

# Rosa ATQUE Venenum

Ideata e scritta da Dario Luigi Aldo Utari, illustrazioni di Viola e Alessandro Sacchi e Dario Utari..

Campagna breve consigliata da due a cinque giocatori esperti. Per le regole di gioco è necessario possedere il manuale base di “**Sine Requie Anno XIII**”, mentre per comprendere pienamente l’ambientazione è consigliabile fare riferimento a “**Sanctum Imperium Anno XIII**”, editi da Asterion Press.

L'autore dichiara che il materiale qui presente è di sua proprietà intellettuale, fatta eccezione per i personaggi tratti dall'ambientazione originale di *Sine Requie*, di Matteo Cortini e Leonardo Moretti.

Riferimenti a personaggi e fatti realmente esistiti devono ritenersi casuali e a puro fine ludico.

Un doveroso Grazie ai *playtesters* che hanno anche contribuito alla stesura dei personaggi giocanti:  
Federico, Mattia e Viola.

Grazie anche alla comunità della Settima Torre ([www.settimatorre.com](http://www.settimatorre.com)) che ha contribuito a migliorare il mio modo di giocare e scrivere avventure (ebbene sì, prima ero ancora peggiore).

## LA STORIA IN BREVE

All'approssimarsi dell'anno 1000, un semplice stalliere venne investito del titolo di Sommo Custode dalla setta dei Rosacroce; a lui era stata affidata la custodia di un libro in cui sono contenute rivelazioni fatte da spiriti Celesti e Infernali. Col passare dei secoli l'oggetto viene dimenticato dalla stirpe dei suoi guardiani e se ne perde memoria.

Quasi mille anni dopo, il Principe Odescalchi, discendente di quella casata, ha dedicato anni agli studi occulti ed è infine riuscito a rintracciare “il Libro del Bianco e del Nero” facendola segretamente portare nella villa di famiglia dove un tempo si trovava la cappella che custodiva la reliquia. In quella cappella egli ha scoperto il segreto per decifrare il libro, ma ne cadrà presto vittima, e quando egli perderà la vita i suoi ospiti cercheranno di svelare il mistero. Nel frattempo un infiltrato dei *Decussis Sanguinis* che sa della presenza del libro cerca di impadronirsi dei suoi segreti...

# Istruzioni per l'uso

## INDICE

<b>1. Rosa atque Venenun</b>	
<b>2. Istruzioni per l'uso</b>	
○ Indice.....	pag.2
○ Convenzioni grafiche.....	pag.3
○ Variazioni sul tema.....	pag.3
<b>3. Canovaccio</b>	
○ Introduzione.....	pag.5
○ Atto I: Cena dal Principe.....	pag.5
○ Atto II: Morte nella notte.....	pag.6
○ Atto III: Indagini a sangue caldo.....	pag.8
○ Atto IV: La morte in fondo al pozzo.....	pag.11
○ Atto V: Giù la maschera.....	pag.14
○ Atto VI: Scannatoio.....	pag.15
○ Epilogo.....	pag.17
<b>4. Drammatis Personae</b>	
○ Achille Patrizio Odescalchi, nobile.....	pag.19
○ Francesco Achille Odescalchi, primogenito.....	pag.20
○ Elena Avenati, compagna del primogenito.....	pag.21
○ Costantino Leone Odescalchi, secondogenito.....	pag.21
○ Piergiorgio Frattanza, maggiordomo.....	pag.22
○ Adelaide Fornazzaro, cuoca.....	pag.22
○ Rebecca, governante.....	pag.23
○ Ivano Tramacere, stalliere e addestratore.....	pag.23
○ Bartolomeo Cavalacqua, manovale tuttofare.....	pag.24
○ Dottor Serafino Mortaretto, agronomo e agricoltore.....	pag.25
○ Colonnello Orlando Benincasa, capo della sicurezza.....	pag.25
○ Olimpia Sabella, membro della sicurezza.....	pag.26
○ Giuseppe Sanfilippo, membro della sicurezza.....	pag.27
○ Frate Aleandro Fuentarda, Domenicano.....	pag.28
○ Ferdinando Renzi, medico e studioso dell'occulto.....	pag.28
<b>5. Allegati</b>	
○ Allegato n°1: ritratto di Papa Innocenzo XI e quadro della Villa.....	pag.30
○ Allegato n°2: Biglietto accartocciato.....	pag.30
○ Allegato n°3: Ultima lettera del Principe Odescalchi.....	pag.31
○ Allegato n°4: Fogli mancanti dell'albero genealogico Odescalchi....	pag.32
○ Allegato n°5: Affresco ornante il soffitto della cappella sotterrata....	pag.33
○ Allegato n°6: Descrizioni e background dei personaggi giocanti.....	pag.34
○ Allegato n°7: Veduta aerea e planimetrie di Villa Odescalchi.....	pag.44
○ Allegato n°8: Planimetrie incomplete della Villa.....	pag.49

# **CONVENZIONI GRAFICHE**

Nel testo sono state evidenziate le prove consigliate sulle caratteristiche scrivendole con il colore verde.

Alcune parti che il Cartomante potrebbe dover descrivere con cura dei particolari ai giocatori sono state evidenziate con la sottolineatura per poter essere più facilmente individuate.

I riquadri grigi descrivono gli avvenimenti che accadono in assenza dei giocatori e quindi a loro insaputa (ovviamente c'è una certa possibilità che i giocatori invece siano presenti, se hanno giocato in modo particolarmente costruttivo). Questi eventi sono descritti per conoscenza del Cartomante e potrebbero essere scoperti a posteriori dai giocatori.

I riquadri rossi evidenziano e riassumono le caratteristiche soprattutto di combattimento dei PNG nei punti laddove si prevede che potrebbe esserci uno scontro coi PG

Tutte le descrizioni e le caratteristiche dei personaggi non giocanti sono comunque descritte nel capitolo Drammatis Personae.

Al termine dell'avventura ci sono alcune pagine con planimetrie, lettere e altro materiale scenico che si consiglia di fotocopiare per poterlo dare in mano ai giocatori, allo stesso modo si consiglia di stampare e consegnare le pagine di descrizione del background e caratteristiche dei personaggi giocanti. Inizialmente si consiglia di far vedere ai PG solo le planimetrie incomplete per rispecchiare il fatto che non conoscono alcune stanze della Villa, con l'eccezione della giocatrice che interpreta Rebecca, che avrà a disposizione le mappe complete.

## **VARIAZIONI SUL TEMA**

Come in ogni gioco di ruolo, tutto è nelle mani del Narratore che può, anzi deve, cambiare qualsiasi cosa ritenga opportuno per rendere il gioco più divertente per sé e i suoi giocatori. Nel caso in cui i giocatori fossero così abili -o fortunati- da impedire alcuni avvenimenti fondamentali nella trama, si consiglia al Cartomante di non forzare le azioni dei personaggi giocanti ed essere pronto a gettare nel caminetto tutto il canovaccio ed improvvisare.

Considerato ciò, ci sono alcune varianti facilmente introducibili:

In caso di giocatori meno esperti è facile far scoprire gli indizi da PNG come il Colonnello Benincasa o Francesco Odescalchi.

Predoni e briganti spesso prendono di mira le case isolate, se i giocatori amano l'azione e rischiano di annoiarsi prima che il gioco entri nel vivo della trama, si può improvvisare un tentativo di rapina alla villa da parte di un gruppo di disperati.

Se all'apice del climax anche la scena d'azione finale non fosse sufficiente, il narratore può decidere che, per influenza del libro, ogni forma di vita si risveglia dopo essere stata uccisa dalla scannatrice o da altri Morti, creando così un'orda di mastini, polli e cavalli risvegliati.

In caso di un numero maggiore di giocatori, si possono introdurre guardie del corpo per il frate

Domenicano.

Un'altra idea per un personaggio opzionale è ad esempio una donna incontrata da Frate Aleandro lungo il cammino per villa Odescalchi: avendo sostato per la notte in un piccolo borgo, i cittadini hanno chiesto il suo giudizio su una donna accusata di aver avvelenato con pozioni il proprio padre e i bambini che seguono le lezioni all'oratorio. Lei sostiene che le accuse siano state inventate per sottrarre l'erboristeria che il padre le ha lasciato in eredità, egli è morto di malattia e i bambini devono aver bevuto da un pozzo dove forse è morto un animale. Nel suo negozio sono stati trovati ingredienti sospetti come ali di pipistrello e fegati di rospo, ma sono prove grossolane che potrebbero essere state costruite ad arte. Non conoscendo la verità, Aleandro decide di portare con sé la ragazza salvandola dal rogo in attesa che lo Spirito Santo renda palese la sua colpevolezza o l'innocenza.

# Cannucchio

## INTRODUZIONE

È una fredda giornata di fine febbraio del 1954, la campagna si risveglia lentamente da un inverno rigido e secco. La temperatura è di circa 10° di giorno e -2° di notte, il sole sorge intorno alle 6:30 - poco dopo la Prima- e tramonta intorno alle 18:00 -ora del Vespro-. Chi si aggira di notte senza essere adeguatamente coperto deve superare un test di **Forza Fisica** o subire delle penalità su tutte le azioni fino a ché non torna al caldo, con il rischio di ammalarsi.

I personaggi giocanti sono arrivati insieme alla Villa scortati da alcuni cacciatori di Morti al servizio degli Odescalchi e hanno avuto modo di fare una prima conoscenza vicendevole nel tragitto.

Il giorno precedente è arrivata da Torino una spedizione di materiale edile per la recinzione di alcuni appezzamenti di terreno, le casse sono state poste nel magazzino. La spedizione è stata soprattutto una copertura per far arrivare alla Villa il libro del Bianco e del Nero, inviato da un sedicente *Magus* che si fa chiamare Nicodemo, ad Achille Odescalchi dopo una lunga corrispondenza.

## ATTO PRIMO: A CENA DAL PRINCIPE

### Accoglienza

Nel pomeriggio arrivano alla villa gli ospiti (o l'ospite a seconda dei giocatori), erano tutti attesi perché il loro arrivo era stato preceduto da delle missive, così vengono fatti accomodare nella foresteria. Per tutto il pomeriggio il Principe non li riceve anche se ha dato disposizione che vengano trattati con ogni riguardo. Se insisteranno per parlare col padrone di casa, verrà da loro il figlio Francesco, che cercherà di liquidarli in fretta dicendo che suo padre ultimamente è debilitato e sta riposando.

Se qualcuno si attardasse nel cortile potrebbe vedere superando una prova di Intuito + Osservare il Principe aggirarsi nei pressi del magazzino. Chiedendo alla servitù sarà facile scoprire che il giorno precedente è arrivata una fornitura di filo spinato e altro materiale per recinzioni per un lavoro che verrà fatto nei campi le prossime settimane. La spedizione arriva da Torino, dalle metallurgie Ferrero.

Durante il riposo pomeridiano il Principe ha ricevuto un sogno, mezzo di comunicazione che il *Magus* aveva adoperato anche in precedenza, in cui gli è stato indicato in quale cassa era contenuto il tanto atteso libro. Ha frettolosamente scritto il numero dell'imballaggio su un foglio e nel pomeriggio si reca nel magazzino per prenderlo. La cassa n°0705 viene aperta e poi lasciata insieme alle altre con il solo materiale da imballo.

Gli ospiti avranno un po' di tempo per familiarizzare con l'ambiente, poi dopo l'ora del vespro – verso le sette e mezza- verranno chiamati per la cena.

### **La serata**

A tavola si presentano il Principe che siede a capotavola, al suo fianco il figlio vicino a quella che presenta come moglie (ma se qualcuno si preoccupa di osservare vedrà che non portano anello nuziale). Il figlio minore Costantino viene fatto sedere un po' in disparte e viene aiutato nel mangiare da Rebecca che si occupa anche di aiutare Pier nel servire a tavola.

Gli ospiti possono notare al fondo della stanza il ritratto del Papa Innocenzo XI (vedi allegato n°1) e un grande quadro raffigurante la villa in tempi remoti: priva di alloggi per la servitù, un po' più a valle vi era una cappella circolare. Se i giocatori chiedono informazioni scopriranno che è un quadro fatto dal principe sulla base di una sua ricostruzione di come doveva essere la Villa prima del XV secolo.

Durante la cena il Principe introduce gli argomenti che hanno portato gli ospiti in quella villa ma non affronta nessun discorso a fondo e sembra ansioso di concludere il pasto.

Vengono serviti un minestrone d'orzo e un agnello ucciso nei giorni precedenti apposta per l'occasione e cotto al forno (la cuoca ha lavorato tutto il pomeriggio).

Dopo cena Achille Odescalchi dirà di voler preparare il salotto per trascorrere la serata e con la scusa di farsi aiutare si apparterà con l'amico confidandogli alcune paure:

Non vuole parlare esplicitamente, ha paura che qualche spia dei suoi rivali li stia ascoltando, anche l'emissario della Chiesa probabilmente è lì per derubarlo del frutto dei suoi studi. È riuscito a rintracciare dopo anni di ricerche una reliquia che era stata in tempi antichi sotto la protezione della sua famiglia, ora ha bisogno solo di alcune ore per accertarsi che si tratti dell'originale e poi potrà spiegargli tutto. Chiede al suo amico di accertarsi che l'altro ospite non faccia movimenti sospetti durante la notte.

La serata procede bevendo qualcosa in salotto e chiacchierando, ma presto il Principe si apparterà nelle proprie stanze lamentando stanchezza.

## **ATTO SECONDO: MORTE NELLA NOTTE**

Appena libero dagli obblighi sociali, il Conte si chiude nel proprio studio per concentrarsi sul libro. Ha scoperto che il segreto per leggere le pagine apparentemente bianche è di versarvi sopra il proprio sangue, si è procurato rasoio, bende e alcool e si auto pratica una flebotomia per verificare l'efficacia della sua scoperta. Ma appena il sangue versato fa comparire le prime righe ed egli le legge, cade vittima del sortilegio del libro ed è assetato di sempre maggior conoscenza, inizia a tradurre freneticamente le pagine incurante della perdita di forze. Le scritte rosse che compaiono sono leggibili per pochi istanti, poi la pagina torna bianca, così nel giro di poche ore il già debole studioso sente le forze abbandonarlo. Riesce a infilare la traduzione nel libro e chiudere questo nella libreria, poi a trascinarsi fino al tubo di interfonazione e chiamare Pier, poi i sensi lo abbandonano.

Pier impiega un po' a convincersi di essere stato chiamato, un po' a salire e a bussare prima di essere sicuro che il suo padrone non risponde per degli effettivi problemi, e prima che abbia avvertito il figlio, si sia procurato un'accetta per sfondare la porta (il Principe non aveva lasciato a nessuno una copia della chiave) Achille Odescalchi è morto...e si è risvegliato.

Quando Pier apre un buco nella porta, Francesco ed Elena testimoni, il Conte risvegliatosi come *mortuus maior* afferra l'accetta e se ne impadronisce cercando di usarla per raggiungere la carne viva al di là della porta.

A questo punto Francesco fa suonare l'adunata alla campana sulla camminata esterna.

## Il Morto oltre la porta

La campana suona svegliando tutti, i PG uscendo dalla foresteria incontrano Giuseppe che non riusciva a dormire ed era già alzato che spiegherà loro che questo tipo di scampanata indica l'adunata presso la casa (un altro suono indica di chiudersi in casa per il pericolo dei Morti).

Presto tutti quanti sono nel corridoio davanti alla stanza del Principe, tranne Adelaide che è chiusa in camera con Costantino e Olimpia e Giuseppe che per quanto fossero accorsi, il colonnello ha rimandato fuori perché continuassero a sorvegliare l'esterno della casa.

Attraverso il buco aperto nella porta è facile vedere che Odescalchi è livido e barcollante abbondantemente macchiato di sangue. Con rochi gorgogli colpisce maldestramente la porta cercando di raggiungere i vivi che si accalcano oltre ad essa. Per quanto resisterà la porta?

Sarebbe facile bruciarlo chiuso lì, ma occorre quantomeno vedere da vicino il corpo per stabilire le cause della morte. Se i PG non ci arrivassero, l'erede suggerirà che qualcuno lo immobilizzi mentre altri lo esaminano, ma che intanto si allestisca il necessario per cremare il corpo. Superfluo dire che l'operazione non è priva di rischi.

### Achille Odescalchi *mortuus maior*

Coordinazione 4 Risoluzione 7

Destrezza manuale 3 Karma 1

Forza fisica. 5 Memoria 2

Rissa 1 Usare accetta 1

Attacchi: Morso ab.4 d.= morso 0

Accetta ab.4 d.= taglio +1

A chi esamina il corpo è richiesto un **test di Paura**, a chi lo trattene deve superare un **test di Orrore**.

Mentre qualcuno tiene immobilizzato il nobile ormai mostro, chi lo osserva dovrà fare una prova di **Intuito + Medicina (in alternativa Pronto soccorso /2)** per cercare di capire la natura delle ferite.

Sono flebotomie praticate molto di recente su ambo gli avambracci, il braccio sinistro è stato fasciato mentre il destro presenta diversi tagli aperti. Anche i polpastrelli sembra siano stati tagliati e medicati. Vedendo il pallore e la mancanza di coaguli si può dire che sia morto di dissanguamento, cosa possibile in poche ore dato la cagionalevole salute del soggetto.

Nella tasca dei pantaloni c'è un biglietto accartocciato su cui è stato frettolosamente appuntata la scritta SOLO... oppure 0705. È il biglietto su cui si era frettolosamente appuntato al risveglio il numero della cassa in cui ha trovato il libro, la cassa corrispondente è ancora nel magazzino (vedi allegato n°2).

## La reazione del figlio

L'erede Francesco Odescalchi prende in mano la situazione.

Dà appena possibile disposizione per la cremazione del padre della quale si occuperà Giuseppe ma a cui possono assistere tutti e annuncia pubblicamente che a nessuno sarà consentito lasciare la Villa finché non si farà luce sulla morte di suo padre. Se qualcuno parlerà di suicidio Francesco si infurierà e farà notare con disprezzo che chi si vuole suicidare non chiede aiuto e non si medica, inoltre il padre aveva avviato da poco diversi progetti, voleva parlare presto col suo amico ed era entusiasta dell'arrivo di un carico di merce per un progetto di recinzione e difesa dei pascoli... non è certo l'atteggiamento di chi intende togliersi la vita.

Il nuovo Principe Odescalchi non si fida di nessuno. Chiede agli ospiti di cercare di fare luce sulla vicenda in quanto arrivando da fuori possono guardare i fatti con occhi imparziali, affianca a loro come guida il servo che reputa più inutile, e meno pericoloso perché parla poco: Rebecca. Inoltre spera che l'amico di suo padre e l'ecclesiastico si mettano i bastoni fra le ruote vicendevolmente.

Contemporaneamente fa portare avanti le indagini dal capo della sicurezza, e si fiderà più facilmente di quest'ultimo che dei nuovi arrivati. Finché non sarà fatta luce sulla vicenda tutti sono liberi di girare per il podere ma chiunque dovesse allontanarsi da esso sarà ritenuto colpevole di omicidio e gli sarà sparato a vista.

Ivano Tremacere ha intuito la causa della morte e ha così capito che il Libro è arrivato.

Appena possibile si introdurrà nella casa e ruberà il libro.

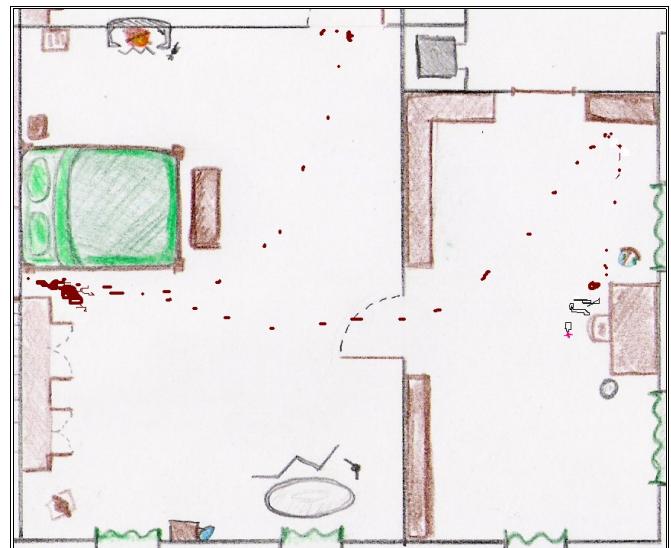
Se ci fossero guardie può passare dal montacarichi o dalla cisterna del seminterrato che comunica con la cucina.

Preso possesso del libro lo nasconderà momentaneamente nella cappella sotterranea, scendendo nel pozzo si sporcherà di fango, questo è infatti l'unico posto della casa che è rimasto dall'ultima pioggia di settimane prima. Inoltre libererà subito un piccione diretto al suo capo Duccio Malaspina informandolo del ritrovamento del libro della Rosa e del Veleno.

## ATTO TERZO: INDAGINI A SANGUE CALDO

### Il luogo della morte

Un'ampia chiazza di sangue si è sparsa vicino alla testa del letto in corrispondenza del tubo di interfonazione, (un tubo di rame nel muro, dotato di tappo, che comunica con la cucina e la camera del maggiordomo) altre macchie sono visibili nella camera da letto dove il Principe si è appoggiato (magari barcollando dopo il Risveglio). La scia di sangue originale proviene dallo studio, arriva fino alla scrivania passando dalla libreria chiusa che è macchiata (se i giocatori non riuscissero a capire il percorso fatto dal moribondo si può concedere una prova di **Intuito + Seguire tracce**). Sulla scrivania ci sono dei fogli macchiati di sangue e un pennino intinto nel calamaio. Per terra ci sono un rasoio, dell'alcool e della bende, tutto materiale che dimostra di essere stato usato.



