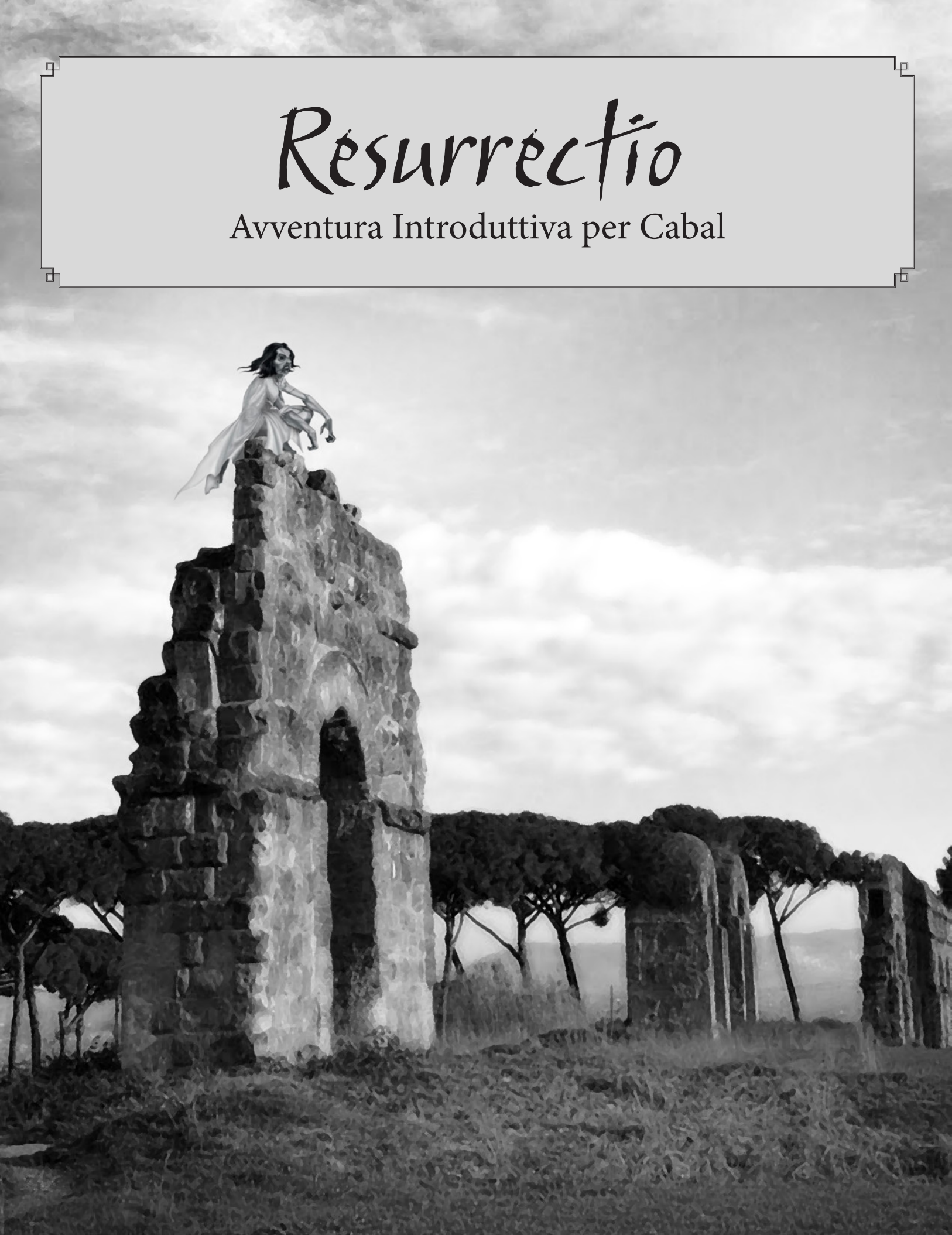
Resurrectio

Avventura Introduttiva per Cabal



Resurrectio

Avventura Introduttiva per Cabal

Ideato da:
Marco De Santis

Realizzato da:
Crimson Lodge

CREDITI

Direzione Artistica:
Matteo Pettinari, Francesco Angelini

Supervisione Artistica:
Matteo Ballati

Soggetto Originale:
Marco De Santis

Copertina:
Tommaso Rotini

Impaginazione:
Francesco Angelini

Sviluppo:
Matteo Pettinari

Bilanciamento:
Vittorio Guerriero

Testing:
Marco Cellini

Adattamento:
Matteo Pettinari, Francesco Angelini, Marco Cellini

Illustrazioni:
Matteo Ballati, Tommaso Rotini, Riccardo Madioni

Ringraziamenti:
Alessandro Andreini, Andrea Borelli, Edoardo Dalla Via, Elena Lucchi, Erica Pizzarelli, Eugenio Nuzzo, Francesco Cellini, Gianluca Alvino, Giulio Simonetti, Laura Cardinale, Laura Ferrara, Luca De Michelis, Marco Vermigli, Paride Lorentini, Paolo Tenucci, Francesca Mattonelli, Stefano Gaggioli

Note Legali
"Resurrectio" è ©2018 – M. Pettinari, F. Angelini, T. Rotini, M. Ballati, V. Guerriero, R. Madioni. Tutti i diritti riservati.
La riproduzione, anche parziale, di qualsiasi materiale della presente opera senza il permesso scritto degli autori è espressamente proibita. "Resurrectio" è rilasciata gratuitamente sui portali Crimson Lodge e GG Studio come omaggio per i tutti i fan del Gioco di Ruolo "Cabal", pubblicato e distribuito da GG Studio. Ogni pubblicazione o vendita della presente opera, se non diversamente previsto dagli autori, è assolutamente vietata e sarà perseguita ai sensi di legge. "Cabal – Manuale di Base" (©2018 – M. Pettinari, F. Angelini, T. Rotini, M. Ballati, V. Guerriero, R. Madioni) è basato sull'ambientazione di "Theomachia Ultima – I Passi Perduti" (©2015 aa.vv.) di cui gli Autori Matteo Pettinari e Francesco Angelini sono unici amministratori e rappresentanti legali. Il presente soggetto e, in generale, tutto l'universo espanso di Theomachia Ultima costituisce opera di fantasia. Ogni riferimento a persone, organizzazioni, luoghi, simboli o eventi è da intendersi puramente casuale.

Descrizione

Tipologia: Avventura investigativa per Dormienti.

Durata Indicativa: 2-3 Sessioni.

Caratteristiche: PG liberi, struttura a bivi e finale aperto.

Ambientazione: Roma, dal giorno 18 aprile 2018 in avanti.

Forze in campo: Circolo de' Medici.

Abstract

Terribili sono i segreti bisbigliati nei salotti sublimi.

Mentre gli ignari dormienti si affannano tra le strade gremite, uomini di potere sfogliano antichi tomi in cerca della conoscenza più ambita: il segreto della vita dopo la morte. È in tali ambienti che si riuniscono i membri del Circolo de' Medici, una Gilda di Alchimisti impegnati da secoli nelle oscure arti della negromanzia alchemica.

Questa storia racconta le gesta scellerate di uno di essi, il Prof. Enrico Fedrini, uomo accecato dal delirante bisogno di riportare in vita la moglie, deceduta anni addietro in un incidente. Le sue azioni contro natura, tuttavia, porteranno a eventi dolorosi e irrimediabili.

È una squallida e piovosa mattina di metà aprile, quando il cadavere malridotto del giovane Edoardo Salviani viene trovato in uno dei parchi pubblici di Roma. Il corpo tumefatto e ferito del ragazzo giace riverso in una chiazza di sangue scuro ed in parte rappreso, quando la polizia sopraggiunge in loco a seguito della chiamata di un passante. La situazione sembra chiara: omicidio. Sfortunatamente, ciò che le autorità non possono immaginare è chi sia l'assassino.

Edoardo Salviani, capace laureando della Facoltà di Chimica, è la vittima consapevole di una creatura da incubo, riscontrabile solo negli scritti alchemici più antichi o nei racconti degli appassionati di storie horror: un costrutto di carne, un corpo assemblato con parti anatomiche di più cadaveri e rianimato mediante l'energia di una Sintesi Elementale. Un Ghoul, come lo definiscono gli Alchimisti.

Sulla scia di sangue lasciata da questo orribile predatore, guidato da soli istinti bestiali e crudeli, si concentrano le indagini dei Protagonisti di questa prima avventura introduttiva al Mondo di Cabal.

Nota

Il presente modulo costituisce uno spin-off de "L'Ombra dell'Alchimista", sessione dimostrativa presentata a Modena Play 2018 in occasione dell'uscita di Cabal – Manuale Base.

Anche se la storia contiene alcuni rimandi ai fatti ed ai protagonisti della precedente avventura, è da ritenersi utile ma non necessario averla già giocata.

Rimasi molto sorpreso nel sentire quegli strani colpi provenire dall'ingresso.

Si trattava chiaramente di qualcuno che stava bussando alla mia porta e la cosa mi inquietò molto. Non tanto per la tarda ora o per il fatto che il visitatore avesse scelto di bussare, anziché suonare il campanello come farebbe chiunque altro. Piuttosto, era il modo con cui la sua mano si era abbattuta sulla possente anta di legno massello del portone. Non di nocche, a pugno chiuso, ma afferrando il pesante batacchio di ferro che da decenni svolgeva una funzione ormai solo ornamentale.

Quando aprii la porta e mi trovai davanti una bizzarra armatura cinquecentesca, capii subito che si trattava di uno degli Automi dei Corazzesi.

Il Costrutto, con una goffa riverenza meccanica, mi consegnò una pergamena ingiallita, sicuramente molto antica, ma che sembrava appena scritta visto il suo perfetto stato di conservazione.

Ruppi il sigillo della missiva sotto l'imperscrutabile sguardo dell'inatteso ospite, che lasciai immobile sull'ingresso, e ne lessi con bramosia il contenuto.

Le mie gambe vacillarono ad ogni riga, leggendo una dopo l'altra le sciagure che, a detta del Gerente, si erano abbattute sulla nostra Gilda. Non soltanto il Gran Maestro Rodolfo era stato ucciso dal suo Omuncolo, assieme alla sfortunata moglie, ma un pool di investigatori esperti di paranormale si era mosso per indagare sul caso e, ben presto, avrebbe trovato traccia del Circolo de' Medici e delle attività che noi membri svolgevamo.

Già l'annuncio di dover tagliare fino a nuove disposizioni ogni contatto con i confratelli mi appariva estremamente pesante, ma l'ordine di interrompere ogni esperimento, far sparire i documenti di ricerca e, soprattutto, distruggere ogni Costrutto, Artificio o altra Creatura Alchemica sinora realizzata superava di gran lunga il mio limite di tolleranza.

"Benissimo" - urlai - "vogliono che distrugga ogni Creatura Alchemica? Tu sarai la prima!"

Afferrai con rabbia il candelabro di fianco all'ingresso ed iniziai a colpire violentemente il messaggero meccanico. Il Costrutto non oppose alcuna resistenza e si lasciò fare a pezzi come se quello fosse lo scopo cui naturalmente era destinato. E in un certo senso era così, altrimenti il Gerente avrebbe potuto inviare uno dei suoi Bravi o, ancor meglio, un Custode del Circolo. La scelta di un freddo e muto ambasciatore non poteva avere altro significato.

Quando ebbi finito, lasciai cadere a terra l'improvvisato maglio ed accartocciai tra le mani il doloroso dispaccio. Ciondolai per qualche istante interrogandomi sul da farsi.

Sarei mai riuscito ad abbandonare per sempre Luciana, soprattutto ora che incarnava – in senso letterale – la mia assoluta devozione per la dottrina alchemica? D'altro canto, come avrei potuto tradire gli ideali della mia Gilda ed i confratelli con cui ho condiviso esperienze fuori dall'ordinario?

Il sonno, di certo, mi avrebbe portato consiglio. Un crescente mal di testa mi accompagnò nelle mie stanze, dove mi tolsi le scarpe, mi slacciai la cintura, posai il dispaccio sul comodino e, finalmente, mi coricai.

Antefatti

Il Prof. Enrico Fedrini, docente di Chimica all'Università della Sapienza in Roma, è sempre stato un capace Alchimista del Circolo de' Medici. Perdendo lentamente il senno, a seguito delle sue attività esoteriche, il rapporto con sua moglie, ignara dei segreti del marito, era andato via via peggiorando nel corso degli anni fino al tragico incidente in cui perse la vita.

La sera del 6 febbraio 2017, un forte litigio tra i due portò la moglie ad uscire di casa, infuriata, e a prendere la macchina per recarsi il più lontano possibile dal marito. Durante questo allontanamento, la sfortunata Luciana trovò la morte in un tragico sinistro stradale.

Il distorto amore che ancora provava nei confronti della donna ed un acceso senso di colpa indussero Enrico a utilizzare le sue conoscenze per riportarla in vita. In un primo momento convinse il suo assistente universitario, al tempo Rosario Camerlengo, a dissotterrare il cadavere della moglie, recuperandone i resti. La riesumazione della salma avvenne nella notte tra il 12 e il 13 marzo 2017. Successivamente, iniziò a ricomporne il corpo mediante l'utilizzo di un Azoth di Terra, seguito da un Azoth di Fuoco. Quando infine il Professore tentò di riportarla in vita con un siero chimico di propria invenzione, il giovane Rosario fu colto da un raptus di follia dettato da un profondo dissidio religioso, che lo portò a distruggere gli appunti sulla preparazione degli Azoth e ad eliminare la creatura a colpi d'ascia. Temendo di perdere nuovamente la moglie, Fedrini uccise a sua volta l'assistente e resuscitò nuovamente l'amata come Ghoul. Questa volta, non potendo rigenerarne le spoglie, approntò il cadavere recuperando organi e tessuti dai resti di Rosario e dai corpi di alcuni mammiferi che conservava in una cella frigorifera per i suoi esperimenti sulle Chimere.

Sfortunatamente però, i Ghoul creati con processi Alchemici non sono dotati né di senno, né di una volontà propria, così il Professore si trovò costretto a trovare una rapida soluzione per umanizzare la moglie e prese sotto la sua ala un capace e promettente assistente, Edoardo Salviani, che lo aiutasse nell'elaborare un composto in grado di restituire lucidità mentale alla creatura non-morta. Era ormai il settembre del 2017.

I primi risultati della collaborazione tra Edoardo ed Enrico furono estremamente negativi e resero la donna pericolosa e bestiale. Questo obbligò l'Alchimista a testare nuovi reagenti su un'altra Creatura Alchemica da lui realizzata, un Ghoul ibrido umano-vegetale tenuto nella Serra di famiglia, concentrando su quest'ultimo i propri esperimenti e rallentando drasticamente il progetto principale.

Malgrado le molteplici difficoltà riscontrate, i due proseguirono gli esperimenti con costanza maniacale fino al 3 aprile 2018, data in cui Edoardo sviluppò la formula in grado di "umanizzare" il comportamento della Creatura Alchemica. Fu un momento di grande euforia per i due scienziati, ignari che di lì a poco avrebbero ricevuto due terribili notizie.

