



I Ricordi di Lia

“Il mare è una lacrima, grande come il dolore dell’animo umano.”

Avventura per GUS Dark West
di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper
Alberto Martinelli alias Gornova



Con la collaborazione di
Marina Da Canal alias Miša
Matteo Rizzi alias Rubin
Sergio Fischer alias Zep

Avventura scritta per il

CONCORSO LETTERARIO LABYRINTH
"LA MIGLIORE AVVENTURA PER IL GIOCO DI RUOLO"
DODICESIMA EDIZIONE
ANNO 2005

Il Mare

Il mare è vivo,
si muove,
trae forza dal vento, ulula
la sua ira nella tempesta,
scaraventa le barche
come fucelli.

E' profondo e scuro come i recessi
della mente
dove, inermi, vagano i fantasmi
del passato e le visioni del futuro.

E' una distesa immensa e sconfinata,
una prigione senza sbarre.

Come nella propria solitudine,
ci si può perdere
su isole di niente e desolazioni abissali.

Il mare, forse, non è molto diverso da noi:
è una lacrima,
grande come il dolore dell'animo umano.

Nutre, Accoglie, Uccide e Divora.

SOMMARIO

Presentazione del modulo	4
Note sull'avventura	4
Cosa sono GUS e Dark West	4
Ringraziamenti	4
Per il Narratore	5
Introduzione per il Narratore.....	5
Riassunto della trama	6
Come leggere le scene di gioco.....	7
Scene di gioco	8
Prologo	8
I ricordi di Lia	8
Scena 1 – Tutto iniziò così.....	10
Scena 2 – Il viaggio.....	14
Scena 3 – Al villaggio di Limic	16
Scena 4 – Il villaggio Fantasma	18
Scena 5 – Sull'isola.....	19
Possibili finali	22
Il Finale Migliore	23
Statistiche di gioco	24
Personaggi non giocanti principali.....	24
Personaggi non giocanti secondari.....	25
Creature.....	25
Allegati.....	27
Schede pg allegate.....	27
Checklist punti chiave avventura	29
Mappa dell'isola.....	31
Diario di Johan Cortez IV	33
Diario di Lia Cortez	35
La poesia di Lia.....	39

Presentazione del modulo

Note sull'avventura

Quest'avventura è stata pensata per un gruppo di tre o quattro giocatori ed è di stampo principalmente investigativo, anche se non mancheranno parti d'azione.

E' possibile giocare utilizzando sia i personaggi pregenerati presenti nell'avventura, sia personaggi liberamente creati; nel secondo caso il Narratore provvederà a creare una buona introduzione per legarli alla trama.

Buon divertimento

TheKeeper - thekeeper31@yahoo.com -
<http://run.to/icb>

Gornova - gornova@libero.it -
<http://digilander.libero.it/gornova>

Cosa sono GUS e Dark West

L'avventura che state per leggere fa parte dell'ambientazione *Dark West* ideata sul sistema di regole *GUS* (Gdr Universale Sperimentale), un metodo per giocare di ruolo in modo semplice, veloce e gratuito.

Il *Dark West* fonde elementi tipici della tradizione western americana e spaghetti-western con elementi sovranaturali, quali la magia indiana, il voodoo, i misteri delle civiltà precolombiane, le credenze popolari su streghe, diavoli e lupi mannari. Ne segue una fantastoria dai tratti cupi e grotteschi, dove il selvaggio ed epico west si intreccia con l'horror.

Potete trovare il tutto (ambientazione, regolamento e molto altro) a questo indirizzo <http://run.to/icb>.

Ringraziamenti

Gli autori ringraziano: Matteo Rizzi alias Rubin per le idee proposte e le utili discussioni, Marina Da Canal alias Miša e

Sergio Fischer alias Zep per i contributi e il supporto grammaticale e formale.

I nostri playtester: Fabio, Andre "Seph" e Francesca alias DarkLove.

Un ringraziamento particolare va al Nucleo, che supporta da anni tutte le attività amatoriali inerenti ai giochi di ruolo.



[<http://www.ilnucleo.org>]

Per il Narratore

Introduzione per il Narratore

Agli inizi del 1800 un gruppo di nobili spagnoli raggiunse le coste sul Golfo del Messico e vi fondò un piccolo villaggio, organizzato in latifondi. I conquistatori europei s'insediarono su un isolotto vicino alla costa e costruirono una grande villa.

