

RINASCIME NTO OSCURO

Ombre sul Rinascimento

Un Sourcebook per Il Richiamo di
Cthulhu 7^a Edizione

di Riccardo Scaringi

«*Nella luce dorata del Rinascimento si celano ombre più antiche dell'uomo.*»

CAPITOLO 1: INTRODUZIONE

Cos'è Rinascimento Oscuro?

Benvenguto in **Rinascimento Oscuro**, un sourcebook completo per *Il Richiamo di Cthulhu 7^a Edizione* che ti trasporta nell'Italia del 1503, un'epoca di straordinaria bellezza artistica e di orrori indicibili nascosti sotto la superficie dorata della civiltà.

Questo manuale ti offre tutto ciò di cui hai bisogno per condurre campagne complete nell'ambientazione del Rinascimento italiano: regole per la creazione di investigatori d'epoca, un gazetteer dettagliato della Venezia del XVI secolo, un bestiario di creature originali, una meta-campagna epica incentrata sui misteriosi *Frammenti di Alhazred*, e scenari pronti da giocare.

L'epoca di Leonardo da Vinci, Michelangelo, Raffaello — l'era dei geni e dei capolavori immortali — nasconde verità terribili. Sotto la bellezza dell'arte rinascimentale, sotto gli intrighi delle corti italiane, sotto i dogmi della Chiesa, pulsano orrori più antichi dell'umanità stessa.

IL CUORE DEL GIOCO

La domanda non è SE ti corromperai. È QUANTO dell'umanità che eri riuscirai a preservare prima della fineinevitabile.

Gli investigatori in Rinascimento Oscuro non sono eroi destinati a vincere. Sono persone comuni — studiosi, artisti, mercanti, soldati, preti — che si trovano a fronteggiare verità che la mente umana non è fatta per contenere. Ogni

mistero risolto li cambia. Ogni verità scoperta erode la loro sanità. Lentamente, inevitabilmente, diventano qualcosa di diverso da ciò che erano.

Come Usare Questo Libro

Questo sourcebook è progettato per essere modulare. Puoi usare l'intera ambientazione per una campagna completa, oppure estrarre singoli elementi per arricchire le tue partite:

SEZIONE	CONTENUTO	USO CONSIGLIATO
Parte I-II	Introduzione e contesto storico	Leggi per immergerti nell'atmosfera
Parte III	Creazione investigatori	Essenziale per nuovi personaggi
Parte IV-V	Gazetteer di Venezia e altre città	Reference durante il gioco
Parte VI	I Frammenti di Alhazred	Per campagne lunghe
Parte VII	Bestiario	Reference per creature
Parte VIII	Scenari	Per iniziare subito a giocare
Parte IX	Guida per il Custode	Tecniche avanzate
Appendici	Reference rapido, glossario, handout	Consulta quando serve

Il Tono del Gioco

Rinascimento Oscuro è un gioco di **horror investigativo**. Non è un gioco di combattimento eroico o di accumulo di potere. È un gioco dove l'intelligenza e l'astuzia contano più della forza bruta,

dove la curiosità è sia la più grande virtù che il più terribile difetto.

Investigazione, Non Combattimento

I tuoi giocatori passeranno il 70-80% del tempo investigando: interrogando testimoni, cercando indizi, decifrando testi antichi, connettendo informazioni sparse. Il combattimento è raro, veloce e *letale*. Se gli investigatori stanno combattendo, significa che qualcosa è andato storto.

Bellezza e Orrore

L'estetica del Rinascimento Oscuro è quella del *perturbante*: la bellezza che nasconde corruzione, l'arte che cela simboli impossibili, i palazzi *troppo* simmetrici, i dipinti che sembrano seguirti con lo sguardo. La luce dorata del Rinascimento rende le ombre ancora più profonde.

Tragedia, Non Trionfo

Le storie in Rinascimento Oscuro sono tragedie nel senso classico: racconti di caduta inevitabile, di scelte impossibili, di prezzi terribili pagati per la conoscenza. Gli investigatori possono rallentare l'oscurità, salvare innocenti, scoprire verità — ma ogni vittoria ha un costo, e la fine non è mai davvero lieta.

NOTA PER I GIOCATORI DI D&D

Il Richiamo di Cthulhu funziona in modo molto diverso da Dungeons & Dragons:

- Non sei un eroe invincibile — sei una persona normale in situazioni anormali
- Il combattimento è l'ultima risorsa, non la prima
- La morte del personaggio è possibile e a volte inevitabile
- Il 'bottino' più prezioso è la conoscenza — che ha sempre un prezzo

- Vincere non significa sconfiggere il mostro, ma sopravvivere sapendo la verità

Cosa Contiene Questo Manuale

Questo sourcebook include:

- **Contesto storico dettagliato** — L'Italia del 1503, con focus sulla politica, la Chiesa, l'arte e la vita quotidiana
- **Regole per investigatori rinascimentali** — Nuove professioni, abilità culturali, equipaggiamento d'epoca
- **Gazetteer completo di Venezia** — I sei sestieri, location dettagliate, NPC con statistiche, agganci avventura
- **Mini-gazetteer di Firenze, Roma e Milano** — Per espandere le campagne oltre Venezia
- **I Frammenti di Alhazred** — 30 artefatti maledetti per una meta-campagna epica
- **Bestiario originale** — 16 creature tra Mythos, folklore italiano e orrori originali
- **10 scenari completi** — Una campagna che attraversa l'Europa del Rinascimento
- **Guida per il Custode** — Tecniche avanzate per investigazioni coinvolgenti
- **Investigatori pre-generati** — 5 personaggi pronti da giocare con backstory complete

Prerequisiti

Per utilizzare questo sourcebook è necessario il *Manuale del Custode de Il Richiamo di Cthulhu 7^a Edizione*. Il *Manuale dell'Investigatore* è consigliato ma non indispensabile — questo libro

contiene tutte le informazioni necessarie per creare investigatori rinascimentali.

Nota sulla Terminologia

Questo manuale utilizza la terminologia ufficiale dell'edizione italiana de *Il Richiamo di Cthulhu* pubblicata da Raven Distribution:

TERMINE ITALIANO	TERMINE INGLESE
Custode	Keeper
Investigatore	Investigator
Sanità Mentale (SAN)	Sanity
Miti di Cthulhu	Cthulhu Mythos
Tiro	Roll
Difficoltà Normale/Ardua/Estrema	Regular/Hard/Extreme

Avviso sui Contenuti

Rinascimento Oscuro tratta temi adulti tipici dell'horror: violenza, follia, perdita di identità, body horror, morte.

L'ambientazione storica include inoltre riferimenti a pratiche dell'epoca che oggi consideriamo inaccettabili: torture, esecuzioni pubbliche, discriminazione religiosa.

STRUMENTI DI SICUREZZA

Raccomandiamo fortemente l'uso di strumenti di sicurezza al tavolo:

- X-Card: Chiunque può dire 'X-Card' per saltare una scena senza spiegazioni
- Linee e Veli: Contenuti completamente off-limits vs contenuti 'fuori scena'

- Session Zero: Discutete i limiti prima di iniziare a giocare

Il divertimento di tutti viene prima dell'horror.

«Scopri la verità. Perdi te stesso.»

CAPITOLO 2: L'ITALIA DEL 1503

«*L'Italia è un'espressione geografica.*»
 — Attribuito a Metternich, ma già vero nel 1503

L'anno è **1503**. L'Italia non esiste come nazione: è un mosaico di stati indipendenti, spesso in guerra fra loro, costantemente minacciati dalle grandi potenze straniere. Francia, Spagna e Sacro Romano Impero si contendono il controllo della penisola, usando gli stati italiani come pedine in un gioco più grande.

È un'epoca di contraddizioni straordinarie. Gli stessi anni vedono i capolavori di Leonardo da Vinci e le stragi delle Guerre d'Italia. I Papi commissionano la Cappella Sistina mentre i loro figli illegittimi conducono eserciti mercenari. I filosofi discutono dell'armonia delle sfere mentre nelle piazze bruciano gli eretici.

Per gli investigatori di *Rinascimento Oscuro*, questo mondo instabile e violento è il palcoscenico perfetto. Nessuno fa domande quando le persone scompaiono. Nessuno trova strano che un nobile sia ossessionato da antichi grimori. La Chiesa dà la caccia agli eretici, ma gli orrori del Mythos si nascondono in bella vista, scambiati per superstizione o possessione demoniaca.

Le Cinque Potenze Italiane

L'equilibrio politico italiano si regge su cinque grandi stati, in perenne competizione ma legati da una rete di matrimoni, trattati e tradimenti. Questa sezione fornisce al Custode gli elementi essenziali per ambientare avventure in ciascuno di essi.

La Serenissima Repubblica di Venezia

Venezia è unica al mondo: una città costruita sull'acqua, governata da un'oligarchia di mercanti-nobili che hanno fatto fortuna con il commercio orientale. La Serenissima è la più ricca e stabile delle potenze italiane, e la più indipendente — non teme né il Papa né l'Imperatore.

VENEZIA IN BREVE

Popolazione: ~150.000 (terza città d'Europa)
 Governo: Repubblica oligarchica (Doge + Consiglio dei Dieci)
 Economia: Commercio marittimo, vetro di Murano, banche
 Carattere: Cosmopolita, pragmatica, segreta
 Atmosfera: «Un sogno di pietra e acqua — dove i segreti affondano nei canali»

Per il Custode: Venezia è l'ambientazione ideale per avventure urbane. Il labirinto di calli e canali favorisce inseguimenti e sparizioni. Il Consiglio dei Dieci fornisce un'autorità ambigua che può essere alleata o nemica. Il commercio con l'Oriente porta oggetti esotici — e conoscenze proibite.

La Repubblica di Firenze

Firenze è la culla del Rinascimento, la città di Dante, Brunelleschi, Botticelli. I Medici l'hanno dominata per decenni, trasformandola nel centro dell'arte e del pensiero occidentale. Ma nel 1503 sono in esilio: il frate Girolamo Savonarola ha guidato una rivolta puritana (finita sul rogo nel 1498), e ora la città è una repubblica instabile.

FIRENZE IN BREVE

Popolazione: ~70.000
 Governo: Repubblica (con i Medici in esilio dal 1494)
 Economia: Banche, lana, seta, arte
 Carattere: Intellettuale, artistica, politicamente instabile
 Atmosfera: «Dove la bellezza è una religione — e l'arte nasconde segreti»

Per il Custode: Firenze è perfetta per avventure incentrate sull'arte e la filosofia. L'Accademia Neoplatonica ha tradotto testi ermetici e orfici — apprendo porte che non dovevano essere aperte. Le botteghe degli artisti nascondono esperimenti anatomici. I banchieri Medici hanno documenti che nessuno dovrebbe leggere.

Lo Stato della Chiesa

Roma è la capitale della Cristianità, sede del Papa e del potere spirituale. Ma nel 1503 quel potere è nelle mani di **Alessandro VI Borgia**, uno dei pontefici più corrotti della storia. I suoi figli — Cesare e Lucrezia — sono figure di scandalo e terrore. La Chiesa è ricchissima, politicamente aggressiva, e moralmente in rovina.

ROMA E LO STATO DELLA CHIESA IN BREVE

Popolazione: ~55.000 (Roma città)
 Governo: Teocrazia (il Papa è sovrano assoluto)
 Economia: Tasse ecclesiastiche, pellegrinaggi, indulgenze
 Carattere: Sacra e corrotta, antica e decadente
 Atmosfera: «Sopra le catacombe dei martiri, i cardinali banchettano»

Per il Custode: Roma offre avventure di intrighi ecclesiastici e scoperte archeologiche. Sotto la città si estendono le catacombe — chilometri di gallerie dove i primi cristiani seppellirono i loro morti. Ma i cristiani non furono i primi a usare quei tunnel. L'Inquisizione è potente qui, rendendo pericoloso qualsiasi interesse per l'occulto.

Il Ducato di Milano

Milano è il centro industriale d'Italia: armature, armi, tessuti escono dalle sue botteghe per rifornire tutta Europa. Gli Sforza hanno governato come tiranni illuminati, ma nel 1499 la Francia ha invaso il ducato. Nel 1503 Milano è sotto occupazione francese, ma gli Sforza tramano per tornare.

MILANO IN BREVE

Popolazione: ~100.000
 Governo: Occupazione francese (Sforza in esilio)
 Economia: Industria (armi, armature), agricoltura
 Carattere: Laboriosa, militarista, contesa
 Atmosfera: «Le fucine forgiano acciaio — ma alcune armi non sono fatte per mani umane»

Per il Custode: Milano è ideale per avventure militari e industriali. Leonardo da Vinci ha lavorato qui per anni, progettando macchine da guerra. Le fonderie potrebbero forgiare oggetti impossibili. L'occupazione straniera crea tensioni — e opportunità per chi sa approfittarne.

Il Regno di Napoli

Napoli è il più grande degli stati italiani per territorio, ma anche il più arretrato economicamente. Governato dalla

Corona d'Aragona (Spagna), è principalmente agricolo e feudale. Nel 1503 Francia e Spagna si contendono il regno in una guerra devastante.

NAPOLI IN BREVE

Popolazione: ~200.000 (Napoli città)

Governo: Monarchia (conteso tra Francia e Aragona)

Economia: Agricoltura, esportazione di grano

Carattere: Feudale, superstizioso, violento

Atmosfera: «Dove il Vesuvio dorme — e altre cose più antiche si agitano sottoterra»

Per il Custode: Il Sud offre scenari rurali e folkloristici. Le tradizioni pagane sopravvivono sotto la vernice cristiana. I Campi Flegrei — la 'terra del fuoco' vicino a Napoli — erano considerati l'ingresso agli Inferi. Le rovine greche e romane nascondono segreti più antichi di Roma stessa.

Tabella Comparativa delle Potenze

STATO	GOVERNO	POPOLAZIONE	CARATTERE
Venezia	Repubblica oligarchica	~150.000	Cosmopolita, segreta
Firenze	Repubblica (Medici esiliati)	~70.000	Artistica, instabile
Roma / Chiesa	Teocrazia papale	~55.000	Sacra e corrotta
Milano	Occupazione francese	~100.000	Industrial e, contesa
Napoli	Monarchia (Aragonese)	~200.000	Feudale, superstiziosa

La Chiesa e l'Inquisizione

La Chiesa Cattolica è l'autorità suprema in materia spirituale in tutta Europa occidentale. Il Papa siede a Roma e la sua parola è *infallibile* in questioni di fede. L'eretica — credere in qualcosa di diverso dalla dottrina ufficiale — è un crimine punito con la tortura e la morte sul rogo.

Alessandro VI Borgia (Papa 1492-1503)

Il papato nel 1503 è occupato da Rodrigo Borgia, uno spagnolo che ha comprato la tiara papale con una campagna di corruzione senza precedenti. Alessandro VI ha avuto numerosi figli illegittimi, che ha apertamente favorito: Cesare è il comandante degli eserciti papali, Lucrezia è stata maritata tre volte per alleanze politiche.

Nota storica: Alessandro VI muore nell'agosto 1503, probabilmente avvelenato (forse accidentalmente dalla stessa arma destinata a un nemico). Il suo successore Pio III regna solo 26 giorni. Poi viene eletto Giulio II, il 'Papa Guerriero'. Gli scenari possono sfruttare questo periodo di caos.

L'INQUISIZIONE

L'Inquisizione esiste per perseguire l'eretica, ma il suo potere varia da regione a regione:

- A Venezia: il governo limita severamente il potere degli inquisitori
- A Roma: l'Inquisizione è quasi onnipotente
- In Spagna: l'Inquisizione spagnola è la più terribile d'Europa

Per gli investigatori, l'Inquisizione è una spada a doppio taglio:

Può essere un nemico mortale se scoprono 'troppo'... ma anche un alleato improbabile contro gli orrori del Mythos. Dopotutto, la Chiesa combatte il demoniaco da secoli — anche se non sempre riconosce ciò che affronta.

Arte, Scienza e Occulto

Il Rinascimento è l'epoca della riscoperta dell'antichità classica. Artisti e studiosi guardano a Roma e alla Grecia per ispirazione, riscoprendo tecniche perdute e sviluppandone di nuove. La prospettiva matematica in pittura, l'anatomia umana, il metodo sperimentale — tutto nasce in questi decenni.

Ma la distinzione tra *scienza* e *occulto* non esiste ancora. Gli stessi uomini che studiano l'anatomia praticano l'alchimia. Gli astronomi sono anche

astrologi. I filosofi naturali cercano la pietra filosofale. Leonardo da Vinci progetta macchine volanti e consulta trattati di magia. Marsilio Ficino traduce Platone e pratica la teurgia.

La 'Magia Naturale'

I filosofi rinascimentali distinguono tra **magia naturale** (lo studio delle forze nascoste della natura) e **magia demoniaca** (l'invocazione di spiriti maligni). La prima è considerata una scienza legittima — una forma avanzata di filosofia naturale. La seconda è eresia e stregoneria.

Questa distinzione è cruciale per gli investigatori. Un personaggio può studiare astrologia, alchimia, ermetismo senza incorrere nell'accusa di stregoneria — purché non superi certi limiti. Ma i *Miti di Cthulhu* non fanno parte di nessuna delle due categorie. Sono qualcosa di interamente altro, che sfida tutte le classificazioni rinascimentali.

Personaggi Storici

Questa sezione presenta figure storiche che gli investigatori potrebbero incontrare o di cui potrebbero sentir parlare. Per ciascuno, forniamo note su come integrarli nelle avventure.

PERSONAGGIO	RUOLO	NOTE PER IL CUSTODE
Leonardo da Vinci	Artista, inventore	Potrebbe scoprire troppo. Alleato o vittima.
Niccolò Machiavelli	Diplomatico, teorico	Conosce segreti pericolosi. Manipolatore.
Cesare Borgia	Condottiero, figlio del Papa	Ambizione senza limiti. Userebbe il Mythos?
Michelangelo	Scultore, pittore	Le sue visioni potrebbero non essere solo artistiche.
Lucrezia Borgia	Nobildonna, avvelenatrice?	Vittima o complice? Sa più di quanto dice.
Alessandro VI	Papa Borgia	Muore nel 1503. Cosa cercava veramente?
Isabella d'Este	Marchesa di Mantova	Collezionista ossessiva. Cosa ha nelle sue stanze?

La Vita Quotidiana

Per un abitante del 1503, il mondo funziona secondo regole molto diverse da quelle moderne. Questa sezione aiuta i giocatori a calarsi nella mentalità dell'epoca.

Il Tempo

Non esistono orologi da polso. Le campane delle chiese scandiscono le ore canoniche. La maggior parte delle persone si sveglia all'alba e va a dormire al tramonto. Le candele sono costose, l'olio per lampade anche. La notte appartiene ai ladri, agli amanti clandestini — e a cose peggiori.

I Viaggi

Da Venezia a Roma ci vogliono **7-10 giorni** a cavallo, in condizioni favorevoli. Via mare è spesso più rapido ma rischioso. Una lettera impiega giorni o settimane ad arrivare. Banditi, malattie, intemperie sono rischi concreti. La maggior parte della gente non si allontana mai più di qualche miglio dal luogo di nascita.

TRATTA	VIA TERRA	VIA MARE
Venezia → Roma	7-10 giorni	5-7 giorni
Venezia → Firenze	4-6 giorni	N/A (via terra)
Venezia → Milano	3-5 giorni	N/A
Venezia → Napoli	12-15 giorni	7-10 giorni
Venezia → Costantinopoli	N/A	20-30 giorni

La Medicina

Le malattie sono considerate squilibri degli umori corporei (sangue, flegma, bile gialla, bile nera) o punizioni divine. I medici praticano salassi, prescrivono erbe e purghe, consultano le stelle prima

di operare. Gli interventi chirurgici avvengono senza anestesia. La peste è una memoria recente — l'ultima grande epidemia ha ucciso un terzo della popolazione europea nel secolo precedente.

La Giustizia

La tortura è uno strumento legale di interrogatorio. Le esecuzioni sono pubbliche — impiccagioni, decapitazioni, roghi. I nobili hanno diritto a essere giustiziati con la spada (più 'onorevole'). I crimini contro la Chiesa sono puniti dall'Inquisizione. I crimini contro lo stato da tribunali civili. Spesso le giurisdizioni si sovrappongono.

NOTA: SENSIBILITÀ MODERNE

Il Rinascimento italiano includeva pratiche che oggi consideriamo inaccettabili: tortura istituzionalizzata, esecuzioni pubbliche, schiavitù, discriminazione sistematica contro ebrei, donne, stranieri.

Questi elementi esistono nell'ambientazione per accuratezza storica, non per glorificarli. Il Custode dovrebbe usare discrezione nel presentarli, rispettando le sensibilità del proprio gruppo di gioco.

Usate gli Strumenti di Sicurezza (X-Card, Linee e Veli) per gestire contenuti potenzialmente problematici.

L'Orrore Sotto la Bellezza

In *Rinascimento Oscuro*, la bellezza dell'arte e dell'architettura nasconde sempre qualcosa di *sbagliato*. È un'estetica del *perturbante*: tutto sembra normale, ma qualcosa stona.

- I palazzi sono *troppo* simmetrici — come se seguissero una geometria non umana
- I dipinti sembrano seguirti con lo sguardo — e a volte lo fanno davvero
- Le statue hanno espressioni che cambiano quando non le guardi
- La musica delle corti contiene intervalli che producono nausea inspiegabile
- Le ombre non si comportano come dovrebbero quando cala il sole

Il Rinascimento è l'epoca in cui l'uomo ha riscoperto l'antichità classica. Ma alcune cose antiche avrebbero dovuto restare sepolte. Gli studiosi che traducono Platone trovano anche altri testi — frammenti di conoscenze che precedono Roma, precedono la Grecia, precedono l'umanità stessa.

I Frammenti di Alhazred — i trenta pezzi del corpo disperso del Poeta Pazzo — sono arrivati in Italia attraverso le rotte commerciali veneziane. Ora circolano tra collezionisti ignari, culti segreti, e potenti che non comprendono cosa hanno tra le mani.

«Il Rinascimento fu l'epoca in cui l'uomo riscoprì la grandezza dell'antichità. Ma alcune cose antiche avrebbero dovuto restare sepolte.»

CAPITOLO 3:

CREARE UN INVESTIGATORE

«Non sei un eroe. Sei una persona comune in circostanze straordinarie.»

Il tuo investigatore è una persona dell'epoca — non un avventuriero professionista, non un eroe della luce, ma qualcuno che si trova coinvolto in eventi più grandi di lui. Forse la curiosità lo ha portato troppo lontano. Forse ha visto qualcosa che non doveva vedere. Forse qualcuno che amava è scomparso. Qualunque sia la ragione, ora è inviacciato in misteri che minacciano la sua sanità e la sua vita.

Passo 1: Genera le Caratteristiche

Le caratteristiche definiscono le capacità fisiche e mentali del tuo personaggio. Ci sono **otto caratteristiche**, ciascuna con un valore normalmente compreso tra 15 e 90 (la media umana è 50).

CARATTERISTICA	ABB.R.	DESCRIZIONE
Forza	FOR	Potenza muscolare. Quanto puoi sollevare, quanto forte colpisci.
Costituzione	COS	Salute e resistenza. Resistenza a fatica, malattie, ferite.
Taglia	TAG	Dimensioni fisiche: altezza e peso combinati.

Destrezza	DES	Agilità, velocità, coordinazione. Rapidità e precisione.
Intelligenza	INT	Capacità di ragionare, intuire, risolvere problemi.
Potere	POT	Forza di volontà, stabilità mentale, carisma spirituale.
Fascino	FAS	Aspetto fisico e magnetismo personale.
Istruzione	IST	Conoscenze accumulate, cultura, educazione formale.

Metodo Rapido (Consigliato)

Distribuisci i seguenti valori come preferisci tra le otto caratteristiche: **40, 50, 50, 50, 60, 60, 70, 80**. Questo ti dà un personaggio bilanciato ma con punti di forza e debolezza definiti.

Metodo Casuale

Se preferisci affidarti al caso:

- **FOR, COS, DES, FAS, POT:** Tira $3D6 \times 5$
- **TAG, INT:** Tira $(2D6+6) \times 5$
- **IST:** Tira $(3D6+3) \times 5$

NOTA STORICA: L'ISTRUZIONE NEL 1503

Nel Rinascimento, l'istruzione formale è rara e riservata a pochi. Solo nobili, chierici e ricchi mercanti sanno leggere e scrivere. Un valore di IST alto implica accesso a libri, tutori privati, o

l'università (riservata ai maschi di buona famiglia).

Un valore di IST basso non significa stupidità — significa educazione informale, sapere pratico trasmesso oralmente, competenze artigianali apprese sul campo.

di **Valore di Credito** (ricchezza e posizione sociale).

Passo 2: Calcola gli Attributi Derivati

ATTRIBUTO	FORMULA	SIGNIFICATO
Punti Ferita (PF)	$(COS + TAG) \div 10$	Danni che puoi subire prima di morire
Punti Magia (PM)	$POT \div 5$	Energia per incantesimi e rituali
Sanità Mentale (SAN)	$= POT$	Stabilità mentale (valore iniziale)
Movimento	8 (standard)	Velocità base in combattimento

Bonus al Danno (BD) e Struttura:
Dipendono dalla somma di FOR + TAG.

FOR + TAG	BONUS AL DANNO	STRUTTURA
2-64	-2	-2
65-84	-1	-1
85-124	0	0
125-164	+1D4	+1
165-204	+1D6	+2
205-284	+2D6	+3

Passo 3: Scegli una Professione

La professione determina chi sei nella società del 1503: le tue abilità, i tuoi contatti, il tuo status. Ogni professione ha **8 abilità professionali** e un range

Le Nove Professioni

STUDIOSO / FILOSOFO NATURALE

Sei un uomo di cultura — professore all'Università di Padova, bibliotecario della Marciana, o filosofo indipendente mantenuto da un patrono. Hai accesso a libri rari, conosci il latino e il greco, corrispondi con studiosi in tutta Europa. La tua curiosità potrebbe essere la tua rovina.

Abilità: Biblioteconomia, Storia, Altra Lingua (Latino), Altra Lingua (Greco), Occultismo, Scienza (a scelta), Persuadere, una a scelta

Valore di Credito: 30-60

MEDICO / CHIRURGO

La medicina del 1503 è un mix di teoria umorale, astrologia medica, e osservazione empirica. Hai studiato Galeno e Ippocrate, pratichi salassi e prescrivi erbe. Ma forse hai visto cose che la scienza non spiega — malattie impossibili, guarigioni miracolose, morti che sembravano ancora vive.

Abilità: Medicina, Scienza (Biologia), Scienza (Farmacologia), Altra Lingua (Latino), Psicologia, Primo Soccorso, Persuadere, una a scelta

Valore di Credito: 40-70

MERCANTE

Venezia è costruita sul commercio, e tu sei un uomo d'affari. Traffichi in spezie dall'Oriente, tessuti pregiati, vetro di Murano, o merci più... esotiche. Hai contatti in ogni porto del Mediterraneo, parli più lingue, e sai che ogni informazione ha un prezzo.

Abilità: Contabilità, Valutare, Altra Lingua (a scelta), Persuadere, Psicologia, Navigare, Raggirare, una a scelta

Valore di Credito: 30-80

ARTISTA / ARTIGIANO

Pittore, scultore, orafo, vetraro di Murano, liutaio. L'arte nel Rinascimento è anche

scienza: studi prospettiva, anatomia, alchimia dei colori. I tuoi occhi sono allenati a vedere dettagli che altri ignorano — e a volte vedi cose che altri non vedono.

Abilità: Arti e Mestieri (specializzazione), Individuare, Storia, Valutare, Persuadere o Ammaliare, Arrampicarsi, Riparazioni Meccaniche, una a scelta

Valore di Credito: 20-60

SOLDATO / CONDOTTIERO

Hai combattuto nelle guerre d'Italia — per la Serenissima, o come mercenario per chi pagava meglio. Conosci la violenza, la morte, il puzzo del sangue e della polvere da sparo. Hai visto cose terribili sui campi di battaglia — ma niente ti ha preparato per ciò che incontrerai ora.

Abilità: Combattere (Spada), Armi da Fuoco (Archibugio) o Combattere (altra), Schivare, Primo Soccorso, Intimidire, Navigare, Cavalcare, una a scelta

Valore di Credito: 20-50 (soldato) / 50-70 (condottiero)

CHIERICO / MONACO

Servo della Chiesa — prete parrocchiale, frate domenicano, monaco benedettino. Hai accesso a biblioteche monastiche piene di testi antichi, conosci il latino liturgico, e forse hai sentito voci di... cose che la Chiesa preferisce non menzionare. Reliquie che fanno miracoli. Possessioni demoniache. Manoscritti proibiti.

Abilità: Altra Lingua (Latino), Biblioteconomia, Storia, Occultismo, Primo Soccorso, Psicologia, Persuadere, una a scelta

Valore di Credito: 20-40 (frate) / 40-70 (parroco) / 70-90 (prelato)

CORTIGIANO / DIPLOMATICO

Vivi a corte — al servizio del Doge, di un ambasciatore, o di un cardinale. Conosci i segreti del potere, l'arte della diplomazia, i veleni nelle coppe e i pugnali nelle ombre. Sai come far parlare le persone, come manipolarle, come sopravvivere dove una parola sbagliata può costarti la vita.

Abilità: Ammaliare, Persuadere, Psicologia, Storia, Legge, Altra Lingua (a scelta), Raggirare, una a scelta

Valore di Credito: 40-80

MARINAIO / CAPITANO

Hai solcato il Mediterraneo — fino a Costantinopoli, Alessandria d'Egitto, o oltre le Colonne d'Ercole. Hai visto terre straniere, tempeste terribili, e sentito

storie impossibili nei porti dell'Oriente. Il mare ha i suoi segreti, e tu ne conosci alcuni.

Abilità: Pilotare (Imbarcazioni), Navigare, Nuotare, Combattere (Rissa), Arrampicarsi, Altra Lingua (a scelta), Individuare, una a scelta

Valore di Credito: 20-40 (marinaio) / 40-60 (capitano)

SBIRRO / INVESTIGATORE

Lavori per il Consiglio dei Dieci, la magistratura, o un signore locale. Il tuo compito è scoprire la verità — interrogare sospetti, raccogliere prove, seguire tracce. Conosci i bassifondi della città, i criminali, gli informatori. E a volte, le tue indagini ti portano in luoghi che avresti preferito non conoscere.

Abilità: Individuare, Psicologia, Ascoltare, Furtività, Intimidire o Persuadere, Legge, Seguire Tracce, una a scelta

Valore di Credito: 30-50

Tabella Riassuntiva Professioni

PROFESSIONE	CREDITO	RUOLO TIPICO
Studioso	30-60	Ricerca, lingue, occultismo
Medico	40-70	Cure, scienza, autopsie
Mercante	30-80	Contatti, denaro, informazioni
Artista	20-60	Osservazione, accesso a corti
Soldato	20-70	Combattimento, protezione
Chierico	20-90	Accesso ecclesiastico, latino
Cortigiano	40-80	Intrighi, diplomazia, segreti
Marinaio	20-60	Viaggi, luoghi esotici
Sbirro	30-50	Investigazione, interrogatori

Passo 4: Assegna le Abilità

Ogni professione ha **8 abilità professionali**. Distribuisci i seguenti valori tra queste abilità:

**70%, 60%, 60%, 50%, 50%,
50%, 40%, 40%**

Poi scegli **4 abilità personali** (non professionali) che rappresentano hobby, interessi o esperienze passate. Aggiungi **+20%** al loro valore base.

Per ogni abilità significativa, calcola anche il valore di **metà** (per difficoltà Ardua) e **un quinto** (per difficoltà Estrema).

Abilità Speciale: Etichetta Italiana

ETICHETTA ITALIANA (Italian Etiquette)

Valore Base: Pari al tuo Valore di Credito

Gli investigatori italiani (o stranieri cresciuti in Italia) conoscono automaticamente i codici sociali dell'epoca. Questa abilità riflette la conoscenza di:

- Protocolli nobiliari e forme di cortesia appropriate
- Gerarchie ecclesiastiche e secolari
- Convenzioni mercantili e contratti
- Etichetta delle corti, delle gilde, e delle diverse classi sociali
- Comportamento appropriato in chiesa, a tavola, in pubblico

Uso: Testa Etichetta Italiana quando interagisci con NPC di status sociale diverso, navighi la burocrazia, richiedi

favori, o devi evitare gaffe sociali che potrebbero compromettere un'indagine.

Stranieri: Un investigatore straniero (tedesco, francese, spagnolo) non possiede questa abilità automaticamente. Può acquisirla spendendo punti abilità personali, partendo dal valore base di 01%. Gli stranieri sono riconoscibili — dall'accento, dall'abbigliamento, dai modi — e questo può essere sia uno svantaggio (diffidenza) che un vantaggio (curiosità esotica).

Passo 5: Determina il Valore di Credito

Il **Valore di Credito** indica ricchezza e posizione sociale — estremamente importanti nel Rinascimento, dove il sangue e il denaro determinano tutto. La tua professione indica il range possibile; scegli un valore specifico.

CREDITO	STATUS	VITA QUOTIDIANA
0-9	Mendicante/Servo	Strada o stalle, avanzi
10-29	Classe bassa	Stanza condivisa, cibo semplice
30-49	Classe media	Appartamento, cibo decente
50-69	Classe media-alta	Casa propria, servitù minima
70-89	Nobiltà minore	Palazzo, accesso a corte
90-98	Alta nobiltà	Grande palazzo, potere politico
99	Élite	Doge, cardinale, principe

Passo 6: Definisci il Background

Un investigatore non è solo numeri su una scheda. Definisci questi elementi per dare vita al personaggio:

- **Descrizione:** Aspetto fisico, modo di vestire, tratti distintivi
- **Ideologia/Fede:** Credenze religiose, visione del mondo, valori morali
- **Persone Significative:** Familiari, amici, mentori, nemici — e perché contano

- **Luoghi Significativi:** La casa d'infanzia, una chiesa, un luogo segreto
- **Beni Preziosi:** Oggetti con valore sentimentale — un anello, un libro, una lettera
- **Tratti:** Personalità, tic nervosi, modi di parlare, paure
- **Ferite e Cicatrici:** Segni fisici di esperienze passate

PERCHÉ IL BACKGROUND CONTA

Nel Richiamo di Cthulhu, il background non è decorazione — è meccanica di gioco:

- Le Persone Significative possono essere minacciate, rapite, corrotte
- I Luoghi Significativi possono offrire rifugio o essere profanati
- I Beni Preziosi possono aiutarti a recuperare Sanità nei momenti difficili
- L'Ideologia può guidare le tue scelte quando tutto sembra perduto

Un personaggio con un background ricco è più interessante da giocare — e più vulnerabile all'orrore.

«*Ogni uomo ha un prezzo. Il tuo sarà la verità.*»

CAPITOLO 4: EQUIPAGGIAMENTO TO DELL'EPOCA

«Nel Rinascimento, ciò che possiedi definisce chi sei.»

L'equipaggiamento del tuo investigatore dipende dalla professione e dal Valore di Credito. Ricorda: non esistono torce elettriche, telefoni, automobili, o qualsiasi tecnologia moderna. Il 1503 è un mondo di candele e ombre, cavalli e barche, lame e polvere da sparo.

La Valuta Veneziana

I prezzi in questo capitolo sono espressi in **Ducati**, la moneta d'oro veneziana riconosciuta in tutto il Mediterraneo. Per spese minori si usano monete di minor valore.

MONETA	VALORE	USO COMUNE
Ducato d'oro	= 124 soldi	Transazioni importanti, commercio
Lira	= 20 soldi	Uso quotidiano, acquisti medi
Soldo	= 12 denari	Piccoli acquisti, elemosina
Denaro	unità minima	Spiccioli, offerte

QUANTO GUADAGNA UN VENEZIANO?

Reddito annuale approssimativo per classe sociale:

- Servo/Bracciante: 8-15 Ducati/anno
- Artigiano: 20-40 Ducati/anno
- Mercante medio: 50-150 Ducati/anno
- Professionista (medico, notaio): 100-300 Ducati/anno

- Nobile minore: 300-1.000 Ducati/anno
- Grande mercante: 1.000-5.000 Ducati/anno
- Alta nobiltà: 5.000+ Ducati/anno

Un ducato è una somma significativa per la gente comune. Un operaio guadagna circa 3-5 soldi al giorno.

Armi

Attenzione: Portare armi in pubblico a Venezia è regolamentato. I nobili possono portare la spada come simbolo di status. I popolani possono avere un coltello da lavoro. Armi da fuoco e balestre richiedono permessi speciali. L'Arsenale sorveglia severamente il commercio di armi.

Armi da Mischia

ARMA	DANNO	PREZZO	NOTE
Pugnale/Stiletto	1D4+BD	1-5 D	Nascondibile, comune
Coltello da lavoro	1D4	2-10 soldi	Legale per tutti
Spada da lato	1D8+BD	5-20 D	Arma da gentiluomo
Stocco	1D8+BD	8-30 D	Elegante, per la scherma
Spadone a due mani	1D10+1+BD	15-40 D	Pesante, lenta
Mazza/Randello	1D6+BD	5-20 soldi	Economica, comune
Ascia	1D8+1+BD	1-3 D	Da lavoro o da guerra
Lancia	1D8+1+BD	1-4 D	Portata, per formazioni
Alabarda	1D10+BD	3-10 D	Arma da guardia

Armi a Distanza

ARMA	DANNO	GITTATA	PREZZO	NOTE
Archibugio	1D10+4	50m	8-25 D	3 round per ricaricare
Pistola a ruota	1D10	10m	20-50 D	Rara, 2 round ricarica
Balestra pesante	1D10+2	60m	10-30 D	2 round per ricaricare
Balestra leggera	1D8	40m	5-15 D	1 round per ricaricare
Arco lungo	1D8+1	90m	3-10 D	Richiede FOR 60+
Arco corto	1D6	50m	1-5 D	Più facile da usare
Fionda	1D4	30m	pochi soldi	Munizioni ovunque
Coltello da lancio	1D4	10m	5-20 soldi	Puoi portarne più d'uno

Brigantina	4 punti	20-50 D	-1 DES	Placche su cuoio
Corazza a piastre	6 punti	50-200 D	-3 DES	Solo per cavalleri
Armatura completa	8 punti	200-500 D	-4 DES	Da parata o torneo
Elmo aperto	+1 testa	5-15 D	-1 Ascoltare	Visibilità normale
Elmo chiuso	+2 testa	10-30 D	-2 Ascoltare/Individuare	Visione limitata
Scudo rotondo	+1 parata	2-10 D	Occupava una mano	Bonus a parare

Armature e Protezioni

Le armature sono pesanti, costose, e attirano l'attenzione. Indossare un'armatura completa per le strade di Venezia sarebbe *molto* sospetto — e probabilmente illegale senza giustificazione.

ARMATURA	PROTEZIONE	PREZZO	PENALITÀ	NOTE
Cuoio pesante	1 punto	2-5 D	Nessuna	Discreta sotto i vestiti
Giacco imbottito	2 punti	3-8 D	Nessuna	Comune per soldati
Cotta di maglia	3 punti	15-40 D	-1 DES	Rumorosa, pesante

Abbigliamento

Nel Rinascimento, l'abito fa il monaco. Ciò che indossi comunica immediatamente il tuo status sociale, la tua professione, persino la tua città d'origine. Leggi suntuarie regolano chi può indossare cosa — la seta e il velluto sono riservati ai nobili, certi colori (come il cremisi) sono proibiti ai popolani.

