice (vedi paragrafo **I serpenti di Ko Tao**).

Lancio del dado	Serpente	Comportamento
1-50	<i>Painted Bronzeback</i>	E' innocuo. Tenderà a fuggire. Morderà solo se cercheranno di schiacciarlo.
51-80	Vipera delle palme	E' velenosa, ma solitamente non letale. Tenderà a fuggire. Morderà solo se cercheranno di aggredirla o schiacciarla.
81-95	Cobra thailandese	Il suo morso è potenzialmente letale (solitamente nel 10% dei casi). Cercherà di difendere il proprio territorio. Morderà solo se tenteranno di schiacciarlo o aggredirlo.
96-100	<i>Krait</i> con le bande gialle	Il suo morso è spesso letale (mediamente nel 50% dei casi). Aggredirà immediatamente l'Investigatore più vicino.

La spiaggia di Ao Muang

La spiaggia si estende per una decina di metri dal mare, poi da essa emergono le rocce, che circondano la zona sabbiosa. Sembrano delineare un sorriso calcareo dal contorno ambiguo e frastagliato, ossa mascellari che si aprono sui naviganti. Trovare l'apertura che conduce alle grotte non è particolarmente difficile: sarà sufficiente che uno degli Investigatori superi una *Prova Osservare* (CD 9). Si noterà così un'apertura tra le rocce, appena celata dalle frasche di una felce gigante, al confine tra la giungla e la spiaggia. Una *Prova Conoscenza delle Terre Selvagge* (CD 10) consentirà di rilevare alcuni segni di trascinamento sulla sabbia, che si dirigono verso la cavità tra le rocce. Nulla e nessuno disturberà l'attività di ricerca.

I sotterranei

I cunicoli

Nonostante l'entrata sia in parte nascosta fra le rocce, la caverna di ingresso è molto larga: tre persone possono camminare affiancate lungo tutta la galleria principale. I cunicoli laterali sono invece più stretti e consentono il passaggio solo in fila indiana. Ovunque l'umidità ristagna e ruscella in piccoli rigagnoli. Gli esploratori non devono addentrarsi molto per avere la sensazione di essere nelle viscere della terra: il silenzio è fatto di piccole gocce lontane.

Ogni dieci minuti di permanenza nelle grotte c'è il 10% di probabilità di imbattersi in 1D4 Abitatrici del Profondo assetate di sesso e di carne. Se il gruppo si sarà procurato della merce di scambio (Lorenzo, Sauen o un'altra vittima), le ranocchione antropomorfe si avventeranno sulla preda e lasceranno gli Investigatori liberi di recuperare i loro amici dispersi, ma non Pierre, il *Làk Muang*, la Colonna della Città, il Prescelto. Se Pierre cercherà di seguirli o se gli Investigatori compiranno una qualsiasi azione aggressiva, la tregua verrà spezzata ed il sangue scorrerà a fiumi. Il tentativo di fuga di Pierre richiamerà anche *Nàam Thêp* in persona, che potrà venire calmata solo dalle attenzioni di Pierre o di un altro maschio del gruppo ben disposto. Nel caso in cui la situazione stia degenerando e gli Investigatori stiano per finire maciullati, consigliamo al Custode di far sacrificare Pierre, lasciandolo nelle grotte a soddisfare le brame dell'ex sacerdotessa.

Se gli Investigatori decideranno di lasciare la "merce di scambio", la vista dell'effetto della loro scelta (lo sbranamento della vittima) causerà a tutti la perdita di 1/1D4 SAN. Nel caso in cui la vittima sia Sauen, l'Investigatore sedotto da Sauen e tradito da *Big Banana* perderà 2/1D4+1 SAN.

All'interno del dedalo di grotte, gli Investigatori dovranno trovare qualche stratagemma per evitare di perdere la strada, ad esempio facendo segni sulle pareti o utilizzando la fiamma di un accendino per seguire il flusso dell'aria. In caso contrario saranno necessari reiterate *Prove Conoscenza delle Terre Selvagge* (CD 15) e conseguenti pericolose perdite di tempo.

La grotta di Nàam Thêp

La Caverna della Mater è la più ampia del complesso sotterraneo. Sulla volta si apre una piccola cavità, sufficiente a far defluire i fumi generati dai falò i cui resti anneriscono il centro della grotta. Un enorme pagliericcio è accostato alla parete a nord, mentre un rozzo altare in pietra, scheggiato e ricoperto di sangue raggrumato si trova sulla parete ovest. Dietro l'altare, *Nàam Thêp* conserva i teschi ed i falli imbalsamati di molteplici generazioni di *Làk Muang*, oltre ad una fenomenale raccolta di erbe medicinali e ad un antico testo in lingua *thai*, intitolato *Nom Mae Ouan*, Il Latte della Madre. Il testo è stato redatto dalla sacerdotessa, quando ancora era in forma umana e contiene la descrizione dettagliata dell'incantesimo per contattare *Shub Niggurath* (vedi il paragrafo **I Libri Occulti**).

Nàam Thêp raramente si allontana dalla propria grotta, soprattutto a causa della mole che ne impedisce i movimenti, rendendo impossibile il transito nei cunicoli più stretti.

La grotta dei cadaveri putrescenti

La grotta adiacente alla caverna di *Nàam Thêp* è da sempre utilizzata per smaltire i resti delle vittime delle Abitatrici del Profondo e della loro mamma. I resti putrescenti qui immagazzinati vengono usati come una specie di dispensa per palati poco schizzinosi e contribuiscono a diffondere nell'aria dei sotterranei un pungente e vomitevole odore di morte e dissoluzione. Le gambe degli Investigatori che vi si avventureranno si troveranno avviluppate in una melma viscosa e puteolente; melma che un tempo era costituita da mammiferi senzienti, ma ormai è solo un groviglio di corpi nerastri, in putrefazione, parzialmente smembrati, divorati da una fauna microscopica, paziente e vorace. Tronchi senza arti, volti senza nasi, mani senza dita, rimescolati in un'oscena orgia post-mortem.

Ogni Investigatore che si avvicini alla grotta dovrà superare un *TS Tempra* (CD 18), altrimenti rigetterà pranzo e colazione per cinque minuti abbondanti, rimanendo completamente vulnerabile ad eventuali attacchi. Inoltre, la vista dello spettacolo richiederà un *check* di SAN e una conseguente perdita di 1/1D4+1 SAN. Una *Prova Conoscenze (Antropologia o Medicina, CD 12)* confermerà che tutti i resti sono di persone di sesso maschile. Un'ulteriore *Prova Conoscenze (Antropologia, CD 15)*, per chi avrà lo stomaco di farlo, consentirà di stabilire che tutti i corpi più recenti sono di vittime occidentali.