Il tubo di interfonazione non funziona più al meglio, questo perché prima di morire il principe vi ha infilato con la speranza che arrivasse al fondo un biglietto relativo al libro che stava decifrando e la chiave che apre la libreria (vedi allegato n°3).

Dentro la libreria con le porte chiuse a chiave (prova **Des. Man. + Scassinare**) ci sono diversi libri:

- Una edizione miniata della Bibbia in tre volumi risalente al XVI secolo.
- Un quaderno in pelle contenente l'albero genealogico degli Odescalchi nel quale sembrano mancare delle pagine.
- Un'edizione ufficiale del *Sine Requie* di Pelagatti.
- Un libro in pelle con una copertina bianca e una nera, in cui si alternano pagine bianche e nere senza alcuna scritta.
- Il libro di storia etrusca "Verità sepolte" con dedica dell'autore ("Al mio caro amico Achille, perché la conoscenza apre gli occhi") datato II anno del fascismo; un'ampia parte è

dedicata alla mitologia e alla presunta magia.

- Un libro del XVII sec. stampato con illustrazioni litografate “Cogliostro”, parla della vita del personaggio mitologico, sono sottolineate alcune parti che lo collegano ad un movimento in embrione in Germania: il partito Nazionalsocialista.
- Un libro di anatomia in latino “Omunculus” che sostiene la presenza all’interno del nostro organismo di microscopici esseri senzienti.

La porta dello studio che dà sul corridoio è chiusa a chiave da anni, la porta tra studio e camera da letto è aperta e non presenta segni di scasso mentre la porta d’ingresso alla camera è stata aperta con la forza in presenza dei PG, la chiave è inserita nella toppa dall’interno e non presenta segni di scasso.

Nella libreria grande dello studio, dietro i volumi di un’enciclopedia, c’è un pannello rimovibile che nasconde una cassaforte (per trovare tutto ciò a chi cerca eventuali pannelli nel muro o a chi guarda nella libreria serve superare un test su [Cercare con malus di 2](#)). La cassaforte ha una combinazione a tre manopole che nessuno conosce, ma che Francesco dice di poter forse indovinare conoscendo suo padre. Con la scusa di aver bisogno di tempo tenterà di aprirla da solo senza testimoni. Trovare la combinazione per chiunque altro è un’azione molto difficile e richiede un successo su [Scassinare con malus di 5](#).

La cassaforte contiene 543 ducati in pezzi d’oro (che Francesco non mostrerà in giro) e alcuni antichi fogli del libro genealogico di famiglia (sono le pagine mancanti nel quaderno che si trova nella libreria), alcune righe sono sottolineate con una matita morbida (vedi allegato n°4).

### **Interrogatorio degli Odescalchi**

I personaggi sono liberi di interrogare chiunque, ma con il padrone di casa e la sua signora l’interrogatorio ha più il carattere di un colloquio.

Francesco racconta (ed Elena conferma tutto) di essere stato svegliato dal maggiordomo che sosteneva di essere stato chiamato dal padrone attraverso il tubo dopodiché il principe non aveva più dato risposte. Dopo aver provato insistentemente a bussare alla camera, ha dato ordine di sfondare la porta con un’accetta dato che non si apriva con la chiave.

Non vuole sentir parlare di suicidio, è convinto che sia stato ucciso, ma non saprebbe indicare nessuno. A detta del figlio, Achille Odescalchi non aveva veri nemici, solo diversa gente invidiosa. Tuttavia negli ultimi anni era diventato sempre più chiuso e diffidente, fino a sfiorare una vera paranoia e mania di persecuzione anche se non si è mai capito da Chi si sentisse oppresso o perseguitato.

Riguardo agli introiti della casa e al pagamento delle decime, se interrogato con successo, Francesco affermerà che la dichiarazione della rendita è stata fatta sottraendo le ingenti spese per la difesa del territorio in quanto la Chiesa non permette loro di detrarle ma essi ritengono di avere il diritto di farlo in quanto le forze degli *Excubidores* non gli aiutano in questo compito.

Costantino, se interrogato, rivelerà solo il suo sconcerto per la morte del padre continuando a ripetere che non è stato lui.

### **Interrogatorio del maggiordomo**

Il maggiordomo Piergiorgio riferisce con precisione gli eventi della notte. Non ha idea di cosa possa essere successo, reputa il Principe una persona ottima che non avrebbe mai fatto del male ad anima viva, anche se si è reso conto di come negli ultimi anni si sia rinchiuso nei suoi studi e la sua salute e serenità si siano rovinate senza apparente ragione.

## **Interrogatorio del Colonnello Benincasa**

Mentre i PG interrogano il Colonnello, il Colonnello interroga loro. Cerca di capire il motivo della loro visita e le loro intenzioni.

Nella notte Benincasa era di ronda con Olimpia e non hanno sentito nulla di sospetto né visto movimenti particolari.

## **Interrogatorio della servitù**

Nessuno della servitù può rivelare informazioni inerenti (a meno che non siano usate pesanti torture su Tramacere che comunque ha diritto a un tiro sulla volontà per resistere).

- Adelaide muove sospetti contro Olimpia che considera una poco di buono.
- Olimpia dal canto suo fa notare che il nuovo padrone di casa è più depravato di lei e ha guadagnato molto dalla morte. Se messa alle strette racconta che una volta è stata a letto con Francesco Odescalchi e la sua amante ma che se ne è andata subito quando hanno accennato ad usare corde, un frustino e altre cose.
- Giuseppe Sanfilippo percepisce qualcosa di oscuro nell'aria.
- Riuscendo in una prova di **Intuito con malus 2 che effettua il cartomante** di nascosto, i PG possono notare che Tramacere ha i pantaloni sporchi di fango, cosa strana visto che non piove da settimane. Se interrogato a proposito dice che si è bagnato portando l'acqua ai cavalli e che il fango può in parte essere sterco.

## **Perquisizioni**

Il nuovo padrone di casa non permetterà perquisizioni in camera sua né di suo fratello, per il resto gli ospiti hanno piena libertà di movimento, ma allo stesso tempo gli uomini della sicurezza hanno accesso alla foresteria.

- Se qualcuno riuscisse comunque a frugare in camera di Francesco Odescalchi troverà nascosti gli strumenti di tortura e dei libri di De Sade. Inoltre in uno scaffale ci sono i quaderni contabili del podere dai quali si evince che le entrate complessive annue sono di 9800 ducati, ma le spese per la difesa dei beni ammontano a 2450 ducati annui, e da questo calcolo è stato dichiarato l'introito tassato.
- Perquisendo in tempo le camere della servitù potrebbero trovare oggetti compromettenti descritti nella sezione dei personaggi.
- Per quanto riguarda Giuseppe i suoi commilitoni sono a conoscenza dei suoi problemi e cercano di coprirlo o in extremis di giustificarlo.
- Tramacere invece ai primi segni di pericolo nasconderà gli oggetti compromettenti nel capanno dei combustibili, sul retro del quale c'è un'inferriata che si solleva e gli permette di entrare nonostante il catenaccio all'ingresso.

## **La cassa d'imballaggio**

Se gli investigatori trovano e interpretano correttamente il biglietto nella tasca del Principe, possono risalire alla cassa che ha portato fino alla Villa il Libro del Bianco e del Nero. La scatola n°0705 è mischiata a centinaia di altre contenenti materiale per erigere staccionate. Dalla forma e dal materiale dell'imballaggio si può dedurre che contiene un libro molto spesso dalle dimensioni di quarto di folio. Se questo riconduce i PG alla libreria personale del Principe, dovrebbe ormai essere troppo tardi, il Libro del Bianco e del Nero è già stato trafugato.

## ATTO QUARTO: LA MORTE IN FONDO AL POZZO

### Cala la notte

La sera Adelaide riesce a preparare solo un pasto frugale che viene servito a ciascuno in camera. Dopo la notte passata praticamente in bianco e la giornata trascorsa fra la cremazione e le indagini, tutti saranno ansiosi di andare a dormire; chi volesse restare vigile deve superare una prova di **Volontà**.

Il Colonnello stabilisce i turni di guardia e d'accordo col padrone di casa fa liberare i cani perché contribuiscano alla sorveglianza.

La sera Ivano Tramacere droga Bartolomeo con un pesante sonnifero e quando tutti dormono passa all'azione sicuro del fatto che i cani a lui non abbaiano. Penetra in cucina, prende un imbuto e alcune bottiglie di vino svuotandole nello scarico dell'isola di cottura e macchiandosi nell'operazione. Raggiunge quindi la camera di Costantino e lo convince ad uscire e a seguirlo di nascosto (sceglie il ritardato proprio perché è facile da raggirare, se ci sono guardie all'ingresso lo fa passare dall'armadio comunicante col corridoio). Lo porta al pozzo e lo fa scendere nella cappella segreta con la promessa di mostrargli cose nascoste. Lì lo tramortisce, lo lega e lo dissangua raccogliendo il sangue nelle bottiglie di vino per usarlo poi sul Libro. Prima di andarsene allenta i lacci del ragazzo ormai morto ma non ancora risvegliato (lasciando così un pericolo in più per eventuali visitatori) e chiude bene il pozzo dall'esterno.

Tornato nella propria camera si getta sulla lettura del Libro fino all'alba curandosi di nascondere bene la luce. Presto il sangue finisce risucchiato dal libro, ma ormai l'alba è vicina, Ivano esce e nasconde il Libro nella cuccia del più feroce dei cani e seppellisce le bottiglie vuote nell'orto.

### Il sogno di Makuna

Rebecca, che è una delle persone più percettive presenti nella Villa, nella notte fa sogni molto agitati: si trova nel suo villaggio natale dove tutti sono emozionati per l'apertura di un nuovo pozzo. Ma sua madre le impedisce di partecipare ai festeggiamenti e la tiene in disparte. “Vedi? –le dice– Le persone sono così sciocche, col passare del tempo dimenticano anche le cose più importanti.” E Makuna vede il tempo passare e le persone dimenticare il pozzo, e questo venire coperto dalla sabbia del tempo. Allora sua madre con sguardo severo le dice: “Le persone si dimenticano ma questo non le rende esenti dai loro doveri. Vai a prendere l'acqua.” La ragazzina si avvicina timidamente al pozzo con un secchio in mano, ma appena si sporge per guardarvi dentro vi ci cade... e cade e cade, e le pareti del pozzo diventano sangue e collassato su se stesse cadendo insieme a lei, sommergendola, soffocandola. E si sveglia senza fiato, le lenzuola sporche del sangue di un ciclo molto anticipato.

### Al mattino

I servi sono tutti o quasi svegli già indaffarati nelle loro mansioni mattutine quando viene nuovamente suonata la campana di riunione. Adelaide è disperata, Costantino –il suo Leone- non era nel suo letto questa mattina, non si trova più da alcuna parte.

Il Principe Odescalchi chiede immediatamente a tutti di mettersi alla ricerca del ragazzo.

### La camera di Costantino

La porta della camera è stata trovata chiusa come al solito senza chiave, non ci sono segni di scasso sulla serratura. Nella camera non ci sono segni particolari, solo la collezione di burattini (alcuni macabri gli sono stati regalati da Francesco e sono con la testa rivolta verso il muro perché gli facevano paura) e il suo vecchio cavallo a dondolo. Guardando all'interno si può capire che l'armadio comunica direttamente con l'armadio del corridoio, separato solo da un pannello di legno

(che potrebbe essere scardinato se nella notte Ivano è passato di lì). Mancano il cappotto pesante del ragazzo e la sciarpa.

### Cani da fiuto

Se qualcuno propone di far seguire l'odore dai cani, Ivano farà presente che sono cani da guardia, non sono addestrati, ma potrà provare. In questo caso Ivano prenderà un cane ma lo condurrà lontano dalla pista. Se qualcuno dei PG vuole provare a condurre un cane lui stesso deve fare una prova di **Comando + Addestrare animali** (cioè probabilmente **Comando/2**) in caso di successo verrà condotto nell'orto dove sono state sepolte le bottiglie vuote che hanno contenuto il sangue di Costantino, in caso di successo critico il cane troverà anche la pista che porta al pozzo.

### Ricerche nella casa

Gli elementi che possono trovare in casa sono:

- Un forte odore di vino in cucina dove mancano 3 bottiglie di vino (questo lo può dire Adelaide oppure Rebecca superando una prova di **Memoria + Rassettare casa**).
- Nel deposito per il materiale infiammabile è ben nascosto il flacone in parte usato contenente sonnifero (prova contrastata di **Intuito + Cercare vs. Intuito + Nascondere oggetti**).
- Nell'orto frettolosamente sotterrate tre bottiglie di vetro vuote, sporche di sangue e odoranti di vino.
- Osservando Ivano un osservatore attento (test di **Intuito** ma concesso solo a chi chiede esplicitamente) può notare che si è cambiato di abiti, cosa che non aveva fatto nemmeno quando a sua detta erano sporchi di letame. Nell'armadio di camera sua si trovano i pantaloni sporchi di fango del pozzo e la camicia sporca di vino.
- Esaminando il quadro della villa in sala da pranzo si può ricostruire che la zona che ora è spianata, dal piano seminterrato all'orto, era un tempo tutta collina e la cappella raffigurata nel quadro era in basso nel pendio all'altezza dell'attuale pozzo in disuso.

### Interrogatori

- Francesco Odescalchi è arrabbiato per la sparizione del fratello, più che preoccupato. Vede un affronto fatto alla sua famiglia.
- Adelaide è disperata.
- Bartolomeo riferisce in tutta sincerità di aver dormito profondamente, anzi di essersi svegliato in ritardo per i suoi doveri, cosa che non gli capita quasi mai.
- Ivano non ha nulla da riferire, se interrogato sul vino dirà di aver preso alcuni bicchieri dalla cucina prima di coricarsi, ma che ha lasciato le bottiglie piene in cucina.
- Benincasa, Olimpia e Giuseppe si sono alternati nella guardia e nessuno ha visto nulla, sono tutti sicuri che i cani non hanno abbaiato.

### Sul fondo del pozzo

Se in un modo o nell'altro i PG arrivano al pozzo, potranno leggere una scritta corrosa dal tempo e in parte coperta dall'edera: **TIMEO HOMINEM UNIUS LIBRI** "Temo l'uomo di un solo libro", frase con cui San Tommaso d'Aquino esprimeva la forza che si acquisisce concentrandosi sullo studio approfondito di un unico argomento.

La sommità del pozzo è chiusa da alcune spesse travi fissate da una sbarra scorrevole, sotto di esse parte una scala in pietra consumata dal tempo che scende a spirale per circa 9 metri, dopo i primi metri la pietra è umida e scivolosa e il passaggio stretto, facendo le scale di corsa o con degli impedimenti è necessario riuscire in un test di **Coordinazione**.

All'interno del pozzo il buio è completo, è possibile recuperare nella Villa diverse torce che

possono bruciare per ore (se usate come armi richiedono una prova di Coordinazione + Usare bastoni oppure Giochi pirotecnicici, quindi **Coordinazione/2 con bonus di 1** e il danno è Fuoco -1).

Sul fondo del pozzo c'è una vasca d'acqua stagnante profonda poche decine di centimetri, e da un lato parte un corridoio scavato nella terra e sorretto da archi di pietre. Dopo qualche metro si arriva in vista di una porta di legno marchio socchiusa, il primo in ordine di processione dovrà superare un test di **Percezione (bonus di 2 se ha una luce)** per evitare una corda che è stata tesa per terra.

A tendere la fune è stato Costantino -risvegliatosi come Homo *mortuus atrox*- che ha usato la corda stessa con cui era stato legato. Appena il personaggio sarà inciampato o avrà superato la trappola, il Morto gli balzerà addosso da dietro la porta aggredendolo nello stretto corridoio.

**Costantino Odescalchi *mortuus atrox***

Coordinazione 7      Risoluzione 14

Destrezza manuale 5      Karma 1

Forza fisica. 9

Memoria 7

Rissa 1

Attacchi: Morso ab.7 d. = morso +1

Graffio ab.7 d.= taglio

Se l'agguato ha successo, chi lo subisce dovrà estrarre due carte per il **Terrore (una confrontata con Volontà e una con Equilibrio Mentale)**. Chi vede l'agguato ma non viene attaccato direttamente dovrà superare l'**Orrore (Equilibrio mentale)**.

Se nella colluttazione riuscisse a impadronirsi di un'arma da fuoco o da taglio, è in grado di usarla (Coordinazione/2).

Se riescono ad esaminare il corpo di Costantino (per riuscire si deve superare un test di Paura), potranno vedere che ha una profonda incisione alla giugulare e dei tagli sul viso e sulle braccia (chi supera una prova di **Intuito + Medicina o Pronto Soccorso con malus di 2** per intuire che si tratta di ferite da frusta), l'altare è sporco di sangue.

Eliminato il pericolo, i PG possono esplorare la cappella circolare che si trova oltre la porta: è un ambiente circolare dal diametro di circa cinque metri, il soffitto ammuffito è una volta a meno di quattro metri d'altezza. Al centro della sala c'è un semplice altare di marmo bianco e il soffitto a volta è affrescato con un affresco rovinato dal tempo ma ancora chiaramente visibile. Ci sono delle piccole finestre cruciformi nelle pareti della cappella, ma sono state murate con mattoni uguali a quelli che formano il corridoio d'ingresso.

Chi vuole esaminare la cappella può effettuare una prova di **Intuito + Storia o Arte** per datarla intorno all'anno 1000 d.C. Ha l'aspetto di una cappella ex voto non adibita alla celebrazione ma solo simbolo di devozione o per contenere reliquie. L'affresco sul soffitto è plausibilmente contemporaneo alla cappella (vedi allegato n°5).

L'affresco raffigura la leggenda del Libro “Rosa atque Venenum”:

Una parte –la Rosa bianca- fu scritta da un monaco amanuense ispirata dallo Spirito Santo per intercessione di San Cipriano, l'altra –il Veleno nero- fu invece consegnata da uno spirito infernale ad uno stregone che ne aveva ottenuto i favori. I due libri, contenenti le rivelazioni degli spiriti divini e demoniaci, furono unificati in uno solo per volere degli spiriti stessi perché la forza dell'uno controllasse quella dell'altro e nessuno potesse prevalere.

Il tomo risultante venne dato in custodia ad un guardiano che fece erigere allo scopo la cappella dove venne custodito per secoli.

Le altre raffigurazioni dell'affresco descrivono il modo di leggere le pagine del libro che altrimenti sono completamente bianche o completamente nere: versando il proprio sangue sulle pagine bianche appariranno per breve tempo scritte rosse, mentre per leggere le pagine nere occorre versarvi il sangue di una vittima.

Si consiglia di lasciare queste rivelazioni all'intuizione dei giocatori, senza concedere di spiegarle con un semplice tiro sulle caratteristiche.

## ATTO QUINTO: GIÙ LA MASCHERA

### Smascherare il colpevole

Diversi sono gli indizi che dovrebbero condurre a Ivano Tramacere:

- Pantaloni sporchi di fango per essere entrato nel pozzo, riposti nell'armadio.
- Il sonno pesante di Bartolomeo unito al sonnifero reperibile nel deposito di infiammabili.
- Il fatto che i cani di guardia non abbiano abbaiato.
- Pantaloni sporchi di vino uniti alle bottiglie ustte per contenere il sangue reperibili nell'orto.
- Ferite di frusta sul corpo di Costantino.
- Il libro Bianco e Nero nascosto nella cuccia del cane.
- Le impronte nel fango del pozzo, compatibili con gli stivali dello stalliere.

Interrogato, Tramacere nega accampando scuse fino a che non gli si presentano prove schiaccianti, a quel punto sfoga il suo disprezzo dicendo che ormai non hanno più scampo perché presto il Re verrà a prendersi il libro; poi tenta il tutto per tutto scappando o attaccando i suoi accusatori.

#### Ivano Tramacere

Coordinazione 7 Mira 7

Destrezza manuale 5 Karma 4 (1t.)

Forza fisica. 6 Volontà 7

Risoluzione: 18

Arrampicarsi 3 (+1) Correre 3 (+2) Guidare 4 (+2)

Intrufolarsi 6 (+3) Rissa 4 (+2) Schivare 4 (+2)

Attacchi: Frustata ab.9 d.= taglio-1

Sparo 9mm ab.10 d.= perforazione+1

Pugno ab.9 d.= botta-1

Sapendo di essere comunque spacciato, molto difficilmente si lascerà catturare vivo.

Se morendo resta qualcosa del suo corpo, si risveglia come *Homo mortuus larvalis*. Si può estrarre un arcano minore per stabilire i minuti che passano tra la morte e il risveglio, dove il Fante indica un risveglio immediato e Donna e Re rispettivamente 1 e 6 ore.

Catturandolo vivo i PG e la famiglia Odescalchi hanno la possibilità di interrogarlo, ma solo sotto tortura indicherà dove ha nascosto il Libro.

### **Se il colpevole la fa franca**

Se i PG non riuscissero a scoprire l'assassino di Costantino nonché ladro del Libro, questi alla prima occasione disponibile cerca una nuova vittima per poter leggere altre pagine del libro, poiché il potere della reliquia lo ha ormai irretito e non riesce a resistere al desiderio di conoscenza. Trovata una persona isolata la fa aggredire dai cani o la pugnala alle spalle, oppure ancora potrebbe uccidere Bartolomeo nel sonno.

### **Il libro del Bianco e del Nero**

Il Libro è nascosto, accuratamente avvolto in stracci e legacci, fra la paglia della cuccia di Toro, il più grosso e feroce dei molossi da guardia della Villa, che Ivano ha appositamente addestrato per non farsi avvicinare da altri che il suo addestratore.

Se qualcuno apre la gabbia senza prima neutralizzare il cane, Toro lo aggredirà.

#### **Toro, mastino da guardia**

Coordinazione 5

Intuito 6

Forza fisica. 7

Volontà 6

Risoluzione 19

Correre 5 (+2) Seguire tracce 8 (+4)

Attacchi: può attaccare contemporaneamente con: Morso ab.5 d.= morso +3

Unghiata ab.5 d.= taglio -1

Se cercano di prenderlo con “le buone” a Toro è concesso un test sulla Volontà per non farsi distrarre e attaccare comunque gli intrusi.