Abbigliamento Maschile

ABBIGLIAMENTO	PREZZO	STATUS
Camicia di lino, brache	10-30 soldi	Popolano
Farsetto semplice, calze	1-3 D	Artigiano
Farsetto di lana, mantello	3-8 D	Mercante
Giubbone di seta, calzamaglie	10-25 D	Borghese agiato
Abito completo di velluto	30-80 D	Nobile minore
Abito di corte con ricami	100-300 D	Alta nobiltà
Cappello semplice (feltro)	20-50 soldi	Comune
Berretto da studioso	1-3 D	Intellettuale
Cappello piumato da nobile	5-20 D	Status elevato
Stivali di cuoio	2-8 D	Per viaggi
Scarpe di stoffa/cuoio	20 soldi - 2 D	Uso quotidiano
Guanti di pelle	1-5 D	Per cavalcare o eleganza

Abbigliamento Femminile

ABBIGLIAMENTO	PREZZO	STATUS
Camicia, gonna di lana	15-40 soldi	Popolana
Corpetto, gonna, grembiule	1-4 D	Artigiana
Gamurra (abito intero)	5-15 D	Mercantessa
Abito con maniche staccabili	15-40 D	Borghese

Zimarra di seta con ricami	50-150 D	Nobildonna
Abito da corte con perle	200-500 D	Alta nobiltà
Cuffia/Fazzoletto da capo	5-30 soldi	Donne sposate
Acconciatura con perle	10-50 D	Occasioni formali
Chopine (zoccoli alti)	5-20 D	Moda veneziana
Maschera di carnevale	1-10 D	Anonimato

Alloggio

ALLOGGIO	PREZZO	QUALITÀ
Posto in dormitorio comune	2-5 soldi/notte	Pulci garantite
Stanza condivisa in locanda	10-20 soldi/notte	Passabile
Stanza privata in locanda	1-2 D/notte	Decente, con chiave
Camera in albergo rispettabile	2-5 D/notte	Comfort, servizio
Suite per nobili	5-15 D/notte	Lusso, discrezione
Affitto stanza (mensile)	2-8 D/mese	Per residenza fissa
Affitto appartamento (mensile)	5-20 D/mese	Indipendenza
Affitto palazzo piccolo (annuale)	50-200 D/anno	Per famiglie agiate
Acquisto casa popolare	100-500 D	Proprietà
Acquisto palazzo	1.000-10.000 D	Investimento/Status

Cibo e Bevande

CIBO/BEVANDA	PREZZO	NOTE
Pane (pagnotta)	1-2 denari	Base dell'alimentazione
Zuppa in taverna	2-5 soldi	Pasto economico
Pasto completo in taverna	10-20 soldi	Carne, vino, pane

Pasto in osteria raffinata	1-3 D	Qualità, servizio
Banchetto privato (a persona)	5-20 D	Occasioni speciali
Vino comune (boccale)	2-5 soldi	Qualità variabile
Vino pregiato (bottiglia)	1-5 D	Per intenditori
Birra (boccale)	1-3 soldi	Più comune al Nord
Acqua (sempre sospetta)	—	Meglio il vino...
Carne fresca (libbra)	5-15 soldi	Bue, maiale, pollame
Pesce fresco (libbra)	3-10 soldi	Abbondante a Venezia
Spezie (oncia)	1-10 D	Lusso importato

Trasporti

A Venezia non esistono cavalli — ci si muove a piedi o in barca. Nel resto d'Italia, cavalli e carri sono il mezzo standard. I viaggi lunghi sono lenti, scomodi e pericolosi.

Trasporto a Venezia

TRASPORTO	PREZZO	NOTE
Gondola pubblica (traghetto)	1-2 soldi	Attraversamento canale
Gondola privata (corsa)	5-20 soldi	Dipende dalla distanza
Gondola privata (mezza giornata)	1-3 D	A disposizione
Gondola privata (giornata intera)	2-5 D	Servizio completo
Noleggio barca a remi	20-50 soldi/giorno	Fai da te
Acquisto gondola	50-150 D	Usata, senza decorazioni
Gondola nuova decorata	200-500 D	Status symbol
Gondoliere personale (mensile)	3-8 D/mese	Servitore fisso

Trasporto via Terra

TRASPORTO	PREZZO	NOTE
Cavallo da lavoro	10-30 D	Robusto, lento
Cavallo da sella	30-80 D	Per viaggi
Cavallo da guerra	80-200 D	Addestrato al combattimento
Mulo/Asino	5-15 D	Per carichi, terreni difficili
Carrozza semplice	30-100 D	Scomoda ma coperta
Carrozza da viaggio	100-300 D	Relativo comfort
Noleggio cavallo (giornata)	1-3 D	Include sella e briglie
Noleggio carrozza con cocchiere	3-10 D/giorno	Servizio completo
Stalla (per notte)	5-15 soldi	Fieno e acqua inclusi

Ferratura cavallo	1-2 D	Necessaria ogni 6-8 settimane
-------------------	-------	-------------------------------

Trasporto Marittimo

TRATTA	PREZZO PONTE	PREZZO CABINA	DURATA
Venezia – Padova	10-20 soldi	1-2 D	1 giorno (via fiume)
Venezia – Ravenna	1-2 D	3-5 D	2-3 giorni
Venezia – Ancona	2-4 D	5-10 D	3-5 giorni
Venezia – Napoli	5-10 D	15-30 D	7-10 giorni
Venezia – Costantinopoli	10-20 D	30-60 D	20-30 giorni
Venezia – Alessandria	15-30 D	40-80 D	25-40 giorni

Strumenti per l'Investigazione

OGGETTO	PREZZO	USO
Candele (dozzina)	10-30 soldi	2-4 ore di luce ciascuna
Torcia (fascio di 6)	5-15 soldi	1 ora ciascuna, fumosa
Lanterna a olio	1-5 D	Ricaricabile, direzionale
Olio per lanterna (fiasco)	10-30 soldi	~10 ore di luce
Corda (10 metri)	20-50 soldi	Canapa resistente
Grimaldelli	2-10 D	Illegali se trovati
Specchio piccolo (metallo)	1-5 D	Per vedere oltre gli angoli
Specchio di vetro (raro)	10-50 D	Lusso, fragile
Lente d'ingrandimento	5-20 D	Per dettagli, scritture minute
Bussola	10-30 D	Navigazione, orientamento
Clessidra (piccola)	2-8 D	Misura del tempo
Gesso (dozzina)	pochi soldi	Per segnare percorsi
Carbone per disegnare	pochi soldi	Schizzi rapidi

Strumenti Professionali

Per il Medico

OGGETTO	PREZZO	EFFETTO
Borsa del medico completa	10-30 D	+10% a Medicina/Primo Soccorso
Strumenti chirurgici	5-20 D	Necessari per operazioni
Lancette per salasso	1-3 D	Pratica comune
Erbe medicinali (assortimento)	1-5 D	Per preparati vari
Teriaca (antidoto universale)	5-20 D	Efficacia dubbia
Oppio (dose)	1-5 D	Antidolorifico, sonnifero
Bende e garze (rotolo)	10-30 soldi	Per fasciature
Libro di medicina (Galen) (piccolo)	20-50 D	+5% Medicina dopo studio

Per lo Studioso

OGGETTO	PREZZO	NOTE
Penna d'oca (dozzina)	5-15 soldi	Si consumano rapidamente
Inchiostro (bottiglia)	10-30 soldi	Nero standard
Inchiostro colorato	1-3 D	Rosso, blu per miniature
Carta (risma, 100 fogli)	2-8 D	Qualità variabile
Pergamena (foglio)	1-3 D	Per documenti importanti
Libro bianco (rilegato)	5-15 D	Per appunti, diario
Libro comune (stampato)	1-5 D	Disponibile dal 1450
Libro raro (manoscritto)	20-100 D	Testi antichi, rari
Libro proibito	50-500 D	Rischio Inquisizione
Astrolabio	20-80 D	Astronomia, navigazione
Mappamondo (piccolo)	30-100 D	Conoscenze geografiche

Per l'Artista

OGGETTO	PREZZO	NOTE
Colori a tempera (set)	2-10 D	Uso comune
Colori a olio (set)	5-20 D	Tecnica moderna
Pennelli (assortimento)	1-5 D	Qualità variabile
Tela preparata (media)	1-5 D	Per dipinti
Tavola di legno preparata	2-8 D	Supporto tradizionale
Oro in foglia (libretto)	5-15 D	Per dorature
Lapislazzuli (oncia)	20-50 D	Blu oltremare, prezioso
Scalpelli (set)	3-10 D	Per scultura
Martello da scultore	1-3 D	Varie dimensioni
Blocco di marmo (piccolo)	5-20 D	Peso e trasporto problematici

Servizi

Spesso è più efficace pagare qualcuno che fare da sé. A Venezia si può comprare quasi tutto — incluse informazioni, silenzio, e violenza.

SERVIZIO	PREZZO	NOTE
Messaggero (in città)	5-20 soldi	Consegna in giornata
Messaggero (altra città)	1-5 D	Dipende dalla distanza
Notaio (documento semplice)	1-3 D	Contratti, testamenti
Avvocato (consulenza)	2-10 D	Per questioni legali
Medico (visita)	1-5 D	Più per interventi
Chirurgo (operazione)	5-30 D	Rischio incluso
Prete (messa privata)	1-3 D	Suffragio, benedizioni
Guida locale (giornata)	20-50 soldi	Conosce vie e persone
Interprete (giornata)	1-3 D	Per lingue straniere
Guardia del corpo (giornata)	1-5 D	Bravo armato

Informatore (informazione)	1-50 D	Dipende dal valore
Spia (indagine)	10-100 D	Sorveglianza, ricerche
Sicario	50-500 D	Illegale, rischioso
Corruzione (ufficiale minore)	5-50 D	Per chiudere un occhio
Corruzione (ufficiale maggiore)	50-500 D	Favori importanti

Oggetti Particolari

OGGETTO	PREZZO	NOTE
Acqua santa (fiala)	Offerta libera	Da qualsiasi chiesa
Crocifisso/Rosario	5 soldi - 10 D	Dipende dal materiale
Reliquiario	10-1.000 D	Autenticità mai garantita
Amuleto 'protettivo'	1-20 D	Efficacia discutibile
Veleno (dose comune)	5-20 D	Arsenico, belladonna
Veleno (dose raffinata)	50-200 D	Inodore, insapore
Antidoto (generico)	10-50 D	Efficacia limitata
Maschera veneziana	1-20 D	Per anonimato
Maschera da medico della peste	5-15 D	Becco con erbe
Vetro di Murano (oggetto)	5-500 D	Artigianato pregiato
Gioiello (anello, collana)	10-1.000+ D	Valore molto variabile

COSA NON ESISTE NEL 1503

Per evitare anacronismi, ricorda che nel Rinascimento NON esistono:

- Torce elettriche — solo fiamme vive (candele, torce, lanterne)
- Fotocamere — solo la memoria e il disegno
- Registratori — solo appunti scritti a mano
- Telefoni — solo messaggeri a piedi, a cavallo, o piccioni viaggiatori

- Veicoli motorizzati — solo gambe, cavalli, barche a vela o a remi
- Armi automatiche — solo lame e armi da fuoco a colpo singolo
- Orologi da polso — solo campane delle chiese e orologi da torre
- Mappe accurate — le cartografie dell'epoca sono approssimative
- Anestesia — la chirurgia si fa da svegli, con alcol e contenzione
- Antibiotici — un'infezione può essere una condanna a morte

Equipaggiamento Iniziale Suggerito

In base al Valore di Credito, il tuo investigatore inizia con un equipaggiamento ragionevole per la sua posizione sociale. Discuti con il Custode i dettagli specifici.

CREDITO	EQUIPAGGIAMENTO TIPICO
0-9	Vestiti logori, coltello, poche monete, forse un amuleto
10-29	Vestiti semplici, coltello, borsa, qualche ducato, attrezzi del mestiere basici
30-49	Vestiti rispettabili, pugnale, mantello, 5-20 ducati, strumenti professionali
50-69	Abiti di qualità, spada (se appropriato), 20-50 ducati, servitore occasionale
70-89	Abiti eleganti, armi fini, cavallo o gondola, 50-200 ducati, servitù
90+	Guardaroba completo, armi preggiate, carrozza/gondola decorata, credito illimitato

«Il denaro è come l'acqua di Venezia: scorre ovunque, ma può anche affogarti.»

CAPITOLO 5: VENEZIA, LA SERENISSIMA e LE ALTRE CITTA'

«Venezia è un sogno costruito sull'acqua. Ma nei sogni si celano incubi, e sotto l'acqua giace ciò che l'uomo ha dimenticato.»

Venezia nel 1503 è la città più ricca e potente del Mediterraneo. Costruita su **118 isole** collegate da oltre 400 ponti, attraversata da 150 canali, abitata da **150.000 anime**, La Serenissima è un miracolo di ingegneria, commercio e diplomazia — e un nido di segreti indicibili.

Questo gazetteer espanso fornisce al Custode tutto ciò che serve per portare in vita la Venezia del Rinascimento Oscuro: i sei sestieri con oltre 60 location dettagliate, più di 50 NPC con statistiche complete, tabelle di incontri casuali, il sistema del Carnevale, le isole della laguna, e i segreti nascosti sotto la superficie dorata della Repubblica.

Il Governo della Serenissima

Venezia è una repubblica oligarchica governata da un complesso sistema di consigli e magistrature progettato per impedire che qualunque individuo accumuli troppo potere. Il Doge è il capo di stato, ma i suoi poteri sono severamente limitati.

LA STRUTTURA DEL POTERE

Il Doge — Capo di stato eletto a vita, ma con poteri limitati. Non può agire senza l'approvazione dei consigli.

Il Maggior Consiglio — Tutti i nobili maschi adulti (~2.500 membri). Elegge le magistrature.

Il Senato — ~300 membri. Gestisce politica estera, commercio, guerra.

Il Consiglio dei Dieci — 10 membri + Doge. Sicurezza dello stato, casi di tradimento. Temutissimo.

Gli Inquisitori di Stato — 3 membri estratti dal Consiglio dei Dieci. Poteri quasi illimitati.

Il Doge Leonardo Loredan (1501-1521)

Nel 1503, il Doge è Leonardo Loredan, eletto due anni prima all'età di 65 anni. È considerato uno dei Dogi più capaci della storia veneziana: diplomatico astuto, amministratore competente, e uomo di profonda cultura. Il suo ritratto, dipinto da Giovanni Bellini proprio in questi anni, lo mostra con lo sguardo penetrante e severo che lo caratterizza.

USARE IL DOGE NELLE AVVENTURE

Il Doge può essere:

- Un patrono che commissiona indagini discrete
- Un bersaglio di complotti che gli investigatori devono svelare
- Una fonte di informazioni ai massimi livelli
- Un ostacolo burocratico che gli investigatori devono aggirare
- Il possessore inconsapevole di un Frammento di Alhazred (vedi scenario "L'Occhio che Vede Troppo")

Orientarsi a Venezia

Venezia è divisa in **sei sestieri** (quartieri), ciascuno con la propria identità. Il Canal Grande serpeggia

attraverso la città a forma di S rovesciata, dividendola in due parti: da un lato San Marco, Castello e Cannaregio; dall'altro San Polo, Santa Croce e Dorsoduro.

Per terra	Direzione della terraferma	Verso Mestre/Padova
Per mare	Direzione del mare aperto	Verso il Lido e oltre

SESTI ERE	CARATT ERE	CHI CI VIVE	PERICO LO NOTTU RNO
San Marco	Potere e ceremonie	Nobili, funzionari, ecclesiasti ci	Basso (sorvegli ato)
Castello	Lavoro e mare	Marinai, operai dell'Arsen ale	Medio
Cannaregio	Diversità e margini	Stranieri, ebrei, artisti poveri	Alto
San Polo	Commerc io e piaceri	Mercanti, artigiani, cortigiane	Medio-Alto
Santa Croce	Transito e ombre	Viaggiatori , contrabba ndieri	Alto
Dorsod uro	Arte e sapere	Artisti, studenti, religiosi	Basso-Medio

Punti di Riferimento

Ogni veneziano si orienta rispetto a punti cardinali diversi da quelli geografici:

DIREZIO NE	SIGNIFICA TO	USO
Verso San Marco	Verso il centro del potere	"Vado in Piazza"
Verso Rialto	Verso il centro commerciale	"Vado al mercato"

Il Calendario Veneziano

Venezia usa un calendario proprio che inizia il 1° marzo (more veneto). L'anno 1503 veneziano corrisponde quindi al periodo marzo 1503 - febbraio 1504 del calendario comune. Le feste religiose scandiscono la vita cittadina.

Feste Principali del 1503

DATA	FESTA	COSA SUCCE DE	OPPORTU NITÀ
25 Aprile	San Marco	Processio ne del Doge, regata	Accesso a Palazzo Ducale
Maggio	Sensa (Ascensi one)	Sposalizi o del Mare	Cerimonia sul Bucintoro
Luglio	Festa del Redento re	Processio ne votiva	Chiese aperte di notte
Novembre	Festa della Salute	Pellegrin aggio	Movimento notturno tollerato
26 Dic - Mart. Grasso	Carneval e	Maschere , anonimato	Vedi sezione Carnevale

Muoversi in Città

A Venezia non esistono cavalli né carrozze. Ci si muove **a piedi** attraverso calli (vie strette), campi (piazze), sottoporteghi (passaggi coperti), e ponti — oppure **in barca** sui canali. Le gondole sono il mezzo di trasporto principale per chi può permettersele.

Spostamenti a Piedi

TRAGITT O	TEMPO NORMA LE	TEMP O DI FRETT A	NOTE
Stesso sestiere	10-30 min	5-15 min	—
Sestiere adiacente	20-45 min	10-25 min	—
Attraverso la città	45-90 min	25-50 min	Richiede Navigare
Da/per Rialto	+10 min	+5 min	Ponte sempre affollato
Di notte	+50%	+25%	Lantern a necessaria

IL LABIRINTO VENEZIANO

Perdersi a Venezia è facilissimo. Le calli cambiano nome ogni pochi metri, i vicoli ciechi abbondano, e la stessa destinazione può essere raggiunta da decine di percorsi diversi.

Meccanica: Senza guida locale, un investigatore che cerca una destinazione specifica deve superare un tiro Navigare (o INT×3) o impiegare il doppio del tempo previsto.

- Fallimento: Tempo raddoppiato
- Fallimento Critico: Perso completamente in zona sconosciuta (possibile incontro casuale)
- Di notte: Difficoltà Ardua

- Durante il Carnevale: Difficoltà Ardua (folla mascherata)
- Bonus: +20% se si segue un locale, +10% se si hanno indicazioni dettagliate

Spostamenti in Gondola

SERVIZI O	TEMP O	COST O	NOTE
Traghetto (traversata Canal Grande)	5-10 min	2-4 soldi	Condiviso
Gondola privata, stesso sestiere	15-30 min	8-15 soldi	—
Gondola privata, attraverso città	30-60 min	20-40 soldi	—
Servizio notturno	+50% tempo	+50% costo	Gondolieri riluttanti
Gondola per evento (mezza giornata)	—	1-3 Ducati	A disposizione
Gondola per evento (giornata)	—	2-5 Ducati	Servizio completo

I GONDOLIERI SANNO TUTTO

I gondolieri sono gli occhi e le orecchie di Venezia. Sentono conversazioni, vedono chi va dove, conoscono ogni segreto della città.

- Tiro Persuadere + piccola mancia (5-10 soldi): Informazioni generiche su una zona
- Tiro Persuadere Arduo + mancia generosa (1+ Ducato): Informazioni su persone specifiche
- Corruzione seria (5+ Ducati): Informazioni riservate, silenzi garantiti

- Attenzione: I gondolieri parlano tra loro.
Fare troppe domande attira attenzione.

Il Tempo a Venezia

La vita veneziana segue ritmi precisi scanditi dalle campane delle chiese. L'alba segna l'apertura dei mercati, il tramonto la chiusura delle attività. La notte appartiene ai nobili nelle loro feste, ai bravi nelle loro missioni, e a cose peggiori.

ORA	ATTIVITÀ TIPICHE	CHI È IN GIRO
Alba (6:00)	Apertura mercati, messe	Lavoratori, devoti
Mattina (8:00-12:00)	Commercio, affari, visite	Tutti
Mezzogiorno (12:00-14:00)	Pranzo, riposo	Pochi in strada
Pomeriggio (14:00-18:00)	Affari, visite, passeggiate	Tutti
Sera (18:00-22:00)	Cena, feste, teatro	Nobili, servitori
Notte (22:00-6:00)	Silenzio, pericolo	Guardie, bravi, creature

Sestiere di San Marco

--- Il Cuore del Potere ---

San Marco è il centro politico, religioso e ceremoniale di Venezia. Qui batte il cuore della Serenissima: il Palazzo Ducale dove si riunisce il governo, la Basilica dove il Doge prega, la Piazza dove il popolo celebra — e assiste alle esecuzioni.

È il sestiere più prestigioso e sorvegliato. Guardie del Doge, spie del Consiglio dei Dieci, nobili con i loro bravi: tutti convergono qui. Per un investigatore, San Marco offre accesso ai vertici del potere — e ai pericoli che ne conseguono.

ATMOSFERA DI SAN MARCO

Magnificenza oppressiva. Ogni pietra proclama la gloria della Repubblica. L'oro delle cupole, il marmo dei palazzi, i mosaici della Basilica: tutto è progettato per schiacciare il visitatore con la grandezza di Venezia.

Ma sotto la magnificenza, la paranoia. Occhi ovunque. Sussurri nelle alcove. Le Bocche di Leone — cassette per denunce anonime — ricordano che chiunque può essere accusato di tradimento.

Piazza San Marco

L'unica vera 'piazza' di Venezia (tutte le altre sono 'campi'). Uno spazio immenso circondato da portici, dominato dalla Basilica e dal Campanile alto 98 metri. Qui si tengono processioni, celebrazioni, esecuzioni pubbliche.

Atmosfera: Di giorno: folla cosmopolita, vocare in dieci lingue, odore di spezie, piccioni. Di notte: silenzio spettrale, solo il rumore dell'acqua contro le fondamenta e i passi delle guardie.

Meccanica: Tiro Individuare per notare dettagli nella folla; Difficoltà

Ardua di giorno per l'affollamento. Di notte, Furtività a Difficoltà Ardua per non essere visti dalle guardie.

AGGANCI AVVENTURA

- Un mercante turco vende un amuleto 'contro il malocchio' che sembra genuinamente antico — troppo antico.
- Una donna velata lascia cadere un biglietto ai piedi di un investigatore e scompare nella folla.
- Di notte, una figura incappucciata entra nella Basilica attraverso una porta che di giorno non esiste.

SEGRETI DELLA PIAZZA (Solo per il Custode)

- Sotto la Piazza esiste un sistema di cisterne antiche. Alcune cisterne sono state murate nel XII secolo dopo che i costruttori trovarono qualcosa.

Basilica di San Marco

La chiesa del Doge, costruita per custodire le reliquie di San Marco evangelista, trafugate da Alessandria d'Egitto nell'828. L'interno è un trionfo di mosaici dorati che coprono oltre 8.000 metri quadrati — scene bibliche, simboli criptici, e pattern che sembrano muoversi alla luce delle candele.

Atmosfera: Luce dorata che filtra attraverso l'oro dei mosaici. Incenso, canti gregoriani in lontananza. La sensazione di essere osservati da mille occhi — i santi nei mosaici, ma non solo loro.

Meccanica: Tiro Occulto per riconoscere simboli non cristiani nascosti nei mosaici. Tiro SAN 0/1 per chi li studia troppo a lungo.

AGGANCI AVVENTURA

- Un restauratore ha scoperto un mosaico nascosto sotto uno strato di intonaco. Mostra una scena che non è nella Bibbia.
- Le reliquie di San Marco 'piangono' — lacrime rosse che nessuno sa spiegare.
- Un prete anziano mormora di 'voci dalla cripta' e si rifiuta di celebrare messa dopo il tramonto.

SEGRETI DELLA BASILICA (Solo per il Custode)

- I costruttori della Basilica trovarono qualcosa nei fondamenti — resti di un tempio molto più antico dedicato a divinità dimenticate. Lo sigillarono e costruirono sopra. I sigilli si stanno indebolendo.

- Un prigioniero nei Pozzi offre segreti mortali in cambio della libertà. Dice di sapere cosa si nasconde sotto la città.

SEGRETI DEL PALAZZO (Solo per il Custode)

- Esiste una sala segreta accessibile solo ai Tre Inquisitori. Contiene archivi di 'fenomeni inspiegabili' raccolti in cinque secoli. Alcuni documenti descrivono esattamente cosa gli investigatori stanno affrontando.

Palazzo Ducale

Sede del governo della Serenissima, un capolavoro gotico che combina eleganza e intimidazione. Qui si riuniscono il Maggior Consiglio, il Senato, il temutissimo Consiglio dei Dieci. Nei Piombi (sotto i tetti di piombo) e nei Pozzi (a livello dell'acqua) languono i prigionieri della Repubblica.

Atmosfera: Potere e paranoia. Ogni conversazione potrebbe essere ascoltata. Le pareti sono letteralmente piene di orecchie — passaggi segreti permettono alle spie di sentire ogni cosa.

Meccanica: Tiro Etichetta Italiana obbligatorio per ogni interazione formale. Fallimento significa gaffe sociale che può avere conseguenze.

AGGANCI AVVENTURA

- Un funzionario ha scoperto documenti che parlano di 'accordi' tra la Repubblica e entità non specificate. È terrorizzato.
- Una guardia giura di aver visto il fantasma di un Doge morto secoli fa camminare per i corridoi.

Torre dell'Orologio

Completata solo nel 1499, la torre domina l'ingresso alla Merceria. L'orologio astronomico mostra ore, fasi lunari, segni zodiacali. I due 'Mori' di bronzo battono le ore sulla campana. Secondo la leggenda, i costruttori furono accecati perché non potessero replicare l'opera.

Atmosfera: Il ticchettio costante dei meccanismi. La sensazione che l'orologio misuri qualcosa di più del semplice tempo.

Meccanica: Tiro Astronomia o Occulto per interpretare posizioni insolite delle lancette. L'orologio a volte mostra configurazioni impossibili.

AGGANCI AVVENTURA

- L'orologio si è fermato tre volte quest'anno. Ogni volta, qualcuno è morto in circostanze misteriose.
- Un orologiaio è impazzito dopo aver lavorato ai meccanismi. Parla di 'ingranaggi che non dovrebbero esistere'.
- A mezzanotte della luna nuova, l'orologio mostra un tredicesimo segno zodiacale.

SEGRETI DELLA TORRE (Solo per il Custode)

- L'orologio non misura solo il tempo — registra 'incursioni'. Quando le lancette si comportano in modo strano, qualcosa sta attraversando il confine tra i mondi.

La Zecca

L'edificio dove vengono coniati i ducati d'oro veneziani, la moneta più rispettata del Mediterraneo. Sicurezza estrema: guardie armate, porte di ferro, controlli ossessivi. L'oro arriva da tutta Europa e dall'Oriente.

Atmosfera: Calore delle fornaci, scintillio dell'oro, tensione costante. Ogni grammo è contato.

Meccanica: Entrare senza autorizzazione è quasi impossibile. Tiro Furtività a Difficoltà Estrema, e anche in caso di successo ci sono i controlli interni.

AGGANCI AVVENTURA

- Alcuni ducati recenti sono 'sbagliati' — il peso è giusto, ma emanano una sensazione di freddo innaturale.
- Un incisore ha notato che certi stampi producono monete con simboli leggermente diversi dal normale. Nessun altro sembra vederli.
- Dell'oro è scomparso. Non rubato — semplicemente non c'è più. Le guardie giurano di non aver visto nulla.

SEGRETI DELLA ZECCA (Solo per il Custode)

- Alcuni dei ducati più antichi contengono una lega speciale che reagisce alla presenza di magia. La Repubblica li usa per identificare artefatti pericolosi.

Le prigioni di Stato. I Piombi sono sotto i tetti di piombo — d'estate un inferno di caldo, d'inverno gelide. I Pozzi sono a livello dell'acqua — umide, buie, infestate da ratti. Da entrambe, la fuga è considerata impossibile.

Atmosfera: Disperazione palpabile. Lamenti, catene, odore di muffa e decomposizione. Alcune celle non sono state aperte da decenni.

Meccanica: Ogni settimana di prigionia: Tiro SAN 0/1D4. Ogni mese: Tiro COS o perdere 1D3 punti di una caratteristica fisica (recuperabili con cure).

AGGANCI AVVENTURA

- Un prigioniero condannato a morte chiede di parlare con qualcuno 'che capisce'. Dice di sapere dove si trova un Frammento.
- Una cella è sempre vuota — i prigionieri che vi vengono messi scompaiono. Le guardie non ne parlano.
- Di notte si sentono voci da una sezione delle prigioni che ufficialmente non esiste.

SEGRETI DELLE PRIGIONI (Solo per il Custode)

- Una cella nei Pozzi confina con qualcosa che non dovrebbe esistere. I prigionieri che vi sono rinchiusi 'cambiano'. Alcuni tornano. Altri no.

Personaggi di San Marco

Leonardo Loredan Doge di Venezia, 67 anni

FOR 35 **COS** 40 **TAG** 55 **DES** 45 **INT** 80

POT 75

FAS 60 **IST** 85 **PF** 9 **SAN** 55 **PM** 15

Abilità: Psicologia 75%, Persuadere 70%, Legge 80%, Storia 75%, Etichetta 90%, Amministrazione 85%

I Piombi e i Pozzi

Anziano ma lucidissimo, Loredan è uno dei Dogi più capaci della storia veneziana. Il suo sguardo penetrante sembra vedere oltre le parole. Indossa sempre il corno ducale e vesti di broccato cremisi.

Segreto: Ultimamente ha incubi terribili. Vede Venezia sommersa, i canali pieni di creature impossibili. Ha iniziato a cercare discretamente esperti di 'fenomeni insoliti'.

Zuanne Priuli

Inquisitore di Stato, 52 anni

**FOR 50 COS 55 TAG 60 DES 50 INT 75
POT 70**

FAS 45 IST 70 PF 11 SAN 45 PM 14

Abilità: Psicologia 80%, Intimidire 65%, Individuare 70%, Legge 60%, Interrogare 75%

Viso scarno, occhi grigi che non battono mai. Priuli non solleva mai la voce — non ne ha bisogno. La sua reputazione lo precede. Si dice che sappia sempre quando qualcuno mente.

Segreto: Ha visto cose durante gli interrogatori che hanno eroso la sua sanità. Crede — correttamente — che qualcosa di non umano operi a Venezia. Cerca alleati discreti.

suo palazzo. Alcuni si muovono quando non li guarda.

Fra' Girolamo da Ferrara

Cappellano del Doge, 45 anni

**FOR 45 COS 50 TAG 55 DES 50 INT 65
POT 80**

FAS 55 IST 75 PF 10 SAN 70 PM 16

Abilità: Teologia 85%, Latino 80%, Occulto 40%, Persuadere 60%, Primo Soccorso 50%

Il confessore personale del Doge. Uomo ascetico, sempre in preghiera, con lo sguardo di chi ha visto troppo. Le sue mani tremano leggermente.

Segreto: Ha esorcizzato cose che la Chiesa non ammette esistano. Conosce rituali di protezione non ortodossi. È terrorizzato da ciò che sente nelle confessioni del Doge.

Alvise Contarini

Procuratore di San Marco, 58 anni

**FOR 40 COS 50 TAG 65 DES 40 INT 70
POT 60**

FAS 70 IST 80 PF 11 SAN 60 PM 12

Abilità: Amministrazione 80%, Persuadere 65%, Contabilità 75%, Storia dell'Arte 60%

Responsabile dei tesori della Basilica e delle proprietà di San Marco. Uomo corpulento, sempre elegante, con un sorriso che non raggiunge mai gli occhi. Collezionista ossessivo.

Segreto: La sua collezione privata include oggetti che 'non dovrebbero esistere'. Li tiene in una stanza segreta del

Sestiere di Castello

--- L'Arsenale e il Mare ---

Castello è il sestiere più grande di Venezia. Qui batte il cuore industriale della Serenissima: l'Arsenale, il più grande cantiere navale del mondo, dove 16.000 operai costruiscono le navi che dominano il Mediterraneo. È un quartiere di gente che lavora: carpentieri, marinai, fabbri, cordai.

ATMOSFERA DI CASTELLO

Rumore e lavoro. Il martellare dell'Arsenale si sente ovunque. Odore del mare, della pece, del sudore. Quartiere di gente pratica che diffida dei nobili e degli stranieri.

Ma anche mistero — i marinai portano storie da terre lontane, oggetti strani, conoscenze proibite. E l'Arsenale stesso custodisce segreti che pochi osano immaginare.

L'Arsenale di Venezia

Il più grande complesso industriale d'Europa. Circondato da mura merlate alte 15 metri, sorvegliato come una fortezza, l'Arsenale può produrre una galea completa in un solo giorno. 16.000 arsenalotti lavorano qui, formando una casta chiusa che tramanda segreti di generazione in generazione.

Atmosfera: Rumore assordante di martelli, seghe, catene. Odore di legno, pece, ferro rovente. Un formicaio umano dove ogni movimento è coordinato con precisione militare.

Meccanica: Entrare senza permesso è impossibile (Furtività Estrema + conseguenze legali severe). Con permesso, si può esplorare solo le aree autorizzate.

AGGANCI AVVENTURA

- Un operaio è impazzito dopo aver lavorato su una nave appena tornata dall'Oriente. Mormora di 'cose nelle stive' e 'occhi nel legno'.
- L'Arsenale sta costruendo una nave secondo progetti trovati in un manoscritto antico. La commissione è segretissima.
- Marinai scompaiono. Le autorità dicono diserzione, ma i corpi riaffiorano — cambiati, con branchie.

SEGRETI DELL'ARSENALE (Solo per il Custode)

- Una sezione dell'Arsenale è off-limits persino agli arsenalotti. Lì si costruiscono navi secondo progetti non umani, per scopi che nessun mortale dovrebbe conoscere.
- I guardiani di bronzo all'ingresso (i Leoni) sono stati 'svegliati' in passato per difendere Venezia.

Chiesa di San Pietro di Castello

La cattedrale di Venezia — tecnicamente superiore a San Marco, anche se meno importante politicamente. Situata all'estremità orientale della città, è isolata e austera. Qui si conserva la 'Cattedra di San Pietro', un antico trono che secondo la leggenda fu usato dall'apostolo ad Antiochia.

Atmosfera: Solennità decadente. La chiesa è grande ma poco frequentata, le ombre sono profonde, l'aria sempre fredda.

Meccanica: Tiro Occulto per notare che alcune iscrizioni sulla Cattedra non sono in nessuna lingua conosciuta.

AGGANCI AVVENTURA

- La Cattedra di San Pietro 'parla' a chi vi si siede di notte. Le parole non sono in nessuna lingua umana.
- Un prete è scomparso dopo aver scoperto documenti sulla vera origine della Cattedra.
- Qualcuno sta celebrando messe non autorizzate nella cripta. In latino, ma le parole sono... sbagliate.

**SEGRETI DELLA CATTEDRALE
(Solo per il Custode)**

- La Cattedra non fu mai di San Pietro. È molto più antica. Chi vi si siede durante particolari allineamenti può vedere frammenti del futuro — o del passato.

I Giardini della Bragora

Una zona relativamente verde e aperta vicino alla chiesa di San Giovanni in Bragora. Gli orti e i giardini sono rari a Venezia, e questi sono tra i più antichi.

Atmosfera: Insolita tranquillità. Il verde è quasi inquietante in una città di pietra e acqua. Di notte, gli alberi proiettano ombre strane.

Meccanica: Tiro Botanica o Naturalismo per notare che alcune piante non dovrebbero crescere in questo clima.

AGGANCI AVVENTURA

- Un erborista coltiva piante che non esistono in nessun catalogo. Le vende solo a clienti selezionati.
- Di notte si vedono luci tra gli alberi. Chi le segue non torna sempre.
- Sotto i giardini sono state trovate ossa. Non tutte umane.

SEGRETI DEI GIARDINI (Solo per il Custode)

- I giardini crescono su un antico cimitero pre-cristiano. Alcune delle piante sono nutriti da ciò che è sepolto sotto — e alcune di quelle cose non sono completamente morte.

*Personaggi di Castello***Vittore Cappello**

Ammiraglio dell'Arsenale, 55 anni

FOR 60 **COS** 65 **TAG** 70 **DES** 50 **INT** 65
POT 70

FAS 50 **IST** 60 **PF** 13 **SAN** 50 **PM** 14

Abilità: Navigare 85%, Tattica Navale 80%, Amministrazione 65%, Intimidire 60%, Combattere (Spada) 55%

Veterano di cento battaglie, Cappello comanda l'Arsenale con pugno di ferro. Il suo volto è segnato dal sole e dal sale, e gli manca l'occhio sinistro.

Segreto: Nel suo ultimo viaggio in Oriente ha visto qualcosa emergere dal mare. Ha fatto bruciare la nave e giurare l'equipaggio al silenzio. Tre di quei marinai sono già morti in 'incidenti'.

Nicolò 'Il Greco' Papadopoulos

Capomastro Arsenalotto, 48 anni

FOR 70 **COS** 70 **TAG** 75 **DES** 55 **INT** 60
POT 55

FAS 40 **IST** 50 **PF** 14 **SAN** 45 **PM** 11

Abilità: Artigianato (Costruzioni Navali) 90%, Valutare 60%, Navigare 55%, Combattere (Rissa) 65%

Nato a Creta quando era ancora veneziana, Nicolò è il miglior costruttore di navi dell'Arsenale. Parla poco, lavora molto, e beve ancora di più. Le sue mani sono coperte di cicatrici.

Segreto: Suo nonno gli ha insegnato tecniche che non vengono dalla tradizione veneziana — ma da qualcosa di molto più antico. Alcune delle sue navi 'sentono' il mare in modi che non dovrebbero essere possibili.

Sestiere di Cannaregio

--- Diversità e Margini ---

Cannaregio è il sestiere dei 'diversi': stranieri, ebrei, artisti squattrinati, poveri. È il quartiere più popoloso, il più vario, il più imprevedibile. Qui si può trovare chi sa cose proibite, chi vende oggetti che altrove non esistono, chi conosce segreti che altri hanno dimenticato.

ATMOSFERA DI CANNAREGIO

Diversità caotica. Lingue che si mescolano: veneziano, tedesco, ebraico, greco. Mercati improvvisati, botteghe minuscole, case che sembrano sul punto di crollare nei canali.

È il quartiere dove i disperati trovano rifugio, dove i segreti si comprano e si vendono, dove la notte è più pericolosa che altrove.

stanno diventando sempre più inquietanti.

- Qualcuno sta lasciando simboli sulle porte del Ghetto. Non sono cristiani, né ebraici. Sono più antichi di entrambe le religioni.
- Un mercante di libri ha venduto qualcosa che non doveva vendere. Ora 'qualcosa' lo cerca.

SEGRETI DEL GHETTO (Solo per il Custode)

- I cabalisti del Ghetto sanno più di quanto dicano sulla vera natura della realtà. Alcuni hanno sigillato 'porte' che non dovevano essere aperte.
- Esiste un Golem — creato secoli fa, dormiente sotto una sinagoga. Le istruzioni per svegliarlo sono 'perdute'.
- La 'Biblioteca Nera' raccoglie testi troppo pericolosi per essere distrutti. Non compare su nessuna mappa.

Il Ghetto

Nel 1516 gli ebrei saranno ufficialmente confinati qui — ma già nel 1503 è il quartiere dove risiedono. Gli edifici sono i più alti di Venezia (fino a sette piani) per compensare lo spazio limitato. Di notte i cancelli vengono chiusi.

All'interno: sinagoghe nascoste, studiosi della Cabala, commercianti di libri rari.

Atmosfera: Claustrofobia verticale. Case che si toccano quasi in cima, vicoli stretti, sempre affollato. Odore di cucina, inchiostro, pergamena.

Meccanica: Gli stranieri attirano attenzione (+20% per essere notati). Ebrei fuori dal Ghetto dopo il coprifuoco rischiano arresto.

AGGANCI AVVENTURA

- Un rabbino possiede un testo che 'risponde alle domande' — ma le risposte

Chiesa della Madonna dell'Orto

Chiesa gotica famosa per una statua miracolosa della Madonna, trovata in un orto nel XIV secolo. La statua 'pianse' durante la peste.

Atmosfera: Devozione popolare intensa. Candele sempre accese, ex-voto ovunque, odore di cera e incenso. La statua sembra guardarti ovunque tu sia.

