

CALL of CTHULHU



IL VENDITORE DI MASCHERE

Un'avventura per Il richiamo di Cthulhu scritta da Giampaolo Rai in collaborazione con ChatGPT

SOMMARIO

L'AVVENTURA	3
QUELLO CHE SI SA	3
QUELLO CHE NON SI SA	3
COINVOLGERE GLI INVESTIGATORI	3
LE INDAGINI	4
UN VIAGGIO IN GONDOLA	6
NEL PADIGLIONE DELLE MASCHERE	7
IL TALISMANO BRUCIA	9
NESSUNO HA UN TALISMANO	10
UNA SOLUZIONE ALTERNATIVA	11
LA FINE DELL'AVVENTURA	11
AIUTI DI GIOCO	12
Personaggi non giocatori	12
Gli articoli dei giornali	13
Storia e caratteristiche di Giberto Squerini	15
SCHEDE PERSONAGGI	16



Questa avventura può essere copiata e distribuita ma non a scopi commerciali.
Se volete modificarlo siete liberi di farlo, se voleste citare la fonte ve ne sarei grato.
I disegni di copertina e interni sono stati creati con Image Creator.

L'AVVENTURA

Venezia, 27 febbraio 1922.

La nebbia scivola lenta sui canali come un animale stanco, nascondendo i lampioni e allungando le ombre dei ponti. Il Carnevale è alle porte, sebbene formalmente proibito la città non è disposta a rinunciarvi: musiche, risate e profumi si mescolano a un'inquietudine sottile, come se Veneziaà trattenesse il respiro nell'attesa di qualcosa.

La scomparsa di un giovane sarà l'avvio di una pericolosa indagine che porterà gli investigatori in un palazzo nascosto e pericoloso.

Un'avventura che svelerà aspetti occulti di Venezia, sopravvivere sarà difficile, conservare la sanità mentale quasi impossibile.

QUELLO CHE SI SA

Marco Altieri, un giovane studente appartenente a una famiglia veneziana sembra sparito nel nulla, la sorella ha chiesto a un gruppo di amici di indagare sulla sua scomparsa e ritrovarlo.

L'ultima volta che il giovane è stato visto era in piazza San Marco e si stava imbarcando su una gondola che lo avrebbe portato a una festa in maschera.

QUELLO CHE NON SI SA

Nella notte del 2 marzo 1897 un palazzo prese fuoco e il proprietario morì nell'incendio, si trattava di Giberto Squerini, ultimo rappresentante di una importante famiglia veneziana.

In realtà il nobile era uno studioso dell'occulto, nelle sue oscure ricerche si era spinto nei territori oscuri dei Miti sino a perdere completamente la ragione. I suoi aiutanti Tisian Sartori e Lisandro Dal Molin avevano rapito dieci giovani che erano stati sacrificati in una orribile cerimonia, ma la gondola della casata, usata per i rapimenti, non era passata inosservata.

Alcuni famigliari di una delle vittime penetrarono nel palazzo e trovarono i miseri resti dei giovani, quindi diedero alle fiamme il palazzo, uccidendo oltre al proprietario anche i suoi servi, tuttavia lo spirito di Squerini rimase all'interno delle rovine, tramando per riacquistare un corpo.

COINVOLGERE GLI INVESTIGATORI

Un gruppetto di persone si ritrovano in una fredda mattina di febbraio, un elegante caffè in Piazza San Marco è la sede della strana riunione.

I partecipanti sono stati convocati da Lucia Altieri, una giovane violinista veneziana dal volto stanco e inquieto, e sono tutti suoi conoscenti.

La donna di ottima famiglia, ha 24 anni e suona nell'orchestra del Gran Teatro La Fenice, indossa un vestito semplice ma elegante e stringe tra le mani un fazzoletto umido e stropicciato.

Lucia è tesa e nervosa, gli occhi sono rossi come se avesse pianto molto e parla a bassa voce, come se avesse paura di essere ascoltata da qualcuno.

La musicista dirà "Vi ringrazio per essere venuti. Mio fratello, Marco, è sparito due giorni fa e non è tornato a casa.

L'ultima volta che l'ho visto mi ha detto che era atteso a una festa in maschera in un luogo chiamato Il Padiglione delle Maschere.

L'ho visto salire su una gondola senza luci, poi più nulla.

Non so dove sia.

Nessuno sa dove sia, sono andata alla polizia e mi hanno detto di tornare domani perché mio fratello è scomparso da poco tempo, ma io so che è in pericolo.

Per favore... aiutatemi".

A questo punto gli investigatori potranno fare delle domande, Lucia dirà tutto quello che sa, che non è poi molto.

Se chiederanno dove si trova il Padiglione delle Maschere la donna dirà che non lo sa, lei ha visto il fratello salire sulla gondola a Piazza San Marco, a poche decine di metri da dove si trova il gruppo, poi l'imbarcazione si è diretta a nord, seguendo il Rio di Palazzo.

Lucia aggiungerà che il gondoliere indossava un mantello nero e un cappuccio, sulla gondola non c'erano luci che permettessero di vedere la sua faccia ma spiccavano quattro maschere nere e oro, due a prua e due a poppa.

Se chiederanno altri particolari a Lucia la ragazza dirà che il fratello indossava una maschera nuova di cui era molto fiero, comprata da un artigiano la cui bottega si trova nel Ghetto Novissimo.

Un tiro conoscenze farà capire agli investigatori la stranezza della cosa, il quartiere è formato da tre

blocchi di case senza botteghe, forse il negozio di maschere si trova in qualche altra zona del ghetto.

LE INDAGINI

Dopo aver parlato con Lucia gli investigatori hanno davanti tre possibili piste, la prima e più ovvia è cercare l'ubicazione del Padiglione delle Maschere, il che comporta cercare anche il gondoliere incappucciato, la seconda cercare informazioni in qualche biblioteca o archivio e la terza cercare il negozio del fabbricante di maschere.

Se non cercheranno il negozio l'avventura proseguirà ugualmente, ma gli investigatori perderanno l'occasione per un incontro importante.

Il Padiglione delle Maschere

Non sembra che a Venezia esista un palazzo chiamato Padiglione delle Maschere, per quanto cerchino gli investigatori non troveranno nessuna mappa che lo riporti, nessuno che sappia dove sia, nessun articolo o libro che ne parli.

La gondola delle maschere nere e oro

Nessuno sembra avere notizie della gondola sulla quale è salito Marco, qualche gondoliere dirà che gli sembra di aver visto qualcosa del genere nei pressi del ponte dei Mendicanti, altri diranno che la moda di usare le maschere come ornamento è finita il secolo scorso ma nient'altro.

Con un tiro riuscito su Fortuna gli investigatori rintracceranno in una osteria Francesco Boscolo, un vecchio gondoliere cieco che afferma di ricordare quella gondola decorata con maschere nere e oro. Dice che veniva chiamata la "Gondola del Silenzio" e apparteneva a una famiglia nobile estinta da decenni, la famiglia Squerini, il nome le fu dato perché si muoveva molto silenziosamente in acqua. Secondo lui nel 1897 vi fu un incendio durante il quale bruciò completamente Palazzo Squerini, assieme all'ultimo componente della famiglia e alla famigerata gondola, il gondoliere dirà che il palazzo non fu mai ricostruito, le sue rovine sono al termine del Rio dei Mendicanti, in Calle del Squero, in effetti molto vicino al Ponte dei Mendicanti.

Se gli investigatori ci andranno vedranno in effetti i resti di un palazzo con tracce evidenti di un incendio, restano in piedi solo le mura perimetrali, mentre l'interno è pieno di macerie.

Le ricerche in emeroteca

Sui giornali locali si possono cercare informazioni sia sul Padiglione delle Maschere che su cose strane successe in città.

In effetti non si troverà nulla sul primo argomento, sul secondo si scoprirà che ogni cinque anni, nel periodo attorno al carnevale, un uomo e una donna scompaiono misteriosamente.

L'ipotesi dei giornalisti è che si tratti di persone ubriache cadute in acqua e mai più ritrovate, in effetti a ogni carnevale vengono recuperati dei cadaveri dai canali.

Lo strano è che, a partire dal 1902, ogni cinque anni due corpi non vengono ritrovati.

Se si concentreranno sull'incendio di palazzo Squerini gli investigatori troveranno tre articoli che parleranno dell'incendio, affermando che oltre al proprietario, Giberto Squerini, morirono due domestici, Tisian Sartori e Lisandro Dal Molin. Secondo alcuni giornalisti l'incendio scoppiò per cause naturali, anche se un articolo mette in dubbio questa versione.

Il ghetto novissimo

Il ghetto ebraico di Venezia, il più antico d'Europa, si trova nel sestriere di Cannareggio, nella parte nord della città, ed è diviso in ghetto vecchio, ghetto novo e ghetto novissimo.

