

Sussurri dal Buio

volume 1



Torre Nera APS

Sussurri dal Buio
Volume 1

Torre Nera APS

©2023 Torre Nera APS

Prima Edizione || 2023

ISBN: 979-12-210-4570-3

Questo volume è stato stampato presso Tipografia Artigiana snc, Forlì (FC)
Stampato in Italia

Ogni riferimento a persone esistenti o a fatti realmente accaduti è puramente casuale.

Gli scenari proposti in questo modulo sono in stile horror contemporaneo e possono trattare tematiche delicate quali quelle religiose, politiche o di genere. I contenuti possono talvolta essere incentrati su crimini o atti violenti. Torre Nera precisa che tutti i contenuti del volume sono opera di pura fantasia, non c'è alcun intento propagandistico e si dissocia da ogni forma di violenza.

This work is based on the GUMSHOE SRD (found at <https://www.pelgranepress.com/index.php/the-gumshoe-system-reference-document/>), a product of Pelgrane Press, developed, written, and edited by Robin D. Laws with additional material by Kenneth Hite, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).



©2023 Torre Nera APS

Iscritta al Registro Unico Nazionale del Terzo Settore con atto n. 12967 del 05/07/2022, iscritta al registro delle associazioni di promozione sociale della Provincia di Forlì-Cesena con atto n 96 del 30/10/2002

Sede legale: via Ravegnana 166, 47122 Forlì (FC) - Italia - CF: 92074510402

www.torrenera.it — info@torrenera.it

INDICE

Premessa	iv		
Note per il game master	v		
1 I Cinque Volti	3		
Trama	3		
Dietro il velo	3		
Lo svolgimento	4		
Informazioni di background	5		
Scene	6		
1. Antefatto narrativo	6		
2. Il primo incontro	6		
3. La seconda seduta	7		
4. L'inizio della fine	9		
5. La fine	11		
Finali	12		
Personaggi giocanti	13		
Kim Redfield	13		
Andrew Black	15		
Olivia Taylor	16		
Sammy Jacob	17		
Dale Laverre	19		
Indizi e materiale di supporto	20		
2 L'Orco	25		
Trama	25		
Dietro il velo	25		
Lo svolgimento	26		
Informazioni di background	27		
Scene	28		
		1. Antefatto narrativo	28
		2. 15 Luglio — crinale sud-est	29
		3. 16 Luglio — il naso dell'Orco	32
		4. 16 Luglio — verso la cima	34
		Finali	36
		Personaggi giocanti	36
		John Campion	36
		Tenzing Dorje-Penrose Sherpa	38
		Patrick Haize	39
		Wesley Fowler	40
		Indizi e materiale di supporto	41
		3 Sulle Orme del Lupo	45
		Trama	45
		Dietro il velo	45
		Lo svolgimento	46
		Informazioni di background	46
		Scene	47
		1. Antefatto narrativo	47
		2. Prima parte: la casa	47
		3. Seconda parte: sottoterra	52
		4. Scene libere o fluttuanti	55
		Finali	56
		Personaggi giocanti	56
		Juan Leon	56
		Emilio Castillo-Santos	58
		Felipe Cayetano Lopez	59
		Anthony Stuart	61
		Indizi e materiale di supporto	62

PREMESSA

Questo volume nasce dalla volontà di un gruppo di soci di Torre Nera APS di pubblicare alcune delle più significative avventure di gioco di ruolo utilizzate nel corso della storia dell'associazione in occasione di eventi ludici.

Torre Nera — associazione ludica forlivese fondata nel 1997 — ha partecipato a numerose manifestazioni del settore e organizzato all'interno della propria sede numerosi eventi autoprodotti. Nel 2003 l'associazione partecipò per la prima volta alla convention ludica ModCon (Modena), instaurando un rapporto di collaborazione mai interrottosi che è proseguito con la costante partecipazione a Play - Festival del Gioco (Modena). Nell'ambito di questa manifestazione, Torre Nera ha organizzato, sin dal 2010, un torneo di gioco di ruolo focalizzato sui Miti di Cthulhu e, più in generale, ispirato a tematiche di horror contemporaneo. Di anno in anno, l'evento ha riscosso attenzione crescente nel pubblico di riferimento, registrando molto spesso il tutto esaurito. Il forte apprezzamento dimostrato dal pubblico ha spinto Torre Nera a intensificare gli eventi di questa natura, realizzandone di analoghi anche all'interno dei locali della propria sede.