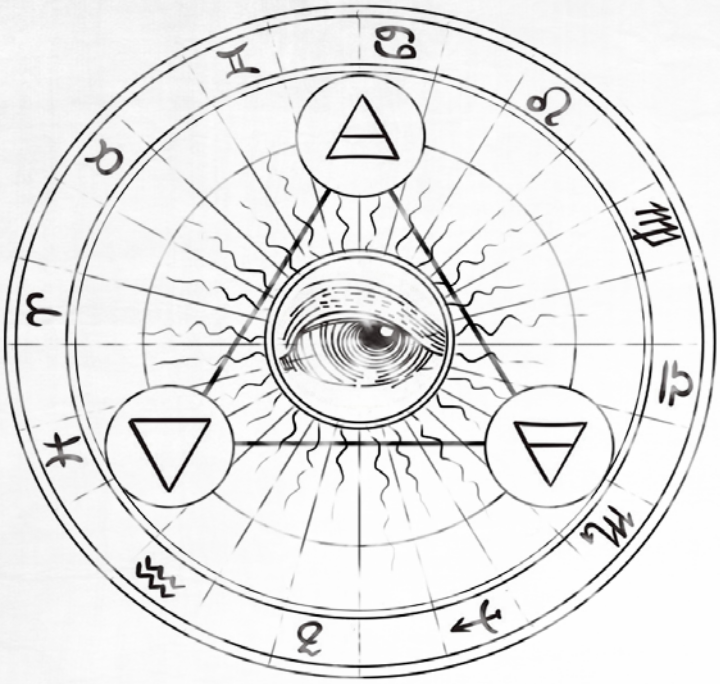
Poco dopo le ore 2.00 del successivo 6 aprile, un costrutto meccanico dalla foggia di un'armatura si presentò alla porta del Professore con una missiva urgente. L'uomo riconobbe subito nell'inatteso ospite un Automa, tipologia di Costrutti molto cara alla Gilda Alchemica cui apparteneva, il Circolo de' Medici, e più ancora alla famiglia che ne era da secoli alla guida: i Corazzesi.

Il guerriero meccanico consegnò nelle mani tremanti di Enrico un dispaccio che l'uomo non esitò ad aprire. Il documento, scritto su una pergamena antica, conteneva l'ordine improrogabile di interrompere ogni esperimento e distruggere qualsiasi Artificio o altra Creatura Alchemica sinora realizzata: Rodolfo Corazzesi, Gran Maestro del Circolo, è stato ucciso nella notte tra l'11 e il 12 marzo e, di conseguenza, le indagini condotte da una squadra interforze coordinata da un'unità speciale dell'Europol, la Sezione 6, rischiano di portare alla luce le attività della Gilda. Il messaggio, datato 6 aprile 1518, portava la firma del Gerente del Circolo de' Medici, tale Goran Szeghy.

Con la forza che solo un moto d'ira funesta è in grado di generare, l'Alchimista afferrò uno dei pesanti candelabri dell'ingresso e colpì il Costrutto metallico più volte. Quest'ultimo, essendo programmato unicamente per comunicare il volere del Gerente, non oppose alcuna resistenza all'Alchimista che, in breve, lo fece a pezzi e lo lasciò divelto di fronte all'ingresso della villa.

L'Azoth è un particolare ricostituente tipico della Medicina Alchemica. Il suo funzionamento è spiegato a pagina 205 del Manuale Base di Cabal.

Enrico ricostruì dunque la donna e le restituì la "vita" impiantando in lei una Gemma Elementale (pagata una vera fortuna alla Lega di Meshullam). In questo modo, non soltanto il suo corpo sarebbe risultato immune ai processi di decomposizione e sfaldamento che normalmente si verificano con l'utilizzo delle Sintesi, ma avrebbe ignorato anche i limiti imposti dal tempo. I Costrutti Alchemici, infatti, prevedono tutti una durata di attivazione proporzionale alla qualità della Sintesi usata per alimentarli. Grazie all'utilizzo della Gemma, al contrario, sua moglie avrebbe ricevuto un'esistenza eterna, imperitura come l'amore che il Professore provava per lei.



Dilaniato dal dilemma di dover decidere se fuggire con la sua amata o porre nuovamente fine alla sua esistenza, Enrico trascorse ore di terribile indecisione. Alla fine, consapevole di non aver alcun futuro da fuggiasco, fece prevalere il voto di obbedienza che lo legava al Circolo de' Medici: approfittando dell'appuntamento già preso con il proprio assistente, l'indomani il Professore avrebbe soppresso per sempre la sua ritrovata compagna.

Durante i preparativi, tuttavia, l'effetto del siero sviluppato da Edoardo mostrò d'avere una durata solo temporanea. Il Ghoul, tornato ai suoi istinti bestiali, aggredì il marito con una ferocia inaudita, uccidendolo e straziandone il corpo.

Testimone della brutalità della donna, ma libero da qualsiasi vincolo di ubbidienza nei confronti della Gilda del Professore, il giovane assistente riuscì ad iniettarle una nuova dose di siero "normalizzante" e si approntò a portare in salvo quello che ormai considerava il proprio capolavoro. Avrebbe attraversato un "Portale Alchemico" scolpito su una delle pareti in pietra del laboratorio, apparentemente più antica di tutte le altre.

Grazie all'utilizzo dell'Artefatto, che consente di collegare tra loro alcuni particolari luoghi senza doverne percorrere il tragitto, i due si ritrovarono in breve alla Tomba dei Cento Scalini, nel Parco degli Acquedotti. È qui che accade il secondo imprevisto: l'effetto del siero si rivelò assai più breve del previsto, in quanto iniettato solo in parte durante la colluttazione. Fu così che la non-morta cedette nuovamente ai suoi istinti primordiali, sottraendosi al suo creatore e fuggendo nella notte.

Dopo giorni e giorni trascorsi a darle la caccia nel Parco degli Acquedotti, Edoardo riuscì a raggiungerla nei pressi di un boschetto e a iniettarle una nuova e più completa dose del suo composto, ma rimase ucciso dalla furia devastante del Costrutto. Era il 18 aprile 2018.

Ironicamente, il liquido risultò funzionare, almeno in parte e per poco tempo, cosa che donò lucidità mentale alla creatura, tanto da spingerla a cercare aiuto nei pressi del parco, prima di ricordare il funzionamento dell'Antro e tornare alla villa del marito usando l'ultima Sintesi rimasta in possesso del defunto Edoardo.

Scelta dei Protagonisti

È opportuno che il Narratore si accordi con i Giocatori sul modo in cui i loro Personaggi siano collegati alla morte di Edoardo Salviani. Potrebbero essere amici o parenti della vittima (magari insoddisfatti della gestione delle indagini da parte delle forze dell'ordine), poliziotti assegnati al caso, oppure giornalisti d'inchiesta. Anche ruoli di più alto profilo sono adatti alla storia, come agenti della Scientifica, consulenti tecnici o investigatori privati ingaggiati per far luce sull'omicidio. A prescindere dalla scelta, i Giocatori potrebbero iniziare l'Avventura direttamente sul luogo del delitto o interessandosi all'assassinio in maniera progressiva, ad esempio partendo da un briefing operativo oppure da un colloquio con la famiglia Salviani. Buona cosa sarebbe ritagliare del tempo per creare dei legami credibili con gli eventi della vicenda.

Nota: Resurrectio è un'avventura pensata per Personaggi Dormienti ma, con poco sforzo da parte del Narratore, può essere giocata anche da Protagonisti che siano già Testimoni o addirittura Eruditi, seppure in quest'ultimo caso potrebbe risultare una sfida piuttosto semplice per i Giocatori.

Gestire le Prove

Come spiegato nel Manuale di Base, stabilire la Difficoltà di una Prova è compito del Narratore. Nelle prossime pagine sono riportati alcuni consigli sui test che potrebbero fungere da esempio o da guida per i Narratori alle prime esperienze con il sistema di Cabal. Naturalmente le Difficoltà, le Conoscenze e gli Attributi indicati non sono categorici e vincolanti, ma possono essere variati da ciascun Narratore, nel rispetto del Regolamento, in modo da risultare quanto più attinenti alle circostanze di gioco.

Se non diversamente precisato, le Prove suggerite nel presente modulo sono da intendersi come test individuali, ferma restando la libertà del Narratore di convertirle in Prove Continuate, di Gruppo, Contrapposte o in una qualsiasi loro combinazione, in base alle scelte poste in essere dai Protagonisti.

L'Antro delle Dodici Vie

Nel laboratorio di Villa Fedrini si trova uno egli elementi terminali di un colossale Artefatto conosciuto con il nome di "Antro delle Dodici Vie". Realizzato molti secoli prima da Pierfrancesco Cancellieri, impareggiabile Demiurgo della scuola di Pietro Antonio Bandiera, il dispositivo consiste in una tetra saletta circolare, ubicata in un luogo al di fuori dello spazio e del tempo, nella cui oscurità si affacciano dodici porte di pietra. Ciascuna di esse è collegata ad una precisa destinazione, raggiungibile attraversandone la relativa soglia. In questo modo, chi è a conoscenza del Marchingegno e del suo funzionamento, può muoversi da una destinazione all'altra senza dover coprire le reali distanze che separano le due aperture della porta desiderata.

L'Artefatto si attiva inserendo una Sintesi Elementale in uno qualsiasi dei Castoni posti sulla parte esterna di ciascun portale. Tale procedura fornisce l'alimentazione necessaria per aprire il varco d'ingresso alla saletta circolare ed aprire l'accesso ad una (e una soltanto) delle dodici destinazioni disponibili. I Portali dell'Antro si aprono solamente uno alla volta e, dunque, mai più di uno in contemporanea. Inoltre, per non restare intrappolati nel vano di passaggio, è necessario attraversare la porta di uscita entro la durata della Carica fornita dalla Sintesi utilizzata, che sarà irrimediabilmente distrutta dopo l'apertura della seconda porta, anche se non ancora esaurita. Al centro della saletta, inoltre, si trova una sorta di enorme ruota a pioli che muove un grosso mandrino costituito da tre dischi, recanti rispettivamente i giorni, i mesi e gli anni (dal 01/01/1111 d.C. al 31/12/2111 d.C.) secondo il calendario Giuliano. Il macchinario dispone di un Castone proprio, come se si trattasse di un autonomo Artefatto, ma dalle condizioni in cui verte sembra mancare di un elemento: una componente meccanica in grado di indicare la data selezionata.

I luoghi cui è possibile accedere attivando l'Artefatto sono: la Tomba dei Cento Scalini nel Parco degli Acquedotti, Villa Fedrini, la Porta Alchemica di Villa Palombara, Villa Torlonia, Villa Tuscolana, le rovine di Veio, il Parco dei Mostri di Bomarzo, il Santuario della Madonna della Civita, la Casa Barnekow, il Castello Odescalchi di Bracciano, la Basilica di Sant'Eustachio in Platana, la Scarzuola.

ATTO I - Uno Strano Omicidio

Il Luogo del Delitto

Roma, Parco degli Acquedotti.

Mercoledì 18 aprile 2018, Ore 6:00.

Il cadavere di Edoardo Salviani (di anni 25) viene notato da una giovane studentessa, Valeria Papini (di anni 19), intenta a fare jogging mattutino. Sorpresa dalla pioggia, la ragazza cerca rifugio nei pressi di alcuni alberi ed è qui che nota il corpo senza vita della vittima. Seppur spaventata decide di chiamare la polizia, che sopraggiunge una ventina di minuti dopo.

I PG arriveranno tutti dalla stessa strada asfaltata, una delle tante che compongono il dedalo della viabilità interna del parco, passando in mezzo a due file parallele di pini marittimi che costeggiano la carreggiata.

Una volta giunti alla scena del crimine, si troveranno di fronte il corpo orrendamente sfigurato del povero ragazzo. Il sangue, uscito copiosamente al momento del decesso, ha intriso completamente le vesti lacere di Edoardo ed il terreno circostante, macchiando irrimediabilmente il bianco camice da medico che il giovane uomo indossava sopra i suoi anonimi indumenti. Accanto al corpo si trova un'inquietante siringa che sembra uscita da un museo della medicina.

Analisi del Corpo

Se i PG decideranno di analizzare il corpo potranno notare facilmente che alcuni pezzi di carne sono stati asportati dal cadavere, come se, a prima vista, fosse stato morso da un qualche tipo di grosso canide. La posizione del collo è innaturale e lascia intendere una rottura della colonna vertebrale.

Perquisendo il corpo, i PG troveranno i seguenti oggetti:

- un portafogli nel quale sono presenti poche decine di euro e documenti che attestano le generalità della vittima e la sua residenza a San Casciano, in Toscana. Tra le varie tessere di supermercati, spiccano un badge del Dipartimento di Chimica dell'Ateneo La Sapienza e la tessera della biblioteca universitaria, recanti un domicilio presso Via Tommaso Gargallo, in Roma. Un anonimo biglietto di carta, infine, riporta la dicitura "Silvano Berrieri – Padrone Casa" seguita dal relativo numero di cellulare;
- un costoso smartphone di ultima generazione protetto da PIN;
- un mazzo di chiavi, piuttosto voluminoso;
- le chiavi, tra loro separate, di due automobili: una FIAT e una Citroën.

Nota: Salvo che non le provino di volta in volta, i Protagonisti non sapranno mai che le chiavi rinvenute sul corpo di Edoardo aprono rispettivamente l'appartamento romano in cui lo studente alloggia, lo studio presso il Dipartimento di Chimica del Professor Fedrini, di cui era assistente, nonché la serra e la cantina della villa del docente. Ciò non impedisce loro di tentare di usarle in qualsiasi serratura ed essere conseguentemente ricompensati con quello che, a tutti gli effetti, risulterà essere un passe-partout per buona parte dei luoghi dell'indagine. Le chiavi delle automobili, invece, appartengono ai veicoli usati negli ultimi giorni dalla vittima, ma solo la Citroën è di sua proprietà. Eventuali ricerche nei Registri Automobilistici indicheranno che Edoardo possedeva una C3 grigia del 2011. La FIAT, al contrario, appartiene a quello che era il coinquilino dello studente, come emergerà dal prosieguo delle indagini.

Se i PG vorranno analizzare in maniera più approfondita il corpo, il Narratore potrà sottoporli alla seguente Prova, che potrà essere risolta anche con test di Gruppo.

Esame del cadavere: **Prova Difficile di Intelligenza + Medicina / Biologia** con Retribuzione di Successi

- 0MdS = Alcune costole fratturate e la presenza di molti lividi fanno pensare a una feroce colluttazione. L'assassino doveva essere molto forte e fisicamente massiccio o, forse, si tratta di più di un colpevole. L'effettiva causa del decesso è la rottura dell'osso del collo.
- 3MdS = Il tipo di morsi non sembrano inflitti da un cane o altro animale mordace, in quanto il tipo di lacerazioni e la forma della mandibola riconducono ad una dentatura compatibile con quella umana.
- 6MdS = Da una prima analisi sullo stato del cadavere, la constatazione del rigor mortis o della coagulazione del sangue sulla scena, risulterà che Edoardo è morto nelle prime ore del giorno stesso del ritrovamento del suo cadavere, attorno alle ore 2:00. Qualsiasi altro tipo di analisi porterà in questa direzione.
- 9MdS = Sotto le unghie della vittima sono presenti tracce di DNA umano. Se esaminate in un laboratorio scientifico o micro-biologico, direttamente o per mezzo di altri Personaggi, i PG potranno scoprire in poche ore che il materiale organico appartiene a due soggetti differenti, uno di sesso maschile e l'altro femminile, entrambi non schedati.

Se i PG richiederanno di analizzare un particolare specifico (come i morsi o le unghie), anziché esaminare il cadavere nel suo complesso, è possibile sostituire la Prova di cui sopra con un analogo test a Obiettivo 3MdS.

