

# Sussurri dal Buio - Volume 1 — materiale di supporto

Allegato al manuale “Sussurri dal Buio - Volume 1”

Questo documento contiene le schede dei personaggi giocanti, i background pubblici e privati, gli indizi e, più in generale, il materiale di supporto utile durante le sessioni di gioco. Ogni elemento è separato da una riga tratteggiata che indica il punto di taglio.

**Il documento deve essere stampato su un solo lato.**

All'interno delle sezioni dedicate a ciascuna avventura, gli elementi potrebbero essere forniti in ordine sparso, per ottimizzare il numero di pagine stampate.



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 Ravennana 166, 47122 Forlì (FC) - Italia - CF: 92074510402*

*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/>).*

# I Cinque Volti

---

## **Olivia Taylor — background privato**

**Il passato** Gli anni che hai passato come ricercatrice archeologa a Stanford sono stati talmente pieni di eventi da sembrare secoli. Tutti fatti di giorni troppo pieni e notti troppo corte. Tra voli in giro per il mondo, appuntamenti, lezioni, presentazioni e analisi di ritrovamenti, faticavi a ricordare un momento in cui non stessi pensando al lavoro.

Tutto è cambiato quando, pochi mesi fa, è morta Samantha. Era tua coetanea, la persona che avessi più vicino, quasi una sorella per te. Non avevi avuto molto tempo di frequentarla di recente, ma appena ti dissero del suo incidente in auto ti catapultasti da lei. Era avvolta dalle bende, dilaniata dalle ustioni. Eri al suo fianco, nella camera 306 dell'ospedale, quando la stanza si riempì di medici e ti obbligarono ad uscire.

Dopo neanche dieci minuti, Samantha non c'era più. Hai sempre pensato che avesse aspettato di rivederti prima di andarsene, per ricordarti quanto lei sei stata lontana.

In quel momento ti rendesti conto della futilità della vita e della frenetica assurdità dei tuoi impegni. Non avevi amici, familiari, o un compagno per cui fossi importante.

Mesi dopo, per dare un senso alla vita, cercasti di avere un figlio, tramite fecondazione assistita... ma i medici dissero che non potevi. Il tuo tempo per concepire era scaduto.

In quel frangente della vita i sensi di colpa ti assalirono e stesti di nuovo malissimo. Per le cose che avevi perso, per quelle che non avevi fatto e che non potevi più fare. Questo fu uno degli ultimi episodi che ricordi, poi ti sei ritrovata qui al *Santa Redenzione delle Anime Confuse*, un ospedale psichiatrico sorto sui resti di un vecchio monastero di suore. Non ti hanno spiegato per quale motivo sei arrivata, né come, ma attualmente senti che il tuo posto è qui... devi fermarti e fare chiarezza in te stessa prima di poter ricominciare a vivere.

**Il presente** Nella vita hai dato la precedenza alle cose sbagliate: lavoro, carriera, denaro sono stati più importanti degli affetti, della famiglia e dei tuoi interessi. Te ne rendi conto solo ora. Alla resa dei conti, nel momento critico, tutto ti è scivolato via come granelli di sabbia fra le dita. Ti senti estremamente in colpa per questo e pensi spesso anche al figlio che non potrai mai avere. Sei sempre stata una donna decisa e questo lato del tuo carattere è difficile da coniugare con il tuo stato d'animo attuale. Alterni rimpianto e risolutezza.

Vorresti veramente stare meglio e tornare più sicura di te stessa. Sei disposta a condividere anche alcune parti del tuo passato, e ti aspetti che anche gli altri lo facciano.

**Dottor Kevin Caddoc** È un bravo Dottore, ha passione per il suo lavoro e gli riesce bene. È sposato, ha la fede al dito e alcune volte ha fatto dei commenti sui suoi figli. Sta aiutando tutti voi. Più volte lo hai sentito dire che Andrew è il vero problema del vostro gruppo e ha chiesto aiuto anche a te per cercare di tenerlo calmo.

**Kim Redfield** Un uomo sulla quarantina, piuttosto robusto. Sul volto ha cicatrici derivanti sicuramente da un'ustione. Faceva il professore prima di finire qui. Sai che nella vita ha perso alcune persone care. Ti piace, forse poteva essere il tipo di uomo adatto a te, prima che entrambi finiste al Santa Redenzione delle Anime Confuse.

**Andrew Black** Avrà circa quaranta anni e mostra i segni di abuso di alcol. Ha modi di fare bruschi, chiusi, burberi. Il Dottor Kevin ti ha chiesto di aiutarlo nel rompere "il suo muro difensivo". Ti sei accorta che Andrew reagisce bene se ci si avvicina a lui con maniere cortesi e gentili e in fondo stargli vicino ti piace.

**Sammy Jacob** Avrà al massimo vent'anni. Non parli molto con lei, non ti piace il suo atteggiamento da innocentina, sei convinta sia solo una farsa. Quando fa gli occhioni dolci molti uomini si sciolgono, tu no.

**Dale Laverre** È il più anziano e l'ultimo ad essere arrivato nell'istituto. Ha circa sessanta anni e un aspetto piuttosto curato. Parla poco di sé. Senti dal suo eloquio che è abituato a parlare in pubblico.

## **Kim Redfield — background privato**

**Il passato** Eri docente di Teologia e collaboravi con il corso di Miti delle Civiltà Precolombiane all'Università di Stanford, detenendo molteplici pubblicazioni su entrambi gli argomenti. Eri sposato con Taylor, avevate una bellissima figlia di nome Samantha. Non potevi chiedere di meglio.

Non riuscirai mai a dimenticare la sera di quel 29 Giugno. Tu, tua moglie, e tua figlia stavate tornando da una gita al parco nazionale di Kings Canyon. Tu e Taylor parlavate sottovoce, per non svegliare Samantha, addormentata nel seggiolino posteriore. Poi, da dietro una curva, quel furgone contromano. Ti risvegliasti in ospedale. I medici dissero che l'auto era carambolata giù per una scarpata; ti rassicurarono che prestissimo tua moglie e tua figlia ti avrebbero visitato, che le loro condizioni erano molto migliori delle tue e si sarebbero riprese in fretta.

Ma in quei mesi di ricovero, bloccato a letto, non le rivedesti mai. Quando ti rivolgevi agli infermieri per domandare il motivo della loro assenza, ottenevi sempre la stessa risposta: eri troppo debole per ricevere visite. Durante quei sei mesi hai affrontato alcuni interventi alle ossa e altri volti a ricostruire la pelle bruciata dalla benzina. La riabilitazione si è rivelata uno sforzo disumano. Ti sei sfiancato, fino a quando non hai potuto nuovamente muoverti da solo ed allora hai chiesto di rivedere Samantha e Taylor.

Solo allora scopristi la verità. Samantha era morta nell'incidente; tua moglie era in coma, ricoverata nella camera 306, sin da quel giorno. Il suo corpo era ricoperto da terribili ustioni, irriconoscibile. Quelle dei dottori e degli infermieri erano solo pietose menzogne. Ti crollò il mondo addosso.

Scappasti dall'ospedale in preda al delirio e vagasti per la città senza una meta. “Dio, aiutami, non può essere così!”. Poi il vuoto. Ti hanno detto che sei stato ritrovato vicino ad uno scarico fognario della città, balbettante. Ora sei qui, alla *Santa Redenzione delle Anime Confuse*. Un ospedale psichiatrico sorto sui resti di un vecchio monastero. Qui ti aiuteranno a rimettermi in sesto. Poi, quando uscirai, cercherai di ricostruirti una vita.

**Il presente** Ti ritieni ormai guarito. Da un mese non hai più quelli che il Dottor Caddoc chiama “pensieri pericolosi”. Ora vuoi solo arrivare a dimostrargli che stai bene e che puoi uscire dall'istituto. Vivere qui dentro è diventato tedioso. Tutti i giorni sono uguali e l'ambiente è veramente lugubre. Hai superato il trauma che ti ha portato in ospedale e sei pronto a iniziare da capo la tua vita.

Vuoi dimostrare al Dottore che sei tornato in te, dunque sei collaborativo e assertivo. Cerchi di spronare gli altri a fare altrettanto e ti impegni affinché le sedute di terapia di gruppo riescano al meglio.

**Dottor Kevin Caddoc** È un bravo medico — fa il suo lavoro e gli riesce bene. Ti piace poter parlare con lui durante le terapie di gruppo e ti sei sempre fidato dei medicinali che ti prescrive. Kevin si è accorto del tuo rispetto nei suoi confronti e ricambia, trattandoti sempre con un occhio di riguardo.

**Andrew Black** Da quello che sai è un barbone alcolizzato, portato qui dai servizi sociali. Lui è una di quelle persone che hanno bisogno di questo regime di cura. È irascibile, cattivo e confuso. Si dice che abbia ammazzato uno a coltellate prima di entrare qui alla Santa Redenzione. Non ti piace. Ti ha sempre trasmesso pessime sensazioni.

**Olivia Taylor** È una bella signora, poco più giovane di te. Di solito è gentile, garbata e delicata, ma l'hai vista piangere diverse volte per poi esplodere di rabbia. Sai che tempo addietro era una manager in carriera, poi qualcosa l'ha bloccata e ora si ritrova in questo istituto con te.

**Sammy Jacob** Poco più che ventenne, espansiva e cordiale, ha con sé l'innocenza della giovane età. A volte però nei suoi occhi vedi un'espressione strana. Si blocca e si fa cupa, poi si riprende per tornare a essere se stessa. Fra tutti voi è quella che è nell'istituto da più tempo.

**Dale Laverre** Il più anziano e l'ultimo ad essere arrivato nell'istituto, avrà circa sessanta anni ed un aspetto piuttosto curato. Ha parlato poco di sé. Passa diverse ore della giornata in silenzio, fissando il vuoto.

## **Andrew Black — background privato**

**Il passato** Quello che è successo fuori da questa casa di cura è difficile da ricordare. Hai pochi sprazzi nel buio, come sogni. Raramente riesci a collegare qualche visione con un filo logico. Spesso invece rivivi ricordi che sembrano privi di significato. Un pomeriggio sveglia su una panchina; la tua mano che scivola via con un portafoglio estratto dalla borsa di una studentessa. Qualcuno che ti fa l'elemosina. L'alcol. Quante bottiglie! Due teppistelli che ti rubano le coperte senza che tu abbia la forza di reagire. Avresti voluto ammazzarli, ma non ti reggevi in piedi.

Perché tu sia finto qui dentro è una domanda a cui è più facile rispondere. Sicuramente riguarda quel poveraccio che cercava di cavarsi quel coltello dalle budella. Ti ricordi che sorridevi mentre lo guardavi. Eravate in un vicolo, un luogo buio, c'era una puzza tremenda. Pensi di averlo ammazzato tu. Ed eri contento della sua morte.

Ma prima? Ricordi una casa di campagna. Una donna, minuta, più bassa di te, che forse amavi. Una figlia? Tanto ora non importa.

**Il presente** Sei un accattone, un senzatetto ed un probabile assassino. Sai di essere una persona cattiva, ma hai vissuto sempre così. Se sei debole ti divorano. Detesti il lavoro di gruppo che fai col Dottore: ti sembra che tutti vogliano frugare nella tua vita, come se potessero trovare lì la soluzione ai loro problemi! È inutile, tu non ti ricordi cosa è successo prima, e non vuoi neanche scoprirlo. Molto probabilmente quasi tutto quello che ricordi è un semplice delirio alcolico.

Hai un lato positivo. Quando gli altri ti trattano con cortesia ed educazione vera smetti di essere la pessima persona che sei, anche se certi atteggiamenti da uomo di strada non riesci proprio ad accantonarli.

Sei propenso a parlare solo con chi si rivolge a te con garbo e rispetto. Sei disposto a condividere con il gruppo la tua frustrazione per trovarti in questa struttura oltre all'intenzione di tornare libero il prima possibile.

**Dottor Kevin Caddoc** È il simbolo di come il caso decida chi sta bene e chi sta male. Ricco e benestante, sicuramente la vita gli ha sempre dato tutto. Non ti piace che vada a scavare nel tuo passato, specialmente davanti agli altri.

**Kim Redfield** Grassoccio e viziato. Sul volto ha cicatrici derivanti sicuramente da una ustione. Da quello che sai faceva il professore prima di finire in manicomio. Sai che sono morte delle persone a lui care e che questo l'ha fatto impazzire... ma come sono morte? Se anche lui è in manicomio con un assassino come te, forse c'è qualcosa di più. Ti guarda torvo — pensa che tu non lo sappia, ma sai che gli fai paura.

**Olivia Taylor** È una bella signora, poco più giovane di te. Di solito è gentile, garbata e delicata, l'hai vista piangere diverse volte per poi esplodere di rabbia. Sai che tempo addietro era una manager in carriera, poi ha fatto qualcosa e ora si ritrova in questo istituto con te. Ti piace parlare con lei.

**Sammy Jacob** Poco più che ventenne, espansiva e cordiale, ha con sé l'innocenza della giovane età. A volte però nei suoi occhi vedi un'espressione strana. Si blocca e si fa cupa, poi si riprende per tornare ad essere se stessa. Fra tutti voi è quella che è nell'istituto da più tempo. Non hai idea di cosa abbia commesso per essere stata rinchiusa qui.

**Dale Laverre** Il più anziano e l'ultimo ad essere arrivato nell'istituto, avrà circa sessanta anni e un aspetto piuttosto curato. Ha parlato poco di sé. Si capisce da come parla che è abituato a farlo in pubblico.