Meccanica: Tiro SAN 0/1 per chi nota che la statua effettivamente cambia posizione quando non è osservata.

AGGANCI AVVENTURA

- La statua sta 'piangendo' di nuovo. Ma non sono lacrime — è qualcosa di più scuro.
- Un fedele giura che la Madonna gli ha parlato. Le parole non erano confortanti.

- Qualcuno sta rubando ex-voto. Ma solo quelli che contengono capelli o unghie.

SEGRETI DELLA CHIESA (Solo per il Custode)

- La statua non fu 'trovata' — fu sepolta intenzionalmente. Chi la sepellì sapeva cosa stava sigillando. Ma il sigillo si sta indebolendo.

Fondamenta dei Mendicanti

La zona più povera di Cannaregio, dove vivono mendicanti, storpi, malati che nessun ospedale vuole. Case fatiscenti, canali fetidi, criminalità endemica.

Atmosfera: Disperazione tangibile. Mani protese, gemiti, odore di malattia e decomposizione. Qui la civiltà di Venezia mostra il suo lato più buio.

Meccanica: Pericolo costante: Tiro Percezione ogni ora o rischio di borseggio/aggressione. Di notte: incontri casuali ogni 30 minuti.

AGGANCI AVVENTURA

- Un mendicante cieco 'vede' cose che altri non possono vedere. Parla di 'ombre che camminano' e 'l'acqua che vuole tornare'.
- Persone scompaiono qui più spesso che altrove. I corpi non vengono mai trovati.
- Qualcuno sta 'guarendo' malati terminali. Ma i guariti sono... diversi, dopo.

SEGRETI DELLE FONDAMENTA (Solo per il Custode)

- Esiste una rete di tunnel sotto le fondamenta, usata da contrabbandieri — e da cose peggiori. Un ingresso porta a caverne naturali sotto la laguna che non dovrebbero esistere.

Rabbi Yehuda ben Isaac

Cabalista, 72 anni

FOR 30 **COS** 35 **TAG** 50 **DES** 35 **INT** 85
POT 90

FAS 45 **IST** 80 **PF** 8 **SAN** 65 **PM** 18

Abilità: Occulto 80%, Miti di Cthulhu 25%, Latino 70%, Ebraico 95%, Aramaico 75%, Storia 75%

Anziano fragile con occhi penetranti che sembrano vedere oltre la superficie. Parla lentamente, sceglie ogni parola con cura. La sua barba bianca tocca quasi terra.

Segreto: Conosce rituali di sigillatura e protezione non ortodossi. Ha 'chiuso porte' in passato. Sa che i Frammenti di Alhazred esistono — e teme profondamente il loro potere.

Elena 'La Greca'

Indovina e Guaritrice, 45 anni

FOR 35 **COS** 45 **TAG** 50 **DES** 55 **INT** 70
POT 75

FAS 60 **IST** 55 **PF** 9 **SAN** 50 **PM** 15

Abilità: Occulto 70%, Medicina (Tradizionale) 65%, Psicologia 60%, Persuadere 55%, Erboristeria 70%

Donna di mezza età dai capelli corvini con striature grigie. Occhi scuri che sembrano vedere troppo. Profumo di erbe e incenso la circonda sempre.

Segreto: I suoi 'poteri' sono reali — vede frammenti del futuro e del passato. Ma ogni visione la avvicina alla follia. Ha visto l'Apotheosis nei suoi sogni.

Personaggi di Cannaregio

Sestiere di San Polo

--- Commercio e Piaceri ---

San Polo è il cuore commerciale di Venezia. Qui si trova il Ponte di Rialto, l'unico ponte sul Canal Grande, circondato da mercati dove si vende di tutto — incluse cose che non dovrebbero esistere. È anche il quartiere dei piaceri notturni: taverne, bische, e le famose cortigiane veneziane.

ATMOSFERA DI SAN POLO

Energia mercantile. Grida dei venditori, tintinnio di monete, odore di spezie e pesce. Il Rialto è un formicaio di attività dove si può comprare qualsiasi cosa.

Di notte, il carattere cambia. Le taverne si riempiono, i dadi rotolano, le cortigiane ricevono clienti. Informazioni, veleni, servizi illeciti: tutto ha un prezzo.

Il Ponte di Rialto

Nel 1503 è ancora un ponte di legno (sarà ricostruito in pietra nel 1591). È il cuore pulsante del commercio veneziano: banchieri, cambiavalute, mercanti di spezie si affollano qui dall'alba al tramonto.

Atmosfera: Caos controllato. Grida in ogni lingua, monete che passano di mano, affari conclusi con una stretta di mano. Sotto le arcate, nel 'sottoportego', si vende di tutto.

Meccanica: Perfetto per contatti e informazioni. Tiro Persuadere o Contrattare +20% qui. Ma anche +20% per essere notati da chi osserva.

AGGANCI AVVENTURA

- Un cambiavalute ha ricevuto monete d'oro che 'non esistono' — coniate con simboli di una nazione scomparsa millenni fa.

- Le cortigiane di alto bordo sentono i segreti di nobili e mercanti. Una di loro sa troppo — e qualcuno la vuole morta.

- Nelle bische circolano dadi d'osso che vincono sempre. Ma chi li usa troppo a lungo... cambia.

SEGRETI DEL RIALTO (Solo per il Custode)

- Sotto il ponte, dove l'acqua è più scura, vive qualcosa. I pescatori lo sanno. I gondolieri lo sanno. Nessuno ne parla. A volte lascia offerte in cambio di... altro.

Campo San Polo

Il più grande campo di Venezia dopo Piazza San Marco. Usato per feste, processioni, corrida (sì, nel Rinascimento si facevano corrida a Venezia), e occasionalmente esecuzioni.

Atmosfera: Spazio aperto insolito a Venezia. Di giorno pieno di bambini che giocano, di notte stranamente vuoto. L'eco dei passi sembra durare troppo a lungo.

Meccanica: Nessuna copertura: -20% a Furtività attraversando il campo. Ottimo punto di osservazione: +20% a Individuare da qui.

AGGANCI AVVENTURA

- Durante l'ultima corrida, il toro è impazzito e ha ucciso tre persone. Testimoni dicono che aveva 'troppi occhi'.
- Un predicatore apocalittico attira folle. Le sue profezie sono inquietantemente accurate.
- Di notte, figure incappucciate si riuniscono al centro del campo. Poi svaniscono senza lasciare traccia.

SEGRETI DEL CAMPO (Solo per il Custode)

- Il campo fu costruito su un antico tempio romano dedicato a Marte. Le fondamenta sono ancora intatte — e qualcosa al loro interno risponde ancora alle offerte di sangue.

Ca' del Vescovo

Nonostante il nome, non è una residenza ecclesiastica ma un palazzo che ospita una delle più famose case da gioco di Venezia. Ufficialmente illegali, le bische sono tollerate — i nobili hanno bisogno di sfogare i loro vizi.

Atmosfera: Tensione e adrenalina. Candele che fumano, vino che scorre, fortune fatte e perse in una notte. L'aria è pesante di fumo e disperazione.

Meccanica: Tiro Gioco d'Azzardo o INT per vincere. Ogni ora, Tiro POT o perdere il controllo (continuare a giocare anche se si sta perdendo).

AGGANCI AVVENTURA

- Un nobile si è giocato qualcosa che 'non doveva avere'. Chi l'ha vinto ora ha... problemi.
- La casa offre 'giochi speciali' in stanze riservate. Chi vi accede non è più lo stesso.
- Un giocatore vince sempre. Non bara — semplicemente 'sa' come andranno le carte. Sta impazzendo per questo.

SEGRETI DELLA BISCA (Solo per il Custode)

- Il proprietario ha fatto un patto per la fortuna della sua bisca. Ogni anno, un giocatore sfortunato 'paga il prezzo'. Nessuno nota mai la scomparsa.

Cortigiana Onesta, 30 anni

FOR 40 **COS** 50 **TAG** 50 **DES** 65 **INT** 75
POT 65

FAS 85 **IST** 75 **PF** 10 **SAN** 55 **PM** 13

Abilità: Ammaliare 80%, Psicologia 75%, Persuadere 70%, Poesia 65%, Latino 55%, Storia 50%

Bellezza raffinata con occhi che sembrano leggere l'anima. Poetessa e intellettuale oltre che cortigiana, frequenta i salotti più esclusivi. Sempre perfettamente vestita, sempre perfettamente in controllo.

Segreto: Raccoglie segreti — non per ricatto, ma per capire. Ha notato pattern inquietanti nelle confidenze dei potenti. Sta assemblando un puzzle che la spaventa.

Zorzi Barbarigo

Mercante di Spezie, 52 anni

FOR 45 **COS** 55 **TAG** 60 **DES** 45 **INT** 70
POT 55

FAS 55 **IST** 60 **PF** 11 **SAN** 40 **PM** 11

Abilità: Contrattare 80%, Valutare 75%, Altra Lingua (Arabo) 50%, Navigare 55%, Contabilità 70%

Mercante corpulento con barba curata e abiti costosi ma pratici. Occhi che valutano costantemente. Anelli pesanti a ogni dito — tutti con funzione pratica (sigilli, veleni nascosti).

Segreto: Tra le sue 'spezie' ci sono sostanze che non vengono da nessun paese conosciuto. Non sa esattamente cosa siano — ma i clienti pagano bene e non fanno domande.

Personaggi di San Polo

Veronica Franco

Sestiere di Santa Croce

--- *Transito e Ombre* ---

Santa Croce è il sestiere più tranquillo — e il più misterioso. Qui sorgono i fondaci dei mercanti stranieri, i depositi di merci esotiche, e le zone industriali della città. È un quartiere di transito, dove le cose non si fermano abbastanza da essere esaminate con attenzione.

ATMOSFERA DI SANTA CROCE

Quartiere di passaggio. Merci che arrivano e partono, stranieri che non si fermano mai abbastanza da farsi conoscere. Dove le ombre sono più profonde e i segreti meglio custoditi.

Meno sorvegliato degli altri sestieri, è il luogo ideale per attività che non vogliono essere viste.

Fondaco dei Turchi

Magazzino e alloggio per i mercanti ottomani. Un palazzo bizantino del XIII secolo, affittato dalla Repubblica ai commercianti turchi. Un pezzo d'Oriente nel cuore di Venezia: tappeti, incenso, lingue incomprensibili.

Atmosfera: Esotismo e diffidenza. Odori speziati, musica lontana, sguardi che valutano ogni straniero. Le donne sono invisibili, gli uomini cortesi ma impenetrabili.

Meccanica: Gli stranieri (non turchi) subiscono -20% alle abilità sociali qui. Tiro Persuadere Arduo per ottenere informazioni sensibili.

AGGANCI AVVENTURA

- Un mercante turco cerca aiuto discreto: qualcosa che ha portato da Istanbul 'si è svegliato'. Non può coinvolgere le autorità veneziane.

- Merci stanno sparando dal fondaco. Non rubate — semplicemente non più lì, come se non fossero mai esistite.

- Un tappeto appena arrivato mostra pattern che cambiano quando non lo si guarda.

SEGRETI DEL FONDACO (Solo per il Custode)

- I mercanti turchi custodiscono frammenti di conoscenza proibita — tradizioni che precedono l'Islam, risalenti all'antica Babilonia. Alcuni di loro sanno cosa sono i Frammenti di Alhazred.

I Magazzini del Sale

Enormi depositi dove viene stoccatto il sale — monopolio di stato essenziale per l'economia veneziana. Edifici massicci, sempre sorvegliati, pieni di montagne bianche di cristalli.

Atmosfera: Silenzio innaturale. Il sale assorbe i suoni. L'aria secca, l'odore pungente, la luce che si riflette sui cristalli creando aloni.

Meccanica: Perfetto per nascondere cose — o persone. Tiro Individuare a Difficolta Estrema per trovare qualcosa tra le tonnellate di sale.

AGGANCI AVVENTURA

- Qualcosa si nasconde nel sale. I lavoratori trovano tracce, impronte impossibili, tunnel che si richiudono.
- Un carico di sale dal Mar Morto contiene... altro. Chi lo tocca ha visioni.
- I cadaveri sepolti nel sale non decompongono. Alcuni non sono così morti come sembrano.

SEGRETI DEI MAGAZZINI (Solo per il Custode)

- Il sale ha proprietà che i veneziani hanno scoperto per caso — preserva non solo la

carne ma anche certe... energie. I Custodi usano i magazzini per sigillare artefatti pericolosi.

Personaggi di Santa Croce

Mehmed 'Il Silenzioso'

Mercante Ottomano, 40 anni

**FOR 55 COS 60 TAG 65 DES 60 INT 70
POT 65**

FAS 50 IST 65 PF 12 SAN 55 PM 13

Abilità: Contrattare 75%, Valutare 70%, Altra Lingua (Italiano, Arabo, Persiano) 60% ciascuna, Occulto 40%, Combattere (Seimitarra) 55%

Alto, magro, con una barba corta perfettamente curata. Parla pochissimo ma osserva tutto. I suoi occhi scuri sembrano registrare ogni dettaglio.

Segreto: È più di un mercante — è un cercatore di artefatti per conto del Sultano. Sta seguendo le tracce di un Frammento di Alhazred da anni.

Sestiere di Dorsoduro

--- Arte e Sapere ---

Dorsoduro ('dorso duro' dalla consistenza del terreno) è il sestiere elegante sulla riva meridionale. Qui sorgono chiese importanti, palazzi patrizi, e le botteghe dei più grandi artisti. È un quartiere di intellettuali e religiosi — e di chi cerca verità proibite nascondendosi tra libri e pennelli.

ATMOSFERA DI DORSODURO

Eleganza intellettuale. Botteghe d'artista, chiese importanti, conversazioni colte. L'odore di pigmenti, incenso, carta antica. Ma anche segreti accademici e religiosi — monasteri con biblioteche proibite, artisti che dipingono ciò che non dovrebbero vedere, confraternite con rituali antichi.

La Punta della Dogana

La dogana marittima all'estremità del sestiere, dove vengono controllate tutte le merci in arrivo via mare. Una posizione strategica con vista sul Bacino di San Marco, sulla Giudecca, sul Canale della Grazia.

Atmosfera: Di giorno: burocrazia efficiente, controlli meticolosi, merci esotiche. Di notte: isolamento totale, solo il rumore dell'acqua, la sensazione di essere all'estremità del mondo.

Meccanica: Tiro Contrattare o Persuadere per velocizzare pratiche doganali. Corruzione possibile (5-50 Ducati a seconda della merce).

AGGANCI AVVENTURA

- Qualcosa è arrivato in un carico non registrato. I doganieri che l'hanno aperto sono tutti malati — o peggio.

- Una nave è stata sequestrata con tutto il carico. Nessuno ha il coraggio di ispezionarla. I marinai sono scomparsi.

- L'"archivio speciale" della dogana contiene oggetti sequestrati e mai rilasciati. Qualcuno vuole entrare.

SEGRETI DELLA DOGANA (Solo per il Custode)

- La dogana ha un 'archivio speciale' di oggetti sequestrati e mai rilasciati — troppo pericolosi per essere distrutti, troppo preziosi per essere buttati. Alcuni di quegli oggetti si muovono.

Scuola Grande di San Rocco

Una delle grandi confraternite veneziane, dedicata a San Rocco protettore dalla peste. Nel 1503 la sede attuale è in costruzione. Già ora è un centro di potere, carità — e pratiche mediche al limite dell'ortodossia.

Atmosfera: Devozione e paura. La peste è un ricordo recente (1478) e un terrore costante. Qui si cerca protezione — a qualunque costo.

Meccanica: Membri della Scuola hanno accesso a cure mediche avanzate (+20% a Medicina). Non membri devono pagare o essere presentati.

AGGANCI AVVENTURA

- La confraternita sta sperimentando 'rimedi' contro la peste che funzionano troppo bene. Da dove viene questa conoscenza?
- Un confratello ha visioni di 'una grande morte in arrivo'. Nessuno gli crede — ma ha già predetto due pestilenze.
- Le reliquie di San Rocco 'guariscono' davvero. Ma i guariti non sono più esattamente gli stessi.

SEGRETI DI SAN ROCCO (Solo per il Custode)

- La confraternita ha fatto un 'patto' durante la peste del 1348. Il patto protegge Venezia dalla peste — ma richiede un prezzo pagato in segreto ogni generazione.

Ca' Rezzonico

Un palazzo patrizio in costruzione (sarà completato solo nel XVIII secolo). Nel 1503 esistono le fondamenta e parte della struttura — un cantiere permanente che attira operai, artisti, e curiosi.

Atmosfera: Creazione e caos. Ponteggi, polvere di marmo, operai che urlano. Di notte, il cantiere abbandonato ha un'atmosfera diversa — come se qualcosa aspettasse di essere completato.

Meccanica: Cantiere pericoloso: Tiro DES per evitare incidenti minori (1D4 danni) in caso di fallimento critico su altri tiri.

AGGANCI AVVENTURA

- Gli operai rifiutano di lavorare in certe sezioni. Dicono che 'le pietre sono sbagliate' — troppo fredde, troppo pesanti.
- Un architetto è impazzito dopo aver trovato qualcosa nelle fondamenta. I suoi ultimi disegni mostrano geometrie impossibili.
- Di notte si vedono luci nelle parti incompiute. Qualcuno sta costruendo — ma non quello che i proprietari hanno commissionato.

SEGRETI DEL CANTIERE (Solo per il Custode)

- Le fondamenta poggiano su resti di una struttura molto più antica. Chi la sta

costruendo inconsapevolmente sta seguendo un progetto che non è umano.

Personaggi di Dorsoduro

Giovanni Bellini

Pittore, 73 anni

FOR 30 **COS** 35 **TAG** 50 **DES** 65 **INT** 80
POT 75

FAS 60 **IST** 80 **PF** 8 **SAN** 60 **PM** 15

Abilità: Arte (Pittura) 95%, Storia dell'Arte 85%, Valutare 70%, Psicologia 55%, Latino 50%

Il più grande pittore veneziano vivente. Anziano ma ancora attivo, con occhi che sembrano vedere colori che altri non percepiscono. Le sue mani tremano — ma davanti alla tela sono ferme come roccia.

Segreto: Bellini vede cose. Non 'visioni' — vede la realtà sotto la superficie. Alcune delle sue Madonne piangono perché lui vede il futuro. Non parla mai di questo.

Fra' Benedetto da Murano

Monaco Benedettino e Bibliotecario, 55 anni

FOR 40 **COS** 45 **TAG** 55 **DES** 45 **INT** 85
POT 70

FAS 40 **IST** 90 **PF** 10 **SAN** 50 **PM** 14

Abilità: Biblioteconomia 90%, Latino 85%, Greco 70%, Storia 80%, Occulto 55%

Monaco magro, sempre chino sui libri, con occhiali spessi e inchiostro sulle dita. Parla raramente ma quando lo fa, ogni parola conta. Custodisce la biblioteca del monastero di San Giorgio.

Segreto: Ha letto testi che avrebbe dovuto distruggere. Conosce più di quanto la Chiesa approverebbe. Tiene un diario

cifrato di 'anomalie' osservate negli archivi.

La Laguna e le Isole

«Venezia non è solo una città — è un arcipelago di segreti.»

La laguna veneziana si estende per circa 550 km² ed è punteggiata da decine di isole — alcune abitate, altre deserte, alcune proibite. Ogni isola ha la sua storia, il suo carattere, i suoi segreti.

ISOLA	DISTANZA	TEMP O IN BARCA	FUNZIONE
Murano	1.5 km	20-30 min	Vetrerie
Burano	7 km	45-60 min	Pesca, merletti
Torcello	9 km	60-75 min	Rovine, agricoltura
San Michele	0.5 km	10 min	Cimitero
San Lazzaro	2 km	15-20 min	Lazzaretto
La Giudecca	0.5 km	5-10 min	Orti, monasteri
Poveglia	4 km	30-40 min	Abbandonata

Murano — L'Isola del Vetro

Dal 1291, tutte le vetrerie veneziane sono state trasferite a Murano per ridurre il rischio di incendi in città. L'isola è un centro di eccellenza mondiale per la lavorazione del vetro — e un luogo dove alcune tecniche sono custodite più gelosamente di qualsiasi segreto di stato.

I SEGRETI DEL VETRO

I vetrai di Murano sono cittadini privilegiati — ma prigionieri. Lasciare

l'isola senza permesso è tradimento, punibile con la morte.

Perché tanta segretezza? Il vetro veneziano è il migliore del mondo. Ma alcune tecniche...

- Richiedono ingredienti che non vengono da nessuna miniera conosciuta
- Producono vetri che mostrano cose che non dovrebbero esistere
- Sono state apprese da 'maestri' che nessuno ricorda di aver incontrato

Fornace dei Barovier

La più antica e prestigiosa fornace di Murano, attiva dal XIII secolo. I Barovier hanno perfezionato il vetro cristallino, quasi indistinguibile dal cristallo di rocca. Ma hanno anche creato pezzi 'speciali' per clienti molto selezionati.

Meccanica: Commissionare un vetro normale: 5-50 Ducati. Commissionare un vetro 'speciale': Tiro Persuadere Estremo + prezzo segreto.

AGGANCI AVVENTURA

- Un vetro commissionato cent'anni fa deve essere consegnato. Il cliente originale è morto — ma qualcuno sta cercando l'oggetto.
- Le fornaci producono a volte vetri 'sbagliati' — che mostrano immagini impossibili. Dovrebbero essere distrutti. Non sempre lo sono.
- Un giovane apprendista ha 'visto' qualcosa' nel vetro fuso. Da allora non parla più.

Burano — Colori e Segreti

Isola di pescatori e merlettaie, famosa per le case dipinte in colori vivaci — così i pescatori possano riconoscerle nella nebbia. Ma la nebbia a Burano è più fitta

che altrove, e non sempre quello che si vede attraverso è reale.

Atmosfera: Colore e tranquillità apparente. Ma anche silenzio quando si fanno certe domande, sguardi che si abbassano, conversazioni che si interrompono.

Meccanica: I buranelli sono diffidenti con gli stranieri. Tiro Persuadere Arduo per ottenere informazioni, oppure avere una raccomandazione da un veneziano conosciuto.

AGGANCI AVVENTURA

- I pescatori sanno di 'zone proibite' nella laguna — acque dove non si pesca, dove i pesci non nuotano, dove la nebbia è sempre più fitta.
- Un merletto antico mostra pattern che nessuno ricorda di aver inventato. Chi lo guarda troppo a lungo ha mal di testa — e sogni.
- Un pescatore è tornato dopo tre giorni in mare senza ricordare nulla. Le sue reti erano piene di pesci morti da settimane.

SEGRETI DI BURANO (Solo per il Custode)

- Da generazioni, i buranelli lasciano offerte in certi punti della laguna. Non sanno esattamente a chi — ma sanno cosa succede quando si smette di farlo.

Torcello — La Città Morta

Una volta Torcello era più grande e popolosa di Venezia. Ora è quasi deserta — le paludi hanno vinto, la malaria ha ucciso, la gente se n'è andata. Restano la cattedrale, alcune case, e una sensazione di abbandono che non si scuote.

Cattedrale di Santa Maria Assunta

Fondata nel 639, è la chiesa più antica della laguna. I mosaici bizantini dell'abside mostrano il Giudizio

Universale con dettaglio terrificante. La 'Sedia di Attila' nel campo antistante è un antico trono di pietra di cui nessuno conosce la vera origine.

Atmosfera: Silenzio totale. Il tempo sembra essersi fermato. I mosaici sembrano muoversi nella luce fioca. La sedia di pietra emana freddo anche in estate.

Meccanica: Tiro SAN 0/1 per chi studia troppo a lungo i demoni nel mosaico del Giudizio. Tiro Occulto per notare simboli non cristiani nascosti nel design.

AGGANCI AVVENTURA

- La Sedia di Attila sussurra a chi vi si siede. Le parole non sono in nessuna lingua umana.
- Di notte, luci si vedono nella cattedrale. Ma nessuno vive più sull'isola.
- I mosaici del Giudizio mostrano un demone che assomiglia troppo a qualcosa che gli investigatori hanno già incontrato.

SEGRETI DI TORCELLO (Solo per il Custode)

- Torcello non fu abbandonata per la malaria. Fu abbandonata perché qualcosa si svegliò nelle paludi. La Chiesa nascose la verità. Le paludi nascondono ancora quello che si svegliò.

Le Isole Proibite

POVEGLIA — L'ISOLA CHE NON ESISTE

Nessuna mappa ufficiale mostra Poveglia. I gondolieri rifiutano di avvicinarsi. I pescatori dicono che le reti si strappano sempre vicino all'isola.

Cosa si sa:

- Fu usata come lazzaretto durante le pestilenze — migliaia di malati vi morirono
 - Abbandonata ufficialmente nel XV secolo
 - I pescatori giurano di vedere luci di notte
 - Le poche persone che ci sono andate non sono tornate — o non sono tornate uguali
- Cosa nasconde? Nessuno lo sa. Nessuno vuole saperlo. Ma se gli investigatori cercano qualcosa di molto antico, o molto pericoloso, Poveglia potrebbe essere il luogo.

L'ISOLA SENZA NOME

C'è un'isola che non compare su nessuna mappa — nemmeno quelle antiche. I gondolieri la evitano. Il Consiglio dei Dieci ha documenti classificati che la riguardano.

Quello che si mormora:

- È visibile solo in certi momenti — all'alba, al tramonto, durante le tempeste
- Chi ci mette piede non può più lasciarla
- Qualcosa di molto antico vi dorme — o finge di dormire

L'Isola Senza Nome è il livello finale di un'avventura, non un luogo da visitare casualmente. Il Custode dovrebbe usarla solo quando la posta in gioco è massima.

Il Carnevale di Venezia

«Sotto la maschera, chiunque può essere chiunque. E qualcuno non è nessuno.»

Il Carnevale di Venezia è il più famoso d'Europa. Dura dal 26 dicembre al Martedì Grasso — circa due mesi di maschere, feste, eccessi. Durante il Carnevale, le normali regole sociali sono sospese. Nobili e popolani si mescolano. Uomini e donne si travestono. L'identità diventa fluida.

Per gli investigatori, il Carnevale è sia opportunità che pericolo. L'anonimato permette di andare ovunque, parlare con chiunque. Ma significa anche che chiunque può essere chi dice di essere — o qualcosa di completamente diverso.

REGOLE SPECIALI DURANTE IL CARNEVALE

Maschere e Anonimato:

- Chiunque indossi maschera completa (bauta) è legalmente anonimo
- Tiro Individuare Arduo per riconoscere qualcuno mascherato
- Tiro Travestimento +40% per chiunque indossi maschera e costume appropriato
- Nobili e popolani possono interagire senza conseguenze sociali

Folla e Movimento:

- Tutti i tiri Navigare a Difficolta Ardua (folla, confusione)
- Tiri Furtività +20% (facile nascondersi nella folla)
- Tiri Pedinare -20% (troppa gente, troppo movimento)

Pericoli:

- Criminalità aumentata: incontri casuali ogni 2 ore invece di 4
- Veleni e pugnali sono facili da nascondere sotto i costumi
- Le guardie sono meno attente — o più corrotte

Le Maschere Tradizionali

MASCHERA	DESCRIZIONE	CHI LA INDOSSA	EFFETTO
Bauta	Maschera bianca con becco, tricornio, mantello	Tutti	+40% Travestimento
Moretta	Maschera ovale nera, tenuta in bocca	Donne	+20% Ammalia re, muta
Medico della Peste	Maschera a becco lungo	Medici, scherzo	+20% Intimidire
Pantalone	Naso adunco, vecchio mercante	Commedianti	+10% Persuadere
Arlecchino	Costume multicolore a rombi	Servitori	+10% Furtività

Eventi del Carnevale

EVENTO	QUANDO	DOVE	OPPORTUNITÀ
Volo dell'Angelo	Giovedì Grasso	Piazza San Marco	Folla massima, pedinamenti
Caccia al Toro	Date varie	Campi principali	Nobili distratti
Balli in Maschera	Ogni sera	Palazzi nobiliari	Infiltrazione alta società
Spettacoli di Strada	Continui	Ovunque	Raccogliere informazioni
Festa Mezza Quaresima	Metà Carnevale	Mercerie	Mercato oggetti rari

AGGANCI AVVENTURA DEL CARNEVALE

L'Ospite Senza Volto: A ogni ballo in maschera appare una figura che nessuno ricorda di aver invitato. Non parla mai, non balla mai, non beve mai. E la mattina dopo, un ospite manca sempre all'appello.

La Maschera che Non Si Toglie: Una nobildonna ha indossato una maschera bellissima comprata da un mercante sconosciuto. Ora non riesce più a toglierla. E sta cambiando.

Il Ballo Proibito: Si mormora di una festa segreta, tenuta ogni anno l'ultima notte di Carnevale in un luogo sconosciuto. Chi viene invitato ottiene ciò che desidera. Ma il prezzo...

Le Maschere Parlanti: Alcune maschere vendute quest'anno sussurrano a chi le indossa. Consigli, segreti, verità che nessuno dovrebbe conoscere. E a volte, ordini.

Istituzioni e Fazioni

«A Venezia, il potere ha mille volti — e nessuno di essi è quello che sembra.»

Il Consiglio dei Dieci

Il Consiglio dei Dieci è l'istituzione più temuta di Venezia. Creato nel 1310 dopo una congiura fallita, ha poteri quasi illimitati in materia di sicurezza dello stato. Può arrestare, interrogare, giustiziare senza processo pubblico. Le sue deliberazioni sono segrete. I suoi agenti sono ovunque.

STRUTTURA DEL CONSIGLIO

Composizione:

- 10 consiglieri eletti dal Maggior Consiglio (mandato 1 anno)
- Il Doge (membro permanente ma con poteri limitati)
- 6 Consiglieri Ducali (partecipano alle sedute)
- 3 Capi del Consiglio (ruotano mensilmente, presiedono)

I Tre Inquisitori di Stato (estratti dal Consiglio):

- Poteri quasi assoluti
- Possono agire senza consultare il Consiglio
- Controllano la rete di spie
- Unici ad accedere agli 'archivi speciali'

Le Bocche di Leone

Sparse per la città ci sono le 'Bocche di Leone' — cassette in forma di facce leonine dove chiunque può depositare denunce anonime. Le denunce false sono punite severamente (se scoperte), ma quelle vere portano a indagini immediate e spietate.

USARE LE BOCCHE DI LEONE

Per gli investigatori:

- Deporre una denuncia anonima può eliminare un nemico — ma richiede prove
- Tiro Legge per formulare una denuncia efficace
- Tiro Raggirare per una denuncia falsa ma credibile (ATTENZIONE: conseguenze severe se scoperti)
- Contro gli investigatori:
 - Nemici possono denunciarli per attività sospette
 - Il Consiglio indaga SEMPRE — anche accuse infondate richiedono tempo per essere smentite
 - Arresto preventivo è legale e comune

L'Inquisizione a Venezia

L'Inquisizione esiste anche a Venezia, ma con poteri limitati. La Repubblica ha sempre difeso la propria indipendenza dalla Chiesa, e l'Inquisitore deve operare insieme a tre nobili veneziani ('Savi all'Eresia') che moderano il suo potere.

L'INQUISIZIONE VENEZIANA

Cosa può fare:

- Indagare su eresie, stregoneria, possessione
 - Interrogare sospetti (con alcune limitazioni sulla tortura)
 - Confiscare libri proibiti
 - Condannare al rogo (raro a Venezia)
- Cosa NON può fare senza permesso del governo:
- Arrestare nobili veneziani
 - Sequestrare proprietà senza processo
 - Operare in segreto (i Savi devono essere presenti)

Per gli investigatori:

- L'Inquisizione può essere un alleato contro il soprannaturale
- Ma anche un nemico se gli investigatori 'sanno troppo'

- Tiro Teologia o Persuadere per convincere l'Inquisitore che le minacce sono reali

Le Scuole Grandi

Le Scuole Grandi sono confraternite laiche di devozione e carità.

Potentissime e ricchissime, gestiscono ospedali, distribuiscono elemosine, commissionano opere d'arte. Essere membro di una Scuola Grande significa status, protezione, e accesso a una rete di contatti.

SCUOLA A	PATRO NO	SPECIAL ITÀ	SEGRE TO
San Marco	San Marco	Elite politica	Archivi del Doge
San Rocco	San Rocco	Protezione peste	Il 'Patto del 1348'
San Giovanni Ev.	San Giovanni	Reliquie	La Vera Croce ha proprietà
S.M. Carità	Madonna	Arte e cultura	Opere 'proibite' nascoste
S.M. Misericordia	Madonna	Carità ai poveri	Sanno delle fondamenta
San Teodoro	San Teodoro	Tradizione bizantina	Conosce nze dall'Oriente

Tabelle e Reference

Incontri Casuali

Tirare 1D10 quando appropriato. Di notte, aggiungere +3 al risultato.

Incontri Diurni (1D10)

TIRO	INCONTR O	REAZIO NE	SVILUPP O
1	Mendicant e	Chiede elemosina	Può avere informazio ni
2	Venditore ambulante	Offre merci	Oggetti strani a caro prezzo
3	Prete in processione	Benedice	Nota 'qualcosa' negli investigatori
4	Nobile con servitori	Ignora	Può essere importuna to
5	Guardia di ronda	Controlla documenti	Cerca mazzette o sospetti
6	Artigiano al lavoro	Occupato	Conosce il quartiere
7	Gondoliere in attesa	Offre servizio	Sa tutto di tutti
8	Straniero spaesato	Chiede indicazioni	Potenziale alleato
9	Messagger o di corsa	Non si ferma	Porta notizie importanti
10	Gruppo di studenti	Discutono	Sanno di eventi accademici

Incontri Notturni (1D10+3)

TIRO	INCONTRO	PERICOLO
4-5	Guardia notturna	Arresto senza giustificazioni

6-7	Ubriaco	Potrebbe attirare attenzione
8-9	Prostitute/Cliente	Potrebbero essere spie
10	Bravi (1D4+1)	Aggressione probabile
11	Contrabbandieri	Violenti se disturbati
12	Cultista solitario	Sta andando a un rituale
13	Figura incappucciata	Spia del Consiglio?
14+	Qualcosa di strano...	Custode sceglie creatura

Dicerie e Leggende (1D20)

TIRO	DICERIA	VERITÀ?
1	Il Doge ha fatto un patto con il Diavolo	Falso — ma ha l'Occhio
2	Sotto San Marco c'è un tempio pagano	Parzialmente vero
3	I vetrari conoscono segreti alchemici	Vero
4	Una famiglia discende da creature marine	Vero — sono ibridi
5	Il Consiglio ha prigioni sull'acqua	Vero
6	A Carnevale i morti camminano	A volte vero

7	C'è un'isola che appare con certa luna	Vero
8	I gondolieri hanno società segreta	Esagerato ma basato su verità
9	Le reliquie di San Marco sono false	Le 'vere' sono nascoste
10	Qualcosa vive nei canali profondi	Vero

Glossario Veneziano

TERMINE	SIGNIFICATO
Calle	Via stretta
Campo	Piazza (solo San Marco è 'Piazza')
Rio	Canale minore
Fondamenta	Banchina lungo un canale
Sottoportego	Passaggio coperto sotto edifici
Campiello	Piccola piazza
Riva	Banchina importante
Corte	Cortile interno
Bravo	Sicario/guardia del corpo
Bauta	Maschera + mantello + tricornio
Arsenalotto	Operaio dell'Arsenale
Sestiere	Quartiere (Venezia ne ha 6)
Savio	Magistrato/consigliere
Procuratore	Alto magistrato di San Marco
Doge	Capo di stato

Personaggi Aggiuntivi

Questa sezione presenta NPC aggiuntivi organizzati per ruolo, utilizzabili dal Custode per popolare la Venezia del 1503.

Criminali e Figure dell'OmbrA

Marco 'Il Silenzio' Trevisan Capo dei Bravi, 38 anni

FOR 70 **COS** 65 **TAG** 70 **DES** 75 **INT** 60
POT 65

FAS 40 **IST** 45 **PF** 13 **SAN** 35 **PM** 13

Abilità: Combattere (Pugnale) 80%, Combattere (Spada) 70%, Furtività 75%, Intimidire 70%, Seguire Tracce 60%

Cicatrice che attraversa il volto, occhio sinistro cieco. Si muove con grazia predatoria. Non alza mai la voce — non ne ha bisogno.

Segreto: Ha ucciso qualcosa che non era umano. Da allora vede cose che gli altri non vedono. È terrorizzato ma lo nasconde dietro la violenza.

La Signora della Notte

Informatrice e Ricettatrice, età sconosciuta

FOR 35 **COS** 40 **TAG** 50 **DES** 60 **INT** 80
POT 75

FAS 70 **IST** 70 **PF** 9 **SAN** 45 **PM** 15

Abilità: Psicologia 85%, Persuadere 75%, Raggirare 70%, Valutare 80%, Occulto 45%

Sempre velata, sempre in ombra. Voce musicale che sembra venire da più direzioni. Profumo di gelsomino e qualcos'altro di più antico.

Segreto: Non è completamente umana — nessuno sa esattamente cosa sia.

Raccoglie segreti non per denaro ma per... altri scopi. Ha vissuto molto più a lungo di quanto sembri.

Mercanti e Artigiani

Iseppo Calderari

Fabbro dell'Arsenale, 50 anni

FOR 80 **COS** 75 **TAG** 80 **DES** 55 **INT** 55
POT 50

FAS 35 **IST** 40 **PF** 15 **SAN** 50 **PM** 10

Abilità: Artigianato (Fabbro) 90%, Riparazioni Meccaniche 70%, Valutare (Metalli) 65%, Combattere (Martello) 55%

Braccia massicce, mani coperte di cicatrici da bruciature. Parla poco, lavora molto. Il miglior fabbro dell'Arsenale.

Segreto: Suo nonno gli ha insegnato a forgiare 'metalli speciali' — leghe che non esistono in natura. A volte riceve commesse segrete dal Consiglio dei Dieci.

Caterina Venier

Mercantessa di Tessuti, 42 anni

FOR 40 **COS** 50 **TAG** 55 **DES** 50 **INT** 75
POT 65

FAS 65 **IST** 70 **PF** 10 **SAN** 55 **PM** 13

Abilità: Contrattare 85%, Valutare 80%, Contabilità 70%, Persuadere 65%, Altra Lingua (Fiammingo, Francese) 50%

Vedova che ha rilevato gli affari del marito e li ha triplicati. Abbigliamento sempre impeccabile, sguardo che valuta ogni cosa.

Segreto: Tra i suoi tessuti 'speciali' ci sono stoffe tessute con fili che non vengono da questo mondo. Non sa esattamente cosa siano, ma i clienti pagano fortune.

Religiosi e Mistici

Padre Tommaso da Padova

Esorcista della Diocesi, 55 anni

FOR 45 **COS** 50 **TAG** 55 **DES** 45 **INT** 70
POT 85

FAS 50 **IST** 75 **PF** 10 **SAN** 40 **PM** 17

Abilità: Teologia 80%, Latino 85%, Occulto 60%, Miti di Cthulhu 20%, Persuadere 55%, Intimidire 50%
<i>Viso scavato, occhi che hanno visto troppo. Porta sempre con sé un crocifisso d'argento annerito e una borsa di sale benedetto.</i>
Segreto: Ha esorcizzato cose che non erano demoni — ma qualcosa di peggio. La Chiesa non vuole saperlo. Lui cerca disperatamente alleati che capiscano.

Suor Chiara delle Visioni <i>Mistica del Convento di Santa Marta, 28 anni</i>
FOR 30 COS 35 TAG 45 DES 40 INT 65 POT 90
FAS 55 IST 60 PF 8 SAN 55 PM 18
Abilità: Teologia 60%, Latino 55%, Occulto 45%, Psicologia 50%, Arte (Miniature) 70%
<i>Pallida, fragile, con occhi che sembrano guardare oltre. Spesso in trance, mormora profezie che le consorelle trascrivono.</i>
Segreto: Le sue visioni sono reali — vede frammenti del passato, del futuro, e di luoghi che non dovrebbero esistere. Ha visto l'Apotheosis. Non sa cosa significhi, ma sa che deve essere fermata.