Il ghetto novissimo è costituito da tre grandi blocchi di case e si trova alla confluenza fra Rio di San Girolamo e Rio del Ghetto Novo, per entrarvi bisogna passare per una porta che dà accesso a Calle del Porton, la cancellata è normalmente aperta.

A metà di Calle del Porton, sulla sinistra, si trova Calle Ghetto Novissimo, una via stretta che, dopo essere passata sotto un blocco di abitazioni, sbuca in viottolo chiamato Calesele: in pratica Calle del Porton e Calle Ghetto Novissimo formano una T che divide i palazzi del blocco.

Il problema è che non sembrano esserci botteghe, anche se con un tiro individuare gli investigatori potranno notare una porta con a fianco quella che potrebbe essere una vetrina chiusa da persiane nere. Se chiederanno ai passanti questi diranno di non sapere nulla di botteghe che vendono maschere, qualcuno suggerirà l'indirizzo di qualche negozio, altri se ne andranno a passo svelto, l'unico consiglio buono è quello di rivolgersi al venditore di libri che si trova sulla sinistra dopo il Ponte di Ghettonovo.

Se gli investigatori seguiranno questo consiglio dovranno entrare nel ghetto novo, che si trova a meno di duecento metri di distanza.

Il ghetto novo

Passando il ponte e il Sotoportego di Ghetto Novo si arriva in una vasta piazza, Campo di Ghetto Novo, dove subito sulla sinistra si trova la libreria Alef. Non molto grande e ricolma di libri di tutti i tipi la libreria è gestita da un anziano ebreo che accoglierà calorosamente gli investigatori, presentandosi come Isaac Lattes.

Non appena nomineranno la bottega delle maschere gli investigatori vedranno l'anziano ebreo cambiare espressione di colpo, il libraio abbasserà la voce e dirà che sì, c'è un negozio del genere ma sarebbe meglio tenersene lontani.

L'uomo dirà che la bottega è qualcosa di molto strano e sinistro, è lì da moltissimo tempo ma nessuno conosce il proprietario, qualcuno dice che prima della fondazione del ghetto vi fosse un fondaco che in seguito rimase vuoto.

La cosa più strana è che il negozio viene aperto solo dopo mezzanotte e sporadicamente, eppure c'è sempre qualcuno che vi entra ad acquistare, nella vetrina sono esposte solo maschere di carnevale.

Il libraio affermerà che qualcosa di soprannaturale si celi dietro una facciata di normalità, forse un mazzikim, demoni notturni come la temibile Lilith, forse qualcosa di peggio, ma non è in grado di aggiungere altri particolari.

Se gli investigatori chiederanno a Isaac se ha qualcosa che potrebbe aiutarli lui, dopo un attimo di indecisione, dirà loro di tornare il giorno dopo, nel primo pomeriggio.

Quando torneranno al negozio gli investigatori riceveranno dei semplici dischi in legno con due lettere dell'alfabeto ebraico, la Aleph e la Tau; i simboli sono א e ט.

I dischi hanno un buco nel quale passa un semplice spago, il che permette di attaccarli al collo: Isaac raccomanderà agli investigatori di tenere sempre i dischetti a contatto con la pelle.

Il libraio non vorrà essere pagato e augurerà buona fortuna ai suoi nuovi amici, va tenuto conto che se gli investigatori non entreranno in possesso di questi talismani ci saranno conseguenze all'interno del Padiglione delle Maschere.

La bottega delle maschere

Come in tutta Venezia nel ghetto le calli sono strette, in questa zona non c'è il movimento di altre aree cittadine e il silenzio cade presto.

Di notte il ghetto ha un'atmosfera cupa, ombre lunghe, i passi che rimbombano, persiane cigolanti, umidità e foschia, qualche animale che guizza via furtivo, forse un gatto, forse un topo.



Subito dopo mezzanotte, quando la nebbia si è fatta fitta, una luce illumina Calle del Porton, le persiane si sono aperte e la vetrina è illuminata da una grossa candela, sopra alla porta c'è un'insegna dorata con la scritta "Bottega del Venditore di Maschere", insegna che prima non c'era.

La vetrina mostra due maschere sospese, che sembrano girare lentamente su se stesse senza meccanismo apparente, tutto è coperto da quello che sembra raso nero, in basso c'è una candela dalla luce insolitamente luminosa.

Con un tiro individuare sarà possibile capire che la candela non si consuma e che le maschere sono

sospese a fili sottilissimi.

Se gli investigatori provano a girare la maniglia della porta scopriranno che si riesce a entrare senza problemi, l'interno è stretto, soffuso di luce ambrata, odora di cera, fiori secchi e qualcos'altro... come polvere vecchissima.

Appese alle pareti ci sono una decina di maschere di vari colori, in un angolo c'è un manichino con un abito di velluto color porpora.

Un bancone pieno di attrezzi come ceselli, pennelli e boccette non etichettate, occupa la parete di fronte all'ingresso, dietro c'è una porta in legno chiusa, sul lato destro della stanza c'è uno specchio antico con la cornice rovinata sull'angolo inferiore destro.

La particolarità dello specchio è che non sembra riflettere nulla ma se qualcuno lo guarda standovi di fronte improvvisamente si vedranno fiamme e fumo, poi lo specchio sembrerà cadere ma resterà al suo posto.

Guardare dritto nello specchio e assistere a questa scena comporta la perdita di 1 punto sanità.

Dopo pochi istanti, uscendo dalla porta interna, compare il proprietario, una persona alta, elegantissima, che indossa un abito nero con bordature d'oro e una maschera di porcellana completamente dorata.

La sua voce è priva di inflessioni, morbida, quasi ipnotica, i suoi modi molto cortesi ma le sue frasi sono melliflue e sfuggenti.

Il Venditore di Maschere esordirà dicendo

“Benvenuti. Non ricevo molti visitatori curiosi... almeno, non di recente.... cercate forse una maschera? O... qualcuno che l'ha indossata?”.

Se gli investigatori gli faranno qualche domanda le sue risposte saranno sempre ambigue, su Marco dirà “Ah, il giovane studente, aveva un volto interessante... molto adatto, gli ho venduto una maschera e ora sta partecipando a un grande evento... un ballo esclusivo. Ma temo che gli ospiti non gradiscano interruzioni”.

Sul Padiglione delle Maschere dirà “Si lo conosco... dove si trova? A volte è un palazzo. A volte è un'idea. Stasera, credo sia nascosto”, poi aggiungerà “Domani... o forse dovrei dire oggi... a mezzanotte fatevi trovare allo stazio di San Marco, da lì potrete arrivare al Padiglione”.

Le frasi del Venditore di Maschere saranno spesso slegate dal contesto e quasi sempre prive di logica, alcuni esempi sono “Il tempo è un concetto ridicolo,

il passato non esiste perché è passato, il futuro non esiste perché ancora non c'è e il presente, come attimo che separa due cose inesistenti, come potrebbe mai essere reale?”, “Anche un incendio può cuocere un coniglio” o “L'occhio non può vedere ciò che la bocca non dirà”.

Tuttavia le maniere del negoziante saranno sempre cortesi, egli offrirà a chiunque sia entrato una maschera, sono tutte bianche tranne una nera, che verrà offerta all'uomo più giovane o a quello con la miglior Costituzione presente (a scelta del Custode). Il prezzo delle maschere è di dieci lire, una somma corrispondente a una giornata di paga di un operaio, se gli investigatori cercheranno di abbassare il prezzo il Venditore di Maschere scenderà a cinque lire, poi a una lira e alla fine regalerà le maschere. Se qualcuno non volesse acquistare la maschera non ci saranno problemi, il Venditore di Maschere si limiterà a dire “Come desiderate, ma tutti hanno bisogno di un volto nuovo”; se qualcuno volesse comperare lo specchio dovrà sborsare venti lire, senza nessun margine di trattativa.

Fuori dalla bottega lo specchio si comporterà normalmente, riflettendo quello che ha intorno, tuttavia nella notte scomparirà per tornare dal precedente proprietario.

Dopo che tutti hanno acquistato o rifiutato la maschera il bottegaio congederà gli investigatori, raccomandando loro di trovarsi a mezzanotte allo stazio San Marco.

Chi uscirà dalla bottega non la vedrà più, mentre chi non vi è ancora entrato potrà sempre farlo, va sempre tenuto presente che nella Bottega delle Maschere non sono possibili combattimenti, se si verificasse un qualsiasi atto ostile le maschere inizierebbero a urlare, il manichino si muoverebbe minacciosamente e senza capire come il responsabile si troverebbe all'aperto (perdita di sanità 1/1d4). Nonostante la stranezza di quanto sta succedendo gli investigatori non si sentiranno mai minacciati, del resto lo scopo del Venditore di Maschere è quello di averli la sera successiva al padiglione delle Maschere, dove i pericoli non mancheranno.