La grotta dei prigionieri

Qui riposano tutti i prigionieri, meno Pierre, che condivide il comodo letto di *Nàam Thêp*. A qualunque ora c'è il 20% di probabilità di trovare 1D4 Abitatrici del Profondo che portano cibo o si dedicano alla revitalizzazione dei flaccidi membri dei terrorizzati prigionieri, utilizzando alcune erbe tratte dalla raccolta della Mamma.

La grotta contiene alcuni pagliericci ed è una delle più umide di tutto il sottoterraneo, a causa di una polla d'acqua centrale. Il continuo gocciolamento ha prodotto enormi stalagmiti, che costituiscono un nascondiglio ottimo per creare *suspance* e generare colpi di scena.

Come risolvere al meglio l'avventura

I cardini dell'investigazione di questo scenario sono Sauen ed il *Phrà*. Questi due personaggi conoscono tutte le informazioni che possono essere utili per gli Investigatori. Il *Phrà* sa dove siano stati trasportati i rapiti, mentre Sauen conosce la pratica di "scambio" che può evitare agli Investigatori un bagno di sangue nelle caverne di Ko Tao. Nel caso in cui gli Investigatori non riescano a giungere al *Big Buddha*, nonostante gli indizi disponibili alla *Trattoria di*

Chaweng e alla spiaggia di *Nàam Thêp*, il Custode può suggerire di recarsi al tempio.

Il modo più facile per affrontare la trasferta a Ko Tao consiste nell'accettare l'offerta di Sauen ed il passaggio di *Big Banana*. Anche questa strategia, però, non è priva di rischi: se gli Investigatori asseconderanno Dipanorelli, lui li aiuterà a entrare e uscire dalla tana delle Abitatrici del Profondo; se però si opporranno al sacrificio di Sauen rischieranno di venire eliminati dal rabbioso pornodivo.



I Personaggi Non Giocanti

Giovanni Dipanorelli, ovvero Joe Big Banana (pornostar)

Maschio di 3° Livello (opzione offensiva); DV 3D6+6; PF18; Iniz +0 (DES); VEL 9m; CA 10; ATT +6 mischia, +3 distanza; TS Temp. +5, Rifl. +1; Vol. +1; FOR 16, DES 11, COS 14, INT 10, SAG 10, CAR 12, SAN 50.

Abilità: Avere un'Erezione (COS) +6, Osservare +7, Percepire Inganni +4, Manovrare Barche a Motore +6, Conoscenza delle Terre Selvagge +4, Intimidire +5, Parlare Lingua Inglese +4, Parlare Lingua Tailandese +3.

Talenti: Arti Marziali, Incalzare, Competenza nelle armi (Fucile).

Giovanni Dipanorelli, meglio noto come Joe Big Banana, ha quarantacinque anni e settantaquattro film porno all'attivo, tra cui il celeberrimo *L'uomo che circoncise Puberty Balance*. Avventuriero e spacciatore a tempo perso, uomo o donna per lui non fa differenza, la sua arma è sempre carica... ed è un pericolo voltargli le spalle! Giovanni è bisessuale e nutre uno sviscerato amore per Lorenzo Strozzi che, aiutandolo a trasferirsi in Thailandia lo ha salvato da una quasi certa reclusione per vari reati in Italia.

Il fisico di Giovanni un tempo imponente, atletico e prestante comincia a risentire degli stravizi: nonostante il metro e novantacinque di altezza, l'incedere curvo lo fa sembrare meno alto. I grossi occhi sgranati sul mondo sono ricoperti da un reticolo di venuzze rosse causate dalla reiterata somministrazione di alcol e fantasiose droghe locali (ad esempio i locali funghi caccia di bufalo, gli *hèt khii khwai*). Nonostante questo la sua forza fisica è ancora notevole; è la reattività cerebrale che lascia un po' a desiderare.

Arma	Modificatore	Danno
Fucile a pompa .20	+3	2D6/1D6/1D4
Pugno (Colpo senz'armi)	+6	1D4+3
Calcio (Colpo senz'armi)	+6	1D4+3
Testata (Colpo senz'armi)	+6	1D4+3

Lorenzo Strozzi (imprenditore)

Maschio di 4° Livello (opzione difensiva); DV 4D6; PF16; Iniz +2 (DES); VEL 9m; CA 12; ATT +3 mischia, +3 distanza; TS Temp. +1, Rifl. +5; Vol. +6; FOR 13, DES 13, COS 11, INT 15, SAG 11, CAR 13, SAN 55.

Abilità: Ascoltare +6, Percepire Inganni +8, Intimidire +10, Osservare +5, Parlare Lingua Inglese +8, Parlare Lingua Tailandese +10, Raggiare +9.

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

Lorenzo Strozzi, titolare della *Trattoria di Chaweng*, è un piccolo imprenditore italiano, che ha deciso di investire i propri capitali all'estero, in particolare in Thailandia dove, negli anni '80, con relativamente pochi mezzi era possibile avviare redditizie attività. La

Trattoria è solo una di queste. Lorenzo ha anche partecipazioni in società di servizi e piccole imprese edili locali. E “possiede” una moglie del posto, la bella (e ribelle) Sauen. Lorenzo disprezza gli abitanti del posto (“le scimmie gialle”), come anche la maggior parte dell’umanità. Si considera, infatti, un uomo superiore agli esseri striscianti che lo circondano. Questo, ovviamente, non lo rende particolarmente benvenuto. Il suo aspetto fisico alto, spigoloso e con gli occhi gelidi rispecchia bene la crudeltà del suo carattere.

Arma	Modificatore	Danno
Pistola .22	+4	1D4

Sauen (femme fatale)

Femmina di 3° Livello (opzione difensiva); DV 3D6+6; PF15; Iniz +2 (DES); VEL 9m; CA 12; ATT +2 mischia, +5 distanza; TS Temp. +3, Rifl. +5; Vol. +4; FOR 9, DES 14, COS 14, INT 14, SAG 12, CAR 14, SAN 60.

Abilità: Ancheggiare Maliziosamente (DES) +10, Ascoltare +5, Osservare +4, Parlare Lingua Inglese +6, Parlare Lingua Italiana +8, Percepire Inganni +4, Raggiare +6, Nascondersi +2, Muoversi Silenziosamente +2.