*Sotto la superficie lucente dei canali,
cosa si nasconde nelle profondità?»*

ALTRE CITTÀ D'ITALIA

— *Mini-Gazetteer per Espandere le Campagne* —

Venezia è il cuore di Rinascimento Oscuro, ma l'Italia del 1503 offre molte altre ambientazioni per avventure horror. Questa sezione fornisce mini-gazetteer per quattro città: Firenze, Roma, Milano e Napoli. Ogni gazetteer include location chiave, NPC con statistiche, agganci avventura, e connessioni ai Frammenti di Alhazred.

USARE QUESTE CITTÀ

Queste città possono essere usate per:
 (1) Scenari standalone ambientati fuori Venezia; (2) Tappe di una campagna itinerante seguendo i Frammenti; (3) Luoghi di origine degli investigatori; (4) Destinazioni per missioni specifiche commissionate dal Doge o dall'Ordine dei Custodi.

		francese	a, segreti	
Napoli	~200.000	Monarchia aragonese	Superstizione, antichità	Il Piede

CI TT À	POPO LAZI ONE	GO VER NO	TON O	FRA MME NTO
Firenze	~70.000	Repubblica instabile	Arte, filosofia, follia	La Lingua
Roma	~55.000	Teocrazia papale	Fede, corruzione, catacombe	Il Cuore
Milano	~100.000	Occupazione	Industria, guerr	La Mano Destra

FIRENZE

— La Culla del Rinascimento —

Firenze nel 1503 è una città in tumulto. I Medici sono in esilio dal 1494, cacciati dalla rivolta guidata da Girolamo Savonarola. Il frate domenicano ha governato la città come una teocrazia puritana fino al 1498, quando è stato bruciato sul rogo in Piazza della Signoria. Ora Firenze è una repubblica fragile, divisa tra fazioni, minacciata dai Borgia e tormentata dal ricordo del 'Falò delle Vanità'.

ATMOSFERA DI FIRENZE

Bellezza ossessiva e senso di colpa. La città che ha inventato il Rinascimento porta le cicatrici del fanatismo. Gli artisti lavorano febbrilmente, come se dovessero compensare ciò che è stato distrutto. Ma alcuni dipinti bruciati contenevano simboli che non avrebbero dovuto esistere — e Savonarola sapeva esattamente cosa stava distruggendo.

Location di Firenze

Palazzo della Signoria

Il cuore politico di Firenze, dominato dalla torre di Arnolfo. Qui si riunisce il governo repubblicano. Le pareti sono coperte di affreschi — ma alcuni sono stati dipinti sopra altri, più antichi.

Atmosfera: Potere nervoso. Tutti parlano sottovoce, guardandosi alle spalle.

Segreto: Sotto il palazzo esistono celle segrete mai mappate. Savonarola vi rinchiusse 'posseduti' che non furono mai giustiziati — né liberati.

Galleria dell'Accademia Neoplatonica

Fondata da Cosimo de' Medici, l'Accademia era il centro del pensiero filosofico. Marsilio Ficino vi tradusse Platone e testi ermetici. Con l'esilio dei Medici è ufficialmente chiusa, ma alcuni membri si riuniscono ancora in segreto.

Segreto: *Ficino tradusse frammenti del Necronomicon credendoli testi neoplatonici. Alcune copie circolano ancora.*

Bottega del Verrocchio

La bottega dove si formarono Leonardo, Botticelli, Perugino. È un laboratorio di arte E scienza: anatomia, ottica, meccanica. Leonardo vi lavora ancora occasionalmente.

Segreto: *Leonardo ha dissezionato qualcosa che non era umano. I suoi appunti più segreti sono scritti in un codice che nemmeno lui ricorda di aver inventato.*

Piazza della Signoria — Il Luogo del Rogo

Qui Savonarola organizzò i 'Falò delle Vanità' e qui fu bruciato nel 1498. Una lastra di bronzo segna il punto esatto.

Segreto: *Savonarola sapeva. Aveva trovato la Lingua di Alhazred e capiva cosa stava arrivando. Il Falò era un tentativo di distruggere testi pericolosi. Fallì.*

Ospedale degli Innocenti

Il primo orfanotrofio d'Europa, capolavoro di Brunelleschi. Accoglie i bambini abbandonati. La ruota degli esposti permette di lasciare neonati in anonimato.

Segreto: *Alcuni bambini non sono stati abbandonati — sono stati depositati. Le famiglie che li 'adottano' li stanno custodendo per qualcun altro.*

Personaggi di Firenze

Niccolò Machiavelli — Segretario della Seconda Cancelleria, 34 anni
 FOR 40 COS 45 TAG 50 DES 55 INT 85
 POT 70 FAS 60 IST 80 | PF 9 SAN 55
 PM 14

Abilità: Persuadere 75%, Psicologia 80%, Storia 70%, Legge 65%, Raggirare 60%

Il funzionario più intelligente di Firenze — e il più pericoloso. Sguardo acuto che sembra vedere attraverso le menzogne.
Segreto: Ha visto i documenti Medici sui 'Frammenti'. Sa che esistono e sta cercando di capire come usarli per Firenze.

Sandro Botticelli — Pittore, 58 anni
 FOR 35 COS 40 TAG 50 DES 70 INT 75
 POT 55 FAS 50 IST 65 | PF 9 SAN 35
 PM 11

Abilità: Arte (Pittura) 95%, Individuare 70%, Storia dell'Arte 75%, Occulto 40%, Miti di Cthulhu 15%

Un tempo il pittore più celebrato, ora un uomo tormentato. Seguì Savonarola, bruciò alcuni dipinti, e non si è mai ripreso.

Segreto: Dipinse 'La nascita di Venere' come copertura per un altro dipinto, nascosto sotto. Mostra qualcosa che vide durante una seduta neoplatonica.

Piero Soderini — Gonfaloniere perpetuo, 51 anni

FOR 45 COS 50 TAG 60 DES 45 INT 65
 POT 60 FAS 65 IST 70 | PF 11 SAN 50
 PM 12

Abilità: Legge 70%, Persuadere 65%, Contabilità 60%, Amministrazione 75% Leader della Repubblica, eletto 'a vita'. Uomo onesto ma debole, cerca di mantenere Firenze indipendente.

Segreto: È ricattato. Qualcuno ha prove del suo coinvolgimento giovanile con l'Accademia Neoplatonica.

La Lingua di Alhazred a Firenze

La Lingua di Alhazred — che permette di parlare e comprendere qualsiasi linguaggio — è nascosta nella collezione di un ex-membro dell'Accademia Neoplatonica, che la usa per tradurre testi antichi senza capire cosa stia facendo.

SCENARIO SEED: LA LINGUA DEL POETA

Un traduttore fiorentino produce traduzioni impossibili — testi in lingue mai studiate. Sta attirando l'attenzione di collezionisti pericolosi. Gli investigatori devono scoprire il suo segreto prima che il Culto arrivi a Firenze.

ROMA

— *La Città Eterna e Corrotta* —

Roma nel 1503 è governata da Alessandro VI Borgia, il papa più corrotto della storia. La città eterna è un paradosso: capitale della cristianità costruita sulle rovine del paganesimo. Sotto le chiese si estendono catacombe infinite, e sotto le catacombe... qualcos'altro.

ATMOSFERA DI ROMA

Sacro e profano sovrapposti. Chiese costruite su templi, reliquie cristiane accanto a statue pagane. E sotto tutto, strati su strati di storia — romana, etrusca, e più antica ancora. Roma non dimentica nulla. Roma seppellisce e conserva.

Location di Roma

Castel Sant'Angelo

L'antica tomba di Adriano, trasformata in fortezza papale. Collegato al Vaticano dal Passetto segreto. Qui i papi tengono i prigionieri più importanti.

Segreto: *La tomba di Adriano conteneva oggetti dall'Egitto — incluso qualcosa che non avrebbe dovuto lasciare Alessandria.*

Le Catacombe di San Callisto

20 chilometri di gallerie su quattro livelli, contenenti mezzo milione di tombe. Solo una frazione è esplorata. Le gallerie più profonde sono state murate secoli fa.

Segreto: *I cristiani non furono i primi a usare queste gallerie. Sotto ci sono catacombe ebraiche. Sotto quelle,*

tunnel etruschi. E ancora sotto... qualcosa che nessuna cultura ha scavato.

Il Vaticano — Biblioteca Apostolica

La più grande collezione di libri della cristianità. Alcune sezioni sono aperte agli studiosi. Altre sono riservate. Una — l'Archivio Segreto — non esiste ufficialmente.

Segreto: *L'Archivio Segreto contiene una copia incompleta del Necronomicon, confiscata nel 1398. Nessun Papa ha mai osato distruggerla — né leggerla.*

Palazzo Borgia

La residenza di Vannozza dei Cattanei, madre dei figli di Alessandro VI. Qui Cesare e Lucrezia trascorsero l'infanzia. Il palazzo ha un'atmosfera opprimente.

Segreto: *I Borgia sono consapevoli del soprannaturale. Rodrigo (Alessandro VI) ha fatto un patto decenni fa — la tiara papale in cambio di qualcosa.*

Il Colosseo di Notte

L'anfiteatro dove morirono migliaia. Nel 1503 è una rovina usata come cava. Di giorno visitata da pellegrini. Di notte, altri visitatori vengono per scopi diversi.

Segreto: *Sotto l'arena esistono ipogei mai scoperti. Contenevano le 'fiere' per i giochi — ma alcune non erano animali. Alcune sono ancora là sotto.*

Personaggi di Roma

Cesare Borgia — Capitano Generale della Chiesa, 27 anni

FOR 70 COS 65 TAG 70 DES 75 INT 80
POT 75 FAS 75 IST 60 | PF 13 SAN 35
PM 15

Abilità: Combattere (Spada) 75%, Intimidire 80%, Persuadere 65%, Tattica 75%, Raggirare 70%
Bello come un angelo, spietato come un demone. Ex cardinale diventato condottiero, sta conquistando l'Italia centrale.

Segreto: *Sa che suo padre ha fatto un patto. Sta cercando disperatamente un modo per rompere il patto — o trasferirne il costo.*

Lucrezia Borgia — Duchessa di Ferrara, 23 anni

FOR 40 COS 45 TAG 50 DES 65 INT 75
POT 70 FAS 85 IST 65 | PF 9 SAN 40
PM 14

Abilità: Ammaliare 80%, Psicologia 70%, Veleni 60%, Persuadere 75%, Occulto 35%

La donna più chiacchierata d'Europa. In realtà più vittima che carnefice, usata dalla famiglia come pedina.

Segreto: *Ha visto cose nel palazzo di famiglia. Tiene un diario cifrato che descrive 'visitatori notturni' non umani. Cerca alleati.*

Fra' Mariano da Genova — Custode delle Catacombe, 67 anni

FOR 30 COS 35 TAG 50 DES 40 INT 75
POT 90 FAS 40 IST 70 | PF 8 SAN 45
PM 18

Abilità: Navigare (Catacombe) 95%, Occulto 70%, Miti di Cthulhu 25%, Storia 65%, Latino 80%

Monaco che ha passato 40 anni nelle catacombe. Conosce ogni galleria — incluse quelle che non esistono sulle mappe.

Segreto: *Ha visto cosa c'è sotto le catacombe cristiane. Prega per tenere chiuse certe porte che non dovrebbero mai essere aperte.*

Il Cuore di Alhazred — che continua a battere e dona vitalità soprannaturale — è nelle catacombe sotto Roma. Fu portato qui da crociati. Ora giace in una cripta dimenticata, ancora pulsante.

SCENARIO SEED: IL CUORE DELLA CITTÀ ETERNA

Esploratori nelle catacombe hanno sentito un suono ritmico dalle gallerie murate. Battiti. Come un cuore gigantesco. Il Vaticano vuole sapere cosa sia — ma in segreto. Gli investigatori vengono assunti per esplorare le profondità.

Il Cuore di Alhazred a Roma

MILANO

— *La Città delle Fucine* —

Milano nel 1503 è sotto occupazione francese. Gli Sforza sono in esilio, ma la città continua a lavorare — le fucine producono le migliori armature d'Europa. Leonardo da Vinci ha lavorato qui per quasi vent'anni, lasciando progetti incompiuti e segreti sepolti.

ATMOSFERA DI MILANO

Industria e occupazione. Il rumore delle fucine non si ferma mai. Soldati francesi pattugliano le strade. Ma sotto l'efficienza, Milano nasconde i suoi segreti — nelle botteghe, nei sotterranei del Castello, nei progetti abbandonati di Leonardo.

Location di Milano

Castello Sforzesco

La fortezza degli Sforza, ora sede del governatore francese. Leonardo vi lavorò per anni, decorando sale e progettando difese. Alcune invenzioni sono ancora nascoste.

Segreto: Leonardo costruì qualcosa nei sotterranei — una macchina basata su principi che non avrebbe dovuto conoscere. Non la completò mai. Forse per scelta.

Santa Maria delle Grazie — Il Cenacolo

Il refettorio contiene l'Ultima Cena di Leonardo. Il dipinto è già danneggiato dall'umidità. Ma il danno nasconde qualcosa: sotto lo strato visibile ce n'è un altro.

Segreto: Leonardo dipinse DUE Ultime Cene sovrapposte. Quella sotto mostra un banchetto dove il 'pane' e il 'vino' non sono quelli della tradizione cristiana.

Le Fucine della Via degli Armaioli

Il cuore industriale di Milano: botteghe che producono armature, spade, archibugi. Il miglior acciaio d'Europa. Alcune botteghe esistono da generazioni, con segreti tramandati.

Segreto: Esiste una lega chiamata 'acciaiostellare' — meteoriti lavorate secondo procedure antiche. Le armi in acciaiostellare feriscono creature che il normale acciaio non tocca.

Il Naviglio — I Canali di Leonardo

Leonardo progettò il sistema di chiuse che rende navigabili i canali. Ma costruì anche altro. Alcune strutture non compaiono nei progetti ufficiali.

Segreto: Leonardo creò un sistema per 'drenare' qualcosa dai sotterranei della città. Non acqua. Qualcosa di più antico. Il sistema funziona ancora — ma si sta intasando.

Personaggi di Milano

Charles d'Amboise — Governatore francese, 30 anni

FOR	60	COS	55	TAG	65	DES	55	INT	65	
POT	60	FAS	55	IST	60		PF	12	SAN	55
PM 12										

Abilità: Combattere (Spada) 65%, Cavalcare 70%, Legge 55%, Tattica 60% Nobile francese giovane e ambizioso. Governa con pugno di ferro ma non è stupido.

Segreto: Ha trovato documenti Sforza su 'progetti speciali' di Leonardo. Sta cercando di capirli. Non sa che alcuni

non avrebbero mai dovuto essere costruiti.

Maestro Ambrogio Ferrario – Capo della Gilda degli Armaioli, 62 anni

FOR 65 COS 55 TAG 70 DES 60 INT 70
POT 55 FAS 45 IST 50 | PF 12 SAN 50
PM 11

Abilità: Artigianato (Armature) 95%, Artigianato (Spade) 85%, Valutare 70%, Storia (Metallurgia) 60%

Mani enormi coperte di cicatrici. Ha forgiato armi per Sforza e francesi. Per lui il metallo non ha nazionalità.

Segreto: Conosce i segreti dell'acciaiostellare. Suo nonno gli insegnò a riconoscere 'metalli sbagliati' che non dovrebbero essere lavorati.

Giacomo 'Salai' Caprotti – Ex assistente di Leonardo, 23 anni

FOR 50 COS 55 TAG 55 DES 70 INT 65
POT 50 FAS 75 IST 45 | PF 11 SAN 40
PM 10

Abilità: Arte (Pittura) 60%, Furtività 70%, Raggirare 65%, Ammaliare 60%
Bello, inaffidabile, ladro occasionale. Ha vissuto con Leonardo per anni, ha visto e rubato cose che non doveva.

Segreto: Ha quaderni di Leonardo – non quelli famosi, ma altri che il maestro voleva distruggere. Li vende un pezzo alla volta.

SCENARIO SEED: LA MACCHINA INCOMPIUTA

I francesi hanno trovato una macchina enorme nei sotterranei — chiaramente di Leonardo, ma non in nessun progetto conosciuto. Non riescono a capire cosa faccia. La macchina non è inattiva — sta aspettando che qualcuno la completi.

La Mano Destra di Alhazred a Milano

La Mano Destra — che permette di creare oggetti impossibili — fu usata da Leonardo da Vinci. Quando lasciò Milano, la nascose nei sotterranei del Castello, in una delle sue macchine incompiute.

NAPOLI

— *La Porta degli Inferi* —

Napoli nel 1503 è contesa tra Francia e Spagna. Ma la guerra mortale è nulla rispetto a ciò che dorme sotto la città. I Campi Flegrei erano considerati dagli antichi l'ingresso agli Inferi. Il lago d'Averno, le solfatare fumanti, le grotte della Sibilla: qui il velo tra i mondi è sempre stato sottile.

ATMOSFERA DI NAPOLI

Vita e morte intrecciate. Il sole è più caldo, i colori più vividi, le emozioni più intense. E sotto tutto, il fuoco — il Vesuvio che dorme, le solfatate che ribollono. A Napoli, l'aldilà non è un concetto astratto — è un vicino di casa.

Location di Napoli

I Campi Flegrei

Una vasta area vulcanica: crateri fumanti, sorgenti calde, terreno che ribolle. Gli antichi credevano fosse l'ingresso all'Ade. Omero, Virgilio, Dante vi ambientarono discese agli inferi.

Segreto: *I Campi Flegrei sono realmente un punto debole nel velo tra i mondi. Le entità che gli antichi chiamavano 'dei degli inferi' non erano metafore.*

Il Lago d'Averno

Un lago craterico circondato da boschi scuri. Gli antichi credevano che nessun uccello potesse sorvolarlo. Virgilio vi ambientò la discesa di Enea agli inferi. Il nome significa 'senza uccelli'.

Segreto: *Il lago d'Averno è realmente una porta. Non sempre aperta, ma mai completamente chiusa. Ciò che Virgilio descrisse non era poesia — era resoconto.*

La Grotta della Sibilla Cumana

Tunnel scavati nella roccia vulcanica, sede dell'antico oracolo di Cuma. La Sibilla profetizzava qui, in trance, inalando vapori. I romani la consultavano per le decisioni più importanti.

Segreto: *La Sibilla non era una donna — era un titolo. Ogni generazione, un'anima viene 'scelta' per canalizzare la voce di qualcosa di molto antico. La selezione sta ricominciando.*

Castel dell'Ovo

Fortezza su un'isola nel porto. La leggenda dice che Virgilio nascose un uovo magico nelle fondamenta — finché l'uovo è intatto, Napoli sopravviverà.

Segreto: *L'uovo esiste. Non è un uovo di gallina — è un contenitore, sigillato da Virgilio (che era molto più di un poeta). Contiene qualcosa che non deve essere liberato.*

Napoli Sotterranea

Sotto la città: un labirinto di tunnel, cisterne, catacombe. Scavati nei millenni da greci, romani, napoletani. Alcune parti non sono state esplorate da secoli.

Segreto: *I sotterranei sono collegati ai Campi Flegrei. Alcune cose che vivevano 'sotto' sono migrate verso la città. Si sono... adattate.*

Personaggi di Napoli

Consalvo di Córdoba 'El Gran Capitán' — Viceré di Napoli, 50 anni

FOR 65 COS 60 TAG 70 DES 55 INT 75
 POT 70 FAS 60 IST 55 | PF 13 SAN 50
 PM 14

Abilità: Combattere (Spada) 80%,
 Tattica 85%, Cavalcare 75%, Intimidire
 70%

Il più grande comandante militare della
 sua epoca. Uomo duro, religioso,
 pragmatico.

Segreto: *Ha visto cose durante la
 guerra che non erano francesi. Sta
 raccogliendo informazioni sui
 'fenomeni' dei Campi Flegrei.*

Donna Maria Carafa —

Nobildonna, esperta di folklore, 45 anni

FOR 35 COS 45 TAG 50 DES 50 INT 80
 POT 75 FAS 65 IST 70 | PF 9 SAN 45
 PM 15

Abilità: Occulto 75%, Storia 70%,
 Psicologia 60%, Miti di Cthulhu 20%
 Vedova dedita agli studi. Collezione
 leggende e 'superstizioni' — ma sa che
 non tutte sono superstizioni.

Segreto: *La sua famiglia custodisce
 conoscenze da generazioni. Sa dell'uovo
 nel Castello. Sa cosa dorme nei Campi
 Flegrei.*

Mastro Gennaro 'il Cieco' —

Guida dei sotterranei, 70 anni

FOR 30 COS 40 TAG 45 DES 55 INT 65
 POT 70 FAS 35 IST 40 | PF 8 SAN 35
 PM 14

Abilità: Navigare (Sotterranei) 95%,
 Ascoltare 85%, Furtività 70%
 Cieco dalla nascita, conosce i sotterranei
 meglio di chiunque. Si orienta con udito,
 olfatto, tatto.

Segreto: *Vede cose che i vedenti non
 vedono. Sa che alcune gallerie non
 vanno mai percorse — e sa cosa vive
 nelle profondità.*

Il Piede di Alhazred a Napoli

Il Piede — che permette di camminare
 tra i mondi — è nei Campi Flegrei,
 portato da un viaggiatore arabo che
 cercava la porta per gli Inferi descritta
 da Virgilio. La trovò — e vi lasciò
 qualcosa.

SCENARIO SEED: LA PORTA DEGLI INFERI

Un terremoto ha aperto una nuova
 spaccatura nei Campi Flegrei. Da essa
 escono vapori — e talvolta altro. Un
 culto crede sia il momento di 'aprire la
 porta'. Hanno bisogno del Piede per
 completare il rituale.

Usare le Città nella Campagna

Queste quattro città possono essere integrate nella campagna principale:

- **Caccia ai Frammenti:** Una campagna epica attraverso l'Italia per raccogliere o sigillare i Frammenti prima del Culto.
- **Missioni Specifiche:** Il Doge o l'Ordine dei Custodi inviano gli investigatori per compiti specifici.
- **Background:** Un investigatore può provenire da una di queste città, fornendo conoscenze e contatti.
- **Fuga da Venezia:** Se gli investigatori devono fuggire dalla Serenissima, queste città offrono rifugio.

Tempi di Viaggio da Venezia

DESTINAZIONE	VIA TERRA	VIA MARE	PERICOLI
Firenze	4-6 giorni	N/A	Banditi, Appennini
Roma	7-10 giorni	5-7 giorni	Banditi, Stato della Chiesa
Milano	3-5 giorni	N/A	Soldati francesi
Napoli	12-15 giorni	7-10 giorni	Guerra, pirati

«L'Italia è un'espressione geografica – ma i suoi orrori sono molto reali.»

USARE VENEZIA COME CAMPAGNA SANDBOX

— Collegare gli Scenari in un'Esperienza Unica —

IL PRINCIPIO GUIDA

Gli scenari di questo manuale possono essere giocati come avventure separate, oppure intrecciati in una campagna sandbox dove le azioni dei giocatori in uno scenario influenzano gli altri. Questa sezione spiega come collegare 'L'Occhio che Vede Troppo' e 'Sussurri tra le Campane' in un'unica esperienza narrativa.

Il Formato Narrative Threads

Invece di una trama lineare, la campagna è strutturata come una rete di 'fili narrativi' (threads) che i giocatori possono seguire nell'ordine che preferiscono. Ogni thread è un'indagine completa con un proprio mistero, ma tutti convergono verso un climax comune: il confronto con il Culto della Lingua Staccata.

I Due Thread Principali

THREAD 1: L'OCCHIO DEL DOGE	THREAD 2: LA COSTOLA SUSSURRANTE
Scenario: L'Occhio che Vede Troppo	Scenario: Sussurri tra le Campane

Frammento:

L'Occhio
Sinistro di
Alhazred

Location:

Palazzo Ducale,
Casa Doria

NPC chiave:

Doge Loredan,
Alvise Doria

Tono:

Intrighi
politici, potere

Frammento:

La
Costola
Sussurrante di
Alhazred

Location:

Campanile, Casa
Venier

NPC chiave:

Bortolo Venier,
Don Alvise

Tono:

Follia
collettiva, paranoia

Come Iniziare la Campagna

Gli investigatori arrivano a Venezia (o vi risiedono già) e vengono coinvolti in uno dei due thread attraverso agganci diversi. Il Custode può lasciare che i giocatori scelgano quale seguire prima, oppure presentare entrambi gli agganci e vedere quale li attira di più.

- **Aggancio Thread 1:** Un consigliere del Doge cerca discretamente 'esperti di fenomeni insoliti' — il Doge sta cambiando.
- **Aggancio Thread 2:** Un familiare degli investigatori vive vicino al Campanile e sta 'cambiando' — parla di voci, è paranoico.
- **Aggancio combinato:** Gli investigatori assistono a entrambi i fenomeni la prima notte a Venezia: vedono il Doge avere una crisi durante una cerimonia pubblica, e sentono le campane suonare da sole a mezzanotte.

Interconnessioni tra i Thread

Il cuore del formato sandbox sono le interconnessioni: ciò che i giocatori scoprono in un thread influenza l'altro. Questa tabella guida il Custode su come adattare le informazioni in base all'ordine di gioco.

SE I PG FANNOIN THREA D 1	CONSEGUE NZA IN THREAD 2
Scoprono i simboli di Alhazred alla Biblioteca Marciana	Collegano il rubino al 'Poeta Pazzo'	Rabbi Yehuda rivela subito che la Costola è UN ALTRO Frammento
Affrontano gli agenti del Culto (Heinrich, La Turca, Il Muto)	Li sconfiggono o li fanno fuggire	Il Culto li riconosce e li pedina fin dall'inizio del Thread 2
Salvano il Doge (sigillano l'Occhio)	Il Doge è loro alleato	Possono chiedere aiuto UFFICIALE: guardie, accesso ad archivi, autorità
Il Doge impazzisce o muore	Venezia è in crisi politica	Thread 2 più difficile: nessun aiuto istituzionale, caos in città
Consegnano l'Occhio al Culto	Il Culto ha 9 Frammenti	Il Culto è più potente e aggressivo, ha risorse extra

SE I PG FANNOIN THREA D 2	CONSEGUE NZA IN THREAD 1
Parlano con Rabbi Yehuda della Costola	Scoprono i '30 Frammenti di Alhazred'	Riconoscono SUBITO il rubino del Doge come Frammento
Sconfiggono Fra' Domenico 'Il Sordo'	Il Culto perde un agente	Heinrich è solo con La Turca e Il Muto — più disperato
La 'rete dei sussurri' li identifica	I servitori della Costola li conoscono	Alcuni NPC di Venezia li guardano con sospetto — sono 'quelli che fanno domande'
Sigillano la Costola	Un Frammento è neutralizzato	Il Culto è FURIOSO e raddoppia gli sforzi per l'Occhio
Distruggono il Campanile	Scandalo enorme in città	Gli investigatori sono ricercati — Thread 1 diventa furtivo

NPC Condivisi tra i Thread

Alcuni personaggi appaiono in entrambi i thread e possono fornire informazioni incrociate:

NPC	RUOLO IN	RUOLO IN

	THREAD 1	THREA D 2
Rabbi Yehuda ben Isaac	Conosce il rituale di sigillatura per l'Occhio	Identifica la Costola come Frammen to, stesso rituale
Heinrich Kessler	Coordinat ore agenti Culto, cerca l'Occhio	Invia Fra' Domenico per la Costola
Zuanne Priuli (Inquisito re)	Potenziale alleato se convinto	Indaga sulla follia vicino al Campanil e
Gondolier i di Venezia	Sanno dei movimenti sospetti del Culto	Hanno notato 'cose strane' di notte vicino a San Marco

Timeline degli Eventi

Gli eventi procedono anche se gli investigatori non agiscono. Questa timeline mostra cosa succede settimana per settimana se nessuno interviene. Il Custode dovrebbe adattarla in base alle azioni dei giocatori.

IMPORTANTE: PRESSIONE TEMPORALE

Gli investigatori NON devono conoscere questa timeline. Serve al Custode per creare urgenza naturale. Se i PG perdono tempo, gli eventi peggiorano. Se agiscono rapidamente, possono prevenire alcune conseguenze.

TEMPO	THREAD 1 (L'OCCHIO)	THREAD 2 (LA COSTOLA)
Settimana 1	Il Doge ha la prima crisi pubblica (sviene durante un'udienza). I consiglieri cercano discretamente aiuto.	Le campane suonano a mezzanotte 3 volte. Incubi diffusi nel sestiere di San Marco.
Settimana 2	Il Culto (Heinrich + 2 agenti) arriva a Venezia. Iniziano a indagare sull'Occhio.	Una rissa mortale vicino al Campanile — 3 morti. Don Alvise inizia a sentire le voci.
Settimana 3	Il Doge è confinato a letto.	Le campane suonano anche a

L'occhio destro è permanente mente nero. Non riceve più nessuno.	MEZZOGIORNO. La moglie di Venier cerca aiuto pubblicamente.
Settimana 4	CRISI: Il Doge muore o impazzisce permanentemente. Il Consiglio dei Dieci prende il controllo.
Settimana 5	Il Culto tenta di rubare l'Occhio dal cadavere/dal palazzo. Caos politico.

Le Mosse del Culto della Lingua Staccata

Il Culto è l'antagonista comune di entrambi i thread. Ecco come reagisce alle azioni degli investigatori:

- **Se gli investigatori sono discreti:** Il Culto non sa di loro. Agisce secondo la timeline normale.
- **Se gli investigatori fanno domande in giro:** La Turca li nota. Heinrich li fa pedinare.
- **Se gli investigatori si avvicinano a un Frammento:**

Il Culto accelera. Tentano di rubare il Frammento prima.

- **Se gli investigatori sconfiggono un agente:** Gli altri diventano più cauti MA più disperati. Usano metodi violenti.
- **Se gli investigatori sigillano un Frammento:** Il Culto concentra TUTTE le risorse sull'altro Frammento.

Il Climax Combinato

Se i giocatori affrontano entrambi i thread, il climax della campagna dovrebbe unire le due storie. Ecco tre possibili scenari finali basati su come sono andati i thread precedenti.

Climax A: Assedio al Palazzo Ducale

Condizione: Il Doge è ancora vivo/sano E la Costola è ancora attiva. Il Culto ha capito che gli investigatori sono una minaccia. Decidono di agire in grande: attaccano il Palazzo Ducale durante una festa, usando i servitori della Costola come distrazione. Mentre la folla impazzita assalta il palazzo, Heinrich e i suoi tentano di raggiungere l'Occhio. Gli investigatori devono proteggere il Doge, fermare la folla, E affrontare il Culto — tutto simultaneamente.

Climax B: La Corsa ai Frammenti

Condizione: Un Frammento è già sigillato, l'altro è ancora in gioco. Il Culto è disperato. Hanno investito troppo in questa missione per tornare a mani vuote. Heinrich decide di andare all-in: attacca direttamente la location del Frammento rimasto con tutti i suoi uomini. Se è l'Occhio, assaltano il Palazzo di notte. Se è la Costola, salgono il Campanile mentre le campane suonano. Gli investigatori devono fermarli in una corsa contro il tempo.

Climax C: Il Rituale Interrotto

Condizione: Il Culto ha ottenuto ENTRAMBI i Frammenti.

Il peggiore scenario possibile. Il Culto si ritira in un luogo segreto (suggerimento: le catacombe sotto la Basilica di San Marco) per tentare un rituale di 'attivazione' che collegherebbe i due Frammenti. Gli investigatori hanno

un'ultima possibilità di fermarli prima che sia troppo tardi. Il rituale richiede ore — c'è tempo, ma il luogo è protetto da servitori della Costola e trappole.

CONSEGUENZE DELLA CAMPAIGNA

Qualunque sia l'esito, gli investigatori hanno scoperto l'esistenza dei 30 Frammenti di Alhazred e del Culto della Lingua Staccata. Questo apre la porta a campagne future: altri Frammenti sono sparsi per l'Europa del 1503, e il Culto non si fermerà.

Ricompense e Conseguenze

RISULTATO	SAN	CONSEGUENZE
Entrambi i Frammenti sigillati, Culto sconfitto	+2D10	Vittoria totale
Un Frammento sigillato, l'altro perso al Culto	+1D6	Vittoria parziale
Entrambi i Frammenti persi, ma PG sopravvivono	+1D4	Sconfitta, ma la lotta continua
Doge salvato dalla follia	+1D6	Potente alleato
Rabbi Yehuda sopravvive	+1D4	Mentore per il futuro

Scoprono l'esistenza dei 30 Frammenti	+1D4	Conoscenza pericolosa
--	------	--------------------------

«Due occhi vedono più di uno. Ma chi guarda troppo a lungo nell'abisso...»

CAPITOLO 6: I FRAMMENTI DI ALHAZRED

«Abdul Alhazred, il Poeta Pazzo, morì a Damasco nell'anno 738. Ma la morte non fu la fine — fu solo l'inizio della dispersione.»

La Leggenda

Abdul Alhazred, autore del *Necronomicon*, fu divorato da un'entità invisibile sotto gli occhi di testimoni terrorizzati. Ma la verità è più inquietante: Alhazred non fu semplicemente ucciso. Fu **smembrato** — e ogni frammento del suo corpo conservò una scintilla del potere che aveva accumulato in vita.

I **Frammenti di Alhazred** sono i trenta pezzi del corpo del Poeta Pazzo, dispersi per il mondo conosciuto nel corso di sette secoli. Ogni frammento — un occhio, un dito, un pezzo di pelle tatuata — contiene una frazione del potere di vedere oltre il velo, di comprendere verità proibite, di piegare le leggi della realtà.

IL CUORE DELLA META-CAMPAGNA

I Frammenti di Alhazred sono il filo conduttore che lega tutte le avventure di Rinascimento Oscuro. Ogni scenario può essere giocato indipendentemente, ma insieme formano un'epica ricerca attraverso l'Italia e il Mediterraneo.

L'obiettivo finale del Culto della Lingua Staccata è riunire tutti i 30 frammenti per innescare l'Apotheosis — la

resurrezione di Alhazred nel corpo di un ospite vivente.

Gli investigatori devono impedirlo. Ma ogni frammento che toccano li cambia...

Meccaniche dei Frammenti

Trovare un Frammento

Ogni frammento ha una **location specifica** e un **custode** (persona, istituzione, o trappola). Trovare un frammento richiede *investigazione*, non combattimento. Il frammento non può essere 'rubato' facilmente — è come se volesse essere trovato da chi è degno.

Quando un investigatore trova un frammento, sente immediatamente un'*attrazione*. Il frammento sussurra promesse di potere. Resistervi richiede un **tiro POT contrapposto** (POT dell'investigatore vs. POT 8o del frammento).

Attivare un Frammento

Per usare il potere di un frammento, l'investigatore deve:

- **Toccare** il frammento (a mani nude o tramite contatto diretto)
- **Spendere Punti Magia** (il costo varia per frammento)
- Riuscire in un **tiro POT**
- Subire **perdita di Sanità** (minimo 1D6, anche in caso di successo)

FALLIMENTO CRITICO

Un fallimento critico (96-100) nell'attivazione di un frammento attira l'attenzione di entità che cercano i frammenti:

- Il Culto della Lingua Staccata riceve una 'visione' della posizione
- Lo Spettro di Alhazred può tentare di possedere l'utilizzatore
- Creature attratte dal potere potrebbero manifestarsi

Possesso Prolungato

Un investigatore che possiede un frammento per più di una settimana inizia a subire **effetti passivi**. Questi effetti sono permanenti finché il frammento non viene ceduto. Ogni mese di possesso richiede un tiro SAN (0/1D4) per resistere alla crescente *corruzione*.

I Trenta Frammenti

Ogni frammento è presentato con: location attuale, custode, potere attivo, costo d'uso, ed effetto passivo. I frammenti sono organizzati geograficamente per facilitare la pianificazione delle campagne.

Frammenti in Italia

1. L'OCCHIO SINISTRO

Location: Palazzo del Doge, Venezia

Custode: Il Doge Leonardo Loredan (inconsapevole del vero potere)

Potere: Visione oltre il velo — vede creature invisibili, magia attiva, presenze soprannaturali, inganni

Costo: 3 PM, tiro POT, perdita 1D6 SAN

Effetto Passivo: *Sogni profetici (1/settimana, non controllabili). L'occhio del possessore a volte diventa completamente nero.*

2. IL DITO INDICE

Location: Biblioteca Marciana, Venezia

Custode: Nascosto in un codice sigillato mai catalogato

Potere: Indica la direzione di qualsiasi persona o oggetto nominato, entro 10 km

Costo: 2 PM, tiro POT, perdita 1D4 SAN

Effetto Passivo: *Il dito del possessore ha crampi, punta spontaneamente verso cose nascoste.*

3. LA VERTEBRA SUPERIORE

Location: Catacombe di Roma

Custode: Ordine dei Custodi (sigillata, protetta)

Potere: Resistenza al dolore — ignora penalità da ferite per 1D6 round

Costo: 1 PM, tiro POT, perdita 1D4 SAN

Effetto Passivo: *Rigidità al collo, difficoltà a voltarsi. Sente sussurri dalle ossa dei morti.*

4. LA PELLE TATUATA (FRAMMENTO DORSALE)

Location: Collezione privata, Firenze

Custode: Mercante d'arte che non sa cosa possiede

Potere: Cambia aspetto — assume le sembianze di chiunque abbia toccato nelle ultime 24 ore

Costo: 4 PM, tiro POT, perdita 1D6+1 SAN per ora

Effetto Passivo: *La pelle del possessore mostra occasionalmente simboli tatuati.*

5. IL SANGUE PIETRIFICATO (FIALA)

Location: Chiesa di San Gennaro, Napoli

Custode: Scambiato per reliquia del santo

Potere: Legame di sangue — percepisce emozioni e posizione di chi ha bevuto una goccia

Costo: 3 PM + 1 HP (serve sangue fresco), tiro POT, perdita 1D6 SAN

Effetto Passivo: *Il sangue del possessore si coagula lentamente, ferite guariscono più in fretta.*

6. L'ORECCHIO DESTRO

Location: Milano, cripta di Sant'Ambrogio

Custode: Murato durante una ristrutturazione medievale

Potere: Sente conversazioni a distanza — fino a 100 metri, attraverso muri

Costo: 2 PM, tiro POT, perdita 1D4 SAN per 10 minuti

Effetto Passivo: *Sentire costante di sussurri lontani, difficoltà a concentrarsi.*

Frammenti nel Mediterraneo

7. LA LINGUA

Location: Monastero di Monte Athos, Grecia

Custode: Abate del monastero (sa cos'è, la tiene sigillata in reliquiario d'argento)

Potere: Comprensione di tutte le lingue — parlate, scritte, morte, incluse lingue non umane

Costo: 2 PM, tiro POT, perdita 1D4 SAN per ora di uso

Effetto Passivo: *Sente sussurri in lingue sconosciute. A volte parla nel sonno in Aklo.*

8. IL CUORE NERO

Location: Catacombe del Cairo, Egitto

Custode: Necromante ghoul che lo usa per creare servitori

Potere: Rigenerazione innaturale — cura 1D6 HP spendendo SAN equivalente

Costo: 1 PM + SAN pari agli HP curati

Effetto Passivo: *Il cuore batte visibilmente sotto la pelle. Attrai i non-morti.*

9. LA MANO DESTRA

Location: Toledo, Spagna

Custode: Nobile eccentrico che crea arte 'ispirata'

Potere: Scrittura automatica — la mano scrive verità nascoste, risposte a domande

Costo: 4 PM, tiro POT, perdita 1D6+1 SAN (non controlli cosa scrive)

Effetto Passivo: *Crampi e movimenti involontari. La mano a volte scrive da sola di notte.*

10. L'OMBRA STRAPPATA

Location: Granada, Spagna (Alhambra)

Custode: Sigillata in una stanza senza finestre

Potere: Teletrasporto limitato — si sposta istantaneamente in qualsiasi ombra visibile entro 30 metri

Costo: 5 PM, tiro POT, perdita 1D8 SAN

Effetto Passivo: *L'ombra del possessore si muove in modo indipendente.*

11. L'OCCHIO DESTRO

Location: Istanbul, Gran Bazar

Custode: Mercante armeno che lo vende come 'amuleto potente'

Potere: Vede il passato — osservando un oggetto, vede gli ultimi 7 giorni della sua storia

Costo: 3 PM, tiro POT, perdita 1D6 SAN

Effetto Passivo: *Visioni involontarie quando tocca oggetti antichi.*

12. LE CORDE VOCALI

Location: Alessandria d'Egitto

Custode: Posseduta da un imam sufi che le usa per 'parlare con Dio'

Potere: Voce del Comando — chi sente deve superare POT vs POT o obbedire a un ordine semplice

Costo: 4 PM, tiro POT, perdita 1D6 SAN per comando

Effetto Passivo: *La voce ha echi innaturali. A volte parla senza che il possessore lo voglia.*

Altri Frammenti (Tabella Riassuntiva)

#	FRAMMENTO	LOCATION	POTERE
13	Mano Sinistra	Tunisi	Tocco paralizzante
14	Piede Destro	Gerusalemme	Non lascia tracce
15	Piede Sinistro	Damasco	Camminare sui muri
16	Fegato	Baghdad	Immunità ai veleni
17	Reni	Samarcanda	Purificare acqua/cibo
18	Polmoni	Lhasa, Tibet	Respirare sott'acqua
19	Stomaco	Delhi	Non ha bisogno di cibo
20	Intestino	Canton, Cina	Percepire bugie
21	Milza	Kyoto, Giappone	Senso del pericolo
22	Cervello (frammento)	Praga	Calcolo istantaneo
23	Nervo Ottico	Vienna	Vedere al buio
24	Timpano	Parigi	Sentire pensieri superficiali
25	Dente Canino	Londra	Morso velenoso
26	Unghia	Amsterdam	Scalare qualsiasi superficie
27	Ciocca di Capelli	Stoccolma	Resistenza al freddo
28	Lacrima Cristallizzata	Mosca	Vedere verità nelle illusioni
29	Midollo Spinale	Cracovia	Ignorare la paura
30	Anima Frammentata	R'lyeh (sotto il mare)	Contatto con i Grandi Antichi

Le Fazioni

Tre gruppi principali cercano i Frammenti, ciascuno con motivazioni diverse. Il conflitto tra queste fazioni è il motore della meta-campagna.