UN VIAGGIO IN GONDOLA

A questo punto agli investigatori non rimarrà altro che salire sulla gondola del silenzio, pertanto il giorno seguente si dovranno recare in piazza San

Marco a mezzanotte.

La nebbia è densa e rende Venezia quasi irreale, i suoni sono ovattati, il rumore dell'acqua è l'unica cosa davvero viva, le luci dei palazzi si riflettono tremolando sulla superficie della laguna, allo stazio non ci sono gondole, a meno che qualche investigatore non ne abbia prenotata una.

La gondola del silenzio arriverà in piazza San Marco scivolando sull'acqua come se galleggiasse su qualcosa di solido, è priva di lanterne, dipinta con una vernice opaca e con gli ornamenti in ottone scuri e corrosi, a poppa e a prua ci sono due maschere dipinte nero e oro.

Il gondoliere indossa un mantello nero, indossa un cappello a tesa larga e ha una maschera dorata, priva di tratti ma leggermente incrinata.

Una volta accostato il gondoliere farà un cenno lento e rituale con il capo, con una voce che sembra arrivare da lontano dirà "Gli ospiti sono attesi". Solo chi ha la maschera datagli dal Venditore di Maschere riusciranno a salire sulla gondola del silenzio, gli altri resteranno a terra.

Il gondoliere non parlerà ma risponderà alle domande con frasi brevi e a volte sibilline, se gli viene chiesto dove è diretto dirà «Dove la festa ha inizio. Dove finisce il volto».

Se gli investigatori gli chiederanno di Marco il gondoliere dirà "Lui... danza ancora", sull'identità del venditore di maschere dirà, facendo un inchino con la testa "Il Maestro crea. Il Padiglione sceglie", se gli verrà chiesto il nome dirà "Io sono Dal Molin".

La gondola si muove da sola, silenziosa, come spinta da una corrente invisibile, la casa a fianco del canale sembrano svanire rapidamente nella nebbia, mentre i suoni diventano distanti, come se provenissero da un'altra Venezia, più vivace e luminosa.

Se un investigatore tocca il bordo della gondola, percepisce per un istante una sensazione di vertigine, come se lo spazio attorno fosse incorretto.

Poi, all'improvviso compare un palazzo con una scalinata in marmo nero che dà accesso su una massiccia porta in legno, sopra la quale una lastra in marmo bianco riporta la scritta Padiglione delle Maschere in eleganti caratteri gotici.

Chi ha visto le macerie di Palazzo Squerini si renderà conto che la costruzione davanti a loro ha sostituito le rovine, questo costerà un punto sanità se si fallirà il tiro.

Gli scalini ma anche la porta e i muri sembrano strani, un tiro difficile su occultismo o antropologia rivelerà che la gondola del silenzio è il mezzo per accedere a un portale su un'altra dimensione.

Chi è riuscito nel riconoscere il portale si renderà anche conto che non ci sono alternative, tuffarsi in acqua vuol dire morte istantanea, la gondola non tornerà indietro e la sola via percorribile è entrare nel palazzo.

Quando gli investigatori mettono piede sulla scalinata, il gondoliere non li segue, rimane immobile, guardando l'acqua senza dire una parola. Una volta che tutti saranno scesi dalla gondola la porta del palazzo si apre da sola con un lungo gemito, dietro si vedono delle luci, a quel punto se qualcuno non ha indossato la maschera sarà la maschera stessa a pensarci e nessuno riuscirà più a togliersela.

Indossare la maschera fa perdere 20 sui tiri Psicologia e Idea ma fa guadagnare 30 su occulto e 3 sulla conoscenza dei Miti, con conseguente perdita di sanità.

Se qualcuno non è salito sulla gondola del silenzio e l'ha seguita la vedrà accostare alle rovine di palazzo Squerini e avvicinarsi all'ingresso, chi scende dal natante sembrerà sparire di colpo non appena mette piede a terra (perdita di sanità 1/1d4).

NEL PADIGLIONE DELLE MASCHERE

La sala dei sussurri

Una volta entrati nel palazzo gli investigatori si troveranno in una stanza circolare, con un passaggio di fronte alla porta d'ingresso e un lampadario veneziano sospeso al soffitto che illumina la stanza con la debole luce di alcune candele.

Le pareti completamente coperte di maschere bianche, quando la porta si chiuderà tutte le maschere aprono lentamente la bocca e un coro di sussurri riempie la stanza (perdita sanità 0/1).

Non è impossibile capire le parole, ma l'effetto è destabilizzante, al centro della stanza c'è un piedistallo con una targa in ottone con una cornice in legno e un supporto che la tiene in piedi.

Tutto attorno alla cornice c'è la scritta "Il volto scelto deve essere disposto al vuoto", mentre sulla targa sono incisi nove nomi, quattro donne e cinque uomini.

L'ultimo nome maschile è quello di Marco Altieri, gli

altri sono le persone scomparse nei 25 anni precedenti, i nomi sono accoppiati, prima quello di un uomo e poi quello di una donna.

Mentre osservano la targa gli investigatori vedranno che un altro nome apparirà in fondo, a fianco di quello di Marco, si tratta dell'investigatrice con più punti magia, tutti perderanno 1/0 punti sanità, tranne l'interessata che perderà 1/1d6 punti sanità, mentre nella sua mente appaiono le parole "Tu sei la Prescelta".

Il labirinto

L'unico modo per uscire dalla stanza è usare il passaggio che dà accesso a un lungo corridoio buio, dove gli investigatori sentiranno voci famigliari, quelle di un parente morto, un amico o un amore perduto.

Alla fine del corridoio c'è un labirinto con pareti alte e lisce, interamente bianche, di un bianco opaco che assorbe i suoni e rende l'aria sospesa.

Non ci sono decorazioni: solo superfici pure, interrotte talvolta da spigoli netti o curve improvvise che disorientano chi cammina, la luce sembra filtrare dall'alto, da lucernari invisibili o da fenditure sottili nel soffitto, scivolando sulle pareti come acqua.

Il labirinto sembra cambiare mentre lo si percorre, il che oltre a sconcertare chi vi si trova rende molto difficile uscire.

Nel labirinto si possono incontrare tre figure, un maggiordomo, un uomo e una donna, vestiti con una tunica rossa e una maschera completamente rossa.

L'uomo e la donna si possono incontrare solo se si riesce in un tiro fortuna, il primo effettuato dal personaggio con la fortuna più alta e il secondo con la fortuna più bassa, i tiri vanno effettuati non appena gli investigatori entrano nel labirinto.

Il primo ad apparire sarà l'uomo, che veste un abito rosso profondo, di un rosso saturo e vellutato che sembra assorbire la luce invece di rifletterla, il colore è così intenso da sembrare vivo, pulsante, quasi in contrasto violento con le pareti candide che li circondano.

La maschera, anch'essa rossa, copre interamente il volto, è liscia, priva di espressione, con aperture sottili per gli occhi che lasciano intravedere solo l'oscurità dietro lo sguardo.

Il rosso della maschera è leggermente diverso da quello degli abiti, più lucido, come smalto o cera, e

riflette debolmente il bianco circostante.

Quando l'uomo finalmente parla, la sua voce non sembra provenire da sotto la maschera, ma dalle pareti stesse del labirinto, è calma, profonda, e ha una strana eco, come se più voci parlassero all'unisono.

"Non sono uno solo", dice a chi incontra, fermandosi a pochi passi di distanza, la maschera rossa resta immobile, ma si ha la sensazione che stia sorridendo. "Sono quelli che hanno già attraversato, sono ogni scelta, ogni corridoio che attraverserete, per questo mi vedi più volte, anche quando credi di no."

Se l'interlocutore chiede una via d'uscita, l'uomo inclina leggermente il capo, come divertito da una domanda troppo semplice.

"Alla fine del labirinto c'è una sala da ballo", continua. "Un luogo ampio, luminoso, dove il bianco lascia spazio al movimento e alla musica. Lì tutti arrivano, prima o poi. Ma arrivarci non significa andarsene. Solo il maggiordomo può indicare la via per uscire, non io. Il maggiordomo conosce le porte che non sembrano porte e i corridoi che non esistono finché non vengono nominati.»

Se i giocatori hanno avuto successo in tutti e due i tiri fortuna arriverà la donna in rosso che dirà "Noi non siamo usciti, nessuno di noi. Voi potrete uscire se sconfiggerete il Venditore di Maschere".

Se gli investigatori chiedono come fare la donna dirà "Lui teme una cosa sola, quello che una volta lo ha ucciso", senza aggiungere altro.

Poi il silenzio ritorna, l'uomo e la donna svaniscono tra i corridoi candidi, lasciando dietro di sé solo l'idea inquietante di una musica lontana, forse già in attesa nella sala da ballo.