Analisi della Siringa

Accanto al corpo si trova una siringa dalla forma singolare. Non sembra una di quelle attualmente in uso ma fa pensare piuttosto ad un pezzo da museo, appartenente ad un'epoca in cui la medicina iniziava a chiamarsi scienza.

Esame della Siringa: **Prova Media di Percezione + Investigare / Medicina** con Retribuzione di Successi

- 0MdS = Il cadavere non ha segni di punture o, almeno, dell'utilizzo di una siringa con un ago così spesso.
- 2MdS = Sull'ago della siringa sono presenti tracce ematiche ma la loro quantità è talmente esigua e degradata da non permettere alcun tipo di esame.
- 4MdS = All'interno della siringa, ormai vuota, sono riscontrabili tracce di una strana sostanza rosa e viscosa. Di qualsiasi cosa si trattasse, è stata sicuramente iniettata nel corpo di qualcuno. Se analizzata direttamente o tramite il supporto di un laboratorio scientifico o micro-biologico, la sostanza risulterà del tutto sconosciuta.

Hackerare il Telefono

Un Personaggio particolarmente esperto in tecnologie informatiche potrà tentare di violare il software dello smartphone con un test di hacking. In alternativa, l'operazione potrà essere eseguita da Comparse, su richiesta dei PG, in ambienti tecnici della Polizia Scientifica oppure da specialisti del settore.

Hacking del Cellulare: **Prova Continuata Ardua di Intelligenza + Informatica con Obiettivo 6MdS**, Cadenza 1/h e tolleranza massima di 3 test falliti.

Al raggiungimento dell'Obiettivo, il PG otterrà l'accesso completo al telefono e, quindi, alle seguenti informazioni:

a) Nel registro chiamate, ricorrono spesso telefonate in entrata da parte di un numero privato e da un altro numero salvato a nome di "Prof. Fedrini" (cercando rapidamente su internet e consultando la messaggistica privata tra i due, si potrà individuare la figura di un certo Enrico Fedrini, rinomato docente universitario, titolare di una Cattedra di Chimica presso La Sapienza di Roma, che risulta residente in un appartamento a pochi passi dal Teatro Parioli).

b) Nella cronologia del telefono, l'ultimo sito consultato è la pagina di un social network su cui è pubblicato un video amatoriale. La ripresa, della durata di pochi secondi, inquadra una donna vestita solo di un lurido lenzuolo bianco che si aggira, con fare ferino, all'interno del parco di notte. La data di upload del file risulta essere il 12 aprile.

Nota: La figura è chiaramente il Ghoul creato con il corpo della moglie del Professore sulle cui tracce era appunto Edoardo.

Il servizio di geo-localizzazione del telefono rivela gli ultimi spostamenti della vittima, la quale risulta essersi più volte recata in una tenuta isolata nelle campagne di Canale Monterano.

Ultimato l'intervento sul cellulare, uno squillo improvviso da un numero anonimo farà sobbalzare sul posto i Protagonisti.

Rispondendo, una voce maschile pronuncerà la parola "*Vivat*", dopodiché resterà in silenzio. Qualsiasi cosa rispondano al PG, oppure trascorsi tre secondi senza replicare, il misterioso interlocutore scandirà la frase "*Chi troppo scava, trova l'inferno. Desistete!*", quindi riattaccherà.

Nota: Al telefono è Goran, il Gerente del Circolo de' Medici. "Vivat" è parte della locuzione latina "Vivat in Aeternum", che significa "Possa Vivere in Eterno". La frase è usata come parola di riconoscimento tra i membri della Gilda: chi vuole sincerarsi se l'interlocutore è un confratello dice "Vivat", l'altro a quel punto risponde semplicemente "…in Aeternum". Edoardo, seppur non ancora membro effettivo del Circolo ma ormai stretto collaboratore di un Alchimista, era a conoscenza della formula.

Analisi dell'Area

Il corpo è stato ritrovato in un rado boschetto, poco lontano dal percorso asfaltato che si dirama all'interno del parco. Anche se ci sono pochi alberi, in zona sono presenti molti arbusti che rendono difficile il passaggio verso le aree più distanti dai camminamenti. All'orizzonte, il profilo dell'antico acquedotto romano si staglia maestoso e severo.

Cercare il Mostro del Parco su Giornali ed Internet

Dopo aver trovato il filmato sul cellullare della vittima, oppure ascoltato le testimonianze dei senzatetto che vivono nel parco, è probabile che i PG ricerchino in rete e sui giornali informazioni sull'essere che pare aggirarsi da qualche giorno nel Parco degli Acquedotti.

Se le circostanze di gioco non richiedono diversamente, i Protagonisti dovrebbero imbattersi senza troppe difficoltà nel video consultato da Edoardo.

Il filmato risulta registrato dallo smartphone di una ragazza che, spaventata, lo ha pubblicato in rete in data 12 aprile.

Nel caso in cui dovessero risalire al post dell'autrice, i PG leggeranno un colorito e confuso racconto di come un essere mostruoso abbia messo in fuga lei e il suo compagno da una "romantica passeggiata notturna" nel parco.

Tra i vari commenti pubblicati sul post, risulteranno presenti numerose storie di fantasmi e leggende metropolitane legate a un sito conosciuto come la Tomba dei Cento Scalini, meglio noto nell'ambiente archeologico come Ipogeo del Tavolato, ubicato a ridosso della linea ferroviaria Roma Cassino nella vecchia tenuta di Romavecchia (oggi parte del Parco degli Acquedotti).

In breve, i PG realizzeranno che il sito è al centro di argomentazioni fantasiose o a carattere misterico che periodicamente appaiono in articoli giornalistici di taglio leggendario o su analoghi siti web. Ogni ulteriore ricerca in tal senso risulterà pressoché bislacca e inconcludente, portando il gruppo a perdersi tra le numerose *creepypasta* di ragazzi scomparsi all'interno del dedalo di cunicoli che si snodano a partire dalla camera funeraria della catacomba.

Se i PG decideranno di guardarsi attorno, il Narratore potrà richiedere un test per esplorare i dintorni della zona del crimine.

Esame del Luogo: **Prova Media di Percezione + Investigare con Obiettivo 2MdS.**

In caso di successo, a un centinaio di metri dal cadavere, nei pressi di una piazzola di sosta, è ubicata una telecamera di sicurezza, probabilmente posta a controllo del flusso turistico e a tutela della fontanella posta ai piedi del palo a cui la camera è agganciata.

Sarà possibile visionare il video nel centro di sicurezza del parco. Qui, una pigra guardia dal forte accento romano tenterà di osteggiare i PG, dato che la loro intromissione gli causerà un inconsueto e poco desiderato aumento del carico di lavoro. Per convincerlo a spingere i due bottoni che servono per attivare il video, i PG dovranno vincere una **Prova Media Contrapposta di Carisma**, cui aggiungere la Conoscenza che più si confà alla condotta del PG impegnato nel test. La guardia ha un Potenziale pari a 12pt.

Un altro modo è quello di raggiungere le registrazioni in remoto, ad esempio hackerando il portale di gestione delle telecamere IP, oppure accedendo alla rete gestita dal server in cui vengono archiviati i video di sorveglianza. In entrambi i casi è consigliata una **Prova Difficile di Intelligenza + Informatica con Obiettivo 5MdS**. In caso di successo, i PG potranno accedere alle riprese della telecamera.

Tra queste è presente il filmato di una donna dalla capigliatura scarmigliata che, vestita unicamente di quello che sembra un lurido lenzuolo bianco, si aggira per il parco con fare piuttosto animalesco. Solo questa camera ha ripreso la donna e il suo passaggio nell'immagine è talmente rapido da permettere di cogliere solo questi dettagli.

Durante la loro ricerca, i PG incontreranno Romolo, un famoso clochard del parco che aiuta lo staff a mantenere pulita la zona. L'anziano vagabondo abita insieme ai suoi tre compagni in un rifugio vicino ad una delle entrate della Via Lemonia e, se interrogato, parlerà senza problemi con gli investigatori fornendo loro le informazioni di cui è al corrente. In particolare, Romolo affermerà di aver visto un uomo corrispondente alla descrizione di Edoardo parcheggiare l'auto (una FIAT Punto bianca) e dirigersi all'interno del parco attorno all'una della scorsa notte. Inoltre, racconterà di essere stato svegliato circa un'ora dopo da una donna, avvolta in un bianco lenzuolo lacero, che uscendo dal parco di corsa si dirigeva verso Nord, in direzione della Via Tuscolana. Gli unici esercizi in zona aperti a quell'ora sono un negozio di alimentari ed una farmacia che fa orario continuato.

L'Auto di Edoardo

L'auto utilizzata da Edoardo è una vecchia FIAT Punto del 2003, parcheggiata lungo Via Lemonia, nei pressi di un'uscita posta a circa 500 metri dalla scena del delitto, esattamente come indicato da Romolo. Nel caso i PG non avessero ottenuto l'informazione dal clochard, l'auto potrà essere segnalata da alcune guardie del parco che l'hanno notata durante il turno di notte. L'area, infatti, è spesso utilizzata da coppiette o tipi loschi per la riservatezza che offre nelle ore notturne e i vigilanti sono ormai abituati a prestare una certa attenzione alle auto che stazionano troppo a lungo in zona.

La vettura, di un anonimo colore bianco, presenta numerosi segni di ammaccature ma nessuna sembra essere recente. L'unico dettaglio degno di nota è il fango che ricopre abbondantemente le ruote e la parte bassa della carrozzeria: probabilmente chi l'ha guidata negli ultimi giorni, caratterizzati da intense precipitazioni, deve aver percorso qualche strada sterrata. Qualsiasi altro tipo di ricerca non darà alcun risultato.

Ovviamente, una delle due chiavi rinvenute sul cadavere appartiene alla vettura in esame, all'interno della quale, oltre a qualche CD di musica hard rock ed un esiguo quantitativo di marijuana sotto a uno dei sedili, potranno essere rinvenuti i seguenti indizi:

- i documenti di circolazione del veicolo, intestato ad un certo Stefano Damiani (tutti in regola);
- una bolletta dell'energia elettrica recante come indirizzo di fatturazione via Tommaso Gargallo 21, Roma, a nome di Silvano Berrieri. A matita, sono annotate quelle che sembrano ripartizioni dei consumi sotto i nominativi "Edo" e "Ste";
- un fazzoletto macchiato da una sostanza rosa, alquanto incrostata.

Nota: La sostanza rinvenuta nel fazzoletto è la stessa che era contenuta nella siringa trovata vicino al corpo di Edoardo.

Nei pressi dell'auto si trova il misero accampamento di un gruppo di senza tetto. Se i PG riusciranno a vincerne la reticenza, ad esempio con una **Prova Media di Carisma + Retorica / Psicologia**, due uomini di mezza età ed una donna anziana confermeranno la versione del loro compagno Romolo.

Se interrogati sulla donna in fuga, farfuglieranno qualcosa a proposito del "fantasma" che da qualche giorno si aggira nel Parco. Racconteranno che da oltre una settimana, di notte, è possibile vedere nel parco lo spirito di una donna avvolta in un panno bianco e dall'espressione malvagia. La creatura si manifesta all'improvviso e si muove molto velocemente, ma non appare particolarmente aggressiva, se ignorata.

Se i PG chiederanno ai barboni come facciano a sapere che si tratta di un fantasma, la vecchina che fa parte del gruppo affermerà di aver visto uscire la donna dalla Tomba dei Cento Scalini.

Sopralluogo Infruttuoso o Tardivo

Qualora i PG non trovassero indizi essenziali (come la siringa, il cellulare, il clochard o l'auto), oppure iniziassero il gioco successivamente al primo sopralluogo sulla scena del crimine, il Narratore potrà rivelare le informazioni di cui sopra (tutte o in parte) facendole risultare dai verbali della polizia, dalle ricostruzioni dei testimoni (Valeria Papini e Romolo, in primis) oppure dai giornali.

La Tomba dei Cento Scalini

Tra l'Acquedotto Claudio e la ferrovia, si trovano una piattaforma di cemento e una grata che nascondono l'oscura Tomba dei Cento Scalini, chiamata in questo modo per il notevole numero di gradini che bisogna scendere per raggiungerla.

All'arrivo dei PG la chiusura di protezione della tomba risulterà chiusa ma, da un più attento esame, sarà possibile notare come la botola di accesso sia soltanto accostata e oltrepassabile.

L'interno del santuario, datato tra la fine del II e l'inizio del III secolo d.C., ricorda una sorta di catacomba. La camera funeraria, cui si giunge scendendo per un ripido dromos (corridoio) composto da sessantasette gradini e alcune gallerie laterali utilizzate nei secoli seguenti per le sepolture cristiane, ospita sarcofagi in marmo non levigato e arcosolii. Il cubicolo centrale, riservato alla famiglia del fondatore, presenta pareti intonacate ma prive di affreschi o altri ornamenti.

Se equipaggiati con torce o altre sorgenti luminose, i Protagonisti potranno condurre anche qualche sommaria indagine in loco.

Indagare nella Tomba: **Prova Difficile di Intuito + Investigare con Retribuzione di Successi**:

- 0MdS = A terra sono presenti alcune orme di scarpe, lasciate da più persone ed in momenti diversi. Impossibile stabilire quante persone e in quale momento vi siano passate.

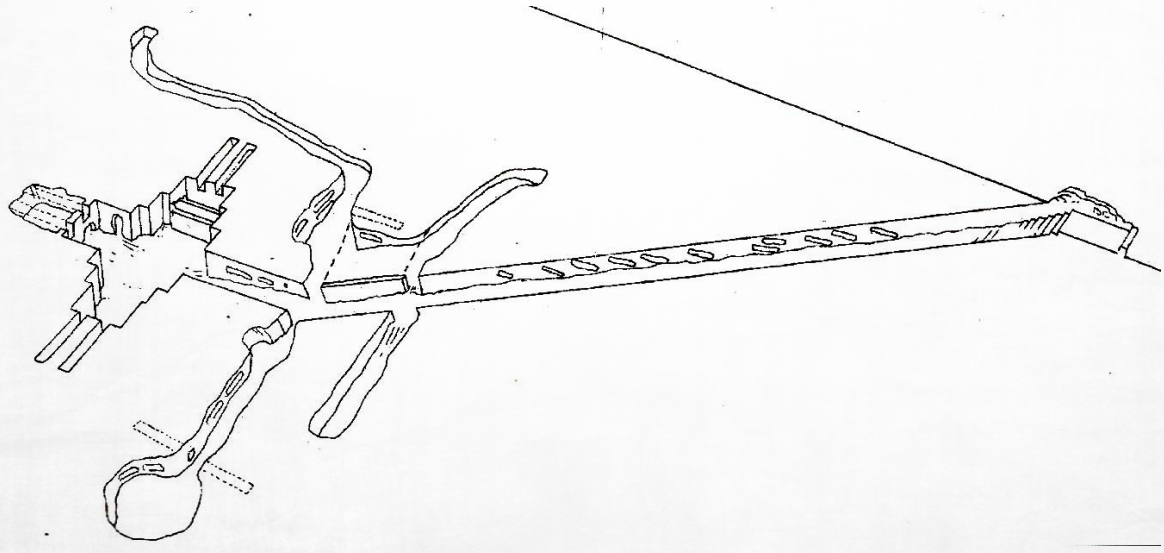


Immagine tratta dall'articolo "La Catacomba Ritrovata" di Stefano Vannozzi, pubblicato in "Roma Otto, mensile di economia, attualità, prospettive", Anno XII, n.1-2, Gennaio-Febbraio 1997.