## **Sammy Jacob — background privato**

**Il passato** Sei nata in una famiglia benestante, nelle campagne californiane. La villa in cui vivevi aveva un campo da golf, una bellissima piscina e un maneggio. Sei cresciuta con i collaboratori domestici, più che con i tuoi genitori. La domenica però andavi con loro a messa, nella parrocchia anglicana vicino a casa. Avevi pochi amici, solo le figlie delle famiglie del vicinato ti venivano a trovare perché ospitare maschi in casa era ritenuto sconveniente. Passavi le giornate a giocare con i tuoi cani, con i cavalli, e con tutti quei fantastici giocattoli e peluche che i tuoi genitori ti regalavano. Ti divertivi anche a far arrabbiare i servitori. Ti piaceva spettegolare con l'uno, mentre con l'altro gettavi voci discordanti, piccole critiche, seminavi segreti. Poi, a distanza di giorni, ti divertivi nel vedere come questi piccoli semi germogliassero e portassero a vere e proprie discussioni. Ti sembravano marionette nel tuo personale teatrino! Un giorno — il cielo era coperto e un forte vento spazzava la tenuta — arrivò una brutta notizia. Non capisti mai bene di cosa si trattasse ma dovevi andartene. Sentisti parlare di un incidente in auto che aveva causato vittime. I tuoi familiari sembravano essere coinvolti direttamente. Dovevi abbandonare la casa, in fretta, lasciare tutto quello che avevi. Ti dissero che il tempo dei giochi era finito e che dovevi recarti in un posto dove te la saresti dovuta cavare da sola. Il viaggio in auto fu lungo e noioso. Gli inservienti che affrontarono il viaggio con te parlavano di questo incidente e di persone in fin di vita. Nonostante le insistenti domande che facesti su tuo padre e tua madre, l'unica risposta che ottenesti fu che attualmente erano ricoverate all'ospedale, al reparto gravi ustioni. Non capisti mai se gli ustionati fossero loro o le persone che avevano causato l'incidente. Al termine del viaggio ti ritrovasti qui, al *Santa Redenzione delle Anime Confuse*. Un ospedale psichiatrico in cui, ti hanno detto, qualcuno ti sarebbe sicuramente venuto a prendere. Ora sei qui e aspetti. Hai lasciato tutto nella tua vecchia casa. Hai portato con te solo Cleo, il tuo leone di peluche preferito.

**Il presente** Hai sempre vissuto nella bambagia. Te ne rendi conto solo ora. Sai che gli altri ti considerano la bambina del gruppo e la cosa non ti dispiace. Essere sottovalutata ha molti aspetti favorevoli. Ti piace giocare con il tuo unico peluche e ti piace ancora “raccontare a quella persona quella cosa che l'altro ha detto e non avrebbe dovuto sapere”. Lo fai per divertimento, per vedere come reagiscono, come si sviluppa la storia. Sai di essere carina e sono pochi i cuori che non si sciolgono davanti ai tuoi occhioni. Sei in questa casa di cura da più tempo di tutti gli altri. Non ti ricordi di preciso da quanto, ma sicuramente almeno un anno. Hai visto diversi altri pazienti. Alcuni sono stati trasferiti, altri dimessi. A volte questo posto ti fa paura, ti sembra di vedere ombre lungo i muri o volti riflessi nelle finestre. In genere con le medicine del Dottore ti passa tutto... ma queste cose ti spaventano. Ti piacerebbe poter condividere le tue paure e, soprattutto, essere creduta. Ti interessa sapere perché gli altri ospiti sono in questa struttura.

**Dottor Kevin Caddoc** Ti tratta come una bambina. Pensi che consideri Kim con maggior rispetto e riguardo rispetto agli altri.

**Kim Redfield** È un uomo sulla quarantina, cicciotto. Sul volto ha diverse evidenti cicatrici. Da quello che sai faceva il professore prima di finire in manicomio. Nella sua vita ha perso alcune persone care. È un signore tranquillo e anche gentile, non hai nulla contro di lui, ma non ti va bene che sia “il cocco” del Dottore.

**Andrew Black** Avrà circa quarant'anni ma ne dimostra molti di più. Ha modi di fare bruschi, chiusi, burberi. Non ti piace, e pensi che sia un violento. Ti sembra che fra lui e Olivia ci sia del tenero...

**Olivia Taylor** Una bella donna, capelli mori, alta, fisico asciutto. Quando ti parla non riesci a capire se le sue richieste nei tuoi confronti siano semplici favori o ordini addolciti da parole di gentilezza. Ciò non ti piace. Va molto d'accordo con il Dottor Caddoc e, più di una volta, li hai visti parlare in disparte ben oltre l'orario dei colloqui.

**Dale Laverre** È il più anziano e l'ultimo ad essere arrivato nell'istituto. Ha circa sessanta anni e ti sembra un simpatico vecchietto. Spesso rimane assorto nei propri pensieri e non proferisce parola per diverse ore. Ti piace la sua compagnia, ricorda alcuni inservienti della tua villa. Sei l'unica che si ferma a parlargli fuori dalle sedute. Secondo te era un uomo di chiesa, perché spesso racconta aneddoti che sembrano presi dalla Bibbia.

**Equipaggiamento notevole** Sammy Jacob ha con sé Cleo, il leone di pezza.

## **Dale Laverre — background privato**

**Il passato** Proviene da una famiglia borghese, primo figlio di sette fratelli. Fin da piccolo hai sempre e solo avuto le cose migliori, nulla di meno. Decidesti di avere la migliore forma di istruzione, nonostante le rimostranze e le titubanze della tua famiglia. Eravate sette fratelli, e tutti avrebbero meritato lo stesso trattamento. In ogni caso, l'investimento su di te ha portato ottimi frutti. Ti sei dedicato agli studi classici e alle materie umanistiche, anima e corpo. Terminasti gli studi con due anni di anticipo. In seguito prendesti la decisione di divenire "ministro di culto". Ti recasti in seminario per diventare pastore. Le tue discussioni lasciavano un profondo senso di completezza nelle persone che le ascoltavano. Nell'ambiente clericale trovasti alcune resistenze, in quanto ipotizzavano che il tuo atteggiamento non fosse in perfetta armonia con i dettami del credo. Ti accusarono di superbia. Uno dei superiori addirittura ti ricordò di come la superbia causò la cacciata di Adamo ed Eva dal giardino dell'Eden. Fu una battuta inopportuna, ma continuasti il tuo percorso soprassedendo, deciso a ricevere sempre più approvazione. Salire su un pulpito e vedere tutte quelle persone rivolte a te, ti faceva sentire grande. Nonostante il tuo impegno, o forse proprio per il tuo successo, in molti si accanirono contro di te. Un giorno ti presentasti in chiesa per la funzione e ti accorgesti che i fedeli erano diminuiti. Informandoti, apprendesti che alcuni di loro si erano rivolti ad altre comunità. Non potevi però permettere che altri pastori ammaliassero il tuo gregge con pensieri semplici e populistici. Iniziasti ad indicare ai fedeli di dubitare delle facili interpretazioni e dei banali sermoni che si sentivano da altre parti. Si mossero per l'ennesima volta nell'ombra, congiurando contro di te: la tua chiesa sarebbe passata ad un altro Pastore. La tua chiesa! L'ultima sera da uomo libero che ricordi spegnevi come al solito le candele in chiesa prima di coricarti. Poi il vuoto. Il ricordo successivo ti vede steso su un prato con dei pompieri che ti coprono con una coperta per spegnere le fiamme. Ti riprendesti in ospedale con lievi ustioni — nulla di grave — ma per la polizia il verdetto era semplice. Fosti identificato come il colpevole dell'incendio e in seguito le indagini dimostrarono chiaramente che eri stato tu a scatenare le fiamme. Per "proteggerti" dallo scandalo, la diocesi ti propose di sostenere l'ipotesi di momentanea instabilità mentale e per questo ti mandò alla *Santa Redenzione delle Anime Confuse*, un ospedale psichiatrico sorto sui resti di un vecchio monastero di suore.

**Il presente** Stai benissimo e, appena avrai terminato il breve periodo di custodia, tornerai sul pulpito a raccogliere i consensi di tutti. Prendi come vacanza questo periodo in ospedale che non potrà fare altro che giovare alla tua salute e permetterti di rilassarti un po'. Sei molto orgoglioso della tua istruzione, della tua cultura, e del tuo sapere. Quando è il caso, consigli gli altri su come comportarsi e su come vivere. Parli in maniera forbita ed elegante, anche se spesso cadi in un tono troppo impostato anche quando si tratta di fare semplici chiacchiere. Appena si saranno calmate le acque riprenderai i tuoi incarichi. Ti piacerebbe condividere con gli altri il tuo sapere, e sei convinto che le vostre anime abbiano bisogno di un momento di quiete per poter ritrovare sintonia con il corpo. Se richiesto nel modo più opportuno, sei disposto a rivelare le motivazioni che ti hanno portato in questo luogo.

**Dottor Kevin Caddoc** Impettito, col camice bianco e con gli occhiali sempre sul naso. Gli lasci fare il suo lavoro fingendo di accettare la sua autorità. Appena sarai fuori di qui scriverai una bella lettera al responsabile del Santa Redenzione delle Anime Confuse consigliando un provvedimento disciplinare nei confronti del Dottore perché non ha capito che non sei affatto malato di mente.

**Kim Redfield** Sulla cinquantina, il suo fisico rilassato denota mollezza. Sul volto ha diverse evidenti cicatrici. Sembra una persona istruita, e piuttosto intelligente. È "il paziente" tenuto in maggior considerazione fra tutti voi.

**Andrew Black** Avrà circa quarant'anni, ma il suo corpo mostra i danni che può fare l'alcol. Ha modi di fare bruschi, chiusi, burberi. Se fossi stato ancora nella tua chiesa lo avresti accolto come pecorella smarrita.

**Olivia Taylor** Una bella donna, capelli neri, alta, fisico asciutto. A volte non riesci a capire se le sue richieste nei tuoi confronti siano semplici favori o ordini addolciti da parole di gentilezza. Questa cosa non ti piace. Un paio di volte l'hai vista passare da stadi di calma ad ira, inaspettatamente. Ti sembra che fra lei e il Dottor Caddoc ci sia qualcosa.

**Sammy Jacob** È una ragazza, avrà al massimo vent'anni. È innocente come solo la giovinezza permette e ti piace la sua compagnia. Spesso si ferma con te a parlare e ascolta i tuoi racconti sui testi sacri e sulle parabole.

### **Kim Redfield — background pubblico**

45 anni, statunitense. Docente di Teologia presso l'Università di Stanford. Alto circa 1,80 m per un peso di 90 Kg. Pesante. Ha capelli brizzolati e una leggera calvizie. Il volto è segnato da alcune cicatrici, simili a quelle da ustione.

---

### **Andrew Black — background pubblico**

45 anni, statunitense. Alcolizzato, ricorda poco del passato. Alto circa 1,80 m, capelli radi, per lo più brizzolati. Il fisico è sciupato dall'alcol e dal disagio. La barba è incolta.

---

### **Olivia Taylor — background pubblico**

45 anni, Francese. Ricercatrice e archeologa — stanca ma affascinante. Alta circa 1,80 m, fisico scarno. Capelli neri e lisci.

---

### **Sammy Jacob — background pubblico**

20 anni, statunitense. Studentessa. Alta circa 1,70 m, esile. I capelli sono lisci e neri. Porta un paio di occhiali da vista con montatura rosa.

---

### **Dale Laverre — background pubblico**

60 anni, francese. Pastore anglicano. Alto circa 1,70 m per 80 Kg. Quasi calvo. Un pizzetto sale e pepe incornicia elegantemente la bocca.