Il Culto della Lingua Staccata

L'antagonista principale. Questo culto vuole resuscitare Alhazred raccogliendo tutti i frammenti. Possiedono già **8 frammenti** e ne cercano attivamente altri. Sono spietati, ben organizzati, e hanno infiltrati in ogni livello della società.

IL CULTO DELLA LINGUA STACCATA

- Leader: Il 'Portavoce' — nessuno conosce la sua vera identità
- Membri: ~100 attivi, centinaia di simpatizzanti
- Risorse: Notevoli — mercanti, nobili, chierici corrotti
- Metodi: Assassinio, corruzione, furto, infiltrazione
- Base: Mobile — si spostano per evitare individuazione
- Simbolo: Una lingua tagliata che parla
- Obiettivo: L'Apotheosis — la resurrezione di Alhazred

L'Ordine dei Custodi

Potenziali alleati. Questo ordine segreto esiste da secoli con un unico scopo: impedire che i frammenti vengano riuniti. Non vogliono possederli — vogliono *distruggerli* o sigillarli per sempre. Sono disposti a sacrificare vite per questo scopo — incluse le proprie.

L'ORDINE DEI CUSTODI

- Leader: Il 'Sigillatore' — un titolo, non una persona
- Membri: ~50 iniziati, sparsi in tutto il Mediterraneo
- Risorse: Moderate — conoscenza antica, nascondigli sicuri
- Metodi: Sorveglianza, sigillatura, eliminazione chirurgica
- Basi: Monasteri, biblioteche, luoghi santi
- Simbolo: Una mano che stringe catene
- Obiettivo: Impedire l'Apotheosis a qualunque costo

Lo Spettro di Alhazred

Il vero antagonista. Lo spirito di Alhazred non è completamente morto. *Sussurra* a chi possiede frammenti, *manipola* eventi, *guida* i suoi 'pezzi' verso la riunificazione. Non può agire direttamente, ma la sua influenza è ovunque.

LO SPETTRO DI ALHAZRED

Lo Spettro non è un fantasma tradizionale. È una coscienza frammentata distribuita in tutti i 30 pezzi del suo corpo. Più frammenti sono vicini, più forte diventa la sua presenza.

Capacità dello Spettro:

- Comunicare attraverso sogni con chi possiede frammenti
- Percepire la posizione di tutti i frammenti
- Influenzare le emozioni di chi è vicino a un frammento
- Possedere temporaneamente chi usa un frammento (su fallimento critico)

Lo Spettro ha una personalità — è curioso, manipolatore, e stranamente affascinante. Non è 'malvagio' in senso tradizionale. Semplicemente vuole tornare a vivere.

Se l'Apotheosis riesce:

- L'ospite muore — la sua anima viene consumata
- Alhazred rinasce con tutti i suoi poteri e conoscenze
- I Grandi Antichi potrebbero risvegliarsi
- La realtà stessa potrebbe iniziare a 'sfilacciarsi'

Impedire l'Apotheosis è l'obiettivo finale della meta-campagna. Ma i frammenti non possono essere distrutti facilmente — e anche sigillarli tutti potrebbe non essere sufficiente.

«Ogni frammento è una promessa. Ogni promessa ha un prezzo. E il prezzo è sempre più alto di quanto sembri.»

L'Apotheosis

Se tutti i 30 frammenti vengono riuniti nello stesso luogo durante un allineamento astronomico favorevole, si innesta l'**Apotheosis**: Abdul Alhazred risorge, prendendo possesso del corpo di chi ha riunito i frammenti. Il processo è irreversibile.

CONSEGUENZE DELL'APOTHEOSIS

CAPITOLO 7: BESTIARIO

«Ci sono cose peggiori della morte. E alcune di loro camminano tra noi.»

Questo bestiario raccoglie le creature che infestano il mondo di Rinascimento Oscuro — orrori del Mythos, spiriti del folklore italiano, non-morti e abomini. Ogni creatura include statistiche complete per Call of Cthulhu 7^a Edizione, descrizioni, tattiche, debolezze, e agganci avventura.

Revenant	Non-Morti	Alta
Ombra Vivente	Non-Morti	Media
Strega del Sabba	Folklore	Variabile
Orco	Folklore	Alta
Folletto/Monaciello	Folklore	Bassa
Strix	Folklore	Media
Doppelgänger	Originali	Alta
Custode dei Canali	Originali	Alta
Maschera Maledetta	Originali	Variabile
Golem di Carne	Originali	Molto Alta

USARE QUESTO BESTIARIO

Nel Richiamo di Cthulhu, il combattimento è l'ultima risorsa. Molte creature sono pensate per essere evitate, fuggite o negoziate — non affrontate direttamente.

Ogni creatura include:

- Statistiche complete in formato CoC 7e
- Attacchi con percentuali e danni
- Abilità speciali e debolezze
- Descrizione fisica e comportamentale
- Agganci avventura per integrarla nelle sessioni

Indice delle Creature

CREATURA	CATEGORIA	PERICOLOSITÀ
Shoggoth	Mythos	Letale
Profondo	Mythos	Alta
Segugio Dimensionale	Mythos	Molto Alta
Byakhee	Mythos	Alta
Ghoul	Non-Morti	Media
Vampiro Rinascimentale	Non-Morti	Molto Alta

Creature del Mythos

— Gli Orrori Cosmici —

Entità che non dovrebbero esistere secondo nessuna legge naturale. Queste creature provengono da dimensioni al di là della comprensione umana, e il loro semplice avvistamento può frantumare la sanità.

SHOGGOTH

L'Orrore Primordiale

FOR 140 COS 100 TAG 150 DES 45

INT 10 POT 60 PF 25 PM 12

Struttura: +6 • Movimento: 10/12 rotolando •

Armatura: 6 punti (rigenerazione) • Perdita

SAN: 1D6/1D20

ATTACCHI

Schiacciare 75%, 4D6 — Bersaglio inghiottito con successo estremo

Tentacoli (x4) 60%, 2D6 — Può attaccare 4 bersagli

ABILITÀ SPECIALI

- Rigenerazione: Recupera 5 HP per round (non se danneggiato da fuoco/acido)

- Amorfo: Passa attraverso aperture di 30 cm. Immune a danni da caduta

- Inghiottire: Bersaglio schiacciato con estremo viene inglobato (2D6 danni/round)

DEBOLEZZE

Fuoco e acido infliggono danno pieno e impediscono rigenerazione. Luce intensa lo disorienta.

Massa proteiforme di carne nera lucida, costellata di occhi e bocche che si formano e scompaiono. Emette un suono 'tekeli-li' che gela il sangue. Servitori degli Antichi, costruiti come operai ma diventati troppo intelligenti.

AGGANCI AVVENTURA

- Nei canali sotto Venezia, qualcosa di enorme si muove. I gondolieri evitano certi passaggi.

- Un alchimista ha evocato 'qualcosa' nelle fogne. Non risponde più.

PROFONDO*L'Abitante degli Abissi***FOR 80 COS 70 TAG 75 DES 55****INT 65 POT 55 PF 14 PM 11**

Struttura: +1 • Movimento: 8/10 nuotando •

Armatura: 1 punto (pelle) • Perdita SAN: 0/1D6

ATTACCHI**Artigli** 55%, 1D6+BD**Lancia** 45%, 1D8+BD — *Portata***ABILITÀ SPECIALI**

• Anfibio: Respira sia aria che acqua

• Visione notturna: Vede perfettamente al buio

• Immortalità: Non invecchia, può essere ucciso solo con violenza

DEBOLEZZE

Fuori dall'acqua per più di 24 ore subisce 1D6 danni/giorno. La luce solare intensa li acceca.

*Umanoide con caratteristiche di pesce e rana: pelle squamosa verde-grigia, occhi sporgenti, branchie, dita palmate. Adora Dagon e Madre Hydra. Può incrociarsi con umani, creando ibridi che sembrano normali fino alla 'trasformazione'.***AGGANCI AVVENTURA**

• Pescatori scompaiono. Altri tornano... cambiati. Parlano di 'doni del mare'.

• Una famiglia patrizia ha un segreto: i loro antenati fecero un patto con il mare.

SEGUGIO DIMENSIONALE*Il Cacciatore Invisibile***FOR 80 COS 60 TAG 70 DES 90****INT 25 POT 70 PF 13 PM 14**

Struttura: +1 • Movimento: 12 • Armatura: 2 punti • Perdita SAN: 1D6/1D20

ATTACCHI**Morso** 65%, 2D6**Artigli** 75%, 1D6+BD**Lingua** 80%, Drena 1D6 PM — *Contatto***ABILITÀ SPECIALI**

• Invisibilità parziale: Solo parzialmente in questa dimensione (-40% per colpirlo)

• Fiutare magia: Percepisce uso di magia o frammenti entro 1 km

• Passaggio dimensionale: Può apparire ovunque abbia percepito magia

DEBOLEZZE

Polvere o liquidi lo rendono visibile. Simboli di Elder Sign lo respingono. Incantesimi di vincolo lo intrappolano.

*Forma canina/insettoide visibile solo parzialmente: zampe, fauci, occhi che lampeggiano tra le dimensioni. Cacciatori implacabili inviati a recuperare chi usa magia proibita o possiede artefatti rubati.***AGGANCI AVVENTURA**

• Chi usa un Frammento di Alhazred attira l'attenzione di questi predatori.

• Un mago è scomparso. Nella sua stanza, solo artigli nell'aria.

BYAKHEE

Il Cavalcatore del Vuoto

FOR 85 COS 65 TAG 80 DES 70

INT 35 POT 50 PF 14 PM 10

Struttura: +1 • Movimento: 6/20 volando •

Armatura: 2 punti • Perdita SAN: 1/1D6

ATTACCHI

Artigli 55%, 1D6+BD

Morso 45%, 1D6+drain — *Drena 1D6 FOR per round se aggrovigliato*

ABILITÀ SPECIALI

- Volo interstellare: Può viaggiare tra i mondi attraverso il vuoto
- Sangue corrosivo: Chi lo ferisce in mischia deve schivare o subire 1D4 acido
- Trasporto: Può portare un passeggero attraverso lo spazio (richiede protezione)

DEBOLEZZE

Vulnerabile alla luce solare diretta (1D6 danni/round). Non può entrare in luoghi consacrati.

Creatura alata simile a pipistrello/insetto, con testa di scarabeo e ali membranose. Servitori di Hastur, usati come cavalcature per viaggiare tra i mondi. L'aria intorno a loro puzza di ozono e decomposizione.

AGGANCI AVVENTURA

- Qualcosa vola sopra Venezia nelle notti senza luna. I cani ululano, i bambini piangono.
- Un cultista promette 'viaggi verso le stelle' a chi si unisce al suo culto.

Non-Morti

— Coloro che Rifiutano la Morte —

GHOUL

Il Divoratore di Cadaveri

FOR 65 COS 50 TAG 55 DES 60

INT 50 POT 40 PF 10 PM 8

Struttura: 0 • Movimento: 9 • Armatura: 0 •
Perdita SAN: 0/1D6

ATTACCHI

Artigli 50%, 1D6+BD

Morso 40%, 1D6 + paralisi — *CON o paralisi 1D6 round*

ABILITÀ SPECIALI

- Paralisi: Vittima graffiata deve superare CON o essere paralizzata
- Visione notturna: Vede perfettamente al buio
- Metamorfosi: Umani che mangiano carne umana possono trasformarsi in ghoul

DEBOLEZZE

La luce solare non li uccide ma li indebolisce (-20% a tutto). Simboli sacri li respingono se il possessore ha fede.

Umanoidi pallidi con artigli affilati, denti seghettati, muso canino. Vivono in catacombe, cimiteri, ossari. Si nutrono di cadaveri ma non disdegnano carne viva. I ghoul veneziani abitano le fondamenta sommerse dei palazzi antichi.

AGGANCI AVVENTURA

- Tombe profane. Corpi scomparsi. Sussurri nelle catacombe sotto San Marco.
- Un becchino è diventato 'strano' — mangia solo carne cruda, evita il sole.

VAMPIRO

RINASCIMENTALE

Il Nobile Immortale

FOR 100 COS 80 TAG 65 DES 85

INT 80 POT 90 PF 14 PM 18

Struttura: +2 • Movimento: 12 • Armatura: 0 (rigenerazione) • Perdita SAN: 1/1D8

ATTACCHI

Artigli 60%, 1D6+BD

Morso 65%, 1D4 + drain 1D6 POT

ABILITÀ SPECIALI

- Rigenerazione: Recupera 2 HP/round (non alla luce del sole)

- Ipnosi: Tiro POT vs POT per affascinare vittima
- Trasformazione: Può diventare pipistrello o nebbia (1/notte)
- Progenie: Chi muore per il morso può risorgere come vampiro

DEBOLEZZE

Luce solare (2D6/round), acqua corrente (non può attraversarla), paletto nel cuore (paralizza), decapitazione (uccide), aglio (respinge), specchi (non riflesso), invito (deve essere invitato).

Nobile pallido di straordinaria bellezza ed eleganza mortale. I vampiri rinascimentali sono antichi predatori inseriti nelle corti italiane come nobili misteriosi. Alcuni sono vecchi di secoli.

AGGANCI AVVENTURA

- Un nobile non invecchia mai. I suoi servitori scompaiono regolarmente.
- Chi visita un certo palazzo di notte non torna mai.

REVENANT*Il Vendicatore dalla Tomba***FOR 90 COS 80 TAG 70 DES 50****INT 45 POT 60 PF 15 PM 12**Struttura: +1 • Movimento: 7 • Armatura: 2 punti
(carne morta) • Perdita SAN: 1/1D8**ATTACCHI****Pugno** 55%, 1D6+BD**Strangolamento** 45%, 1D4+BD/round —
*Presa***ABILITÀ SPECIALI**

- Implacabile: Non si ferma finché non compie la vendetta
- Resistente: Immune a dolore, paura, effetti mentali
- Tracciare: Sa sempre dove si trova il bersaglio della vendetta

DEBOLEZZE

Completare la vendetta lo libera. Distruggere completamente il corpo (fuoco). Esorcismo potente.

Cadavere animato dalla pura forza della vendetta. Conserva l'aspetto che aveva in vita ma con segni di morte. Non parla, non negozia. Ha un solo scopo: punire chi gli ha fatto torto.

AGGANCI AVVENTURA

- Un mercante assassinato cammina di notte. Cerca i suoi assassini.
- Chi ha tradito un amico trova impronte fangose in casa. Ogni notte più vicine.

OMBRA VIVENTE*Lo Spirito delle Tenebre***FOR 50 COS 45 TAG 60 DES 80****INT 40 POT 75 PF 10 PM 15**Struttura: -1 • Movimento: 12 • Armatura:
Immune a fisico • Perdita SAN: 0/1D6**ATTACCHI****Tocco gelido** 60%, 1D6 FOR (temporaneo)**Avvolgere** 40%, Soffocamento — *1D4 danni/round, vittima non vede***ABILITÀ SPECIALI**

- Incorporea: Immune a danni fisici, attraversa muri
- Legata all'ombra: Può muoversi solo dove c'è ombra
- Drain vitale: FOR drenata recupera 1 punto/ora

DEBOLEZZE

Luce intensa la dissolve (torce la feriscono, sole la distrugge). Sale forma barriera. Magia può colpirla.

Ombra che si muove indipendentemente, più scura del normale, con occhi che brillano come braci. Spiriti di chi è morto nelle tenebre, o creature evocate da magia oscura.

AGGANCI AVVENTURA

- Le ombre nel palazzo si muovono quando nessuno guarda.
- Chi entra in quella cripta non proietta più ombra quando esce.

Creature del Folklore Italiano

— Gli Orrori delle Leggende —

STREGA DEL SABBA

La Serva del Maligno

FOR 45 COS 50 TAG 50 DES 55

INT 75 POT 85 PF 10 PM 17

Struttura: 0 • Movimento: 8 • Armatura: 0 •
Perdita SAN: 0/1D4

ATTACCHI

Coltello rituale 40%, 1D4+BD

Maledizione POT vs POT, Vario — *Richiede oggetto della vittima*

ABILITÀ SPECIALI

- Magia: Conosce 1D6+2 incantesimi (maledizioni, trasformazioni, evocazioni)
- Volo notturno: Può volare di notte su scope/animali (solo verso il sabba)
- Famiglio: Ha un animale (gatto, corvo, rospo) che funge da spia

DEBOLEZZE

Simboli sacri la respingono. Ferro freddo la ferisce normalmente. Se il famiglio muore, perde metà PM.

Donna (raramente uomo) che ha fatto un patto con forze oscure in cambio di potere. Di giorno sembra normale; di notte partecipa ai sabba. Non tutte le streghe sono malvagie — alcune usano i poteri per proteggere.

AGGANCI AVVENTURA

- Bambini si ammalano senza motivo. Una vecchia osserva sempre dalle finestre.
- Qualcuno ha visto figure volare verso la montagna nella notte di luna piena.

ORCO

Il Gigante delle Montagne

FOR 120 COS 90 TAG 130 DES 40

INT 30 POT 35 PF 22 PM 7

Struttura: +4 • Movimento: 8 • Armatura: 3 punti (pelle) • Perdita SAN: 0/1D6

ATTACCHI

Clava 55%, 2D6+BD

Afferrare 45%, BD + schiacciamento

Lancio roccia 35%, 2D6 — *Gittata 30m*

ABILITÀ SPECIALI

- Forza brutale: Può abbattere porte, muri sottili
- Rigenerazione lenta: Recupera 1 HP/ora

- Olfatto: Fiuta umani a 100m ('Ucci ucci, sento odor di cristianucci')

DEBOLEZZE

Stupido e prevedibile. Si può ingannare facilmente. Luce solare lo pietrifica se colto all'alba.

Gigante alto 3-4 metri, muscoloso, con denti aguzzi e occhi piccoli. Vive in caverne montane, mangia qualsiasi cosa — preferibilmente umani. Alcuni hanno più teste. Nelle leggende italiane, si può sconfiggere con l'astuzia più che con la forza.

AGGANCI AVVENTURA

- Pastori scompaiono sulle montagne. Qualcuno ha visto 'un uomo enorme'.
- Una voce dalla caverna chiede: 'Chi passa sul mio ponte?'

FOLLETTO / MONACIELLO*Lo Spiritello Dispettoso***FOR 25 COS 30 TAG 20 DES 90****INT 65 POT 60 PF 5 PM 12**Struttura: -2 • Movimento: 10 • Armatura: 0 •
Perdita SAN: 0/1**ATTACCHI****Pizzicotto** 70%, 1**Dispetto** auto, Nessuno — *Nasconde oggetti, fa rumore***ABILITÀ SPECIALI**

- Invisibilità: Può diventare invisibile a piacimento
- Passare attraverso: Attraversa muri, porte chiuse
- Portafortuna/Sfortuna: Può benedire o maledire una casa

DEBOLEZZE

Offrirgli latte e miele lo placa. Catturare il suo cappuccio lo rende schiavo. Insulti diretti lo fanno fuggire.

Creaturina alta 30-60 cm, vestita da monaco con cappuccio rosso. Il Monaciello napoletano porta fortuna se trattato bene, sfortuna se offeso. Ama nascondere oggetti, tirare coperte, fare dispetti innocui.

AGGANCI AVVENTURA

- Oggetti spariscono e ricompaiono in posti impossibili. Risate nell'ombra.
- Chi tratta bene il Monaciello trova monete; chi lo irrita trova guai.

STRIX / STREGA-CIVETTA*Il Predatore Notturno***FOR 35 COS 40 TAG 30 DES 80****INT 50 POT 55 PF 7 PM 11**Struttura: -1 • Movimento: 6/15 volando •
Armatura: 0 • Perdita SAN: 0/1D4**ATTACCHI****Artigli** 55%, 1D4**Becco** 45%, 1D4 + drain — *Beve sangue di neonati***ABILITÀ SPECIALI**

- Volo silenzioso: Non fa rumore volando
- Trasformazione: Donna di giorno, creatura alata di notte
- Paralisi: Il verso paralizza neonati (POT vs POT)

DEBOLEZZE

Aglio le respinge. Luce improvvisa le stordisce.
Sale sulle finestre le impedisce di entrare.

Di giorno, donna normale (spesso vedova o nubile). Di notte, si trasforma in creatura alata simile a civetta con volto umano. Beve il sangue dei neonati. Forse non sa di trasformarsi.

AGGANCI AVVENTURA

- Neonati muoiono nel sonno. Una donna urla di notte senza ricordare.
- Piume di civetta nella culla. Graffi sulle imposte.

Creature Originali

— Gli Orrori del Rinascimento Oscuro —

DOPPELGÄNGER

Il Doppio Perfetto

FOR Come vittima **COS** Come vittima
TAG Come vittima **DES** Vittima+10

INT 75 POT 70 PF Come vittima **PM 14**

Struttura: Come vittima • Movimento: Come vittima • Armatura: 0 • Perdita SAN: 1/1D8 (vedere il proprio doppio)

ATTACCHI

Come vittima +10%, Come vittima

ABILITÀ SPECIALI

- Copia perfetta: Aspetto, voce, movimenti identici alla vittima
- Lettura superficiale: Conosce memorie recenti della vittima
- Sostituzione: Uccide e rimpiazza la vittima originale

DEBOLEZZE

Non può copiare cicatrici/segni nascosti. Specchi d'argento mostrano vera forma. Se originale vivo e vicino, entrambi soffrono.

Creatura che assume l'identità perfetta di una vittima. L'originale deve morire perché la copia sia stabile. Nessuno sa da dove vengano — forse sono spiriti, forse creature fatate, forse qualcosa di peggio.

AGGANCI AVVENTURA

- Un uomo giura di aver visto se stesso dall'altra parte della piazza.
- Dopo la morte di un nobile, i servitori notano che 'è cambiato' — più freddo, più crudele.

CUSTODE DEI CANALI

L'Abominio delle Acque Veneziane

FOR 90 COS 80 TAG 100 DES 50

INT 35 POT 65 PF 18 PM 13

Struttura: +2 • Movimento: 4/12 nuotando • Armatura: 4 punti (pelle+algne) • Perdita SAN: 1/1D8

ATTACCHI

Tentacoli 60%, 1D6+BD + presa — 2 attacchi/round

Morso 50%, 1D8+BD

Trascinare auto (presa), Annegamento

ABILITÀ SPECIALI

- Anfibio: Respira aria e acqua
- Mimetismo: +40% per nascondersi in acqua/algne
- Chiamare pesci: Può evocare sciami di pesci/anguille

DEBOLEZZE

Fuori dall'acqua è lento e goffo. La luce lo infastidisce. Odia il sale.

Creatura acquatica simile a un amalgama di pesce, piovra e cadavere umano ricoperto di alghe. Abita i canali più profondi e oscuri di Venezia. Trascina le vittime sott'acqua. Forse servitori antichi della città, forse guardiani dimenticati.

AGGANCI AVVENTURA

- Gondolieri scompaiono nei canali di notte. Le gondole si trovano vuote.
- Qualcosa vive sotto il ponte. I mendicanti lo sanno — e non dormono lì.

MASCHERA MALEDETTA

Il Volto che Possiede

**FOR Ospite+20 COS Come ospite TAG
Come ospite DES Ospite+10**

INT 75 POT 80 PF Come ospite PM 16

Struttura: Come ospite • Movimento: Come ospite • Armatura: 0 • Perdita SAN: 1/1D6

ATTACCHI

Come ospite +10%, Come ospite

ABILITÀ SPECIALI

- Possessione: Chi indossa deve superare POT vs POT o la maschera prende controllo
- Personalità: Ogni maschera ha personalità propria con obiettivi e ossessioni
- Immortalità: La maschera non può essere distrutta facilmente

DEBOLEZZE

Distruttibile solo se non indossata. Specchi d'argento mostrano vera personalità. Esorcismo forza separazione.

Maschera veneziana di rara bellezza. Sembra attirare lo sguardo, sembrare sempre leggermente diversa. Ogni maschera contiene lo spirito di chi la creò – o di chi vi morì dentro. Durante il Carnevale, questi spiriti cercano nuovi ospiti.

AGGANCI AVVENTURA

- Un nobile durante il Carnevale ha cambiato personalità. Non si toglie mai la maschera.
- Una maschera antica ricompare dopo ogni proprietario morto. Chi la sta vendendo?

GOLEM DI CARNE

L'Abominio Ricucito

FOR 150 COS 100 TAG 120 DES 35

INT 25 POT 30 PF 22 PM 6

Struttura: +5 • Movimento: 6 • Armatura: 2 punti (carne morta) • Perdita SAN: 1/1D8

ATTACCHI

Pugno 65%, 2D6+BD

Schiacciare 50%, 4D6 – Richiede presa

ABILITÀ SPECIALI

- Inarrestabile: Immune a veleni, malattie, effetti mentali. Non sente dolore
- Obbedienza: Obbedisce ciecamente al creatore. Se muore, impazzisce
- Resistenza elettrica: I fulmini lo curano invece di danneggiarlo

DEBOLEZZE

Fuoco infligge danno doppio. Lentissimo. Tagliare le cuciture lo smembra.

Creatura costruita da parti di cadaveri cucite insieme. Alta 2,5 metri. Odore di formaldeide e decomposizione. Un'arma, non un pensatore. Fa esattamente ciò che il creatore ordina – niente di più, niente di meno.

AGGANCI AVVENTURA

- Un alchimista è morto. Il suo golem esegue l'ultimo ordine: 'proteggi questo posto'.
- Qualcuno costruisce golem per un esercito. Servono... materie prime.

«La morte non è la fine. A volte, è solo l'inizio.»

ESPANSIONE BESTIARIO

— *Grandi Antichi e Dei Esterni* —

Questa sezione aggiunge al bestiario due delle entità più terrificanti del Mythos: Nyarlathotep, il Caos Strisciante, e Daloth, Colui che Squarcia i Veli. Queste non sono creature da combattere — sono forze cosmiche che possono apparire nelle campagne come antagonisti ultimi, fonte di culti, o semplicemente come ombre terrificanti all'orizzonte della sanità degli investigatori.

AVVERTENZA PER IL CUSTODE

Nyarlathotep e Daloth non dovrebbero MAI essere affrontati in combattimento diretto. Le loro statistiche sono fornite per completezza, ma un incontro diretto significa quasi certamente morte o follia permanente. Usateli come presenze che si percepiscono, come manipolatori dietro le quinte, come visioni in sogni febbrili — non come 'boss finali' da sconfiggere.

NYARLATHOTEP

— *Il Caos Strisciante, Il Messaggero degli Dei Esterni* —

Nyarlathotep è unico tra le divinità del Mythos: dove Azathoth dorme e Cthulhu attende, Nyarlathotep cammina tra gli umani, li manipola, li corrompe, si diverte con la loro disperazione. È l'anima e il messaggero degli Dei Esterni, ma sembra agire secondo una propria agenda incomprensibile. A differenza degli altri Grandi Antichi, Nyarlathotep prova qualcosa di simile al piacere — nel caos, nella follia, nella caduta delle civiltà.

Nyarlathotep possiede mille forme, ciascuna adorata da culti diversi in luoghi diversi. Nel Rinascimento italiano, tre forme sono particolarmente rilevanti: il Faraone Nero, la Maschera Senza Volto, e il Mercante d'Ombre.

NYARLATHOTEP E I FRAMMENTI DI ALHAZRED

Abdul Alhazred, l'autore del Necronomicon, fu divorato da un'entità invisibile a Damasco. Molti studiosi del Mythos credono che Nyarlathotep stesso abbia orchestrato la morte del Poeta Pazzo — e la dispersione dei suoi Frammenti. Se questo è vero, ogni tentativo di raccogliere i Frammenti potrebbe essere parte di un piano più grande del Caos Strisciante.

Il Faraone Nero

La Forma Classica

IL FARAOONE NERO
Avatar di Nyarlathotep

FOR 200 COS 500 TAG 100 DES
100 INT 500 POT 500 FAS 90

Movimento: 12 • Armatura: Immune a danni fisici normali • Perdita SAN: 1D10/1D100

ATTACCHI

- **Tocco della Follia** 100%, nessun danno fisico — la vittima perde 1D10 SAN e ha visioni del vero volto di Nyarlathotep
- **Parola di Comando** automatico vs POT — la vittima deve obbedire a un ordine semplice per 1D6 round
- **Evocazione** può evocare istantaneamente qualsiasi servitore del Mythos

ABILITÀ SPECIALI

- **Onniscienza Locale:** Sa tutto ciò che accade entro 10 km. Conosce i segreti di chiunque lo guardi.
- **Immortalità:** Non può essere ucciso. Se il corpo viene distrutto, riappare altrove in 1D6 giorni.
- **Magia Innata:** Conosce tutti gli incantesimi esistenti. Può lanciarli senza costo in MP.
- **Aura di Terrore:** Chiunque entro 30 metri deve superare un tiro SAN 1/1D6 ogni round.

DESCRIZIONE

Un uomo alto, dalla pelle scura come l'ebano, con lineamenti egizi di una bellezza terribile. Veste abiti regali — nel Rinascimento potrebbe apparire come un ambasciatore di terre lontane, un principe etiope, o un mercante di antichità egizie. I suoi occhi sono pozzi di oscurità assoluta. Quando sorride, chi lo guarda sente un freddo improvviso, come se qualcosa camminasse sulla propria tomba.

La Maschera Senza Volto

La Forma Veneziana

LA MASCHERA SENZA VOLTO

Avatar di Nyarlathotep — Forma del Carnevale

FOR 150 COS 400 TAG 80 DES 120
INT 500 POT 450 FAS 100/0

Movimento: 14 • Armatura: Incorporeo —
immune a danni fisici • Perdita SAN:
1D8/1D20

ATTACCHI

- **Sguardo Vuoto** 90%, la vittima deve superare POT vs POT o restare paralizzata per 1D6 round, fissando il vuoto sotto la maschera
- **Sussurro della Verità** automatico — rivela alla vittima un segreto terribile su se stessa, perdita SAN 1D6/1D10
- **Tocco Incorporeo** 80%, 1D10 danno — ignora armature, gela l'anima

ABILITÀ SPECIALI

- **Cambio di Maschera:** Può assumere l'aspetto di chiunque abbia mai indossato una maschera a Venezia. Nessun tiro per resistere.
- **Onnipresenza del Carnevale:** Durante il Carnevale, può apparire simultaneamente in più luoghi.
- **Verità Crudele:** Conosce ogni segreto, ogni bugia, ogni tradimento. Li usa per corrompere.

DESCRIZIONE

Una figura elegante in abiti da nobile veneziano, che indossa una maschera bianca — la classica 'bauta' o una 'larva'. Ma sotto la maschera non c'è un volto: c'è un vuoto assoluto, un'oscurità che sembra estendersi all'infinito. Chi guarda troppo a lungo sente di cadere in quel vuoto. La figura parla con una voce che sembra venire da molto lontano — o da molto vicino, sussurrata direttamente nell'orecchio.

LA MASCHERA A VENEZIA

Questa forma è particolarmente adatta alle campagne veneziane. Durante il Carnevale, quando tutti indossano maschere, la Maschera Senza Volto può camminare liberamente tra la folla. Potrebbe apparire come un misterioso benefattore che offre 'aiuto' agli investigatori — sempre a un prezzo. O come una figura ricorrente che sembra osservarli da lontano, in ogni festa, in ogni piazza.

Il Mercante d'Ombre

La Forma del Commercio

IL MERCANTE D'OMBRE

Avatar di Nyarlathotep – Forma del Rinascimento

FOR 100 COS 300 TAG 70 DES 90
INT 500 POT 400 FAS 80

Movimento: 10 • Armatura: 5 punti (abiti magici) • Perdita SAN: 0/1D10 (appare umano)

ATTACCHI

- **Contratto Vincolante** automatico se la vittima accetta — effetti variabili, sempre terribili a lungo termine
- **Dono Avvelenato** offre oggetti magici reali — ma con costi nascosti in SAN o corruzione
- **Rivelazione Devastante** rivela verità che distruggono relazioni, carriere, sanità — perdita SAN 1D10/2D10

ABILITÀ SPECIALI

- **Merci Impossibili:** Può procurare qualsiasi oggetto — inclusi Frammenti di Alhazred, tomi proibiti, ingredienti impossibili.
- **Prezzo Nascosto:** Ogni transazione ha un costo che si rivela solo dopo. Mai denaro — sempre qualcosa di più prezioso.
- **Rete Commerciale Occulta:** Ha contatti in ogni porto, ogni corte, ogni biblioteca segreta d'Europa.

DESCRIZIONE

Un mercante di aspetto mediorientale o levantino, vestito riccamente ma con gusto sobrio. Parla molte lingue

perfettamente, conosce le usanze di ogni corte. Ha sempre esattamente ciò che il cliente cerca — anche cose che il cliente non sapeva di volere. I suoi occhi hanno una qualità strana: sembrano troppo vecchi per il suo volto, e occasionalmente riflettono stelle che non sono nel cielo. Il suo sorriso è quello di qualcuno che conosce la battuta finale di uno scherzo cosmico.

USARE IL MERCANTE D'OMBRE

Questa forma è perfetta per interazioni prolungate. Il Mercante può apparire più volte durante una campagna, sempre offrendo esattamente ciò che gli investigatori necessitano disperatamente. Il prezzo sembra ragionevole — all'inizio. Solo gradualmente gli investigatori capiranno che ogni transazione li avvicina alla rovina. Quando lo capiranno, sarà troppo tardi per sfuggire ai contratti già firmati.

Culti di Nyarlathotep nel Rinascimento

Nel 1503, diversi culti servono Nyarlathotep in Italia, spesso senza sapere che adorano la stessa entità:

- **La Confraternita della Maschera Vuota (Venezia):** Nobili che si riuniscono durante il Carnevale per rituali segreti. Credono di servire uno 'spirito del teatro'. Sacrificano identità — letteralmente, rubando i volti delle vittime.
- **I Figli del Faraone Nero (Roma):** Un culto che opera nelle catacombe, convinto di servire un antico dio egizio.

Cercano reliquie dell'Egitto per accelerare il 'ritorno del Re'.

- **La Compagnia delle Ombre (Firenze):** Mercanti e banchieri che hanno fatto 'patti vantaggiosi' con un misterioso socio straniero. Non sanno cosa stanno realmente servendo — ancora.

AGGANCI AVVENTURA

- Un mercante straniero offre agli investigatori esattamente l'informazione che cercavano disperatamente — in cambio di 'un piccolo favore'. Il favore sembra innocuo. Non lo è.
- Durante il Carnevale, gli investigatori vedono la stessa figura mascherata in tre luoghi diversi contemporaneamente. Quando provano a seguirla, li porta sempre in vicoli ciechi — tranne l'ultima volta.
- Un ambasciatore dalla pelle scura è arrivato a Venezia. Tutti lo trovano affascinante. Tutti quelli che lo incontrano privatamente cambiano — in modi sottili ma inquietanti.

DAOLOTH

— *Colui che Squarcia i Veli, Il Rivelatore* —

Daoloth è un Dio Esterno associato alla rivelazione di verità nascoste, alla visione attraverso le dimensioni, e alla comprensione di realtà che la mente umana non può contenere. Dove altri dei del Mythos sono semplicemente alieni e indifferenti, Daoloth è attivamente pericoloso per chiunque cerchi conoscenza proibita — perché Daoloth risponde. E le risposte di Daoloth distruggono.

Il suo nome significa 'Colui che Squarcia i Veli' — i veli tra le dimensioni, tra il visibile e l'invisibile, tra la sanità e la follia. I suoi adoratori cercano la conoscenza ultima, la visione completa della realtà. Molti la ottengono. Nessuno sopravvive con la mente intatta.

DAOLOTH E I FRAMMENTI

Alcuni studiosi credono che l'Occhio Sinistro di Alhazred — il Frammento che permette di vedere oltre il velo — sia in realtà un dono di Daoloth. Se questo è vero, ogni uso dell'Occhio potrebbe attirare l'attenzione del Rivelatore. E Daoloth premia sempre chi cerca di vedere — mostrandogli TUTTO.

DAOLOTH

Colui che Squarcia i Veli — Dio Esterno

FOR — COS — TAG — DES — INT ∞
POT 500

Movimento: Variabile (esiste in più dimensioni) • Armatura: Non applicabile — esiste oltre il fisico • Perdita SAN: 1D20/1D100 (vedere forma completa)

MANIFESTAZIONE

Daoloth non ha una forma fisica nel senso umano del termine. Quando si manifesta, appare come una massa di sfere, spirali e forme geometriche impossibili che ruotano una dentro l'altra, attraverso dimensioni che l'occhio umano non può percepire. Il cervello cerca disperatamente di dare un senso a ciò che vede, e fallisce. Chi guarda Daoloth vede TROPPO — vede attraverso le pareti, attraverso il tempo, attraverso la propria carne fino alle ossa, attraverso la realtà stessa.

POTERI

- **Rivelazione Totale:** Chiunque guardi Daoloth vede la vera natura della realtà. Tiro SAN 1D20/1D100. Anche con successo, la vittima acquisisce permanentemente 1D10 punti di Miti di Cthulhu e perde altrettanta SAN massima.
- **Squarciare il Velo:** Daoloth può aprire portali tra dimensioni, tra luoghi, tra tempi. Questi portali non sono stabili — chi li attraversa potrebbe non arrivare dove voleva, o quando voleva.
- **Risposta alla Ricerca:** Chi cerca sinceramente conoscenza proibita attira l'attenzione di Daoloth. Il dio risponde — non con parole, ma con VISIONI. Visioni di verità che la mente non può contenere.
- **Vista Donata:** Daoloth può 'benedire' un adoratore con la capacità di vedere attraverso i veli. Il costo è la sanità — 1D6 SAN persi ogni volta che la vista viene usata, ma le informazioni ottenute sono sempre accurate.
- **Esistenza Multidimensionale:** Daoloth

esiste simultaneamente in infinite dimensioni. Non può essere 'sconfitto' in senso convenzionale — al massimo può essere allontanato temporaneamente dalla nostra realtà.