Nel 1820 l'attuale discendente della famiglia spagnola era Johan Cortez IV, che viveva sull'isola con i suoi servi e con sua figlia Lia. Johan era un uomo autoritario, iroso e dal temperamento difficile; la cosa più importante per lui era mantenere il buon nome della famiglia e la sua preoccupazione più grande era combinare un matrimonio tra sua figlia e un nobile, quando ella avesse raggiunto l'età da marito. Ma Lia non era dello stesso avviso del padre. Tra i servi dei Cortez ve n'erano alcuni di colore, trattati come schiavi, e fu proprio di uno di loro che Lia s'innamorò: era giovane e si chiamava Mogùn.

Tra i due nacque dapprima una tenera simpatia. Lia portava di nascosto del cibo a Mogùn e lui le raccontava le storie della patria dei suoi padri: l'Africa.

Piano piano il loro sentimento crebbe. Lia e Mogùn si incontravano di nascosto sulla scogliera. Lì trascorrevano del tempo insieme, lontano da occhi indiscreti. Su uno degli alberi è ancora possibile trovare incisi i loro nomi.

Poi Lia rimase incinta, ma riuscì a mascherare l'accaduto per alcuni mesi. Mogùn la rassicurava, dicendole che, dopo aver riscattato la sua libertà, l'avrebbe sposata; se suo padre si fosse opposto sarebbero fuggiti assieme.

Ma quando Johan si accorse dell'accaduto la sua ira fu terribile e fece rinchiudere Mogùn nei sotterranei della villa.

Pochi mesi dopo, Lia diede alla luce un bimbo mulatto. Questo era troppo per Johan: il buon nome della famiglia Cortez era stato infangato dalla nascita di un bastardo, figlio di uno schiavo per giunta. Il sangue di un nobile spagnolo non si sarebbe mai mescolato con

quello di uno schiavo nero. Johan fece portare via il bimbo all'istante, noncurante delle lacrime della figlia e delle sue richieste di poter vedere il bambino almeno una volta.

La stessa notte Mogùn era riuscito a fuggire dalla sua cella, grazie all'aiuto di due servi, convinti da Lia a farlo scappare.

Non poté però sfuggire all'ira del suo padrone; Johan prese con sé alcuni uomini e i suoi cani da caccia e inseguì lo schiavo sulla scogliera.

Lì Mogùn si fermò: non poteva più fuggire. Johan gli scagliò addosso i mastini e il giovane cadde dalla scogliera, precipitando sugli scogli sottostanti.

Le acque si tinsero di rosso, ma prima di morire Mogùn invocò gli spiriti dei suoi antenati, che vivevano ancora nella lontana Africa. Il mare raccolse il suo sangue e lo portò loro, che accolsero le sue suppliche.

Johan tornò quindi alla villa, ma non uccise il piccolo. Decise invece di mandarlo al villaggio che si trova sulla costa. Lì il bimbo fu allevato da alcuni barcaioli bianchi, che accettarono di mantenere il segreto in cambio di molto oro.

Lia si lasciò morire: non mangiò più e non volle più vedere il padre. La sua morte portò Johan quasi alla pazzia. I servi dicevano che di notte si sentiva una donna piangere vicino al cimitero di famiglia. Si mormorava anche di uno spettro che si aggirava tra le tombe e vagava per la scogliera. Quando ciò accadeva, sembrava che il mare si ingrossasse, come se il pianto della donna richiamasse le onde. Johan punì i servi per queste chiacchiere. Un giorno, però, anch'egli vide la figura nel cimitero. Decise così di lasciare la villa, ma si accorse ben presto di non potersene più andare. Il mare vicino alle rive era pieno di fiori violacei che galleggiavano tranquilli sulle onde: quando qualcuno tentava di passare con una barca, le radici di questi fiori, come tante mani scheletriche, formavano una barriera, impedendo a chiunque di abbandonare l'isola.

Ma le cose peggiori accadevano di notte. Coloro che raccoglievano quei fiori tornavano

alla spiaggia come trascinati da una forza superiore: allora le radici assumevano l'aspetto di scheletri che emergevano dalle acque e affogavano le loro vittime. Chi morì così è ora un fiore violaceo che galleggia placido sulle onde del mare.

Johan si richiuse allora nella villa e vi rimase per molti giorni. Finché, una notte, sentì il vento ululare il suo nome e alle finestre vide ombre furtive spiargli: lo spirito di Mogùn si manifestò davanti a lui, terribile a vedersi. Johan morì di orrore, mentre Mogùn gli mostrava cosa lo attendeva nell'aldilà. Mogùn tuttavia non avrebbe riposato in pace finché non avesse rivisto Lia; ma lei era morta e i loro spiriti non si sarebbero mai più potuti incontrare. Solo il frutto del loro amore poteva riunirli.