* 3MdS = Tra le varie impronte rimaste a terra, è possibile distinguere anche alcune tracce lasciate da piedi nudi. Per dimensione e profondità, è plausibile che corrispondano alle orme di una donna adulta.
* 6MdS = Dal coperchio di un sarcofago pende un lembo di stoffa. Si tratta di un'anonima striscia di cotone bianco, dalla trama molto fitta, che ben potrebbe appartenere ad un pesante lenzuolo bianco. Se aperto, il sarcofago risulterà vuoto ma, dalle tracce rimaste sulla polvere contenuta al suo interno, sembra quasi che qualcuno vi si sia coricato di recente. La forma e la lunghezza della sagoma potrebbe essere compatibile con quella di una donna.
* 9MdS = Le orme più recenti sono quelle lasciate dai piedi scalzi della misteriosa donna e, se seguite in direzione di marcia, si interrompono bruscamente di fronte ad una grossa parete in pietra posta nella più profonda galleria laterale. Se ispezionato, tale muro non presenterà alcuna particolarità degna di nota, se non un incavo perfettamente emisferico della grandezza di un pugno.

Nota: Tutte le tracce presenti nella catacomba sono quelle lasciate da Edoardo Salviani e dalla rediviva moglie del Professore nel corso degli ultimi giorni. La Ghoul, in particolare, ha trovato per qualche tempo rifugio all'interno di uno dei sarcofagi presenti nella struttura, dove si è rintanata durante le ore diurne per sottrarsi ai raggi del sole, ai quali risulta particolarmente sensibile. Per concludere, le sue più recenti impronte si interrompono repentinamente in un vicolo cieco poiché proprio su quella parete si trova una delle soglie dell'Artefatto Alchemico detto Antro delle Dodici Vie. L'incavo evidenziato dalle indagini altro non è che l'alloggiamento (Castone) per una Sintesi Elementale.

Il Minimarket e la Farmacia

Il negozio di alimentari è il classico minimarket ricolmo di generi di ogni tipo. È gestito da Abhik, ventiquattrenne Bengalese da pochi anni giunto nel nostro Paese. Confermerà, in un italiano un po' stentato, di aver visto la donna dirigersi verso la farmacia in evidente stato confusionale.

La farmacia è moderna, al suo interno si trovano attualmente due farmacisti che stanno smontando dal turno di notte.

La prima si chiama Giovanna Alfieri, energica e simpatica quarantanovenne dai lunghi capelli corvini e con qualche chiletto di troppo. Giovanna dichiarerà che attorno alle 3:30 di notte si è presentata nell'esercizio una strana donna in cerca di aiuto. La poveretta sembrava vestire un misero sudario ambulatoriale, strappato in più punti, e presentava diverse cicatrici sugli arti e sul volto.

"Doveva averne passate di brutte… Tremava come una foglia e si guardava intorno impaurita. Ricordo che aveva diverse cicatrici in volto e la bocca sporca di sangue, ma non sembrava avere un'emorragia. Il dettaglio che più mi ha colpito, tuttavia, sono stati gli occhi: uno era nero e l'altro celeste. Piuttosto insolita come cosa e vi assicuro che le conferivano uno sguardo struggente, da quanto era intenso e profondo. Quando ho provato ad avvicinarmi per soccorrerla, mi ha ringhiato come un animale ed è subito scappata via buttando a terra l'altro collega di turno, il povero Mario. Non so altro…".

Se alla farmacista Giovanna verrà chiesto qualcosa in merito degli occhi della donna lei risponderà che sicuramente il fatto di avere colore diverso dipende da una evidente e pronunciata forma di "eterocromia".

Nota: L'apparente eterocromia è dovuta all'utilizzo, durante la creazione del Costrutto, degli occhi di due persone diverse: la moglie del Professore e l'ex assistente universitario, Rosario Camerlengo.

L'altro farmacista si chiama Mario Todarini ed è un piacente signore sulla quarantina dalla carnagione olivastra, che presenta alcune fasciature di recente fattura sugli avambracci. Se interrogato dai PG confermerà che la donna lo ha graffiato mentre cercava di afferrarla. Le ferite appaiono superficiali ed il farmacista racconta di essersi medicato da solo utilizzando il materiale sanitario dell'esercizio.

I farmacisti saranno disponibili a mostrare i video di sorveglianza del loro negozio, ma non sapranno far funzionare il sistema e potrebbe volerci qualche giorno per riuscire ad ottenere l'attenzione del tecnico.

I PG potranno agire sul terminale per accedere ai filmati con una **Prova Ardua di Intelligenza + Informatica con Obiettivo 5MdS**. In caso di successo, un video mostrerà quanto accaduto nella farmacia: la sconosciuta entra con un'espressione disperata e tenta vanamente di articolare una qualche richiesta di aiuto. Quando i farmacisti le si avvicinano, la sua espressione diventa decisamente ferina. In un frangente, afferra brutalmente il braccio dell'uomo, costringendolo a terra, quindi si rivolge all'infermiera ringhiandole minacciosamente. Nei fotogrammi successivi, la donna sembra come rinsavire, prima di voltarsi e scappare fuori dal negozio. Le telecamere esterne la riprendono mentre corre nuovamente in direzione del parco, sparendo nell'oscurità.

L'Abitazione della Vittima

Edoardo Salviani, di origini toscane, si era trasferito a Roma trovando alloggio in un appartamento in affitto in Via Gargallo, come tanti studenti universitari migrati nella capitale per poter frequentare le lezioni dell'Ateneo. Effettuando un sopralluogo, i PG saranno accolti da Stefano Damiani (di anni 24) che si presenterà come il coinquilino della vittima e li farà entrare in casa anche in assenza di un mandato.

Nota: Se muniti del mazzo di chiavi della vittima, i PG potranno entrare nell'appartamento anche senza annunciarsi al portone. Starà al Narratore calcolare la reazione di Stefano.

Il ragazzo è il classico universitario trasandato, vestito con una felpa recante un grosso disegno di Chtulhu (su cui sono presenti residui di tabacco) e dei jeans piuttosto rovinati. I capelli, neri, sono sporchi e arruffati, mentre le pesanti occhiaie denotano le numerose notti insonni passate, forse, a guardare serie tv o a giocare ai videogames.

I PG possono parlare con Stefano e sarà possibile notare, superando una **Prova Media di Intuito + Psicologia**, come il ragazzo sia nervoso e stia presumibilmente nascondendo qualcosa. La sua agitazione sarà maggiore se all'interno del gruppo vi sono PG appartenenti alle forze dell'ordine e se, in particolare, sarà fatta menzione della sua auto.

Nota: Il ragazzo ha il terrore di essere accusato di spaccio di droga per la poca erba che custodisce in macchina e, probabilmente, nell'appartamento. Questa la ragione per cui il ragazzo non ha denunciato la sparizione della sua FIAT Punto, "presa in prestito" da Edoardo a sua insaputa.

Al di là di questo dettaglio, il giovane affermerà di non conoscere molto bene il coinquilino, dato che condividevano la casa da pochi mesi, ma di aver comunque notato comportamenti insoliti nel ragazzo: già da qualche giorno Edoardo aveva iniziato a rincasare a notte fonda e spesso il fango che si portava dietro inzaccherava il pavimento di casa. All'inizio pensava andasse a qualche festino, ma l'espressione che il ragazzo mostrava al risveglio dai suoi brevi e agitati sonni non era per nulla quella di uno che si era divertito la sera prima. Aveva sentito dire che i laureandi del Professor Enrico Fedrini, docente di Chimica presso La Sapienza, erano soggetti ad una forte pressione, ma non si sarebbe mai immaginato una cosa del genere.

Anche Stefano è uno studente di Chimica, sebbene iscritto a un diverso indirizzo. Parlando della sua esperienza universitaria racconta che il Dipartimento di Chimica, frequentato anche dalla vittima, è già passato alla cronaca per alcune sinistre vicende. Si dice, infatti, che sia luogo di sventura a seguito di un paio di spiacevoli avvenimenti del passato. In particolare, il giovane riporta la sparizione di uno studente ed un macabro scherzo fatto proprio al Professor Fedrini: il trafugamento della salma della defunta moglie dal cimitero in cui era seppellita.

La Stanza di Edoardo

Stefano sarà ben contento di dirottare l'attenzione dei PG verso la camera di Edoardo. La stanza è molto ordinata e sembra effettivamente quella di uno studente modello. La piccola libreria è ricolma di numerosi libri di testo ordinati per altezza, mentre il letto è rifatto con una precisione maniacale. Anche gli abiti dentro l'armadio sono ordinati e ben piegati. Sulla piccola scrivania si trovano un laptop, il libretto universitario (i voti non scendono mai sotto il 28) e qualche penna. Da uno sguardo generale alla stanza, l'esiguo numero di oggetti personali delineano la personalità di un ragazzo riservato e dalle poche frequentazioni, probabilmente molto concentrato sullo studio.

Il portatile di Edoardo è spento. Si può accedere ai suoi files semplicemente accendendo il dispositivo che risulta non avere alcun tipo di protezione. Il computer appare del tutto spoglio di software superflui e risulta a sua volta molto ordinato. Tra le email della vittima ce n'è una che rivela il titolo della tesi di laurea e ne confermano il relatore: "*La Chimica del Sé. Influenza degli agenti chimici organici sul comportamento umano e animale*.", presentata dal Prof. Enrico Fedrini, Docente Ordinario di Chimica Organica presso la Facoltà di Chimica dell'Ateneo La Sapienza di Roma.

Nell'unico cassetto della scrivania si può trovare, insieme ad alcuni elementi di cancelleria, una chiavetta usb su cui è presente la bozza di una tesi di laurea in Chimica. Il documento è corposo ed estremamente curato, ma non ha ancora il titolo nel frontespizio (cosa non rara tra i laureandi che, spesso e volentieri, lasciano l'onore della scelta al proprio relatore). L'ultima modifica registrata sul file risale a 6 mesi prima (circostanza piuttosto curiosa visto che lo studente ha praticamente bruciato tutte le tappe della sua carriera universitaria).

Uscendo dal palazzo, i Protagonisti dovranno eseguire una **Prova di Percezione + Propriocezione con Obiettivo 5MdS** per notare un SUV BMW scuro con a bordo due persone calve e piuttosto anonime che li osservano insistentemente. In caso di successo, gli osservatori si accorgeranno di essere stati notati e partiranno rapidamente con l'auto, facendo perdere le proprie tracce.

Nota: Gli uomini in auto sono gli stessi che i PG potranno incontrare uscendo dal Dipartimento di Chimica.

Il Dipartimento di Chimica

Un altro dei luoghi che i PG potranno decidere di visitare è il Dipartimento universitario di Chimica. Questa istituzione si trova nella città universitaria de La Sapienza, poco distante dalla stazione Termini, la principale di Roma. Il Dipartimento è situato in un grosso palazzo grigio, di recente fattura e caratterizzato da dei curiosi balconi rossi, posizionato di fianco ad un piccolo ingresso laterale della città universitaria. Nessuno farà caso ai PG quando varcheranno il cancello, dato l'ingente numero di persone che entrano ed escono continuamente.

L'interno del dipartimento è molto affollato e i PG potranno girare liberamente per i corridoi e le aule vuote dei vari piani del dipartimento.

Scambiando due parole con gli studenti verranno a conoscenza della fama del Prof. Fedrini e quanto questi fosse selettivo con i suoi allievi. Per scoprire altre dicerie, oppure scovare qualche compagno di corso di Edoardo, è necessaria una Prova.

Indagare tra gli Studenti: **Prova Media di Carisma + Raccogliere Informazioni** con Retribuzione di Successi:

* 0MdS = Il Prof. Fedrini, che manca da giorni dal Dipartimento, è rinomato per essere estremamente selettivo con i suoi tesisti. In genere, i pochi che riescono a farsi assegnare da lui una tesi finiscono sempre per diventarne gli assistenti. Edoardo non sarebbe stato un'eccezione, vista la stima che il docente aveva pubblicamente manifestato, da sempre, nei confronti del giovane.
* 3MdS = Il precedente assistente del Professore si chiamava Rosario Camerlengo, un brillante studente che dopo aver conquistato la media del 30 ed aver intrapreso una tesi di ricerca con il Fedrini, è sparito nel nulla senza mai laurearsi.

Se i PG si concentrano nel rintracciare notizie su Fedrini, scopriranno che l'uomo sta mancando da giorni a tutti i suoi appuntamenti accademici (lezioni, ricevimenti, ecc.).

Chiedendo in segreteria potranno recuperare i suoi contatti telefonici, che risulteranno irraggiungibili, l'ubicazione dello studio all'interno del Dipartimento e l'indirizzo di casa del Professore.

Sulla porta del suo studio sono affissi numerosi fogli lasciati dagli studenti. È possibile accedere alla stanza utilizzando il mazzo di chiavi rinvenuto sul corpo di Edoardo, oppure forzandone l'entrata con una **Prova Continuata Media di Destrezza + Criminalità / Manualità con Obiettivo 10MdS e Cadenza 5 minuti** (in caso di fallimento, il test dovrà essere ripetuto dall'inizio).

All'interno della stanza, decisamente spoglia, oltre ad un paio di sedie, una scrivania lineare e qualche armadietto anni '70, non c'è molto di interessante. Unici particolari fuori dall'ordinario sono una possente armatura rinascimentale in un angolo dell'ufficio, nonché una specie di modellino in scala della stessa poggiato sul tavolo.

Con una **Prova Media di Intelligenza + Artigianato** sarà possibile scoprire che:

L'armatura sembra autentica e risulta assemblata su una sorta di manichino cui è saldamente congiunta. Dai pochi spiragli presenti tra le giunture delle sue

componenti si intravedono vari elementi meccanici simili agli ingranaggi di un orologio. Aprendo la celata dell'elmo (che risulterà vincolato alla testa) è possibile scoprire il viso del manichino, del tutto privo di volto ma caratterizzato da un grosso anello metallico che fa da cornice ad un incavo semisferico.

Nota: Anche in questo caso si tratta di un Castone analogo a quello rinvenibile sulla parete della catacomba, nel parco.

Il modellino del guerriero è di ottima fattura, anche se i materiali sono piuttosto scadenti. Sembra che l'oggetto sia stato realizzato a partire da una struttura imbottita di lana su cui sono stati cuciti i pezzi di armatura fino a ricoprirlo completamente di metallo.

All'interno del modellino è presente un mazzo di chiavi che i PG potranno trovare con una **Prova Media di Intelligenza / Intuito + Investigare**, utile ad individuare la piccola cerniera occultata sotto alle placche metalliche dell'armatura, che rende di fatto la statuina un piccolo astuccio.

Nota: Le chiavi sono un duplicato di quelle che aprono l'appartamento del Professore.

Uscendo dal Dipartimento di Chimica, i Protagonisti dovranno eseguire una **Prova di Percezione + Propriocezione con Obiettivo 5MdS** per notare un SUV BMW scuro con a bordo due persone calve, pallide e piuttosto anonime che li osservano insistentemente. In caso di successo, gli osservatori si accorgeranno di essere stati notati e partiranno rapidamente con l'auto, facendo perdere le proprie tracce.

Nota: Gli uomini in auto sono gli stessi che i PG potranno incontrare uscendo dall'appartamento di Edoardo.