Talenti: Arti Marziali, Conoscenza Armi (Coltello), Furtività.

Ex prostituta e *bar-girl* di uno dei tanti localini di Ko Samui, Sauen ha sposato Lorenzo, sedotta dai suoi soldi e dal suo apparente potere. Si è però ben presto stancata delle sue angherie, della sua violenza e del suo disprezzo. Crede di aver trovato in Giovanni un alleato, con cui progettare ed attuare l’omicidio del marito, per poterne ereditare le proprietà e vivere serenamente con il figlioletto di due anni. Il suo aspetto fisico è tipicamente orientale: è minuta, con i seni piccoli e sodi, i lunghi capelli corvini e gli occhi neri e profondi.

Arma	Modificatore	Danno
Coltello	+2	1D4-1
Calcio (colpo senz’armi)	+2	1D4-1

Phrà (monaco anziano)

Maschio di 6° Livello (opzione difensiva); DV 6D6; PF18; Iniz +0 (DES); VEL 9m; CA 10; ATT +1 mischia, +3 distanza; TS Temp. +5, Rifl. +5; Vol. +6; FOR 7, DES 11, COS 11, INT 16, SAG 16, CAR 15, SAN 50.

Abilità: Acrobazia +14, Diplomazia +10, Osservare +9, Miti di Cthulhu +5, Conoscenze (Occultismo) +9, Conoscenze (Medicina Orientale) +12, Conoscenze (Storia) +9, Guarire +14.

Talenti: Arti Marziali, Schivare, Ispirare Fiducia.

Talenti Psicici: Sensitività, Vista Remota.

L’anziano *Phrà* è un rispettato monaco buddista, sempre affabile, cordiale e sorridente. Nessuno conosce bene come lui le vicende che hanno segnato la storia di Ko Samui e Ko Tao. Il *Phrà* ha un

approccio fatalistico all'esistenza e fornirà agli Investigatori solo le informazioni strettamente necessarie per ricongiungersi ai loro amici scomparsi. Quel che avverrà poi dipende solo da loro *karma*. L'anziano monaco ha l'aspetto di una vecchia tartaruga vestita di rosso. In mezzo alle rughe profonde gli occhi brillano di saggezza e intelligenza.

Arma	Modificatore	Danno
Calcio (colpo senz'armi)	+1	1D4-2
Calcio Volante (richiede <i>Acrobazia</i>)	+1	2D4

Se il tiro per il *Calcio Volante* fallisce, effettuare una prova di *Acrobazia* (CD 16) o si finisce a terra subendo 1D4 ferite.

Ton (guida turistica e sacerdote)

Maschio di 2° Livello (opzione difensiva); DV 2D6+4; PF12; Iniz +3 (DES); VEL 9m; CA 13; ATT +2 mischia, +4 distanza; TS Temp. +5, Rifl. +6; Vol. +2; FOR 12, DES 16, COS 14, INT 13, SAG 14, CAR 11, SAN 70.

Abilità: Acrobazia +4, Diplomazia +1, Conoscenze (Occultismo) +2, Conoscenze (Medicina Orientale) +2, Conoscenze (Storia) +3, Parlare Lingua Inglese +2, Parlare Lingua Italiana +5, Guarire +3.

Talenti: Arti Marziali, Schivare.

Ton è un orientale colto e sereno, sempre rapato a zero e intabarato nella tradizionale veste rossa dei monaci buddisti. Cercherà di supportare i vecchi in ambasce, senza però influenzare il corso degli eventi più del necessario. Fornirà loro tutte le possibili informazioni logistiche, oltre ad aiutarli, difendendoli da attacchi dei guardaspalle di Lorenzo o assistendoli con le sue capacità di traduttore.

Arma	Modificatore	Danno
Calcio (colpo senz'armi)	+2	1D4+1
Testata (colpo senz'armi)	+2	1D4+1
Pugno (colpo senz'armi)	+2	1D4+1
Gomitata (colpo senz'armi)	+2	1D4+1
Ginocchiata (colpo senz'armi)+2		1D4+1
Calcio Volante (richiede <i>Acrobazia</i>)	+2	2D4+3

Se il tiro per il *Calcio Volante* fallisce, effettuare una prova di *Acrobazia* (CD 16) o si finisce a terra subendo 1D4 ferite.

Pierre (marinaio e puttaniere)

Maschio di 2° Livello (opzione offensiva); DV 2D6+6; PF14; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +4 mischia, +3 distanza; TS Temp. +6, Rifl. +1; Vol. +1; FOR 14, DES 13, COS 16, INT 13, SAG 12, CAR 13, SAN 40.

Abilità: Utilizzare Corde +3, Ascoltare +1, Raggiare +2, Manovrare Barche a Motore +6, Manovrare Barche a Vela +5, Osservare +2, Miti di Cthulhu +1, Conoscenze (Occultismo) +1, Parlare Lingua Italiana

+2, Parlare Lingua Tedesca +1, Parlare Lingua Inglese +1, Parlare Lingua Tailandese +1, Raggirare +3.

Talenti: Robustezza, Arma Preferita (coltello).

Pierre Moustache è il tipico marinaio che ha viaggiato in lungo e in largo per il mondo, provando nuove esperienze ed assaporando il gusto della libertà. Il francese, con gli occhi chiari ed i capelli rossi, vestito con calzoncini corti e una canottiera azzurra che lascia scoperti vari tatuaggi sulle braccia, ha perennemente una sigaretta che gli penzola dal lato della bocca. Quando è stato catturato, dopo un primo momento di smarrimento, ha accettato la sua nuova condizione di *Làk Muang*, tanto da avere seri dubbi sull'effettiva necessità di abbandonare il suo attuale ruolo, adorato dalla sua elefantiaca amante, servito e riverito dalle di lei artigliate figliollette (le sirene!), futuro padre di una nuova cucciolata di ranocchie antropomorfe, destinato a essere ricordato nei secoli. Gli unici dubbi nascono quando vede la raccolta di crani e falli imbalsamati che conserva gelosamente la sua deforme amante. Pertanto, se vedrà una facile opportunità per darsi alla fuga la coglierà subito ma, se vi saranno problemi, non esiterà a soddisfare i desideri di *Nàam Thêp* per consentire la fuga degli altri prigionieri.