Il Culto di Daloth

I culti di Daloth sono diversi dagli altri culti del Mythos. Non cercano potere o immortalità — cercano CONOSCENZA. Sono spesso composti da studiosi, filosofi, alchimisti, astronomi — persone che hanno spinto la loro ricerca oltre i limiti del sapere accettato e hanno intravisto qualcosa oltre. Quel qualcosa li ha visti a sua volta.

I Veggenti del Cerchio Spezzato (Padova/Bologna)

Un gruppo di professori universitari che si riuniscono in segreto per 'esperimenti filosofici'. Hanno costruito un dispositivo — basato su principi ottici impossibili — che permette di 'vedere oltre'. Ogni volta che lo usano, qualcuno impazzisce. Ma le cose che vedono... le cose che imparano... non riescono a smettere.

VEGGENTE DI DAOLOTH

Cultista — Studioso Corrotto

FOR 45 COS 50 TAG 55 DES 50 INT
80 POT 65 FAS 40 IST 50

PF 10 | PM 13 | SAN 15 | Movimento: 8 |
Armatura: 0

Perdita SAN: 0/1D4 (gli occhi sono...
sbagliati)

Incantesimi: Contattare Daloth,
Visione Oltre il Velo, Apertura
Dimensionale

Speciale — Occhi Cambiati: Gli occhi del Veggente sono cambiati — le pupille hanno forme impossibili. Occasionalmente vedono cose invisibili agli altri. A volte queste cose li vedono a loro volta.

AGGANCI AVVENTURA

- Un professore dell'Università di Padova ha inventato un 'telescopio filosofico' che mostra 'la vera forma delle stelle'. Chi lo usa impazzisce — ma prima scrive pagine di equazioni impossibili che altri scienziati trovano affascinanti.
- L'Occhio Sinistro di Alhazred ha iniziato a 'rispondere' — chi lo usa vede non solo il futuro, ma TUTTO. E qualcosa, dall'altra parte, li ha notati.
- Un pittore sta creando dipinti che mostrano 'la vera realtà'. Chi li guarda troppo a lungo vede cose che non dovrebbe. I dipinti stanno diventando più dettagliati — come se qualcosa stesse emergendo dalla tela.
- Un astronomo ha calcolato che tra le stelle conosciute ce n'è una 'di troppo'. Quella stella non dovrebbe esistere. Ma ora che l'ha trovata, non riesce a smettere di guardarla. E la stella lo guarda a sua volta.

Abilità: Occulto 70%, Miti di Cthulhu 25%, Scienza (Ottica) 65%, Latino 60%, Greco 55%, Astronomia 60%

Indice Aggiornato del Bestiario

Con questa espansione, il bestiario di Rinascimento Oscuro include:

CREATURA	CATEGORIA	PERICOLOSITÀ
Shoggoth	Mythos	Letale
Profondo	Mythos	Alta
Segugio Dimensionale	Mythos	Molto Alta
Byakhee	Mythos	Alta
Nyarlathotep (3 forme)	Dio Esterno	ASSOLUTA
Daoloth	Dio Esterno	ASSOLUTA
Veggente di Daoloth	Cultista	Media
Ghoul	Non-Morti	Media
Vampiro Rinascimentale	Non-Morti	Molto Alta
Revenant	Non-Morti	Alta
Ombra Vivente	Non-Morti	Media
Strega del Sabba	Folklore	Variabile
Orco	Folklore	Alta
Folletto/Monaciello	Folklore	Bassa
Strix	Folklore	Media
Doppelgänger	Originali	Alta

Custode dei Canali	Originali	Alta
Maschera Maledetta	Originali	Variabile
Golem di Carne	Originali	Molto Alta

Totale creature: 20

(16 originali + 2 Dei Esterni + 1 tipo cultista + forme multiple di Nyarlathotep)

«Non cercare di vedere troppo. C'è sempre qualcuno che guarda indietro.»

CAPITOLO 8: L'OCCHIO CHE VEDE TROPPO

Uno Scenario per Il Richiamo di Cthulhu 7^a Edizione

Venezia, Primavera 1503

«Chi guarda troppo a lungo nell'abisso... viene guardato a sua volta.»

INFORMAZIONI SULLO SCENARIO

- Durata: 2-3 sessioni (6-10 ore)
- Investigatori: 3-5 (consigliato: 4)
- Ambientazione: Venezia, 1503
- Tono: Intrigo politico, horror psicologico
- Difficoltà: Medio (scenario introduttivo)
- Collegamento Meta-Campagna: Frammento 1 — L'Occhio Sinistro di Alhazred

Sinossi

Il Doge Leonardo Loredan ha acquisito un rubino antico che, senza saperlo, contiene l'**Occhio Sinistro di Abdul Alhazred**. Da quando lo possiede, il Doge ha visioni del futuro — ma ogni visione lo avvicina alla follia. Gli investigatori devono scoprire la verità sull'artefatto, decidere come agire, e sopravvivere alle forze che cercano di impossessarsene.

Background per il Custode

Tre mesi fa, un mercante veneziano di nome **Alvise Doria** tornò da Costantinopoli con una collezione di antichità. Tra gli oggetti c'era un rubino delle dimensioni di un uovo, montato in un antico pendente d'oro. Doria lo

vendette a un intermediario che lo offrì al Doge come dono diplomatico.

Il Doge accettò il dono e lo fece montare in uno scrigno nella sua camera privata. Da allora, Loredan ha iniziato ad avere *sogni profetici*. All'inizio erano vaghi — sensazioni, intuizioni. Poi sono diventati più specifici: ha previsto l'arrivo di un ambasciatore straniero, l'esito di una battaglia navale, un tentativo di assassinio sventato appena in tempo.

Ma le visioni hanno un **prezzo**. Il Doge non dorme più. Il suo occhio destro a volte si annerisce completamente per alcuni secondi. Ha momenti di assenza in cui sembra guardare qualcosa che nessun altro può vedere. I suoi consiglieri più fidati sono preoccupati.

LA VERITÀ SUL RUBINO (Solo per il Custode)

Il rubino non è un rubino. È l'Occhio Sinistro di Abdul Alhazred, preservato in forma cristallina attraverso un processo alchemico sconosciuto. L'Occhio permette al possessore di vedere frammenti del futuro — e di percepire creature e magie normalmente invisibili.

Ma l'Occhio ha anche una coscienza residua. Cerca di tornare al corpo di Alhazred. Finché non può farlo, si nutre della sanità di chi lo possiede, mostrandogli verità che la mente umana non può sopportare.

L'Aggancio

Gli investigatori vengono coinvolti quando uno dei consiglieri del Doge — un uomo che uno di loro conosce (parente, patrono, creditore) — li avvicina in segreto. Il Doge sta cambiando. Ha bisogno di aiuto. Ma la faccenda deve rimanere *assolutamente riservata*: se il Consiglio dei Dieci scoprisse che il Doge potrebbe essere...

compromesso... le conseguenze
sarebbero terribili.

AGGANCI ALTERNATIVI

- Un investigatore ha un sogno in cui vede il Doge con un occhio nero che piange sangue
- Il mercante Doria, terrorizzato, cerca aiuto per 'annullare' la vendita
- Un agente del Culto della Lingua Staccata tenta di reclutare un investigatore
- Una lettera anonima promette 'verità sulla maledizione del Doge'

ATTO I: L'Indagine Inizia

Scena 1: Il Palazzo Ducale

Gli investigatori ottengono un'udienza privata con il Doge, presentati come 'esperti di antichità' o 'studiosi di malattie rare' a seconda dei loro background. L'incontro avviene nella *camera privata del Doge*, di sera, con solo un servitore presente.

L'INCONTRO CON IL DOGE

Leonardo Loredan appare esausto ma lucido. I suoi occhi sono incavati, con occhiaie profonde. Parla con voce ferma ma a tratti esita, come se ascoltasse qualcosa che altri non sentono.

Racconta delle visioni – all'inizio meravigliose, ora terrificanti. Vede cose che non vuole vedere: morti future, tradimenti, e qualcosa di peggio – forme impossibili che si muovono ai margini della visione.

Il Doge mostra il rubino (da uno scrigno chiuso a chiave). Nel momento in cui lo guarda, **il suo occhio destro diventa completamente nero per 2-3 secondi**. Perdita SAN 0/1D4 per chi assiste.

INDIZIO	COME OTTENERLO	INFORMAZIONE
Il rubino è 'troppo perfetto'	Valutare o Geologia	Non è una pietra naturale
Il pendente ha simboli antichi	Lingue Antiche o Occulto	Simboli legati ad Alhazred
Il Doge menziona il mercante Doria	Ascoltare	Fonte dell'artefatto
Il servo nota che il Doge parla da solo	Persuadere con servitù	Parla con 'qualcosa'

Il rubino sembra... guardare	POT vs POT	L'Occhio è cosciente
------------------------------	------------	----------------------

Scena 2: La Casa di Alvise Doria

Il mercante Doria vive in un palazzo modesto a **San Polo**, vicino al Rialto. Quando gli investigatori lo visitano, lo trovano nervoso e reticente. Doria sa che qualcosa non va con il rubino — ha avuto incubi da quando lo ha toccato — ma ha troppa paura per parlare.

Alvise Doria, Mercante

48 anni • Commerciante di antichità
FOR 40 • COS 50 • TAG 55 • DES 45 • INT 65 • POT 50 • FAS 55 • IST 60
 PF 10 • SAN 35 • PM 10

Abilità: Valutare 70%, Contrattare 65%, Lingue (Greco, Turco) 50%, Storia 40%

Uomo corpulento con barba ben curata, sudato e nervoso. Non riesce a stare fermo. Beve troppo.

Segreto: Ha toccato l'Occhio a mani nude e ora ha incubi in cui vede la propria morte — sempre diversa, sempre terribile.

CONVINCERE DORIA

Doria cede solo se:

- Minacciato seriamente (Intimidire Arduo)
- Pagato bene (50+ ducati)
- Convinto che può essere protetto (Persuadere + prove concrete)

Rivelera: Ha comprato il rubino da un greco a Costantinopoli. Il greco era terrorizzato, disse che 'l'occhio cerca il corpo'. Doria non capì, pensò fosse superstizione.

Scena 3: La Biblioteca Marciana

Con i simboli del pendente, gli investigatori possono ricercare la loro origine. La **Biblioteca Marciana** (sotto San Marco) contiene testi rari — alcuni decisamente non ortodossi.

INDIZIO	COME OTTENERLO	INFORMAZIONE
Ricerca base (4 ore)	Biblioteconomia + Lingue Antiche	Simboli legati ad Abdul Alhazred, autore del Necronomicon
Ricerca approfondita	Successo Arduo	'I trenta pezzi del Poeta Pazzo, dispersi per il mondo'
Testo frammentario	Successo Estremo	'L'Occhio Sinistro vede oltre il velo, ma chi guarda troppo a lungo viene guardato a sua volta'

Scena 4: Il Ghetto

La comunità ebraica di Venezia ha tradizioni mistiche che potrebbero aiutare. Un rabbino anziano, **Rabbi Yehuda ben Isaac**, è noto come esperto di Cabala e 'questioni delicate'.

Rabbi Yehuda ben Isaac

72 anni • Cabalista

FOR 30 • COS 35 • TAG 50 • DES 35 • INT 85 • POT 90 • FAS 45 • IST 80

PF 8 • SAN 65 • PM 18

Abilità: Occultismo 80%, Miti di Cthulhu 25%, Latino 70%, Ebraico 95%, Storia 75%

Anziano fragile con occhi penetranti. Parla lentamente, sceglie ogni parola con cura.

Segreto: Sa molto più di quanto dica. Ha visto cose simili prima. Conosce un rituale di sigillatura — ma richiede cooperazione volontaria del possessore.

Rabbi Yehuda conferma la natura dell'oggetto: è un *frammento di qualcosa che non dovrebbe esistere*. Non può essere distrutto facilmente. Può essere **sigillato** — ma il rituale richiede la cooperazione volontaria del possessore, e materiali specifici.

ATTO II: La Complicazione

A metà dell'indagine, gli investigatori scoprono che **non sono gli unici** interessati al rubino. Il **Culto della Lingua Staccata** ha sentito parlare dell'artefatto e ha inviato agenti a Venezia.

GLI AGENTI DEL CULTO (Solo per il Custode)

Il culto ha 3 agenti a Venezia:

- Heinrich Kessler — mercante tedesco (facciata legittima, coordinatore)
- 'La Turca' — cortigiana di alto bordo (raccoglie informazioni)
- 'Il Muto' — bravo sfigurato (muscoli, eliminazioni)

Gli agenti pedinano gli investigatori e cercano di arrivare al rubino prima di loro. Non esitano a usare violenza se necessario.

Heinrich Kessler, Agente del Culto

45 anni • Mercante tedesco / Cultista

FOR 55 • COS 60 • TAG 65 • DES 50 • INT 70 • POT 65 • FAS 50 • IST 55

PF 12 • SAN 25 • PM 13

Abilità: Persuadere 60%, Raggirare 70%, Occultismo 55%, Miti di Cthulhu 15%, Pugnale 50%

Uomo robusto con accento tedesco, sempre sorridente. Sembra un mercante qualunque.

Segreto: Fanatico. Crede che l'Apotheosis porterà un'era di illuminazione. Sacrificherà chiunque per ottenerla.

'La Turca', Informatrice

32 anni • Cortigiana / Spia

FOR 40 • COS 45 • TAG 50 • DES 70 • INT 75 • POT 60 • FAS 80 • IST 65

PF 9 • SAN 40 • PM 12

Abilità: Ammaliare 75%, Psicologia 70%, Ascoltare 65%, Furtività 55%, Veleni 40%

Bellissima donna dai lineamenti esotici. Parla sei lingue. Tutti i nobili la conoscono.

Segreto: Non è una vera credente — lavora per soldi. Può essere comprata se l'offerta è giusta.

'Il Muto', Bravo del Culto

38 anni • Sicario

FOR 80 • COS 75 • TAG 85 • DES 60 • INT 40 • POT 55 • FAS 25 • IST 50

PF 16 • SAN 30 • PM 11

Abilità: Combattere (Rissa) 70%, Combattere (Spada) 65%, Furtività 50%, Intimidire 60%

Gigante sfigurato da cicatrici. Non parla mai — la lingua gli è stata tagliata durante l'iniziazione.

Segreto: Obbedisce ciecamente a Heinrich. Non ha paura della morte. Indossa sempre guanti di cuoio nero.

Eventi dell'Atto II

Gli agenti del Culto agiscono in modo progressivamente più aggressivo:

- **Primo contatto:** La Turca avvicina un investigatore, facendo domande 'innocenti'
- **Avvertimento:** Un messaggio minaccioso viene lasciato all'alloggio degli investigatori
- **Aggressione:** Il Muto attacca un investigatore isolato (per intimidire, non uccidere)
- **Escalation:** Heinrich tenta di corrompere o ricattare un investigatore

ATTO III: La Decisione

Gli investigatori devono decidere cosa fare con l'Occhio di Alhazred. Ogni opzione ha conseguenze:

OPZIONE	CONSEGUENZE
Lasciare il rubino al Doge	Il Doge impazzisce entro mesi. Venezia perde la guida. Crisi politica.
Rubare il rubino	Diventano fuggitivi ricercati. Il rubino li tenta. Il Culto li insegue.
Convincere il Doge a sigillarlo	Richiede tiri difficili e il rituale del rabbino. Soluzione migliore.
Consegnarlo al Culto	Tradimento, ma sopravvivono — per ora. Il Culto li ricorda.
Tentare di distruggerlo	Quasi impossibile. L'Occhio resiste. Richiede mezzi straordinari.

Il Rituale di Sigillatura

Se gli investigatori scelgono di sigillare l'Occhio, Rabbi Yehuda può guidare il rituale. Richiede:

- Cooperazione volontaria del Doge (Persuadere Arduo)
- Un reliquiario d'argento consacrato (può essere acquistato o rubato)
- Sale marino raccolto durante la luna nuova
- Tre ore ininterrotte per completare il rituale
- Un tiro POT combinato (Rabbi + assistenti) contro POT 80 dell'Occhio

Il Climax: Il Confronto

Indipendentemente dalla scelta, il climax coinvolge un **confronto con il Culto**. Gli agenti attaccano quando gli investigatori sono più vulnerabili — forse durante il rituale di sigillatura,

forse mentre cercano di fuggire con il rubino, forse nel Palazzo Ducale stesso.

DURANTE IL CONFRONTO

Chiunque tocchi il rubino a mani nude viene investito da una visione dell'Apotheosis — la resurrezione di Alhazred. Perdita SAN 1D6/1D10.

La visione mostra: Un corpo che si ricompone da trenta pezzi sparsi. Occhi che si aprono in un volto non del tutto umano. Una voce che sussurra promesse di conoscenza infinita.

Chi fallisce il tiro SAN sente il richiamo dell'Occhio e deve superare un tiro POT per non cercare di impossessarsene.

Conclusione e Ricompense

RISULTATO	SAN GUADAGNATA
Salvare il Doge dalla follia	+1D10
Sigillare l'Occhio con successo	+1D6
Sconfiggere gli agenti del Culto	+1D4
Sopravvivere allo scenario	+1D4
Scoprire l'esistenza dei 30 Frammenti	+1D4 (prima volta)

Conseguenze a Lungo Termine

- **Se il Doge viene salvato:**
Diventa un potente alleato. Può fornire risorse, informazioni, protezione.
- **Se il Doge impazzisce:**
Venezia entra in crisi politica. Il Consiglio dei Dieci cerca capri espiatori.
- **Se l'Occhio è sigillato:** Il Culto giura vendetta. Gli investigatori diventano bersagli.
- **Se l'Occhio è rubato:** Chi lo possiede inizia ad avere visioni. La tentazione cresce.
- **Se il Culto ottiene l'Occhio:**
Hanno 9 frammenti su 30. L'Apotheosis si avvicina.

Handout

I seguenti handout sono disponibili separatamente:

- **Handout 1:** Mappa di Venezia 1503
- **Handout 2:** Lettera del consigliere del Doge
- **Handout 3:** Diario di Alvise Doria (estratto)
- **Handout 4:** Simboli del Culto della Lingua Staccata

- **Handout 5:** Documento del Consiglio dei Dieci
- **Handout 6:** La Profezia del Pittore
- **Handout 7:** Lettera del mercante del Cairo

«La verità ha un prezzo. E il prezzo è sempre più alto di quanto sembri.»

SCENARIO 6: SUSSURRI TRA LE CAMPANE

Uno Scenario per Il Richiamo di Cthulhu 7^a Edizione

Venezia, Estate 1503

«Quando le campane suonano a mezzanotte, non chiamano i fedeli. Chiamano qualcos'altro.»

INFORMAZIONI SULLO SCENARIO

- Durata: 2-3 sessioni (6-10 ore)
- Investigatori: 3-5 (consigliato: 4)
- Ambientazione: Venezia, 1503
- Tono: Horror psicologico, paranoia, follia
- Difficoltà: Medio-Alto
- Collegamento Meta-Campagna: Frammento 6 — La Costola Sussurrante di Alhazred

Sinossi

Il Campanile di San Marco, alto 98 metri, è il simbolo di Venezia. Ma da tre settimane, le campane suonano da sole a mezzanotte — dodici rintocchi che nessun campanaro ha ordinato. Chi le sente ha incubi. Chi le sente tre volte inizia a sentire voci. Chi le sente sette volte... cambia.

Gli investigatori devono scoprire cosa sta accadendo prima che l'intera città soccomba alla follia. La risposta si nasconde tra le campane — o più precisamente, dentro una di esse.

Background per il Custode

Quattro mesi fa, durante lavori di restauro al Campanile, gli operai trovarono qualcosa murato nella base della campana maggiore: un osso umano, lungo circa 30 centimetri, inciso con simboli antichi. Era la Costola Sussurrante di Abdul Alhazred.

Il capomastro, un uomo di nome Bortolo Venier, riconobbe il valore dell'oggetto (non la sua natura) e lo nascose, pianificando di venderlo. Ma la Costola iniziò a sussurrargli. Prima promesse di ricchezza. Poi segreti sulla sua famiglia. Poi ordini.

Venier, ormai completamente sotto l'influenza del Frammento, ha fatto rimontare la Costola DENTRO la campana maggiore. Ora, ogni volta che la campana suona, la voce della Costola si propaga per tutta Venezia, seminando follia.



LA VERITÀ SULLA COSTOLA (Solo per il Custode)

La Costola Sussurrante contiene la 'voce' residua di Alhazred — la sua capacità di persuadere, corrompere, comandare. Quando vibra (con le campane), trasmette suggestioni subliminali a chi la sente.

Effetti progressivi:

- 1-2 esposizioni: Incubi vaghi, sensazione di essere osservati
- 3-4 esposizioni: Voci sussurranti ai margini della percezione, paranoia
- 5-6 esposizioni: Compulsioni (controllare che le porte siano chiuse, contare oggetti)
- 7+ esposizioni: Possessione parziale — il soggetto riceve 'ordini' dalla Costola

La Costola cerca di creare una rete di 'servitori' a Venezia per proteggere se stessa e preparare l'arrivo degli altri Frammenti.

L'Aggancio

Gli investigatori possono essere coinvolti in diversi modi:

AGGANCI ALTERNATIVI

- Un membro della famiglia di un investigatore vive a Venezia e sta 'cambiando' — è diventato ossessivo, paranoico, parla di 'voci che sanno tutto'
- Il Doge (se salvato nello Scenario 1) chiede discretamente aiuto: troppe persone stanno impazzendo, tutte residenti vicino al Campanile
- Un campanaro è stato trovato morto in cima alla torre — precipitato, apparentemente. Ma le sue ultime parole, scritte col sangue: "NON ASCOLTARE"
- Un contatto dell'Ordine dei Custodi segnala attività anomala: qualcuno sta cercando di comprare terreni intorno a San Marco a prezzi folli

Tiro SAN o/1 per tutti. Chi fallisce ha incubi quella notte: visioni di una figura avvolta in bende che parla senza bocca.

Scena 2: Le Indagini Iniziali

Le prime indagini rivelano un pattern inquietante:

INDIZIO	COME OTTENERLO	INFORMAZIONE
Mappa dei casi di follia	Biblioteca Marciana, Legge	Tutti i casi sono in un raggio di 500m dal Campanile
Registro del Campanile	Persuadere il parroco	Lavori di restauro 4 mesi fa, capomastro Bortolo Venier
Testimonî locali	Cercare Informazioni	Le campane suonano da sole da 3 settimane — sempre a mezzanotte
Corpo del campanaro	Medicina, Indagare	Non è caduto — è saltato. Espressione di terrore estatico
Diario del campanaro	Trovarlo nella torre	Describe 'voci nelle campane' e 'ordini impossibili'

ATTÒ I: I Rintocchi della Follia

Scena 1: L'Arrivo a Venezia

Gli investigatori arrivano (o si trovano già) a Venezia in una calda sera d'estate. L'aria è pesante, i canali emanano odore stagnante. La città sembra normale — quasi troppo normale. Ma quando scende la notte...

LA PRIMA MEZZANOTTE

A mezzanotte esatta, le campane di San Marco suonano. Dodici rintocchi. Ma c'è qualcosa di sbagliato nel suono — una risonanza sottostante, come se una seconda voce accompagnasse ogni rintocco.

Tiro Ascoltare: Chi supera percepisce parole impossibili NEL suono — non parole vere, ma la sensazione di parole, come un significato che sfugge appena prima di essere compreso.

Location: Il Campanile di San Marco

Alto 98 metri, il Campanile domina Piazza San Marco. Una rampa elicoidale (non scale) sale fino alla cella campanaria. Cinque campane pendono dalla struttura in legno, la maggiore chiamata 'Marangona'.

ESPLORARE IL CAMPANILE

Salire richiede 15-20 minuti. La rampa è buia, illuminata solo da feritoie.

Tiro Individuare nella rampa: Simboli incisi nella pietra — recenti, fatti con un chiodo. Mostrano occhi e orecchie.

Cella campanaria: Le cinque campane pendono immobili. L'aria vibra anche senza vento. Chi resta più di 10 minuti: Tiro POT o sentire un sussurro ai margini dell'udito.

Tiro Artigianato (Metallurgia) o Valutare sulla campana maggiore: Qualcosa è stato inserito nel bronzo — si vede una saldatura recente.

frasi spezzate, come se ascoltasse qualcun altro. A volte risponde a domande che nessuno ha posto.

Segreto: È completamente sotto il controllo della Costola. Ucciderà per proteggerla. Ha già ucciso due operai che avevano visto troppo — i loro corpi sono murati nelle fondamenta del Campanile.

Personaggi dell'Atto I

Don Alvise Morosini

Parroco di San Marco, 58 anni

**FOR 35 COS 40 TAG 55 DES 40 INT 65
POT 70**

FAS 55 IST 65 PF 9 SAN 50 PM 14

Abilità: Teologia 80%, Latino 75%, Storia 60%, Persuadere 55%, Psicologia 50%

Uomo magro con occhiaie profonde. Non dorme da settimane. Prega costantemente, muovendo le labbra anche quando non parla. Le mani tremano.

Segreto: Ha sentito le campane troppe volte. Le voci gli dicono cose sulla sua congregazione — segreti di confessione che non ha mai sentito. Sta lottando contro la compulsione di agire su quelle informazioni.

Lucia Venier

Moglie del Capomastro, 38 anni

**FOR 40 COS 45 TAG 50 DES 55 INT 60
POT 55**

FAS 60 IST 70 PF 9 SAN 45 PM 11

Abilità: Ascoltare 65%, Persuadere 50%, Primo Soccorso 55%, Psicologia 45%

Donna che porta i segni dello stress: capelli grigi precoci, viso tirato. Ama ancora il marito ma è terrorizzata da quello che è diventato.

Segreto: Ha visto Bortolo parlare da solo, ha trovato appunti in lingue che non esistono, ha sentito rumori dalla cantina dove lui tiene qualcosa di nascosto. Non sa cosa fare.

Bortolo Venier

Capomastro, 45 anni — POSSEDEDUTO

**FOR 65 COS 60 TAG 70 DES 50 INT 55
POT 75**

FAS 40 IST 50 PF 13 SAN 15 PM 15

Abilità: Artigianato (Muratura) 85%, Artigianato (Metallurgia) 60%, Intimidire 55%, Combattere (Attrezzi) 50%

Combattimento: Martello da muratore 50%, danno 1D8+1D4

Un tempo robusto e gioiale, ora emaciato con occhi febbrili. Parla con

ATTO II: La Voce nelle Campane

Eventi Progressivi

Man mano che gli investigatori indagano, la situazione peggiora:

TIMELINE DEGLI EVENTI		
Giorno 1-2: Indagini iniziali. Le campane suonano ogni mezzanotte. Ogni esposizione richiede Tiro SAN.		
Giorno 3: Un'ondata di violenza inspiegabile nel sestiere di San Marco. Tre persone si sono uccise a vicenda in una rissa nata dal nulla. Tutti vivevano vicino al Campanile.		
Giorno 4: Bortolo nota gli investigatori. Inizia a seguirli o a farli seguire da 'amici' — persone che hanno sentito troppe campane e ora obbediscono alla Costola.		
Giorno 5: Le campane suonano anche a mezzogiorno. Il raggio d'effetto si sta espandendo.		
Giorno 6: Un investigatore viene avvicinato da qualcuno che 'sa cose' su di lui — segreti che nessuno dovrebbe conoscere. La Costola sta cercando di reclutarli.		
Giorno 7: Se non fermato, il Culto della Lingua Staccata arriva a Venezia. Hanno sentito parlare della Costola.		

La Rete dei Sussurri

La Costola ha creato una rete di 'servitori' — persone che hanno sentito le campane abbastanza volte da essere sotto la sua influenza. Non sono zombie: sembrano normali, ma eseguono compiti per 'proteggere la voce'.

SERVITORE	RUOLO	COMPITO
Bortolo Venier	Custode principale	Proteggere la Costola, eliminare curiosi
Don Alvise	Copertura	Negare problemi,

		scoraggiare indagini
Guardia notturna (2)	Sorveglianza	Pattugliare il Campanile di notte
Mendicante	Spie	Riferire movimenti degli investigatori
Gondoliere	Trasporto	Portare 'ospiti' alla torre di notte

L'Arrivo del Culto

Il Culto della Lingua Staccata invia agenti per recuperare la Costola. La loro presenza complica enormemente la situazione:

Fra' Domenico 'Il Sordo'
<i>Agente del Culto, 50 anni</i>
FOR 50 COS 55 TAG 60 DES 55 INT 70 POT 65
FAS 45 IST 60 PF 11 SAN 35 PM 13
Abilità: Occulto 70%, Teologia 65%, Persuadere 60%, Furtività 55%, Veleni 50%
Combattimento: Pugnale nascosto 45%, danno 1D4+2
<i>Monaco domenicano dall'aspetto mite. Sorride sempre. È completamente sordo — se l'è fatto fare intenzionalmente, versandosi piombo fuso nelle orecchie, per essere immune ai sussurri della Costola.</i>
Segreto: È disposto a uccidere chiunque si frapponga tra il Culto e il Frammento. Ha già avvelenato due persone in questa missione.

Caterina 'La Bella'
<i>Assassina del Culto, 28 anni</i>
FOR 55 COS 50 TAG 55 DES 75 INT 60 POT 55
FAS 80 IST 65 PF 10 SAN 40 PM 11

Abilità: Ammaliare 75%, Furtività 70%, Veleni 65%, Combattere (Pugnale) 60%, Travestimento 55%
Combattimento: Pugnale avvelenato 60%, danno 1D4 + veleno (COS o 2D6 danni extra)
<i>Bellissima donna dai capelli neri che si finge cortigiana. Occhi color ambra che non tradiscono mai emozione. Si muove come un gatto.</i>

Scoprire la Verità

Per capire cosa sta succedendo, gli investigatori devono:

PEZZI DEL PUZZLE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Collegare i casi di follia al Campanile (indagine, mappe) 2. Scoprire i lavori di restauro di 4 mesi fa (registri, testimoni) 3. Trovare prove che Bortolo ha nascosto qualcosa (sua moglie, suoi appunti) 4. Esaminare la campana maggiore (salire la torre, Artigianato) 5. Identificare la Costola come Frammento di Alhazred (Occulto, consultare Rabbi Yehuda) <p>Senza tutti i pezzi, gli investigatori rischiano di agire alla cieca — con conseguenze potenzialmente fatali.</p>

ATTO III: Silenzio o Caos

Le Opzioni

Gli investigatori hanno diverse possibilità:

OPZIONE	DIFFICOLTÀ	CONSEGUENZE
Rimuovere la Costola dalla campana	Artigianato Estremo	Successo: silenzio. Fallimento: campana cade, morti
Distruggere la campana	Esplosivi o simili	Funziona, ma conseguenze politiche enormi
Sigillare la Costola (rituale)	POT combinato vs 70	Richiede aiuto di Rabbi Yehuda, tempo
Uccidere Bortolo	Combattimento	La Costola cerca nuovo custode — forse un investigatore
Consegnare al Culto	Tradimento	Sopravvivenza, ma il Culto ha 10 Frammenti
Evacuare il quartiere	Persuadere Estremo	Temporaneo, non risolve il problema

Il Confronto Finale

Indipendentemente dalla scelta, il climax avviene nella cella campanaria — di notte, mentre le campane stanno per suonare mezzanotte.

LA SCENA FINALE
<p>La cella campanaria è buia, illuminata solo dalla luna. Le cinque campane pendono immobili — ma l'aria vibra di energia trattenuta.</p> <p>Bortolo è qui, insieme a 2-4 servitori della Costola. Ha un martello da muratore e gli occhi febbrili di chi non ha dormito per settimane.</p>

"Lei mi ha scelto," dice. "Lei sa tutto. Lei MI VEDE."

Alle spalle degli investigatori, gli agenti del Culto potrebbero arrivare — o potrebbero essere già morti, o potrebbero offrire un'alleanza temporanea.

Le campane iniziano a muoversi da sole. Mancano minuti a mezzanotte.

MECCANICHE DEL CONFRONTO

Ogni round che le campane suonano (a partire dal 12° turno):

- Tutti i presenti: Tiro SAN 1/1D6
- Chi fallisce sente la voce della Costola offrire potere in cambio di servizio
- Tiro POT vs 70 per resistere alla compulsione di proteggere la campana
- Rimuovere la Costola durante i rintocchi:
- Chi la tocca a mani nude: Tiro SAN 1D6/1D10 + visione dell'Apotheosis
- La Costola 'urla' — tutti i presenti: Tiro SAN 0/1D4

Bortolo combatte fino alla morte. I servitori fuggono se Bortolo cade.

Il Culto (se presente) cercherà di rubare la Costola nel caos.

Il Rituale di Sigillatura

Se gli investigatori scelgono di sigillare la Costola (la soluzione 'migliore'), devono:

REQUISITI DEL RITUALE
1. Rimuovere la Costola dalla campana (Artigianato Arduo, 1 ora di lavoro)
2. Portarla in un luogo consacrato (suggerito: cripta di San Marco)
3. Rabbi Yehuda o altro esperto di sigillature
4. Un contenitore di piombo (il piombo blocca i sussurri)

5. Sale raccolto durante silenzio completo (non facile a Venezia)
6. 3 ore di rituale ininterrotto
7. Tiro POT combinato (Rabbi + assistenti) vs POT 70 della Costola
Successo: La Costola è sigillata, i sussurri cessano, le vittime iniziano lentamente a guarire.
Fallimento: Il sigillo è instabile. La Costola sussurrerà ancora, ma più debolmente. Serve un secondo tentativo.
Fallimento Critico: La Costola 'esplode' psichicamente. Tutti i presenti: Tiro SAN 2D6/2D10.

Se il Culto ottiene la Costola: Hanno 10 Frammenti su 30. L'Apotheosis si avvicina pericolosamente.

Se Bortolo muore: Sua moglie Lucia diventa una potenziale alleata — o una vittima che cerca vendetta se crede che gli investigatori avrebbero potuto salvarlo.

Se le campane vengono distrutte: Scandalo politico. Gli investigatori sono ricercati. Ma la minaccia immediata è neutralizzata.

Conclusione e Ricompense

RISULTATO	SAN GUADAGNATA
Fermare i rintocchi della follia	+1D10
Sigillare la Costola con successo	+1D6
Salvare Don Alvise dalla possessione	+1D4
Sconfiggere gli agenti del Culto	+1D4
Scoprire i corpi degli operai uccisi	+1D4 (giustizia)
Sopravvivere allo scenario	+1D4

Handout Suggeriti

HANDOUT DELLO SCENARIO

- Handout A: Mappa del Campanile con annotazioni del campanaro morto
- Handout B: Pagina del diario del campanaro ("Le campane mi parlano...")
- Handout C: Appunti di Bortolo — disegni ossessivi della Costola
- Handout D: Lettera anonima che avverte gli investigatori di non salire la torre
- Handout E: Registri parrocchiali dei casi di 'isteria' nel quartiere

«Il silenzio dopo l'ultimo rintocco fu il suono più dolce che avessero mai sentito.»

Conseguenze a Lungo Termine

CONSEGUENZE
Se la Costola è sigillata: I casi di follia diminuiscono gradualmente. Don Alvise guarisce parzialmente — ma non sarà mai più lo stesso. Gli investigatori hanno un potente alleato nella Chiesa veneziana.
Se la Costola è distrutta: Quasi impossibile, ma se riuscito, il Culto giura vendetta totale. Gli investigatori diventano bersagli prioritari.

SCENARIO 8: LA PELLE DI MILLE VOLTI

Uno Scenario per Il Richiamo di Cthulhu 7^a Edizione

Firenze, Autunno 1503

«*L'arte più grande è quella che inganna persino l'artista.*»

INFORMAZIONI SULLO SCENARIO

- Durata: 3-4 sessioni (8-12 ore)
- Investigatori: 3-5 (consigliato: 4)
- Ambientazione: Firenze, 1503
- Tono: Thriller artistico, horror corporeo, identità
- Difficoltà: Alto
- Collegamento Meta-Campagna: Frammento 8 — La Pelle Tatuada di Alhazred

Sinossi

Firenze, culla del Rinascimento, è scossa da una serie di omicidi impossibili. Le vittime sono tutte artisti — pittori, scultori, orafi — e tutte sono state trovate completamente scuoiate. Ma la cosa più inquietante: dopo ogni morte, qualcuno ha visto la vittima camminare per le strade della città, viva e sorridente.

Gli investigatori devono addentrarsi nel mondo dell'arte fiorentina per scoprire la verità: un artefatto impossibile, una pelle tatuata che permette a chi la indossa di assumere l'identità di chiunque... a patto di ucciderlo prima.

Background per il Custode

La Pelle Tatuada di Alhazred è un Frammento unico. Non è un pezzo del corpo del Poeta Pazzo — è la sua intera pelle, coperta di tatuaggi in lingue dimenticate. Chi la indossa può assumere perfettamente l'aspetto di chiunque... a patto di rimuovere prima la pelle della vittima e indossarla insieme alla Pelle originale.

Il possessore attuale è Giacomo Baldini, un pittore mediocre che dieci anni fa trovò la Pelle in un mercato del Cairo. Da allora ha 'rubato' identità sempre più prestigiose, salendo nella società fiorentina corpo dopo corpo. Ora punta al suo obiettivo finale: diventare Leonardo da Vinci.



LA VERITÀ SULLA PELLE (Solo per il Custode)

La Pelle Tatuada funziona così:

1. L'utilizzatore uccide la vittima e ne rimuove la pelle (rituale di 3 ore)
2. Indossa la pelle della vittima SOPRA la Pelle Tatuada
3. Assume perfettamente aspetto, voce, manierismo della vittima
4. Ha accesso parziale ai ricordi (abilità professionali, conoscenze base)
5. NON ha accesso a ricordi personali profondi, segreti, relazioni intime

Limiti:

- Ogni 'pelle' dura circa 3 mesi prima di decomporsi
- L'utilizzatore deve mangiare carne cruda per mantenere la trasformazione
- Chi tocca la Pelle Tatuada sente sussurri in lingue sconosciute
- Specchi incantati o rituali di rivelazione mostrano la vera forma

Conseguenze psicologiche:

- L'utilizzatore perde gradualmente la propria identità
- Dopo ogni 'cambio', Tiro SAN 1D6/1D10

- Baldini ha perso 80 punti SAN in dieci anni — è completamente pazzo

L'Aggancio

Gli investigatori vengono coinvolti quando:

AGGANCI ALTERNATIVI

- Un artista famoso che uno di loro conosce è stato trovato morto — scuoia. Ma lo stesso artista è stato visto il giorno dopo, perfettamente sano.
- L'Ordine dei Custodi segnala attività di un Frammento a Firenze. L'ultimo rapporto menzionava 'morti che camminano'.
- Piero Soderini, Gonfaloniere di Firenze, assume discretamente gli investigatori: troppi artisti stanno morendo, e la reputazione della città è in pericolo.
- Un membro della famiglia Medici (in esilio) offre una fortuna per scoprire chi sta decimando i loro vecchi protetti.

ATTO I: La Galleria dei Morti

Scena 1: La Prima Vittima

Gli investigatori esaminano la scena del crimine più recente: la bottega di Jacopo Tornabuoni, orafo rinomato. Il corpo è stato trovato nella stanza posteriore — completamente scuoia, come un animale macellato. Ma non c'è abbastanza sangue per una simile operazione.

ESAMINARE LA SCENA

Tiro Medicina: La scuoia è stata fatta con precisione chirurgica. Nessun taglio superfluo. Il lavoro di un esperto — o di qualcuno che l'ha fatto molte volte.

Tiro Indagare: Tracce di sale sul pavimento (usato per preservare la pelle). Piccole macchie di cera — candele rituali?

Tiro Occulto: Simboli tracciati col sangue sul retro di un mobile. Protezioni contro qualcosa — forse la vittima sapeva di essere in pericolo.