Ogni avventura di gioco di ruolo ideata per questi eventi, oltre ad essere del tutto originale, subisce un processo di raffinamento che si protrae per diversi mesi, durante i quali i soci dell'associazione effettuano molteplici playtest al fine di correggere eventuali storture e armonizzare le sessioni di gioco. Grande attenzione è volta ai background dei personaggi giocanti, forniti all'inizio della sessione di gioco, che esaltano la componente interpretativa e investigativa — caratteristica emblematica di questi prodotti.

Nel corso degli anni, molti giocatori, soci, e simpatizzanti hanno dimostrato interesse nella pubblicazione di queste avventure. Così, l'associazione ha deciso di autoprodurre questo volume — sperabilmente il primo di una serie — dove sono incluse tre delle avventure sopraccitate. Nella fattispecie:

I Cinque Volti — presso Play - Festival del Gioco (2012), Modena — di Fabio Bianchetti

L'Orco — presso Torre Nera APS (2015), Forlì — di Roberto Carioli

Sulle Orme del Lupo — presso Play - Festival del Gioco (2019), Modena — di Roberto Zampighi

Una breve nota per coloro che hanno giocato le avventure durante gli eventi sopraccitati: i testi ed i contenuti pubblicati in questo volume hanno subito un processo di editing volto a presentarli al pubblico nella migliore forma possibile; pertanto, alcuni dettagli potrebbero differire leggermente rispetto alla versione giocata.

RINGRAZIAMENTI

- **Autori:** Fabio Bianchetti, Roberto Carioli, Roberto Zampighi
- **Progetto grafico e impaginazione:** Luca Calderoni
- **Editing:** Luca Calderoni, Matteo Ghirardelli
- **Adattamento delle regole:** Roberto Carioli
- **Illustrazioni:** Andrea del Priore

Questo volume è stato realizzato con il supporto o la modifica dei seguenti strumenti:

- Tema \LaTeX RPGTeX Team;
- Deepnight Games *RPG Map*;
- *Midjourney* bot;
- *Gumshoe* System Reference Document.

Infine, un sentito ringraziamento va a tutti i soci di Torre Nera che hanno permesso la realizzazione degli eventi dai quali è scaturito questo prodotto (organizzatori, game master, personale di segreteria, playtester) e, non ultimi, a tutti i giocatori che hanno animato e reso grandi le nostre iniziative. Grazie a tutti!

NOTE PER IL GAME MASTER

Le avventure che seguono sono state pensate per essere giocate durante specifici eventi di gioco di ruolo, e dunque possono essere esaurite durante una singola sessione di gioco. Ciò non toglie che il game master possa prendere spunto dalle stesse per proporre sessioni di maggior durata, campagne e così via.

SISTEMA DI GIOCO

Le avventure contenute in questo modulo sono basate sul sistema *Gumshoe*. Nel testo, le abilità sono sempre evidenziate in *corsivo*.

Nel caso sia richiesto l'utilizzo di un'abilità **generica**, sarà esplicitato che è richiesto effettuare una *prova* in tale abilità, con il relativo livello di difficoltà. Qualora non sia specificato, il livello di difficoltà è pari a 4.

ESEMPIO

È richiesta una *prova* su *fiutare guai* con difficoltà 5.

Nel caso sia possibile usare un'abilità **investigativa**, a fianco di essa sarà indicato cosa è possibile ottenere/scoprire se il giocatore esprime la volontà di avvalersene.

ESEMPIO

Biblioteconomia: ti accorgi di un libro che contiene alcune informazioni riguardo ...

Se fosse possibile ottenere ulteriori informazioni con il dispendio di alcuni punti abilità, si segue la medesima modalità sopra indicata, con l'aggiunta dei punti richiesti evidenziati come segue.

ESEMPIO

Biblioteconomia [1 punto]: ti rendi conto che quanto hai scoperto suggerisce ulteriori importanti implicazioni ...

Talvolta il fallimento di una *prova* può comportare la perdita di punti, tipicamente di *equilibrio psichico* o di *salute fisica*. L'ammontare di punti persi è sempre esplicitato, mentre la caratteristica interessata può essere indicata per esteso o implicitamente.

ESEMPIO

È richiesta una *prova* di *fisico* con difficoltà 5. Il fallimento comporterà la perdita di 7 punti di *salute fisica*.