Le due figure sono l'incarnazione degli spiriti dei quattro uomini e delle quattro donne sacrificati da Giberto Squerini, il loro destino è aggirarsi nel palazzo sino a quando il suo spirito non sarà sconfitto e spento per sempre.

La sola cosa che teme il Venditore di Maschere è il fuoco, dato che furono le fiamme a ucciderlo nella tragica notte del 9 marzo 1897.

Il maggiordomo è vestito di bianco e ha una maschera bianca, parlerà con un tono cortese, dicendo "Benvenuti, stimati ospiti. Il ballo è in corso, manca l'ultima ballerina", poi indicherà la via per uscire dal labirinto, sarà l'ultima apparizione che incontreranno gli investigatori prima di uscire.

La sala da ballo

Alla fine del labirinto c'è un ballatoio che si affaccia su un vasto salone e dà accesso a una scala a chiocciola con la particolarità di poter essere percorsa solo in discesa, perlomeno per gli investigatori.

Il salone è un vasto locale rettangolare, il pavimento è di marmo bianco con al centro un ovale contenente un mosaico, le pareti sono ornate con arazzi ormai consunti dal tempo e stemmi nobiliari in legno laccato, grandi candele nere illuminano la sala con una luce innaturalmente fissa.

Attorno al mosaico ci sono quattro coppie che ballano al suono di una orchestra che si trova su un palco addossato alla parete, musicisti e danzatori sono tutti mascherati ma solo i ballerini hanno maschere fabbricate dal misterioso artigiano del ghetto ebreo. La musica è particolare, si tratta di un valzer lento, distorto ma perfettamente ritmico, come se fosse il battito stesso del Padiglione.

Un tiro individuare permetterà di capire che il ballo non è casuale, le coppie seguono uno schema elaborato, un ulteriore tiro su occulto permetterà di capire che è in corso un rituale.

I ballerini sono disposti in modo da lasciare uno spazio che permetterebbe a un'altra coppia di partecipare al ballo, occupando in tal caso i vertici di una stella a cinque punte.

Improvvisamente risuona un gong, i musicisti smettono di suonare e una figura imponente entra nella sala da ballo da una porta sulla parete opposta a quella dove si trovano gli investigatori.

La porta sembra essere apparsa dal nulla, gli investigatori capiranno subito che il nuovo arrivato è il Venditore di Maschere.

L'uomo indossa una maschera più antica e più complessa di quella che aveva nella bottega, senza bocca né occhi, colorata di oro con pochi tratti neri, le cui linee sembrano scolpire espressioni diverse a seconda dell'angolo da cui la si guarda.

L'uomo parlerà con voce morbida, ma che rimbomba come se provenisse da qualche stanza nascosta, e dirà "Signore e signori... è giunto il momento".

Gli investigatori notano allora un dettaglio inquietante: le maschere dei ballerini iniziano a vibrare leggermente, sembra un tremore impercettibile, eppure chi le indossa appare improvvisamente rigido, come trattenuto da un filo

invisibile.

Se tra gli investigatori c'è un PNG questi sussurrerà "Non stanno partecipando al rituale... ne sono prigionieri".

Il padrone di casa apre le braccia ed esclama "Le maschere sono chiavi, chiavi che scelgono chi ha già lasciato crepe nella propria identità, noi non facciamo che completare il processo!".

Il Venditore di Maschere spiega, con tono sereno, come se stesse descrivendo un'opera d'arte, "Ogni essere umano indossa un volto. Ma non è il vero volto. Il vero volto è ciò che rimane quando tutto il resto viene tolto".

Improvvisamente a fianco dell'uomo apparirà una figura con una maschera bianca, un uomo che sembra essere spinto da una forza contro la quale sta opponendo una inutile resistenza, si tratta evidentemente di Marco Altieri.

Il Venditore di Maschere esclamerà "Si dia inizio alla fine, si completino le coppie" mentre esegue un elaborato gesto con le mani sollevate.

A questo punto il mosaico al centro del pavimento sembrerà animarsi, le tessere sembrano scivolare e ricomporsi, come attirate da una geometria nascosta. mentre prima formavano un disegno astratto ora disegnano una maschera bianca, che emette una luce innaturale.

Se qualcuno proverà a sparare contro il Venditore di Maschere vedrà le pallottole attraversarlo come se fosse fatto di fumo.

Mentre l'orchestra ricomincerà a suonare una nenia ossessionante Marco si dirigerà lentamente verso la sua ballerina, la Prescelta, mentre tutti restano immobili, come inchiodati da una mano invisibile, è evidente che è in atto un potente incantesimo.

A questo punto quello che succede dipende dal possesso o meno del talismano preparato dal libraio del ghetto nuovo, Isaac Lattes, per gli investigatori. Vedremo per prima la situazione nella quale gli investigatori, o almeno qualcuno di loro, hanno i talismani a contatto con la pelle e poi il caso in cui questo non succede.

IL TALISMANO BRUCIA

Non appena Marco tocca la mano della Prescelta la situazione di immobilità finirà di colpo, gli investigatori sentiranno la pelle a contatto con il talismano bruciare, una sensazione dolorosa ma che

durere per pochi secondi; i ciondoli diventeranno cenere, ma la pelle degli investigatori non mostrerà nessuna ustione.

Improvvisamente i ballerini smetteranno di danzare, il Venditore di Maschere farà un passo indietro e la sua maschera, nonostante la mancanza di lineamenti, sembra esprimere stupore, poi si volterà e uscirà dalla sala da ballo.

La porta si chiuderà da sola alle sue spalle, le candele si spegneranno una a una e solo la luce innaturale del mosaico rimarrà a illuminare la scena.

Marco si scuoterà come chi si risveglia bruscamente, poi guarderà gli investigatori e dirà “Grazie, mi avete liberato, il Venditore di Maschere voleva un nuovo volto e saresti stato tu”, indicando il portatore della maschera nera.

Nel resto della sala le coppie hanno smesso di ballare, l'orchestra è scomparsa lasciando sul posto gli strumenti e il mosaico sta lentamente tornando alla sua forma originale, mentre la luce che emette inizia a calare.

L'uomo in rosso sembrerà materializzarsi a fianco degli investigatori, dicendo “Se volete uscire di qui dovete uccidere il Venditore di Maschere. Ma non vi resta molto tempo”, dietro di lui apparirà la donna in rosso, che porgerà una bottiglia piena di olio per lampada.

A questo punto la sola cosa da fare è inseguire e stanare il Venditore di Maschere, magari dopo aver strappato dal muro gli arazzi e raccolto gli strumenti abbandonati.

La sala ottagonale

Questo permetterà di preparare delle torce che saranno utili per combattere con il fuoco, aperta la porta attraverso la quale è scappato il Venditore di Maschere gli investigatori si troveranno in una sala ottagonale.

Il pavimento sembra riflettere come acqua ma è solido, le pareti sembrano sciogliersi lentamente ma restano sempre al loro posto, il soffitto è di un nero profondo, percorso a tratti da luci brillanti come stelle cadenti.

In mezzo alla stanza c'è un uomo vestito di nero che indossa una maschera dorata leggermente incrinata, non appena gli investigatori entreranno li attaccherà, armato di una specie di pizzo.

Anche in questo caso la sola cosa che può danneggiare l'assalitore è il fuoco, sparargli o

colpirlo con un'arma bianca non serve a niente. L'uomo è Tisian Sartori, il secondo servitore di Giberto Squesrini, una volta eliminato si potrà passare nella sala successiva.

La sala dello specchio

Questa sala è quadrata, con una sola porta, le pareti sono bianche, completamente spoglie, su quella a destra c'è lo specchio con la cornice rovinata già visto nella Bottega delle Maschere.

Il pavimento è in legno di olivo, sul soffitto a cupola c'è un affresco raffigurante Azathoth e gli Dei Esterni che danzano attorno a lui, l'affresco sembra muoversi e guardarlo costa 1/1d6 punti sanità.

Il Venditore di Maschere è in piedi vicino a una specie di trono addossato alla parete sinistra, si sta evidentemente riprendendo dal trauma subito al momento del fallimento del suo incantesimo e ora dovrà lottare con gli investigatori.

Pur scosso e indebolito lo stregone è ancora potente e lancerà gli incantesimi di cui dispone contro gli assalitori, che dovranno essere decisi e veloci per batterlo.

Solo il fuoco potrà danneggiare fino alla distruzione il Venditore di Maschere ma esiste anche un altro modo per vincere.

Distruggere lo specchio metterà fine all'esistenza del Venditore di Maschere, essendo un oggetto materiale è possibile danneggiarlo con armi normali, sia il vetro che la cornice dovranno essere fatti a pezzi.

NESSUNO HA UN TALISMANO

In questo deprecabile caso gli investigatori hanno un solo modo per distruggere il Venditore di Maschere, bruciare il mosaico che rappresenta la maschera al centro della sala da ballo.