L'Appartamento di Enrico Fedrini

L'appartamento del Prof. Fedrini corrisponde al suo indirizzo di residenza. Si tratta di un delizioso trilocale, ampio un centinaio di metri quadri, ubicato al piano attico di un palazzo signorile in piena zona Parioli. Sopraggiunti in loco, i PG potranno entrare dentro alla corte interna del palazzo e salire, confrontando i nomi sui citofoni, lungo le vecchie scale di granito fino al sesto piano, dove troveranno l'ingresso all'appartamento del Professore.

La porta è chiusa ma potrà essere aperta dai PG utilizzando le chiavi trovate nello studio al Dipartimento di Chimica, oppure con una **Prova Continuata Difficile di Destrezza + Criminalità / Manualità con Obiettivo 20MdS, Cadenza 10 minuti** e tolleranza massima di 3 test falliti.

L'immobile si compone di 3 vani (salotto, cucina e camera) oltre un ampio ingresso, corridoio, ripostiglio e un bagno. Al suo interno non sono presenti particolari rilevanti se non le seguenti informazioni.

Nell'ingresso, sul mobiletto del telefono, c'è una piccola agenda tascabile. Sfogliandola, alla pagina riguardante il 7 aprile, sarà possibile leggere che il Professore aveva appuntamento presso la "villa" con Edoardo Salviani alle ore 22:00.

Se analizzato con maggiore attenzione, superando una **Prova Difficile di Percezione + Investigare**, sarà possibile rintracciare nello stesso mobiletto dell'ingresso il doppiofondo di un cassetto in cui si trova un mazzo di chiavi, alcune delle quali molto grosse ed elaborate.

Nota: Le chiavi sono una copia di quelle che il Prof. Fedrini usa per accedere alla villa del padre ed aprono qualsiasi porta della residenza.

Cercare il Prof. Fredini su Giornali ed Internet

È possibile ricercare informazioni su internet o sui giornali riguardo al Prof. Fedrini, Edoardo o altri personaggi fino a qui incontrati. Quello che uscirà da una rapida ricerca, insieme a molte notizie di scarso interesse per le indagini, è quanto segue.
Qualche mese fa, in settembre, un altro giovane studente di origini siciliane del Dipartimento di Chimica della Sapienza è sparito e non è mai stato ritrovato. Il suo nome è Rosario Camerlengo e, all'epoca della sua scomparsa, aveva 24 anni. Se si cercano informazioni su questo ragazzo, sarà facile scoprire che era il precedente assistente del Prof. Fedrini.

Poco più di un anno addietro, nel febbraio 2017, il Prof. Enrico Fedrini ha perso la moglie (Luciana Neri Fedrini, di anni 51) in un terribile incidente d'auto avvenuto in autostrada. Il conducente di un camion, Erminio Pratesi, perdendo il controllo del mezzo probabilmente per un colpo di sonno, avrebbe travolto la vettura della sfortunata donna, intrappolandola letalmente tra le lamiere e morendo a sua volta sul colpo.

Sempre un anno fa, nel mese di marzo, la tomba della povera moglie del Professore è stata oggetto di atti vandalici, cui è seguita la sottrazione della salma. Si sospetta sia stato un atto di rivalsa o di goliardia da parte di qualche studente del Professore (a causa di un appunto con il nome della donna scritto su una tessera per fotocopie rinvenuta nei pressi del cimitero), ma il gesto risulta ancora oggi imputato ad ignoti.

Nel salotto è presente un dipinto a olio, rappresentante il ritratto di un uomo di mezza età, dai lineamenti aristocratici, alle cui spalle si intravede una graziosa villa ottocentesca immersa in un paesaggio bucolico. L'uomo indossa abiti rinascimentali, ma il dipinto dovrebbe avere poco più di cinquant'anni, come conferma la data scritta sulla tela: 1962.

Sulla pomposa cornice del quadro è indicato il nome di una persona: Gianluigi Fedrini.

Nota: Gianluigi Fedrini era il padre del Prof. Enrico e la casa alle spalle dell'uomo nel dipinto è la residenza di famiglia, ossia il luogo in cui Enrico conduceva i propri esperimenti.

È possibile effettuare una **Prova Difficile di Percezione + Investigare** per analizzare meglio il quadro. In caso di successo sarà notato come dal taschino del soggetto ritratto spunti un fazzoletto ricamato con un elaborato stemma araldico su cui è scritta la locuzione latina "*Vivat in Aeternum*".

Nota: Il simbolo ricamato sul fazzoletto è l'emblema del Circolo de' Medici.

L'indirizzo della villa è facilmente riscontrabile in molti dei numerosi fogli sparsi per casa. Il domicilio segnato su ciascuno di essi rimanda ad un luogo nei pressi di Monterano, proprio verso la località chiamata Villa Fedrini.

Verso la Villa

Le investigazioni dei Giocatori dovrebbero ben presto portarli a visitare la villa di Gianluigi Fedrini, ex parlamentare deceduto negli anni Ottanta e padre del Prof. Enrico.

Dopo un paio d'ore di viaggio, i Protagonisti si avvicineranno alla tenuta percorrendo una lugubre strada sterrata, resa fangosa dalle recenti piogge, che li porterà alla sontuosa dimora.

La Minaccia Incombente

I misteriosi individui che stanno pedinando i PG sono due "Bravi", ossia Cloni creati dagli Alchimisti del Circolo de' Medici per svolgere funzioni di agenti, sicari e tuttofare.

La coppia di Artifici in cui i Protagonisti potrebbero imbattersi nel corso dell'avventura rappresenta la squadra inviata dal Gerente della Gilda, Goran Szeghy, per assicurarsi che il Prof. Fedrini abbia eseguito l'ordine di distruggere ogni sua Creatura Alchemica e ripulire ogni traccia dei propri esperimenti.

Nota: Di questa spedizione si ha traccia in una email presente nel notebook del Professore.

I Bravi, tuttavia, saranno reindirizzati sulle orme dei PG dopo la telefonata fatta da Goran allo smartphone di Edoardo Salviani e solo se questi ultimi risponderanno alla chiamata. Sarà lo stesso Gerente ad affidare ai Cloni il compito di dirottare le piste dei PG o fare quanto necessario, fosse anche ucciderli, pur d'impedire loro di ficcare il naso in affari privati della Gilda.

I due si limiteranno di conseguenza a tenere d'occhio i PG e a non interferire con le loro indagini fintanto che i Protagonisti non verranno a conoscenza del Circolo de' Medici o non si troveranno definitivamente faccia a faccia.

Non esiste un momento esatto in cui ciò debba avvenire. E' verosimile che i due Cloni entrino prepotentemente in scena nel corso di un sopralluogo, oppure intercettino i Protagonisti durante uno dei loro spostamenti, ma l'incontro/scontro potrebbe avvenire in qualsiasi momento della sessione, presto o tardi che sia, a seconda dell'evolversi della storia e delle intuizioni dei Giocatori (o, addirittura, non avvenire affatto).

Il fatto di non fissare un momento specifico per l'incontro con i Bravi non è casuale, ma risponde alla scelta di lasciare questo elemento scenico al Narratore, che potrà adattarlo al meglio alla sua storia e valorizzarlo con la propria regia.

Forse, il punto più adatto per vedere i Cloni in azione è dentro l'appartamento del Prof. Fedrini, mentre i PG saranno intenti (per non dire distratti) a indagare sui particolari presenti nella casa, ma solo al Narratore spetterà decidere se o quando farli intervenire.

Una volta impugnate le armi, i Bravi combatteranno fino alla morte (propria o degli avversari), con uno spiccata incuranza per la propria incolumità. Se i due si troveranno per qualsiasi motivo alle strette, oppure saranno catturati, eviteranno possibili interrogatori suicidandosi senza alcun indugio. Ciò avverrà grazie all'utilizzo di una capsula ricolma di un potente veleno alchemico montata su uno dei loro molari, che al bisogno potrà essere schiacciata e utilizzata per trovare la morte senza alcuna possibilità di scampo. La capsula è inoltre congegnata per rompersi in caso di arresto cardiaco dell'agente.

Abbattuti i nemici, i Protagonisti potranno perquisirne i corpi che, tuttavia, risulteranno privi di documenti o altri elementi di riconoscimento, ad eccezione di un simbolo inciso per scarificazione sulla spalla destra di entrambi: lo stemma del Circolo de' Medici. Tale indizio risulterà privo di significato per gli investigatori, ma potrà diventare un ottimo spunto per costruire nuove avventure o un'intera campagna attorno alla fantomatica organizzazione di Alchimisti.

I cadaveri dei Bravi risultano glabri e del tutto identici (in quanto Cloni). Pochi minuti dopo il decesso inizieranno a sciogliersi con un sibilo, emettendo una sorta di vapore bianco, per effetto del veleno alchemico rilasciato dalla capsula impiantata nella loro bocca. Delle due salme,

nel giro di breve, non resteranno che piccole chiazze appiccicose e dall'odore dolciastro. Ciò farà sì che i PG non abbiano l'incombenza di dover giustificare alle forze dell'ordine eventuali omicidi o gestire autopsie a dir poco sconvenienti. Se analizzati in laboratorio, i resti dei Cloni risulteranno come un variegato ammasso di proteine immerse in una sostanza fluida e sconosciuta.

Alvise XXXII

Artificio Alchemico (Clone) | Obiettivo di Creazione: 438pt | **Complessità**: nessuna. | **Qualità**: nessuna. | **Velocità**: 6

Corpo	**10**	**Mente**	**10**	**Spirito**	**10**	**Conoscenze**: Lotta +2 (Maestria 1); Uso Arma [Pistola] +3 (Maestria 1);
Forza	+2	Intelligenza	+2	Carisma	0	Uso Arma [Fucile] +1; Guidare [Auto] +2.
Destrezza	+2	Percezione	+2	Intuito	+3	**Abilità**: nessuna.
Costituzione	0	Volontà	+3	Armonia	0	
Difesa Fisica	3	Difesa Psichica	3	Difesa Astrale	3	**Equipaggiamento**: Vestiti comuni. Pistola Pesante. Tirapugni.
Soglia Fisica	20	Soglia Psichica	20	Soglia Astrale	20	

Peculiarità:

* Aspetto Losco [Descrizione]: *Come tutti i Cloni è assolutamente identico al suo prototipo, che si presenta all'aspetto glabro, e dimostra un atteggiamento complessivamente infido.*

Alvise XXV

Artificio Alchemico (Clone) | Obiettivo di Creazione: 438pt* | **Complessità**: nessuna. | **Qualità**: nessuna. | **Velocità**: 6

Corpo	**10**	**Mente**	**10**	**Spirito**	**10**	**Conoscenze:** Lotta +4 (Maestria 2); Uso Arma [Fucile] +4 (Maestria 2);
Forza	+2	Intelligenza	+2	Carisma	+1	Uso Arma [Pistola] +2; Guidare [Auto] +1.
Destrezza	+2	Percezione	+2	Intuito	+4	**Abilità:** Tiratore Scelto (Livello 1). Mago della Difesa (Livello 1)
Costituzione	0	Volontà	+3	Armonia	0	
Difesa Fisica	3	Difesa Psichica	3	Difesa Astrale	3	**Equipaggiamento:** Vestiti comuni. Shotgun. Pugnale.
Soglia Fisica	24	Soglia Psichica	12	Soglia Astrale	n.	

Peculiarità:

* Aspetto Losco [Descrizione]: *Come tutti i Cloni è assolutamente identico al suo prototipo, che si presenta all'aspetto glabro, e dimostra un atteggiamento complessivamente infido.*
* Fare Sicuro [Descrizione]: *Anche se dimostra la stessa età anagrafica e struttura fisica del compagno, questo Clone appare decisamente più esperto e deciso. Il sangue freddo che dimostra in ogni situazione suggerisce che sia il capo della squadra.*
* Esperienza di Vita [Nota]: *Pur essendo identico a tutti gli altri Cloni della sua serie, Alvise XXV ha potuto migliorare le sue statistiche grazie all'Esperienza accumulata durante le sue numerose missioni. Per scoprire gli avanzamenti confrontate la scheda dei due Bravi.*

ATTO II - Indagine a Villa Fedrini

L'Esterno

L'edificio presenta un solo grande piano, incorniciato da due splendidi giardini, uno sul fronte e l'altro sul retro. Una piccola ma dignitosa serra chiusa è posta sul lato sinistro della villa.

All'arrivo dei Personaggi, l'abitazione sembrerà molto silenziosa, probabilmente disabitata. Porte e finestre saranno chiuse e nessuno risponderà al campanello.

Di fronte all'ingresso giace riversa a terra un'armatura completa rinascimentale, in gran parte smontata. Al suo interno non vi è alcun corpo ma solo un ammasso di ingranaggi e congegni, simili ai meccanismi di un complesso orologio.

La macchina del Professore, una Mercedes Classe E del 2014, è parcheggiata nel piccolo piazzale limitrofo all'edificio, aperta e provvista di chiavi, ma non contiene nulla di interessante. Parcheggiata accanto ad essa c'è una Citroën C3 grigia del 2011, aperta, ma senza chiavi, nella quale tutti i documenti reindirizzano ad Edoardo Salviani.

Aggirandosi attorno alla residenza, i Personaggi potranno trovare l'ingresso esterno alle cantine, posizionato nei pressi del muro posteriore della villa, prospicente al secondo giardino.

L'accesso all'edificio potrà indifferentemente avvenire da tale passaggio, oppure aprendo il portone d'ingresso con il mazzo di chiavi trovato nell'appartamento ai Parioli, o anche tentando di forzare uno degli accessi alla villa.

La struttura non è dotata di telecamere esterne.

Accesso alle Cantine

La grande botola a due ante, posta sul terreno del giardino posteriore, sembra aver subìto danni ingenti. Come fosse esplosa dall'interno verso l'esterno, la struttura in legno è completamente saltata, ed una delle ante è finita a qualche metro di distanza. La cosa più scioccante è notare che tale entrata era assicurata e chiusa da un pesante chiavistello in metallo, che adesso risulta brutalmente piegato verso l'esterno. Da qui, scendendo pochi scalini in pietra, è possibile accedere alla cantina dei vini del Professore.

La Cantina dei Vini

Umida e fresca, questa grande cantina ospita una discreta quantità di vini di grande valore. Alcune scale in pietra conducono alla botola sfondata del giardino posteriore, come descritto in precedenza, mentre una più alta scala a chiocciola in legno di faggio conduce all'interno della villa.

La prima volta che i Personaggi entreranno in questo luogo, malgrado la penombra, non avranno difficoltà a notare numerose bottiglie rotte sul pavimento in pietra della stanza. Un forte odore di vino proviene dal cumulo di frantumi, dove sembra che le scaffalature siano malamente crollate.