...

È richiesta una *prova* di *equilibrio psichico* — difficoltà 5, perdita 4.

Infine si tenga presente che, benché le avventure che seguono siano qui presentate secondo il sistema di gioco *Gumshoe*, non contengono elementi significativi che le leghino ad uno specifico regolamento. Se necessario, dovrebbe risultare piuttosto agevole — per il game master — adattarle ad un sistema di gioco differente.

ELEMENTI IN EVIDENZA

Alcune porzioni di testo presenti nelle avventure sono pensate per essere lette ad alta voce o parafrasate ai giocatori. Tali porzioni di testo sono evidenziate come segue:

Porzione di testo da leggere a voce alta

...

...

PROCEDURA DI GIOCO E INTERPRETAZIONE DEI PERSONAGGI

Le avventure qui presentate sono pensate per essere giocate con personaggi pregenerati al fine di meglio contestualizzare e motivare le azioni degli investigatori e fornire indizi per lo svolgimento dello scenario. Questo tratto caratteristico è veicolato dalla separazione dei background dei personaggi in due parti. Nella prima — nota come *background pubblico* — sono inclusi i tratti caratteristici del personaggio che si intendono noti a tutti. Questi elementi, oltre ad affinare l'interazione, aiuteranno i giocatori nella scelta del personaggio che più li aggrada.

La seconda parte del background è costituita da tutti gli elementi da ritenersi privati, ovvero noti unicamente al giocatore che interpreterà quel personaggio. Queste informazioni si compongono di un *background privato*, dei giudizi interpersonali tra il personaggio medesimo e gli altri personaggi, e di altri elementi che possono variare di avventura in avventura (equipaggiamenti particolari, abilità speciali e così via).

Poiché l'interpretazione dei personaggi costituisce parte rilevante del gioco e poiché possono essere presenti informazioni utili per la risoluzione dello scenario, è necessario che i giocatori inizino la prima sessione di gioco con la lettura dei background dei rispettivi personaggi. In particolare, consigliamo al game master di rispettare la seguente sequenza di gioco:

1. Leggete la breve introduzione dell'avventura (*Incipit*);
2. Leggete (o fate leggere) i *background pubblici* dei personaggi, rispettando l'ordine nel quale i personaggi sono presentati nell'apposita sezione;
3. Fate scegliere i personaggi ai giocatori;
4. Consegnate e fate leggere privatamente ad ogni giocatore il rispettivo *background privato*, incluse le sezioni *relazioni con gli altri personaggi* ed *equipaggiamento notevole*;
5. Date inizio alla sessione di gioco leggendo il contenuto della Scena *antefatto narrativo*.

MATERIALE DI SUPPORTO

Seguendo il link <https://www.torrenera.it/gestionale/download/cth/volume1.pdf>, o visitando l'area download del nostro sito web (www.torrenera.it), è possibile scaricare un pdf contenente tutti i background, le schede dei personaggi, gli indizi, e il materiale di supporto alle avventure contenute in questo volume. Questo documento è appositamente formattato per essere stampato, ritagliato e distribuito durante la sessione di gioco.





- In molti testi occulti il ragno viene chiamato il tetro tessitore, che sussurra all'orecchio delle persone, invitandole a compiere atti atroci.
- Il mito di Aracne, nella Grecia classica, racconta di una ragazza molto brava a tessere, tanto brava da paragonarsi alla tessitura della dea Atena. La dea, adirata dalla tracotanza, trasformò Aracne in una raccapricciante donna-ragno.
- Nell'antico Egitto, la ragnatela simboleggiava anche il destino tessuto per portare alla distruzione colui che si trova al centro dei fili.
- La ragnatela appiccicosa rappresenta la trappola del diavolo per coloro che perdono il controllo e cadono dalla tentazione al peccato.
- Il popolo Maya venerava la Grande Madre, rappresentata come un grande ragno dai molti occhi. La Grande Madre crea la ragnatela per distruggere chi si trova al suo interno.
- Nelle confessioni monoteiste, il ragno rappresenta l'avarò che succhia la sua preda a goccia a goccia.

SCENE

In questa sezione sono descritte le scene principali che costituiranno le sessioni di gioco. Ogni scena dispone in generale di un riquadro narrativo inserito nella opportuna cornice e una

sintesi degli elementi notevoli. Sono inoltre evidenziati in grassetto gli elementi della scena con i quali è possibile interagire. Le abilità necessarie, se richieste, sono segnalate in un elenco sottostante ciascun elemento.