Kim Redfield

Kim Redfield

Andrew Black

Andrew Black

Olivia Taylor

Olivia Taylor

Sammy Jacob

Sammy Jacob

Dale Laverre

Dale Laverre



# Kim Redfield

Docente di Teologia presso l'Università di Stanford

Professore universitario, 45 anni

Lingue parlate: Inglese, Latino

Tiro per essere colpito

3

Equilibrio psichico

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Salute fisica

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Abilità investigative		Occultismo		Racc. voci		V. all'aperto		Abilità generiche		Ipnosi	
Antropologia	0	St. dell'arte	0	Rassicurare	0	Camuffarsi	0	Lottare	3		
Archeologia	0	Storia	0	Reputazione	2	Cavalcare	0	Pedinare	0		
Architettura	0	Teologia	3	Arte	0	Celare	0	Pilotare	0		
Bibliotecon.	2	Adulare	0	Astronomia	0	Dar. gambe	0	Pr. soccorso	4		
Biologia	0	Burocrazia	0	Artigianato	0	Equipaggiarsi	0	Psicoanalisi	0		
Contabilità	0	Cn. di strada	0	Chimica	0	Fisico	7	R. elettrica	0		
Crittografia	0	Contrattare	0	Farmacologia	0	Fiutare guai	4	R. meccanic.	2		
Fisica	0	Giudicare	0	Fotografia	1	Furtività	0	Uso armi bianche	0		
Geologia	0	Interrogare	1	Med. legale	0	G. di mano	0	Uso armi fuoco	0		
Legge	0	Intimidire	0	Racc. prove	0	Guidare	0	Uso esplosivi	0		
Medicina	0	Parl. polizia	0	Scassinare	0						



# Andrew Black

Alcolizzato, ricorda poco del passato

Balordo, 45 anni

Lingue parlate: Inglese

Tiro per essere colpito

4

Equilibrio psichico

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Salute fisica

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Abilità investigative		Occultismo		Racc. voci		V. all'aperto		Abilità generiche		Ipnosi	
Antropologia	0	St. dell'arte	0	Rassicurare	0	Camuffarsi	4	Lottare	6		
Archeologia	0	Storia	0	Reputazione	0	Cavalcare	0	Pedinare	0		
Architettura	0	Teologia	0	Arte	0	Celare	3	Pilotare	0		
Bibliotecon.	0	Adulare	0	Astronomia	0	Dar. gambe	0	Pr. soccorso	0		
Biologia	0	Burocrazia	0	Artigianato	0	Equipaggiarsi	0	Psicoanalisi	0		
Contabilità	0	Cn. di strada	2	Chimica	0	Fisico	8	R. elettrica	0		
Crittografia	0	Contrattare	1	Farmacologia	0	Fiutare guai	6	R. meccanic.	4		
Fisica	0	Giudicare	0	Fotografia	0	Furtività	6	Uso armi bianche	2		
Geologia	0	Interrogare	0	Med. legale	0	G. di mano	0	Uso armi fuoco	0		
Legge	0	Intimidire	1	Racc. prove	0	Guidare	0	Uso esplosivi	0		
Medicina	0	Parl. polizia	0	Scassinare	2						



# Olivia Taylor

Ricercatrice e archeologa — stanca ma affascinante

Ricercatrice, 45 anni

Lingue parlate: Francese, Inglese

Tiro per essere colpito

3

Equilibrio psichico

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Salute fisica

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Abilità investigative		Occultismo		Racc. voci		V. all'aperto		Abilità generiche		Ipnosi	
Antropologia	1	St. dell'arte	0	Rassicurare	0	Camuffarsi	0	Lottare	3		
Archeologia	2	Storia	1	Reputazione	1	Cavalcare	0	Pedinare	0		
Architettura	0	Teologia	0	Arte	0	Celare	0	Pilotare	0		
Bibliotecon.	1	Adulare	0	Astronomia	1	Dar. gambe	0	Pr. soccorso	0		
Biologia	0	Burocrazia	0	Artigianato	0	Equipaggiarsi	4	Psicoanalisi	0		
Contabilità	0	Cn. di strada	0	Chimica	0	Fisico	7	R. elettrica	0		
Crittografia	0	Contrattare	1	Farmacologia	0	Fiutare guai	4	R. meccanic.	4		
Fisica	0	Giudicare	0	Fotografia	0	Furtività	0	Uso armi bianche	0		
Geologia	0	Interrogare	0	Med. legale	0	G. di mano	0	Uso armi fuoco	2		
Legge	0	Intimidire	0	Racc. prove	0	Guidare	4	Uso esplosivi	0		
Medicina	0	Parl. polizia	0	Scassinare	0						



# Sammy Jacob

Studentessa statunitense

Studentessa, 20 anni

Lingue parlate: Inglese

Tiro per essere colpito

3

Equilibrio psichico

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Salute fisica

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Abilità investigative		Occultismo		Racc. voci		V. all'aperto		Abilità generiche		Ipnosi	
Antropologia	0	St. dell'arte	0	Rassicurare	0	Camuffarsi	0	Lottare	0		
Archeologia	0	Storia	0	Reputazione	0	Cavalcare	0	Pedinare	0		
Architettura	0	Teologia	0	Arte	0	Celare	4	Pilotare	0		
Bibliotecon.	0	Adulare	0	Astronomia	0	Dar. gambe	5	Pr. soccorso	0		
Biologia	0	Burocrazia	0	Artigianato	0	Equipaggiarsi	0	Psicoanalisi	0		
Contabilità	0	Cn. di strada	1	Chimica	0	Fisico	7	R. elettrica	0		
Crittografia	0	Contrattare	2	Farmacologia	0	Fiutare guai	4	R. meccanic.	0		
Fisica	0	Giudicare	0	Fotografia	0	Furtività	6	Uso armi bianche	0		
Geologia	0	Interrogare	0	Med. legale	0	G. di mano	2	Uso armi fuoco	0		
Legge	0	Intimidire	0	Racc. prove	1	Guidare	0	Uso esplosivi	0		
Medicina	0	Parl. polizia	0	Scassinare	0						



# Dale Laverre

Francese — pastore anglicano

Pastore anglicano, 60 anni

Lingue parlate: Francese, Inglese, Latino

Tiro per essere colpito

3

## Equilibrio psichico

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

## Salute fisica

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Abilità investigative			Occultismo			Racc. voci			V. all'aperto			Ipnosi		
Antropologia	1	1	St. dell'arte	0	0	Rassicurare	2	2	<b>Abilità generiche</b>			Lottare	0	0
Archeologia	0	0	Storia	1	1	Reputazione	0	0	Camuffarsi	0	0	Pedinare	0	0
Architettura	0	0	Teologia	2	2	Arte	0	0	Cavalcare	0	0	Pilotare	0	0
Bibliotecon.	1	1	Adulare	0	0	Astronomia	0	0	Celare	0	0	Pr. soccorso	2	2
Biologia	0	0	Burocrazia	0	0	Artigianato	0	0	Dar. gambe	0	0	Psicoanalisi	7	7
Contabilità	0	0	Cn. di strada	0	0	Chimica	0	0	Equipaggiarsi	0	0	R. elettrica	0	0
Crittografia	0	0	Contrattare	2	2	Farmacologia	0	0	Fisico	7	7	R. meccanic.	0	0
Fisica	0	0	Giudicare	0	0	Fotografia	0	0	Fiutare guai	0	0	Uso armi bianche	0	0
Geologia	0	0	Interrogare	0	0	Med. legale	0	0	Furtività	0	0	Uso armi fuoco	0	0
Legge	0	0	Intimidire	0	0	Racc. prove	0	0	G. di mano	0	0	Uso esplosivi	0	0
Medicina	0	0	Parl. polizia	0	0	Scassinare	0	0	Guidare	2	2			

## Descrizione dei vani

- Sala comune:** una grande sala con una decina di tavoli, un paio di divani, alcuni giochi in scatola, due strette librerie poste una di fronte all'altra. Qui gli "ospiti" della struttura trascorrono la maggior parte del tempo.
- Camere da letto:** uguali per tutti. Strette e lunghe, hanno una finestra con inferriata sul lato opposto rispetto a quello dal quale si accede. Sono arredate con un letto con materasso, una scrivania con sedia, un armadio per gli effetti personali. Ogni paziente ha diversi ricambi e beni per l'igiene personale. In un angolo è presente un water in acciaio sospeso. La porta di accesso è in robusto plexiglas satinato, con una feritoia all'altezza degli occhi. Di fronte alla feritoia di ogni stanza, sempre debolmente accesa, una luce rischiarata con una morbida penombra tutto il corridoio.
- Bagni:** divisi per donne e uomini, sono costituiti da un piccolo corridoio sul quale si aprono le tre porte che conducono ai sanitari. Nella parte finale il vano si apre in uno spazio contenente due lavandini e tre docce, senza box e senza tenda.
- Guardiola:** rinforzata e sempre presidiata. Al suo interno ci sono monitor collegati alle telecamere di tutto il piano e, di giorno e di notte, si alternano costantemente diversi custodi. Alla guardiola si accede dall'ingresso o dalla sala comune. In condizioni normali, entrambe le porte sono chiuse a chiave.
- Sala mensa:** viene aperta solo per i tre pasti giornalieri. È una stanza rettangolare con una decina di tavoli. Dalla cucina attigua alla sala escono gli infermieri con i vassoi che contengono i pasti. Tutte le posate, i bicchieri, e le vettovaglie sono di plastica arrotondata e del tutto inoffensiva.
- Cucina:** un piccolo locale in cui più che cucinati i pasti vengono porzionati e riscaldati. Contiene alcuni utensili da cucina. Durante i pasti la porta di comunicazione tra cucina e sala mensa viene tenuta chiusa e il cibo passa attraverso un passa vivande.
- Infermeria:** una piccola stanza con un lettino contenitivo — dotato di stringhe di cuoio per immobilizzare il paziente. Qui sono presenti farmaci e utensili per il primo soccorso. Vi si accede dalla sala mensa. In condizioni normali la porta è chiusa.
- Ingresso e ascensore:** l'unico modo per accedere al piano è tramite un ingresso chiuso da una grata. Oltre la grata, all'ingresso è presente l'ascensore che conduce ai piani superiori e inferiori. I personaggi si trovano al quarto piano dello stabile che dovrebbe contare sei piani fuori terra e uno interrato.

## Indizi

---

**Kim - Nota 1** *Hai questa visione, vivi gli eventi narrati in prima persona.*

Sono al volante, alla guida. Veloce, molto veloce, arrabbiato e frustrato. Piove: “Per Giuda!”. La strada è un pantano, non si vede nulla e Samantha non la smette di urlarmi contro. “Basta, ho capito che il mio lavoro non ti sta bene e che sono sempre fuori casa, ma appena avremo un figlio rinuncerò a tutti gli incarichi che mi fanno andare troppo lontano! E non sto andando forte, ormai siamo arrivati”. Per fortuna ormai sono a casa, così sta un po’ zitta. Come? Cosa ha detto! Ci risiamo! Adesso mi fa veramente perdere la pazienza! “Per Giuda” No! Non se ne parla di separazione! Ancora con questa storia! Ti ho già detto che appena rimarrai incinta smetterò di stare fuori! La curva! E l’auto inizia a carambolare giù per una scarpata. . .

---

**Kim - Nota 2** *Hai questa visione, vivi gli eventi narrati in prima persona.*

La luce della chiara giornata primaverile entra dalla finestra ad illuminare il pavimento verde smeraldo della camera d’ospedale. Sono al capezzale di una degente completamente bendata, bloccata a letto. È appena entrato un uomo, sulla trentina. Indossa un cappello da cowboy e puzza leggermente di cavallo. “E tu chi sei? Cosa ci fai qua da mia moglie?”. Per Giuda. “Mi chiamo Jacob Dale, tua moglie non ti amava più da un pezzo. . . eravamo amanti. Sono venuto a vedere cosa le hai fatto, figlio di puttana! Per quanto volevi trascurarla e farla soffrire ancora? Il figlio nel suo grembo, se è ancora vivo, è mio!” L’uomo mi sputa addosso e si gira per andarsene. . .

---

**Kim - Nota 3** *Hai questa visione, vivi gli eventi narrati in prima persona.*

Ti arrivano alle orecchie i nitriti dei cavalli e senti forte il loro odore. Sei in un capannone, pieno di attrezzi agricoli. Davanti a te si trova un uomo, sulla trentina, in abiti da lavoro e cappello da cowboy, legato ad un gancio per le mani, sospeso da terra. Afferra il cappello e lo getti, con noncuranza, in una pozzanghera. Una roncola ti pesa nelle mani. Lo guardi strizzando gli occhi; i suoi sono spalancati! “Per Giuda!”. Quanto ti stai godendo questo momento, il ragno aveva ragione. . . Sollevi il coltellaccio e glielo affondi nella pancia! L’uomo imbavagliato emette un verso raccapricciante e le sue viscere iniziano a srotolarsi verso i tuoi piedi. “Per Giuda!”. Che spettacolo, infliggi altri due, tre, quattro colpi e le sue interiora sono ovunque, anche sul tuo viso. Con due ultimi colpi gli recidi i polsi e il corpo crolla a terra.

---

**Andrew - Nota 1** *Hai questa visione, vivi gli eventi narrati in prima persona.*

Le gocce sbattono sul parabrezza mentre le tue mani strangolano il volante. “Per Giuda!”. L’ABS fa pulsare il pedale del freno, quella curva non era segnalata bene e con la pioggia quasi andavi fuori strada. “Basta! Te l’ho già detto mille volte! Quando avremo un figlio cercherò di non farmi più dare incarichi fuori città. E cosa c’entra che sto andando velocemente, ormai siamo a casa”. E così magari la pianti — aggiungi mentalmente. Ci risiamo! Adesso mi fa veramente perdere la pazienza! Ancora con la storia della separazione! “Per Giuda!”. Sgrani gli occhi mentre l’auto esce di strada, piroettando, poi li strizzi, mentre il mondo inizia a vorticare, sballottandoti. . .

---

**Andrew - Nota 2** *Hai questa visione, vivi gli eventi narrati in prima persona.*

Sono steso sul mio letto. La camera puzza terribilmente, sono molti giorni che non esco, ma ancora non sono abituato all’odore. Ci sono ovunque bottiglie di alcolici vuote, in mezzo a sporcizia e rifiuti. “Per Giuda!”. Casa mia è ridotta ad uno schifo. Sono settimane che non esco, il mio aspetto è terribile. “Per Giuda!”. Li odio! Per quanto tempo mi hanno preso in giro! Per quanto si sono mossi alle mie spalle! Il divorzio? Il divorzio? Te lo do io il divorzio! Sono steso come un verme, alimentandomi solo con superalcolici e farmaci. Del resto, è l’unico modo per far star zitte le voci nella mia testa. . . quel ragno gigante nell’angolo della camera dice di avere la soluzione. . . potrei ascoltarlo. . .

**Andrew - Nota 3** *Hai questa visione, vivi gli eventi narrati in prima persona.*

La luce della chiara giornata primaverile entra dalla finestra ad illuminare il pavimento verde smeraldo della camera d'ospedale. Sono al capezzale di una degente completamente bendata, bloccata a letto. È appena entrato un uomo, sulla trentina. Indossa un cappello da cowboy e puzza leggermente di cavallo. "E tu chi sei? Cosa ci fai qua da mia moglie?". Per Giuda. "Sono Jacob Dale, l'amante di tua moglie". Ti afferra per il bavero. "Hai visto cosa le hai fatto, pezzo di merda? Non ti è bastato farla soffrire?". L'uomo ti sputa addosso e si gira per andarsene. Poi si rivolge di nuovo a te. "Il figlio che porta è il mio".