Anche in questo caso l'uomo e la donna in rosso appariranno, quindi gli investigatori avranno l'olio infiammabile ma dovranno capire come usarlo.

Quando Marco e la Prescelta prenderanno posto tra i ballerini Tisian Sartori entrerà nella sala e assalirà gli investigatori con la sua pizzo, urlando come un ossesso.

Se gli investigatori attaccheranno il Venditore di Maschere questi lancerà contro uno di loro l'incantesimo Il gesto che rallenta o Avizzimento, poi si ritirerà dietro la porta, che in questo caso non

potrà essere aperta o forzata.

Chi indossa la maschera nera non potrà muoversi, sentirà solo una voce sussurrargli nella testa le parole "Esulta, sarai il Nuovo Volto", questa buona notizia costerà all'interessato 1/1d6 di sanità.

Chi proverà ad avvicinarsi al mosaico dovrà evitare i ballerini, che cercheranno di tenere chiunque lontano da quello che è il fulcro dell'incantesimo, comunque un tiro schivare riuscito permetterà di arrivare al mosaico.

Versando l'olio sul mosaico e incendiandolo palazzo Squerini crollerà per una seconda volta, il Venditore di Maschere scomparirà definitivamente e gli investigatori saranno liberi.

UNA SOLUZIONE ALTERNATIVA

Potrebbe essere che qualche investigatore non salga sulla gondola del silenzio ma la segua a distanza, in questo caso non vedrà palazzo Squerini come era in passato ma le rovine attuali.

Quando gli investigatori sulla gondola entreranno nel palazzo il loro compagno li vedrà sparire uno dopo l'altro (costo sanità 1/1d4), alla fine resteranno solo la gondola e il gondoliere, immobili sull'acqua. Entrare nel palazzo non servirà a niente, ci sono solo le macerie, parlare con il gondoliere è inutile, cercare di salire sulla gondola è impossibile, tuttavia anche da fuori è possibile sconfiggere il Venditore di Maschere.

Per questo è necessario affondare la gondola che, sebbene inattaccabile a colpi di arma da fuoco, esplosivi o corpi contundenti, è vulnerabile al fuoco o agli attacchi magici.

Qualsiasi combustibile può andar bene per incendiare la gondola, il gondoliere non cercherà di opporsi né di spegnere il fuoco, semplicemente arderà in pochi secondi e scomparirà.

L'investigatore non avrà strumenti magici ma potrebbe procurarsene uno, palazzo Squerini dista poco meno di due chilometri dalla libreria di Isaac Lattes, in meno di trenta minuti l'investigatore potrà arrivare in Campo di Ghetto Novo e svegliare il libraio.

Una volta informato di quello che sta succedendo l'anziano ebreo chiamerà alcuni abitanti del ghetto che lo aiuteranno a portare una grossa cassa su una barca, che partirà subito alla volta di Rio dei Mendicanti.

In realtà Isaac Lattes è un rabbino, esperto cabalista e talmudista, la cassa nascosta nel suo negozio

contiene un golem, un gigante d'argilla che può essere facilmente animato, cosa che il libraio farà una volta arrivati.

Incidendo sulla fronte la parola "Verità", in ebraico **אמת**, Isaac darà vita alla creatura, che si scatenerà contro palazzo Squerini.

Il golem distruggerà la gondola del silenzio come prima cosa, il gondoliere non si opporrà e affonderà con la sua imbarcazione.

A questo punto il Venditore di Maschere morirà e il suo palazzo onirico svanirà immediatamente, il destino di Giberto Squerini era legato alla gondola dalla tragica notte dell'incendio.

Il rabbino cancellerà la prima lettera della parola sulla fronte del golem ottenendo la parola "Morto", in ebraico **מת**, questo immobilizzerà il golem.

Gli uomini di Isaac si affretteranno a rimettere la creatura nella cassa, poi tutti se ne andranno, non prima che il libraio dica all'investigatore "Non una parola, mi raccomando".

LA FINE DELL'AVVENTURA

Una volta sconfitto il Venditore di Maschere il palazzo onirico scomparirà, resteranno solo gli investigatori, le otto coppie che ballavano e lo specchio.

Tutti cadranno da un paio di metri, chi fallirà un tiro Fortuna subirà un punto danno.

Chi è morto all'interno del palazzo si risveglierà di colpo, anche se perderà 10 punti sanità sarà ancora vivo, chi è stato ferito ora è sano.

Consapevoli di aver sconfitto un terribile nemico gli investigatori guadagneranno 1d10 di sanità, dovranno però spiegare come siano tornate otto persone scomparse negli ultimi venti anni.

Il fatto che le ragazze e i ragazzi abbiano la stessa età del giorno della sparizione non semplificherà certamente le cose, tuttavia le autorità capiranno presto che sarà meglio coprire tutto.

Gli investigatori, grazie alla riconoscenza delle famiglie dei giovani salvati guadagneranno 25 punti di credito, diventando molto popolare a Venezia.

Peraltro resta ancora un punto in sospeso, in uno dei magazzini dell'università di Venezia c'è una maschera dorata recuperata nel 1897 dalle macerie, solo un misero resto o qualcosa di più inquietante?

PERSONAGGI NON GIOCANTI

NOME	COGNOME	COSA FA
Lucia	Altieri	Violinista
Francesco	Boscolo	Vecchio gondoliere cieco
Isaac	Lattes	Libraio
Giberto	Squerini	Nobile veneziano
Il Venditore di Maschere		Giberto Squerini nella sua forma onirica
Tisian	Sartori	Domestico di Giberto Squerini
Lisandro	Dal Molin	Domestico di Giberto Squerini



Il Gazzettino, Venezia, 3 marzo 1897

Tre vittime nel rogo sul Rio dei Mendicanti

Un violento incendio è divampato nelle prime ore dell'alba all'interno di Palazzo Squerini, elegante dimora affacciata sul Rio dei Mendicanti, causando la morte del proprietario Giberto Squerini, 58 anni, e di due domestici al suo servizio: Tisian Sartori, 34 anni, e Lisandro Dal Molin, 41 anni.

Secondo le prime ricostruzioni fornite dai vigili del fuoco, le fiamme si sarebbero propagate rapidamente dal piano nobile, avvolgendo in pochi minuti gran parte dell'edificio. I soccorsi, giunti sul posto dopo la segnalazione di alcuni passanti che avevano notato un bagliore anomalo sul canale, hanno potuto fare ben poco: il palazzo era già avvolto da un denso fumo nero e da alte lingue di fuoco visibili anche dai ponti vicini.

I corpi delle tre vittime sono stati rinvenuti solo dopo ore di lavoro, quando le squadre sono riuscite a domare l'incendio e a mettere in sicurezza la struttura. Le autorità hanno confermato che nessun altro residente si trovava all'interno al momento del rogo.

Il comandante dei vigili del fuoco ha dichiarato che non vi sono, al momento, indizi che facciano pensare a un atto doloso. Le prime analisi suggeriscono che l'incendio possa essere stato causato da una candela lasciata accesa, ipotesi compatibili con la disposizione dei locali e con i materiali rinvenuti.

I vicini, ancora scossi dall'accaduto, ricordano Squerini come un uomo riservato, raramente visto in compagnia, e descrivono i due domestici come lavoratori fidati e discreti. Alcuni residenti della zona hanno riferito di aver udito strani rumori provenire dal palazzo nelle ore precedenti al rogo, ma gli inquirenti ritengono che tali testimonianze siano compatibili con il cedimento delle travi e delle strutture interne.

Le indagini proseguiranno nei prossimi giorni, ma al momento la pista più accreditata resta

L'Adriatico, Venezia, 3 marzo 1897

MISTERIOSO INCENDIO A PALAZZO SQUERINI

Tre morti nella notte sul Rio dei Mendicanti

Un violento incendio ha distrutto nelle prime ore di ieri il celebre Palazzo Squerini, elegante dimora affacciata sul Rio dei Mendicanti. Nel rogo hanno tragicamente perduto la vita il proprietario, cav. Giberto Squerini, e due domestici al suo servizio, Tisian Sartori e Lisandro Dal Molin.

Le fiamme, divampate attorno alle tre del mattino, si sono propagate con rapidità insolita, avvolgendo il piano nobile e rendendo impossibile ogni tentativo di soccorso. I vigili del fuoco, accorsi tempestivamente, hanno potuto soltanto contenere l'incendio e impedire che si estendesse agli edifici vicini.

Secondo le prime dichiarazioni delle autorità, "le cause del disastro sarebbero da attribuirsi a un incidente domestico", forse un lume lasciato incustodito. Non sono stati rinvenuti elementi che facciano pensare ad atto doloso.