## **ATTO SESTO: SCANNATOIO**

### **Una tranquilla serata**

Gustando la vittoria, Francesco Odescalchi fa preparare una cena succulenta e brinda alla salute dei suoi famigliari scomparsi. Si discutono faccende politiche –come verrà ora gestito il territorio, cosa si farà del Libro- e spirituali –qualcuno deve far celebrare messa per i defunti-. Il nuovo Principe non è particolarmente interessato al Libro, lo reputa un oggetto di superstizione e attribuisce a questa superstizione la morte del padre, ciò che maggiormente gli interessa è invece l’indipendenza delle sue proprietà.

Solo Giuseppe si mostra molto preoccupato, ha addosso un senso di catastrofe imminente.

Duccio Malaspina, che ha ricevuto il piccione viaggiatore dal suo infiltrato, non ha perso tempo ed ha messo in moto la più terribile delle sue armi: un furgone condotto dai suoi uomini sta portando una Scannatrice a villa Odescalchi con lo scopo di recuperare il Libro. Nella notte il furgone arriva in prossimità della Villa e si prepara per muovere il suo attacco nella notte.

### **Urla nel buio**

Durante la notte gli uomini della sicurezza stabiliscono i turni e lasciano ancora i cani scolti.

Se i PG rimangono svegli possono sentire Giuseppe entrare e uscire di sovente dagli alloggi della servitù, è pesantemente armato perché aspetta qualcosa di brutto, anche se non sa cosa. Chi invece si arrischia a fare una passeggiata potrebbe essere avvicinato da Olimpia, la quale se trova una persona condiscendente fa proposte spudorate.

Nel cuore della notte la Scannatrice entra in azione: innanzi tutto entra nella stalle uccidendo i

cavalli, solo per chi è sveglio e non è distratto il Cartomante può fare una prova nascosta su **Percezione + Ascoltare con malus 1** per verificare se sente qualche breve nitrito. Uscito dalla stalla il mostro si imbatte nei cani, che elimina immediatamente, e nel colonnello Benincasa che fa in tempo a sparare un colpo prima di morire con la gola aperta. Il rumore dello sparo proviene dalle parti del maneggio, i più veloci fanno appena in tempo ad arrivare sul luogo che si sente l'urlo presto soffocato di Elena provenire dalle sue camere, dove ha visto venir ucciso il suo amato Francesco un attimo prima che l'essere si gettasse su di lei.

La Scannatrice perquisisce la camera del padrone di casa e se il Libro si trova lì se ne appropria e sfugge, altrimenti continua la sua ricerca nello studio e nelle camere vicine.

Se i personaggi non si attardano eccessivamente, possono incrociare l'assassino mentre fugge con il Libro sotto braccio oppure mentre continua la sua ricerca; appare improvvisamente sfondando una finestra o una porta, passando velocemente affianco ai superstiti che tenta di accoltellare senza però fermarsi (fa un solo attacco e corre via) a meno che uno di loro non tenga con sé il Libro.

### **Delirio di morte**

La Scannatrice è un cadavere avvolto in mantello e cappuccio neri, si sente a distanza il penetrante odore di formalina. La carnagione è bianco latte con labbra e occhiaie violacee, le palpebre sono suturate e il naso mozzato, le dita delle mani sono sottili e adunche come rostri.

Uccidendo gli abitanti della Villa, oltre che aprirsi la via, il sicario ha creato dei diversivi che terranno impegnati i suoi antagonisti. Aggirandosi nella notte in cerca del libro non perderà occasione di mietere altre vittime per creare ancor più panico.

Appena impadronitasi del Libro del Bianco e del Nero, la Scannatrice fuggirà tornando al furgone dove la aspettano i suoi mandanti.

<b>Scannatrice</b>	
Coordinazione	9
Destrezza Manuale	7 Intuito 7
Forza Fisica	8 Karma 3
Risoluzione	23
Correre	8 (+4) Acrobazia 9 (+4) Seguire tracce 8 (+4)
Schivare	6 (+3) Intrufolarsi 9 (+4) Rissa 7 (+3)
Attacchi:	Artigliata abilità 12 d.= Taglio + 1
	Morso ab.9 d.= Morso +1

Grazie alla sua velocità sovrumana può compiere due azioni per turno senza penalità. Si orienta con sensi che non sono umani, in caso di aggressione cercherà come prima cosa di lasciare al buio i suoi nemici.

È armata di sei coltelli da lancio e due sciabole.

<b>Orlando Benincasa <i>mortuus maior</i></b>	
Coordinazione	4
Destrezza Man.	2 Intuito 0
Forza Fisica	5 Karma 1
Risoluzione	6
Attacchi:	Revolver ab.2 d.= Perforazione+1
	Morso ab.4 d.= Morso

Si può estrarre un arcano minore per stabilire i minuti che passano tra la morte e il risveglio, dove il Fante indica un risveglio immediato e Donna e Re rispettivamente 1 e 6 ore.

Se non è stato prima privato delle armi che si era portato nella ronda notturna, è ancora in grado di usarle rozzamente.

Nella loro camera, nudi nel letto, sono morti i due amanti. Francesco Odescalchi si è risvegliato come morto decerebrato e barcollante ma Elena ha avuto una sorte peggiore: tremante nel letto ha mantenuto la propria coscienza. Quando i PG fanno il loro ingresso nella stanza si nasconderà coprendosi con le coperte e urlando lascerà che gli altri rendano innocuo Francesco, racconterà dell'aggressione e di aver perso i sensi, poi cercherà di mandarli via e solo dopo insistenze ammetterà anche a se stessa di essere Morta, a quel punto chiederà di essere bruciata con il suo amato (la caratteristiche di Elena Avenati risvegliata come *mortuus inscius* sono le medesime che aveva in vita).

Tutti gli altri abitanti della villa si risvegliano come Morti semplici o come Ferox.

<b>Homo mortuus simplex</b>		<b>Homo mortuus ferus</b>	
Coord. 2		Coord. 6	
Destr.Man. 1	Intuito 0	Destr.Man. 3	Intuito 0
Forza Fis. 4	Karma 1	Forza Fis. 8	Karma 1
Risoluzione 5		Risoluzione 18	
Attacchi: Morso ab.2 d.= Morso		Attacchi: Morso ab.6 d.= Morso +1	
		Graffio ab.7 d.= Taglio	

### La quiete dopo la tempesta

Appena impadronitasi del Libro del Bianco e del Nero, la Scannatrice fugge tornando al furgone dove la aspettano i suoi mandanti, distruggere la Scannatrice e salvare il libro è un'impresa molto, molto difficile. Una volta neutralizzati i Morti nel podere i sopravvissuti rimangono soli nel silenzio.

Inseguire a piedi la Scannatrice è praticamente impossibile data la sua instancabile velocità, per seguirne le tracce occorre riuscire in una prova di **Percezione + Seguire Tracce** (con malus di 3 se di notte).

A circa cinque chilometri di distanza le impronte dei piedi del morto finiscono in una strada polverosa dove iniziano tracce di pneumatici che si dirigono verso sud. In quel punto è stato lasciato in terra due pezzi degli scacchi: un re bianco e un re nero.

## EPILOGO

### Lasciare la Villa

L'unico mezzo per lasciare la Villa senza dover camminare a lungo –il paese di Bracciano dista dodici chilometri- è la motocicletta nel garage. Le chiavi si trovano in un cassetto in camera di Francesco Odescalchi, le chiavi del garage sono nel mazzo del maggiordomo. Per scassinare il lucchetto della rimessa occorre superare un test di **Destrezza manuale + Scassinare malus 1** mentre per far partire la motocicletta senza le chiavi la prova è su **Destrezza manuale + Meccanica (o Scassinare malus 1 o Guidare moto malus 4)**.

La moto, un veicolo lasciato dagli Americani dopo la Guerra, può portare al massimo tre persone.

Gli abitanti del paese di Bracciano reagiscono molto male alla notizia della morte degli Odescalchi

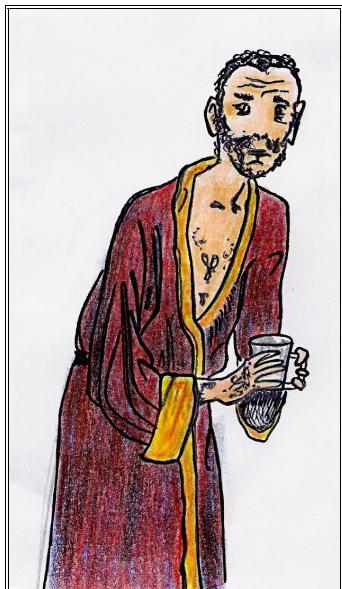
e non accoglieranno a braccia aperte i PG a meno che con loro non ci siano altri servi della famiglia che spiegano la situazione (questa è una parte che si può giocare se si intende continuare l'avventura).

### **Quel che sarà**

I possedimenti della famiglia Odescalchi andranno probabilmente in mano alla Chiesa che vi insedierà un Padre semplice.

Le alte sfere della Chiesa non crederanno, o faranno finta di non credere, alla storia della Rosa e del Veleno bollandole come culti pagani o stregonerie.

# Dramatis personae:



## Principe Achille Patrizio Odescalchi, nobile:

**Caratterizzazione:** allucinato e paranoico, sembra sull'orlo di una crisi di nervi. **Arcano:** Papessa

### **Caratteristiche:**

Intuito 7 Memoria 6 Percezione 4 Volontà 4

Aspetto 5 (perché trascurato) Comando 8 Creatività 6 Socievolezza 3 (è diventato misantropo)

Coordinazione 4 Destrezza manuale 5 Forza fisica 3 Mira 3

Affinità occulta 9 Distanza dalla morte 0 Equilibrio mentale 3 Karma 3 (1t)

Guidare automobili 4 (+2) Lingue antiche 8 (+4) Osservare 5 (+2)  
Occultismo 7 (+3) Oratoria 6 (+3) Politica 7 (+3)

**Pregi e difetti:** Buona reputazione, presbite.

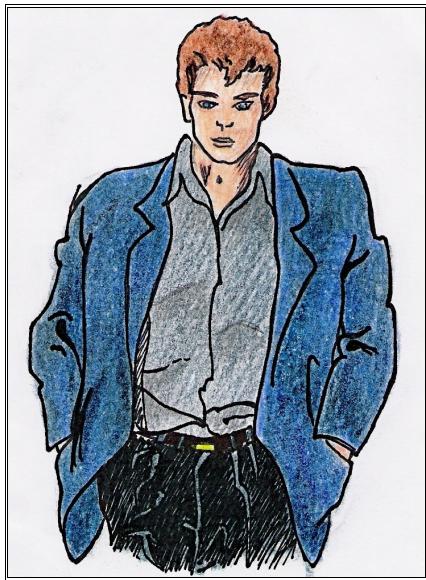
### **Equipaggiamento:**

Porta con sé gli occhiali da lettura. Nella propria cassaforte custodisce circa 500 ducati.

**Storia:** Nato nel 1896, proviene da una famiglia di rinomata nobiltà che vanta anche un Papa (Innocenzo XI) tra i propri antenati, ma con l'arrivo della Teocrazia ha perso molto dell'antico prestigio e potere. Ancora potente durante il Fascismo, è restato nei propri possedimenti anche durante la guerra. Nel 1940 l'amata moglie Eleonora morì partorendo il secondo figlio che nel parto ha patito riportando un ritardo mentale. Dopo il Giorno del Giudizio, nel 1944, si rifugiò a Roma dove visse con i figli approfondendo le proprie nozioni di teologia e occultismo nelle biblioteche vaticane. Lì scoprì l'antico legame della sua famiglia con un portentoso tomo di magia detto "Rosa atque Venenum" e concentrò le proprie ricerche su questo oggetto scoprendo che veniva custodito dagli avi in una cappella vicino alla prima casa di famiglia. Nel 1950, sfruttando la strada aperta dai Templari nelle spedizioni di bonifica verso la Toscana, ha organizzato la liberazione di buona parte dei propri antichi terreni dalla piaga dei Morti. Lì ha stabilito la propria abitazione preferendo la Villa più antica all'enorme castello di famiglia; vicino ad essa è risorto il piccolo paese di Bracciano, sulle rive del lago omonimo. Il castello è stato in parte riaperto e funge ora da Domus Populi.

Negli ultimi tempi ha concentrato la propria attenzione sempre più sugli studi occulti, fino a sviluppare una vera ossessione che lo ha spinto a tagliare molti ponti con le proprie conoscenze nell'ambiente clericale che inizia a vedere come ostile.

**Descrizione:** Negli ultimi mesi il suo aspetto è andato via via sciupandosi consumato dall'ossessione: ha 58 anni ma ne dimostra molti di più, capelli quasi completamente bianchi, così come i favoriti poco curati. Ha vestiti molto eleganti ma che indossa di fretta sgualcendoli o abbottonandoli malamente. È cagionevole di salute, pallido, lo sguardo diffidente sempre in cerca di una conferma alla sue paure. L'unica cosa che lo rilassa è bere liquori dolci e fumare un buon sigaro.



## **Francesco Achille Odescalchi, primogenito:**

**Caratterizzazione:** Superbo e strafottente. **Arcano:** Imperatore

### **Caratteristiche:**

Intuito 6 Memoria 6 Percezione 7 Volontà 5

Aspetto 6 Comando 7 Creatività 7 Socievolezza 4

Coordinazione 7 Destrezza manuale 6 Forza fisica 5 Mira 6

Affinità occulta 7 Distanza dalla morte 2 Equilibrio mentale 4

Karma 4 (1t)

Ascoltare 4 (+2) Cavalcare 5 (+2) Cercare/perquisire 2 (+1)

Guidare automobili e motocicli 5 (+2) Leggere e scrivere 3 (+1)

Nascondere oggetti 4 (+2) Osservare 3 (+1) Persuadere 6 (+3)

Rissa 2 (+1) Usare pistola 5 (+2) Tattica 4 (+2)

**Pregi e difetti:** Conoscenza dell'ambiente, sadomasochista.

### **Equipaggiamento:**

Tiene in tasca le chiavi del portone principale e della propria stanza.

Nella propria stanza dispone di strumenti di tortura che forniscono un bonus di +2 in caso vengano usati in un interrogatorio.

**Storia:** Nasce nel 1925 e cresce con la consapevolezza di essere parte dell'alta società. Quando la madre morì dando alla luce il fratello, egli lo reputò responsabile di quello che era successo e si allontanò di casa andando a studiare a Roma nonostante la guerra. Nella capitale conobbe Elena che divenne la sua amante. Apparentemente il sesso è l'unica cosa che li unisce, ma in realtà il loro legame è forte di una complicità nata nascondendo al mondo una perversione comune e sviluppatasi nel tempo. Col passare del tempo l'odio per il fratello minore è diminuito anche se non scomparso, e nel 1950 è tornato a vivere col padre nelle proprietà di famiglia portando l'amante con sé. Ha avuto un ruolo attivo nella bonifica di quei territori ed è felice di occuparsi della gestione dei possedimenti anche se a volte si scontra col padre su alcuni punti, ad esempio egli vorrebbe che gli Odescalchi tornassero ad abitare nel castello sul lago. I paesani non lo amano ma lo rispettano.

**Descrizione:** Statura media, fisico asciutto, capelli castano molto chiaro e occhi azzurri, ereditati dalla madre. Veste elegantemente, è sempre ben rasato e le mani sono sempre curate. È superbo, soprattutto con i sottoposti con i quali si lascia andare a crisi di rabbia. Sebbene non si allontani quasi mai dalla propria compagna, in presenza di altri assume un atteggiamento molto distaccato nei confronti di lei.



### **Elena Avenati, compagna del primogenito:**

**Caratterizzazione:** Bella e superba, si comporta come la padrona di casa. **Arcano:** Diavolo

#### **Caratteristiche:**

Intuito 6 Memoria 5 Percezione 7 Volontà 5

Aspetto 7 Comando 5 Creatività 8 Socievolezza 5

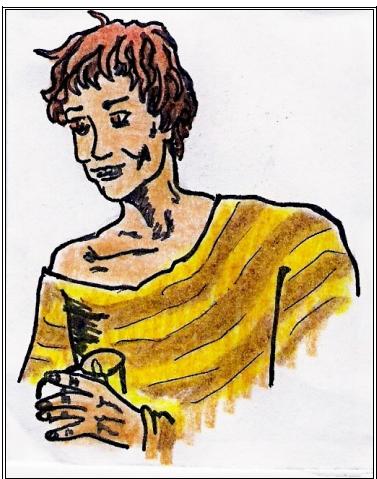
Coordinazione 4 Destrezza manuale 6 Forza fisica 4 Mira 4

Affinità occulta 4 Distanza dalla morte 3 Equilibrio mentale 6 Karma 3 (1t)

Ascoltare 7 (+3) Cercare/perquisire 4 (+2) Nascondere oggetti 5 (+2)  
Osservare 5 (+2) Persuadere 7 (+3) Usare pistola 2 (+1) Arte ceramica 6 (+3)

**Storia:** Proviene da una famiglia di industriali diventata molto ricca grazie alla conoscenze nel partito Fascista. Nel 1942 conosce Francesco e lo inizia a visi lussuriosi. Con la caduta del Fascismo la sua famiglia perde gran parte delle proprie ricchezze e lei va a vivere con Francesco, seguendolo poi nel suo "feudo".

**Descrizione:** È una bella donna di trentun anni, seno prosperoso, mani affusolate e capelli neri con riflessi rossi. Veste con abiti attillati e provocanti, ma lascia scoperto poco della propria pelle per nascondere lividi e graffi lasciati dai giochi sessuali fatti con l'amante.



### **Costantino Leone Odescalchi, secondogenito:**

**Caratterizzazione:** Strizza gli occhi per vedere, chiama tutti per nome e parla ad alta voce. **Arcano:** Sole

#### **Caratteristiche:**

Intuito 2 Memoria 8 Percezione 2 Volontà 2

Aspetto 3 Comando 2 Creatività 4 Socievolezza 4

Coordinazione 2 Destrezza manuale 2 Forza fisica 4 Mira 3

Affinità occulta 3 Distanza dalla morte 0 Equilibrio mentale 2 Karma 3 (1t)

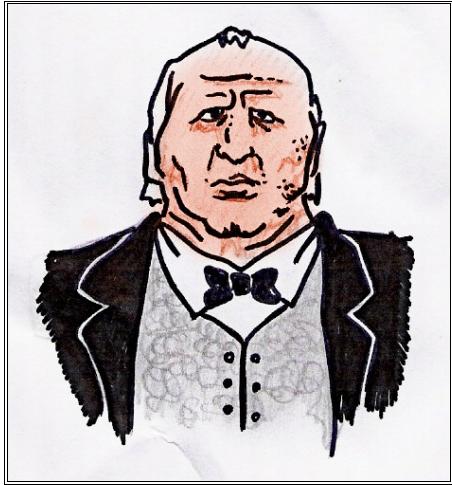
Correre 3 (+1) Leggere e scrivere 1 Rissa 1

**Pregi e difetti:** Fortemente miope

**Equipaggiamento:** indossa sempre gli occhiali da miope (-7,00dt. Ma è sottocorretto) e in camera sua ha una stupenda collezione di marionette.

**Storia:** Nasce nel 1940 da un parto difficile, la madre perde la vita e lui subisce dei danni. Cresce allevato dal padre sviluppando un ritardo mentale e un forte deficit visivo. Negli ultimi anni il padre si è sempre più disinteressato di lui per concentrarsi sui propri studi esoterici e Costantino viene allevato dai servi di casa, in special modo dal maggiordomo Pier e dalla cuoca Adelaide.

**Descrizione:** è alto e magro ma sta sempre un po' curvo. Gli occhi e i capelli sono castano chiari e i denti bianchi sporgono dal labbro superiore. Usa vestiti comodi per necessità e porta sempre gli spessi occhiali da miope. Normalmente è di carattere cordiale, ripete spesso le stesse domande per fare conversazione ma sa anche stare in disparte; a volte però se qualcosa lo contraria esplode in crisi d'ira anche violenta.



## Piergiorgio Frattanza detto Pier, maggiordomo

**Caratterizzazione:** Vecchio e lento ma ancora lucido, voce impostata. **Arcano:** Eremita

### **Caratteristiche:**

Intuito 6 Memoria 8 Percezione 5 Volontà 5

Aspetto 4 Comando 7 (anche se ovviamente evita di dare ordini ai superiori) Creatività 6 Socievolezza 5

Coordinazione 2 Destrezza manuale 4 Forza fisica 3 Mira 4

Affinità occulta 3 Distanza dalla morte 0 Equilibrio mentale 8

Karma 5 (1t)

Ascoltare 7 (+3) Cercare/perquisire 5 (+2) Nascondere oggetti 6 (+3) Osservare 6 (+3) Conoscenza della casa 8 (+4) Usare pistola 3 (+1)

**Equipaggiamento:** custodisce le chiavi di tutte le porte tranne che delle stanze padronali, porta con sé una pistola di piccolo calibro di cui i suoi padroni sono a conoscenza ma per la quale non ha il permesso della Chiesa.

**Storia:** E' al servizio della famiglia Odescalchi da quando è nato, quasi ottanta anni prima. Nella sua vita di servizio ha anche avuto una moglie che ha perso quasi dieci anni orsono. Ha grande stima del padrone Achille e del padre Patrizio sotto al quale ha servito per anni, lo preoccupa invece la nuova generazione che tuttavia cerca di servire ancora al meglio delle sue possibilità.