Arma	Modificatore	Danno
Uso Coltello	+4	1D4+2

Chiaramente, Pierre non è armato.

Kim Jong Pang (capo della polizia)

Maschio di 2° Livello (opzione difensiva); DV 2D6+2; PF10; 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 +3, Falsificare +5, Raggirare +4, Valutare +6, Osservare +2, Parlare Lingua Italiana +1, Parlare Lingua Inglese +2, Conoscenza delle Terre Selvagge +4.

Talenti: Competenza Armi (Pistola), Occhio Fino.

E' un individuo di basso profilo morale, pronto a vendersi al miglior offerente. Tuttavia, se si considera offeso, il prezzo per comprarlo sale. Questo vuol dire che, in caso di incarcerazione, se gli Investigatori non mostreranno il dovuto rispetto, rischieranno di non avere abbastanza risorse a disposizione per comprarsi la libertà, e finiranno la loro esistenza in una buia galera di Bangkok.

Arma	Modificatore	Danno
Pistola .38	+2	1D10

Don Pen Yang (contadino)

Maschio di 1° Livello (opzione difensiva); DV 1D6+3; PF 7; Iniz +2 (DES); VEL 9m; CA 12; ATT +2 mischia, +2 distanza; TS Temp. +3, Rifl. +4; Vol. +1; FOR 15, DES 14, COS 16, INT 12, SAG 8, CAR 8, SAN 40.

Abilità: Percepire Inganni +2, Osservare +2, Parlare Lingua Inglese +1, Conoscenze (Allevare Bestiame) +3, Conoscenza delle Terre Selvagge +5.

Talenti: Competenza Armi (armi da mischia).

Il contadino thailandese appartiene ad una delle sfortunate famiglie che possiedono terreni all'interno dell'isola anziché lungo la costa. Questo, un tempo, era considerato un privilegio, in quanto i proprietari terrieri potevano ambire ad arricchirsi con la coltivazione e l'allevamento. Tuttavia, con il trascorrere degli anni, gli eventi hanno premiato l'attività turistica, distribuita lungo la costa e molto più redditizia. Povero e un po' malinconico, Don Pen Yang è però una persona aperta e disponibile, intransigente e intollerante solo con i *farang* scortesii e irrispettosi nei confronti della cultura thailandese.

Arma	Modificatore	Danno
Fucile .30	-2	2D10
Bastone	+2	1D6+2

I guardaspalle locali di Lorenzo

Maschi di 1° Livello (opzione offensiva); DV 1D6+1; PF 5; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +2 mischia, +1 distanza; TS Temp. +1, Rifl. +1; Vol. 0; FOR 13, DES 12, COS 13, INT 11, SAG 7, CAR 10, SAN 35.

Abilità: Acrobazia +4, Parlare Lingua Inglese +2, Osservare +4.

Talenti: Arti Marziali.

Lorenzo si serve di manodopera locale quando deve "lisciare" i ritardatari che non gli hanno pagato i debiti o dirimere qualche questione personale. Si tratta di ragazzi privi di scrupoli, solitamente al comando di *Big Banana*. Durante gli scontri amano fare sfoggio delle loro capacità in *Arti Marziali*, saltellando e urlando in stile Charlie Chan.

Arma	Modificatore	Danno
Pugno (colpo senz'armi)	+2	1D4+1
Calcio (colpo senz'armi)	+2	1D4+1
Testata (colpo senz'armi)	+2	1D4+1
Gomitata (colpo senz'armi)	+2	1D4+1
Ginocchiata (colpo senz'armi)	+2	1D4+1
Calcio Volante (richiede <i>Acrobazia</i>)	+2	2D4+3

Se il tiro per il *Calcio Volante* fallisce, effettuare una prova di Acrobazia (CD 16) o si finisce a terra subendo 1D4 ferite.

Nick Chang (skipper anglo-tailandese)

Maschio di 1° Livello (opzione difensiva); DV 1D6+2; PF 7; Iniz +2 (DES); VEL 9m; CA 12; ATT +2 mischia, +2 distanza; TS Temp. +2, Rifl. +2; Vol. -1; FOR 14, DES 14, COS 14, INT 12, SAG 8, CAR 12, SAN 40.

Abilità: Percepire Inganni +3, Conoscenza Terre Selvagge +1, Manovrare Barche a Motore +5, Manovrare Barche a Vela +3. Doppia lingua madre: Inglese e Tailandese.

Talenti: Competenza Armi (Armi da Mischia).

Nick è un ragazzo tranquillo: si guadagna da vivere onestamente, traghettando in giro i turisti sul suo fuoribordo, avvantaggiato dal suo fluente inglese (il padre era britannico). Conosce le coste locali a menadito e sarà gentile e disponibile con gli Investigatori. Si rifiuterà, però, di mettere in pericolo sé stesso e la sua barca, che tratta amorevolmente, come fosse un figlio. Interverrà in aiuto degli Investigatori solo se li vedrà in grave pericolo di vita sulla spiaggia di Ao Muang, ma si rifiuterà di accompagnarli nei pericolosi cunicoli di Ko Tao.

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

I serpenti di Ko Tao

In generale, la pericolosità della fauna strisciante è legata al veleno inoculato, non al morso, che infligge un danno minimo. Se l'Investigatore avvelenato perderà per due volte il *TS Tempra* contro la CD del veleno (subendo sia i Danni Iniziali che quelli Secondari), il malcapitato andrà lentamente spegnendosi, in un lasso di tempo diverso a seconda del tipo di veleno inoculato. In tal caso l'Investigatore cadrà in coma e morirà, a meno che non venga iniettato il siero, sempre disponibile al pronto soccorso di Mae Hao. Se viene iniettato subito il siero o il primo *TS* ha successo, il veleno ha solo un effetto di ottundimento e le abilità danneggiate verranno recuperate in 1D3 ore, altrimenti, anche in caso di sopravvivenza (secondo *TS* riuscito o secondo *TS* fallito e somministrazione tardiva del siero), i sintomi dell'avvelenamento sono macroscopici e l'Investigatore subirà la perdita delle caratteristiche danneggiate per le successive 24 ore, oltre a svenire per 1D3 ore.

Nelle seguenti descrizioni dei serpenti e dell'effetto del loro veleno, il tempo di azione indica il tempo massimo di sopravvivenza dell'Investigatore dopo il fallimento del secondo *TS Tempra*, a meno che non si somministri il siero.