I residenti della zona, ancora scossi dall'accaduto, ricordano il cav. Squerini come un uomo riservato, dedito ai suoi affari e poco incline alla vita mondana. I due domestici, entrambi originari della terraferma, erano noti per la loro discrezione.

Le indagini proseguiranno nei prossimi giorni, mentre il palazzo, il cui interno è completamente crollato, rimane sotto sequestro in attesa della fine delle indagini.

L'Adriatico, Venezia, 7 marzo 1897

INCIDENTE O QUALCOSA DI OSCURO?

Dubbi e ombre sull'incendio del Rio dei Mendicanti

A pochi giorni dal tragico incendio che ha distrutto Palazzo Squerini, causando la morte del proprietario Giberto Squerini e dei domestici Tisian Sartori e Lisandro Dal Molin, emergono nuovi elementi che gettano un'ombra sulla versione ufficiale dell'accaduto.

Le autorità hanno parlato fin da subito di incendio accidentale, probabilmente dovuto a un guasto o a una fonte di luce lasciata incustodita.

Tuttavia, alcune testimonianze raccolte in queste ore sembrano suggerire che la vicenda possa essere più complessa.

Diversi residenti della zona riferiscono di aver udito, poco prima che le fiamme divampassero, rumori insoliti provenire dal palazzo: passi concitati, porte sbattute e, secondo un gondoliere che preferisce rimanere anonimo, persino "voci alterate, come di persone che litigavano".

Un altro elemento curioso riguarda la rapidità con cui l'incendio si sarebbe propagato.

I vigili del fuoco, pur non parlando di dolo, hanno ammesso che la violenza delle fiamme non è del tutto compatibile con un semplice incidente domestico.

Alcuni materiali rinvenuti tra le macerie sono stati trasferiti ai laboratori dell'università per ulteriori analisi.

C'è poi la questione delle finestre del piano nobile, che secondo un testimone sarebbero state "spalancate di colpo" pochi istanti prima che il palazzo venisse avvolto dal fuoco, come se qualcuno avesse tentato di fuggire o di attirare l'attenzione.

Infine, resta inspiegata la presenza di frammenti di maschere annerite dal fumo rinvenuti tra i resti della sala principale.

Gli oggetti non risultano appartenere alla collezione nota del Squerini, né ai suoi domestici e sarebbero in ceramica.

Le autorità non hanno rilasciato commenti in merito.

Sebbene non vi siano prove concrete che contraddicano la versione ufficiale, il caso continua a suscitare interrogativi tra i residenti del sestiere.

Molti si chiedono se davvero si sia trattato di un tragico incidente... o se qualcosa di più oscuro si nasconda dietro le mura annerite di Palazzo Squerini.

Gli articoli di giornale reperibili in emeroteca, non si troveranno altri articoli di quanto successo a palazzo Squerini, come se qualcuno avesse censurato l'argomento.

Giberto Squerini nacque nel 1855 in una delle famiglie più antiche di Venezia. Gli Squerini non erano più ricchi come un tempo, ma conservavano un'aura di prestigio e un palazzo che si affacciava sul Rio dei Mendicanti. Giberto crebbe circondato da libri, ritratti di antenati e un silenzio pesante che sembrava impregnare le pareti e fin da giovane mostrò una curiosità morbosa per ciò che sfuggiva alla comprensione comune: culti orientali, alchimia, spiritismo. Frequentò salotti esoterici, sedute spiritiche e circoli occultisti che proliferavano nella Venezia di fine secolo. Ma mentre gli altri cercavano intrattenimento, Giberto cercava risposte... e soprattutto, cercava potere.

Nel 1896, durante un'asta a Padova, Giberto acquistò un manoscritto anonimo scritto in latino, rilegato in pelle scura e privo di titolo. Solo più tardi scoprì che gli studiosi lo chiamavano *Codex Mascherarum*, un testo proibito che parlava di entità capaci di assumere identità umane come fossero maschere.

Il libro conteneva riferimenti a un essere chiamato Colui Che Indossa i Volti e un rituale per evocarlo, Giberto lo tradusse e ne rimase ossessionato, alla fine eseguì la cerimonia di evocazione.

Apparve una figura avvolta da un mantello nero, il volto nascosto da una maschera bianca senza tratti, si trattava di Colui Che Indossa i Volti, un avatar di Nyarlathotep, che parlò non con la voce, ma con la mente, offrendo a Giberto conoscenza, potere e la possibilità di "indossare" altre vite, di diventare chiunque desiderasse, senza esitare Giberto accettò.

L'anno successivo lo stregone eliminò i genitori e poi, per effettuare il rituale suggerito da Colui Che Indossa i Volti, fece rapire 10 giovani, cinque uomini e cinque donne, dai suoi domestici Tisian Sartori e Lisandro Dal Molin.

Gli sventurati vennero sacrificati in una oscena cerimonia, ma la fretta tradì Giberto, le losche attività della gondola del silenzio non erano passate inosservate.

La notte successiva al sacrificio una decina di uomini entrarono nel palazzo e, trovate le salme martoriate delle persone sacrificate, diedero fuoco al palazzo e alla gondola.

Giberto e i suoi servitori morirono tra le fiamme ma i vigili del fuoco trovarono tra le macerie una maschera dorata, intatta: lo spirito di Giberto era sopravvissuto, lentamente riuscì ad attrarre nel palazzo altri ragazzi e ragazze per una cerimonia che gli avrebbe ridato il corpo.

Attualmente Giberto sopravvive come spirito e ha una forma visibile solo all'interno del Padiglione delle Maschere e Della Bottega della Maschere, due luoghi onirici.

Non può essere colpito da armi fisiche, a tutti gli effetti è incorporeo, tuttavia può essere ferito dal fuoco o da armi magiche.

Forza		Destrezza	16	Intelligenza	14	Idea	70	Schivare	
Costituzione		Fascino	18	Educazione	15	Conoscenze	75	Punti ferita	14
Taglia	14	Mana	110	Fortuna		Punti magia	110	Sanità	0

Incantesimi:

Ballo delle Maschere: un ballo che deve essere eseguito da dieci coppie, quando questo succederà lo spirito di Giberto potrà entrare nel corpo del Nuovo Volto, colui che indossa una maschera nera.

Avizzimento: Si tratta di un incantesimo che richiede un punto magia e due round per essere lanciato e provoca alla vittima un punto ferita per ogni punto magia impiegato dallo stregone.

Tempo rallentato: Al costo di due punti magia si può colpire una persona che impiegherà trenta volte il tempo normale per svolgere qualunque azione, può essere lanciato solo se non c'è nessuno sotto l'effetto di un precedente incantesimo dello stesso tipo.

Ruba forza: Con questo incantesimo lo stregone, al costo di 1D20 punti sanità risucchia in ogni round un punto di Forza alla malcapitata vittima che, quando arriva a zero, muore.

Nome e cognome Ludovica Morosini
 Nazionalità Italiana
 Luogo di nascita Venezia
 Data di nascita 11/06/1902
 Professione Studentessa lettere



La tua storia

Sei una contessa, discendente di un'antica famiglia veneziana, studi letteratura e vivi in un palazzo sul Canal Grande che per te è un po' una prigione.

I tuoi fratelli sono in marina e girano il mondo, tu devi studiare e cercare un buon partito da sposare... nemmeno quello, a dire il vero, dato che ci pensa tuo padre.

Non ne puoi più di feste da ballo e ricevimenti, vorresti avere qualche avventura ma a Venezia non succede mai niente.

Adesso la tua amica Lucia ha chiesto di incontrarti per una faccenda molto grave e tu hai risposto volentieri, è una brava ragazza e merita il tuo aiuto.

Forza	12	Destrezza	16	Intelligenza	16	Idea	80	Schivare	32
Costituzione	15	Fascino	17	Educazione	15	Conoscenze	75	Punti ferita	14
Taglia	13	Mana	14	Fortuna	70	Punti magia	14	Sanità	99

Antropologia		Dibattere	40	Occulto	70
Archeologia	10	Doppietta		Parlare francese	50
Arte	30	Esplosivi		Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	30	Fare/leggere mappe	30	Pistola	
Ascoltare	70	Farmacia		Pronto soccorso	20
Astronomia		Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti		Fucile		Psicologia	65
Bastone attacco/parata		Geografia	40	Pugni	
Borseggiare		Grafologia	35	Recitazione	30
Cammuffamento		Guidare		Ricerca sui libri	70
Cantare	30	Individuare cose nascoste	65	Riparazioni elettriche	
Cavalcare		Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	
Chimica		Ipnotismo avanzato		Saltare	25
Coltello attacco/parata		Lanciare	35	Scassinare	
Comando navale		Legge	25	Scherma attacco/parata	
Contabilità	15	Linguistica	30	Scienze naturali	40
Credito	20	Muoversi silenziosamente	70	Seguire tracce	40
Curare malattie		Lotta		Sopravvivenza all'aperto	
Curare veleno		Medicina legale		Storia	80
Diagnosticare malattie		Nuotare	60	Miti	

Equipaggiamento: Diario

Nome e cognome Franco Salviani
Nazionalità Italiana

Luogo di nascita Venezia
Data di nascita 14/10/1896

Professione Gioielliere

La tua storia

Sei un abile gioielliere, probabilmente il migliore di Venezia, e hai una bella bottega vicino a Rialto, dove esponi collane di perle, anelli e gioielli d'oro che attirano turisti e nobildonne. Dietro il banco, però, custodisci anche pietre rare provenienti dall'Oriente, che vendi solo a clienti fidati, con trattative sussurrate e la porta chiusa a chiave.