**Descrizione:** Dimostra tutti gli anni che ha, ma è molto rispettato dagli altri servi della casa. Ha la sommità del capo lucida e calva, i capelli rimanenti sono bianchi tenuti lunghi fino al colletto dell'abito da maggiordomo. Negli anni ha sviluppato un certo orgoglio del proprio ruolo e sebbene tratti tutti con rispetto non si lascerà trattare in modo sgarbato.



## Adelaide Fornazzaro, cuoca

**Caratterizzazione:** Grassa e brusca nei modi di fare, ma buona di cuore. **Arcano:** Imperatrice

### **Caratteristiche:**

Intuito 4 Memoria 5 Percezione 5 Volontà 3

Aspetto 4 Comando 5 Creatività 6 Socievolezza 4

Coordinazione 3 Destrezza manuale 6 Forza fisica 7 Mira 3

Affinità occulta 5 Distanza dalla morte 0 Equilibrio mentale 5

Karma 5 (1t)

Perquisire 4 (+2) Leggere/scrivere 3 (+1) Osservare 4 (+2) Rissa 2 (+1) Cucina 7 (+3) Erboristeria 4 (+2) Pronto soccorso 5 (+2)

**Equipaggiamento:** Ha a sua disposizione una buona scorta di spezie per cucinare e solitamente è lei ad usare se necessario le attrezzature di pronto soccorso della casa.

**Storia:** è al servizio di casa Odescalchi da prima della guerra, ha sempre seguito di buon grado il suo padrone.

Si occupa con entusiasmo della cucina e apprezza i complimenti, è la principale badante di Costantino, che lei chiama Leone, nei confronti del quale è molto legata e protettiva.

**Descrizione:** è una donna di 1,75 m per 120 chili, dalle guance rosse e l'espressione severa, tranne quando si fa commuovere (che non capita poi così di rado).



## **Rebecca, governante**

**Caratterizzazione:** Personaggio giocante.

### **Caratteristiche:**

Intuito 4 Memoria 4 Percezione 5 Volontà 4

Aspetto 7 Comando 2 Creatività 3 Socievolezza 2

Coordinazione 6 Destrezza manuale 6 Forza fisica 4 Mira 4

Affinità occulta 8 Distanza dalla morte 12 Equilibrio mentale 4 Karma 5 (1t)

Arrampicarsi 4 (+2) Ascoltare 6 (+3) Cercare/perquisire 6 (+3) Correre 2 (+1)

Intrufolarsi 2 (+1) Lanciare oggetti 4 (+2) Nascondere oggetti 3 (+1) Nuotare

2 (+1) Osservare 5 (+2) Seguire tracce 4 (+2) Cucina 1 Borseggiare 1

Rassettare casa 1 Raggirare 2 (+1) Scassinare 2 (+1) Pronto soccorso 2 (+1)

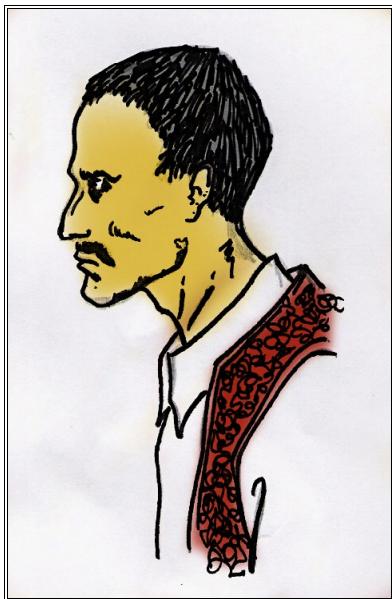
**Pregi e difetti:** Negra (nell'ambientazione di gioco conta come difetto), Analfabeta, Conoscenza dell'ambiente: in virtù della sua permanenza nella Villa e considerando la sua introversione, quando potrebbe conoscere qualche informazione utile su un membro della piccola comunità il Cartomante potrà fare in segreto una prova di **Socievolezza + Rassettare casa** con eventuali modificatori per vedere se Rebecca è a conoscenza di tali informazioni.

**Doni:** Sogni premonitori

**Storia:** Makuna, questo il suo vero nome, è nata in un villaggio Etiope da madre sciamana. In giovane età è stata catturata dall'esercito italiano e portata a Roma come concubina per le alte sfere del clero. Una notte il suo sfruttatore morì in un incidente per il quale Makuna aveva sempre pregato, e lei ebbe l'opportunità di scappare. Vagando nella campagna finì nelle terre degli Odescalchi dove venne trovata e accolta come governante nella villa del nobile.

A lei sono affidati la pulizia e il rassettamento della casa.

**Descrizione:** L'attenzione dell'osservatore è colpita dalla carnagione molto scura, ma chi la guarda bene nota che è una ragazza molto bella, sulla trentina. Ha un carattere solitario e taciturno, al punto che molti credono non comprenda l'italiano. L'unica eredità avuta dalla madre è una spiccata sensibilità per il soprannaturale, occasionalmente le capita infatti che i suoi sogni siano visitati dagli spiriti dei defunti.



## **Ivano Tramacere, stalliere e addestratore**

**Caratterizzazione:** Cerca di attirare la minor attenzione possibile.

**Arcano:** Carro

### **Caratteristiche:**

Intuito 6 Memoria 6 Percezione 6 Volontà 7

Aspetto 5 Comando 5 Creatività 4 Socievolezza 5

Coordinazione 7 Destrezza manuale 5 Forza fisica 6 Mira 7

Affinità occulta 7 Distanza dalla morte 5 Equilibrio mentale 7 Karma 4 (1t)

Arrampicarsi 3 (+1) Ascoltare 4 (+2) Cercare/perquisire 5 (+2)

Correre 3 (+2) Guidare 4 (+2) Intrufolarsi 6 (+3) Leggere/scrivere 6

(+3) Nascondere oggetti 4 (+2) Osservare 5 (+2) Persuadere 5 (+2)

Rissa 4 (+2) Schivare 4 (+2) Usare pistola/fucile 7 (+3) Addestrare

animali 6 (+3) Cavalcare 5 (+2) Conoscenza veleni 4 (+2)

Occultismo 5 (+2) Raggirare 8 (+4) Scassinare serrature 5 (+2)

Usare frusta 5 (+2) Latino 4 (+2)

**Equipaggiamento:** Porta alla cintura una frusta arrotolata (danno= taglio -1). In camera propria possiede dei libri di veterinaria e allevamento animali, inoltre tiene nascosti in camera una Beretta

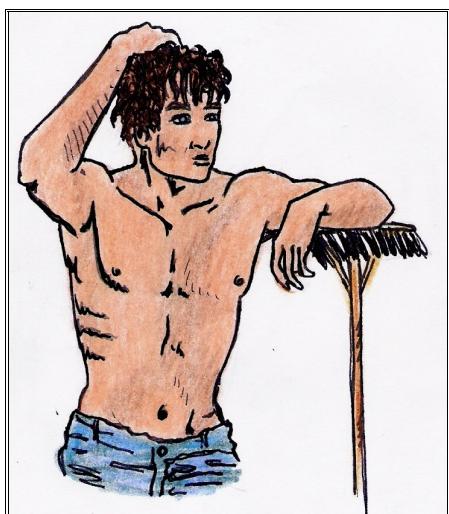
9mm. con "carta di via", degli attrezzi da scasso (scassinare +2) e una fiala anonima di pesante sonnifero (per trovarli sarà necessario una prova contrastata di **Intuito + Cercare vs. Intuito + Perquisire** per nascondere oggetti). Nella voliera dei piccioni viaggiatori, due di essi sono addestrati a volare verso una sede dei *Decussis Sanguinis*, pertanto può mandare due messaggi.

**Storia:** suo padre gestiva un allevamento di medie dimensioni che garantiva alla famiglia una vita senza stenti, e lì crebbe Ivano fino alla maggiore età quando venne chiamato a prestare servizio di leva. Dopo un addestramento sommario venne inserito in un reggimento che fu mandato verso il fronte russo, ma capita la situazione lui e alcuni commilitoni lungo la strada organizzarono la diserzione. Furono però colti sul fatto dagli ufficiali, i suoi compagni caddero colpiti alle spalle mentre correvano e solo lui riuscì a scappare. Dopo alcune settimane di vagabondaggio si unì ad un gruppo di partigiani e rimase con loro fino alla caduta del fascismo nell'aprile del '45 quando tornò a Roma dove lavorò come stalliere. Da poco meno di un anno è stato assunto dal principe Odescalchi e si è adattato bene alla vita della Villa.

Questa è la parte della sua vita che racconterà a chi dovesse chiederglielo, ma la sua era storia e i suoi veri scopi sono segreti: da sempre è stato attratto dall'essoterismo e dal potere che esso promette. Nel 1947, quando Papa Leone XIII si autoprolama capo politico, Ivano è tra i pochi discordi; per questo è in odore di eresia e rischia di essere perseguitato ma gli viene offerto appoggio da un ex commilitone partigiano che gradualmente lo avvicina ai *Decussis Sanguinis*. In anni di affiliazione alla setta Tramacere si è dimostrato affidabile, capace e ambizioso fino ad arrivare ad uno dei più alti gradi: quello di Alfiere. Da quasi un anno gli è stata affidata la sua prima missione come Alfiere che ne confermerà il rango. È stato introdotto nella Villa Odescalchi con lo scopo di raccogliere informazioni e possibilmente impadronirsi di un libro sul quale il Principe sta da anni facendo delle ricerche: "Il libro del bianco e del nero, *Rosa atque venenum*".

Attualmente nella villa ha il compito di occuparsi dei cavalli, dei cani da guardia e della voliera dei piccioni viaggiatori.

**Descrizione:** ha da poco superato i trent'anni ma ne dimostra di più sia nell'aspetto che come mentalità. È abile e arguto ma anche cinico e ambizioso, ma nella sua copertura si mostra semplicemente riservato e dedito al lavoro, cordiale quanto basta per non creare antipatie ma senza legare troppo con nessuno o dare nell'occhio. Ha il naso aquilino che sovrasta folti baffi neri, fronte stempiata e fisico atletico.



### Bartolomeo Cavalacqua, manuale tuttofare

**Caratterizzazione:** Grosso e semplice, si gratta spesso quando è nervoso **Arcano:** Forza

#### **Caratteristiche:**

Intuito 3 Memoria 4 Percezione 4 Volontà 3

Aspetto 6 Comando 2 Creatività 7 Socievolezza 5

Coordinazione 7 Destrezza manuale 6 Forza fisica 9 Mira 5

Affinità occulta 2 Distanza dalla morte 4 Equilibrio mentale 7

Karma 7 (2t)

Arrampicarsi 6 (+3) Correre 7 (+3) Rissa 4 (+2) Usare fucile 3  
(+1) Edilizia 7 (+3)

**Pregi e difetti:** Infaticabile

**Equipaggiamento:** nel capanno degli attrezzi dispone di quasi

tutto il necessario per edificare una piccola abitazione.

**Storia:** Nato in un paesino del Lazio nel '26, è cresciuto come un buon balilla perché obbediva agli ordini senza controbattere e partecipava volentieri alle attività del regime. Partito per la guerra, ha combattuto nelle retrovie perché data la sua corporatura massiccia gli venivano affidati incarichi di edificazione o di trasporto pesi. Dopo il Giorno del Giudizio, ha continuato a costruire un deposito

armi sulle Alpi per diversi mesi finché la sua intera compagnia non ha disertato e lui si è ritrovato solo minacciato dai Morti. A quel punto iniziò un lungo viaggio di ritorno verso casa, trovando però il suo paese abbandonato. Si guadagnò quindi da vivere facendo lavori di fatica a Roma e nei dintorni, finché non venne notato dal maggiordomo degli Odescalchi, Pier, che gli offrì un posto nella villa.

Da quasi tre anni lavora presso il Principe occupandosi dei lavori di muratura, delle riparazioni e del trasporto delle merci più pesanti. Il canile, la voliera e parte delle abitazioni sono opera sua.

**Descrizione:** è un ragazzo tutto muscoli con la pelle abbronzata e gli occhi chiari dall'espressione ingenua. Lavora senza risparmiarsi ed è generoso, si emoziona facilmente soprattutto quando non capisce la situazione in cui si trova, e somatizza grattandosi con le mani callose.



### Dottor Serafino Mortaretto, agronomo e agricoltore

**Caratterizzazione:** si interessa solo di piante **Arcano:** Sole

#### **Caratteristiche:**

Intuito 7 Percezione 7 Memoria 6 Volontà 5

Aspetto 4 Comando 4 Creatività 6 Socievolezza 4

Coordinazione 5 Destrezza manuale 7 Forza fisica 6 Mira 4

Affinità occulta 3 Distanza dalla morte 0 Equilibrio mentale 6

Karma 5 (1t)

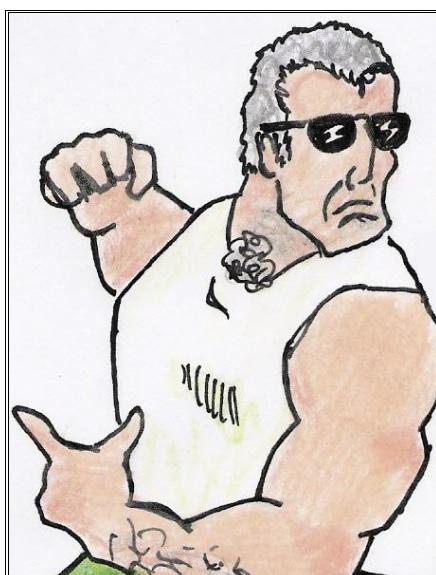
Arrampicarsi 6 (+3) Erboristeria 7 (+3) Botanica 9 (+4)

Agronomia 8 (+4)

**Equipaggiamento:** tiene al collo una lente di ingrandimento per guardare le piante e ha diversi volumi di botanica.

**Stria:** Figlio di fiorai, ha studiato scienze agrarie fino al servizio militare. Durante la guerra si occupava di telecomunicazioni e intanto approfondiva gli studi da autodidatta. Dopo il '47 è stato assunto come giardiniere personale per un palazzo della curia di Roma dove ha conosciuto il principe Odescalchi che, tornato nelle proprie terre, lo ha portato con sé in qualità di organizzatore delle colture e giardiniere personale. Da allora si occupa dell'orto e del frutteto della villa, e soprattutto coordina e organizza le coltivazioni affidate ai contadini di tutto il territorio degli Odescalchi. Il suo ruolo può sembrare umile ma è di vitale importanza per la comunità.

**Descrizione:** Quarant'anni, non molto alto, tarchiatello, nasconde sempre la pelata con un berretto.



### Colonnello Orlando Benincasa, capo sicurezza

**Caratterizzazione:** Militaresco con i soldati, goliardico con chiunque altro. **Arcano:** Stelle

#### **Caratteristiche:**

Intuito 6 Memoria 5 Percezione 5 Volontà 7

Aspetto 6 Comando 7 Creatività 4 Socievolezza 6

Coordinazione 6 Destrezza manuale 6 Forza fisica 6 Mira 7

Affinità occulta 3 Distanza dalla morte 0 Equilibrio mentale 7

Karma 5 (1t)

Arrampicarsi 3 (+1) Ascoltare 2 (+1) Cavalcare 3 (+1) Cercare/perquisire 5 (+2) Correre 4 (+2) Guidare 4 (+2) Intrufolarsi 5 (+2) Leggere/scrivere 5 (+2) Nascondere oggetti 3 (+1) Osservare 6 (+3) Persuadere 5 (+2) Rissa 5 (+2) Seguire tracce 5 (+2) Schivare 4 (+2) Tattica 7 (+3) Usare pistola/fucile 8 (+4)

**Equipaggiamento:** Porta sempre con sé un revolver Bodeo

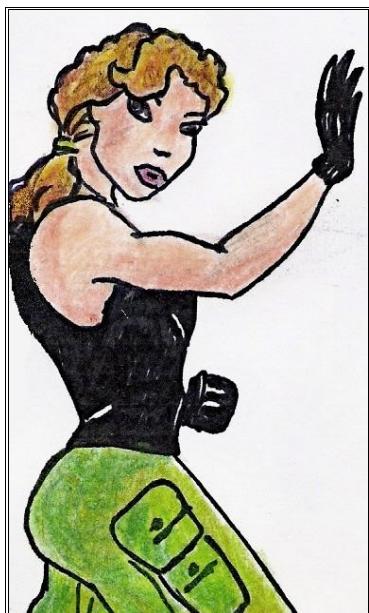
10.4mm (6 colpi, danno=perf.+1) per il quale possiede una carta di via. In camera tiene sotto chiave (lucchetto anche nel grilletto) un mitra Beretta e una mitragliatrice FIAT Revelli con scorta di munizioni.

**Storia:** Nato nel 1907 ha sparato i primi colpi durante la prima guerra mondiale. Ha fatto l'accademia militare ed è entrato nell'esercito fascista, durante la seconda Guerra ha combattuto in nord Italia con il grado di colonnello col quale vuole ancora sentirsi chiamare.

Nel Giugno del '44, quando il panico si era diffuso ovunque, è rimasto a capo di un piccolo reparto e ha iniziato la nuova carriera di cacciatore di Morti. Nel '50 è stato assunto come responsabile militare per la spedizione di bonifica di Odescalchi e da allora è rimasto come capo della sicurezza con il compito di difendere la popolazione dai Morti e il nobile da eventuali criminali.

**Descrizione:** è un uomo maturo, le rughe d'espressione segnano un viso squadrato. I capelli sono abbondantemente spruzzati di grigio così come i peli sul petto, visibili nella scollatura della camicia militare che porta in ogni stagione.

Con gli uomini ai suoi ordini è rigido e severo, ma con chiunque altro si comporta in modo amichevole ed espansivo, a meno che non si tratti di un nemico, per i quali non dimostra alcuna pietà.



### Olimpia Sabella, membro della sicurezza

**Caratterizzazione:** Soldato ninfomane **Arcano:** Innamorato

**Caratteristiche:**

Intuito 6 Memoria 5 Percezione 5 Volontà 5

Aspetto 7 Comando 6 Creatività 5 Socievolezza 7

Coordinazione 6 Destrezza manuale 6 Forza fisica 5 Mira 6

Affinità occulta 3 Distanza dalla morte 0 Equilibrio mentale 5 Karma 5 (1t)

**Pregi e difetti:** Ninfomane

**Equipaggiamento:** In servizio tiene una Colt automatica M1911 (7 colpi, danno=perf.+1)

**Storia:** Nata 28 anni prima in Toscana, ha sempre avuto una grave insofferenza per il fascismo a causa del proprio carattere indipendente. Una sera mentre rincasava un partigiano l'ha salvata dal tentativo di stupro di alcuni militari fascisti, e da allora si è avvicinata ai movimenti partigiani fino a unirsi a loro pochi mesi dopo. Volendo avere parte attiva nella liberazione, ha imparato ad usare le armi e stando con i soldati nella macchia ha presto capito come sollevare il morale di tutto il gruppo. Dopo la guerra ha voluto rimanere con un gruppo armato amandone la vita emozionante e la grande disponibilità di aitanti ragazzi bisognosi d'affetto.

Col colonnello Benincasa ha sciolto il ghiaccio con... metodi femminili e in seguito si è sviluppato un buon rapporto.

**Descrizione:** Alta, bionda, spalle larghe e seno piccolo. Ha un viso attraente e un bellissimo sedere che mette in mostra con pantaloni che le calzano aderenti suscitando lo sdegno in alcuni e l'eccitazione dei più. Ha un carattere forte, non si lascia mettere i piedi in testa da nessuno, è abituata a difendersi con le parole e se serve con le armi. È affetta da ninfomania compulsiva ma ha imparato a usare questa sua debolezza per far leva sui maschi, questo però la porta a essere in rivalità con molte altre femmine. Di fronte all'autorità dei superiori è critica ma costruttiva, se le vengono imposti degli ordini tende ad acconsentire ma a vendicarsi in qualche modo.



## **Giuseppe Sanfilippo, membro della sicurezza**

**Caratterizzazione:** ossessionato dai Morti **Arcano:** Morte

**Caratteristiche:**

Intuito 6 Memoria 5 Percezione 6 Volontà 4

Aspetto 4 Comando 5 Creatività 6 Socievolezza 5

Coordinazione 6 Destrezza manuale 7 Forza fisica 5 Mira 5

Affinità occulta 9 Distanza dalla morte 0 Equilibrio mentale 3

Karma 6 (2t)

Correre 6 (+3) Guidare 2 (+1) Intrufolarsi 4 (+2) Lanciare

oggetti 7 (+3) Nascondere oggetti 4 (+2) Osservare 7 (+3)

Seguire tracce 6 (+3) Usare mitragliatrice 5 (+2) Usare

esplosivi 7 (+3)

**Pregi e difetti:** Tossicodipendente, Non impressionabile.

**Equipaggiamento:** è sempre armato (il ché spesso crea disagio) con piccole bombe Molotov di propria fabbricazione (danno=fuoco) che porta appese ad un cinturone e di un'accetta (danno=taglio+1). In camera nasconde (e per trovarli sarà necessario una prova contrastata di **Cercare vs. Nascondere oggetti**) il necessario per iniettarsi morfina. La sua aspirazione è di manovrare una Corona Spinarum o un Expiator.

**Storia:** Cresciuto nella campagna pugliese, si è dato alla macchia e al brigantaggio per scampare la guerra. Dopo il giorno del giudizio, quando i Morti hanno iniziato ad assalire il suo paese, egli vi è rimasto asserragliato assieme a pochi irriducibili con estrema testardaggine, ma dopo mesi di stenti e pressione psicologica altissima era rimasto da solo a combattere i cadaveri notte e giorno fino a ché non arrivò per caso il colonnello Benincasa che lo trasse in salvo dalla trappola in cui egli stesso si era chiuso. Da allora obbedisce ciecamente al colonnello anche se tutti i suoi sforzi sono concentrati nel combattere i Morti ed è restio a imbracciare le armi contro i vivi.

Da quando la squadra di Benincasa è responsabile della sicurezza dei territori degli Odescalchi, Giuseppe coordina le difese contro i Morti e si occupa della cremazione dei cadaveri.