1. ANTEFATTO NARRATIVO

Da leggere a principio dell'avventura.

Sono circa le 14:00 di un soleggiato pomeriggio primaverile. Il pavimento in linoleum, a scacchi beige e bianco, riflette la luce, rendendo l'ambiente molto luminoso. Le pesanti grate alle finestre vi ricordano che non siete qui per vostra scelta, ma in un istituto di igiene mentale. Fuori, l'aria è colma dei profumi dei fiori e del cinguettio degli uccelli posati nell'albero davanti alla finestra.

2. IL PRIMO INCONTRO

In questa sezione sono incluse le scene che coprono gli eventi relativi al primo pomeriggio e alla prima notte trascorsi nell'istituto.

2A. POMERIGGIO. LA SEDUTA INIZIALE

Leggete la descrizione che segue.

Il Dottor Caddoc, seduto con voi, ha appena aperto la cartellina in cui prende gli appunti e, dopo aver scritto la data della seduta, chiede: «Benissimo: chi vuole iniziare a raccontare qualcosa?»

Il game master deve lasciare ai giocatori il tempo di conoscersi e di strutturare le prime relazioni. Dopo un abbondante lasso di tempo — ad esempio venti minuti — Caddoc riprenderà la parola.

Bene, per oggi abbiamo finito. Vedo che fate progressi e sono molto contento di alcuni di voi. Ora avete il vostro tempo libero. Ci vediamo domani mattina alla stessa ora.

I giocatori sono liberi di muoversi un poco e di esplorare l'ambiente. La sequenza dovrebbe essere breve in quanto le possibilità di azione sono piuttosto limitate. Consegnate ai giocatori la mappa del quarto piano del Santa Redenzione delle Anime Confuse, unitamente al riepilogo contenente la sommaria descrizione degli ambienti (vedi Sezione Indizi e materiale di supporto). Se il game master preferisce, può provvedere egli stesso a dare lettura di dette descrizioni.

2B. LA NOTTE

Il game master deve ricordare che, come è solito, i personaggi sono mandati a letto ad un'ora non tarda, dopo che sono state somministrate loro alcune gocce di ansiolitico o, nei casi più acuti, qualche sonnifero. Infine ogni camera viene



chiusa. È impossibile riuscire a fuggire dalla stanza.

Ogni personaggio deve effettuare una *prova in fiutare guai*. Sammy e colui che ottiene il maggiore punteggio vengono destati nel cuore della notte. Il game master deve consegnare ai due personaggi l'indizio *La notte - nota generale* (vedi Sezione Indizi e materiale di supporto).

In mancanza di Sammy, l'indizio viene consegnato solo al personaggio che ha ottenuto il miglior punteggio nella prova summenzionata.

Lasciate giocare la scena per un tempo congruo. Dopo qualche tempo, al richiamo o meno dei giocatori, arriverà una guardia che, accesa la luce principale, perlustrerà il corridoio. Una volta appurato che non c'è nulla, l'inserviente pronuncerà un insieme di rassicurazioni e prese per i fondelli poco professionali. A titolo esemplificativo: «Hai preso le tue pillole? Sì sì, qui fuori c'è una cane gigantesco, aiuto! Che paura, arriva l'uomo nero! Devo chiamare l'infermiera e farti dare un altro sedativo?».

Il tutto non avrà alcun rilievo ulteriore, se non fra i giocatori: l'effetto desiderato è suscitare nei personaggi la sensazione di non sentirsi creduti e, quindi, abbandonati a se stessi.

3. LA SECONDA SEDUTA

In questa sezione sono incluse le scene che coprono gli eventi relativi alla seconda giornata e alla seconda notte trascorsi nell'istituto.

3A. DOMANDE E RISPOSTE

Il mattino seguente i personaggi si troveranno nella sala, come ogni giorno. Il Dottore è stato informato dell'accaduto e interrogherà i giocatori che hanno avuto "la visita" con domande del tipo: «Secondo te chi era? Ti voleva fare del male? Perché? Se non fosse stato chi hai appena detto, chi sarebbe potuto essere?». Poi, ascoltate le risposte, gli altoparlanti

chiameranno il Dottore in un'altra ala dell'ospedale. Leggete quanto segue.