**Olivia - Nota 1** *Hai questa visione, vivi gli eventi narrati in prima persona.*

Sento il sapore di sangue in bocca, una gamba mi fa tremendamente male. Apro gli occhi e sono stesa sull'interno del tettuccio dell'auto. Samantha è intrappolata dalle cinture al suo sedile. Le fiamme lambiscono il suo sportello. La plastica si sta già sciogliendo. Mi giro, mi ci avvicino e la libero. "Per Giuda!". È bagnata di benzina, l'auto ha preso fuoco, devo scappare! Me la carico sulle spalle e vado via. KABOOOOM! L'onda d'urto dell'esplosione ci sovrasta e l'aria bollente e le fiamme ci avvolgono.

**Olivia - Nota 2** *Hai questa visione, vivi gli eventi narrati in prima persona. In questa visione, sei un uomo.*

La luce della chiara giornata primaverile entra dalla finestra ad illuminare il pavimento verde smeraldo della camera d'ospedale. Sono al capezzale di una degente completamente bendata, bloccata a letto. È appena entrato un uomo, sulla trentina. Indossa un cappello da cowboy e puzza leggermente di cavallo. "E tu chi sei? Cosa ci fai qua da mia moglie?". Per Giuda. "Sono Jacob Dale, l'amante di tua moglie". Ti afferra per il bavero. "Hai visto cosa le hai fatto, pezzo di merda? Non ti è bastato farla soffrire?". L'uomo ti sputa addosso e si gira per andarsene. Poi si rivolge di nuovo a te. "Il figlio che porta è il mio".

**Olivia - Nota 3** *Hai questa visione, vivi gli eventi narrati in prima persona. In questa visione, sei un uomo.*

Sei in un grande capanno, balle di fieno ovunque, macchinari che non conosci, il lontananza un recinto con alcuni cavalli. Davanti a te legato con le mani ad un gancio e con i piedi sospesi si trova un uomo, sulla trentina, in abiti da lavoro e un cappello da cowboy fermo alla cintura. Glielo strappi e lo tiri in una poz-zanghera. . . fra le mani hai una mannaia. . . lo guardi con odio, lui è terrorizzato! "Per Giuda!". Quanto ti stai godendo questo momento, il ragno aveva ragione. . . sollevi il coltellaccio e glielo affondi violentemente nella parte molle dell'addome! L'uomo imbavagliato emette un verso raccapricciante e vedi le sue viscere che iniziano a srotolarsi a poca distanza dai tuoi piedi. "Per Giuda!". Che spettacolo, infliggi altri due, tre, quattro colpi e le sue interiora sono ovunque, anche sul tuo viso. . . con i due ultimi colpi gli recidi i polsi e il corpo crolla a terra, sulle sue stesse viscere. Non puoi opporli alle azioni che compi ma sei conscio di compierle tu stesso.

**Sammy - Nota 1** *Hai questa visione, vivi gli eventi narrati in prima persona. In questa visione, sei un uomo.*

Mi ritrovo al volante, sto guidando, velocemente, molto velocemente, sono arrabbiato e frustrato. Piove, "per Giuda!". La strada è un pantano, non si vede nulla e Samantha non la smette di urlare e gridare! "Basta, ho capito che il mio lavoro non ti va bene, sì, hai ragione, sono sempre fuori casa, ma appena avremo un figlio rinuncerò a tutti gli incarichi troppo lontani! E smetti di dirmi di andare più piano ormai siamo a casa". Per fortuna ormai sono a casa così posso smettere di sentirla sgridare. Come? Cosa ha detto! Ci risiamo! Adesso mi fa veramente perdere la pazienza! "Per Giuda! No! Non se ne parla di separazione! Ancora con questa storia! Ho detto che appena rimarrai incinta smetterò di prendere incarichi lontani!". Maledizione! La curva! E l'auto inizia a carambolare giù per una scarpata. . .

**Sammy - Nota 2** *Hai questa visione, vivi gli eventi narrati in prima persona. In questa visione, sei un uomo.*

Sento il sapore di sangue nella bocca, una gamba mi fa tremendamente male. . . apro gli occhi e sono sotto sopra. . . steso sull'interno del tettuccio dell'auto. Samantha è intrappolata al suo posto, trattenuta dalle cinture. Le fiamme lambiscono il suo sportello e la plastica interna è già sciolta. Mi giro, mi avvicino e la libero. "Per Giuda!". Non me ne ero accorto, la benzina le sta sgocciolando addosso! "Via, via! Qui ha già preso fuoco l'auto!". Me la carico sulle spalle e mi sbrigo prima che l'auto esploda. KABOOOOM! E l'onda d'urto dell'esplosione ci sovrasta e avvolge in un misto di aria bollente e fiamme!

**Sammy - Nota 3** *Hai questa visione, vivi gli eventi narrati in prima persona. In questa visione, sei un uomo.*  
La puzza di stantio permea la stanza. Sono giorni, forse settimane, che sei chiuso qua dentro, steso sul letto, ma ancora non ti sei abituato al fetore che assale il tuo naso. *Per Giuda!* Hai ridotto casa tua ad uno schifo, sporcizia, rifiuti, scatole di farmaci, bottiglie vuote ed escrementi ovunque. Vedi la tua immagine riflessa nel vetro della birra che hai in mano. Sei un disastro. “Per Giuda!”. Li odi. Odi che ti abbiano preso in giro, tutto fatto alle tue spalle. Non riesci più ad ignorare certi pensieri, ma il grosso ragno che è nell’angolo dice di avere una soluzione. Lo guardi. . . lo ascolti. . .

**Dale - Nota 1** *Hai questa visione, vivi gli eventi narrati in prima persona.*

Mi ritrovo al volante, sto guidando, velocemente, molto velocemente, sono arrabbiato e frustrato. Piove, “per Giuda!”. La strada è un pantano, non si vede nulla e Samantha non la smette di urlare e gridare! “Basta, ho capito che il mio lavoro non ti va bene, sì, hai ragione, sono sempre fuori casa, ma appena avremo un figlio rinuncerò a tutti gli incarichi troppo lontani! E smetti di dirmi di andare più piano, ormai siamo a casa.” Per fortuna ormai sono a casa così posso smettere di sentirla sgridare. Come? Cosa ha detto! Ci risiamo! Adesso mi fa veramente perdere la pazienza! “Per Giuda! No! Non se ne parla di separazione! Ancora con questa storia! Ho detto che appena rimarrai incinta smetterò di prendere incarichi lontani”. Maledizione! La curva! E l’auto inizia a carambolare giù per una scarpata. . .

**Dale - Nota 2** *Hai questa visione, vivi gli eventi narrati in prima persona.*

Sono nel mio letto, steso. La camera puzza terribilmente, anche se non ne esco da diversi giorni non mi sono ancora abituato. Ovunque ci sono bottiglie di alcolici vuote, in mezzo a sporcizia e rifiuti organici umani. “Per Giuda!”. Ho ridotto la mia casa uno schifo. Sono settimane che non esco, il mio aspetto è terribile. “Per Giuda!”. Quei maledetti! Quanto li odio, mi hanno sempre preso in giro e chissà da quanto andava avanti questa farsa! Il divorzio? Te lo do io il divorzio! Giaccio, nell’inedia più completa, steso come un verme, alimentandomi solo con superalcolici e farmaci. Del resto è l’unico modo per far cessare le voci nella mia testa. . . quel ragno gigante nell’angolo della camera dice di avere la soluzione. . . potrei ascoltarlo. . .

**Dale - Nota 3** *Hai questa visione, vivi gli eventi narrati in prima persona.*

Ti arrivano alle orecchie i nitriti dei cavalli e senti forte il loro odore. Sei in un capannone, pieno di attrezzi agricoli. Davanti a te si trova un uomo, sulla trentina, in abiti da lavoro e cappello da cowboy, imbavagliato e legato ad un gancio per le mani, sospeso da terra. Afferra il cappello e lo getti, con noncuranza, in una pozzanghera. Una roncola ti pesa nelle mani. Lo guardi, strizzando gli occhi; i suoi sono spalancati! “Per Giuda!”. Quanto ti stai godendo questo momento, il ragno aveva ragione. . . sollevi il coltellaccio e glielo affondi nella pancia! L’uomo emette un verso raccapricciante e le sue viscere crollano sul pavimento. “Per Giuda!”. Lo macelli con altri colpi, mentre i pezzi delle sue frattaglie volano ovunque. Poi gli recidi i polsi e il corpo crolla a terra.

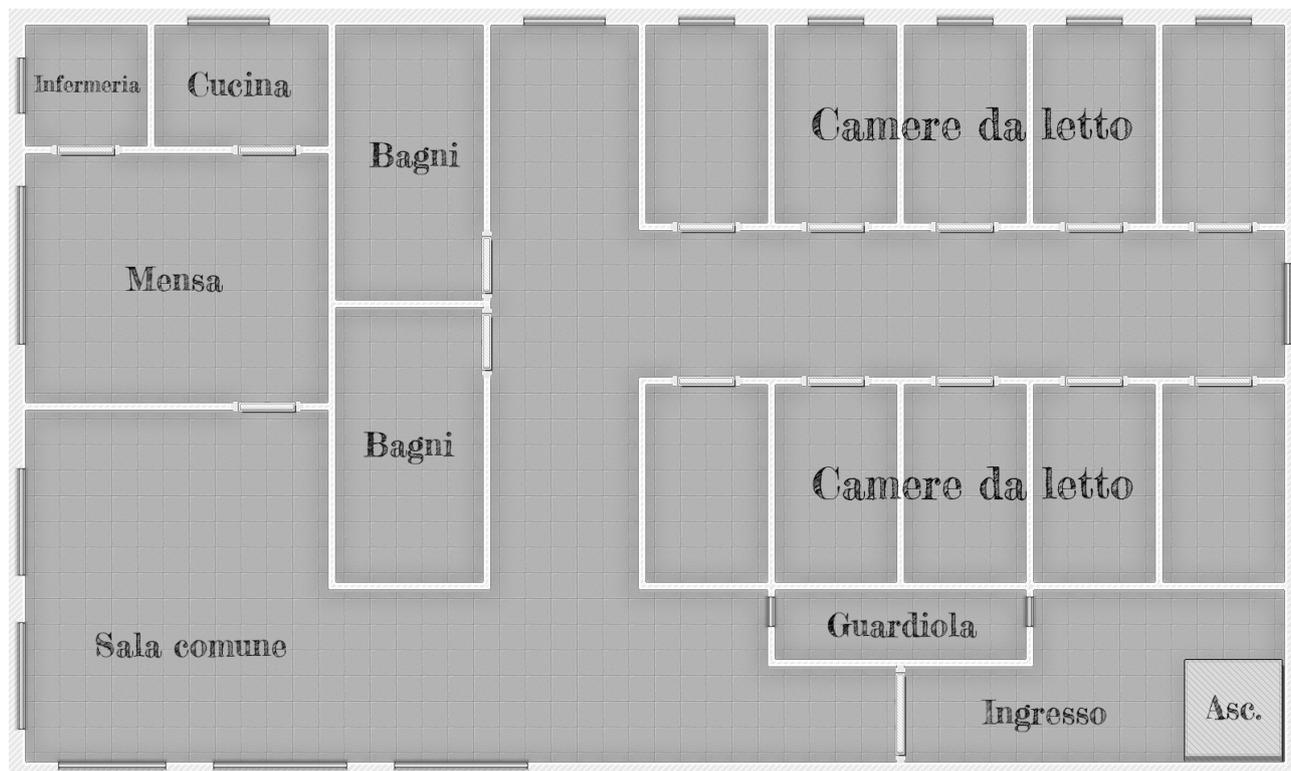
**La notte - Nota generale** Ti ascolti nel silenzio della notte. Non capisci cosa ti abbia destato. La tua camera è silenziosa, in ordine, esattamente come l’avevi lasciata prima di coricarti. La tenue luce del corridoio filtra attraverso la porta. Ti giri per guardare la luce e una sagoma fuori dalla porta ti sta osservando. Potrebbe essere un infermiere. . . ma con tuo orrore ti accorgi che ha occhi neri profondi e allungati. Non sono occhi di un essere umano ma quelli di una bestia. Ti muovi, ti rigiri nel letto e quell’essere ti sorride scoprendo denti sgangherati e sporchi. . . poi con un veloce movimento scompare alla tua vista.

**La notte - Nota generale** Ti ascolti nel silenzio della notte. Non capisci cosa ti abbia destato. La tua camera è silenziosa, in ordine, esattamente come l’avevi lasciata prima di coricarti. La tenue luce del corridoio filtra attraverso la porta. Ti giri per guardare la luce e una sagoma fuori dalla porta ti sta osservando. Potrebbe essere un infermiere. . . ma con tuo orrore ti accorgi che ha occhi neri profondi e allungati. Non sono occhi di un essere umano ma quelli di una bestia. Ti muovi, ti rigiri nel letto e quell’essere ti sorride scoprendo denti sgangherati e sporchi. . . poi con un veloce movimento scompare alla tua vista.