**Descrizione:** Non molto alto, magro, ha capelli a caschetto nerissimi ad eccezione di un ciuffo perfettamente bianco. Ha la faccia scavata e profonde occhiaie poiché da anni le sue notti sono infestate da incubi che lo portano nel deserto nordafricano dove Faraoni non-morti regnano su intere nazioni. Quando gli incubi si fanno insopportabili, l'unica soluzione per non impazzire è la morfina che gli dona qualche ora di riposo sereno.



## Frate Aleandro Fuentarda, frate Domenicano

**Caratterizzazione:** Personaggio giocante

**Caratteristiche:**

Intuito 7 Memoria 5 Percezione 6 Volontà 5  
Aspetto 4 Comando 7 Creatività 4 Socievolezza 6  
Coordinazione 4 Destrezza manuale 3 Forza fisica 3 Mira 4  
Affinità occulta 3 Distanza dalla morte 14 Equilibrio mentale 8  
Karma 6 (2t)  
Ascoltare 2 (+1) Guidare 2 (+1) Leggere e scrivere 6 Lingua spagnola 2  
Osservare 3 (+1) Persuadere 6 (+3) Schivare 2 (+1) Usare pistola 4 (+2)  
Teologia 2 (+1) Latino 2 (+1) Storia 2 (+1) Politica 1 Legge 1  
Letteratura 1 Oratoria 4 (+2) Raggirare 2 (+1) Interrogare 2 (+2)

**Pregi e difetti:** Conoscenze importanti, Voce che incute rispetto, Buona reputazione, Idealista, Nemico (Tandrelli), Testardo

**Equipaggiamento:** Rosario e breviario, Beretta aut. 1934 9mm (7 colpi danno=perf.+1) con carta di via e caricatore di riserva.

**Storia:** Milita nei Domenicani da prima della Guerra. Alla fondazione dell'Inquisizione era entusiasta e si avvicinò ad essa per farne parte ma visti i metodi drastici e violenti se ne è distaccato con disapprovazione. Da allora in quanto Domenicano viene spesso mandato ad investigare laddove si deve valutare la necessità di un intervento da parte dell'Inquisizione.

È stato mandato a villa Odescalchi dal Cardinale Scodello che vuole rafforzare il suo controllo sul paese di Bracciano.

**Descrizione:** I tratti somatici sono quelli del padre spagnolo, il portamento è fiero e ispira fiducia. È un uomo ragionevole e giusto che cercherà sempre la soluzione più equilibrata ai problemi tenendo conto delle esigenze di tutti. Ciò non di meno ha una fede molto salda nelle proprie convinzioni.



## Ferdinando Renzi, medico e studioso dell'occulto

**Caratterizzazione:** Personaggio giocante

**Caratteristiche:**

Intuito 7 Memoria 7 Percezione 5 Volontà 6  
Aspetto 5 Comando 3 Creatività 6 Socievolezza 4  
Coordinazione 4 Destrezza manuale 5 Forza fisica 5 Mira 4  
Affinità occulta 3 Distanza dalla morte 15 Equilibrio mentale 5 Karma 7 (2t)  
Leggere e scrivere 6 (+3) Lingua tedesca 4(+2) Osservare 5(+2)  
Persuadere 2(+1) Rissa 3(+1) Medicina 4(+2) Occultismo 2(+1)  
Politica 3(+1) Pronto soccorso 5(+2) Tanatologia 2(+1) Latino 1

**Pregi e difetti:** Bella calligrafia, Ipermetropie (-1 osservare da lontano e -3 da vicino), Schizzinoso

**Equipaggiamento:** Lettera di Achille Odescalchi (vedi allegato n°6 a pagina 35), occhiali per ipermetropia.

**Storia:** Proveniente da famiglia ricca e nobile, venne mandato in Germania ad approfondire gli studi che portò avanti con interesse ma non senza sfruttare il suo mansardato berlinese per festini e bagordi. Quando la tensione internazionale fu percepibile, Ferdinando tornò in patria e grazie alle conoscenze della famiglia riuscì a trovare impiego in un ospedale militare. In quegli anni conobbe il genero Achille Odescalchi e fra i due nacque una fitta corrispondenza epistolare che ben presto si trasformò in amicizia. Dopo il Giorno del Giudizio, Ferdinando collaborò con un monastero francescano dove insieme ai frati creò un ospedale per i rifugiati. Appassionato anche dalla

corrispondenza con il genero, egli iniziò a studiare il fenomeno del Risveglio, ma questi studi preoccupavano i frati e lui dovette ritirarsi a vita privata dove continuò gli studi in via esclusivamente teorica.

Il tesoro di famiglia ha permesso a Ferdinando di vivere agiatamente, ma il patrimonio si sta assottigliando e con esso anche i falsi amici si allontanano. Nel suo isolamento rischia di ritrovarsi senza appoggi affettivi né economici.

**Descrizione:** superati i quarant'anni è un uomo corpulento, porta sempre sul naso gli occhiali e veste in modo semplice ma ordinato.

## **Altri personaggi**

Questi personaggi sono strettamente collegati alla famiglia Odescalchi e ai loro terreni, potrebbero essere menzionati ma difficilmente verranno alla Villa se non esplicitamente convocati.

**Leonardo Cavalcamonti** è di fatto il borgomastro del paese, si reca periodicamente alla Villa e discute con il Principe, col Colonnello e con Mortaretto la progettazione di nuove strategie di coltura, allevamento e difesa. Se c'è del malcontento nella popolazione egli se ne fa portavoce.

**Frate Umberto** è un Francescano minore, riveste contemporaneamente il ruolo di Padre Semplice e Castigatore. È la guida spirituale del paese, di carattere molto pratico e comprensivo incoraggia la popolazione ad una certa indipendenza intellettuale dalla Chiesa.

**Monsignor Attilio Scopello:** Vescovo residente a Roma che detiene la giurisdizione dei territori che furono il nord del Lazio fino all'Appennino, che comprendono il paese di Bracciano. Ha inviato frate Aleandro per valutare i provvedimenti da prendere nei confronti del comportamento indipendentista degli Odescalchi.

**Nicodemo Pavone** è un personaggio misterioso con cui Achille Odescalchi ha tenuto una corrispondenza epistolare e che infine ha nascosto il Libro del Bianco e del Nero nella spedizione di materiale edile giunta alla Villa. Le lettere a lui indirizzate venivano recapitate a Torino, e da lì è anche partita la spedizione col libro.

**Eleonora Renzi:** Moglie di Achille Odescalchi e sorella di Ferdinando, morta di parto nel 1940.

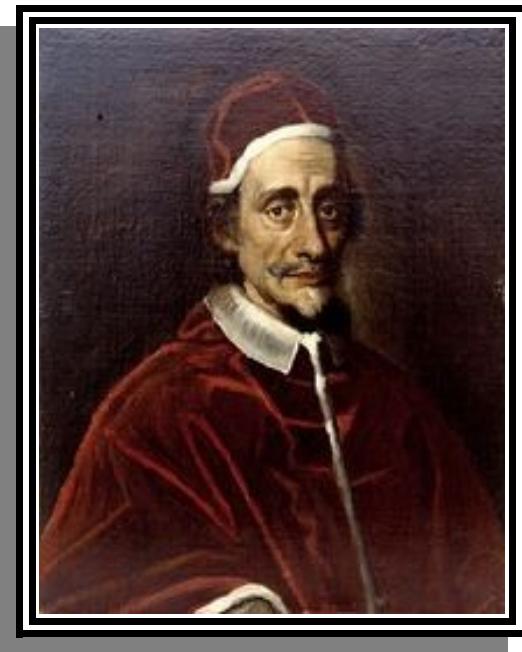
**Achille Erba:** Capostipite della casa Odescalchi, di umilissime origini, per motivi sconosciuti ricevette l'incarico di custodire il libro del Bianco e del Nero e divenne Sommo Custode dell'ordine dei Rosacroce.

**Duccio Malaspina:** Si fa chiamare Re del Bianco e del Nero, è il capo della potente setta di assassini detta *Decussis Sanguinis* e da anni ricerca il potere occulto del libro *Rosa atque Venenum*.

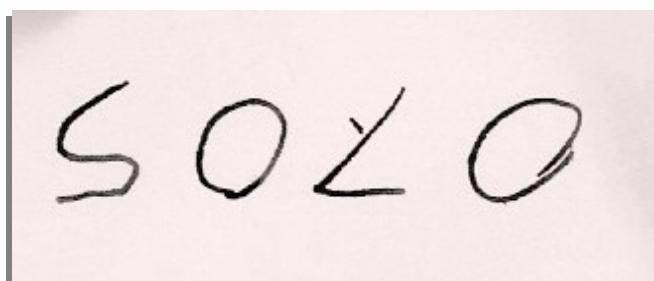
**Magister Claudio Maria Tandrelli:** Un Maestro dell'Inquisizione dal polso duro tanto da rasentare il fanatismo. Difficilmente interverrà nelle vicende, ma il suo spauracchio potrebbe aleggiare sulla Villa per via del suo legame con Frate Aleandro.

# Allegati

-Allegato n°1: Ritratto di Papa Innocenzo XI, e quadro della Villa prima delle modifiche del XV secolo. Entrambi appesi nella sala da pranzo.



-Allegato n°2: Biglietto accartocciato trovato nella tasca dei pantaloni del defunto Principe Odescalchi.



-Allegato n°3: Ultima lettera del Principe Odescalchi, rinvenuta nel tubo di interfonazione della sua camera (pag.31).

-Allegato n°4: Fogli mancanti dal libro dell'albero genealogico della famiglia Odescalchi, rinchiusi nella cassaforte del Principe (pag.32).

-Allegato n°5: Affresco ornante il soffitto della cappella sotterrata (pag.33).

-Allegato n°6: Descrizioni e background dei personaggi giocanti (da pag.34 a pag.43).

-Allegato n°7: Veduta aerea e planimetrie della Villa Odescalchi (da pag.44 a pag.48).

-Allegato n°8: Planimetrie incomplete della Villa, per rispecchiare la conoscenza parziale che i personaggi giocanti hanno del luogo (da pag.49 a pag.51).

[La lettera è stata scritta con un pennino e le imperfezioni diventano molto evidenti nelle ultime righe dove la calligrafia si fa sempre più incerta. Il foglio è macchiato di sangue in diversi punti e accartocciato.]

*Nell'anno del Signore 1954, nell'epoca più buia della storia dell'Uomo, io Achille Patrizio Odescalchi, attraverso lunghe ricerche e grandi fatiche ho riportato al legittimo proprietario il tesoro affidato ai miei avi, destinate forse a mondare la Terra dalla piaga che, per punizione divina o per azione diabolica, l'affligge.*

*Coloro che vogliono il caos mi assediano da ogni parte, pronti a rapire il frutto dei miei sforzi e volgerlo al male. Dunque il tempo urge di assumere il potere di difendersi, e come spesso accade il potere risiede nella conoscenza.*

*I miei sforzi sono stati premiati, la Rosa è sboccata grazie al mio sacrificio che è stato gradito all'Altissimo. Riesumando il sapere che la mia Famiglia aveva obblato, riassumo sulle mie spalle la responsabilità affidataci mille anni orsono.*

*Il sacrificio richiesto è grande, già sento le forze abbandonarmi, ma il mistero della Rosa e del Veleno è lungi dall'essere svelato ed io non posso arrendermi ora. Rivedo le domande che da sempre assillano l'umanità e sento le risposte ormai a portata di mano.*

*La vista mi si annebbia troppo per leggere, la mano non regge più la penna. Ho forse osato troppo?  
La mia sete di scienza era forse brama di potere?*

*San Cipriano, per la cui intercessione gli Spiriti Superni hanno rivelato questi misteri agli uomini  
impedirà che il mio scritto cada nelle mani del nemico.*

*Affido al lettore la missione di Custode della Rosa e del Veleno.*

[Dentro il foglio di carta accartocciato è contenuta una chiave:]



# GENEALOGIA DELLA FAMIGLIA ODESCALCHI

(Fra le pagine in pelle che sono state separate dall'albo di famiglia, alcuni nomi sono stati sottolineati e affianco sono stati scritti degli appunti)

Achille Erba (\* ante 998 + post 1001) Stalliere della sede papale, insignito del rango di Sommo Custode dell'Ordine dei Rosacroce nel 998, gli vengono affidati possedimenti a Como nel 1001, mantiene la residenza vicino a Roma.  
La data non si riferisce al calendario Gregoriano

Vittorio Erba-Odescalchi (\* 1412 + 1456) Commissiona la costruzione dell'attuale Castello Odescalchi.

Fa apportare pesanti modifiche al primo palazzo originale, Rosa e il Veleno viene portato via dalla cappella.

Benedetto Odescalchi (\* Como 1611 - + Roma 1689)

1644 Governatore di Macerata, 1648 Governatore di Ferrara, 1667 nominato Cardinale da Papa Innocenzo X, eletto al soglio pontificio il 21 settembre 1676 come Innocenzo XI



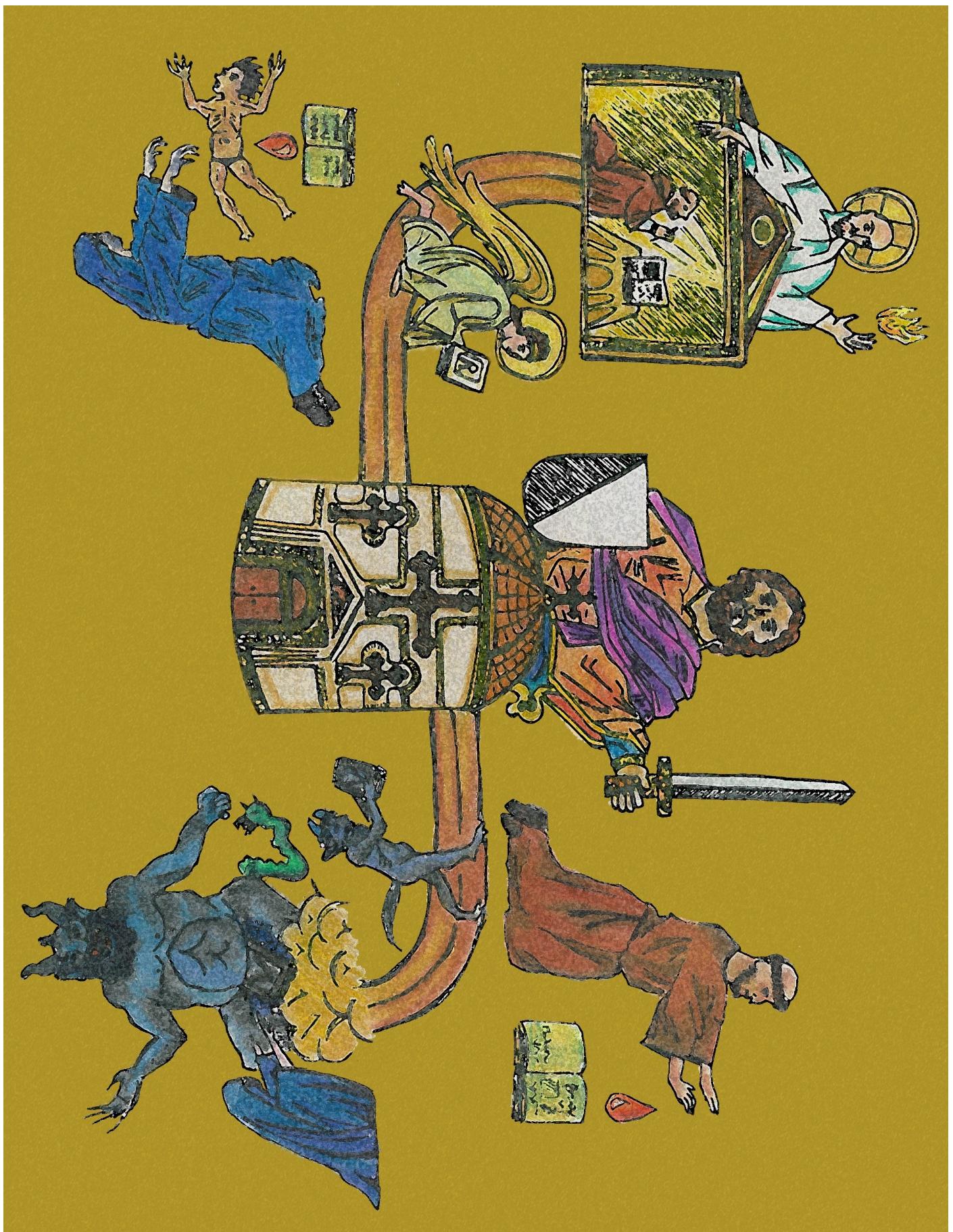
Pagato con la cessione della Rosa e il Veleno ai Malaspina

Fr. (ex 2°) Donna Lucrezia (\* San Donnino, Como 15-9-1675 + post 1745), monaca "sua Maria Teresa" nel monastero di Santa Cecilia a Como dal 1692, poi ne divenne Priora e Vicaria.

Riprende i contatti con l'ordine dei Rosacroce

Don Antonio Maria (\* Milano 21-1-1712 + Roma 28-3-1762), Patrizio Milanese, ordinato il 22-9-1736, Decano dei Protonotari Apostolici de numero participantium, Segretario della Sacra Congregazione delle Indulgenze, Referendario del Tribunale della Segnatura Apostolica, Maestro di Camera del Papa, Cardinale Prete dal 24-9-1759 (con il titolo di San Marcellino dal 19-11-1759), Arcivescovo titolare di Nicaea dal 24-9-1759.

Fa allontanare la Rosa e il Veleno dai Malaspina, ma per motivi sconosciuti non li riporta alla cappella



## Ferdinando Renzi



Proveniente da famiglia ricca e nobile, ha passato la gioventù a godere degli agi che la sua condizione privilegiata gli offriva nonostante la crisi del primo dopoguerra.

Raggiunta la maggiore età dimostrò -forse per vocazione o forse per reazione al progetto paterno di vederlo politico- il desiderio di diventare medico. Venne quindi mandato in Germania ad approfondire gli studi che portò avanti con interesse ma non senza sfruttare il suo mansardato berlinese per festini e bagordi.

Quando l'atmosfera in Germania si fece più severa e la tensione internazionale fu percepibile, Ferdinando tornò in patria. Grazie alle conoscenze della famiglia riuscì a trovare impiego –sebbene non ancora laureato- in un ospedale militare ed evitò di affrontare la guerra in prima persona, ma l'esperienza con i feriti lo fece maturare profondamente.

In quegli anni il padre morì e nelle udienze per l'assegnazione dell'eredità egli conobbe Achille Odescalchi, vedovo della sorella di Ferdinando –Eleonora- che era morta di parto l'anno prima del rientro del fratello dalla Germania. Lo Stato, per esigenze di guerra, confiscò gran parte dell'eredità, ma Odescalchi rinunciò ai beni che gli spettavano a favore di Ferdinando. Egli apprezzò il gesto e fra i due nacque una fitta corrispondenza epistolare che ben presto si trasformò in simpatia e poi amicizia.

Non fu ben chiaro quando ebbe fine la Guerra, piuttosto il conflitto si era trasformato nel caos più totale; in quei tempi Ferdinando collaborò con un monastero francescano dove insieme ai frati creò un ospedale per i rifugiati. Da Roma l'amico Achille sovvenzionò l'ospedale appena le comunicazioni furono ristabilite, e per qualche anno Renzi si dedicò alla cura del prossimo.

Appassionato anche dalla corrispondenza con l'amico che spesso verteva sul paranormale, egli iniziò a studiare il fenomeno del Risveglio, ma questi studi preoccupavano i frati e lui dovette ritirarsi a vita privata.

Negli ultimi anni i suoi studi si sono fermati a livello puramente teorico, data la pericolosità della ricerca sperimentale (pericolo in gran parte legato all'Inquisizione). La corrispondenza con il genero si è fatta sempre più infrequente specialmente da quando nel '50 questi si è trasferito nei vecchi territori degli Odescalchi.

Il tesoro di famiglia ha permesso a Ferdinando di vivere agiatamente senza sforzi, ma il patrimonio si sta lentamente assottigliando e con esso anche i falsi amici si allontanano. Nel suo isolamento rischia di ritrovarsi senza appoggi affettivi né economici.