Gli altoparlanti gracchiano: «Il Dottor Kevin Caddoc è atteso al secondo piano, il Dottor Caddoc è atteso al secondo piano». «Scusatemi, la mia presenza è richiesta altrove, spero di fare presto». Detto questo il Dottore apre la porta della guardiola e si dirige verso l'ascensore. Alzandosi di fretta, con tutte le sue cartelline in mano, il Dottor Caddoc non si accorge di lasciare cadere un foglietto proprio sulla poltroncina dove era seduto un momento prima.

Elementi notevoli. Il foglio sulla poltrona.

Il foglio. Se un personaggio prende il foglio abbandonato dal Dottore, riconoscerà quella che parrebbe essere la cartella clinica di un paziente, denominato *ospite B237*. Consegnate al giocatore l'indizio *Cartella clinica* (vedi Sezione Indizi e materiale di supporto).

Il game master può lasciare ai personaggi un momento di confronto. Trascorso un lasso di tempo consono, il game master deve consegnare un indizio di tipo *nota* ai personaggi Andrew ed Olivia (vedi Sezione Indizi e materiale di supporto).

Il resto della giornata trascorrerà senza elementi di particolare rilievo.

3B. UNA PASSEGGIATA DI NOTTE

Durante la seconda notte trascorsa nell'istituto, i personaggi vengono di nuovo destati da un evento surreale. Leggete quanto segue.

Vi svegliate nella vostra camera. Sentite il cigolio dei cardini della vostra porta che girano e una flebile luce filtra all'interno. Tutto tace intorno a voi.

Il primo personaggio che esce in corridoio sente, o gli pare di sentire, alcuni rumori provenire



L'ORCO



E GRANDI MONTAGNE HANNO IL valore degli uomini che le salgono. Il massiccio del Baintha Brakk è una guglia di granito che si erge per circa tremila metri rispetto al livello dell'Uzun Brakk, il ghiacciaio alle sue pendici, per raggiungere i 7285 metri d'altezza. La sua posizione remota nella catena del Karakoram, la lontananza da passi importanti e l'oggettiva difficoltà della salita ha fatto sì che restasse inviolata fino al 20° secolo. Troviamo comunque diverse citazioni della cima in documenti di epoca ellenistica e persiana. Proprio nei documenti di epoca persiana troviamo i primi riferimenti al cupo soprannome della montagna, "Orco", datole per la fama di divorare gli scalatori che vi salgono.

INCIPIT

15 Luglio 2001, Pakistan, Ghiacciaio dell'Uzun Brakk.

«Io, Tenzing, Patrick e Wesley partiamo per attaccare la cima dell'Orco. Seguiremo il tragitto della spedizione del '76 di mio zio Bill, su per la cresta sud-est, attraverso il nevaio sulla parete sud e poi di nuovo in verticale sul pilastro sud-ovest, per raggiungere la guglia del Baintha Brakk. Ci aspettano due giorni di scalata sopra i settemila metri, il tempo previsto è sereno.»

Ultima registrazione sul diario di John Champion.

TRAMA

Nel 1976, William "Bill" Champion tentò la scalata dell'Orco, assieme al compagno Craig Kletter. L'Orco, Baintha Brakk in Urdu, è una montagna del Pakistan di oltre settemila metri, una guglia di granito che si eleva dal ghiacciaio Uzun Brakk. L'impresa, mai tentata prima per l'inaccessibilità della montagna e per la difficoltà della salita, era estrema. La spedizione di Champion fu un disastro. Il tentativo di raggiungere la cima risalendo il crinale "sud-est" fu fallimentare e solo Bill Champion riuscì a malapena a tornare, quasi accecato dalla neve e folle per il dolore. Proclamò diverse volte di aver raggiunto la cima: ma la sua condizione, il resoconto dato del percorso, la presenza di diverse contraddizioni nel suo racconto e l'assenza di prove fecero sì che non fosse creduto.

NOTA GENERALE

L'Orco è un'avventura in stile horror contemporaneo per 4 giocatori. È stata presentata per la prima volta da Torre Nera in occasione di un evento organizzato all'interno della propria sede (Forlì) nel 2015.