**Cartella clinica** Ospite B237. *Etnia caucasica.*

In seguito a forte trauma, ha rimosso gli eventi precedenti al suo arrivo. La polizia insiste nel richiedere una sua dichiarazione, necessaria alla sua condanna all'ergastolo per *omicidio di primo grado*. Anche l'avvocato difensore del paziente richiede una confessione per poter avvalorare la tesi difensiva basata su infermità mentale. Attualmente il paziente non ha ricordi di quello che ha fatto ed ha costruito memorie fittizie sulla sua vita passata. Lo si tiene in osservazione in quanto si teme che compia gesti violenti verso di sé e verso gli altri. Si raccomanda cautela nel trattamento.

Kevin Caddoc



**Mappa.** Piantina del quarto piano dell'istituto Santa Redenzione delle Anime Confuse.

# L'Orco

---

## Tenzing Dorje-Penrose Sherpa — background pubblico

Tenzing ha legato il proprio successo a doppia corda a John Champion, sulle montagne e nella vita. Arrivato negli Stati Uniti da bambino, adottato da una coppia senza figli del Colorado, Tenzing ha vissuto una vita più agiata di quella che avrebbe avuto in Nepal. Non ha però perso il fascino per le montagne e le scalate. Il suo incontro con Champion risale a nove anni fa, durante una scalata del Denali, in Alaska. La collaborazione tra i due permise di trarre in salvo tutti i componenti di quella spedizione nonostante la rovinosa valanga che la travolse durante la discesa. Questa storia ha cementato il loro rapporto e fatto assurgere entrambi al ruolo di stelle mediatiche. Tenzing ha goduto di luce riflessa, venendo considerato un alpinista, un eroe della montagna e non più solo un portatore. Grazie a questo nuovo ruolo, il suo impegno per una più grande sicurezza ed una più giusta retribuzione dei portatori nativi ha avuto maggior successo.

---

## Tenzing Dorje-Penrose Sherpa — background privato

Ricordi poco della tua vita in Nepal e quel poco che ricordi non avresti mai voluto conoscerlo. Non disconosci la fame e la povertà che hai dovuto comunque sopportare, vuoi dimenticare quel paese che è stato con te primitivo e superstizioso. Non sei di etnia indo-aria o birmana, come la maggioranza degli abitanti. La tua famiglia è di origini *Tcho*, una popolazione che in quel Paese è considerata feccia. Quando c'è un furto siete i primi ad essere incolpati. Molti, in Nepal, credono che siate un popolo di stregoni e fattucchiere. Avrai sempre impresso nella mente il linciaggio di tuo cugino Chhingir, ucciso perché ritenuto responsabile di un maleficio. Rivedi ancora la dissacrazione del suo cadavere. Hanno usato le sue ossa per farne due *kangling*, i flauti rituali ricavati da femori umani. Poi li hanno suonati per cacciare via gli spiriti malvagi. Fesserie e superstizioni che hanno ucciso una persona. I tuoi hanno fatto di tutto per farti emigrare. Da quando sei stato adottato non hai più voluto saperne di tornare indietro. Non parli volentieri del tuo passato in Nepal e ti consideri cittadino americano a tutti gli effetti. Hai comunque un debole per gli abitanti dei villaggi di montagna, per gli Hunza e per tutti gli altri portatori. Vale la pena di farti immaginare come uno Sherpa Nepalese per combattere le battaglie per un miglior salario ed una maggior sicurezza per loro.

**John Champion** C'è profondo affetto e stima tra voi due. Vuoi fortemente che abbia successo nelle sue spedizioni: se date il massimo i risultati che otterrete saranno migliori per entrambi.

**Patrick Haize** È il nuovo fenomeno dell'alpinismo e dello sport estremo. Francamente detesti tutta la retorica sul fatto che un suo compagno sia morto sul Thalay Sagar. Patrick non ha fatto nulla di male nell'abbandonarlo; se avesse potuto salvarlo sarebbe intervenuto: in montagna ci si aiuta. Ma se si valuta che qualcuno sia senza speranza non ha senso mettere a repentaglio la vita di tutti con altre ascese o trasportando un cadavere.

**Wesley Fowler** Ha un curriculum eccellente come scalatore e per sua natura è sempre pronto a risolvere i problemi. Potrebbe magari evitare qualche scappata nazionalistica. Sono passati secoli dall'Impero Britannico e certe tirate, nel mondo moderno, sono paradossali.

## **John Champion — background pubblico**

Figlio d'arte; suo padre George Champion è stato uno dei più prominenti scalatori negli anni '70, avendo partecipato, assieme a Bill Champion, zio di John, alla conquista di moltissime vette sopra ai 7000 metri nelle catene dell'Hindukush e del Pamir. John ha seguito le orme del padre e dello zio, impegnandosi in diverse spedizioni alpinistiche ed avventure naturalistiche. È stato capace di capitalizzare l'immagine di enfant prodige scrivendo due libri: "Alto Prelato" e "Lama di Roccia". È stato protagonista in una serie televisiva incentrata sulla sopravvivenza in ambienti naturali ostili.

Nel '76 lo zio di John, assieme al compagno Craig Kletter, tentò la scalata alla guglia del Baintha Brakk. Il finale fu tragico: ritornò a valle solo Champion, in condizioni critiche e delirante. Non fu creduto quando raccontò di aver raggiunto la vetta e la conquista della montagna fu attribuita alla successiva spedizione di Scott e Bonington del '77, che però raggiunse la cima da un altro percorso. John ha organizzato una spedizione che mira a seguire le orme di quella del '76, nella speranza di dimostrare che suo zio fu il primo a scalare l'Orco.

---

## **John Champion — background privato**

“Se incontri il Buddha per strada, uccidilo”: solo raschiando via la leggenda potrai arrivare ad apprezzare la persona nascosta dietro alla maschera. Tuo padre e tuo zio sono i tuoi eroi fin da quando eri bambino. Ti hanno iniziato all'alpinismo. Se puoi vivere scrivendo, scalando e partecipando a serie televisive è anche merito loro. Questo inverno hai pianto quando è morto tuo zio Bill; ti sei imposto di scorrere le pagine del suo diario per cercare di capire cosa ci fosse dietro alla leggenda, allo scalatore, prima inarrestabile, tornato mezzo cieco e pazzo dall'ascesa al Baintha Brakk. Il diario non ti è stato di aiuto. Le registrazioni sono precise e puntuali e descrivono tutti i preparativi, il percorso previsto e l'acclimatamento necessario: Champion e Kletter avevano portato avanti preparazioni quasi maniacali. Le annotazioni diventano incomprensibili subito dopo la descrizione dell'inizio della salita. Non ci sono più date, parole e frasi, solo un insieme di scarabocchi privi di ogni significato, tra cui spicca lo schizzo di quelli che possono ricordare femori umani spezzati. Anche i racconti che faceva a voce erano poco più che fumosi deliri. Tra le pagine hai trovato una prova importantissima: una foto dell'Orco scattata da pochi metri dalla vetta. È praticamente identica a quella che Scott e Bonington hanno portato a prova del loro successo nel '77: differisce solo perché in quella di tuo zio sono presenti due bizzarre protuberanze, forse torri di ghiaccio, proprio sulla cima. Questo significa che Bill è stato talmente vicino al completamento della scalata da poterlo documentare. Forse basterebbe far autenticare quella foto per riabilitare la memoria di tuo zio. Forse lo farai dopo essere tornato. Ora hai bisogno di salire il Baintha Brakk, vedere quel percorso e capire cosa è successo a Bill; scindere la leggenda dello scalatore impazzito sulla montagna dalla persona che vuoi ricordare. Hai assemblato la tua squadra e trovato gli sponsor per questa impresa. Hai condiviso con i tuoi compagni l'intenzione di ripercorrere la linea di risalita della spedizione di tuo zio. Speri di trovare qualcosa, qualunque cosa, che spieghi cosa sia successo nel '76.

**Tenzing Dorje-Penrose Sherpa** Scali con lui da nove anni. È un amico fraterno e un alpinista esperto. Non gli piace molto parlare della storia precedente alla sua adozione da una coppia di genitori statunitensi. Nonostante si fregi del titolo di Sherpa, si considera Americano a tutti gli effetti.

**Patrick Haize** È il nuovo fenomeno dell'alpinismo e dello sport estremo. Ti piace come scalatore e lo senti affine a te. Francamente detesti tutta la retorica sul fatto che un suo compagno sia morto sul Thalay Sagar. Patrick non ha fatto nulla di male nell'abbandonarlo; se avesse potuto salvarlo sarebbe intervenuto: in montagna ci si aiuta. Ma se si valuta che qualcuno sia senza speranza non ha senso mettere a repentaglio la vita di tutti con altre ascese o trasportando un cadavere.

**Wesley Fowler** Ha un curriculum di eccellenza come scalatore ed è un'ottima ancora per eventuali momenti di tensione. Se ci saranno delle difficoltà, ti aspetti che sia lui a farsi avanti.

## **Patrick Haize — background pubblico**

Patrick rappresenta in pieno lo spirito estremo degli anni '90. Se è pericoloso, lo fa. Si è avvicinato all'alpinismo tramite il free climbing, il base jumping e il volo alare. È uno strenuo difensore dello stile di scalata alpino (si arriva, si scala, si scende, in tempi veloci e col minimo equipaggiamento necessario). La vittoria del Piolets D'Or dell'anno scorso è stata fonte di controversie. L'attraversamento della fascia nera del Thalay Sagar è stata un'impresa di rilievo, ma è stata la prima volta che il Piolets è stato vinto da una spedizione che ha subito delle perdite. La polemica è stata messa a tacere dall'invito a lui rivolto da John Campion perché partecipasse al tentativo di conquista del Baintha Brakk seguendo il percorso del '76.

---

## **Patrick Haize — background privato**

Te lo sei ripetuto fino allo sfinimento. Sul Thalay Sagar non potevi fare nulla di più. Samuel è caduto da solo ed è morto immediatamente. Non è stata una colpa vincere il Piolets: non l'hai cercato tu. Non aveva senso recuperare il cadavere mettendo a rischio tutti gli altri. Te lo sei ripetuto ma non è servito a nulla. Non avevi mai fatto uso di droghe prima. Eri a casa da solo e avevi bisogno di smettere di pensarci. La prima volta è andata bene e così anche la seconda e la terza. Poi le allucinazioni si sono fatte sempre più cupe: mastini neri che ti inseguivano instancabili. Ti sei forzato a smettere da solo. Anche ora che sono sei mesi che sei pulito, gli incubi continuano ogni notte. Quando John ti ha proposto di partecipare alla spedizione hai accettato subito.

**John Campion** In un certo senso ti sta salvando chiedendoti di scalare con lui. Ricambierai questo favore. Arriverete tutti alla cima e tornerete tutti indietro.

**Tenzing Dorje-Penrose Sherpa** Lo conosci poco ma hai capito bene questo: non gli piace molto parlare della sua vita prima di essersi trasferito negli USA e, nonostante si fregi del titolo di Sherpa, si considera Americano a tutti gli effetti.

**Wesley Fowler** Ti saresti aspettato ostilità o diffidenza da Wesley. Ti ha stupito chiarendo subito che quello che è successo sul Thalay Sagar poteva capitare a chiunque e che in quella situazione non c'era altro da fare. Se hai bisogno puoi contare su di lui.

## **Wesley Fowler — background pubblico**

La tradizione alpinistica Inglese è di lunghissima data e Wesley ne è un degno rappresentante. Pochi hanno un curriculum pari al suo nel Karakorum, nel Pamir, nell'Hindukush e nell'Himalaya. L'approdo dell'Inglese all'alpinismo è stato piuttosto bizzarro. Studente di fisica a Cambridge ha lavorato in ambito interdisciplinare con il dipartimento di Geologia su alcuni metodi innovativi per la misurazione dell'elevazione dei rilievi montuosi. Dopo aver partecipato ad una prima spedizione per testare quanto sviluppato, si è innamorato della montagna. Ora fa da chioccia a questa spedizione.

---

## **Wesley Fowler — background privato**

Sei il più esperto del gruppo e probabilmente l'unico che ha scalato con i veri maestri della disciplina, quegli uomini leggendari, scolpiti nella roccia, che hanno conquistato le più importanti vette del pianeta. Tu non hai partecipato a nessuna delle prime imprese (non eri ancora nato quando Hillary scalò l'Everest), ma hai avuto modo di conoscere i veri grandi. Ti piace pensarti come punto di raccordo tra la tradizione dell'alpinismo ed i nuovi leoni; spero di trasmettere loro qualcosa del rispetto e del romanticismo di quegli anni. Alcuni direbbero che sei nazionalista, ma la tradizione dell'alpinismo, delle scoperte, dell'esplorazione è tipicamente inglese, un po' come tutte le cose che ti piacciono e che ritieni importanti, come anche il calcio o l'università.

**John Champion** È un figlio d'arte, un giovane rampante, forse è addirittura più bravo del padre a scalare. Ti piace molto l'idea di riprendere il percorso della spedizione fallita da suo zio Bill. È un ritornare alle radici che puoi soltanto apprezzare.

**Tenzing Dorje-Penrose Sherpa** Già il nome dice tutto: un Nepalese che si considera Americano e che si fregia del titolo di Sherpa senza aver fatto il portatore per un giorno nella sua vita. È bravo a scalare ed ha poco senso discutere di questioni di principio, ma trovi il suo modo di agire piuttosto paradossale.