Krait con le bande gialle (*Bungarus fasciatus*)

DV 2D8+2; PF 9; Iniz. +3 (DES); Vel. 6m; CA 16; Att. Morso +5 mischia; Danno 1D2 e veleno; Faccia/Portata 2m X 2m (arrotolato)/2m; Att. Spec. Veleno CD 20; Qualità Speciali: Olfatto acuto; *TS Temp.* +3, *Rifl.* +5, *Vol.* +1; FOR 8; DES 17; COS 13; INT 1; SAG 12; CAR 2.

Abilità: Ascoltare +9, Equilibrio +11. Nascondersi +15, Osservare +9, Scalare +12.

Talenti: Arma Preferita (Morso).

Veleno: 1D3x15 minuti (15-45 minuti), intorpidimento, sonnolenza, paralisi, morte. Causa 1D6 COS danni iniziali (primo *TS Tempra* fallito) e 2D6 COS danni secondari (secondo *TS* fallito, dopo il primo minuto dal morso). Se fallisce anche il secondo *TS* l'Investigatore può salvarsi solo con la somministrazione dell'antidoto, entro il tempo di azione del veleno. Anche dopo la somministrazione dell'antiveleno va ripetuto un *TS Tempra* contro CD 10 (pari a metà della CD del veleno). Se fallisce anche questo *TS*, l'Investigatore muore.

Descrizione: la struttura a cresta della colonna vertebrale conferisce al corpo del *Krait* la tipica struttura triangolare. Il pericolosissimo serpente è inoltre riconoscibile per le strisce nere e gialle che lo ricoprono. La testa è solitamente nera con le labbra cerchiata di giallo. Si nutre prevalentemente di piccoli mammiferi, lucertole e altri serpenti.

***Naja kaouthai* (Cobra thailandese)**

DV 2D8; PF 7; Iniz. +3 (DES); Vel. 6m; CA 16; Att. Morso +4 mischia; Danno 1D2 e veleno; Faccia/Portata 2m X 2m (arrotoato)/2m; Att. Spec. Veleno CD 15; Qualità Speciali: Olfatto acuto; *TS Temp.* +2, Rifl. +5, Vol. +1; FOR 7; DES 17; COS 11; INT 1; SAG 12; CAR 2.

Abilità: Ascoltare +9, Equilibrio +13. Nascondersi +15, Osservare +9, Scalare +10.

Talenti: Arma Preferita (Morso).

Veleno: 15+1D3x15 minuti (30-60 minuti), necrosi dei tessuti, paralisi, morte. Il veleno causa 1D6 DES danni iniziali (primo *TS Tempra* fallito) e 1D6 DES danni secondari (secondo *TS* fallito, dopo il primo minuto dal morso). Se fallisce anche il secondo *TS*, la necrosi dei tessuti causa 1 ferita ogni 15 minuti fino al termine del tempo di azione del veleno o alla somministrazione del siero. In caso di fallimento di entrambi i *TS Tempra*, l'Investigatore può salvarsi solo con la somministrazione dell'antidoto, entro il tempo di azione del veleno. L'antiveleno ha sempre successo.

Descrizione: è il tipico cobra thailandese, riconoscibile per il cerchietto a forma di monocolo sulla testa. La colorazione superiore varia fortemente da soggetto a soggetto, ma solitamente è scura o grigio-marrone. Il ventre è a bande chiare e scure alternate. Si nutre di rospi, uccelli, piccoli mammiferi e altri serpenti.

***Vipera delle palme* (*Trimeresurus albolabris*)**

DV 1D8; PF 4; Iniz. +3 (DES); Vel. 6m; CA 17; Att. Morso +4 mischia; Danno 1D2-2 e veleno; Faccia/Portata 1m X 1m (arrotoato)/1m; Att. Spec. Veleno CD 7; Qualità Speciali: Olfatto acuto; *TS Temp.* +2, Rifl. +5, Vol. +1; FOR 6; DES 17; COS 11; INT 1; SAG 12; CAR 2.

Abilità: Ascoltare +9, Equilibrio +13. Nascondersi +15, Osservare +9, Scalare +10.

Talenti: Arma Preferita (Morso).

Veleno: 3D8 ore (3-24 ore), necrosi dei tessuti, sonnolenza, morte. Il veleno causa 0 danni iniziali (primo *TS Tempra* fallito) e 1D3 DES danni secondari (secondo *TS* fallito, dopo il primo minuto dal morso). Se fallisce anche il secondo *TS*, la necrosi dei tessuti causa 1 ferita ogni 2 ore fino al termine del tempo di azione del veleno o alla somministrazione del siero. In caso di fallimento di entrambi i *TS Tempra*, l'Investigatore può salvarsi solo con la somministrazione dell'antidoto, entro il tempo di azione del veleno. L'antiveleno ha sempre successo.

Descrizione: è una delle vipere dal corpo più robusto e massiccio. Il corpo e la testa sono verdi sulla parte superiore, mentre ventre, collo e mento hanno un colorito giallo-bianco. I maschi hanno una striscia bianca all'altezza della prima riga di scaglie del corpo. La corda è marrone-rossastra. Si nutre di topi, uccelli, lucertole e rane. Caccia durante la notte e riposa durante il giorno. Si può facilmente trovare anche all'interno di piccoli agglomerati urbani.

Painted Bronzeback (*Dendrelaphis pictus*)

DV 1D8; PF 4; Iniz. +3 (DES); Vel. 6m; CA 17; Att. Morso +3 mischia; Danno 1D2-2 (NON è velenoso); Faccia/Portata 1m X 1m (arrotolato)/1m; Qualità Speciali: Olfatto acuto; *TS Temp.* +2, Rifl. +5, Vol. +1; FOR 6; DES 17; COS 11; INT 1; SAG 12; CAR 2.

Abilità: Ascoltare +9, Equilibrio +13. Nascondersi +15, Osservare +9, Scalare +10.

Talenti: Arma Preferita (Morso).

Nonostante le dimensioni possano incutere un certo timore, questo serpente non è velenoso. La parte superiore di testa e corpo ha un caratteristico color bronzo. Gli occhi sono ricoperti da una striscia nera e il ventre è chiaro a strisce gialle. Rane e lucertole sono il suo nutrimento abituale.