Autore: Roberto Carioli

Un anno più tardi la spedizione di Scott e Bonington, tra mille difficoltà, riuscì a raggiungere la cima passando per la cresta a "sud-ovest" e a riportare indietro fotografie della cima. La spedizione di Champion venne poi dimenticata dalla storia e Bill venne ritenuto un folle, la cui mente era stata infranta dagli eventi nella scalata.

Alla morte di Bill Champion, suo nipote John Champion, scalatore a sua volta, inizia a frugare tra le proprietà dello zio e con sua sorpresa trova un diario della spedizione, da cui fa capolino una foto della vetta. Confrontandola con quelle della spedizione del '77, John nota che sembrano essere state prese nello stesso posto, se non per un dettaglio: in quella dello zio sono presenti due strane costruzioni, simili a pilastri di roccia o di ghiaccio. Mosso dall'intento di ripristinare la reputazione dello zio e curioso per questa discrepanza, John organizza e ottiene finanziamenti per una nuova spedizione verso la cima.

DIETRO IL VELO

Il Baintha Brakk è una riserva di caccia per i *Mastini Dimensionali*, creature simili a cani demoniaci che, sotto l'indicazione di Nodens, una antica divinità ancestrale, si gettano alla ricerca di altre creature dei Miti e delle persone intente a violare i limiti del tempo e dello spazio. I Mastini infestano la cima, attaccando ferocemente chiunque entri nel loro territorio.

Questa situazione, oltre ai pericoli oggettivi della scalata, hanno fatto sì che già in epoca ellenistica e persiana la popolazione locale dei Wahki abbia dato il tetro appellativo di "Orco" alla guglia del Baintha Brakk, come monito del fatto che chiunque salisse la montagna rischiava di venirne divorato. Gli sciamani Wahki divinarono i rituali per consentire di appagare i Mastini e riuscire a transitare per la montagna. Il rituale era particolarmente cruento: terminava in balia del vento gelido una vittima sacrificale a cui erano stati fratturati i femori. Non lasciarono, tuttavia, traccia scritta di questo sapere occulto; rimase solo la tradizione orale come unica testimonianza.

I successivi mutamenti geopolitici e religiosi — nonostante l'estrema inospitalità l'intera catena dell'Himalaya con le sue propaggini è sempre stata terreno di conquista ed è passata sotto le mani di molti imperi — hanno diluito e disperso la conoscenza del rituale. Se ne può vedere una versione, metaforizzata ed imbastardita, nella tradizione dei "kangling" (flauto-gamba, degli strumenti a fiato fatti con le ossa umane del femore) del buddismo tibetano. Il rituale tuttavia non uccide la vittima ma la rende un'eterna ed immortale preda dei Mastini, che,



SCENE

L'intreccio è dato dalla successione di varie scene: alcune necessarie, altre opzionali, altre ancora "fluttuanti", a seconda di come l'avventura si stia svolgendo. Ogni scena dispone in generale di un riquadro narrativo inserito nella opportuna cornice e una sintesi degli elementi notevoli. Sono inoltre evidenziati in grassetto gli elementi della scena con i quali è possibile interagire. Le abilità necessarie, se richieste, sono segnalate in un elenco sottostante ciascun elemento.

1. ANTEFATTO NARRATIVO

Da leggere a principio dell'avventura.

30 dicembre 1982. È qualche giorno che siete in Molise, per completare il girato necessario al primo episodio di "Una mirada en la oscuridad" dedicato al lupo e ai miti che lo circondano.

Larino, piccolo centro arroccato fra le colline si è dimostrato una vera miniera di informazioni, specialmente nei racconti degli anziani della città vecchia, anche se di lupi in carne ed ossa non avete visto nemmeno l'ombra. L'ultima incombenza che vi è rimasta per completare il vostro lavoro è l'intervista ad Alice J. Otterbourne, l'eccentrica scrittrice dell'orrore che si è ritirata a vita privata in questi luoghi per completare il suo ultimo romanzo, intitolato "Sulle Orme del Lupo".

La ricerca della giusta strada è andata per le lunghe, ed è risultata fruttuosa solo a pomeriggio inoltrato. Vi maledite per non aver fatto un sopralluogo nei giorni precedenti: avete tempi risicatissimi e non potete posticipare la visita.

La strada c'è, eccome, ma nulla che la vostra Alfasud possa affrontare dopo nemmeno un centinaio di metri imboccata la sterrata. Vi hanno detto che la vecchia scrittrice amava l'isolamento, ma il pensiero che avete tutti è piuttosto "segregazione".