**Patrick Haize** È il nuovo fenomeno dell'alpinismo e dello sport estremo. Francamente detesti tutta la retorica sul fatto che un suo compagno sia morto sul Thalay Sagar. Patrick non ha fatto nulla di male nell'abbandonarlo; se avesse potuto salvarlo sarebbe intervenuto: in montagna ci si aiuta. Ma se si valuta che qualcuno sia senza speranza non ha senso mettere a repentaglio la vita di tutti con altre ascese o trasportando un cadavere. Immaginavi che ti avrebbe creduto severo nei suoi confronti in quanto più tradizionalista di lui, ma hai chiarito subito la tua posizione. Inoltre lui adesso è un alpinista in difficoltà. Ne hai visti molti perdersi in pensieri autodistruttivi dopo eventi del genere. Devi aiutarlo.

John Champion

John Champion

Tenzing Dorje-Penrose Sherpa

Tenzing Dorje-Penrose Sherpa

Patrick Haize

Patrick Haize

Wesley Fowler

Wesley Fowler



# John Champion

Alpinista ed avventuriero — predestinato

Alpinista, 32 anni

Lingue parlate: Inglese

Tiro per essere colpito

4

Equilibrio psichico

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Salute fisica

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Abilità investigative		Occultismo		Racc. voci		V. all'aperto		Ipnosi	
Antropologia	0	St. dell'arte	0	Rassicurare	1	<b>Abilità generiche</b>		Lottare	7
Archeologia	0	Storia	0	Reputazione	4	Camuffarsi	0	Pedinare	0
Architettura	0	Teologia	0	Arte	0	Cavalcare	0	Pilotare	0
Bibliotecon.	1	Adulare	0	Astronomia	1	Celare	0	Pr. soccorso	6
Biologia	0	Burocrazia	0	Artigianato	0	Dar. gambe	0	Psicoanalisi	0
Contabilità	0	Cn. di strada	1	Chimica	0	Equipaggiarsi	9	R. elettrica	0
Crittografia	0	Contrattare	0	Farmacologia	0	Fisico	12	R. meccanic.	2
Fisica	0	Giudicare	0	Fotografia	1	Fiutare guai	1	Uso armi bianche	0
Geologia	1	Interrogare	0	Med. legale	0	Furtività	0	Uso armi fuoco	0
Legge	0	Intimidire	0	Racc. prove	0	G. di mano	0	Uso esplosivi	0
Medicina	0	Parl. polizia	0	Scassinare	0	Guidare	0		



# Tenzing Dorje-Penrose Sherpa

Guida alpina — americano d'adozione

Alpinista, 35 anni

Lingue parlate: Inglese, Nepalese

Tiro per essere colpito

4

Equilibrio psichico

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Salute fisica

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Abilità investigative		Occultismo		Racc. voci		V. all'aperto		Ipnosi	
Antropologia	1	St. dell'arte	0	Rassicurare	0	<b>Abilità generiche</b>		Lottare	7
Archeologia	0	Storia	0	Reputazione	1	Camuffarsi	0	Pedinare	0
Architettura	0	Teologia	0	Arte	0	Cavalcare	0	Pilotare	0
Bibliotecon.	0	Adulare	0	Astronomia	0	Celare	0	Pr. soccorso	6
Biologia	0	Burocrazia	0	Artigianato	0	Dar. gambe	0	Psicoanalisi	0
Contabilità	0	Cn. di strada	3	Chimica	0	Equipaggiarsi	9	R. elettrica	0
Crittografia	0	Contrattare	0	Farmacologia	1	Fisico	10	R. meccanic.	4
Fisica	0	Giudicare	0	Fotografia	0	Fiutare guai	3	Uso armi bianche	0
Geologia	0	Interrogare	0	Med. legale	0	Furtività	0	Uso armi fuoco	0
Legge	0	Intimidire	0	Racc. prove	0	G. di mano	0	Uso esplosivi	0
Medicina	0	Parl. polizia	0	Scassinare	0	Guidare	0		



# Patrick Haize

Vincitore del Piolets D'Or — giovane ma già famoso

Alpinista, 25 anni

Lingue parlate: Inglese

Tiro per essere colpito

4

Equilibrio psichico

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Salute fisica

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Abilità investigative		Occultismo		Racc. voci		V. all'aperto		Ipnosi	
Antropologia	0	St. dell'arte	0	Rassicurare	0	Abilità generiche		Lottare	8
Archeologia	0	Storia	0	Reputazione	3	Camuffarsi	0	Pedinare	0
Architettura	0	Teologia	0	Arte	0	Cavalcare	0	Pilotare	0
Bibliotecon.	0	Adulare	0	Astronomia	0	Celare	0	Pr. soccorso	6
Biologia	1	Burocrazia	0	Artigianato	0	Dar. gambe	0	Psicoanalisi	0
Contabilità	0	Cn. di strada	0	Chimica	0	Equipaggiarsi	9	R. elettrica	0
Crittografia	0	Contrattare	0	Farmacologia	0	Fisico	14	R. meccanic.	4
Fisica	0	Giudicare	0	Fotografia	1	Fiutare guai	0	Uso armi bianche	0
Geologia	0	Interrogare	0	Med. legale	0	Furtività	0	Uso armi fuoco	0
Legge	0	Intimidire	0	Racc. prove	0	G. di mano	0	Uso esplosivi	0
Medicina	0	Parl. polizia	0	Scassinare	0	Guidare	0		



# Wesley Fowler

Alpinista inglese — il veterano

Alpinista, 42 anni

Lingue parlate: Inglese

Tiro per essere colpito

4

Equilibrio psichico

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Salute fisica

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Abilità investigative		Occultismo		Racc. voci		V. all'aperto		Ipnosi	
Antropologia	0	St. dell'arte	0	Rassicurare	3	Abilità generiche		Lottare	8
Archeologia	0	Storia	0	Reputazione	3	Camuffarsi	0	Pedinare	0
Architettura	0	Teologia	0	Arte	0	Cavalcare	1	Pilotare	0
Bibliotecon.	0	Adulare	0	Astronomia	1	Celare	0	Pr. soccorso	6
Biologia	0	Burocrazia	0	Artigianato	0	Dar. gambe	0	Psicoanalisi	0
Contabilità	0	Cn. di strada	0	Chimica	0	Equipaggiarsi	9	R. elettrica	0
Crittografia	0	Contrattare	0	Farmacologia	0	Fisico	14	R. meccanic.	2
Fisica	2	Giudicare	0	Fotografia	0	Fiutare guai	0	Uso armi bianche	0
Geologia	2	Interrogare	0	Med. legale	0	Furtività	0	Uso armi fuoco	0
Legge	0	Intimidire	0	Racc. prove	0	G. di mano	0	Uso esplosivi	0
Medicina	0	Parl. polizia	0	Scassinare	0	Guidare	0		

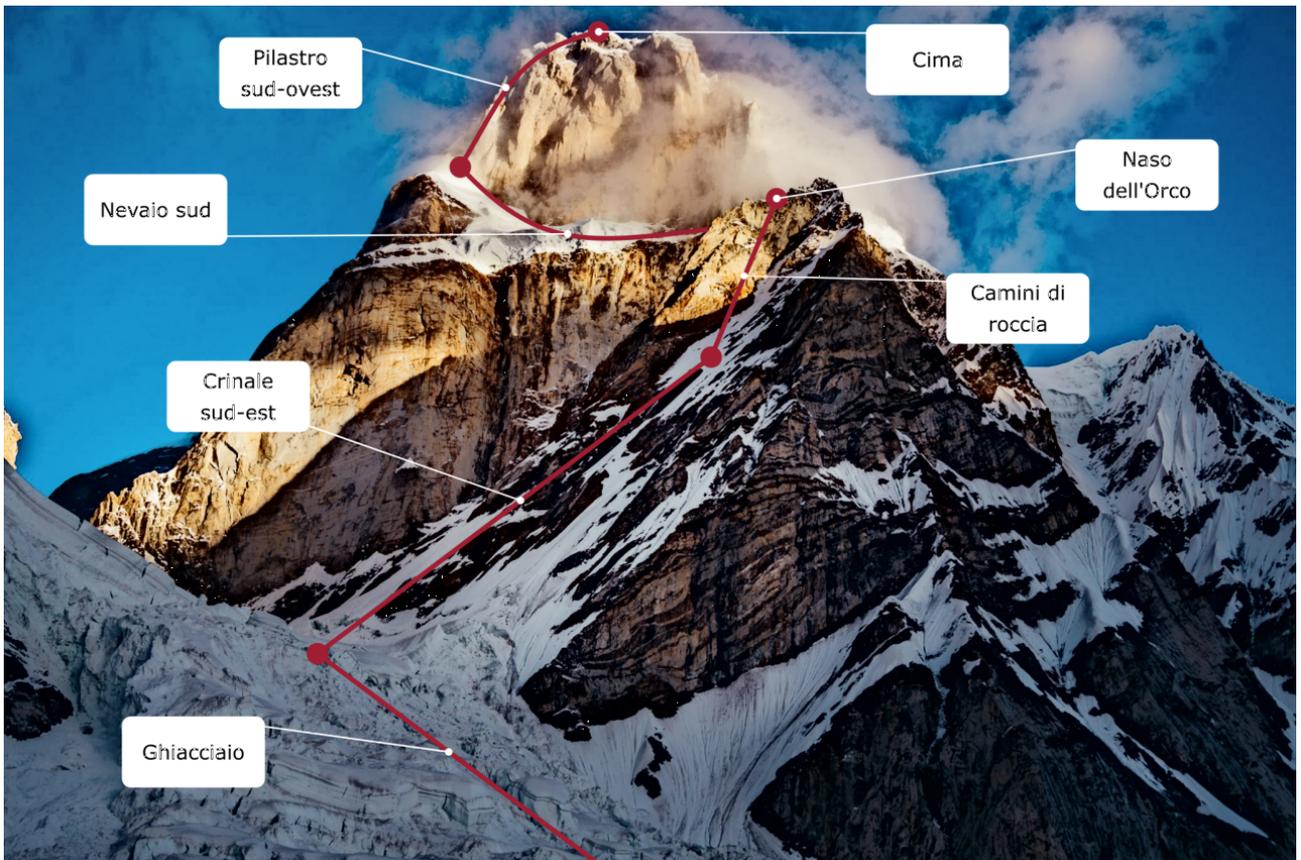
## Regole generali per la scalata

1. Scegliere il capo-cordata e l'ordine in cui disporsi.
2. Il capo-cordata effettua una *prova di vita all'aperto* — è sufficiente avere un solo punto per riuscire automaticamente. Spendere uno o due punti di *vita all'aperto* abbasserà la difficoltà della *prova di fisico* di cui al punto successivo per tutti i componenti, capo-cordata incluso.
3. Partendo dal capo-cordata e andando in ordine di disposizione tutti gli scalatori dovranno effettuare una *prova di fisico* alla difficoltà indicata, a cui vanno sottratti i punti extra spesi al punto precedente.
  - (a) Se la *prova* riesce il personaggio ha superato l'ostacolo.
  - (b) Se la *prova* fallisce il personaggio perde *salute fisica* pari alla difficoltà iniziale. Tutti gli altri personaggi devono cercare di ancorarlo. Andando nell'ordine definito al primo punto, escluso il personaggio che ha appena fallito, i personaggi effettuano una *prova di fisico* alla difficoltà iniziale.
    - i. In caso di successo il personaggio non subisce alcun danno e riesce a stabilizzare il compagno. Non c'è necessità per i restanti personaggi di effettuare altre *prove*.
    - ii. Se fallisce, perde *salute fisica* pari alla difficoltà. Si procede finché una *prova* non riesce.
    - iii. Se tutti i personaggi falliscono la *prova* il tentativo è abortito e si riparte dal primo punto.

1. Scegliere il capo-cordata e l'ordine in cui disporsi.
2. Il capo-cordata effettua una *prova di vita all'aperto* — è sufficiente avere un solo punto per riuscire automaticamente. Spendere uno o due punti di *vita all'aperto* abbasserà la difficoltà della *prova di fisico* di cui al punto successivo per tutti i componenti, capo-cordata incluso.
3. Partendo dal capo-cordata e andando in ordine di disposizione tutti gli scalatori dovranno effettuare una *prova di fisico* alla difficoltà indicata, a cui vanno sottratti i punti extra spesi al punto precedente.
  - (a) Se la *prova* riesce il personaggio ha superato l'ostacolo.
  - (b) Se la *prova* fallisce il personaggio perde *salute fisica* pari alla difficoltà iniziale. Tutti gli altri personaggi devono cercare di ancorarlo. Andando nell'ordine definito al primo punto, escluso il personaggio che ha appena fallito, i personaggi effettuano una *prova di fisico* alla difficoltà iniziale.
    - i. In caso di successo il personaggio non subisce alcun danno e riesce a stabilizzare il compagno. Non c'è necessità per i restanti personaggi di effettuare altre *prove*.
    - ii. Se fallisce, perde *salute fisica* pari alla difficoltà. Si procede finché una *prova* non riesce.
    - iii. Se tutti i personaggi falliscono la *prova* il tentativo è abortito e si riparte dal primo punto.

1. Scegliere il capo-cordata e l'ordine in cui disporsi.
2. Il capo-cordata effettua una *prova di vita all'aperto* — è sufficiente avere un solo punto per riuscire automaticamente. Spendere uno o due punti di *vita all'aperto* abbasserà la difficoltà della *prova di fisico* di cui al punto successivo per tutti i componenti, capo-cordata incluso.
3. Partendo dal capo-cordata e andando in ordine di disposizione tutti gli scalatori dovranno effettuare una *prova di fisico* alla difficoltà indicata, a cui vanno sottratti i punti extra spesi al punto precedente.
  - (a) Se la *prova* riesce il personaggio ha superato l'ostacolo.
  - (b) Se la *prova* fallisce il personaggio perde *salute fisica* pari alla difficoltà iniziale. Tutti gli altri personaggi devono cercare di ancorarlo. Andando nell'ordine definito al primo punto, escluso il personaggio che ha appena fallito, i personaggi effettuano una *prova di fisico* alla difficoltà iniziale.
    - i. In caso di successo il personaggio non subisce alcun danno e riesce a stabilizzare il compagno. Non c'è necessità per i restanti personaggi di effettuare altre *prove*.
    - ii. Se fallisce, perde *salute fisica* pari alla difficoltà. Si procede finché una *prova* non riesce.
    - iii. Se tutti i personaggi falliscono la *prova* il tentativo è abortito e si riparte dal primo punto.