Tiro Individuare: Un cappello che non appartiene alla vittima — lungo, nero, profumato di incenso orientale.

Scena 2: Il Morto che Cammina

Il giorno dopo, gli investigatori vedono (o sentono parlare di) Jacopo Tornabuoni che cammina per Firenze, visita il suo negozio, saluta conoscenti. È impossibile — hanno visto il suo cadavere.

CONFRONTARE IL 'FANTASMA'

Se gli investigatori avvicinano il 'falso' Tornabuoni:

- Sembra perfettamente normale — stesso aspetto, stessa voce
 - Risponde a domande generali sulla sua vita e lavoro
 - Si confonde su dettagli personali (nome della moglie, dove abita esattamente)
 - Tiro Psicologia Arduo: Qualcosa è 'sbagliato' — i movimenti sono leggermente meccanici
 - Tiro SAN 0/1D4 per chi realizza che sta parlando con qualcosa che indossa la faccia di un morto
- Se confrontato con la conoscenza della propria morte:
- Nega, ride nervosamente, poi FUGGE
 - Se bloccato, attacca con ferocia disumana
 - Non può essere catturato facilmente — conosce Firenze meglio di chiunque

Le Vittime Precedenti

L'indagine rivela che Tornabuoni non è la prima vittima:

VITTIMA	PROFESSIONE	DATA MORTE	NOTA
Marco Spinelli	Scultore	8 mesi fa	Corpo mai trovato. 'Partito per Roma'
Giuliano Peruzzi	Pittore	6 mesi fa	'Morto di febbre'. Sepoltura chiusa.
Francesco Ammannati	Architetto	4 mesi fa	Trovato nel fiume. 'Suicidio'.
Lorenzo Ghiberti Jr.	Orafo	2 mesi fa	Scomparso. Mai ritrovato.
Jacopo Tornabuoni	Orafo	Ora	Scuoziato. Visto dopo la morte.

stranamente allentata, come se fosse troppo grande per il suo corpo.

Segreto: Ha completamente perso la propria identità. Non ricorda chi era prima di trovare la Pelle. Ogni 'cambio' è un tentativo disperato di diventare qualcuno — ma niente funziona. Crede che diventare Leonardo lo 'completerà' finalmente.

Niccolò Machiavelli

Segretario della Repubblica, 34 anni

FOR 45 COS 50 TAG 55 DES 55 INT 90 POT 70

FAS 55 IST 85 PF 10 SAN 65 PM 14

Abilità: Politica 85%, Persuadere 75%, Psicologia 70%, Storia 65%, Legge 60%, Scrivere 75%

Uomo magro con sguardo penetrante e sorriso ambiguo. Sempre impeccabilmente vestito. Parla poco ma ogni parola è calibrata. Osserva tutto.

Segreto: Ha notato il pattern delle morti e sospetta qualcosa di soprannaturale. Non lo ammetterà mai, ma è terrorizzato. Fornirà informazioni preziose se gli investigatori lo convincono che possono risolvere il problema.

Personaggi dell'Atto I

Giacomo Baldini / 'Jacopo Tornabuoni'

Il Portatore della Pelle, ~40 anni (vera età sconosciuta)

FOR 55 COS 60 TAG 60 DES 70 INT 75 POT 80

FAS 65 IST 60 PF 12 SAN 5 PM 16

Abilità: Arte (varie) 60%, Furtività 70%, Travestimento 90%, Persuadere 65%, Occulto 55%, Combattere (Pugnale) 60%

Combattimento: Pugnale da scuoziatura 60%, danno 1D4+2; Rissa 55%, danno 1D3

Appare come chiunque voglia essere. Nella sua vera forma (che nessuno vede mai), è un uomo emaciato con la pelle

Leonardo da Vinci

Artista e Genio, 51 anni — BERSAGLIO

FOR 50 COS 45 TAG 60 DES 75 INT 95 POT 80

FAS 55 IST 90 PF 10 SAN 50 PM 16

Abilità: Arte (Pittura) 95%, Arte (Scultura) 75%, Scienza 80%, Ingegneria 85%, Anatomia 70%, Occulto 35%

Uomo alto con barba lunga, occhi che sembrano vedere oltre la superficie delle cose. Parla con entusiasmo di qualsiasi argomento. Le sue mani non stanno mai ferme — disegnano sempre.

Segreto: Ha studiato anatomia su cadaveri per anni. Riconosce i segni di scuoziatura professionale. Ha già capito

che qualcuno sta 'collezionando' artisti —
e sospetta di essere il prossimo bersaglio.

ATTO II: La Caccia al Camaleonte

Seguire le Tracce

Gli investigatori devono rintracciare il killer attraverso le sue 'vite' precedenti:

LINEE D'INDAGINE

SPINELLI (lo scultore 'partito per Roma'):

- La sua bottega è ora gestita da un 'socio' — che potrebbe essere il killer nella sua pelle
- I suoi lavori recenti mostrano uno stile leggermente diverso
- La moglie dice che 'qualcosa è cambiato' prima che partisse

PERUZZI (il pittore 'morto di febbre'):

- La famiglia insistette per sepoltura chiusa — chi li pagò?
- Un apprendista dice che il maestro 'era tornato' per alcuni giorni dopo la morte

AMMANNATI (l'architetto 'suicida'):

- Il corpo nel fiume era strano — 'troppo leggero', disse il barcaiolo
- Aveva progetti per un edificio importante — chi li ha ora?

GHIBERTI JR. (l'orafo scomparso):

- La sua bottega è stata rilevata da... Jacopo Tornabuoni
- Coincidenza? O il killer si stava avvicinando?

La Bottega Segreta

Seguendo gli indizi, gli investigatori scoprono che il killer ha una base operativa — una cantina sotto una bottega abbandonata nel quartiere di Santa Croce.

LA CANTINA DEGLI ORRORI

Entrare richiede scassinare la porta (Serrature) o trovare un altro accesso.

All'interno:

- Odore di carne marcia e incenso orientale
 - Tavolo con strumenti da scuoatura — bisturi, coltelli, sale, barattoli
 - Sulla parete: CINQUE PELLI UMANE appese come abiti
 - Ogni pelle è cucita con cura, come un vestito vuoto
 - Una pelle è 'fresca' — Tornabuoni
 - Un diario in più lingue — descrive il 'processo' in dettaglio clinico
- Tiro SAN 1D6/1D10 per chi vede le pelli.
 Tiro Occulto sul diario: Riferimenti alla 'Pelle Prima' — quella di Alhazred. "È sotto tutte le altre. Mi tiene insieme."
 Tiro Indagare: Appunti su Leonardo — suoi movimenti, abitudini, quando è solo.
IL KILLER STA PIANIFICANDO.

Proteggere Leonardo

Una volta capito che Leonardo è il prossimo bersaglio, gli investigatori devono proteggerlo — ma il genio non rende le cose facili:

IL PROBLEMA LEONARDO

Leonardo:

- Non sta mai fermo — si muove tra bottega, palazzo, campagna
- Riceve decine di visitatori al giorno — impossibile controllarli tutti
- Rifiuta di credere in 'magia' — vuole prove scientifiche
- Se avvisato del pericolo, insiste per VEDERE il killer — 'devo capire come funziona'

Convincerlo richiede:

- Mostraragli prove fisiche (le pelli, il diario)
- O un Tiro Persuadere Estremo
- O che qualcuno che rispetta (Machiavelli?) glielo ordini

Il Culto Arriva (Opzionale)

Se il Culto della Lingua Staccata è coinvolto nella campagna, anche loro cercano la Pelle:

Il Collezionista

Agente del Culto, 60 anni

**FOR 40 COS 45 TAG 50 DES 45 INT 80
POT 75**

FAS 50 IST 85 PF 9 SAN 30 PM 15

Abilità: Occulto 85%, Valutare 75%, Storia 70%, Persuadere 65%, Contrattare 60%

Mercante d'arte dall'aspetto rispettabile. Collezione 'curiosità' per il Culto. Parla con voce morbida e sorriso paterno.

Segreto: Non vuole la Pelle per il Culto – vuole usarla lui stesso per diventare immortale. Tradirà chiunque per ottenerla.

ATTO III: Faccia a Faccia

Il Confronto Finale

Il climax può avvenire in diversi modi:

SCENARI POSSIBILI

1. GLI INVESTIGATORI TROVANO BALDINI PRIMA CHE COLPISCA

Confronto nella sua tana. Baldini è nella sua 'vera' forma (orribile). Combattimento diretto, ma Baldini tenterà di fuggire indossando una pelle.

2. BALDINI RAPISCE LEONARDO

Corsa contro il tempo per trovare dove lo ha portato. Il rituale di scuoatura richiede 3 ore — gli investigatori hanno una finestra.

3. BALDINI RIESCE A DIVENTARE LEONARDO

Scenario da incubo: il 'falso' Leonardo è in circolazione. Gli investigatori devono smascherarlo prima che il vero Leonardo (se ancora vivo) muoia dissanguato.

4. TRAPPOLA

Gli investigatori usano Leonardo come esca, con protezioni adeguate. Rischioso ma efficace.

MECCANICHE DEL CONFRONTO

Baldini nella sua vera forma:

- Appare come un uomo la cui pelle 'pende' in modo innaturale
- La Pelle Tatuada è visibile sotto — coperta di simboli che si muovono
- Tiro SAN 1D4/1D8 per vederlo

Se Baldini viene ferito gravemente:

- La Pelle Tatuada cerca di 'saltare' su un nuovo ospite
- Chiunque la tocchi: Tiro POT vs 80 o viene posseduto
- La Pelle sussurra promesse di bellezza, immortalità, perfezione

Se la Pelle viene rimossa da Baldini:

- Baldini muore istantaneamente — senza la Pelle, il suo corpo ha più di 100 anni
- La Pelle si contorce come qualcosa di vivo
- Può essere sigillata o distrutta (vedi sotto)

Distruggere o Sigillare la Pelle

OPZIONI PER LA PELLE

DISTRUGGERLA:

- Richiede fuoco benedetto O acido forte E un rituale
- Durante la distruzione, la Pelle 'urla' — tutti i presenti: Tiro SAN 1D6/1D10
- Se riuscito, la Pelle brucia rivelando tutti i volti che ha mai indossato — migliaia

SIGILLARLA:

- Contenitore di piombo rivestito di specchi (la Pelle odia vedere se stessa)
- Rituale di sigillatura come per altri Frammenti
- Più difficile (POT 80) perché la Pelle è 'viva'

CONSERVARLA:

- Estremamente pericoloso — la Pelle cercherà sempre un nuovo ospite
- Ma potrebbe essere usata per identificare altri Frammenti
- L'Ordine dei Custodi la vuole — per studiarla

DARLA AL CULTO:

- Il Culto avrebbe 11 Frammenti — pericolosamente vicino all'Apotheosis
- Ma gli investigatori sopravviverebbero

Conclusione e Ricompense

RISULTATO	SAN GUADAGNATA
Salvare Leonardo da Vinci	+1D10

Distruggere o sigillare la Pelle	+1D6
Scoprire la verità sulle vittime precedenti	+1D4
Sconfiggere Baldini	+1D4
Smascherare il Collezionista (se presente)	+1D4
Sopravvivere allo scenario	+1D4

- Handout D: Lettera di Leonardo che descrive i suoi sospetti
- Handout E: Contratto tra Baldini e un 'mercante orientale' per l'acquisto della Pelle

«Alla fine, la domanda non era chi fosse il killer. Era chi fosse stato, prima di diventare tutti gli altri.»

Conseguenze a Lungo Termine

CONSEGUENZE
Se Leonardo sopravvive: Diventa un potente alleato. Le sue conoscenze di anatomia e ingegneria potrebbero essere utili contro altri Frammenti. Ma è anche ossessionato dalla Pelle — vorrà studiarla.
Se Leonardo muore: Perdita incalcolabile per l'umanità. Machiavelli dà la caccia agli investigatori. Il Rinascimento perde una delle sue stelle più luminose.
Se la Pelle viene distrutta: Il Culto perde un Frammento prezioso. Giurano vendetta eterna.
Se un investigatore indossa la Pelle: Corruzione immediata. L'investigatore deve essere salvato o diventa NPC nemico.
Se il Collezionista ottiene la Pelle: Tradisce il Culto e scompare. Potrebbe riapparire come villain indipendente.

Handout Suggeriti

HANDOUT DELLO SCENARIO
• Handout A: Mappa di Firenze con le location delle vittime segnate
• Handout B: Pagina del diario di Baldini — descrive il 'processo' in dettaglio clinico
• Handout C: Ritratto di una delle vittime — con note sul retro in lingua sconosciuta

**— FINE DEGLI SCENARI
AGGIUNTIVI —**

*«Ogni Frammento racconta una storia.
E ogni storia finisce nel sangue.»*

APPENDICE A: GLOSSARIO DELL'EPOCA

Termini e concetti del Rinascimento italiano utili per l'immersione nell'ambientazione.

Governo e Politica

Doge	Capo della Repubblica di Venezia, eletto a vita dal Maggior Consiglio. Potere limitato da controlli istituzionali.
Consiglio dei Dieci	Tribunale segreto veneziano con poteri quasi illimitati su sicurezza dello stato. Temutissimo.
Serenissima	Soprannome di Venezia ('La Serenissima Repubblica'). Indica anche il governo.
Signoria	Governo di un signore (Signore) su una città-stato. Comune a Firenze, Milano, Ferrara.
Condottiero	Capitano di truppe mercenarie. Figure potenti, spesso diventano Signori.
Podestà	Magistrato forestiero che amministra la giustizia in una città.
Gonfaloniere	Portabandiera, titolo di alte cariche. A Firenze, capo del governo.
Bocca di Leone	Cassette per denunce anonime a Venezia. Bocche scolpite nei muri.

Società e Vita Quotidiana

Bravo	Sicario, guardia del corpo armata. Spesso al servizio di nobili.
--------------	--

Cortigiana	Prostitute d'alto bordo, spesso colta e raffinata. Figura sociale riconosciuta.
Bottega	Laboratorio di artista o artigiano. Anche scuola per apprendisti.
Spezieria	Farmacia. Vende medicine, spezie, e spesso anche veleni.
Fondaco	Magazzino e alloggio per mercanti stranieri. Fondaco dei Tedeschi, dei Turchi.
Ghetto	Quartiere ebraico recintato. Termine nato a Venezia (1516, ma già esisteva de facto).
Patrizio/Patrizio	Membro della nobiltà veneziana. Solo i patrizi possono accedere al governo.
Cittadino	Classe media veneziana. Non nobili ma con privilegi e diritti.
Popolano	Gente comune. Artigiani, lavoratori, pescatori.

Luoghi e Architettura

Arsenale	Cantiere navale militare di Venezia. Il più grande complesso industriale d'Europa.
Sestiere	Quartiere di Venezia. Ce ne sono sei: San Marco, Castello, Cannaregio, San Polo, Santa Croce, Dorsoduro.
Calle	Via stretta veneziana. Spesso così stretta che due persone faticano a passare.
Campo	Piazza veneziana. Solo Piazza San Marco si chiama 'piazza'.
Rio	Canale minore di Venezia.
Fondamenta	Strada lungo un canale.
Sottoportego	Passaggio coperto sotto un edificio.

Palazzo / Ca'	Residenza nobiliare. 'Ca'" è abbreviazione di 'Casa' (Ca' Foscari, Ca' d'Oro).	Beneficio	Rendita ecclesiastica legata a una carica. Spesso venduta.
Loggia	Portico aperto, spesso al piano superiore di un palazzo.		

Economia e Commercio

Ducato	Moneta d'oro veneziana. Standard internazionale del commercio.
Fiorino	Moneta d'oro fiorentina. Equivalente al ducato.
Lira	Moneta d'argento. Uso quotidiano.
Soldo	Moneta di rame. 20 soldi = 1 lira.
Banco	Banca. I banchieri operano su banchi (tavoli) al Rialto.
Cambiavalute	Chi cambia monete straniere. Essenziale nel commercio internazionale.
Muda	Convoglio commerciale veneziano protetto dalla flotta.
Galea	Nave a remi e vela. Principale nave commerciale e militare veneziana.

Religione e Chiesa

Inquisizione	Tribunale ecclesiastico contro l'eresia. A Venezia, controllata dallo Stato.
Scuola Grande	Confraternita laica veneziana. Potenti organizzazioni caritative.
Reliquia	Resto corporeo di un santo o oggetto sacro. Enormemente venerata.
Indulgenza	Remissione delle pene del Purgatorio. Venduta dalla Chiesa (controverso).
Interdetto	Scomunica di un'intera città o stato. Arma politica papale.

APPENDICE B: REFERENCE RAPIDO

Tabelle di riferimento rapido per il Custode durante le sessioni di gioco.

Difficoltà dei Tiri

DIFFICOLTÀ	VALORE	QUANDO USARE
Normale	\leq Abilità	Condizioni standard, nessun ostacolo particolare
Arduo	\leq Metà Abilità	Condizioni difficili, tempo limitato, avversità
Estremo	\leq Un Quinto	Quasi impossibile, condizioni estreme
Critico	01	Successo eccezionale, risultato perfetto
Fumble	96-100 (o 100)	Fallimento disastroso, conseguenze negative

Perdita di Sanità

SITUAZIONE	PERDITA SAN
Cadavere	0/1D2
Cadavere mutilato o in decomposizione	1/1D4
Scena di massacro	1/1D6
Tortura, violenza estrema	1/1D6+1
Creatura minore del Mythos	0/1D6
Creatura maggiore del Mythos	1D6/1D20
Grande Antico	1D10/1D100
Lettura di un libro dei Miti	1D4/1D8
Toccare un Frammento di Alhazred	1D4/1D6
Usare un Frammento di Alhazred	1D6 minimo

Visione dell'Apotheosis	1D6/1D10
Incontrare lo Spettro di Alhazred	1D10/2D10

Combattimento — Riferimento Rapido

AZIONE	MECCANICA
Attacco	Tiro Combattere vs. Schivare/Combattere avversario
Manovra	Tiro contrapposto (FOR/TAG o DES)
Schivare	Usa DES×2 come base, migliora con esperienza
Arma da fuoco	Non può essere schivata, solo copertura
Sorpresa	Nessuna reazione nel primo round
Ferite gravi	Metà o più PF in un colpo = Ferita Grave
Incoscienza	0 PF = incosciente, tiro COS o morte
Guarigione naturale	1D3 PF/settimana (con riposo)

Armi Comuni del Rinascimento

ARMA	DANNO	NOTE
Pugnale/Stiletto	1D4+BD	Nascondibile, impale
Spada corta	1D6+BD	Standard
Spada lunga/Stocco	1D8+BD	Nobile, impale
Spadone a due mani	1D10+BD	Lento, potente
Mazza/Martello	1D8+BD	Ignora 1 punto armatura
Alabarda	1D10+BD	Portata, due mani
Archibugio	2D6+1	Rumoroso, 3 round ricarica
Pistola a ruota	1D10	Costosa, 1 colpo
Balestra	1D8	Silenziosa, 1 round ricarica
Arco	1D6	Silenzioso, richiede addestramento

Il Tempo a Venezia

ORA	ATTIVITÀ	ATMOSFERA
Alba (6:00)	Mercati aprono,	Nebbia, campane

	pescatori tornano	
Mattina (9:00)	Affari al Rialto, botteghe attive	Affollato, rumoroso
Mezzogiorno	Pausa pranzo, chiese aperte	Più tranquillo
Pomeriggio (15:00)	Ripresa attività, udienze	Secondo picco
Sera (18:00)	Chiusura attività, cena	Taverne si riempiono
Notte (22:00+)	Coprifuoco, guardie, bravi	Pericoloso, illuminazione scarsa

Viaggi e Spostamenti

TRATTA	MEZZO	TEMPO	COSTO
Attraversare un sestiere	A piedi	15-30 min	Gratuito
San Marco ↔ Rialto	A piedi	15-20 min	Gratuito
San Marco ↔ Arsenale	A piedi	30-40 min	Gratuito
Canal Grande (traversata)	Gondola	5 min	2-4 soldi
Giro completo Venezia	Gondola	2-3 ore	2-5 ducati
Venezia → Padova	Cavallo/Carrozza	1 giorno	5-10 ducati
Venezia → Firenze	Cavallo/Carrozza	5-7 giorni	20-40 ducati
Venezia → Roma	Nave + terra	7-10 giorni	15-30 ducati
Venezia → Costantinopoli	Nave	3-4 settimane	30-60 ducati

APPENDICE C: INVESTIGATORI PRE-GENERATI

Cinque investigatori pronti per giocare, con background integrati nell'ambientazione veneziana.

MARCO VENIER

Studioso dell'Università di Padova

32 anni • Patrizio veneziano

FOR 45 COS 55 TAG 60 DES 50

FAS 65 INT 80 POT 70 IST 75

PF 11 SAN 70 PM 14 Fortuna 65

Abilità: Biblioteconomia 70%, Latino 75%, Greco Antico 60%, Storia 65%, Occulto 55%, Scienza (Astronomia) 50%, Persuadere 45%, Credito 60%

Background: Secondo figlio di una famiglia patrizia, Marco ha scelto gli studi invece della politica. Professore a Padova, è tornato a Venezia per ricercare certi manoscritti nella Biblioteca Marciana. Ha scoperto riferimenti inquietanti a 'frammenti del Poeta Pazzo' e non riesce a smettere di indagare.

Segreto: Marco ha letto troppo. Negli ultimi mesi ha incubi ricorrenti in cui vede simboli che riconosce dai suoi studi — simboli che non dovrebbero esistere.

Motivazione: Vuole capire. La conoscenza è tutto per lui. Ma sta iniziando a chiedersi se alcune verità non dovrebbero restare nascoste.

LUCIA CONTARINI

Cortigiana e Informatrice

28 anni • Ex patrizia decaduta

FOR 40 COS 50 TAG 50 DES 70

FAS 85 INT 75 POT 60 IST 80

PF 10 SAN 60 PM 12 Fortuna 70

Abilità: Ammaliare 80%, Psicologia 75%, Ascoltare 70%, Furtività 55%, Raggirare 65%, Etichetta 70%, Veleni 40%, Credito 50%

Background: Nata in una famiglia patrizia rovinata da un processo del

Consiglio dei Dieci, Lucia ha dovuto reinventarsi. Come cortigiana d'alto bordo, frequenta i salotti più esclusivi di Venezia. Ascolta, osserva, ricorda tutto.

Segreto: Lucia ha visto qualcosa che non doveva vedere. Una notte, in una camera di Palazzo Ducale, ha intravisto il Doge parlare con qualcosa che non era lì. Da allora, qualcuno la segue.

Motivazione: Vuole sicurezza e rivalsa. Ma forse, per la prima volta, vuole anche fare la cosa giusta.

GIOVANNI 'IL GRECO' PALEOLOGO

Mercenario e Veterano

45 anni • Esule bizantino

FOR 75 COS 70 TAG 80 DES 60

FAS 45 INT 55 POT 65 IST 70

PF 15 SAN 55 PM 13 Fortuna 50

Abilità: Combattere (Spada) 75%, Combattere (Rissa) 65%, Armi da Fuoco 55%, Schivare 60%, Furtività 50%, Sopravvivenza 55%, Intimidire 60%, Primo Soccorso 45%

Background: Giovanni era un giovane soldato quando Costantinopoli cadde nel 1453. Ha visto la sua città bruciare, la sua famiglia morire. Da cinquant'anni vaga per l'Europa come mercenario, cercando una causa per cui valga la pena morire.

Segreto: Giovanni ha visto cose durante la caduta di Costantinopoli — cose che i turchi non avrebbero potuto fare. Creature nelle ombre. Fuoco che bruciava senza consumare. Sa che l'orrore è reale.

Motivazione: Cerca redenzione. O almeno, una morte che abbia significato.

RABBI DAVID BEN MOSHE

Cabalista e Guaritore

58 anni • Ebreo del Ghetto

FOR 35 COS 45 TAG 55 DES 40

FAS 50 INT 85 POT 90 IST 75

PF 10 SAN 75 PM 18 Fortuna 55

Abilità: Occulto 85%, Medicina 60%, Ebraico 95%, Aramaico 70%, Latino 55%, Psicologia 65%, Teologia 75%, Miti di Cthulhu 15%

Background: David è nato a Toledo prima dell'espulsione del 1492. Ha studiato Cabala con i più grandi maestri, imparando segreti che la maggior parte degli studiosi considera leggende. Ora vive nel Ghetto di Venezia, dove cura i malati e studia testi proibiti.

Segreto: David sa che il male esiste — l'ha visto durante i pogrom. Ma sa anche che esistono modi per combatterlo. Conosce rituali di protezione, sigilli antichi, nomi che non dovrebbero essere pronunciati.

Motivazione: Protegge la sua comunità. Ma quando il male minaccia tutta Venezia, non può restare a guardare.

ELENA BARBARIGO

Pittrice e Visionaria

25 anni • Artista della bottega di Bellini

FOR 45 COS 50 TAG 50 DES 80

FAS 70 INT 70 POT 75 IST 85

PF 10 SAN 65 PM 15 Fortuna 75

Abilità: Arte (Pittura) 85%, Valutare 60%, Storia dell'Arte 55%, Individuare 70%, Artigianato (Pigmenti) 50%, Persuadere 45%, Greco 40%, Latino 35%

Background: Elena è una delle poche donne ammesse come apprendista in una bottega veneziana — quella del grande Giovanni Bellini. Il maestro vede in lei un talento straordinario, ma anche qualcos'altro: la capacità di vedere cose che altri non vedono.

Segreto: Elena dipinge cose prima che accadano. All'inizio pensava fossero sogni, ispirazioni. Ma ultimamente i suoi dipinti mostrano orrori — creature impossibili, città sommersse, occhi che guardano dal buio.

Motivazione: Vuole capire il suo dono. È una benedizione o una maledizione? E perché i suoi ultimi dipinti mostrano tutti lo stesso simbolo — un occhio rosso che piange sangue?

APPENDICE D: SCENARI FUTURI

Brevi descrizioni degli altri scenari della meta-campagna dei Frammenti di Alhazred, per pianificare campagne estese.

2. La Lingua che Parla con i Morti

Location: Monte Athos, Grecia • **Frammento:** La Lingua di Alhazred • **Tono:** Horror religioso
I monaci di un monastero greco stanno morendo uno dopo l'altro. Ma prima della morte, ognuno parla in lingue che non ha mai studiato, rivelando segreti impossibili. L'ultimo sopravvissuto chiede aiuto: qualcosa nel monastero sta cercando di essere liberato.

3. Il Cuore che Non Cessa Mai

Location: Il Cairo, Egitto • **Frammento:** Il Cuore Nero • **Tono:** Tragedia personale
Al Cairo, i cadaveri camminano. Un necromante ha trovato il Cuore Nero e sta creando un esercito di morti viventi. Ma la verità è più tragica: vuole solo resuscitare sua figlia morta di peste. Gli investigatori possono fermarlo — ma dovrebbero?

4. La Mano che Scrive da Sola

Location: Toledo, Spagna • **Frammento:** La Mano Destra • **Tono:** Arte e profezia
A Toledo, opere d'arte impossibili appaiono misteriosamente. Un pittore possiede la Mano di Alhazred e dipinge profezie di doom che si avverano. Come fermarlo senza distruggere la sua arte — che contiene indizi cruciali per la meta-campagna?

5. Il Tempo Rubato

Location: Praga, Boemia • **Frammento:** La Falange del Tempo • **Tono:** Horror temporale
A Praga, un orologiaio invecchia rapidamente. Ha usato la Falange del Tempo per salvare clienti importanti — rubando tempo ai loro futuri. Ora chiede aiuto: sta morendo e la Falange non può salvarlo. Ma qualcun altro la vuole...

6. Sussurri tra le Campane

Location: Venezia • **Frammento:** La Costola Sussurrante • **Tono:** Segreti e paranoia

Qualcuno sta usando un Frammento per ascoltare i segreti di Venezia. Il Consiglio dei Dieci è paralizzato dalla paranoia. Gli investigatori devono trovare l'ascoltatore prima che scopra i loro segreti — o quelli del Doge.

7. Il Mercante di Ombre

Location: Granada, Spagna • **Frammento:** L'Ombra Strappata • **Tono:** Moralità grigia
Un mercante moro vende 'ombre' ai ricchi di Granada — servitori invisibili, assassini intangibili. Ma le ombre hanno una volontà propria. E vogliono qualcosa in cambio...

8. La Pelle di Mille Volti

Location: Firenze • **Frammento:** La Pelle Tatuada • **Tono:** Thriller/mistero
A Firenze, un assassino colpisce l'élite della città. Ogni volta, i testimoni descrivono un volto diverso. La polizia brancola nel buio. Ma gli investigatori sanno cosa cercare: qualcuno sta usando un Frammento per cambiare aspetto.

9. Il Sangue che Lega

Location: Napoli • **Frammento:** Il Sangue Pietrificato • **Tono:** Horror familiare
Una famiglia patrizia napoletana nasconde un segreto terribile. Generazioni fa, un antenato fece un patto con qualcosa di antico. Ora il patto sta per scadere — e il prezzo è il sangue di tutti i discendenti.

10. La Caccia ai Trenta

Location: Europa e oltre • **Frammento:** Frammenti Multipli • **Tono:** Gran finale
Il Culto della Lingua Staccata ha quasi completato la collezione. L'Apotheosis si avvicina. Gli investigatori devono viaggiare attraverso il mondo conosciuto per recuperare gli ultimi Frammenti — prima che sia troppo tardi. Il destino del mondo è nelle loro mani.

«Ogni frammento è una storia. Ogni storia ha un prezzo. E alla fine, tutti i conti vengono saldati.»

RINASCIMENTO OSCURO

Compendio dei
Personaggi Non Giocanti

*35 NPC con Statistiche Complete per il
Richiamo di Cthulhu 7^a Edizione*

di Riccardo Scaringi

«*Ogni volto nasconde un segreto. Ogni
segreto ha un prezzo.*»

INTRODUZIONE

Questo compendio presenta 35 personaggi non giocanti pronti per essere utilizzati nelle vostre campagne di Rinascimento Oscuro. Ogni NPC include statistiche complete nel formato CoC 7^a Edizione, abilità chiave, una breve descrizione per l'interpretazione, e un segreto che il Custode può utilizzare come aggancio avventura.

Gli NPC sono organizzati in quattro categorie funzionali:

- **Autorità e Potere:** I potenti di Venezia — Doge, Consiglio dei Dieci, Chiesa, militari
- **Fonti di Informazione:** Chi sa cose — artisti, studiosi, spie, veggenti
- **Servizi e Risorse:** Chi fornisce aiuto pratico — gondolieri, artigiani, commercianti
- **Antagonisti e Minacce:** I nemici — agenti del Culto, criminali, creature del Mythos

Nota: Le abbreviazioni seguono la terminologia italiana ufficiale (FOR=Forza, COS=Costituzione, TAG=Taglia, DES=Destrezza, INT=Intelligenza, POT=Potere, FAS=Fascino, IST=Istruzione, PF=Punti Ferita, SAN=Sanità Mentale, PM=Punti Magia).

AUTORITÀ E POTERE

I pilastri del potere veneziano. Possono essere patroni, ostacoli, o vittime. Ognuno ha qualcosa da nascondere.

LEONARDO LOREDAN — Doge di Venezia

FOR 40 COS 50 TAG 55 DES 45 INT 80
POT 75 FAS 60 IST 85
PF 10 SAN 70 PM 15

Abilità: Politica 90%, Persuadere 75%, Storia 70%, Legge 65%, Etichetta 85%
Settantenne dal volto saggio incorniciato da capelli bianchi. Occhi penetranti che hanno visto troppo. Parla poco, ascolta molto.
Segreto: Sa che qualcosa di sbagliato si nasconde sotto Venezia. Ha visto documenti nel Consiglio dei Dieci che non riesce a dimenticare.

AGOSTINO BARBARIGO — Consigliere dei Dieci

FOR 45 COS 55 TAG 60 DES 50 INT 75
POT 70 FAS 50 IST 80
PF 11 SAN 55 PM 14

Abilità: Legge 80%, Intimidire 70%, Politica 75%, Contabilità 60%, Psicologia 65%
Uomo di mezza età con barba curata e sguardo calcolatore. Veste sempre di nero. Le sue mani non tremano mai.
Segreto: Ha fatto sparire persone per proteggere la Repubblica. Alcune erano innocenti. Non dorme bene da anni.

FRA' TOMMASO DELL'INQUISIZIONE — Inquisitore Domenicano

FOR 50 COS 55 TAG 60 DES 45 INT 70
POT 80 FAS 40 IST 75
PF 11 SAN 65 PM 16

Abilità: Teologia 85%, Intimidire 70%, Latino 80%, Psicologia 60%, Occulto 45%

Volto scavato, occhi che sembrano leggere l'anima. Voce dolce che gela il sangue. Mani ossute sempre giunte.

Segreto: Ha visto cose che non può spiegare con la fede. Ha bruciato tre innocenti. Il dubbio lo consuma.

CAPITANO MARCO ZEN — Comandante dell'Arsenale

FOR 70 COS 65 TAG 70 DES 55 INT 60
POT 65 FAS 55 IST 55
PF 13 SAN 60 PM 13

Abilità: Navigare 85%, Combattere (Spada) 70%, Artiglieria 65%, Comando 75%, Nuotare 60%
Gigante abbronzato dal sole con cicatrice sulla guancia. Voce tonante. Cammina come se fosse ancora sul ponte di una nave.
Segreto: Ha perso una nave intera in circostanze che non racconta. I sopravvissuti sono tutti impazziti.

DON ÁLVARO DE MENDOZA — Ambasciatore di Spagna

FOR 45 COS 50 TAG 55 DES 55 INT 75
POT 70 FAS 65 IST 80
PF 10 SAN 65 PM 14

Abilità: Persuadere 80%, Raggirare 70%, Etichetta 85%, Spagnolo 95%, Italiano 75%, Politica 70%
Elegante castigliano con pizzetto perfetto. Sorriso che non raggiunge mai gli occhi. Profuma di ambra.
Segreto: Cerca i Frammenti per conto della Corona. Ha ordini di eliminarli... o di portarli a Madrid.

PATRIARCA ANTONIO SURIANO — Patriarca di Venezia

FOR 35 COS 40 TAG 50 DES 40 INT 70
POT 85 FAS 55 IST 90
PF 9 SAN 80 PM 17

Abilità: Teologia 90%, Latino 95%, Greco 60%, Persuadere 65%, Storia della Chiesa 80%

Anziano prelato dalla voce tremante ma dallo sguardo fermo. Le sue mani benedicono ancora con forza.

Segreto: Conosce rituali di esorcismo che non sono nei libri ufficiali. Li ha usati. Hanno funzionato.

AVOGADOR NICOLÒ PRIULI — Magistrato della Repubblica

FOR 40 COS 45 TAG 55 DES 45 INT 80
POT 65 FAS 50 IST 85
PF 10 SAN 60 PM 13

Abilità: Legge 90%, Contabilità 70%, Biblioteconomia 55%, Persuadere 60%, Individuare 65%

Uomo metodico con occhiali spessi. Prende appunti su tutto. Non dimentica mai un volto o un numero.

Segreto: Ha scoperto irregolarità nei registri che risalgono a secoli fa. Qualcuno falsifica i documenti da generazioni.

SEGRETARIO ALVISE MOCENIGO — Segretario del Consiglio dei Dieci

FOR 35 COS 45 TAG 50 DES 60 INT 75
POT 55 FAS 45 IST 80
PF 9 SAN 50 PM 11

Abilità: Biblioteconomia 85%, Latino 75%, Cifratura 80%, Furtività 50%, Ascoltare 70%

Uomo grigio che si confonde con le ombre. Sempre presente, mai notato. Conosce tutti i segreti.

Segreto: Vende informazioni a più parti. Non per denaro — per sopravvivenza. Sa troppo per essere lasciato in vita.

FONTI DI INFORMAZIONE

Chi conosce i segreti di Venezia. Artisti che vedono troppo, studiosi che leggono troppo, spie che ascoltano troppo.

MAESTRO GIOVANNI BELLINI — Pittore della Serenissima

FOR 35 COS 40 TAG 50 DES 70 INT 85
POT 80 FAS 55 IST 70
PF 9 SAN 70 PM 16

Abilità: Arte (Pittura) 95%, Valutare 75%, Storia dell'Arte 80%, Individuare 70%, Chimica (Pigmenti) 60%

Anziano maestro con mani macchiate di colore. Occhi che vedono la luce come nessun altro. Parla attraverso i suoi dipinti.

Segreto: Alcuni suoi dipinti mostrano cose che non ha mai visto. Dipinge sogni che non sono suoi.

RABBI SALOMON BEN ISAAC — Cabalista del Ghetto

FOR 30 COS 40 TAG 45 DES 45 INT 90
POT 95 FAS 50 IST 95
PF 8 SAN 80 PM 19

Abilità: Occulto 90%, Ebraico 100%, Aramaico 85%, Medicina 55%, Miti di Cthulhu 20%

Vegliardo con barba bianca fino al petto. Occhi antichi che hanno letto troppi libri proibiti. Parla in parabole.

Segreto: Conosce il vero nome di alcune entità. Non lo pronuncia mai. Ha sigillato qualcosa sotto il Ghetto.

SUOR MARGHERITA DELLE VISIONI — Badessa di Santa Maria degli Angeli

FOR 30 COS 35 TAG 45 DES 40 INT 65
POT 90 FAS 60 IST 60
PF 8 SAN 75 PM 18

Abilità: Teologia 70%, Psicologia 65%, Primo Soccorso 55%, Persuadere 60%, Occulto 40%

Donna fragile con occhi che guardano oltre. Le sue mani tremano quando 'vede'. Parla con voce da bambina durante le visioni.

Segreto: Le sue visioni sono reali. Ha previsto tre morti e due pestilenze. La Chiesa la considera santa. Lei si considera maledetta.

"IL CORVO" — Spia Indipendente

FOR 50 COS 55 TAG 55 DES 70 INT 75
POT 60 FAS 45 IST 55
PF 11 SAN 45 PM 12

Abilità: Furtività 85%, Ascoltare 80%, Serrature 70%, Raggirare 65%, Pedinare 75%

Nessuno conosce il suo vero volto. Cambia aspetto, voce, andatura. L'unica costante: un anello con un corvo nero.

Segreto: È una donna. Nessuno lo sospetta. Ha informatori in ogni palazzo di Venezia.

DOTTORE GIROLAMO FRACASTORO — Medico e Anatomista

FOR 40 COS 50 TAG 55 DES 65 INT 85
POT 60 FAS 50 IST 90
PF 10 SAN 55 PM 12

Abilità: Medicina 90%, Scienza (Anatomia) 80%, Latino 75%, Veleni 70%, Chirurgia 65%

Uomo di scienza con camice sempre macchiato. Odore di formaldeide. Mani straordinariamente ferme.

Segreto: Ha dissezionato corpi che non erano del tutto umani. Conserva i campioni in barattoli nascosti.

ALDO MANUZIO IL GIOVANE — Stampatore e Editore

FOR 40 COS 45 TAG 50 DES 55 INT 80
POT 65 FAS 55 IST 90

PF 9 SAN 60 PM 13

Abilità: Biblioteconomia 85%, Latino 90%, Greco 80%, Valutare 70%, Contrattare 60%

Uomo nervoso con inchiostro sotto le unghie. Parla velocemente di libri. I suoi occhi brillano davanti a manoscritti rari.

Segreto: Stampa libri proibiti in segreto. Ha una copia del Necronomicon — non l'ha mai letta per intero.

ZUAN "ORECCHIE" BALBI —

Informatore dei Bassifondi

FOR 45 COS 50 TAG 50 DES 60 INT 65
POT 50 FAS 35 IST 30
PF 10 SAN 45 PM 10

Abilità: Ascoltare 90%, Furtività 65%, Raggirare 60%, Conoscenza Strada 80%, Nascondersi 70%

Ometto sporco con orecchie enormi (da cui il soprannome). Puzza di pesce. Sembra sempre spaventato.

Segreto: Ha sentito conversazioni che non doveva sentire. Alcune non erano in lingue umane.