I Mostri

Nàam Thêp

Umanoide Mostruoso. DV 10D8+40; PF 85; Iniz. +2; Vel. 4m; CA 16 (+2 DES, +4 Lardo); Att. e Danni Vedi tabella e descrizione; Faccia/Portata 1.5m X 1.5m/ 1.5m (portata 4m con tentacoli); Qualità speciali: Visione Crepuscolare; *TS:* Temp. +7, Rifl. +5, Vol. +11; FOR 20, DES 14, COS 18, INT 16, SAG 18, CAR 4.

Abilità: Conoscenze (Botanica) +10, Miti di Cthulhu +6, Osservare +7, Parlare Lingua Inglese +6, Parlare Lingua Tedesca +5, Parlare Lingua Francese +5, Parlare Lingua Italiana +2, Raggiare +10, Intimidire +14.

Talenti: Attacco Rapido, Incantesimi in Combattimento, Persuasione, Sensi Acuti.

Incantesimi: Contatta Shub Niggurath, Canto della Sirena.

Grado di Sfida: 7

Clima/Terreno: caldo acquatico.

Perdita SAN: 1D3/1D6.

Attacchi: *Nàam Thêp* combatte a mani nude, cercando di colpire e agguantare gli avversari, strangolandoli. Inoltre il corpo massiccio e verdastro può protrudere tre robusti tentacoli color smeraldo, che si allungano per circa quattro metri e possono catturare e stritolare i malcapitati Investigatori. Gli attacchi tipici, quindi, saranno i seguenti.

Strangolamento — *Nàam Thêp* cercherà di abbrancare e strangolare gli avversari a portata di mano. Ogni round l'Investigatore strangolato subisce 1D6 danni. Inoltre, se non realizza un *TS Tempra* (CD 15) perde i sensi.

Stritolamento — Ciascuno dei tre tentacoli può avvolgersi su un diverso avversario, cominciando a stritolarlo, causando 1D6 danni a turno fino alla morte o alla liberazione della vittima. Una volta catturato, l'Investigatore dovrà superare *TS Riflessi* (CD 18) per sgusciare dalla stretta, liberare le braccia e cercare di contrattaccare.

In entrambi i casi, la vittima può cercare di liberarsi ferendo *Nàam Thêp*, che lascia temporaneamente la presa sull'avversario appena subisce almeno 1 PF.

Pugno e Presa sono attacchi alternativi, mentre i tentacoli possono venire utilizzati anche mentre la sacerdotessa immortale ha le mani altrimenti impegnate.

Arma	Modificatore	Danno
Pugno	+13	1D6+5
Presa alla gola	+13	Strangolamento
Tentacoli (3)	+8	Stritolamento

L'antica sacerdotessa thailandese si è ormai trasformata in un'orribile macchina riproduttiva, una massa verdastria con la testa contornata da lunghi e sudici capelli neri e il ventre enfiato sormontato da enormi mammelle pendule. È l'informe parodia di un corpo femminile, da cui spunta l'unico barlume della perduta umanità: i profondi e intelligenti occhi neri. Dovendo scegliere se uccidere un avversario o accoppiarsi con lui sceglierà sempre la seconda ipotesi, nel caso in cui l'interlocutore non presenti un'eccessiva aggressività. Se verrà aggredita, il suo contrattacco sarà letale.

Accoppiarsi con *Nàam Thêp* determina la perdita di 1D3/1D4+1 SAN. Però è un'esperienza da raccontare agli amici...

Figlie di *Nàam Thêp* (forma umana)

Femmine di 1° Livello (opzione offensiva); DV 1D6+1; PF 5; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +2 mischia, +1 distanza; TS Temp. +1, Rifl. +1; Vol. +3; FOR 13, DES 12, COS 12, INT 13, SAG 13, CAR 15, SAN 35.

Abilità: Ancheggiare Sensualmente (DES) +1, Ascoltare +2, Conoscenze (Botanica) +1, Parlare Lingua Inglese +3, Parlare

Lingua Italiana +1, Parlare Lingua Tedesca +1, Conoscenze (Preparare Beveroni Drogati) +5.

Talenti: Competenza Armi (armi da mischia).

Grado di sfida: 1.

Arma	Modificatore	Danno
Unghie (i futuri artigli)	+2	1D4+3
Uso Coltello	+2	1D4+1

Le figlie di *Nàam Thêp*, prima del compimento del cinquantesimo anno di età, mantengono un aspetto giovanile ed estremamente sensuale. Al contrario delle altre thailandesi, hanno un fisico giunonico, con seno prorompente, e raggiungono spesso il metro e ottanta di altezza. Anche quando non devono selezionare il nuovo Prescelto per la mammina, si divertono a drogare ignari turisti da derubare e dare in pasto alle loro sorelline metamorfizzate. I turisti meno "sballati" si tengono lontani dal *Black Mama Drink*, che ha un aspetto quanto meno sospetto. I locali, poi, lo evitano accuratamente. Solo i sacrificabili finiscono tra le loro grinfie.

Abitatrici del Profondo

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

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

Talenti: Sensi Acuti.

Grado di sfida: 2.

Clima/Terreno: Temperato o Caldo Acquatico.

Perdita di SAN: 0/1D6.

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

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

Sono tipici Abitatori del Profondo, indistinguibili dalla versione maschile salvo che per un accenno di mammelle. Gli organi riproduttivi, sia nei maschi che nelle femmine, sono parzialmente celati dalle squame, che si spostano lateralmente nei momenti topici.

I Libri Occulti

Nom Mae Ouan (Il Latte della Magna Mater)

Lingua *thai*, Perdita SAN 1 a inizio studio e 1D4 a fine studio, Miti +1 grado, Tempo 2D3 settimane.

Il libro descrive in dettaglio le procedure per contattare *Shub Niggurath* oltre agli incantesimi *Canto della Sirena* e *Evoca/Vincola Abitatore del Profondo*. E' opera prima (e unica) di *Nàam Thêp*.

Esperienza ed incremento di sanità

Obiettivi parziali

- Recuperare le informazioni che recano a Ko Tao.
- Evitare l'imprigionamento e la trappola della *Black Mama Drink* durante le investigazioni.
- Arrivare alle grotte di Ko Tao.
- Evitare scontri diretti con le Abitatrici del Profondo (ad esempio, effettuando lo scambio proposto da Sauen).
- Recuperare gli amici rapiti.
- Salvare Pierre.

La Sanità Mentale

Il salvataggio di ciascuno dei prigionieri custoditi nei sotterranei determina il recupero di 1D4 punti sanità. L'improbabile eliminazione di *Nàam Thêp* consente di recuperare 2D6 punti sanità.