1. Scegliere il capo-cordata e l'ordine in cui disporsi.
2. Il capo-cordata effettua una *prova di vita all'aperto* — è sufficiente avere un solo punto per riuscire automaticamente. Spendere uno o due punti di *vita all'aperto* abbasserà la difficoltà della *prova di fisico* di cui al punto successivo per tutti i componenti, capo-cordata incluso.
3. Partendo dal capo-cordata e andando in ordine di disposizione tutti gli scalatori dovranno effettuare una *prova di fisico* alla difficoltà indicata, a cui vanno sottratti i punti extra spesi al punto precedente.
  - (a) Se la *prova* riesce il personaggio ha superato l'ostacolo.
  - (b) Se la *prova* fallisce il personaggio perde *salute fisica* pari alla difficoltà iniziale. Tutti gli altri personaggi devono cercare di ancorarlo. Andando nell'ordine definito al primo punto, escluso il personaggio che ha appena fallito, i personaggi effettuano una *prova di fisico* alla difficoltà iniziale.
    - i. In caso di successo il personaggio non subisce alcun danno e riesce a stabilizzare il compagno. Non c'è necessità per i restanti personaggi di effettuare altre *prove*.
    - ii. Se fallisce, perde *salute fisica* pari alla difficoltà. Si procede finché una *prova* non riesce.
    - iii. Se tutti i personaggi falliscono la *prova* il tentativo è abortito e si riparte dal primo punto.



**Mappa.** Percorso previsto per la scalata del Baintha Brakk.

# Sulle Orme del Lupo

---

## Juan Leon — background privato

Al diavolo tutti quanti, a partire dai tuoi genitori, i tuoi insegnanti e i tuoi amici, che ti hanno sempre detto che non avresti combinato nulla nella vita. Ora, a soli 21 anni, sei già alla seconda conduzione di un programma, e questa volta hai potuto intervenire anche sul piano creativo. È vero, sei dovuto scendere a patti col diavolo, ma era necessario; in fin dei conti quanto è avvenuto non è stato frutto del caso, ma del tuo intuito e della tua tenacia. Lo ricordi chiaramente: da poco assunto come assistente presso Canal Madrileno, notasti che uno dei dirigenti aveva strani orari. La cosa ti incuriosì e, come immaginavi, venne fuori che aveva una relazione extra-coniugale. Bastò qualche foto compromettente per convincerlo che potevi essere pronto a fare un salto di qualità. Pur essendo stata una parentesi breve, fu sufficiente a far vedere di che pasta eri fatto, visto che ti venne subito proposto un nuovo programma, “Una mirada en la oscuridad”, concepito da Castillo-Santos. La sua visione era un po’ troppo convenzionale, e sei stato autorizzato a rivedere alcuni aspetti. Ora che ha avuto la tua impronta personale, è pronto a portarti al successo. Sei stato tu a causare il ritardo, convinto che delle riprese in notturna possano creare una maggiore atmosfera e magari offrire qualcosa di interessante. In caso contrario puoi sempre pensarci tu, è un’occasione troppo ghiotta per lasciarsela sfuggire. In fin dei conti sei sempre stato artefice del tuo destino, e non sei disposto a lasciare che sia la provvidenza a oscurare la tua stella. La tua fame di gloria verrà soddisfatta. Per l’occasione ti sei documentato a riguardo, ed effettivamente il luogo ha potenziale. Ha una lunga tradizione per quanto riguarda i lupi mannari (fin dai romani, che li chiamavano *versipellis*). Inoltre, nel 19° secolo è stato infestato da Codamoza, famoso lupo divoratore di uomini (oltre 200 le vittime attribuite a lui). Sono noti anche una serie di episodi più recenti, l’ultimo dei quali consiste nel ritrovamento del corpo di una ragazza con uno scialle rosso e il volto dilaniato dalle fauci di una bestia. Risale al 26 agosto passato, dieci giorni dopo la sua scomparsa avvenuta in occasione dei festeggiamenti del santo patrono (16 agosto).

**Emilio Castillo-Santos** Appena lo hai conosciuto hai avuto l’impressione che fosse un tipo privo di fantasia e di audacia. Quando poi hai sentito che doveva essere stato uno scrittore le tue perplessità sono aumentate: con così poca creatività come poteva dedicarsi alla letteratura? Quantomeno si lavora bene con lui, e ha quasi sempre il buon senso di darti ascolto. Lo hai avvertito che hai in mente qualcosa di speciale per questo servizio, senza però scendere nei dettagli.

**Felipe Cayetano Lopez** Individuo ottuso e ostinato, è all’atto pratico il tuo opposto, soddisfatto dell’umile mansione che ricopre in questo momento, dimostrando così la sua totale mancanza di ambizione. Malauguratamente gode di un certo credito data la sua lunga esperienza. Hai preso in prestito una delle telecamere più piccole, senza avvertirlo, nel caso ti si presenti l’occasione di riprendere qualcosa di interessante.

**Anthony Stuart** Tipo taciturno, che ancora non sei riuscito a inquadrare. Credi possa essere utile per il programma, ma se pensa di farti le scarpe si sbaglia di grosso. Ti è capitato di notarlo durante il viaggio perso nei propri pensieri, completamente fuori dal mondo. Lo hai visto prendere delle pillole, probabilmente è affetto da qualche tipo di dipendenza.

**Equipaggiamento notevole** Juan Leon ha la telecamera sottratta a Felipe.

## **Juan Leon — background pubblico**

*21 anni, spregiudicato conduttore affamato di gloria.*

Da sempre ha dimostrato un grande interesse per la televisione. Infatti, appena completati gli studi superiori, è riuscito a farsi assumere a Canal Madrileno, e in meno di due anni da semplice assistente è riuscito ad arrivare alla conduzione di un programma di cronaca (i suoi detrattori lo definirebbero scandalistico).

Purtroppo il progetto si dimostrò sfortunato, e dopo qualche mese venne chiuso in maniera definitiva. I dirigenti della rete decisero però di rinnovare la fiducia precedentemente accordatagli, mettendo in produzione “Una mirada en la oscuridad”, programma a metà fra la divulgazione scientifica e l’indagine paranormale ideato da lui in collaborazione con Emilio Castillo-Santos.

Negli ultimi giorni ha guidato la troupe nella realizzazione di un servizio in giro per il sud Italia, principalmente fra Abruzzo e Molise, lasciando per ultima l’intervista ad Alice Otterbourne, nota scrittrice horror. Purtroppo non è stato possibile organizzare l’intervista in anticipo, dato che da tempo la donna non ha contatti con estranei, compreso il suo agente, ma Leon è convinto di riuscire a procedere comunque.

A causa di un imprevisto e di una errata valutazione dei tempi la troupe è riuscita a trovare il giusto indirizzo solo quando il sole era già calato da tempo.

---

## **Anthony Stuart — Background pubblico**

*32 anni, guida inglese dal passato enigmatico.*

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.

---

## **Felipe Cayetano Lopez — background pubblico**

*35 anni, cameraman burbero ma professionale*

Componente più anziano della troupe, è dipendente di Canal Madrileno da oltre un decennio e cameraman di comprovata esperienza. Ha lavorato a numerose produzioni, sempre mantenendo grande serietà e professionalità. È noto per avere un carattere piuttosto intrattabile, probabilmente a causa dei suoi trascorsi. Ha dimostrato qualche perplessità riguardo “Una mirada en la oscuridad”, entrando alcune volte in conflitto con Juan Leon.

## **Emilio Castillo-Santos — background privato**

La scrittura è da sempre la tua grande passione, anche se fin da giovane tuo padre ti ha sempre ripetuto di lasciar perdere queste tue velleità artistiche e di dedicarti a qualcosa di più concreto. Riuscisti a resistergli quando fu il momento di scegliere gli studi universitari, a patto di lasciare perdere tutto se prima della fine di essi non fosse arrivato il successo. In effetti questo arrivò meno di un anno dopo, con la pubblicazione del tuo primo libro. Peccato che questo exploit non si sia ripetuto. Il secondo romanzo fu decisamente meno fortunato (stroncato dalla critica e con scarse vendite), cosa che ti provocò un blocco dello scrittore da cui ancora non ti sei ripreso. Il conseguente esaurimento nervoso contribuì ad aggravare ulteriormente la tua claustrofobia. Alla fine non ti rimase altro che piegarti al volere di tuo padre ed accettare il lavoro in televisione presso Canal Madrileno che ti aveva procurato tramite le sue conoscenze. Il tuo lavoro ti ha sempre lasciato indifferente, ma quando hai saputo che avresti avuto l'occasione di incontrare Alice J. Otterbourne hai cominciato ad attendere l'evento con trepidazione. La sua storia ti dà speranza: da sempre dedita alla scrittura, ma con poca fortuna, ha raggiunto la celebrità in età matura, a 51 anni, subito dopo un grave — e misterioso — incidente avvenuto sulle Montagne Rocciose Canadesi nel '75. Fu l'unica sopravvissuta nel suo gruppo. Dopo poco ha ricominciato a scrivere, cambiando stile e genere, passando all'orrore, e diventando nota fra gli appassionati per i dettagli crudi e vividi. Per te sarebbe un sogno riuscire ad emularla. Speri, parlando con lei, di riuscire a carpirle il segreto della sua ispirazione. C'è un editore che sarebbe addirittura disposto a pubblicare un tuo libro. Vorrebbe dire potersi finalmente lasciare dietro la parentesi della televisione e tornare a fare ciò che ami, placando così quella fame di rivalse che da tanto ti porti dentro.

**Juan Leon** Vanesio e pieno di sé, ma anche dotato di una fortuna sfacciata, dopo una gavetta brevissima ha già concluso molto. Ti ha informato che ha in mente qualcosa di speciale per l'intervista, ma non ha specificato oltre. Sinceramente non ti interessa, così come non ti è interessato quando si è preso parte del credito per la creazione del programma. Speri solo che non comprometta l'incontro con Otterbourne.

**Felipe Cayetano Lopez** Scontroso ma affidabile, lo conosci da quando sei entrato in rete. Valido professionista, sai che non ha un'alta considerazione del programma, probabilmente a ragione.

**Anthony Stuart** Sai poco o nulla di quello strano inglese a parte le colorite voci che corrono sul suo conto — alcune apparentemente improbabili, ma non si può mai dire. Di certo, quando non è davanti alla macchina da presa, sembra sempre preda dello stupore (probabilmente alcolico).

---

## **Emilio Castillo-Santos — background pubblico**

*27 anni, bistrattato autore e tuttofare*

Di buona famiglia, Emilio è il secondo membro della troupe per anzianità, essendo entrato nel mondo della televisione poco più di 3 anni fa, finiti gli studi di lettere. Da subito impiegato come autore, ha più che altro svolto il ruolo di assistente in questo campo. Canal Madrileno di recente stava cercando un nuovo programma da proporre, e ha preso in considerazione una sua vecchia idea, "Una mirada en la oscuridad", applicando alcune modifiche suggerite da Juan Leon. Le riprese in Italia saranno il banco di prova definitivo del programma.

## **Felipe Cayetano Lopez — Background privato**

Sei rimasto scottato quando eri molto giovane, appena entrato nel mondo della televisione e ancora pieno di ideali. Lo scontro con la realtà fu duro: un'inchiesta su un giro di corruzione venne scoperta proprio dai politici che tenevate d'occhio prima che venissero alla luce prove solide, e da lì comincio ad andare tutto a rotoli. Ovviamente venne tutto insabbiato, e molti dei tuoi colleghi vennero allontanati dal mondo dell'informazione, mentre a te venne fatto capire che qualunque possibilità di carriera era al di là delle tue possibilità. Da quel momento decidesti che avresti fatto solo il tuo lavoro, che nonostante tutto apprezzi ancora, e lo avresti fatto bene. Questo ti ha permesso di venir assunto a Canal Madrileno, e di farti apprezzare da colleghi e dirigenti. Sicuramente come professionista, forse meno a livello personale, visto che le tue esperienze passate ti hanno reso scontroso ed irritabile. Il programma che state realizzando ti sembra una cialtrona, ma farai comunque del tuo meglio. Comunque, di problemi te ne ha già creati: è scomparsa una telecamera con del girato e non sai cosa pensare. L'hai messa in macchina mentre vi stavate preparando a partire ma, dopo aver controllato, non l'hai trovata al suo posto. Eppure c'è sempre stato almeno uno di voi vicino all'auto. Nonostante tutto ciò hai intenzione di fare la tua parte: chissà, il riconoscimento per la tua professionalità che tanto brami potrebbe anche arrivare.

**Juan Leon** Arrogante, arrivista, è un individuo che ti dà sui nervi. Girano brutte voci su di lui, e per certo sai che è riuscito ad arrivare dov'è tramite il ricatto e non grazie alle sue competenze. Non ti piace dover assecondare le sue intemperanze, e le discussioni con lui a volte sono diventate molto animate.