LA SIBILLA — Cartomante e

Veggente

FOR 30 COS 35 TAG 45 DES 50 INT 70
POT 85 FAS 40 IST 40
PF 8 SAN 50 PM 17

Abilità: Occulto 75%, Psicologia 80%, Raggirare 65%, Persuadere 60%, Miti di Cthulhu 10%

Vecchia zingara con un occhio cieco che 'vede di più'. Dita adorne di anelli. Voce roca che sussurra destini.

Segreto: Metà delle sue profezie sono truffe. L'altra metà sono terribilmente accurate. Non sa distinguere quali.

SERVIZI E RISORSE

*Chi aiuta gli investigatori a sopravvivere.
Per denaro, per lealtà, o per ragioni proprie.*

MASTRO ALVISE — Gondoliere Fidato

FOR 65 COS 70 TAG 65 DES 60 INT 55
POT 50 FAS 55 IST 30
PF 13 SAN 50 PM 10

Abilità: Navigare (Gondola) 95%, Nuotare 80%, Ascoltare 60%, Conoscenza Venezia 85%, Rissa 55%

*Gigante silenzioso con braccia come tronchi.
Non fa domande. Non dimentica un
percorso.*

Segreto: Conosce passaggi nella laguna che non sono su nessuna mappa. Alcuni li ha scoperti per caso. Altri glieli ha mostrati qualcuno.

Segreto: La cantina ha un passaggio verso i canali sotterranei. Non chiede mai cosa trasportano i suoi 'amici'.

MASTRO VETRO — Vetraio di Murano

FOR 55 COS 60 TAG 60 DES 75 INT 70
POT 60 FAS 45 IST 45
PF 12 SAN 55 PM 12

Abilità: Artigianato (Vetro) 95%, Chimica 60%, Valutare 65%, Contrattare 55%, Occulto 30%

*Mani callose e occhi arrossati dal calore.
Crea meraviglie dal fuoco. Parla più con il
vetro che con le persone.*

Segreto: Certi colori richiedono ingredienti che non si trovano sulla terra. Sa dove procurarli.

LA BELLA CATERINA — Cortigiana d'Alto Bordo

FOR 35 COS 45 TAG 50 DES 65 INT 75
POT 65 FAS 90 IST 70
PF 9 SAN 55 PM 13

Abilità: Ammaliare 90%, Psicologia 80%, Ascoltare 70%, Etichetta 85%, Veleni 50%

Bellezza statuaria con capelli rossi e sorriso enigmatico. Ogni gesto è calcolato. Ogni parola è un'arma.

Segreto: Ha avvelenato tre clienti per ordine del Consiglio dei Dieci. Nessuno lo saprà mai.

TOMASO L'ARMAIOLO — Fabbro dell'Arsenale

FOR 75 COS 70 TAG 70 DES 65 INT 55
POT 50 FAS 40 IST 40
PF 14 SAN 50 PM 10

Abilità: Artigianato (Armi) 90%, Artigianato (Armature) 85%, Fabbro 80%, Valutare 60%, Combattere (Spada) 55%

Braccia come magli, faccia annerita dalla fucina. Le sue lame cantano quando tagliano l'aria.

Segreto: Ha forgiato una spada con metallo caduto dal cielo. Non l'ha mai venduta. Non riesce a toccarla.

SIOR GIACOMO — Taverniere del Porto

FOR 60 COS 65 TAG 70 DES 50 INT 55
POT 55 FAS 45 IST 35
PF 13 SAN 55 PM 11

Abilità: Persuadere 65%, Ascoltare 70%, Rissa 60%, Contabilità 50%, Valutare 55%

*Ex marinaio con pancia da birra e riso facile.
La sua taverna è un porto sicuro. Per tutti.*

MESSER ANDREA "DELLA LUNA" — Speziale e Alchimista

FOR 40 COS 45 TAG 50 DES 60 INT 80
POT 70 FAS 45 IST 75
PF 9 SAN 50 PM 14

Abilità: Chimica 85%, Veleni 80%, Medicina 65%, Occulto 55%, Botanica 70%

Uomo pallido che vive di notte (da cui il soprannome). Negozio pieno di barattoli misteriosi. Odore dolciastro e inquietante.

Segreto: Alcuni dei suoi ingredienti provengono da fonti non terrestri. I clienti migliori non chiedono.

NOTAIO CONTARINI — *Notaio e Legale*

FOR 35 COS 40 TAG 50 DES 45 INT 75
POT 55 FAS 50 IST 85
PF 9 SAN 55 PM 11

Abilità: Legge 85%, Latino 80%, Contabilità 75%, Persuadere 60%, Biblioteconomia 55%

Uomo preciso con scrittura impeccabile. Ogni documento che produce è un'opera d'arte burocratica.

Segreto: Ha falsificato testamenti per il Consiglio dei Dieci. Conserva copie di tutto. Per sicurezza.

ISACCO IL CAMBIAVALUTE — *Banchiere del Ghetto*

FOR 35 COS 45 TAG 50 DES 50 INT 85
POT 60 FAS 45 IST 80
PF 9 SAN 60 PM 12

Abilità: Contabilità 95%, Valutare 85%, Contrattare 80%, Psicologia 65%, Ebraico 90%

Occhi veloci che contano in un istante. Memoria perfetta per numeri e volti. Mai una parola di troppo.

Segreto: Tiene traccia di tutti i flussi di denaro sospetti. Sa chi finanzia il Culto. Non ha ancora deciso cosa fare.

ANTAGONISTI E MINACCE

I nemici nell'ombra. Agenti del Culto, criminali, e creature che non dovrebbero esistere.

HEINRICH VON STAUFEN — Mercante Tedesco / Agente del Culto

FOR 55 COS 60 TAG 65 DES 50 INT 70
POT 65 FAS 50 IST 65
PF 12 SAN 35 PM 13

Abilità: Contrattare 75%, Raggirare 70%, Persuadere 65%, Tedesco 95%, Occulto 50%, Miti di Cthulhu 15%

Biondo, occhi azzurri, sorriso da mercante onesto. Troppo perfetto. Troppo amichevole.

Segreto: Secondo grado nel Culto della Lingua Staccata. Ha già ucciso tre persone per proteggere la missione.

"LA TURCA" (FATIMA) — Cortigiana / Informatrice del Culto

FOR 40 COS 45 TAG 50 DES 70 INT 75
POT 70 FAS 80 IST 55
PF 9 SAN 40 PM 14

Abilità: Ammaliare 85%, Psicologia 75%, Furtività 65%, Veleni 60%, Turco 95%, Arabo 70%

Bellezza esotica con occhi color ambra. Accento che nessuno riesce a collocare. Profumo di spezie orientali.

Segreto: Non è turca. Non è nemmeno completamente umana. Il Culto l'ha 'migliorata'.

"IL MUTO" (BENEDETTO) — Bravo / Muscolo del Culto

FOR 85 COS 80 TAG 80 DES 60 INT 45
POT 55 FAS 30 IST 20
PF 16 SAN 30 PM 11

Abilità: Combattere (Coltello) 80%, Rissa 85%, Intimidire 75%, Furtività 50%, Seguire Tracce 55%

Montagna di muscoli con la lingua tagliata (ritualmente). Cicatrici ovunque. Occhi che non mostrano nulla.

Segreto: Gli hanno tagliato la lingua durante l'iniziazione. Ora 'sente' attraverso i Frammenti. Obbedisce a voci che altri non odono.

BRAVO GENERICO — Sicario di Strada

FOR 65 COS 60 TAG 60 DES 60 INT 45
POT 45 FAS 40 IST 25
PF 12 SAN 45 PM 9

Abilità: Combattere (Spada) 65%, Combattere (Coltello) 60%, Rissa 55%, Intimidire 60%, Furtività 50%

Volto anonimo, vestiti scuri, lama sempre pronta. Uno dei tanti soldati della notte veneziana.

Segreto: Lavora per chi paga. Oggi il Consiglio dei Dieci. Domani forse il Culto. Non fa domande.

LORENZO "IL TOPO" — Ladro di Tombe

FOR 50 COS 55 TAG 50 DES 75 INT 55
POT 40 FAS 35 IST 25
PF 10 SAN 30 PM 8

Abilità: Furtività 80%, Serrature 75%, Arrampicarsi 70%, Scavare 65%, Orientamento 60%

Piccolo, sporco, occhi che brillano al buio. Si muove nei cimiteri come a casa sua.

Segreto: Ha aperto una tomba che non doveva aprire. Quello che ha visto lo ha cambiato. Ora cerca 'cose specifiche' per clienti specifici.

STREGA DELLA LAGUNA — Cultista Locale

FOR 35 COS 45 TAG 45 DES 50 INT 65
POT 80 FAS 30 IST 35
PF 9 SAN 25 PM 16

Abilità: Occulto 75%, Miti di Cthulhu 25%, Veleni 70%, Botanica 65%, Navigare (Laguna) 80%

Vecchia curva che vive sull'isola di Poveglia. Parla con gli uccelli. I pescatori la evitano.

Segreto: Serve il Custode dei Canali. In cambio, le acque la proteggono. Conosce rituali dimenticati.

Abilità: Navigare 85%, Combattere (Sciabola) 75%, Armi da Fuoco 60%, Intimidire 70%, Nuotare 65%

Occhio bendato, barba incrostata di sale, risata che gela il sangue. La sua nave non ha nome.

Segreto: Ha trovato qualcosa in una nave alla deriva. Da allora serve 'il mare'. I suoi uomini non sono più del tutto vivi.

MAHMOUD IL MERCANTE —

Trafficante di Schiavi

FOR 60 COS 55 TAG 65 DES 55 INT 70
POT 50 FAS 45 IST 50
PF 12 SAN 35 PM 10

Abilità: Contrattare 80%, Raggirare 75%, Intimidire 65%, Arabo 90%, Navigare 60%

Uomo grasso con denti d'oro e anelli vistosi. Ride sempre. I suoi occhi non ridono mai.

Segreto: Non tutti i suoi 'carichi' sono umani. Alcuni clienti pagano per cose che vengono dal profondo.

L'UNTORE — Seminatore di Pestilenza

FOR 45 COS 70 TAG 55 DES 60 INT 55
POT 65 FAS 25 IST 40
PF 12 SAN 20 PM 13

Abilità: Furtività 75%, Veleni 80%, Chimica 55%, Miti di Cthulhu 15%, Nascondersi 70%

Figura incappucciata che si muove nell'ombra. Odore di malattia. Lascia segni di unto sulle porte.

Segreto: Crede di servire un dio della purificazione. In realtà, è solo uno strumento del Culto per creare caos.

IL DOTTORE DELLA PESTE —

Figura Misteriosa

FOR 50 COS 55 TAG 60 DES 55 INT 80
POT 75 FAS --- IST 85
PF 11 SAN ??? PM 15

Abilità: Medicina 85%, Occulto 70%, Miti di Cthulhu 30%, Veleni 75%, Furtività 60%

Maschera a becco, mantello nero, guanti di cuoio. Appare prima delle pestilenze. Nessuno sa chi sia sotto la maschera.

Segreto: Non è un uomo. Forse non è mai stato un uomo. Alcuni dicono che sia la Peste stessa, che cammina.

GUARDIA CORROTTA — Traditore nelle File

FOR 60 COS 55 TAG 60 DES 55 INT 50
POT 45 FAS 50 IST 40
PF 11 SAN 40 PM 9

Abilità: Combattere (Alabarda) 65%, Combattere (Spada) 55%, Legge 40%, Intimidire 55%, Ascoltare 50%

Uniforme delle guardie ducali, sguardo sfuggente. Troppo nervoso. Suda troppo.

Segreto: Vende informazioni al Culto per pagare i debiti di gioco. Non sa cosa fa veramente il Culto. Non vuole saperlo.

CAPITAN NERO — Pirata della Laguna

FOR 70 COS 65 TAG 65 DES 65 INT 60
POT 55 FAS 35 IST 35
PF 13 SAN 40 PM 11

APPENDICE: INDICE RAPIDO

NOME	RUOLO	CATEGORIA
Leonardo Loredan	Doge di Venezia	AUTORITÀ
Agostino Barbarigo	Consigliere dei Dieci	AUTORITÀ
Fra' Tommaso dell'Inquisizione	Inquisitore Domenicano	AUTORITÀ
Capitano Marco Zen	Comandante dell'Arsenale	AUTORITÀ
Don Álvaro de Mendoza	Ambasciatore di Spagna	AUTORITÀ
Patriarca Antonio Suriano	Patriarca di Venezia	AUTORITÀ
Avogador Nicolò Priuli	Magistrato della Repubblica	AUTORITÀ
Segretario Alvise Mocenigo	Segretario del Consiglio dei Dieci	AUTORITÀ
Maestro Giovanni Bellini	Pittore della Serenissima	FONTI
Rabbi Salomon ben Isaac	Cabalista del Ghetto	FONTI
Suor Margherita delle Visioni	Badessa di Santa Maria degli Angeli	FONTI
"Il Corvo"	Spira Indipendente	FONTI
Dottore Girolamo Fracastoro	Medico e Anatomista	FONTI
Aldo Manuzio il Giovane	Stampatore e Editore	FONTI
Zuan "Orecchie" Balbi	Informatore dei Bassifondi	FONTI
La Sibilla	Cartomante e Veggente	FONTI
Mastro Alvise	Gondoliere Fidato	SERVIZI
La Bella Caterina	Cortigiana d'Alto Bordo	SERVIZI
Sior Giacomo	Taverniere del Porto	SERVIZI

Mastro Vetro	Vetraio di Murano	SERVIZI
Tomaso l'Armaiolo	Fabbro dell'Arsenale	SERVIZI
Messer Andrea "della Luna"	Speziale e Alchimista	SERVIZI
Notaio Contarini	Notaio e Legale	SERVIZI
Isacco il Cambiavalute	Banchiere del Ghetto	SERVIZI
Heinrich von Staufen	Mercante Tedesco / Agente del Culto	ANTAGONISTI
"La Turca" (Fatima)	Cortigiana / Informatrice del Culto	ANTAGONISTI
"Il Muto" (Benedetto)	Bravo / Muscolo del Culto	ANTAGONISTI
Bravo Generico	Sicario di Strada	ANTAGONISTI
Lorenzo "il Topo"	Ladro di Tombe	ANTAGONISTI
Strega della Laguna	Cultista Locale	ANTAGONISTI
Mahmoud il Mercante	Trafficante di Schiavi	ANTAGONISTI
Il Dottore della Peste	Figura Misteriosa	ANTAGONISTI
Capitan Nero	Pirata della Laguna	ANTAGONISTI
L'Untore	Seminatore di Pestilenza	ANTAGONISTI
Guardia Corrotta	Traditore nelle File	ANTAGONISTI

RINASCIMENTO OSCURO

Appendice Equipaggiamento

*Prezzi, Servizi e Risorse nella Venezia
del 1503*

*«Nel Rinascimento, ciò che possiedi
definisce chi sei.»*

LA VALUTA VENEZIANA

Il sistema monetario della Serenissima

MONETA	VALORE	EQUIVALENTE MODERNO	USO COMUNE
Ducato d'oro	= 124 soldi	~€150-200	Commercio, grandi acquisti
Lira veneziana	= 20 soldi	~€25-30	Acquisti quotidiani medi
Soldo	= 12 denari	~€1.50	Piccole spese
Denaro	unità base	~€0.15	Elemosina, spiccioli

ABBREVIAZIONI: D = Ducati | L = Lire | s = soldi | d = denari. Esempio: 2D 5s = 2 ducati e 5 soldi

Redditi Annuali per Classe Sociale

CLASSE SOCIALE	REDDITO ANNUO	REDDITO MENSILE	STILE DI VITA
Mendicante	0-5 D	—	Sopravvivenza
Servo/Braccianti	8-15 D	~1 D	Sussistenza
Artigiano	20-40 D	2-3 D	Modesto
Mercante medio	50-150 D	4-12 D	Confortevole
Professionista	100-300 D	8-25 D	Agiato
Nobile minore	300-1.000 D	25-80 D	Lussuoso
Grande mercante	1.000-5.000 D	80-400 D	Opulento
Alta nobiltà	5.000+ D	400+ D	Principesco

Un operaio guadagna circa 3-5 soldi al giorno. Un ducato è una settimana di paga per un lavoratore comune.

VITTO E ALLOGGIO

Dove mangiare e dormire a Venezia

Pasti e Bevande

VOCE	PREZZO	NOTE
Pane (pagnotta)	1-2 d	Base dell'alimentazione
Formaggio (etto)	2-4 d	Pecorino o caprino
Vino comune (boccale)	2-3 d	Annacquato
Vino buono (boccale)	6-10 d	Delle colline venete
Vino pregiato (bottiglia)	1-3 D	Importato, per nobili
Birra (boccale)	1-2 d	Poco comune a Venezia
Acquavite (bicchiere)	3-5 d	Distillato forte
Caffè (tazza)	5-10 d	Novità esotica, raro
Pesce fritto (porzione)	3-5 d	Sardine, acciughe
Pesce arrosto (porzione)	8-15 d	Orata, branzino
Carne (porzione)	10-20 d	Rara e costosa a Venezia
Frutta di stagione	1-3 d	Mele, pere, fichi
Dolci (porzione)	3-6 d	Biscotti, frittelle

Pasti Completati

TIPO DI PASTO	PREZZO	INCLUDE
Pasto da povero	2-4 s	Pane, formaggio, vino annacquato
Pasto da osteria	8-15 s	Zuppa o pasta, pesce, vino, frutta
Pasto da locanda	1-2 D	Tre portate, vino buono, dolce
Cena da mercante	2-5 D	Menu completo, vini pregiati
Banchetto privato	5-20 D/persona	Evento sociale, intrattenimento
Banchetto nobiliare	20-100 D/persona	Lusso estremo, musicisti, spettacoli

Alloggi

TIPO	PREZZO/N OTTE	PREZZO/M ESE	QUALITÀ
Dormitorio comune	2-4 s	3-5 D	Pagliericcio, promiscuità, pidocchi
Stanza condivisa	5-10 s	5-8 D	Letto, 2-4 persone
Stanza privata (osteria)	15-25 s	8-15 D	Letto proprio, chiave
Stanza privata (locanda)	1-2 D	15-30 D	Pulita, con servizi
Camera in palazzo	2-5 D	30-80 D	Arredata, servitù
Appartamento affittato	—	5-15 D	2-3 stanze, autonomo
Piano nobile	—	20-50 D	Lussuoso, vista canale
Palazzo intero	—	100-500 D	Per ambasciatori, grandi mercanti

Le locande migliori sono vicino a Rialto e San Marco. Quelle economiche (e pericolose) sono a Castello e Cannaregio.

TRASPORTI

Muoversi a Venezia e oltre

Trasporto Acqueo (Venezia)

SERVIZIO	PREZZO	NOTE
Traghetto pubblico	1-2 s	Attraversamento Canal Grande
Gondola (corsa breve)	5-10 s	Stesso sestiere
Gondola (corsa lunga)	15-30 s	Attraverso la città
Gondola (mezza giornata)	1-3 D	A disposizione
Gondola (giornata intera)	2-5 D	Servizio esclusivo
Gondola (notte)	+50%	Supplemento notturno
Gondola con baldacchino	+30%	Privacy, lusso
Barca a remi (noleggio)	20-50 s/giorno	Fai da te
Gondoliere fisso (mese)	3-8 D/mese	Servitore personale
Acquisto gondola usata	50-150 D	Senza decorazioni
Gondola nuova decorata	200-500 D	Status symbol nobiliare

Trasporto Terrestre

VOCE	PREZZO	NOTE
Mulo/Asino	5-15 D	Carichi, terreni difficili
Cavallo da lavoro	10-30 D	Robusto, lento
Cavallo da sella	30-80 D	Per viaggi
Cavallo da guerra	80-200 D	Addestrato, raro
Noleggio cavallo	1-3 D/giorno	Con sella e briglie
Carrozza semplice	30-100 D	Scomoda ma coperta
Carrozza da viaggio	100-300 D	Relativo comfort
Noleggio carrozza	3-10 D/giorno	Con cocchiere
Stalla (notte)	5-15 s	Fieno e acqua inclusi

Ferratura	1-2 D	Ogni 6-8 settimane
Portantina (noleggio)	1-2 D/giorno	4 portatori, per nobili

Viaggi Marittimi

TRATTA	PONTE	CABINA	DURATA
Venezia — Padova (fiume)	10-20 s	1-2 D	1 giorno
Venezia — Ravenna	1-2 D	3-5 D	2-3 giorni
Venezia — Ancona	2-4 D	5-10 D	3-5 giorni
Venezia — Roma (via Ancona)	5-10 D	15-25 D	7-10 giorni
Venezia — Napoli	5-10 D	15-30 D	7-10 giorni
Venezia — Firenze (via terra)	3-6 D	—	5-7 giorni
Venezia — Milano (via terra)	2-5 D	—	4-6 giorni
Venezia — Costantinopoli	10-20 D	30-60 D	20-30 giorni
Venezia — Alessandria d'Egitto	15-30 D	40-80 D	25-40 giorni
Venezia — Terrasanta	20-40 D	50-100 D	30-45 giorni

I viaggi in mare dipendono dal tempo e dal vento. I prezzi possono raddoppiare in caso di guerra o pirateria.

ARMI E ARMATURE

L'arsenale dell'investigatore

ATTENZIONE: Portare armi a Venezia è regolamentato. Nobili: spada. Popolani: solo coltello da lavoro. Armi da fuoco: permesso speciale.

Armi da Mischia

ARMA	PREZZO	DANNO	NOTE
Pugnale	1-3 D	1D4+db	Nascondibile
Stiletto	2-5 D	1D4+db	Ignora 1 armatura su impale
Coltello da lavoro	5-20 s	1D3+db	Legale per tutti
Spada corta	5-10 D	1D6+db	Standard
Spada lunga (striscia)	10-20 D	1D8+db	Nobile/soldato
Spadone a due mani	15-30 D	1D10+db	Lento, potente
Sciabola	8-15 D	1D8+db	Cavalleria
Randello/Bastone	pochi soldi	1D6+db	Legale
Mazza	3-8 D	1D8+db	Contro armature
Ascia da battaglia	5-12 D	1D8+1+db	Violenta
Alabarda	8-15 D	1D10+1+db	Guardie, due mani
Lancia	2-5 D	1D8+db	Portata

Armi a Distanza

ARMA	PREZZO	DANNO	GITTATA	NOTE
Coltello da lancio	1-2 D	1D4	10m	3 per round
Fionda	pochi soldi	1D6	40m	Munizioni gratuite
Arco corto	3-8 D	1D6+db	50m	1 freccia/round
Arco lungo	8-15 D	1D8+db	100m	Richiede FOR 60+
Balestra leggera	5-12 D	1D8	50m	1 colpo ogni 2 round

Balestra pesante	12-25 D	2D6	80m	1 colpo ogni 3 round
Archibugio	20-40 D	2D6+1	50m	Rumoroso, 4 round ricarica
Pistola a ruota	30-60 D	1D10	15m	1 colpo, 3 round ricarica
Frecce (dozzina)	1-2 D	—	—	Riutilizzabili al 50%
Quadrelli (dozzina)	2-4 D	—	—	Per balestre
Polvere da sparo (dose)	5-10 s	—	—	Per 1 colpo
Palle di piombo (10)	2-5 s	—	—	Per armi da fuoco

Armature

ARMATURA	PREZZO	PROTEZIONE	NOTE
Abiti imbottiti	2-5 D	1 punto	Non sembra armatura
Giacco di cuoio	5-10 D	2 punti	Leggero, comune
Cuoio borchiato	8-15 D	3 punti	Visible
Cotta di maglia	20-40 D	5 punti	Flessibile, rumorosa
Corazza a piastre	50-150 D	8 punti	Pesante, ingombrante
Armatura completa	150-500 D	10 punti	Per tornei/guerra
Elmo semplice	2-5 D	+1 testa	Limita visione
Elmo chiuso	10-25 D	+2 testa	Limita vista e udito
Scudo piccolo	2-5 D	+1 parata	Una mano
Scudo grande	5-12 D	+2 parata	Ingombrante

STRUMENTI E EQUIPAGGIAMENTO

Gli attrezzi dell'investigatore

Illuminazione

OGGETTO	PREZZO	DURATA	NOTE
Candela di sego	1-2 d	2-3 ore	Fumosa, puzza
Candela di cera	3-5 d	4-5 ore	Migliore qualità
Candelette (dozzina)	10-30 s	—	Per scorte
Torcia	2-4 d	1 ora	Luminosa, fumosa
Torce (fascio di 6)	8-15 s	—	Per spedizioni
Lanterna semplice	1-3 D	—	Ricaricabile
Lanterna chiusa	3-8 D	—	Direzionabile, vento
Olio per lanterna (fiasco)	10-30 s	~10 ore	Da portare
Pietra focaia e acciarino	5-15 s	—	Essenziale

Strumenti Investigativi

OGGETTO	PREZZO	USO
Corda di canapa (10m)	20-50 s	Arrampicata, legare
Corda di seta (10m)	2-5 D	Leggera, resistente, nascondibile
Rampino	1-3 D	Con corda, arrampicata
Grimaldelli	2-10 D	Serrature (illegali!)
Specchio piccolo (metallo)	1-5 D	Vedere oltre angoli
Specchio di vetro	10-50 D	Lusso, fragile
Lente d'ingrandimento	5-20 D	Dettagli, scritture
Cannocchiale	20-100 D	Osservazione a distanza, raro
Bussola	10-30 D	Orientamento
Clessidra piccola	2-8 D	Misura tempo

Orologio meccanico	50-200 D	Lusso, impreciso
Gesso (dozzina)	pochi soldi	Segnare percorsi
Carbone per disegnare	pochi soldi	Schizzi rapidi
Inchiostro invisibile	5-15 D	Messaggi segreti

Scrittura e Documenti

OGGETTO	PREZZO	NOTE
Carta (foglio)	1-3 s	Di stracci
Carta (risma 100 fogli)	5-15 D	Per scorte
Pergamena (foglio)	5-15 s	Documenti importanti
Inchiostro (boccetta)	5-20 s	Nero standard
Inchiostro colorato	1-3 D	Rosso, blu, verde
Penna d'oca (dozzina)	5-10 s	Consumabili
Ceralacca (stecca)	5-15 s	Per sigilli
Sigillo personale	2-10 D	Con stemma/iniziali
Libro bianco (100pp)	5-20 D	Per appunti, diario
Mappa di Venezia	2-8 D	Qualità variabile
Mappa d'Italia	5-15 D	Approssimativa
Portadocumenti stagno	1-5 D	Protegge dall'acqua

ABBIGLIAMENTO

L'abito fa il monaco (e l'investigatore)

A Venezia il vestiario indica lo status sociale. Le leggi suntuarie regolano chi può indossare cosa.

Abbigliamento Maschile

TIPO	PREZZO	CHI LO INDOSSA
Abito da contadino	1-2 D	Braccianti, servitori
Abito da artigiano	3-6 D	Lavoratori qualificati
Abito da mercante	10-25 D	Commercianti, borghesi
Abito da gentiluomo	25-60 D	Professionisti, nobili minori
Abito da cortigiano	50-150 D	Nobili, funzionari
Veste dogale (imitazione)	100-300 D	Alta nobiltà
Toga accademica	15-40 D	Studiosi, dottori
Tonaca semplice	2-5 D	Monaci, frati
Abito ecclesiastico	20-80 D	Preti, vescovi
Mantello da viaggio	3-10 D	Tutti, per il freddo
Cappello semplice	5-20 s	Protezione dal sole
Berretto alla veneziana	1-5 D	Cittadini

Abbigliamento Femminile

TIPO	PREZZO	CHI LO INDOSSA
Abito da popolana	2-5 D	Donne del popolo
Abito da artigiana	5-12 D	Mogli di artigiani
Abito da borghese	15-40 D	Mogli di mercanti
Abito da nobildonna	50-200 D	Aristocratiche
Abito da cortigiana (onesta)	30-100 D	Cortigiane d'alto bordo
Velo/Cuffia	1-5 D	Donne rispettabili
Zoccoli (pianelle)	2-10 D	Sollevano dal fango

Gioielli semplici	5-30 D	Orecchini, anelli
Gioielli preziosi	50-500+ D	Nobili, status

Travestimenti e Accessori

VOCE	PREZZO	NOTE
Maschera semplice (Carnevale)	5-15 s	Anonimato base
Maschera elaborata	1-5 D	Artistica
Maschera della Bauta	2-8 D	Cela completamente il volto
Costume completo (travestimento)	5-20 D	Per fingersi un'altra classe
Parrucca	3-15 D	Cambiare aspetto
Trucco/Belletto	1-5 D	Per alterare lineamenti
Barba/baffi finti	1-3 D	Qualità variabile
Livrea da servitore	5-15 D	Per infiltrarsi
Tonaca da frate	3-10 D	Travestimento religioso

SERVIZI PROFESSIONALI

Chi assumere per i compiti più delicati

Servizi Legali e Burocratici

SERVIZIO	PREZZO	TEMPO	NOTE
Notaio (documento semplice)	1-3 D	1 giorno	Contratti, testamenti
Notaio (documento complesso)	5-15 D	3-7 giorni	Atti di proprietà
Avvocato (consulenza)	2-5 D	1-2 ore	Parere legale
Avvocato (causa)	10-100+ D	Settimane/mesi	Tribunali veneziani
Traduttore (documento)	1-5 D	1-3 giorni	Per lingua
Traduttore (interprete)	5-15 s/ora	—	Accompagnamento
Copista	5-20 s/pagina	1-2 ore/pagina	Per duplicare documenti
Scrivano pubblico	2-5 s	Sul momento	Per analfabeti
Licenza commerciale	5-20 D	1-2 settimane	Burocrazia
Permesso armi	10-50 D	2-4 settimane	Difficile da ottenere

Servizi Medici

SERVIZIO	PREZZO	NOTE
Barbiere (salasso)	5-15 s	Pratica comune per 'purificare'
Barbiere (chirurgia minore)	1-3 D	Estrazioni, tagli
Medico (visita)	1-5 D	Diagnosi
Medico (trattamento)	5-20 D	Cure prolungate
Chirurgo (operazione)	10-50 D	Rischio alto
Levatrice	1-5 D	Per parti

Speziale (rimedio comune)	5-30 s	Erbe, unguenti
Speziale (preparato speciale)	1-10 D	Veleni, antidoti
Dentista (estrazione)	5-20 s	Doloroso
Oculista	2-10 D	Occhiali rari e costosi

Servizi Informativi

SERVIZIO	PREZZO	NOTE
Informatore (voce di strada)	5-20 s	Informazioni generiche
Informatore (specifico)	1-10 D	Ricerca mirata
Spia (sorveglianza giorno)	2-5 D/giorno	Seguire qualcuno
Spia (sorveglianza notte)	5-10 D/notte	Più pericoloso
Spia (infiltrazione)	10-50 D	In casa/organizzazione
Investigatore privato	5-20 D	Indagini complete
Accesso archivi (tangente)	5-50 D	Documenti riservati
Corruzione funzionario	10-100+ D	Molto rischioso

ATTENZIONE: Corrompere funzionari della Repubblica è punito severamente. Il Consiglio dei Dieci vede tutto.

Servizi... Meno Leciti

SERVIZIO	PREZZO	NOTE
Bravo (intimidazione)	1-5 D	Minacce, pestaggio
Bravo (guardia del corpo/giorno)	1-3 D/giorno	Protezione visibile
Bravo (guardia del corpo/mese)	15-40 D/mese	Servizio continuativo
Sicario (ferimento)	10-30 D	Non letale
Sicario (omicidio)	50-200+ D	Dipende dal bersaglio
Falsario (documento)	5-50 D	Qualità variabile

Ricettatore	30-50% valore	Vendere refurtiva
Contrabbandiere	10-30% valore	Merci proibite
Avvelenatore (consulenza)	5-20 D	Consigli, non veleno
Veleno (dose)	10-100+ D	Dipende dalla potenza

PERSONALE A SERVIZIO

Assumere servitori e specialisti

Servitori Domestici

RUOLO	PAGA/MESSE	VITTO/ALLOGGIO	NOTE
Servo generico	1-2 D	Incluso	Lavori domestici
Cameriere personale	2-4 D	Incluso	Servizio diretto
Cuoco	2-5 D	Incluso	Per famiglie agiate
Cameriera	1-2 D	Incluso	Pulizie, servizio
Stalliere	1-3 D	Incluso	Cura cavalli
Cocchiere	2-4 D	Incluso	Guida carrozza
Gondolier e personale	3-8 D	Escluso	Trasporto privato
Maggiordomo	5-10 D	Incluso	Coordina servitù
Segretario	5-15 D	Escluso	Lettere, conti
Precettore	5-20 D	Variabile	Educazione figli

Condottiero (campagna)	50-200+ D	Proprio	Comanda truppe
------------------------	-----------	---------	----------------

Specialisti

SPECIALISTA	PAGA/GIORNO	NOTE
Guida locale	5-20 s	Conosce la città/zona
Interprete	1-3 D	Per lingua specifica
Facchino	3-8 s	Trasporto merci
Messaggero (in città)	2-5 s	Consegna lettere
Messaggero (fuori città)	1-5 D	Dipende dalla distanza
Barcaiolo	10-30 s	Trasporto merci via acqua
Fabbro (lavoro)	1-3 D	Riparazioni, creazioni
Sarto (riparazioni)	5-20 s	Rammendi, modifiche
Sarto (abito nuovo)	Variabile	Vedi Abbigliamento

Guardie e Protezione

TIPO	PAGA	EQUIPAGGIAMENTO	NOTE
Guardia (giornata)	5-15 s	Proprio	Sorveglianza base
Guardia (mese)	2-5 D	Fornito	Servizio continuativo
Bravo (giornata)	1-3 D	Proprio	Intimidazione inclusa
Bravo (mese)	8-20 D	Fornito	Fedeltà discutibile
Scorta armata (giorno)	5-15 D	Proprio	4-8 uomini, viaggi
Mercenario (mese)	3-8 D	Proprio	Esperienza militare

COMUNICAZIONI

Inviare messaggi e informazioni

Banchetto con spettacolo	10-50 D	Musicisti, giocolieri
Gita in laguna	2-5 D	Picnic, escursione

Servizio Postale e Messaggi

SERVIZIO	PREZZO	TEMPO	AFFIDABILITÀ
Messaggero locale	2-5 s	Ore	Alta
Corriere (Venezia-Padova)	5-15 s	1 giorno	Alta
Corriere (Venezia-Milano)	1-3 D	4-6 giorni	Media
Corriere (Venezia-Roma)	2-5 D	7-10 giorni	Media
Corriere (Venezia-Napoli)	3-6 D	10-14 giorni	Bassa
Posta mercantile	1-2 D	Variabile	Con le navi
Corriere urgente	×3-5	÷2	Cavalli freschi
Piccione viaggiatore	5-20 D (coppia)	Ore	Solo ritorno
Messaggio cifrato (scrittura)	+1-5 D	—	Serve la chiave

*Il Consiglio dei Dieci intercetta regolarmente la posta.
Usare cifrari per messaggi sensibili.*

Intrattenimento e Svago

ATTIVITÀ	PREZZO	NOTE
Teatro (posti in piedi)	2-5 s	Commedie, tragedie
Teatro (posti a sedere)	10-30 s	Migliore visuale
Teatro (palco privato)	1-5 D	Per nobili
Concerto	5-20 s	Chiese, palazzi
Bordello (economico)	5-20 s	Quartiere Carampane
Cortigiana d'alto bordo	5-50 D	Compagnia colta
Gioco d'azzardo (taverna)	Variabile	Dadi, carte
Gioco d'azzardo (ridotto)	Posta minima 1D	Per nobili

SERVIZI RELIGIOSI

La Chiesa e i suoi servizi

SERVIZIO	OFFERTA MINIMA	NOTE
Messa (partecipazione)	1-5 d	Offerta volontaria
Confessione	2-10 d	Penitenza inclusa
Benedizione	5-20 s	Oggetti, persone, case
Battesimo	1-5 D	Con padrino/madrina
Matrimonio (semplice)	2-10 D	In chiesa parrocchiale
Matrimonio (solenze)	20-100 D	In basilica, con festa
Funerale (povero)	1-3 D	Sepoltura in fossa comune
Funerale (decoroso)	5-20 D	Tomba, messa
Funerale (nobile)	50-500 D	Cappella, monumento
Esorcismo	10-50 D	Se il prete accetta
Indulgenza	1-100+ D	Riduzione purgatorio
Pellegrinaggio organizzato	20-100 D	Roma, Terrasanta
Copia documento parrocchiale	1-3 D	Nascite, morti, matrimoni

*Gli esorcismi richiedono l'approvazione del vescovo.
Molti preti rifiutano - o chiedono somme esorbitanti.*

Merci Proibite e Rare

MERCE	PREZZO	RISCHIO	NOTE
Veleno (comune)	5-20 D	Alto	Arsenico, belladonna
Veleno (raro)	50-200 D	Altissimo	Importato, potente
Antidoto	10-50 D	Medio	Non sempre funziona
Oppio (dose)	1-5 D	Medio	Medicinale/ricreativo
Reliquia (dubbia)	5-50 D	Basso	Autenticità discutibile

Reliquia (certificata)	50-500+ D	Medio	Con documenti
Libro proibito	10-100+ D	Altissimo	Indice della Chiesa
Manoscritto occulto	50-500+ D	Estremo	Se autentico
Schiavo	30-200 D	Alto	Illegale a Venezia stessa
Informazioni riservate	10-1000+ D	Variabile	Segreti di Stato
Merce contrabbando	×2-5 valore	Alto	Senza dazi

LIBRI E ISTRUZIONE

La conoscenza ha un prezzo

Libri e Manoscritti		
TIPO	PREZZO	NOTE
Libro stampato (comune)	1-5 D	Classici, devozionali
Libro stampato (raro)	5-20 D	Tiratura limitata
Libro stampato (illustrato)	10-50 D	Con xilografie
Manoscritto (copia)	5-30 D	Copiato a mano
Manoscritto (originale)	50-500+ D	Antico, unico
Grimorio/Libro occulto	20-200+ D	Se si trova
Mappa dettagliata	5-30 D	Città, regioni
Portolano (carte nautiche)	10-50 D	Per navigatori
Erbario illustrato	5-20 D	Per medici, speziali
Trattato scientifico	5-30 D	Astronomia, anatomia

Lezione di musica	1-3 D	1-2 ore	Liuto, clavicembalo
Lezione di danza	1-3 D	1-2 ore	Per eventi sociali
Lezione di lingue	1-5 D	1-2 ore	Per lingua

Istruzione e Formazione			
SERVIZIO	PREZZO	DURATA	NOTE
Lezione privata (base)	5-20 s	1-2 ore	Leggere, scrivere, far di conto
Lezione privata (avanzata)	1-5 D	1-2 ore	Latino, retorica, filosofia
Precettore (mese)	5-20 D	Continuativo	Educazione completa
Università (anno)	20-100 D	Anno accademico	Solo per maschi
Apprendistato (bottega)	Gratis	3-7 anni	Vitto e alloggio inclusi
Maestro d'armi (lezione)	1-5 D	1-2 ore	Scherma, combattimento
Maestro d'armi (corso)	10-50 D	1-3 mesi	Formazione completa

TABELLA DI CONVERSIONE RAPIDA

Reference per il Custode

SOLDI	LIRE	DUCATI	€ MODERNI (CIRCA)
1 soldo	0.05 L	0.008 D	€1.50
5 soldi	0.25 L	0.04 D	€7.50
10 soldi	0.5 L	0.08 D	€15
20 soldi (1 Lira)	1 L	0.16 D	€30
60 soldi (3 Lire)	3 L	0.5 D	€90
124 soldi (1 Ducato)	6.2 L	1 D	€180
620 soldi	31 L	5 D	€900
1240 soldi	62 L	10 D	€1.800

Regola pratica: 1 Ducato ≈ 1 settimana di paga di un lavoratore comune ≈ €150-200 moderni

«*Chi ha denaro ha tutto. Chi non ne ha, ha problemi.*»

— Proverbio veneziano