La strada, già brutta prima, è ora diventata per le piogge degli ultimi giorni quasi inagibile. Scaricate le vostre cose e vi incamminate sbuffando. Ma la pioggia dei giorni scorsi pare davvero il meno: il cielo sta diventando sempre più scuro, la brezza fresca ora è più intensa e gelida. Tempo un quarto d'ora di cammino e succede il finimondo: la luce quasi scompare e il vento è diventato una bufera, una tempesta di neve violenta e selvaggia che, da un momento all'altro, quasi vi impedisce di vedere a pochi metri da voi. Per fortuna, poco distante, si indovina la sagoma tozza di una casa. Siete quasi arrivati, finalmente. Non vi resta che recarvi lì in cerca di riparo.

2. PRIMA PARTE: LA CASA

Alcune informazioni generiche riguardo la casa: è presente un impianto elettrico, ma non c'è corrente, gli ambienti dotati di finestre sono illuminati dalla pallida luce della luna seppur in maniera poco chiara, non è presente un impianto di riscaldamento.

2A. SALA DA PRANZO

Leggete la descrizione della sala da pranzo.

Entrati nella casa, subito dopo esservi chiusi dietro le spalle la grande porta di ingresso, vi ritrovate in quello che un tempo doveva essere un lussuoso salone, anche se i

ANTHONY STUART

Guida inglese dal passato enigmatico

Professione Guida
Età 32 anni
Lingue Italiano, Inglese, Spagnolo

EQUILIBRIO PSICHICO	6
SALUTE FISICA	8
TIRO PER ESSERE COLPITO	4



ABILITÀ ACCADEMICHE

Occultismo	1
Storia	1

ABILITÀ INTERPERSONALI

Adulare	2
Intimidire	1
Parlare alla polizia	1
Raccogliere voci	2

ABILITÀ TECNICHE

Astronomia	1
Fotografia	1
Raccogliere prove	2
Vita all'aperto	5

ABILITÀ GENERICHE

Camuffarsi	3
Celare	3
Darsela a gambe	4
Equipaggiarsi	2
Fisico	8
Fiutare guai	3
Furtività	5
Gioco di mano	3
Guidare	2
Lottare	6
Uso armi bianche	6
Uso armi da fuoco	8

ANTHONY STUART

32 anni, guida inglese dal passato enigmatico

BACKGROUND PUBBLICO

Ultima aggiunta alla troupe di "Una mirada en la oscuridad", questo trentenne dall'accento britannico è stato assunto direttamente dal presidente della rete per affiancare Leon alla conduzione del programma, presentandosi come una specie di moderno avventuriero.

Taciturno, fino ad ora ha condiviso poco con i suoi compagni, pur risultando sempre cortese, quasi formale. Questo, insieme al suo modo di fare, ha spinto molti all'interno della rete a ritenere che Anthony abbia in realtà un passato militare. Ci è voluto poco perché si diffondessero moltitudini di voci sul suo conto. Fra le più accreditate ci sono il coinvolgimento in un incidente sul campo di battaglia, in cui sarebbero caduti dei compagni a causa di fuoco amico, abuso e dipendenza da sostanze stupefacenti. La versione preferita da molti colleghi è una relazione illecita con la figlia di un ufficiale superiore.

Elemento comune a tutte le versioni è il suo congedo con disonore a causa di questo evento. Se egli sia a conoscenza o meno di queste dicerie non è noto, ma se così fosse di certo non lo ha dato a vedere. Il servizio in Italia è il primo incarico che gli richiederà di stare davanti alla macchina da presa, e i suoi compagni di ventura sono in attesa di vedere come se la caverà sul campo.

BACKGROUND PRIVATO

Le voci che girano su di te sono vere, almeno in parte. Di origine gallese, sei l'ultimo rappresentante di una famiglia con una lunga tradizione militare. Ti sei arruolato nell'esercito appena completati gli studi, nei paracadutisti, come tuo padre prima di te. Tuo padre servì nei Red Devils, la prima divisione aviotrasportata, durante la seconda guerra mondiale. Ti sei distinto durante l'addestramento, risultando il migliore del tuo corso.

La tua vita sembrava seguire il medesimo corso di quello di molti tuoi parenti, fino allo scoppio della guerra delle Falkland. La tua divisione fu fra quelle impegnate nel conflitto, e nello