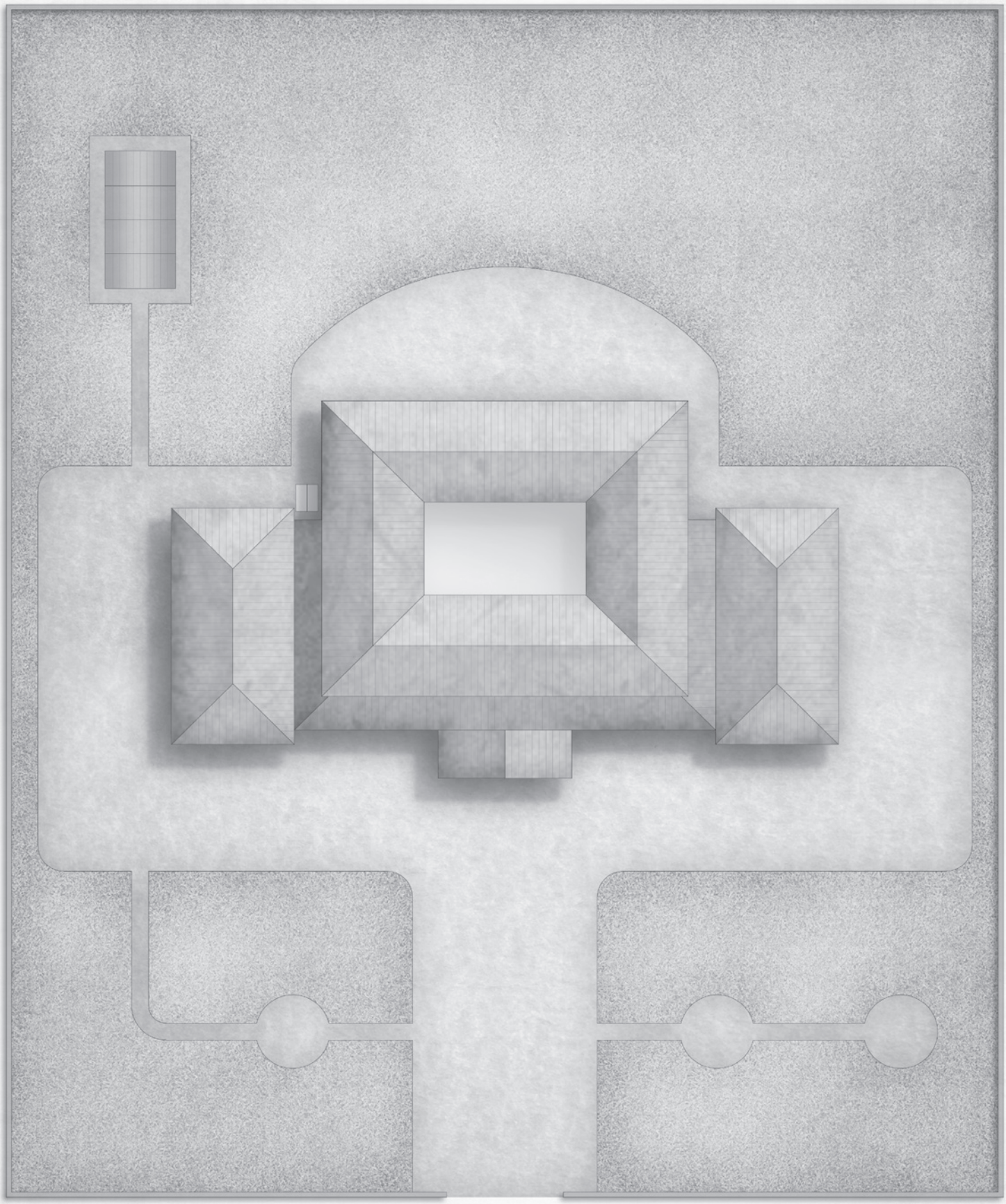
Dal fondo della stanza, nella parte più buia, una luce giallastra sembra filtrare da alcune fessure sul muro. Con una **Prova Media di Intuito + Investigare** è possibile accorgersi che si tratta di un passaggio rimasto socchiuso.

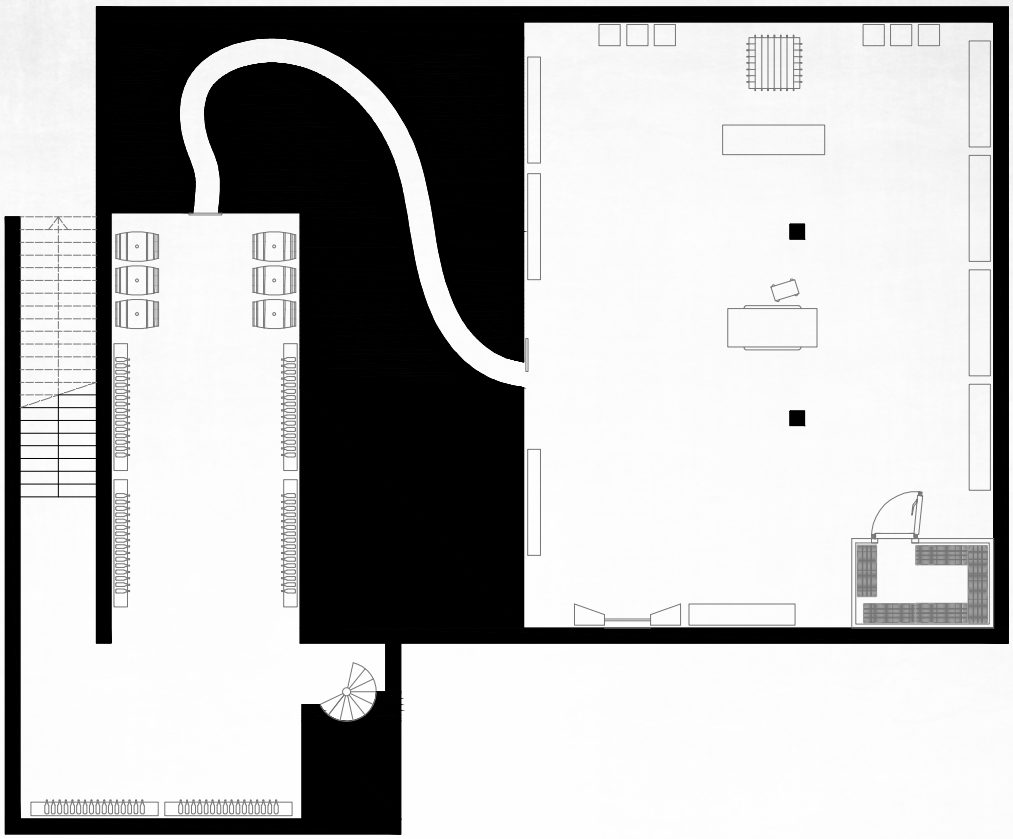
Il Passaggio Segreto ed il Laboratorio

Se i Giocatori si accorgono del passaggio, dovranno entrare uno alla volta al suo interno a causa delle sue anguste dimensioni. Durante il breve percorso si accorgeranno che numerosi chiodi arrugginiti sporgono minacciosi dalle intelaiature di legno del piccolo tunnel. Su uno di questi si trova impigliato un lembo di stoffa bianca, di scarsa qualità e molto simile a quella con cui vengono realizzati i camici dei dottori.

Man mano che si addentrano nel cunicolo, i PG inizieranno a sentire un odore molto pungente: un misto di vino, muffa, aria chiusa e putrefazione. Con una **Prova Difficile di Percezione + Propriocezione** sarà possibile distinguere chiaramente tra i vari odori quello del gas propano, molto pericoloso in aree chiuse come quella in cui si trovano i Personaggi.

La scomoda traversata richiederà all'incirca un paio di minuti e, alla fine del percorso, il cunicolo sotterraneo si aprirà in un ampio laboratorio, illuminato da una





tremolante luce al neon che mette in risalto il disordine che domina la scena. Un tetro tavolo operatorio in freddo metallo fa spietata mostra di sé al centro della sala.

Il cadavere di un uomo in un iniziale stato di decomposizione giace a terra, vicino a quella che sembra essere una grande gabbia aperta. Una rapida analisi mostrerà trattarsi del Prof. Fedrini, anche lui ha il collo spezzato, causa del decesso, ma la cosa più inquietante è l'assenza di un arto, il braccio destro, che sembra essere stato strappato con forza. Il sangue è infatti copioso e rappreso sul pavimento.

Il braccio del Professore è finito a poca distanza dal corpo e la mano ancora impugna una siringa antica che sembra essere rimasta miracolosamente intatta, ed uguale in tutto e per tutto a quella rinvenuta accanto al cadavere di Edoardo Salviani. Stavolta è un liquido verde trasparente ad essere ancora presente all'interno: l'Alchimista non ha evidentemente fatto in tempo ad utilizzarla. I PG potranno raccoglierla come campione ed esaminarla con uno dei microscopi presenti nel laboratorio.

Un disgustoso odore di putrefazione proviene dalla gabbia, ben più forte di quello del cadavere dello scienziato, oltre a insopportabili miasmi di agenti chimici ed ammoniaca. Questo potrebbe coprire l'odore di gas presente nella stanza, tenetene conto quando fate effettuare dei test ai Personaggi per accorgersi del pericolo. La zona, infatti, è a grave rischio di esplosione.

Nota: A causa delle azioni confuse del Ghoul in fuga, si è aperta una piccola falla in una delle condutture di propano che alimentano la cella frigorifera del laboratorio. Quando i Personaggi descriveranno le proprie Azioni, sarà bene tenere conto di questa circostanza, in quanto potrebbero inavvertitamente causare una deflagrazione mortale.

Sul bancone vicino alla gabbia sono presenti un notebook, alcuni strumenti per analisi chimiche e microbiologiche, nonché svariate altre siringhe, uguali a quella stretta nella morsa dell'arto strappato del Professore, ma contenenti un liquido di colore rosato; almeno un paio risultano usate, in quanto vuote e sporche di sangue.

In una grossa cella frigorifera (la cui esistenza giustifica la presenza del propano) sono conservati parti anatomiche di animali, perfettamente dissezionati, nonché i resti di un cadavere umano. **Prova Media di Intuito + Investigare** per capire che si tratta del cadavere smembrato di Rosario Camerlengo.

Nota: La testa dell'uomo, amputata dal resto del corpo ed in parte sezionata, presenta l'asportazione dell'occhio destro e di buona parte dei tessuti circostanti.

Tra gli scaffali di una libreria sono presenti numerosi alambicchi, crogiuoli e fornelli, nonché documenti scritti a mano che registrano meticolosamente gli esperimenti condotti nel laboratorio: il Professore, con l'aiuto di Edoardo Salviani, stava lavorando per resuscitare la sua defunta moglie. Proseguendo con la lettura si scopre non soltanto che l'esperimento era pienamente riuscito

ma che, anzi, la ricerca era proseguita al fine di restituire alla creatura una sorta di contegno umano. Pare infatti che il "Ghoul" realizzato dal Professore risultasse del tutto privo di personalità, nonché ferocemente violento ed aggressivo in seguito ai primi tentativi di riportalo ad uno stato senziente.

Una volta completate le ricerche nel laboratorio, i PG potranno percorrere a ritroso il passaggio segreto e tornare alla cantina dei vini. Da lì saranno liberi di salire nella villa, passando per la scala a chiocciola che conduce al disimpegno, oppure tornare all'esterno.

Nota: L'eventuale esplosione del laboratorio ha uno scopo puramente scenico ed è immaginata come tale. Un evento simile, in un luogo sotterraneo, potrebbe tranquillamente uccidere tutti i personaggi, crollo incluso, se non si accorgono in tempo del pericolo. Per questo motivo è suggerito di contemplare l'esplosione in un momento in cui tutti i PG si trovino all'esterno dei sotterranei e della villa. La causa dello scoppio sarà facilmente imputabile al contatto del gas propano con la circolina del neon.

Analisi Chimiche e Microbiologiche

Se mai i PG decidessero di analizzare le tracce ematiche rinvenute sulle siringhe (in questo caso se non più copiose, saranno sicuramente meglio mantenute rispetto a quelle sulla siringa trovata nel parco) potranno avere accesso alle seguenti evidenze scientifiche.

Liquido Verde: Prova Ardua di Intelligenza + Chimica / Biologia con Obiettivo 3MdS.

In caso di successo, i PG scopriranno di essere davanti ad una sostanza atipica ed assolutamente sconosciuta. Le uniche informazioni che riescono ad acquisire al riguardo sono che si tratta di un composto acido molto potente in grado di sciogliere le giunzioni intercellulari degli organismi biologici, disfacendone materialmente la struttura.

Nota: Il liquido verde è la sostanza con cui il Professor Enrico Fedrini avrebbe distrutto il corpo rianimato della moglie.

Liquido Rosa: Prova Ardua di Intelligenza + Chimica / Biologia con Obiettivo 3MdS.

In caso di successo, i PG avranno la conferma che si tratta della stessa sostanza presente nella siringa rinvenuta vicino al cadavere di Edoardo Salviani, un non meglio precisato composto basico e fortemente alcalinizzante.

Nota: Il liquido rosa è il siero creato da Salviani per restituire il senno al Ghoul realizzato con il cadavere della moglie del Professore.

A questo punto è possibile richiedere ai PG che hanno eseguito l'esame microscopico una **Prova Ardua di Intelligenza + Chimica / Biologia / Medicina** per avere la conferma che si tratta del composto descritto nella tesi di laurea di Edoardo.

Tracce Ematiche: Prova Difficile di Intelligenza + Chimica / Biologia / Medicina.

In caso di successo, i PG avranno la conferma che le tracce di sangue rinvenute sulle siringhe usate contenenti il liquido rosa appartengono a due differenti gruppi sanguigni, nessuno dei quali corrisponde a quello del Professore.

Comunicazione a mezzo email

Da: *andras@anonymail.tech*
Inviato: lunedì 16 aprile 2018 03:52
A: *efedri@anonymail.tech*
Oggetto: Aggiornamento

Gentile Professore,

invio la presente in quanto non mi risulta pervenuto alcun riscontro all'ordine di cessare ogni esperimento ad oggi condotto e cancellare qualsiasi prova delle sue attività.

Quale Gerente ad interim del Circolo de' Medici, mi trovo nella spiacevole situazione di dover inviare due dei nostri Bravi al fine di verificare la corretta e puntuale esecuzione delle istruzioni di cui al mio recente dispaccio.

Avvertendo che ogni insubordinazione sarà punita in maniera esemplare, ora più che mai, ricordo nel nostro mutuo interesse come il delicato momento che stiamo attraversando potrà essere superato solo grazie alla fedeltà e alla collaborazione di ciascun confratello.

Fraterni saluti.

Goran S.

Nota: I gruppi sanguigni isolati coincidono con quelli provenienti da sotto le unghie di Edoardo, e appartengono, in definitiva, a Luciana e a Rosario. Se non precedentemente esaminata, l'analisi potrà essere eseguita in tale sede.

Hacking del Notebook

Un portatile acceso, ma quasi scarico, è presente sul bancone vicino alla gabbia, sfortunatamente bloccato da password. La chiave per accedere è, ovviamente, il nome della moglie defunta (Luciana).

I Protagonisti potranno tentare un test di hacking per accedere ai dati in esso contenuti.

Violare il Notebook: **Prova Ardua di Intelligenza + Informatica o Intuito + Investigare con Obiettivo 3MdS**.

In caso di successo, i PG troveranno una email non letta proveniente da un certo Goran, che si qualifica come "Gerente" di una sconosciuta associazione: il Circolo de' Medici. La mail risale al 16 aprile ed avvisa il Professore che non essendo pervenuto alcun riscontro all'ordine di cessare ogni esperimento e cancellare qualsiasi prova delle proprie attività, sarebbero stati inviati due "Bravi" per accertare che non vi fossero state insubordinazioni. L'indirizzo del mittente è andras@anonymail.ch.

È possibile effettuare una **Prova Media di Intelligenza + Informatica** per capire che si tratta di una casella di posta assolutamente anonima inviata mediante un provider del Deep Web. Nell'account di posta elettronica del Professore non ci sono altre mail interessanti per il caso.