### Caratteristiche:

Intuito 7 Memoria 7 Percezione 5 Volontà 6

Aspetto 5 Comando 3 Creatività 6 Socievolezza 4

Coordinazione 4 Destrezza manuale 5 Forza fisica 5 Mira 4

Affinità occulta 3 Distanza dalla morte 14 Equilibrio mentale 5 Karma 7 (2t)

Leggere e scrivere 6 (+3) Lingua tedesca 4(+2) Osservare 5(+2) Persuadere 2(+1) Rissa 3(+1)  
Medicina 4(+2) Occultismo 2(+1) Politica 3(+1) Pronto soccorso 5(+2) Tanatologia 2(+1)

**Pregi e difetti:** Bella calligrafia, Ipermetropie (-1 osservare da lontano e -3 da vicino), Schizzinoso

**Equipaggiamento:** Lettera di Achille Odescalchi (vedi allegato), occhiali per ipermetropia.

*Stimato amico, carissimo Ferdinando,*

*mi rivolgo a te in un momento estremamente delicato, quando sono ad un passo dal cogliere il frutto di anni di lavoro ma temo che altri possano cercare di sottrarmelo.*

*Dopo gradi fatiche e lunghe ricerche ho infine recuperato un oggetto di grande importanza storica, anticamente appartenuto alla mia famiglia, ma ho ragione di credere, anzi ne ho la certezza, che altri vogliano impadronirsene. Non posso fidarmi di quanti mi hanno aiutato nelle ricerche, potrebbero avermi usato per i loro scopi: non posso fidarmi dei miei famigliari che non capiscono l'importanza della questione; non posso fidarmi delle autorità che sono sicuramente in contatto con i miei persecutori, anzi sono da loro manipolate.*

*Per la prima volta non ti scrivo per offrirti il mio aiuto, ma per chiedere il tuo, con massima urgenza e gravità. Ti aspetto nella mia abitazione per spiegarti i particolari, in nome della nostra amicizia e della memoria della donna che ci ha legati.*

*In fede,*

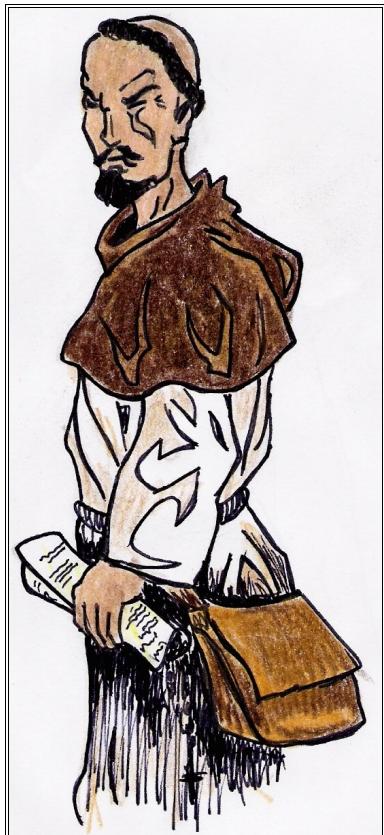
*A.P. Odescalchi*

Da mesi ormai non ricevevi lettere dal Principe, questa missiva è arrivata come un fulmine a ciel sereno. Mai nella corrispondenza passata aveva accennato alle ricerche di cui fa menzione.

La lettera è stata portata da un corriere che ha avuto anche l'incarico di condurti sul suo fuoristrada fino alla villa Odescalchi, vicino al lago di Bracciano a nord di Roma.

La tua guida è già stata pagata per i suoi servizi e fa il suo dovere con professionalità. Lungo la strada ti racconta che Achille Odescalchi ha, come già sapevi, bonificato dai Morti alcuni territori della sua famiglia ricostruendo il paese di Bracciano. Il paese sta crescendo e conta più di seicento abitanti, mentre la casa dove risiede il principe coi figli si trova ad alcuni chilometri dal centro abitato. Attualmente a prendersi cura in prima persona degli affari del paese è il primogenito Francesco Odescalchi, che non è molto amato da collaboratori e subalterni, ma è molto efficiente e competente nei suoi compiti. Il tuo amico invece si è chiuso sempre più nei suoi studi diventando misantropo e paranoico, tuttavia rimane estremamente rispettato dagli abitanti di Bracciano che sanno di dovere a lui la tranquillità e la parziale indipendenza di cui godono.

## Aleandro Fuentarda



Aleandro è nato nel nord Italia da una modesta famiglia di artigiani. Nelle vene sangue del padre ispanico, nel cuore la voglia di rendersi utile e nella pancia molta fame, come accadeva a molti negli anni successivi alla Guerra gloriosamente vinta.

Fin da piccolo era rimasto affascinato dalla semplicità con cui alcuni uomini aiutavano la sua famiglia senza pretendere niente in cambio. Non chiedevano un rispetto sottomesso, non gli imponevano di marciare alla parate e non tappezzavano i muri della città con i loro manifesti. Forse proprio per questo crebbero in Aleandro la stima per queste persone, il desiderio di partecipare ai loro riti e la voglia di gridare ai quattro venti le loro gesta.

Quando fu chiaro che non sarebbe mai diventato il perfetto Balilla, venne mandato in seminario.

Gli anni trascorsero velocemente, gli studi gli avevano aperto la strada ad un mondo immenso ed entusiasmante che impegnò le sue energie senza lasciare spazio alla noia, anzi, i momenti liberi dagli impegni erano piacevolmente accolti come spazi di riflessione e preghiera.

Ma fuori delle mura del convento qualcosa era in tumulto, presto ci sarebbe stato di nuovo bisogno di qualcuno che aiutasse le famiglie senza pretendere nulla in cambio. Ma era proprio necessario? Lui

non poteva fare niente per evitare tutto questo? Fu allora che iniziò ad occuparsi di politica, ma presto capì che la risposta era "no"; era un semplice Domenicano, non poteva scongiurare una guerra. Ma qualcosa poteva fare: un po' per obbligo e un po' per vocazione finì a portare conforto tra quelli che affrontavano in prima linea gli orrori generati dall'odio. E di orrori ne ha visti parecchi, affrontandoli con razionalità e coraggio, ma nulla avrebbe potuto prepararlo a quello che venne dopo.

I morti che si rialzano dai propri sepolcri, dai campi di battaglia, dalle fosse comuni, per camminare barcollanti in caccia della carne dei vivi. La Morte che sfida le leggi di Dio per seminare la disperazione fra gli uomini.

Fu forse per reazione, forse per paura, o forse per una semplice debolezza che si lasciò tentare da quella che -come ripeteva a se stesso in quei giorni- non è che una delle massime espressioni della forza vivificatrice stessa: la donna. Era una ragazza semplice, una che come lui cercava rifugio dagli orrori che la circondavano, dalla fame dei Morti e dalla follia dei vivi. Era superstiziosa, seguiva le idee di una certa suora la quale sosteneva che l'Angelo della Morte era stato in qualche modo rapito o privato delle sue facoltà, e che occorreva trovarlo ed aiutarlo perché i morti potessero tornare a riposare in attesa del Giudizio; si definiva una Braccamorte. Pur con tutte le sue parole colte e la sua teologia, Aleandro non riuscì a farle vedere l'errore che stava dietro a queste superstizioni. La differenza di vedute gli fece capire l'inadeguatezza della situazione e presto lui si allontanò portando con sé il dolce ricordo di quelle settimane di debolezza.

Quando tornò a Roma, il Papa aveva domato il panico e l'anarchia esplosi tra la popolazione, la Chiesa aveva ripreso il suo ruolo attivo di guida spirituale e temporale superando lo svilente compromesso dei patti lateranensi. Fu per Frate Aleandro un'occasione per rendersi più utile, ora poteva combattere in prima persona con armi adeguate sia l'abominio dei Morti sia le ingiustizie e la sofferenza tra i vivi. Quando nel '49 il suo ordine si scisse ricostituendo la Santa Inquisizione, egli fu entusiasta e presto ottenne di essere affiancato ad uno dei fondatori dell'ordine: il Frate

Inquisitore Claudio Maria Tandrelli.

Al primo incarico svolto come suo collaboratore, l'entusiasmo per il braccio secolare della Chiesa si trasformò in timore e disprezzo. Il paese di Serralunga d'Alba contava sessanta abitanti, Padre Tandrelli vi venne mandato per accertare la denuncia del prete locale preoccupato della presenza di idee eretiche fra i suoi fedeli. Dopo due giorni di torture medioevali che portarono alla morte due donne e un ragazzino, il tribunale dell'inquisizione individuò tredici membri attivi della società dei Braccamorte. L'accusa era di eresia, il crimine quello di fare ricerche bibliografiche riguardo il culto della morte nelle popolazioni etrusche e latine, e di includere nelle preghiere serali al Signore la richiesta di liberare l'Angelo della Morte,. La condanna fu il rogo. Insieme a quei tredici furono giustiziate altre nove persone ree di collaborazionismo, dopodiché -per scongiurare omissioni- ad ogni singolo abitante di Serralunga venne impresso il marchio a fuoco degli eretici, con la sola eccezione del parroco e del suo novizio.

Quella esperienza gli lasciò in bocca un amaro gusto di sconfitta e disillusione che non lo ha mai abbandonato, ma Frate Fuentarda non si diede per vinto: rimanendo nell'ordine Domenicano, allacciò conoscenze ed amicizie con quegli esponenti del clero che non vedono di buon occhio i metodi drastici dell'Inquisizione. Nell'arco di pochi anni è diventato l'uomo di fiducia di quanti desiderano approfondire attentamente la conoscenza di un problema prima di far intervenire il braccio armato della Chiesa.

La sua presenza sul campo è sempre stata tangibile. In un'epoca dove più che mai la morale e la disciplina erano legate ai valori cattolici e ai loro portavoce, Aleandro sapeva bene di dover agire per contrastare l'aura di paura che aveva finito per circondare ogni membro influente delle gerarchie ecclesiastiche. Diversamente da molti confratelli decise quindi di prendere parte attiva nella società del suo tempo, accettando ruoli, oltre che investigativi, anche di pubbliche relazioni, diplomazia e contatto con il popolo. Non è un uomo solo nella sua opera. Con l'andare del tempo si è conquistato la fiducia di molti, sia nelle gerarchie ecclesiastiche che fuori.

Uomo attento ai dettagli e estremamente portato all'eloquio, ha spesso fatto luce su casi problematici laddove altri invocavano l'intervento veloce di ben altre forze. Non è un fanatico, e sa di non esserlo. Alcune sue posizioni sfiorano e vanno anche oltre l'eresia, ma naturalmente si guarda bene dal renderle pubbliche. I suoi detrattori, che sono tanti almeno quanto i suoi alleati, al massimo possono accusarlo di eccessiva indulgenza verso le persone più vicine ai colpevoli da lui individuati. E' naturalmente un bene che non si sappia che il desiderio di Aleandro è che un giorno l'Inquisizione perda il suo tremendo potere, semplicemente per il motivo che non ce ne sarà più bisogno.

Aleandro è tuttavia un uomo di polso. Memore della debolezza che l'ha colto in alcune fasi della sua vita, è fermamente convinto nell'inevitabilità di un regime totalitario come quello della Santa Chiesa Romana Apostolica, e anche della sua superiorità intrinseca su qualunque forma di governo esistente. La facilità con cui il fascismo e le democrazie europee si sono sfaldate ne sono state prova esaustiva...

Proprio per questo però ritiene indispensabile che la Chiesa non si arrocchi su posizioni troppo conservatrici, ma debba ricercare di continuo la perfezione per poter far fronte alle sempre nuove e misteriose manifestazioni del Maligno e dei suoi emissari nel mondo, e per frenare la propria sete di eccessivo potere. Aleandro spera davvero che questa epoca oscura finisca presto.

### **Caratteristiche:**

Intuito 7 Memoria 5 Percezione 6 Volontà 5

Aspetto 4 Comando 7 Creatività 4 Socievolezza 6

Coordinazione 4 Destrezza manuale 3 Forza fisica 3 Mira 4

Affinità occulta 3 Distanza dalla morte 15 Equilibrio mentale 8 Karma 6 (2t)

Ascoltare 2 (+1) Guidare 2 (+1) Leggere e scrivere 6 Lingua spagnola 2 Osservare 3 (+1)

Persuadere 6 (+3) Schivare 2 (+1) Usare pistola 4 (+2) Teologia 2 (+1) Latino 2 (+1) Storia 2 (+1)  
Politica 1 Legge 1 Letteratura 1 Oratoria 4 (+2) Raggirare 2 (+1) Interrogare 2 (+2)  
**Pregi e difetti:** Conoscenze importanti, Voce che incute rispetto, Buona reputazione, Idealista, Nemico (Tandrelli), Testardo  
**Equipaggiamento:** Rosario e breviario, Beretta aut. 1934 9mm (7 colpi danno=perf.+1) con carta di via e caricatore di riserva.

## IL CASO ODESCALCHI

L'incarico ti è stato affidato dal Vescovo dei territori interessati, monsignor Attilio Scopello, la cui giurisdizione va dai territori che furono il nord del Lazio fino all'Appennino.

Achille Patrizio Odescalchi proviene da una casata di antica nobiltà. Dopo il '45 si è rifugiato a Roma allontanandosi dalle residenze di famiglia e lì ha risieduto studiando teologia presso il convento gesuita e accedendo diverse volte tramite apposita dispensa alle biblioteche vaticane.

Nel '50, sfruttando la strada aperta dalle spedizioni di bonifica della Toscana, ha finanziato una spedizione per la liberazione dei territori attorno al lago di Bracciano, storicamente appartenenti agli Odescalchi. La spedizione è stata guidata in prima persona dal suo primogenito Francesco Achille ed ha avuto ottimo successo. La residenza principale (il Castello Odescalchi) è stato donato come *Domus Populi* intorno alla quale è preso sorto un paese tutt'oggi in espansione, mentre la famiglia si è stabilita in una più piccola e antica villa a qualche chilometro di distanza.

Attualmente il paese di Bracciano è una comunità di circa 620 abitanti, eccessivamente indipendente dall'autorità romana. Essa conta un solo uomo di chiesa, Frate Umberto, Francescano minore già noto per la disciplina poco rigida che impartisce ai fedeli, che svolge contemporaneamente il ruolo di Padre Semplice, Castigatore e Novellatore. Sembra che la stessa famiglia Odescalchi non sia assidua nel presenziare la messa domenicale e non partecipi al rito della denunzia.

La produzione del territorio dichiarata nell'ultimo anno è di 4900 ducati provenienti dell'allevamento, 1600 ricavati dell'agricoltura e 850 dal commercio della produzione artigianale, ma si stima che l'effettivo introito sia maggiore del 30% soprattutto per quanto riguarda allevamento e agricoltura.

Nel territorio sono ufficialmente presenti 14 uomini muniti di regolare carta di via per armi da fuoco, al loro comando c'è Orlando Benincasa, già colonnello dell'esercito fascista fino al '44.

Il Vescovo tiene molto al suo potere ed è un uomo estremamente calcolatore, ma non è un fanatico: vuole che tu verifichi i dati forniti per valutare se le ricchezze di quel territorio valgono i costi umani ed economici di un'azione coercitiva da parte dell'Inquisizione, d'altronde gli Odescalchi godono ancora di molte amicizie fra imprenditori e proprietari terrieri. In caso contrario vuole comunque rimettere in riga i nobili con tendenze indipendentiste e ricavare il maggior profitto con il minimo sforzo ed è necessario al meno imporre nel paese la presenza di un Parroco coadiuvato da Probi Viri. In ogni caso non può lasciare la questione irrisolta, soprattutto visto che la Provincia di riferimento è sollo il diretto controllo di Santarosa, e il Vescovo non può permettersi di sembrare inefficiente. Se Aleandro dovesse fallire sarà l'Inquisitore Tandrelli a prendere in mano la situazione.

Il tuo arrivo è stato preannunciato –con il minor anticipo possibile- da una lettera della diocesi. Come si conviene, è stato Odescalchi stesso a procurarti una guida e una scorta fino alla sua villa.

## Rebecca-Makuna



Sugli altipiani dell'Etiopia del Nord, dove il Nilo Azzurro inizia la sua corsa verso il Sudan, si stende un grande lago chiamato Tana; sul lago c'è un golfo e sul golfo si affaccia uno sgangherato porto di pescatori, detto Bahir Dar.

E' in questo luogo semplice ed isolato che è cresciuta la giovane Makuna; come le altre donne del villaggio ad ogni sorgere del sole ella accorreva alla riva in attesa del ritorno dei pescatori, dopodiché caricava sulla piccola testa riccioluta la pesante cesta di vimini contenente il pesce fresco ed aiutava le donne dei pescatori a portare il pesante fardello della nuova pescata fino ai depositi del pesce. In cambio ne riceveva spesso qualche mollusco con cui insaporire la zuppa o un po' di latte. Le donne del villaggio avevano infatti pietà di lei: la piccola Makuna, la figlia di Esinèe Elassei, la strega del villaggio. Esinèe, sempre persa fra i suoi filtri, i suoi sortilegi, le zampe di gallina e le code di lucertola; Esinèe, che non si ricordava nemmeno da chi o come avesse avuto una figlia, chissà se si ricordava che la piccola Makuna esisteva ed aveva bisogno di lei. Le donne del villaggio un po' temevano, un po' disprezzavano Esinèe, ma poi le si rivolgevano cercando aiuto per liberarsi dal malocchio, per riconquistare l'amante perduto o per ritrovare la salute sfuggendo alle più disparate malattie.

Ma Esinèe si occupava della figlia, a suo modo; forse non si curava troppo che la piccola avesse la pancia piena, ma di certo si impegnava affinché la sua testolina ricciuta non rimanesse vuota. "Siamo ciò che desideriamo," le ripeteva spesso. "Diveniamo ciò che diciamo. Dipende solo da con quanta intensità lo desideriamo".

Makuna passò la sua infanzia così, aiutando le donne del villaggio a trasportare il pesce e cacciando, uccidendo o spennando piccoli animali su ordine della madre, al fine di compiere misteriosi incantesimi che un giorno la vecchia le avrebbe spiegato. "Non ora, non ancora." Ripeteva spesso.

Era ancora una bambina Makuna quando un giorno, passando di fianco alla pozza dell'acqua col suo carico di pesce, vide un ragazzino pressappoco della sua età –la stessa pelle d'ebano, gli stessi fianchi stretti, le stesse braccia dinoccolate- spiccare impressionanti tuffi dalla cima di una palma a pelo dell'acqua fin giù, nell'acqua non più profonda d'un metro. Incuriosita, posò la sua cesta e si sedette sull'orlo della pozza a guardarla. Il ragazzino parve inizialmente ignorarla, poi però, presosi una pausa fra uno dei suoi acrobatici saliti nel vuoto e l'altro, si volse verso di lei e fissandola coi suoi enormi occhi neri come l'ebano le disse: "su, prova."

Fu l'inizio di un'amicizia felice. Makuna ora impiegava molto meno tempo nello svolgere le sue mansioni: sbrigate le sue faccende il più velocemente possibile, nel pomeriggio si precipitava dal suo nuovo amico e insieme si tuffavano dalle palme, o correvarono nella prateria fino allo sfinimento, per poi crollare a terra sfiniti ed aspettare insieme il tramonto, sorridendosi coi loro grandi occhi scuri e i denti bianchissimi.

Makuna era ora distratta; raramente passava del tempo con sua madre, spesso la salutava con un bacio frettoloso per correre fuori e tornare solo a sera. Ma Eusinèe non era preoccupata, e se forse era ormai giunto il momento in cui avrebbe potuto avvicinare sua figlia a quei rituali magici di cui tutto il paese bisbigliava, tuttavia ella giudicava la fretta nemica di ogni cosa, e lo studio senza

desiderio ancor peggio. "Attenderò che il desiderio di imparare sia maturo in lei," pensava la madre. Ma le cose non andarono come ella aveva desiderato.

Un giorno, quando Makuna era ancora molto giovane, arrivarono degli uomini dalla pelle chiarissima a cavallo di grossi macchinari rombanti e dai colori bizzarri, uomini che indossavano abiti assurdi che coprivano interamente il loro corpo eccezion fatta per la loro faccia, ma spesso anche i loro occhi erano celati da grossi dischi nerastri che impedivano di leggerne l'espressione. Arrivarono questi strani uomini in un giorno di primavera e fu il caos. Makuna ed il suo piccolo amico non avevano fatto a tempo a raggiungere una di quelle strane scatole luccicanti, spinti dalla curiosità, che la ragazzina vide Addis cadere al suo fianco colpito da uno strano bastone nero, Poi molte mani la afferrarono, e lei si dimenò, scalciò, rilasciò una quantità fenomenale di calci e pugni, ma tutto ciò servì solo ad aumentarle il dolore provocato dalle mani crudeli che stringevano il suo corpo, e venne forzatamente trasportata fino ad un grosso carro coperto. Tuttavia non si arrese, non era tipo da arrendersi lei, e si dimenò finché un fortissimo colpo alla testa non le rabbuiò la visuale facendola desistere dal suo intento di ribellione causandole una lunga perdita di coscienza.

Quando si risvegliò il carro era in movimento. Il rombo orripilante che produceva avanzando era insopportabile, fortissimo e continuo, martellava nella sua testa già dolorante per le botte subite. Alle sue narici giungeva un odore pressoché insopportabile: sangue, sudore, il puzzo della paura, ma anche altri odori artificiali, mai sentiti prima, che le facevano venire voglia di vomitare. Voltandosi vide che nel vano del carro vi erano, legati mani e piedi come lei, altri ragazzini. Tutti avevano l'aria terrorizzata: alcuni si stringevano, a due o a tre, cercando conforto nel contatto; altri giacevano sdraiati, come morti, solo i loro occhi spalancati e pieni di terrore ne attestavano ancora la vitalità. Dall'altra parte del camion, legato ad una specie di piccola panca, cera il suo amico Addis. Incontrare il suo sguardo, spaventato ma anche pieno di rabbia e solidarietà le fu di conforto. Non sapevano cosa sarebbe successo, dove sarebbero finiti o perché, ma almeno erano insieme.

Il viaggio durò giorni e giorni e fu massacrante: nessuno dava loro da mangiare, raramente gli si permetteva di bere, ed ogni disubbedienza ad ordini che loro nemmeno capivano era punito con colpi terribili. Tutti loro avevano perso il senso del tempo quando arrivarono in una grande città polverosa dalle costruzioni immense ed assurde, dalle forme e dai materiali che nessuno di loro aveva mai visto. Per le strade si vedeva quasi solo gente bianca, ed ogni tanto uno dei loro odiosi carretti rumorosi e puzzolenti. Tuttavia essi non sostarono a lungo nella strada perché vennero subito sospinti all'interno di un grosso capannone. Qui trovarono ancora tanti altri ragazzini come loro. Tutti legati mani e piedi, tutti ricoperti da lividi, tutti terrorizzati. Gli uomini bianchi li circondavano e sorvegliavano ogni movimento, pronti a punirli coi loro bastoni neri al primo errore. Un altro uomo ancora si aggirava tra loro osservandoli, a volte sfiorava alcuni di loro con una sottile canna di bambù. Quando uno di loro veniva così indicato immediatamente veniva prelevato e trasportato nel vano di un altro carro. L'uomo con schifosi baffetti piatti si soffermò a lungo davanti a lei. Un mezzo sorrisetto diabolico increspò il suo odioso labbro superiore. Urlò qualcosa, un ordine forse, e poi a passo veloce lasciò la stanza. Rapidamente, i soldati la affollarono per le braccia per trasportarla nel vano dove già stavano le altre bambine indicate dall'uomo coi baffi. Di colpo una realtà agghiacciante la colpì come una pietra fra capo e collo. Addis non era con loro.