I Personaggi Giocanti

Filippo Vespasiani, impiegato del PRA in pensione, 65 anni

Maschio di 3° Livello (opzione difensiva); DV 3D6; PF14; Iniz -1 (DES); VEL 9m; CA 9; ATT +1 mischia, +0 distanza; TS Temp. +1, Rifl. +2; Vol. +3; FOR 10, DES 9, COS 10, INT 12, SAG 16, CAR 11, SAN 50.

Abilità: Ascoltare +4, Addestrare Animali +4, Empatia Animale +5, Borbottare tra sé e sé +9, Conoscenze (Contabilità) +6, Percepire Inganni -2, Osservare +4, Parlare Lingua Inglese +3, Conoscenze (Legge) +4, Nascondersi +6, Conoscenza delle Terre Selvagge +3, Demolizioni +2, Disattivare Congegni +2.

Talenti: Affinità Animale, Abilità Perfezionata (Nascondersi), Cautela.

Arma	Modificatore	Danno
Coltellino svizzero	-3	1D3

Descrizione fisica — E' alto, grigio e peloso, come un grosso ragno canuto, e cammina come se reggesse il mondo sulle spalle. Gli occhi sono scuri e i capelli brizzolati. Potrebbe anche essere considerato un uomo interessante, se non fosse per lo sguardo perso e la postura curva.

Famiglia ed amici — Filippo è uno scapolone d'oro, che vive in un appartamento al piano superiore di quello della mamma ultranovantenne. Ha alcune amicizie femminili, ma non si è mai legato stabilmente con nessuna, più per pigrizia che per altri motivi. E' una persona sociale e socievole, amante delle passeggiate in montagna e degli incontri conviviali.

Storia dell'Investigatore — Ci sono persone a cui niente o nessuno potrebbe far perdere la pazienza, predisposte naturalmente ad un'accettazione fatalista degli eventi: Filippo Vespasiani è una di queste. Decenni trascorsi allo sportello del Pubblico Registro Automobilistico, fronteggiando gli interlocutori con la sacralità di un'icona burocratica, ne hanno plasmato il carattere: hanno forgiato una formidabile corazza contro l'aggressività altrui, oltre all'invidiabile capacità di estraniarsi dall'assedio di un mondo ostile. L'unico interlocutore che riesce talvolta a mandarlo in bestia è Alessio Principi. Nutre invece una sincera simpatia per i coniugi Timpani, i professori in pensione Cosetta e Arcibaldo, e considera un ottimo amico Giacinto Panetta: se non ci fosse stato lui, probabilmente non sarebbe venuto in Thailandia. Filippo reputa a volte un po' irritanti le battutacce sboccate e banali di Carlo Marrani, il più giovane della comitiva, metalmeccanico cassintegrato, ma in fondo pensa che sia una brava persona.

Per quanto riguarda la locale comunità di italiani, Filippo è affascinato dalla strana fauna umana che la compone: Lorenzo Strozzi, il proprietario della *Trattoria di Chaweng*, un emerito bastardo che sembra uscito da un *pamphlet* sui colonialisti bianchi, la sua splendida moglie indigena Sauen e il suo ambiguo tuttofare,

Giovanni Dipanorelli, meglio noto come *Joe Big Banana*, la pornstar dei poveri.

Equipaggiamento — Porta sempre con sé il suo coltellino svizzero mille usi e una torcia elettrica, utilissima quando cala il sole e ci si ritrova lungo i sentieri oscuri dell'isola.

Frase Caratteristica — “Oddioddioddio...”

Giacinto Panetta, avvocato in pensione, 64 anni

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

Abilità: Diplomazia +5, Raccogliere Informazioni +5, Cercare +4, Percepire Inganni +5, Osservare +3, Intrattenere +3, Parlare Lingua Inglese +3, Conoscenze (Legge) +6, Conoscenze (Preparare Atroci Beveroni Alcolici) +9, Raggiungere +6, Intimidire +2.

Talenti: Ispirare Fiducia, Occhio Fino, Persuasione.

Arma	Modificatore	Danno
Testata	+4	1D3 (danni debilitanti)
Pugno	+4	1D3 (danni debilitanti)

Descrizione fisica — Giacinto è alto e robusto, ha gli occhi chiari e doveva essere biondo, prima che il Tempo gli falcidiasse la chioma. Ha una marcata “erre moscia”.

Famiglia ed amici — Molte donne, nessuna per sempre. Giacinto è fondamentalmente un solitario che si riunisce talvolta in branco per estemporanee libagioni. Nonostante ciò ha un forte senso dell'amicizia.

Storia dell'Investigatore — L'avvocato Panetta, un anarchico irreggimentato in una vita da libero professionista, è convinto di averle viste tutte, di aver provato tutto. Pensa che il proprio cinismo, annaffiato da decenni di dieta alcolica e alimentato da una vita da squalo penalista (un mestiere che ama e odia al contempo), lo abbia reso incapace di sorprendersi, se non di spaventarsi. Penso di poter affrontare la vecchiaia e la morte con il suo usuale atteggiamento indifferente, facendosi scolpire un giorno sulla lapide la stessa iscrizione che fregia la tomba di Bukowski, beffarda e irriverente: “Don't try”, “Non provateci”. Nonostante il suo sarcasmo nutre una sincera amicizia per Filippo Vespasiani e apprezza la compagnia degli altri vacanzieri, soprattutto quella di Alessio Principi, la sua vittima preferita. L'ingiustificata supponenza del compagno di vacanza lo rende facile vittima delle continue frecciate sarcastiche dell'avvocato in pensione. Giacinto ammira l'incredibile resistenza fisica della professoressa Cosetta Timpani e la capacità di resistenza passiva del marito Arcibaldo. Per quanto riguarda Carlo Marrani, il metalmeccanico cassintegrato aggregatosi alla comitiva all'ultimo momento, lo considera la perfetta spalla per il suo velenoso sarcasmo.

Giacinto è divertito dalla locale fauna umana di italiani trapiantati in Thailandia: Lorenzo Strozzi, il proprietario della *Trattoria di Chaweng*, un emerito bastardo che sembra uscito da un *pamphlet* sui colonialisti bianchi, la sua splendida moglie indigena Sauen e il suo ambiguo tuttofare, Giovanni Dipanorelli, meglio noto come Joe *Big Banana*, la pornstar dei poveri.

Equipaggiamento — Non si separa mai dalla sua fiaschetta di Whiskey, dalla scorta di sigari e dal fido zippo sempre carico.