Nota: Non saranno i PG a dover accedere al Deep Web per scoprire il messaggio di Goran. Come tutte le email, anche quelle anonime possono essere visualizzate da un comune programma di posta elettronica. Affinché l'indizio venga trovato, sarà sufficiente dire che nella barra degli strumenti del pc è presente l'icona di una nuova mail in entrata da leggere.

L'Interno della Villa

La residenza della famiglia Fedrini si compone dei seguenti locali.

Nota: l'interno della villa non ha nulla di interessante riguardo alla risoluzione del caso, ma certi elementi al suo interno possono dare alcune informazioni aggiuntive sui fatti e sui PNG dell'avventura. Se i Giocatori decidono di passare dal portone principale, **è giusto** *non lesinare la parte descrittiva e permettere loro di muoversi liberamente.*

1) L'Ingresso: Il grande ingresso principale mostra alcuni pezzi di arredamento pregiati, in legno di ciliegio e dall'apparenza antica. Alcune foto del padre e della moglie del Professore sono adagiate su una piccola libreria, contenente tomi di natura medica ed una enciclopedia storica. Frugando tra volumi dell'enciclopedia si noterà un segnalibro al nome di Francesco I de' Medici. A terra, non lontano dall'ingresso, si trova un pesante candelabro in ferro, rigato e ammaccato come se avesse ripetutamente colpito qualcosa di molto robusto.

2) Sala: Un salotto impreziosito da quadri di valore e pesanti tappeti ospita un antico orologio a cucù ed alcuni mobili con vetrine elaborate, che fungono da pregiate librerie. Manuali di chimica, biologia e medicina sono ben impilati per ordine alfabetico. Metà della stanza serve da sala pranzo, un pesante tavolo tondo in quercia e sei sedie attorno ad esso non lasciano spazio a dubbi.

Sul tavolo sono apparecchiati due coperti che, a giudicare dagli avanzi incrostati nei piatti, devono essere rimasti lì da giorni.

3) Cucina: Una cucina moderna, che stona leggermente con la più antica mobilia del resto della casa. Un piccolo televisore a schermo piatto è posto in un angolo della stanza. Ogni cosa è perfettamente al suo posto salvo alcune stoviglie rimaste nell'acquaio, incrostate e maleodoranti, così come lo sono il frigorifero e la lavastoviglie: è chiaro che da diversi giorni nessuno ha più messo piede qua dentro…

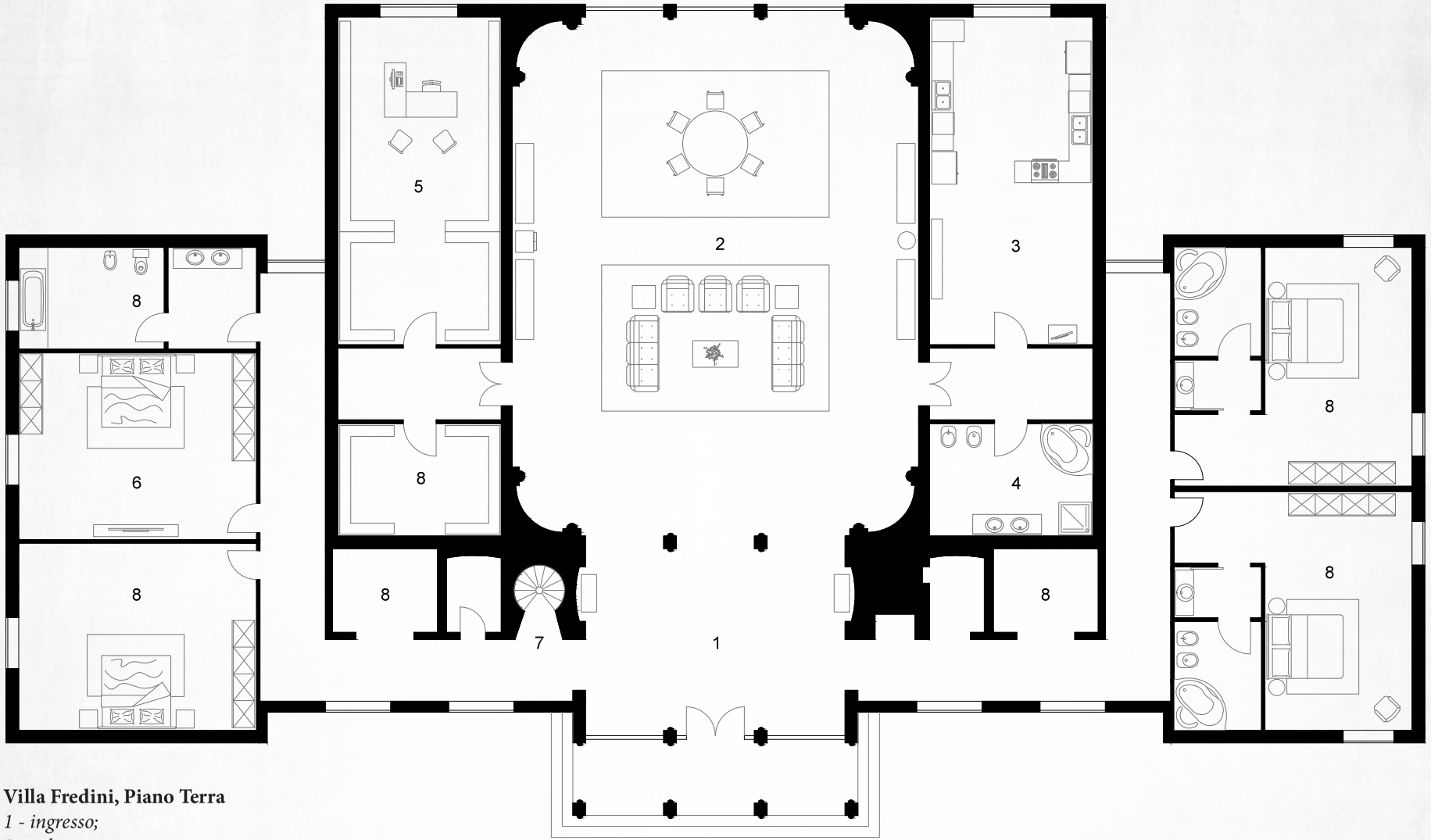
4) Bagno: Uno spazioso e raffinato bagno presenta un grande specchio rettangolare, alcuni lavandini, una vasca, una doccia e gli altri servizi igienici. Se un personaggio dovesse entrare da solo nel bagno, avrà un'esperienza spiacevole. Per un attimo, l'impressione che la sagoma indistinta di una donna disperata appaia nello specchio, colpirà il povero sventurato.

Nota: questa strana sensazione non ha alcun logico motivo, se non quello di ritrovarsi davanti ad uno specchio in un luogo così tetro!

5) Studio: Una scrivania ben tenuta, una comoda poltrona ed alcuni schedari sono presenti nella stanza. Qui i Personaggi troveranno solo indicazioni sugli studenti, gli orari di università ed i programmi statali di insegnamento. Cercando più attentamente è possibile trovare un vecchio foglio dove il Professore aveva segnato distrattamente i nomi di alcuni suoi alunni. Accanto ad ogni nome il titolo di una tesi. Non dovrebbe essere difficile notare quanto tali tesi siano similari tra loro, trattando degli effetti delle sostanze chimiche sulla personalità e sulle emozioni umane.

Nota: Questi appunti sono piuttosto vecchi, hanno circa un anno, risalendo a quando l'Alchimista stava valutando frettolosamente lo studente che sarebbe stato più utile al suo progetto di recupero caratteriale del Ghoul. La scelta ovviamente ricadde su Edoardo Salviani, riscontrabile sul foglio, in quanto tutti i nomi, tranne quello di Edoardo, sono rigati.

6) Camera: Qui sono presenti un letto a baldacchino, due grandi armadi e due comodini. Un televisore a parete è posto direttamente di fronte al letto. In un armadio si trovano gli abiti del Professore, di ogni genere ed utili a



Villa Fredini, Piano Terra

1 - ingresso;
2 - salone e zona pranzo;
3 - cucina;
4 - bagno principale;
5 - studio;
6 - camera padronale;
7 - disimpegno con accesso alla cantina;
8 - altri vani.

Firenze, 6 aprile 1518.

Pregiati Confratelli,

Vi scrivo la presente per annunciare la prematura scomparsa del nostro Gran Maestro, Rodolfo Corazzesi, e condividere il dolore per l'imminente declino della nostra antica Gilda. Per quanto il mio magistero di Gerente del Circolo de' Medici mi permetta, ad interim, di dirigere l'Organizzazione sino a nuovo Concilio, ritengo necessario ed improcrastinabile interrompere ogni opera, ricerca o esperimento in corso, nonché cancellare qualsiasi traccia del nostro sommo lavoro.
Nel mentre che redigo questo dispaccio, un pool d'investigatori, facenti capo alla Sezione 6 dell'Europol, sta frugando tra le mura ed i documenti del compianto Rodolfo, massacrato a coltellate nella notte del 12 marzo 2018 assieme alla povera moglie dall'Omuncolo che considerava suo figlio.
È purtroppo inevitabile che questa operazione porti alla scoperta delle alchimie della famiglia Corazzesi. Il nostro obiettivo sarà dunque quello d'isolare l'operato del Maestro, conservando solo nel nostro cuore la sua preziosa memoria, in modo da contenere il danno ed attendere che le acque si calmino.
Vi è però una buona notizia: il procedimento per la ricostruzione della Alabasdria è completato e, grazie ad esso, il nostro gruppo troverà rifugio e protezione sotto l'egida della Lega di Meshullam. I mercanti hanno infatti proposto di affiliarci alla loro organizzazione, che si è impegnata a garantire e difendere la nostra identità e segretezza a fronte della condivisione dei risultati che insieme sapremo conseguire.
Anche per questo vi invito ad attenervi scrupolosamente alle indicazioni di cui sopra, cui aggiungo la richiesta d'interrompere qualsiasi contatto tra confratelli, sino a nuovo ordine, e di distruggere ogni documento relativo alla nostra Sacra Arte, Artefatto, Costrutto, Artificio o altra Creatura Alchemica ad oggi in essere.
In attesa di ritrovarvi presto nel nostro tempo, sebbene già vi possa annunciare che ciô avverrà con mie nuove fattezze, invio a tutti voi i miei più fraterni saluti.

Vivat in Aeternum!
Goran Szeghy.

qualsiasi situazione. La cosa più inquietante è che, nel secondo armadio, sono ancora presenti i vestiti ed alcuni oggetti personali della moglie. Su uno dei due comodini che stanno di fianco al letto si trova, accartocciata, la pergamena contenente l'ordine di distruggere le creature di Enrico.

7) Disimpegno: Questo stretto disimpegno permette di accedere, per mezzo di una lunga scala a chiocciola, allo scantinato, come descritto nella sezione "La Cantina dei Vini".

8) Altri vani: Nella villa sono presenti alcuni anditi, ripostigli e locali tecnici, altre 3 camere e due ulteriori bagni, ma nessuna di queste stanze contiene elementi utili per le indagini.

La Serra

La porta della serra è chiusa a chiave. Sarà possibile aprire il lucchetto che la blocca utilizzando il mazzo di chiavi recuperato dal corpo di Edoardo, oppure scassinandolo con una **Prova Difficile di Destrezza + Criminalità / Manualità**.

Se i Giocatori dovessero decidere di entrare, troveranno una brutta sorpresa. Tra le numerose piante, alcune straordinariamente rare, è nascosto uno degli ultimi esperimenti del Professore, un Costrutto vegetale e umanoide, attualmente pericoloso. Affamato e confuso (la morte del Professore non ha permesso a quest'ultimo di prendere le dovute precauzioni, come era solito fare), attaccherà chiunque si avvicini e lotterà selvaggiamente fino alla morte.

Nota: Per quanto ibridata con elementi vegetali, la creatura nella serra è pur sempre un Golem e, come tale, necessita di una Sintesi Elementale per essere attivato. Da qui il dubbio di come possa essere ancora in funzione, nonostante la morte del Professore sia avvenuta diversi giorni prima. In realtà non vi è nessuna straordinaria durata nell'alimentazione della creatura: oltre al fatto che la carica della sua ultima Sintesi è preservata da un Protocollo di stand-by, riscontrabile nelle caratteristiche del PNG, è verosimile che Edoardo abbia provveduto a prendersene cura nei giorni successivi alla scomparsa dell'Alchimista.

La Creatura aggredirà i PG che raggiungeranno il centro dell'annesso. Il primo attacco sarà una trappola che coglierà il gruppo di sorpresa: percuotendo dall'alto di un ramo la struttura in ferro e vetro che costituisce il soffitto della serra, una pioggia di lastre e frammenti di vetro cadrà addosso ai malcapitati che dovranno scampare a una **Criticità Difficile di Costituzione con Obiettivo 10MdS**.

Il combattimento inizierà dal turno successivo.

Superato lo scontro, i PG potranno riprendere ad esplorare la struttura. Qui i Personaggi potranno trovare gli stessi agenti chimici, alchemici ed alcuni appunti riscontrabili anche nel laboratorio. Enrico stava infatti utilizzando la pianta per testare il liquido che avrebbe poi somministrato alla moglie, una volta pronto, ma l'unico effetto è stato quello di rendere questa Creatura ostile e pericolosa, con istinti predatori non dissimili da quelli della donna non-morta. Fortunatamente per i Protagonisti, tra le ampolle e gli alambicchi sono disposte su di un sostegno in legno alcune fiale etichettate con la dicitura 'Antidoto Aconito' e 'Antidoto Taxus Baccata', un rimedio provvidenziale dopo l'incontro con il venefico Costrutto. D'altronde, il Professore aveva imparato a non assumersi rischi con questa terribile creazione…

Homo Phalaenopsis					
Costrutto Alchemico (Ghoul)					
Obiettivo di Creazione: 401pt					
Complessità: Semplice					
Qualità: Standard					
Velocità: 6					
Corpo	**12**	**Mente**	**6**	**Spirito**	**n.**
Forza	+4	Intelligenza	0	Carisma	n.
Destrezza	+4	Percezione	+2	Intuito	n.
Costituzione	0	Volontà	0	Armonia	n.
Difesa Fisica	4	Difesa Psichica	2	Difesa Astrale	n.
Soglia Fisica	24	Soglia Psichica	12	Soglia Astrale	n.
Conoscenze: nessuna.					
Abilità: nessuna.					
Equipaggiamento: Sintesi Elementale (Terra).					