No. Non poteva lasciarla sola. Incontrò il suo sguardo smarrito mentre la trasportavano via. Iniziò a piangere, urlare, scalciare. Lui la fissava, come inebetito, ma non fece nulla per aiutarla, e come avrebbe potuto? Immediatamente altri soldati erano accorsi in aiuto di quello che la stava trasportando, e nel tentativo di calmarla la avevano sottoposta ad una gragnola di colpi. Addis guardava, non faceva nulla. Terrore e disperazione nel suo sguardo, ma nessun tentativo di salvarla. Evidentemente non ci teneva abbastanza, forse per lui essere separati non era così terribile, non tanto da rischiare la vita. Lei smise allora di dimenarsi, non tanto per i colpi piovuti sul suo costato, quanto perché si sentì all'improvviso terribilmente sola. Nessuno la avrebbe aiutata, mai più.

Tuttavia lo sguardo di Addis la seguì finché non fu dentro il vano del carro e non poté più vederla, e rimase nel suo cuore per molto più tempo, ricordo dolce e amaro nello stesso tempo, e forse l'ultimo ricordo che le lasciò un vero sentimento per il resto della vita.

Da quel momento i ricordi di Makuna si fanno confusi. Al dolore fisico si era sommato un dolore psicologico molto più forte, che le annebbiava la vista ed anche i pensieri: la consapevolezza di essere davvero sola. Vaghi ricordi di un lungo viaggio in nave, degli abusi e delle violenze dei soldati, della morte di un'altra delle ragazzine trasportate con lei e del suo cadavere abbandonato galleggiante sulle onde. Confusi sono anche i ricordi dell'arrivo in un porto straniero di notte, di una città piena di luci dall'odore e dai colori mai visti, dell'arrivo in una residenza sontuosa dall'aspetto quale mai avrebbe immaginato. Qui trovò delle donne che si occuparono di lei, finalmente con un po' di gentilezza. La nutrirono e la fecero riposare, la lavarono e profumarono e vestirono con abiti per lei esotici. La curarono e massaggiarono con pomate fino a che i suoi tagli ed i suoi lividi non scomparirono. La loro gentilezza la lasciava perplessa. Non capiva perché rapirla e maltrattarla tanto a lungo per poi farne una principessa. Una principessa prigioniera, in ogni caso. Non sapeva se fidarsi di loro.

Un giorno, quando si era ormai ristabilita, una delle donne silenziose la accompagnò in una sontuosa camera da letto. Nulla a che fare con quello che era –ora lo capiva– solo un misero cubicolo, quello dove di solito riposava. Qui la donna la lasciò sola, e nell'uscire non ebbe il coraggio di incontrare il suo sguardo. Makuna, rimasta sola, si sedette sul letto. Non attese molto che sentì aprirsi un'altra piccola porticina dissimulata nella parete. Comparve un uomo vecchio e panciuto, con una lunga tonaca nera ed un copricapo rosso. Era adorno di molti gioielli, ma il suo sguardo era inquietante e faceva paura. Le si avvicinò sorridendo in un modo che voleva forse sembrare affabile ma in realtà risultava solo bramoso e crudele, le fece una carezza sulla testa. Poi le sfiorò una spalla, facendo come per toglierle il semplice abito. Makuna capì e quando egli avvicinò la mano ingioiellata alla sua bocca lo morse con tutta la sua forza. Le urla del Cardinale risuonarono per tutto il palazzo. Immediatamente entrarono nella stanza due guardie armate, e Makuna non ricorda di essere mai stata picchiata così tanto o in quel modo. Non comparvero lividi né ferite sul suo corpo, ma il dolore fu atroce. Distrutta nello spirito e nel corpo, non poté far nulla, nemmeno muoversi, mentre l'uomo dal copricapo rosso faceva di lei ciò che voleva. Ma giurò vedetta e odio eterno per quegli uomini violenti, appartenenti ad una razza crudele.

Passarono i giorni, i mesi forse, e Makuna sembrava ormai domata ma non lo era il suo spirito. Fingeva indifferenza ormai, ma il suo odio per tutta la razza bianca ed in particolare per l'uomo dal copricapo rosso andava accumulandosi e si faceva sempre più forte. Ormai stava imparando a comprendere la lingua del nuovo paese in cui si trovava, tuttavia non parlava quasi mai, e sarebbe stato difficile per le poche persone che la circondavano capire se li comprendesse o meno. Per lo più, comunque, non se ne curavano, e parlavano più o meno liberamente in sua presenza di cose che non la riguardavano affatto. Fu così che venne a sapere, un mattino, durante il rituale del bagno che per un momento la faceva sentire mondata dalla sozzura cui lo schifoso vecchio la sottoponeva, della morte dell'anziano Cardinale. Inspiegabile, dicevano. Mentre tornava nelle sue stanze de letto dopo il loro incontro, la notte precedente, era inspiegabilmente precipitato dalla rampa di scale che stava salendo. Caduto all'indietro dalla cima delle scale, come se qualcuno lo avesse spinto. Si era fracassato il cranio. Per la prima volta da molto tempo Makuna provò qualcosa di simile ad un'intensa gioia, una profonda soddisfazione, ma il suo viso rimase impenetrabile sicché nessuno avrebbe potuto capire se essa avesse colto o meno il significato del discorso delle due donne che la lavavano. In ogni caso mantenne la sua aria indifferente anche quando dalle loro parole comprese che un altro funzionario ecclesiastico era interessato ad avere un "uccellino d'ebano da compagnia". No, non di nuovo. Non l'avrebbero avuta di nuovo.

Quella notte Makuna scomparve dalla residenza cardinalizia. Nessuno mai comprese come avesse

fatto a passare silenziosa accanto ai sorveglianti senza che la vedessero ed a aprire i numerosi chiavistelli del robusto portone. Tuttavia poco più tardi della mezzanotte Makuna vagava libera per i giardini della città sacra, alla ricerca di un posto dove nascondersi ed iniziare una nuova vita.

Ma la libertà a lungo sognata si trasformò presto in un incubo, erano stati quegli uomini a infrangere il più oscuro di tutti i tabù? O era forse una punizione del loro Dio vendicativo per i cattivi pensieri di lei? Le terre intorno a quella città maledetta erano infestate da mostri, mostri che non dormivano, non potevano essere messi in fuga, mostri che avevano odore di morte.

Scappò senza una meta, senza fermarsi per giorni perché appena si fermava quegli esseri la circondavano. E fu quando era ormai allo stremo delle forze, quando si era ormai rassegnata a quell'orrore e la sua ultima speranza era di svegliarsi nel letto, che un uomo la trovò. Sul momento Makuna ebbe paura, le ricordava gli uomini che l'avevano portata verso l'inferno tanto tempo prima, ma non aveva più alcuna forza per opporglisi e l'uomo la portò con sé.

Quasi non credette ai propri sensi quando si svegliò fra sguardi incuriositi o diffidenti, ma non ostili. Venne così a far parte della casa Odescalchi, perché –diceva il capofamiglia– avevano la responsabilità di chiunque venisse trovato in quelle terre. Non le fu regalato nulla, ma le fu data la possibilità di guadagnarsi un tetto, del buon cibo, la libertà di scelta e perfino il rispetto, molto più di quanto avesse visto da che era arrivata in questo continente.

Poco meno di un anno dopo, nel 1954, Makuna è una splendida donna sulla trentina che ha assunto il nome di Rebecca. Usa nascondere le bellezze tipiche della sua razza dietro una semplice divisa da cameriera, e svolge il suo lavoro nella villa del Principe Odescalchi con alacrità ed impegno. Ormai comprende l'italiano alla perfezione, tuttavia è una donna di poche parole, schiva e riservata, sicché molti pensano che non sia in grado di comprenderli. Passa il tempo libero in solitudine, chiusa nella sua stanza, o vagando nelle aree più selvatiche dei giardini.

### **Caratteristiche:**

Intuito 4 Memoria 4 Percezione 5 Volontà 4

Aspetto 7 Comando 2 Creatività 3 Socievolezza 2

Coordinazione 6 Destrezza manuale 6 Forza fisica 4 Mira 4

Affinità occulta 8 Distanza dalla morte 12 Equilibrio mentale 4 Karma 5 (1t)

Arrampicarsi 4 (+2) Ascoltare 6 (+3) Cercare/perquisire 6 (+3) Correre 2 (+1) Intrufolarsi 2 (+1)

Lanciare oggetti 4 (+2) Nascondere oggetti 3 (+1) Nuotare 2 (+1) Osservare 5 (+2) Seguire tracce 4

(+2) Cucina 1 Borseggiare 1 Rassettare casa 1 Raggirare 2 (+1) Scassinare 2 (+1) Pronto soccorso 2 (+1)

**Pregi e difetti:** Negra (nell'ambientazione di gioco conta come difetto), Analfabeto, Conoscenza dell'ambiente: Rebecca vive da ormai diversi mesi nella Villa e conosce quindi l'ambiente e i suoi abitanti, per quanto la conoscenza sia superficiale a causa del suo carattere introverso. Per rispecchiare questo al giocatore viene dato un elenco degli ospiti della residenza e potrà consultare le mappe complete delle stanze. Inoltre è possibile a discrezione del narratore che Rebecca conosca alcune informazioni utili sui personaggi.

**Doni:** Sogni premonitori

# Gli abitanti di Villa Odescalchi

**Principe Achille Patrizio Odescalchi:** è il padrone di casa, a lui si deve la ripopolazione di queste terre. È una persona molto chiusa, ossessionato dai propri studi, anche se chi lo conosce meglio sostiene che un tempo era molto più aperto e gioviale. Non ha mai dimostrato interesse nei tuoi confronti ma si è sempre comportato con gentilezza.

**Francesco Achille Odescalchi:** figlio primogenito, molto superbo e sicuro di sé, tratta tutta la servitù con superiorità e a volte si lascia andare a scenate rabbiose. Tuttavia si dà molto da fare per mantenere efficiente l'organizzazione e la comunità che dipendono dalla sua famiglia. Non si separa praticamente mai da Elena, si riferisce a lei come ad una moglie ma non hai mai visto anelli nuziali.  
**Elena Avenati:** è sempre al fianco di Francesco, gli unici momenti in cui non sono insieme li passa a dipingere paesaggi. È poco loquace e si dà arie da padrona di casa. Il Principe Odescalchi sembra accettarla passivamente.

**Costantino Leone Odescalchi:** è vittima di un pesante ritardo mentale, forse a causa del parto difficile in cui è morta la madre, ma a volte dimostra un'eccezionale capacità di memoria riguardo a cose che lo hanno colpito. Fa di tutto per sembrare un buon padrone di casa e tratta tutti con gentilezza, salvo a volte esplodere in crisi d'ira anche violente.

**Pier:** è il maggiordomo. Ha sempre servito la famiglia a partire dal padre dell'attuale Principe ed è molto rispettato fra la servitù che ha il compito di coordinare.

**Adelaide:** si occupa della cucina e si prende cura delle esigenze di Costantino che lei chiama "il mio Leone". Ha modi di fare bruschi, ma in fondo è molto sentimentale.

**Ivano:** è lo stalliere e si occupa anche dell'addestramento dei cani e della cura dei piccioni viaggiatori. Nonostante l'aspetto un po' lugubre si è sempre comportato con disponibilità, aiutandoti a volte soprattutto nei primi tempi quando non conoscevi bene la casa.

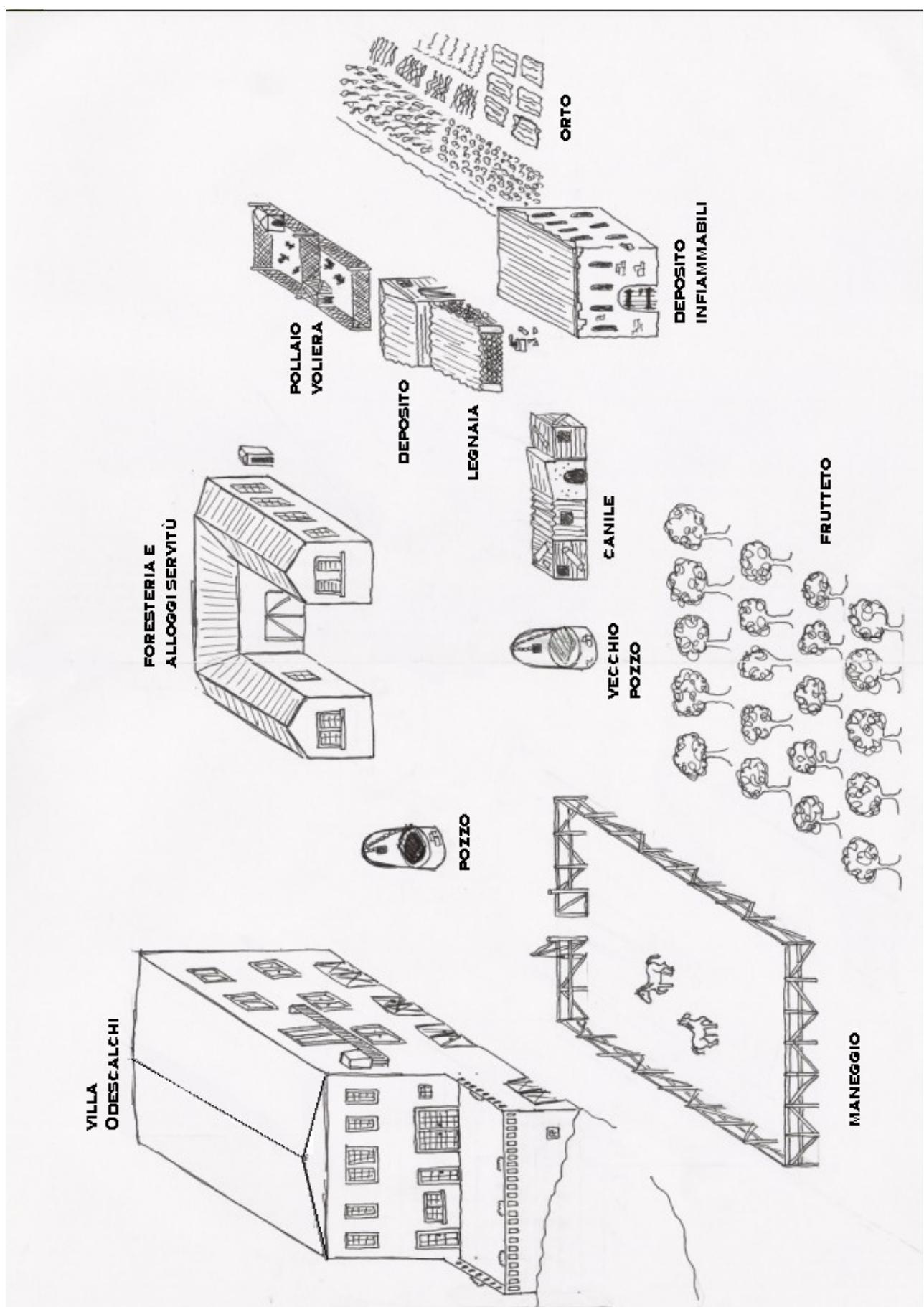
**Bartolomeo:** manuale tuttofare, è sempre in giro per il podere a riparare qualcosa o a costruire una nuova baracca. È molto giovane e un po' sempliciotto, lavoratore instancabile sembra disposto a fare qualsiasi favore gli sia chiesto con gentilezza.

**Dottor Mortaretto:** è l'esperto di agricoltura, si occupa di dirigere le piantagioni del territorio e accudisce l'orto e il frutteto. Sembra un po' impacciato soprattutto quando ha a che fare con l'altro sesso, ma è un uomo importante e rispettato.

**Colonnello Benincasa:** il capo della sicurezza della villa e il coordinatore delle forze dell'ordine presenti in paese e nelle campagne. Con i civili si comporta in modo allegro e goliardico, ma nei tuoi confronti pensi che abbia qualche antipatia di tipo razziale.

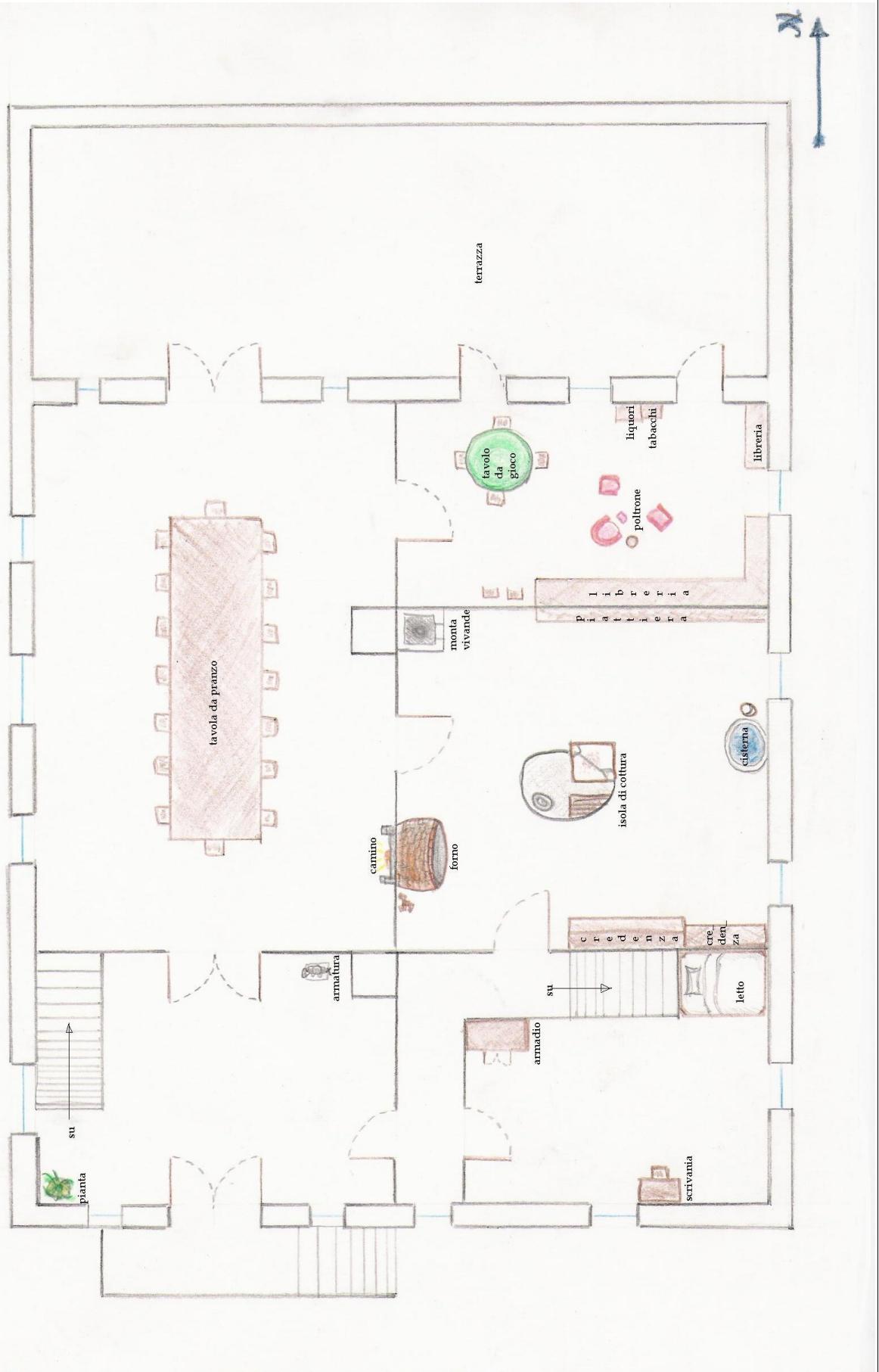
**Olimpia:** membro della sicurezza, come molti colleghi passa parte del tempo nella villa e parte in giro per il territorio o in paese. Sembra che sia molto popolare fra i maschi e immagini il perché. Nei tuoi confronti si è dimostrata acida inizialmente, ma col passare del tempo ha assunto un atteggiamento -se non proprio amichevole- al meno pacifico.