Una tua cliente ti ha chiesto un incontro per una questione molto grave, ti ricordi che era una bella ragazza e hai flirtato un po' con lei, per il momento l'aiuterai, poi chissà.



Forza	15	Destrezza	15	Intelligenza	16	Idea	80	Schivare	30
Costituzione	16	Fascino	15	Educazione	14	Conoscenze	70	Punti ferita	16
Taglia	15	Mana	12	Fortuna	60	Punti magia	12	Sanità	92

Antropologia		Dibattere	50	Occulto	35
Archeologia		Doppietta	20	Parlare arabo	15
Arte	70	Esplosivi		Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	45	Fare/leggere mappe	35	Pistola	65
Ascoltare	50	Farmacia		Pronto soccorso	20
Astronomia		Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti		Fucile	40	Psicologia	65
Bastone attacco/parata		Geografia	50	Pugni	
Borseggiare		Grafologia		Recitazione	30
Cammuffamento		Guidare		Ricerca sui libri	70
Cantare		Individuare cose nascoste	70	Riparazioni elettriche	
Cavalcare		Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	
Chimica	10	Ipnotismo avanzato		Saltare	25
Coltello attacco/parata		Lanciare	45	Scassinare	
Comando navale	20	Legge		Scherma attacco/parata	
Contabilità	45	Linguistica	30	Scienze naturali	40
Credito	25	Muoversi silenziosamente	70	Seguire tracce	40
Curare malattie		Lotta	40	Sopravvivenza all'aperto	
Curare veleno		Medicina legale		Storia	80
Diagnosticare malattie	20	Nuotare	75	Miti	

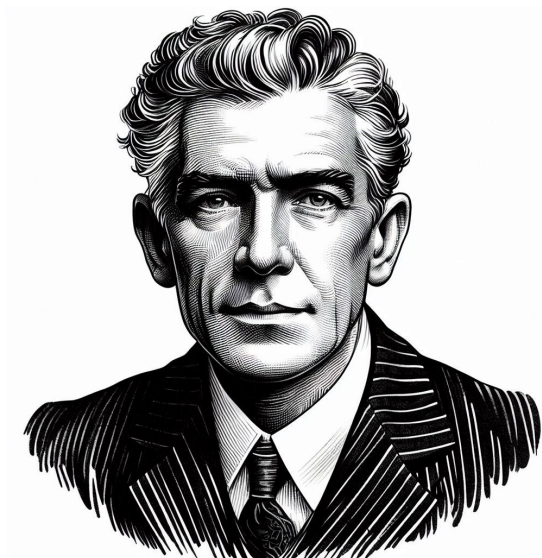
Equipaggiamento: Set strumenti per gioielleria

Armi: Revolver Bodeo modello 1889 calibro 10,35 con sei colpi, danno 1d10 + 2

Nome e cognome Lorenzo Varricchio
Nazionalità Italiano

Luogo di nascita Venezia
Data di nascita 02/05/1880

Professione Guardia di pubblica sicurezza



La tua storia

Sei rimasto sorpreso quando Lucia Altieri ti ha chiesto aiuto, è vero che sei un amico di famiglia ma non riesci proprio a immaginare cosa possa chiederti.

Guardando le persone sedute attorno al tavolo sei ancora più perplesso, un gruppo eterogeneo e tu sembri essere il più anziano... sempre più strano.

Però sei stato in trincea con suo padre e certe cose non si dimenticano, l'aiuterai per quanto ti sarà possibile.

Forza	15	Destrezza	15	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	30
Costituzione	16	Fascino	14	Educazione	12	Conoscenze	60	Punti ferita	15
Taglia	14	Mana	14	Fortuna	70	Punti magia	14	Sanità	92

Antropologia		Dibattere	40	Occulto	
Archeologia		Doppietta	50	Parlare francese	25
Arte		Esplosivi	35	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	35	Fare/leggere mappe	55	Pistola	80
Ascoltare	70	Farmacia		Pronto soccorso	40
Astronomia		Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti	30	Fucile	70	Psicologia	70
Bastone attacco/parata	45	Geografia	20	Pugni	
Borseggiare	20	Grafologia		Recitazione	65
Cammuffamento	40	Guidare	20	Ricerca sui libri	50
Cantare		Individuare cose nascoste	70	Riparazioni elettriche	
Cavalcare		Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	
Chimica		Ipnotismo avanzato		Saltare	35
Coltello attacco/parata	65	Lanciare	35	Scassinare	35
Comando navale	15	Legge	50	Scherma attacco/parata	
Contabilità		Linguistica		Scienze naturali	
Credito	50	Muoversi silenziosamente	55	Seguire tracce	45
Curare malattie	25	Lotta	60	Sopravvivenza all'aperto	20
Curare veleno	20	Medicina legale		Storia	
Diagnosticare malattie	30	Nuotare	70	Miti	

Equipaggiamento: Trousse per scassinare (+25).

Armi: Pistola Beretta M1915 9 mm Glisenti con 7 colpi, 1d10
Pugnale da ardito 1d8

Nome e cognome Elena Contarini

Nazionalità Italiana

Luogo di nascita Venezia

Data di nascita 02/08/1897

Professione Cantante lirica



La tua storia

Sei il primo soprano del Gran Teatro La Fenice ma la tua ambizione è lasciare Venezia per calcare i palcoscenici mondiali, sei la migliore e lo dimostrerai.

A dire il vero ti trovi bene anche qui, in teatro hai stretto delle belle amicizie, in particolare con Lucia Altieri, una giovane violinista molto dotata e simpatica.

Adesso la ragazza ti ha chiesto aiuto e tu lo farai, un impulso ti ha spinto a prendere la pistola del nonno, hai la sensazione che ti servirà.

Forza	12	Destrezza	16	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	32
Costituzione	16	Fascino	16	Educazione	15	Conoscenze	75	Punti ferita	13
Taglia	13	Mana	16	Fortuna	80	Punti magia	16	Sanità	99

Antropologia		Dibattere	30	Occulto	
Archeologia		Doppietta		Parlare altra lingua	
Arte	75	Esplosivi		Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	20	Fare/leggere mappe	15	Pistola	60
Ascoltare	75	Farmacia	10	Pronto soccorso	25
Astronomia		Fotografia	30	Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti		Fucile		Psicologia	40
Bastone attacco/parata		Geografia		Pugni	
Borseggiare		Grafologia		Recitazione	75
Cammuffamento	45	Guidare		Ricerca sui libri	40
Cantare	80	Individuare cose nascoste	60	Riparazioni elettriche	
Cavalcare		Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	
Chimica		Ipnotismo avanzato		Saltare	30
Coltello attacco/parata		Lanciare	30	Scassinare	
Comando navale		Legge	15	Scherma attacco/parata	
Contabilità		Linguistica		Scienze naturali	
Credito	55	Muoversi silenziosamente	70	Seguire tracce	
Curare malattie		Lotta		Sopravvivenza all'aperto	
Curare veleno		Medicina legale		Storia	30
Diagnosticare malattie	15	Nuotare	60	Miti	

Equipaggiamento: Borsetta, trousse da trucco, taccuino, matita, clip con 10 colpi cal. 8 Steyr

Armi: Pistola calibro Roth-Steyr M1907 8 × 19 mm Steyr con 10 colpi, danno 1d10

Nome e cognome Matteo Furlan

Nazionalità Italiana

Luogo di nascita Mestre

Data di nascita 12/09/1898

Professione Marinaio



La tua storia

Sei un marinaio di prima classe della Regia Marina, molto apprezzato dai tuoi compagni e dai superiori, imbarcato sulla corazzata Giulio Cesare.

Adesso la nave è ai lavori e tu hai un licenza, così sei passato a salutare il tuo amico d'infanzia Marco Altieri e... ancora non hai capito cosa sia successo ma la sorella di Marco ti ha trascinato a una riunione dicendo che ha bisogno del tuo aiuto.

Non sia mai detto che tu rifiuti di aiutare la sorella di un amico, la aiuterai... non appena avrai capito di cosa si tratta.