Componenti:

- Rovi Velenosi [n.10 Dispositivi – Armi]: *Gran parte della struttura fisica del Costrutto, anziché in tessuti ed organi di provenienza animale o umana, come avviane per la maggior parte dei Ghoul, è realizzata mediante impianti di origine vegetale. Tali Dispositivi conferiscono alla Creatura un aspetto decisamente inquietante e letale, giacché i rovi dipartenti dalla loro superficie secernono ed iniettano alle proprie vittime il terribile veleno di aconito. I Rovi Velenosi sono complessivamente 10 ed attaccare con un Rovo conta come un'Azione Offensiva. In quanto Arma, conferiscono alla Creatura un bonus di +3pt Offesa e la Peculiarità Avvelenare (5).*
- Bocca Sporifera [n.1 Dispositivo – Arma]: *Per quanto simile al fiore di un'orchidea, non vi è dubbio che la bocca dell'Homo Phalaenopsis sia letale quanto quella di un feroce predatore. Il morso del Ghoul rilascia nella vittima un veleno paralizzante molto simile a quello proveniente dal Taxus Baccata. Bocca Sporifera conferisce alla Creatura un bonus di +3pt Offesa e la Peculiarità Paralizzare (15), ossia una Criticità il cui effetto consiste nel paralizzare la vittima per un numero di minuti pari al MdF realizzato nel rispettivo test.*

Protocolli:

- Attacco Stritolante [Potere]: *Il Ghoul è in grado di lanciare rapidamente i propri rami per avvinghiare una Creatura Bersaglio ed iniziare a stritolarla oppure portarla a sé nel Turno seguente. Il test di Attivazione presuppone una Prova Difficile con Potenziale da 12pt. Se superato, il Costrutto infliggerà alla vittima un Danno Fisico pari al MdS oltre ad imporle una Criticità da Soffocamento nel Ciclo immediatamente successivo. Lo strangolamento non costituisce un'autonoma Azione, lasciando il Ghoul libero di agire normalmente, mentre l'avvicinamento del bersaglio presuppone il superamento di una Prova Contrapposta di Forza nel nuovo round.*
- Schermo Corteccioso [Potere]: *Grazie alla presenza di numerosi elementi lignei, il Ghoul può raccogliere le proprie membra in maniera da resistere maggiormente ai colpi avversari. Lo Schermo Corteccioso funziona come un'Azione Difesa attivabile con una Prova Difficile con Potenziale 15pt. L'eventuale MdS ottenuto costituirà il bonus alla Difesa che la creatura otterrà fino alla sua nuova Fase di Azione contro qualsiasi attacco fisico.*

Difetti:

- Fase Vegetativa [Malfunzionamento]*: Se nell'esecuzione di una qualsiasi Prova il Ghoul ottiene lo stesso risultato con tre dadi o più, la sua Azione si interrompe per mettere radici e ritirarsi in Fase Vegetativa per un numero di giorni pari alla somma dei valori uguali. Il Costrutto riprenderà coscienza e risulterà estremamente aggressivo se risvegliato da tale processo, cosa che avverrà al minimo tocco o rumore nelle sue vicinanze. Per tutta la durata della Fase Vegetativa, il Golem non consuma l'alimentazione della propria Sintesi Elementale.*
- Indole Aggressiva [Malfunzionamento]: *Per impartire un comando al Ghoul è necessario effettuare una Prova Media di Carisma + Psicologia con Obiettivo 3MdS. In caso di insuccesso, la Creatura si ribellerà al proprio padrone, attaccandolo con ferocia fino alla morte. L'effetto dell'Indole Aggressiva potrà essere placato solo anestetizzando il Ghoul, disattivandolo, oppure attendendo un numero di ore pari al MdF realizzato nel test.*

Peculiarità:

- Aspetto Inquietante [Descrizione]: *Il gran numero di impianti vegetali presenti sulla Creatura fanno sì che la stessa risulti palesemente inumana, seppure vagamente antropomorfa; pertanto, la sua visione susciterà sempre timore e disgusto nei comuni mortali, che tenderanno a considerarla ostile a causa del suo inquietante aspetto.*

Conclusione della Storia

Il finale dell'Avventura è rimesso alle preferenze del Narratore, il quale potrà elaborare la sua conclusione ideale oppure scegliere una delle tre soluzioni di seguito proposte:

La moglie del Professore fa la sua comparsa a distanza di sicurezza, come un fantasma tra gli alberi che cospargono la distesa rurale attorno alla villa. Magari dopo una eventuale esplosione dei laboratori, per creare un forte impatto romanzato. La Ghoul rimarrà ferma osservando i Personaggi in modo inquietante, per lunghi istanti che sembreranno infiniti, e poi si darà alla macchia con rapidità innaturale. Questo finale dovrebbe lasciare un senso di mistero e di ignoto, mettendo in luce il lato oscuro dell'ambientazione.

Il Costrutto torna nella villa quando i Personaggi hanno praticamente finito di esplorarla. Lo scontro sarà inevitabile e potrebbe rivelarsi mortale per alcuni di loro. Questo finale è adatto se si vuole mostrare ai partecipanti la pericolosità dell'ambientazione e la sensazione iniziale di impotenza di fronte alle creature innaturali tipiche di Cabal.

Il Ghoul non si palesa ed i Personaggi potranno cercare di rintracciarlo, non senza difficoltà, seguendone le rare tracce lasciate nelle zone più abbandonate e rurali tra Lazio e Toscana, come piccoli paesi o territori boschivi, dove testimoni impreparati, o morti all'apparenza accidentali, delineano la via di fuga della creatura. Questo finale si focalizza sul lato investigativo dell'ambientazione e potrebbe includere uno dei punti precedenti, nel caso si scelga di far scomparire definitivamente la donna nel mistero o prevedere un suo futuro scontro con i Protagonisti.

Assegnazione dell'Esperienza

Come di norma, i Personaggi sopravvissuti all'avventura hanno diritto ad **1 PX per la partecipazione**.

Inoltre, le seguenti pietre miliari conferiscono Punti Esperienza (PX) o Punti Karma (PK), a seconda della modalità di gioco, come appresso indicato:

- Delineare i fatti avvenuti nel Parco (prima della chiusura dell'Atto I): +**1PX** o **+1PK**;
- Raggiungere il Laboratorio: +**1PX** o **+1PK**;
- Sconfiggere il Ghoul nella Serra: +**1PX** o **+1PK;**
- Risolvere il Caso: +**1PX** o **+1PK**;
- Sconfiggere la moglie del Professore: +**1PX** o **+1PK;**

Indicazioni Finali

Arrivati a questo punto, dovrebbero essere ormai chiare la fabula e la struttura della storia.

Per quanto l'avventura sia stata pensata per uno sviluppo a bivi, è impensabile che le soluzioni proposte possano prevedere e gestire tutte le scelte e le decisioni dei Giocatori. Non c'è da spaventarsi, dunque, se qualcosa di imprevisto accade durante la narrazione, né bisogna permettere che ciò la limiti.

L'avventura offre abbastanza informazioni per sapere sempre e comunque dove la trama si dirige, sarà quindi sufficiente farsi aiutare dall'immaginazione… e non dire troppi "No" ai Giocatori. Piuttosto, è consigliato lasciare che seguano la propria strada e ricondurla gradualmente verso il percorso principale, inserendo indizi dove necessario, che guidino senza forzature verso la trama fondamentale.

Così facendo, le bizzarre e impreviste idee dei Giocatori creeranno ancor più gioco e daranno l'impressione di un mondo reale che risponde alle azioni dei Protagonisti. Ciò evocherà la sensazione di una narrazione condivisa che non strapperà meriti al Narratore ma, anzi, lo renderanno ancora più capace ed acuto agli occhi del Gruppo.

Prima di iniziare la Narrazione, conviene sempre prendersi del tempo per rileggere la trama almeno un paio di volte, in modo da sentirsi sicuri e padroni della storia. Così facendo le parole del Narratore scorreranno dalle sue labbra come un fiume in piena e sarà possibile dare un proprio tocco personale a questa semplice avventura.

Se i partecipanti sono bravi, è sempre opportuno premiarli: non solo meccanicamente con Retribuzioni Karmiche e Punti Esperienza, ma anche con indizi ed approfondimenti ai quali magari non avrebbero avuto accesso.

Cabal è un gioco fortemente narrativo. Per giocarlo al meglio è consigliato di non essere parchi nelle descrizioni e di utilizzare metafore e termini ricercati per far sentire i partecipanti all'interno di una trama oscura e misteriosa. Attenzione, ciò significa cercare di essere suggestivi e non prolissi! Il miglior modo per gestire la narrazione è preparare in precedenza le parti preferite, o i passaggi più stimolanti, in modo da caratterizzare ogni scena nel modo migliore. Se ciò non sembra facile, molti romanzi, serie televisive o film potranno venire in aiuto come spunto per le descrizioni del caso…

Buon Divertimento!

*Nota: l simbolo * posto di fianco ai valori di alcuni Attributi indica la presenza di Protocolli in grado di alterarne il valore.*

LUCIANA NERI FEDRINI					
Costrutto Alchemico (Ghoul)					
Obiettivo di Creazione: 1818pt					
Complessità: Complessa					
Qualità: Alta					
Velocità: 7					
Corpo	**24**	**Mente**	**10**	**Spirito**	**n.**
Forza	+6*	Intelligenza	-4*	Carisma	n.
Destrezza	+4*	Percezione	+2	Intuito	n.
Costituzione	0	Volontà	0	Armonia	n.
Difesa Fisica	8	Difesa Psichica	3	Difesa Astrale	n.
Soglia Fisica	48	Soglia Psichica	20	Soglia Astrale	n.
Conoscenze: nessuna.					
Abilità: nessuna.					
Equipaggiamento: Indumenti (Lenzuolo Ospedaliero), Gemma Elementale (Fuoco)					

Componenti:

- Placche Metalliche [n.1 Dispositivo - Meccanismo]: *Un complesso schema di viti e perni in acciaio rinforza la giuntura del braccio sinistro della Creatura, proveniente dal cadavere di un giovane uomo.*
- Trapianti Animali [n.10 Dispositivi - Componenti]: *Le gambe del Costrutto sono potenziate dalla presenza di alcune parti anatomiche di origine animale (essenzialmente ossa, muscoli e tendini provenienti da grandi mammiferi).*

Protocolli:

- Arto Rinforzato [Potere]: *Grazie alla presenza del Dispositivo "Placche Metalliche", il braccio sinistro della Creatura risulta alquanto più forte e resistente. L'Arto Rinforzato, se utilizzato, conferisce al Ghoul un bonus di +4pt Forza (non calcolato nel valore dell'Attributo).*
- Destrezza Ferina [Potere]: *Grazie alla presenza dei Dispositivi "Trapianti Animali" la Creatura risulta più agile di un comune essere umano. Destrezza Ferina conferisce al Ghoul un bonus di +2pt Destrezza ogni volta che fa uso delle proprie gambe (non calcolato nel valore dell'Attributo).*

Difetti:

- Mente Obnubilata [Malus]: *La Creatura ubbidisce unicamente agli ordini del proprio Padrone ed è fortemente inibita nel formulare autonomamente pensieri o ragionamenti complessi. Mente Obnubilata infligge al Ghoul un malus di -4pt Intelligenza (già calcolato nel valore dell'Attributo).*
- Indole Aggressiva [Malfunzionamento]: *Per impartire un comando al Ghoul è necessario effettuare una Prova Media di Carisma + Psicologia con Obiettivo 3MdS. In caso di insuccesso, la Creatura si ribellerà al proprio Padrone, attaccandolo con ferocia fino alla morte. L'effetto dell'Indole Aggressiva potrà essere placato solo anestetizzando il Ghoul, disattivandolo, oppure attendendo un numero di ore pari al MdF realizzato nel test.*

Peculiarità:

- Corpo Rattoppato [Descrizione]: *A causa della morte violenta inflitta da Rosario Camerlengo al corpo resuscitato della donna, il Ghoul presenta numerose ricostruzioni anatomiche eseguite con l'impiego di organi e tessuti provenienti dal suo defunto assassino, in particolare interessanti il volto e l'arto sinistro del Costrutto. Numerose, inoltre, le cicatrici relative agli impianti animali effettuati sui suoi arti inferiori.*
- Vita Eterna [Singolarità]: *Poiché alimentato da una Gemma Elementale (ricavata dalla riduzione di un Djinn del Fuoco), il Ghoul è pressoché eterno ed immune al processo di decomposizione che caratterizza i suoi simili in mancanza di alimentazione.*
- Umanità Indotta [Singolarità]: *Sotto l'effetto del siero umanizzante, la Creatura è immunizzata dai propri Difetti e risulta avere un contegno abbastanza simile a quello di un essere umano, sebbene persistano atteggiamenti leggermente bizzarri e animaleschi legati ai propri istinti primordiali (quali appetito, sete, desiderio sessuale, diffidenza, individualità, fotofobia, pirofobia, brontofobia, ecc.).*

Cronologia degli Eventi

- 6 febbraio 2017: Luciana Neri Fedrini muore a seguito di un incidente stradale dopo un'accesa discussione col marito, il Professor Enrico Fedrini, Alchimista del Circolo de' Medici.
- Notte tra il 12 e il 13 marzo 2017: Rosario Camerlengo ruba le spoglie di Luciana dal cimitero su ordine del Prof. Fedrini, animato dal desiderio di riportare in vita l'amata moglie.
- 8 Settembre 2017: il Professore riesce a riportare in vita la moglie. Rosario, divorato da un dissidio religioso, abbatte la non-morta, scatenando l'ira di Enrico, che lo uccide a sua volta. Utilizzando componenti animali e parti del corpo di Rosario, Luciana rinasce come Ghoul animato da una Gemma Elementale, ma è priva di qualsiasi forma di carattere. Nel giro di breve, Edoardo Salviani viene scelto come nuovo assistente. La collaborazione tra i due chimici riesce solo a rendere la Ghoul una bestia feroce, per cui le ricerche proseguono al fine di sviluppare un siero che renda la creatura nuovamente senziente.
- Notte tra l'11 e il 12 marzo 2018: Rodolfo Corazzieri, Gran Maestro del Circolo de' Medici, muore.
- 3 aprile 2018: Edoardo sviluppa il siero "umanizzante" da usare sui Ghoul.
- 6 aprile 2018: Goran Szeghy fa recapitare l'ordine di sospensione delle attività a tutti i membri del Circolo de' Medici.
- 7 aprile 2018: il Professore Enrico Fedrini muore dilaniato dal Ghoul realizzato con il cadavere della moglie. Edoardo Salviani riesce ad iniettare nella creatura il siero umanizzante per portarla in salvo dal Circolo e, insieme, attraversano una porta dell'Antro delle Dodici Vie, con destinazione la Tomba dei Cento Scalini nel Parco degli Acquedotti di Roma. Finito l'effetto del composto, la donna fugge da Edoardo che comincia la sua caccia, per proseguire la quale prende la macchina del coinquilino sottraendogli le chiavi a sua insaputa (la sua Citroën era infatti rimasta a Villa Fedrini).
- 12 aprile 2018: messo su una pista da un video postato in rete, Edoardo concentra la sua ricerca nel Parco degli Acquedotti. Il Costrutto, difatti, aveva fatto della Tomba dei Cento Scalini il proprio rifugio diurno, attendendo la notte per avventurarsi nelle zone limitrofe.
- 16 aprile 2018: Goran invia una mail alla casella postale del defunto Professore, comunicando l'invio di una coppia di Bravi per assicurarsi che avesse posto fine a tutte le sue ricerche alchemiche.
- 18 aprile 2018: Alle ore 2.00 del mattino, Edoardo Salviani trova la morte cercando di catturare la Ghoul nel Parco degli Acquedotti, non senza prima riuscire ad iniettarle un'ultima dose del siero umanizzante.
- 18 aprile 2018: Alle ore 3.30 del mattino, sotto effetto del siero, la donna, in stato confusionale, corre a chiedere aiuto in una farmacia vicina al Parco per poi ritornare sui suoi passi, verso il luogo dell'omicidio. Qui sottrae l'ultima Sintesi Elementale al cadavere di Edoardo e, sfruttando un momento di lucidità, torna a Villa Fedrini, memore del funzionamento dell'Artefatto nella Tomba dei Cento Scalini. Una volta alla villa, si proietta in preda ad una furia animale fuori dalla cantina, demolendone la botola d'ingresso, per poi girovagare nei boschi circostanti senza pace.