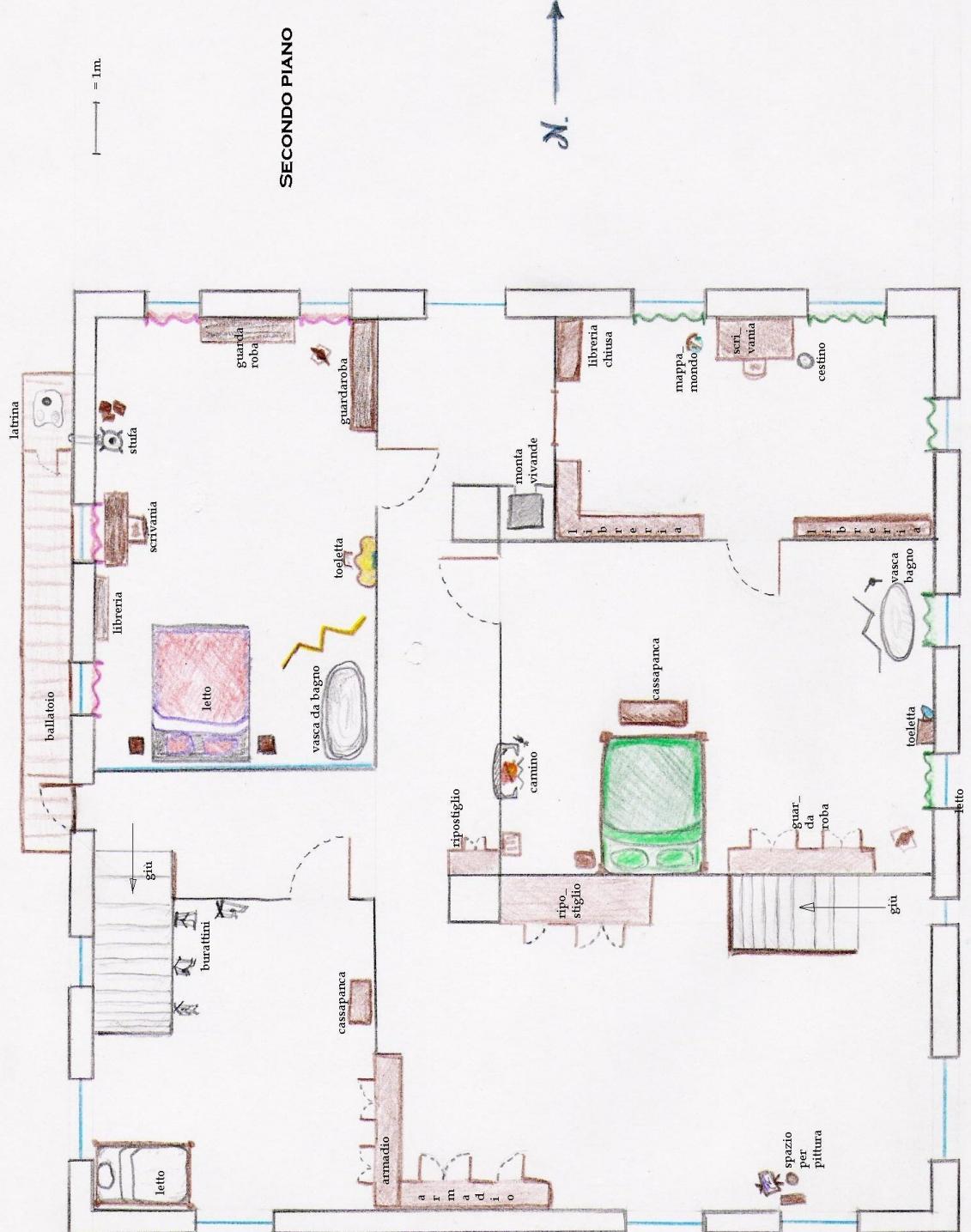
**Giuseppe Sanfilippo:** è l'uomo che ti ha salvato dal tuo girovagare e per questo gli sei grata. Come membro della sicurezza si occupa della difesa contro i Morti, dai quali è ossessionato, sembra essere costantemente in paranoia per l'imminente invasione di corpi affamati di carne viva.

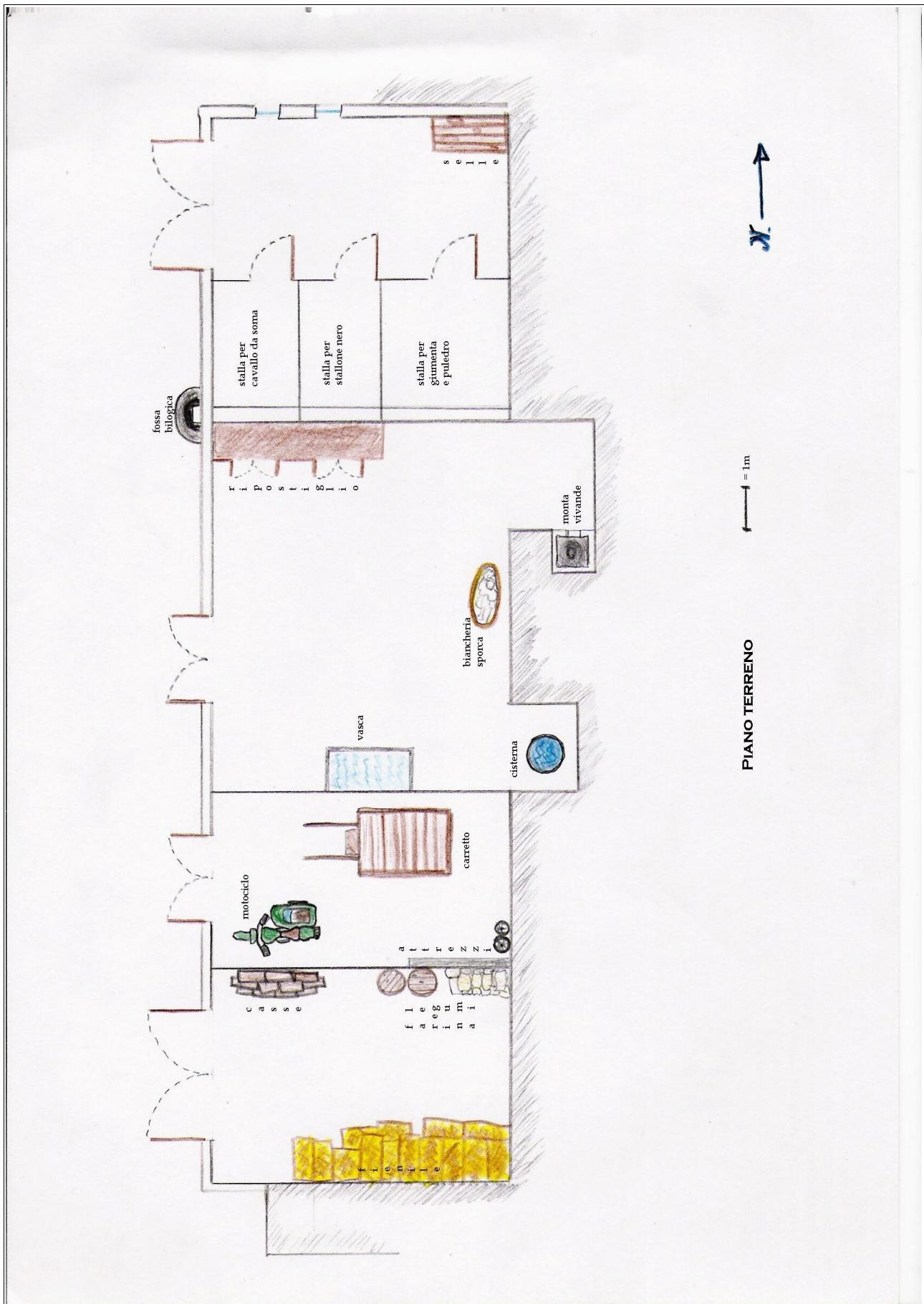


1 m.

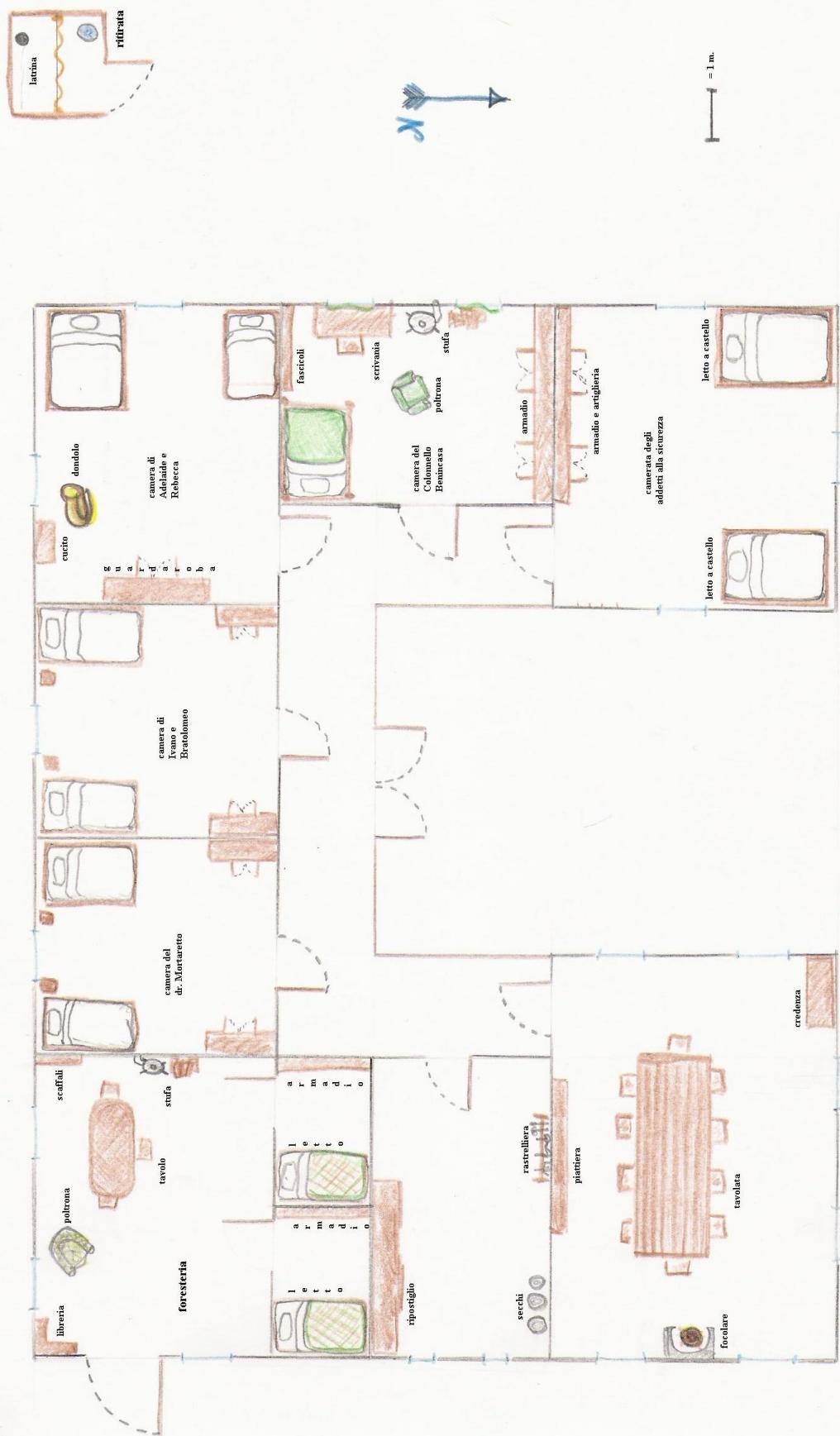
PRIMO PIANO





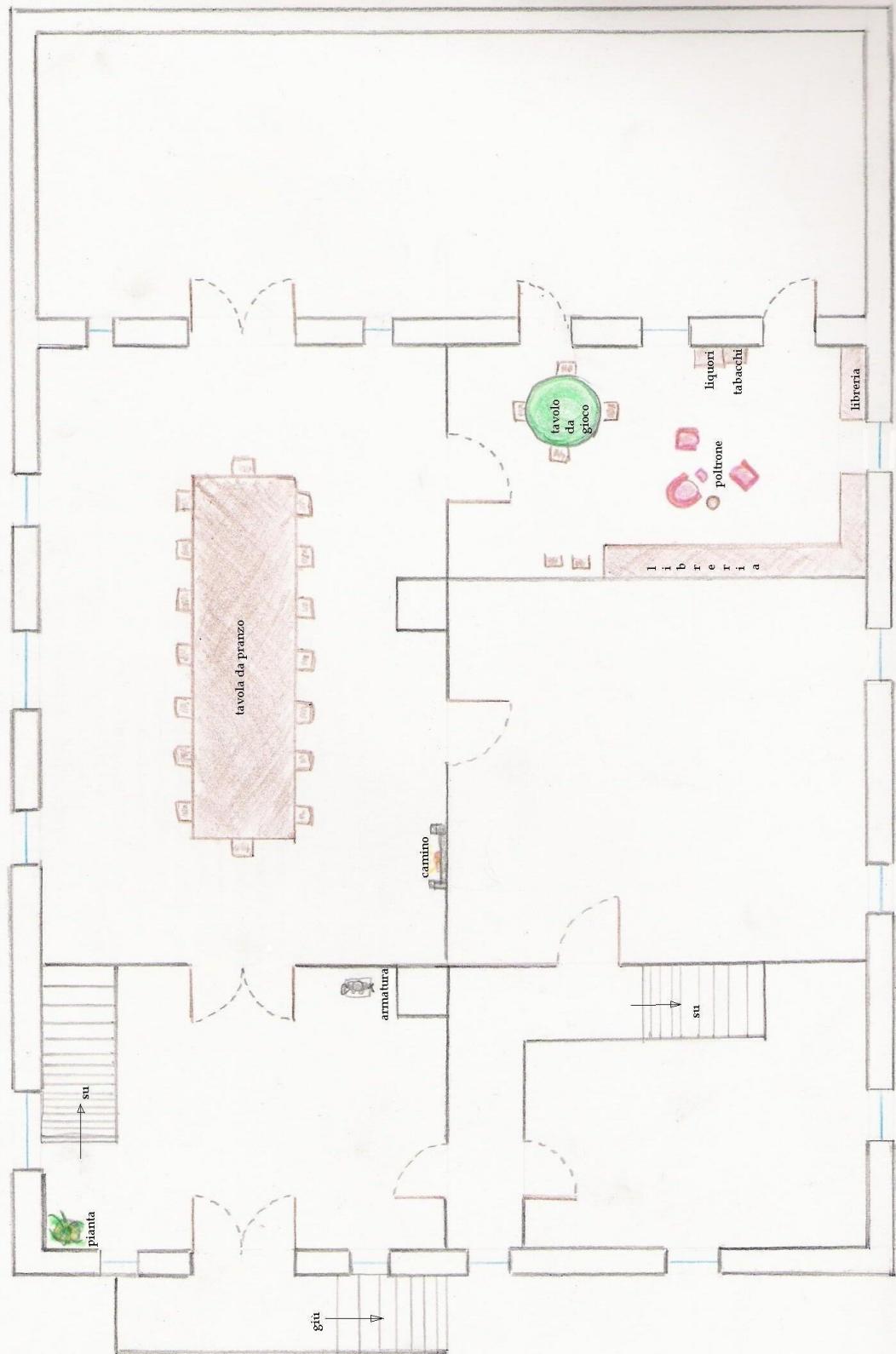


**FORESTERIA E ALLOGGI SERVITÙ**

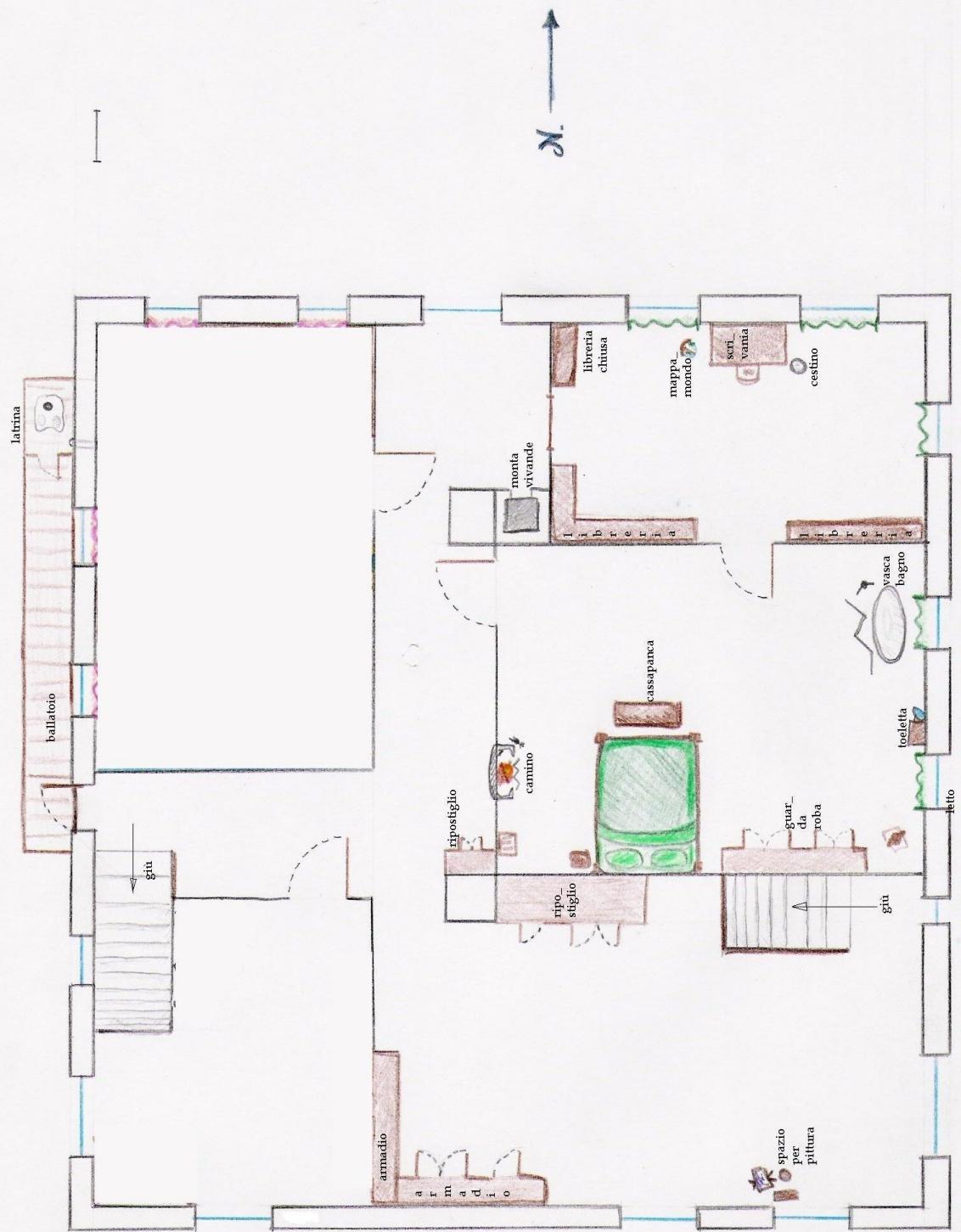


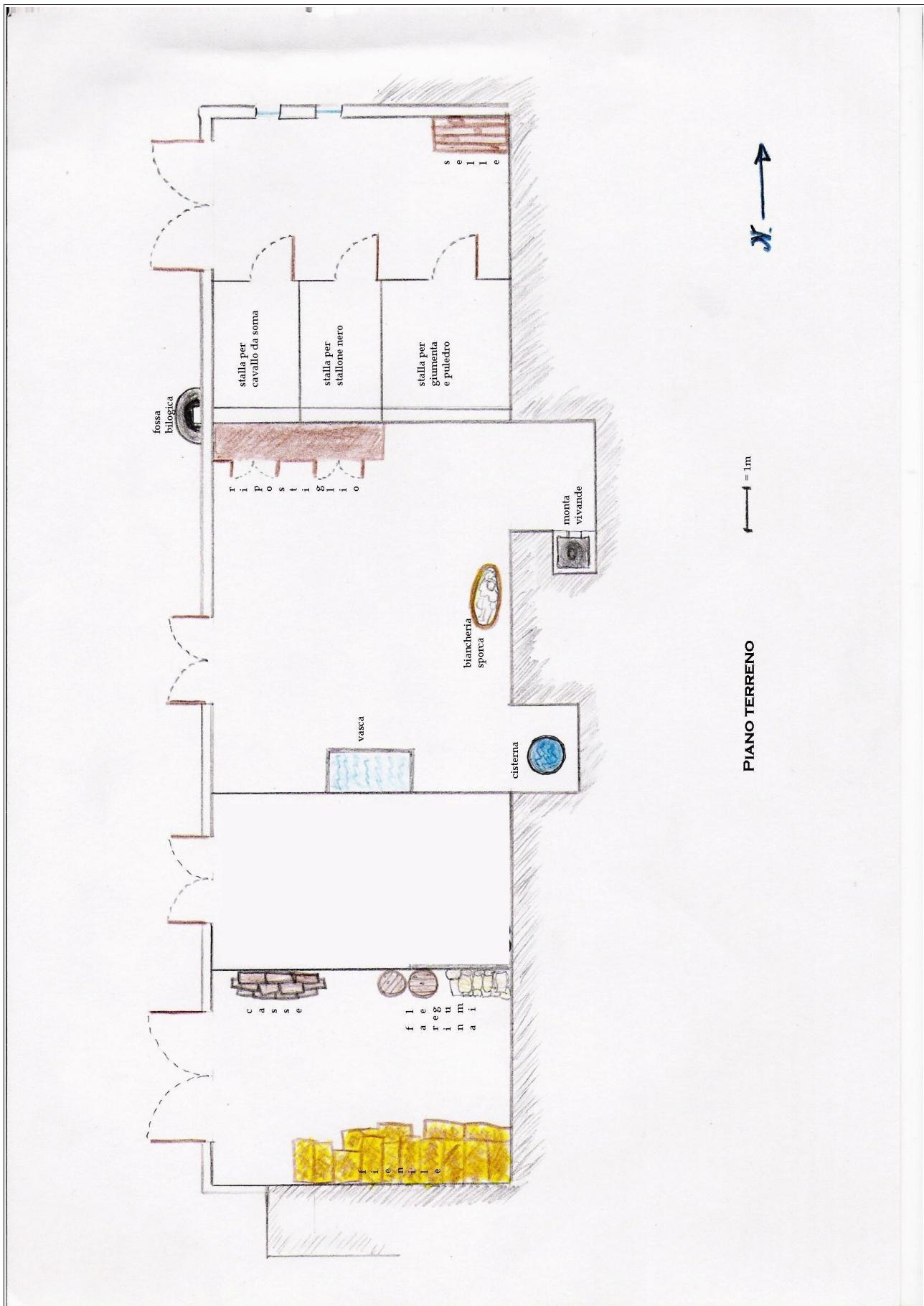
PRIMO PIANO, PLANIMETRIA PARZIALE

1m.



SECONDO PIANO, PLANIMETRIA PARZIALE





FORESTERIA E ALLOGGI SERVITÙ