Forza	17	Destrezza	15	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	30
Costituzione	16	Fascino	15	Educazione	12	Conoscenze	60	Punti ferita	16
Taglia	16	Mana	13	Fortuna	65	Punti magia	13	Sanità	98

Antropologia		Dibattere	20	Occulto	35
Archeologia		Doppietta	30	Parlare altra lingua	
Arte		Esplosivi	25	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	68	Fare/leggere mappe	55	Pistola	65
Ascoltare	60	Farmacia		Pronto soccorso	20
Astronomia		Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti	50	Fucile	50	Psicologia	65
Bastone attacco/parata	30	Geografia	40	Pugni	
Borseggiare		Grafologia		Recitazione	30
Cammuffamento		Guidare		Ricerca sui libri	70
Cantare		Individuare cose nascoste	60	Riparazioni elettriche	
Cavalcare		Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	
Chimica		Ipnotismo avanzato		Saltare	25
Coltello attacco/parata	40	Lanciare	55	Scassinare	
Comando navale	30	Legge		Scherma attacco/parata	
Contabilità	45	Linguistica		Scienze naturali	40
Credito		Muoversi silenziosamente	40	Seguire tracce	40
Curare malattie		Lotta	60	Sopravvivenza all'aperto	
Curare veleno		Medicina legale		Storia	5
Diagnosticare malattie		Nuotare	85	Miti	

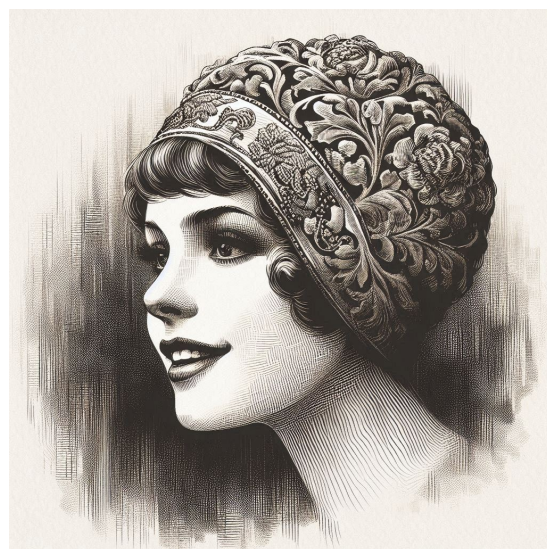
Equipaggiamento: Bussola, accendino a benzina, fischietto, occhiali da gondola

Armi: Revolver Beretta M23 calibro 9 Glisenti, danno 1d10

Nome e cognome Dafne Schiavon
 Nazionalità Italiana

Luogo di nascita Padova
 Data di nascita 01/12/1901

Professione Domestica



La tua storia

Lavori come domestica presso la famiglia Altieri da due anni e ti trovi bene. Quando hai saputo che Marco era sparito e hai visto la signorina Lucia piangere disperata le hai detto di chiedere aiuto agli amici.

Tu ci sarai, e hai chiamato anche il tuo fidanzato Eracle, lui è un cordarolo capace e determinato e vi sarà davvero utile.

Forza	13	Destrezza	16	Intelligenza	16	Idea	80	Schivare	32
Costituzione	15	Fascino	16	Educazione	9	Conoscenze	45	Punti ferita	15
Taglia	14	Mana	18	Fortuna	90	Punti magia	18	Sanità	99

Antropologia		Dibattere	40	Occulto	
Archeologia		Doppietta	2	Parlare altra lingua	
Arte		Esplosivi		Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	15	Fare/leggere mappe		Pistola	65
Ascoltare	70	Farmacia		Pronto soccorso	20
Astronomia		Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti		Fucile		Psicologia	65
Bastone attacco/parata		Geografia		Pugni	
Borseggiare		Grafologia		Recitazione	15
Cammuffamento		Guidare		Ricerca sui libri	
Cantare		Individuare cose nascoste	75	Riparazioni elettriche	
Cavalcare		Ipnatismo		Riparazioni meccaniche	
Chimica		Ipnatismo avanzato		Saltare	45
Coltello attacco/parata		Lanciare	20	Scassinare	
Comando navale		Legge		Scherma attacco/parata	
Contabilità		Linguistica		Scienze naturali	
Credito		Muoversi silenziosamente	75	Seguire tracce	50
Curare malattie	15	Lotta		Sopravvivenza all'aperto	
Curare veleno		Medicina legale		Storia	
Diagnosticare malattie	25	Nuotare	65	Miti	

Equipaggiamento: Borsetta con rossetto, spazzola, ventaglio e profumo.

Nome e cognome Eracle Schiavon
 Nazionalità Italiana
 Luogo di nascita Mestre
 Data di nascita 29/04/1898
 Professione Cordarolo



La tua storia

Ami Dafne ma lei ha l'attitudine della missionaria, stavolta ti ha trascinato in una missione di recupero di Marco Altieri, il figlio del suo datore di lavoro.

Ok, alla fine si fa come dice lei, del resto la ami e non puoi fare a meno di seguirla nelle sue avventure, speriamo che non ci siano troppi pericoli.

Forza	17	Destrezza	14	Intelligenza	16	Idea	80	Schivare	28
Costituzione	17	Fascino	16	Educazione	10	Conoscenze	50	Punti ferita	17
Taglia	16	Mana	13	Fortuna	65	Punti magia	12	Sanità	99

Antropologia		Dibattere	20	Occulto	
Archeologia		Doppietta	40	Parlare tedesco	20
Arte		Esplosivi		Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi		Fare/leggere mappe	35	Pistola	50
Ascoltare	55	Farmacia		Pronto soccorso	20
Astronomia		Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti	20	Fucile	40	Psicologia	40
Bastone attacco/parata	35	Geografia		Pugni	75
Borseggiare		Grafologia		Recitazione	
Cammuffamento	40	Guidare		Ricerca sui libri	
Cantare		Individuare cose nascoste	60	Riparazioni elettriche	15
Cavalcare		Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	35
Chimica		Ipnotismo avanzato		Saltare	40
Coltello attacco/parata	30	Lanciare	35	Scassinare	
Comando navale	25	Legge		Scherma attacco/parata	
Contabilità		Linguistica		Scienze naturali	
Credito		Muoversi silenziosamente	30	Seguire tracce	45
Curare malattie		Lotta	55	Sopravvivenza all'aperto	20
Curare veleno		Medicina legale		Storia	
Diagnosticare malattie		Nuotare	70	Miti	

Equipaggiamento: Orologio da taschino, accendino a benzina, sigarette.

Armi: Revolver Glisenti modello 1874 calibro 10,40 con sei colpi, danno 1d10 + 2

Nome e cognome Franco Brandolisio
 Nazionalità Italiana
 Luogo di nascita Venezia
 Data di nascita 16/11/1897
 Professione Insegnante di musica



La tua storia

Sei uno dei migliori insegnanti di violino di Venezia, per questo le famiglie facoltose ti pagano parecchio per insegnare ai loro rampolli.

Di solito si tratta di giovani senza talento e senza un vero interesse per la musica, ma ogni tanto ti capita qualcuna come Lucia Altieri, portata e appassionata, che adesso suona per il Grande Teatro La Fenice. Lucia ti ha chiesto aiuto e tu hai risposto, la cicatrice che ti sei guadagnato sull'Isonzo ti prude, questo significa guai in vista.

Forza	15	Destrezza	15	Intelligenza	16	Idea	80	Schivare	30
Costituzione	16	Fascino	14	Educazione	16	Conoscenze	80	Punti ferita	16
Taglia	16	Mana	16	Fortuna	80	Punti magia	14	Sanità	92

Antropologia		Dibattere	50	Occulto	
Archeologia		Doppietta	30	Parlare tedesco	20
Arte	50	Esplosivi	35	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	45	Fare/leggere mappe	50	Pistola	75
Ascoltare	75	Farmacia		Pronto soccorso	35
Astronomia		Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti	30	Fucile	65	Psicologia	30
Bastone attacco/parata	25	Geografia	20	Pugni	40
Borseggiare		Grafologia		Recitazione	
Cammuffamento		Guidare		Ricerca sui libri	30
Cantare	45	Individuare cose nascoste	50	Riparazioni elettriche	15
Cavalcare		Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	25
Chimica		Ipnotismo avanzato		Saltare	45
Coltello attacco/parata	35	Lanciare	50	Scassinare	
Comando navale	20	Legge	20	Scherma attacco/parata	
Contabilità		Linguistica		Scienze naturali	
Credito	30	Muoversi silenziosamente	60	Seguire tracce	45
Curare malattie		Lotta	40	Sopravvivenza all'aperto	60
Curare veleno		Medicina legale		Storia	20
Diagnosticare malattie		Nuotare	75	Miti	

Armi: Beretta M23 calibro 9 Glisenti con 10 colpi, danno 1d10