Frase Caratteristica — “Un buon Bovghetti, povca puttana!” (rivolto al barista di turno)

Alessio Principi, commerciante in pensione, 64 anni

Maschio di 3° Livello (opzione difensiva); DV 3D6+3; PF 15; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +1 mischia, +2 distanza; TS Temp. +2, Rifl. +4; Vol. +5; FOR 10, DES 13, COS 13, INT 10, SAG 11, CAR 13, SAN 55.

Abilità: Aggrottare le Ciglia con Aria Sdegnosa +9, Ascoltare +5, Diplomazia -1, Guidare Auto +3, Guidare Barche a Motore +2, Guidare Barche a Vela +3, Osservare +5, Parlare Lingua Inglese +5, Parlare Lingua Tedesca +1.

Talenti: Competenza Armi (Armi subacquee), Volontà di Ferro, Ricchezza.

Arma	Modificatore	Danno
Pistola Subacquea	+2	1D4+1 / 1D2
Coltello da subacqueo	-3	1D4

Descrizione fisica — Alessio è basso e tarchiato, con i capelli castani corti e gli occhi chiari in costante atteggiamento di disapprovazione.

Famiglia ed amici — Ha tre ex mogli e due figli che, praticamente, non gli rivolgono più la parola. Dichiarò di avere innumerevoli amici, in realtà ha soprattutto conoscenti.

Storia dell'Investigatore — Ultimo rampollo di una famiglia di piccoli commercianti di una città di provincia, forgiato nel crogiolo culturale di generazioni di perbenisti, Alessio è il sostenitore del valore della forma al posto della sostanza: avere e apparire contano decisamente più che essere. Per questo motivo stima Giacinto, ex avvocato di grido, mentre non risparmia il suo sarcasmo per tutti gli altri compagni di viaggio (l'impiegatuccio Filippo, i professorucoli Cosetta e Arcibaldo ed il fallimentare cassintegrato Carlo Marrani), rei di non aver eccelso nella scalata al successo. Ovviamente lui sa fare tutto e, potenzialmente, tutto meglio degli altri. O almeno è ciò che dice, per celare la sua costante insicurezza.

Alessio nutre un rovente disprezzo per i rappresentanti della locale comunità italiana: Lorenzo Strozzi, il proprietario della *Trattoria di Chaweng*, un individuo che sa imporsi solo sugli imbelli orientali, quella troia di sua moglie, la thailandese Sauen e il suo ambiguo tuttofare, Giovanni Dipanorelli, meglio noto come *Joe Big Banana*, la pornstar dei poveri. In realtà il disprezzo per Sauen è mitigato da una rilevante attrazione sessuale, che risveglia istinti da lungo sopiti.

Equipaggiamento — A un *gentleman* non devono mai mancare i capi griffati. Inoltre ha tutta l'attrezzatura da apneista, comprese pinne, maschera, pistola subacquea (con due fiocine) e coltello da sub.

Frase Caratteristica — “Se non fossi il signore che sono ti manderei affanculo.”

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 viaggio una specie di classe indisciplinata in gita scolastica. Filippo (ex impiegato del Pubblico Registro Automobilistico) è lo studente timido ma non stupido; Giacinto (ex avvocato) è turbolento ma sveglio; Alessio (ex commerciante) ignorante e supponente; Carlo (metalmeccanico cassintegrato) 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.

Cosetta è divertita dalla locale fauna umana di italiani trapiantati in Thailandia: Lorenzo Strozzi, il proprietario della *Trattoria di Chaweng*, un emerito bastardo che sembra uscito da un *pamphlet* sui colonialisti bianchi, la sua splendida moglie indigena Sauen e il suo ambiguo tuttofare, Giovanni Dipanorelli, meglio noto come Joe *Big Banana*, la pornstar dei poveri.

Equipaggiamento — Vocabolari di inglese, tedesco e thailandese. Porta inoltre sempre con sé uno spray antiscippo (illegale, mascherato da lacca) e una piccola torcia elettrica, utilissima quando cala il sole e ci si ritrova lungo i sentieri oscuri dell'isola.

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, anche Orientale) +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 ha mai viaggiato fuori dall'Italia prima di questa occasione, 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 recarsi in quei paesi che aveva tanto amato sulla carta. L'inglese che conosce lo ha imparato sui libri, quindi si sente sempre in imbarazzo quando deve parlarlo. Non apprezza troppo la chiassosa compagnia a cui si sono accompagnati, avrebbe preferito una compagine più silenziosa, ma ci si adatta per amore del quieto vivere. I continui litigi tra Giacinto (ex avvocato) e Alessio (ex commerciante) lo innervosiscono, così come le sguaiate battutacce di Carlo (il cassintegrato). A suo parere, solo Filippo, l'ex impiegato del Pubblico Registro Automobilistico, sa apprezzare la quiete della natura.

Arcibaldo, inoltre, nutre scarsa considerazione per i rappresentanti della locale comunità italiana: Lorenzo Strozzi, il proprietario della *Trattoria di Chaweng*, un individuo che sembra uscito da un *pamphlet* sui colonialisti bianchi, la sua equivoca moglie indigena Sauen, e il suo ambiguo tuttofare, Giovanni Dipanorelli, meglio noto come Joe *Big Banana*, la pornstar dei poveri.

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

Frase Caratteristica — “Hmmm. 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
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). In ogni caso, ha deciso di aggregarsi alla comitiva di buffi vecchiacchi che sono riusciti a strappare un ottimo prezzo per questa vacanza thailandese. Il suo compagno di viaggio preferito è l'avvocato Giacinto Panetta, sempre prodigo di battute velenose, spesso all'indirizzo di quel pallone gonfiato di Alessio Principi. Sembrano invece insensibili al suo umorismo Filippo, l'ex impiegato del PRA e i due coniugi, i professori in pensione Arcibaldo e Cosetta. Però la vecchietta energica gli ispira simpatia.

Carlo è affascinato dal senso di libertà che ispira la strana fauna umana che compone la locale comunità di italiani: Lorenzo Strozzi, il proprietario della *Trattoria di Chaweng*, un emerito bastardo che sembra uscito da un *pamphlet* sui colonialisti bianchi, la sua splendida moglie indigena Sauen e il suo ambiguo tuttofare, Giovanni Dipanorelli, meglio noto come Joe *Big Banana*, la pornstar dei poveri.

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.

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)