**Emilio Castillo-Santos** Un tipo tranquillo, che probabilmente meriterebbe maggiore credito per il lavoro che fa e la pazienza che dimostra nei confronti di Leon. Al contempo, trovi irritante il suo atteggiamento noncurante, non riesci a spiegarti come possa accettare di farsi mettere i piedi in testa da tutti, soprattutto da Juan. Sai bene che il contributo di quest'ultimo al programma è minimo e di scarsa qualità.

**Anthony Stuart** Ultimo arrivato nella vostra sgangherata combriccola, sai poco del suo passato. Hai sentito dire molte cose su di lui, ma stentavi a credere che fossero vere. Ti aveva dato l'impressione di essere un individuo serio, tutto d'un pezzo, ma negli ultimi giorni l'hai notato mentre assumeva delle pastiglie. Hai immediatamente pensato a delle droghe, eppure la strana espressione che occasionalmente lo caratterizza ti fa pensare piuttosto a qualcuno che si è trovato davanti a una grave disgrazia.

## **Anthony Stuart — 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 specifico la tua unità venne dislocata presso Goose Green. Durante lo scontro un colpo di artiglieria esplose nelle tue vicinanze, ferendoti gravemente. Dopo quasi un mese di degenza — e svariati giorni di coma — il conflitto era finito ma, se le ferite del corpo erano guarite, altro discorso valeva per quelle della mente. Risultò quasi subito lampante che il tuo stato psichico non ti avrebbe più permesso di andare in azione. Il congedo (onorevole) fu l'unica scelta, almeno per te. Essere costretto ad abbandonare la vita militare ebbe effetti devastanti. Lasciandoti tutto alle spalle hai deciso di andare sulle montagne, tirando avanti con i lavori che capitavano. Le cose sono migliorate un po' di tempo fa, quando ti è capitato di fare da guida ad alcuni ricchi stranieri. Uno di loro era un produttore spagnolo, ed era interessato ad offrirti un posto in un suo programma. Hai colto l'occasione, sperando che finalmente questa tua bramosia di pace possa essere soddisfatta. Ora stai meglio, è un po' che le crisi nervose non si presentano, ma è anche vero che hai evitato situazioni stressanti. Non ami parlare dei motivi del tuo congedo, preferisci ascoltare le illusioni della gente, piuttosto che dover spiegare i motivi reali — per te fonte di grande imbarazzo.

**Juan Leon** A quanto pare dovrebbe essere la persona con cui lavorerai a più stretto contatto. Purtroppo hai l'impressione che sia il classico soggetto che si fa poco gli affari suoi. Non nutri particolare risentimento contro di lui, ma speri di evitare che si interessi alle tue questioni personali.

**Emilio Castillo-Santos** Un tipo tranquillo, molto riservato, con cui hai parlato poco più che lo stretto indispensabile. Qui più per dovere che per convinzione, nonostante sia lui uno dei creatori del programma dà l'idea che il successo o meno di quest'ultimo gli sia indifferente. Tra l'altro, pare in soggezione di te.

**Felipe Cayetano Lopez** Dei tuoi tre compagni probabilmente quello con cui hai legato di più, se così si può dire, o quantomeno con il quale hai avuto interazioni più civili. Questo probabilmente a causa dell'approccio pratico che contraddistingue entrambi e al fatto che siete i più prossimi per età. Questo non ti ha comunque impedito di tenere per te i dettagli del tuo passato.

**Equipaggiamento notevole** Un coltello da sopravvivenza appartenuto al padre, delle pillole per tenere sotto controllo le crisi nervose, una torcia elettrica.

Juan Leon

Juan Leon

Emilio Castillo-Santos

Emilio Castillo-Santos

Felipe Cayetano Lopez

Felipe Cayetano Lopez

Anthony Stuart

Anthony Stuart



# Juan Leon

*Spregiudicato conduttore affamato di gloria*

Conduttore televisivo, 21 anni  
Lingue parlate: Italiano, Inglese, Spagnolo

Tiro per essere colpito

3

Equilibrio psichico

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Salute fisica

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Abilità investigative		Occultismo		Racc. voci		V. all'aperto		Abilità generiche		Ipnosi	
Antropologia	0	St. dell'arte	0	Rassicurare	0	Camuffarsi	3	Lottare	4		
Archeologia	0	Storia	0	Reputazione	0	Cavalcare	0	Pedinare	0		
Architettura	0	Teologia	0	Arte	0	Celare	3	Pilotare	0		
Bibliotecon.	0	Adulare	2	Astronomia	0	Dar. gambe	7	Pr. soccorso	0		
Biologia	0	Burocrazia	0	Artigianato	0	Equipaggiarsi	2	Psicoanalisi	0		
Contabilità	0	Cn. di strada	0	Chimica	0	Fisico	4	R. elettrica	0		
Crittografia	0	Contrattare	0	Farmacologia	0	Fiutare guai	7	R. meccanic.	0		
Fisica	0	Giudicare	0	Fotografia	1	Furtività	4	Uso armi bianche	1		
Geologia	0	Interrogare	0	Med. legale	0	G. di mano	3	Uso armi fuoco	0		
Legge	0	Intimidire	0	Racc. prove	2	Guidare	2	Uso esplosivi	0		
Medicina	0	Parl. polizia	0	Scassinare	0						



# Emilio Castillo-Santos

*Bistrattato autore e tuttofare*

Autore, 27 anni  
Lingue parlate: Italiano, Inglese, Spagnolo

Tiro per essere colpito

3

Equilibrio psichico

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Salute fisica

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Abilità investigative		Occultismo		Racc. voci		V. all'aperto		Abilità generiche		Ipnosi	
Antropologia	0	St. dell'arte	0	Rassicurare	0	Camuffarsi	3	Lottare	4		
Archeologia	1	Storia	3	Reputazione	0	Cavalcare	0	Pedinare	0		
Architettura	0	Teologia	0	Arte	0	Celare	3	Pilotare	0		
Bibliotecon.	3	Adulare	2	Astronomia	0	Dar. gambe	6	Pr. soccorso	4		
Biologia	0	Burocrazia	0	Artigianato	0	Equipaggiarsi	3	Psicoanalisi	0		
Contabilità	0	Cn. di strada	0	Chimica	0	Fisico	5	R. elettrica	0		
Crittografia	0	Contrattare	0	Farmacologia	1	Fiutare guai	6	R. meccanic.	0		
Fisica	0	Giudicare	0	Fotografia	1	Furtività	3	Uso armi bianche	2		
Geologia	0	Interrogare	0	Med. legale	0	G. di mano	3	Uso armi fuoco	0		
Legge	0	Intimidire	0	Racc. prove	2	Guidare	5	Uso esplosivi	0		
Medicina	0	Parl. polizia	0	Scassinare	0						



# Felipe Cayetano Lopez

*Cameraman burbero ma professionale*

Cameraman, 35 anni

Lingue parlate: Italiano, Inglese, Spagnolo

Tiro per essere colpito

3

Equilibrio psichico

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Salute fisica

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Abilità investigative		Occultismo		Racc. voci		V. all'aperto		Abilità generiche		Ipnosi	
Antropologia	0	St. dell'arte	0	Rassicurare	0	Camuffarsi	3	Lottare	5		
Archeologia	0	Storia	0	Reputazione	0	Cavalcare	0	Pedinare	2		
Architettura	0	Teologia	0	Arte	0	Celare	3	Pilotare	0		
Bibliotecon.	0	Adulare	2	Astronomia	0	Dar. gambe	5	Pr. soccorso	0		
Biologia	0	Burocrazia	0	Artigianato	0	Equipaggiarsi	4	Psicoanalisi	0		
Contabilità	0	Cn. di strada	0	Chimica	0	Fisico	7	R. elettrica	4		
Crittografia	0	Contrattare	0	Farmacologia	0	Fiutare guai	2	R. meccanic.	2		
Fisica	0	Giudicare	0	Fotografia	4	Furtività	2	Uso armi bianche	2		
Geologia	0	Interrogare	0	Med. legale	0	G. di mano	3	Uso armi fuoco	0		
Legge	0	Intimidire	2	Racc. prove	2	Guidare	3	Uso esplosivi	0		
Medicina	0	Parl. polizia	1	Scassinare	0						



# Anthony Stuart

*Guida inglese dal passato enigmatico*

Guida, 32 anni

Lingue parlate: Italiano, Inglese, Spagnolo

Tiro per essere colpito

4

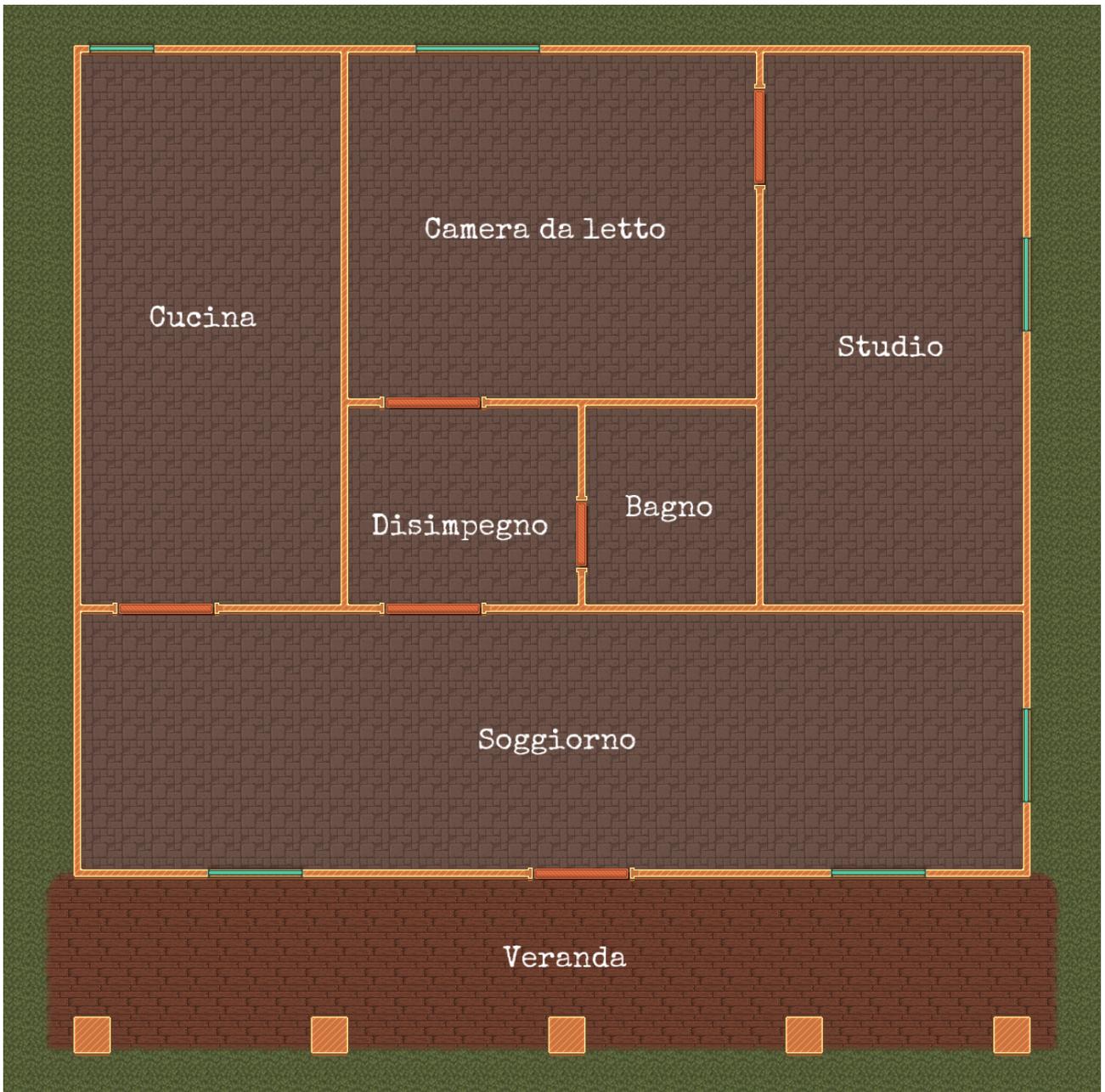
Equilibrio psichico

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Salute fisica

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Abilità investigative		Occultismo		Racc. voci		V. all'aperto		Abilità generiche		Ipnosi	
Antropologia	0	St. dell'arte	0	Rassicurare	0	Camuffarsi	3	Lottare	6		
Archeologia	0	Storia	1	Reputazione	0	Cavalcare	0	Pedinare	0		
Architettura	0	Teologia	0	Arte	0	Celare	3	Pilotare	0		
Bibliotecon.	0	Adulare	2	Astronomia	1	Dar. gambe	4	Pr. soccorso	4		
Biologia	0	Burocrazia	0	Artigianato	0	Equipaggiarsi	2	Psicoanalisi	0		
Contabilità	0	Cn. di strada	0	Chimica	0	Fisico	8	R. elettrica	0		
Crittografia	0	Contrattare	0	Farmacologia	0	Fiutare guai	3	R. meccanic.	0		
Fisica	0	Giudicare	0	Fotografia	1	Furtività	5	Uso armi bianche	6		
Geologia	0	Interrogare	0	Med. legale	0	G. di mano	3	Uso armi fuoco	8		
Legge	0	Intimidire	1	Racc. prove	2	Guidare	2	Uso esplosivi	0		
Medicina	0	Parl. polizia	1	Scassinare	0						



**Mappa.** Piantina della casa di Alice J. Otterbourne.