Intanto, nel villaggio, la gente si accorse che sull'isola era successo qualcosa, ma chiunque andava a controllare non faceva più ritorno. Molti sostenevano che l'isola era divenuta maledetta e che, ben presto, cose ancor più terribili si sarebbero verificate. In poco tempo, del villaggio rimase solo un mucchio di rovine.

Solo una persona si trattenne: un barcaiolo meticcio che non conosceva il suo passato. Era il figlio, inconsapevole, di Lia e Mogùn. Non è chiara la ragione per cui rimase. C'è da dire, però, che anche lui, di nascosto, era andato sull'isola ed era stato l'unico a tornare. Lì aveva visto lo spettro di Lia, che chiamò la Triste Signora, e ne era rimasto colpito, ma anche lo spirito del padre, e le piante mostruose che si tramutavano in scheletri. Non tornò mai più sull'isola, ma la visione di quella donna lo trattiene inspiegabilmente lì sulla costa. E quando il mare di notte s'ingrossa lui suole dire "E' la Triste Signora... sta piangendo."

Riassunto della trama

Siamo nel 1870, il professor Alfred Bean, studioso di Archeologia alla Boston University, compra per pochi dollari un dipinto da un venditore ambulante. La scena raffigura una donna (Lia) sulla riva del mare, che rivolge lo sguardo triste verso

l'osservatore. La donna del quadro, però, comincia a tormentare i sogni del Professore, che divengono angosciosi e criptici: è come se la donna chiedesse aiuto. Alfred allora comincia a studiare il quadro più attentamente; è così che, guardando sul retro della tela, scopre un collegamento con la famiglia dei Cortez. Alfred si ricorda che l'ambulante da cui aveva comprato il quadro gli aveva detto di averlo preso a sua volta a Limic, in Louisiana. Nel frattempo uno dei vecchi associati di Alfred Bean, il professor Dan Mc Berris, viene a conoscenza delle ricerche del Professore riguardo al quadro. Dan cova profondo risentimento verso il professor Bean, il quale, tempo prima, lo aveva estromesso dalle sue ricerche. La segretezza con cui Bean porta avanti le attuali indagini induce Mc Berris a credere che debbano portare a una scoperta sensazionale. Poi Alfred Bean scompare senza lasciar tracce. All'arrivo dei pg le autorità sono già al corrente della sparizione, ma il caso è stato archiviato per mancanza di informazioni. Inoltre, è ben noto il carattere eccentrico del Professore, quindi la sua scomparsa viene ritenuta una delle sue "follie".

Grazie ad alcune indagini a casa del Professore e dopo aver interrogato i servi, i pg saranno in possesso delle informazioni necessarie per partire alla sua ricerca. Faranno quindi la conoscenza di Dan Mc Berris e del suo compagno Hogan, che si fingeranno amici di Alfred e si offriranno di partire con loro.

Dopo un viaggio in nave di alcuni giorni, in cui si manifesteranno i primi sogni legati all'immagine di Lia, i pg arriveranno finalmente al villaggio di Limic, dove apprenderanno che Alfred è passato di lì. La gente del posto ricorda che era diretto verso il Villaggio Fantasma sulla costa, nonostante fosse stato avvertito di non andarci, "poiché il posto è maledetto". A questo punto Dan Mc Berris e Hogan ostacoleranno i pg tentando di farli arrestare e si dirigeranno al villaggio per arrivare il prima possibile.

Al villaggio fantasma i pg conosceranno Juan, figlio ignaro di Lia e Mogùn. Dopo aver parlato con lui potranno prendere una barca e raggiungere l'isola.

Una volta sull'isola i pg non potranno più tornare indietro. Di giorno i giacinti impediranno loro di andarsene e durante la notte quegli stessi fiori si trasformeranno in scheletri di radici, che affogheranno tutti quelli che tenteranno di passare. Da qui in poi la trama dell'avventura, come i finali, possono cambiare a seconda delle scelte dei pg.

Comunque, nella migliore delle ipotesi, essi dovrebbero riunire gli spiriti di Lia e Mogùn utilizzando il figlio Juan, salvare il professor Bean e consegnare alle forze dell'ordine il professor Mc Berris.

Come leggere le scene di gioco

Locazione: semplicemente, un riferimento spaziale alla posizione dei pg.

Ambiente: tutto quello che si trova (nell'ambiente) intorno ai personaggi.

Situazione: qui viene riportata la situazione, rispetto all'avventura, in cui si trovano i personaggi.

Cosa possono scoprire: gli indizi nascosti, il modo per passare alla scena successiva, si trovano qui.

Png: la descrizione di personaggi non giocanti (png) che incontrano i pg durante il loro viaggio.

Note: suggerimenti per come condurre la masterizzazione nella scena.

Dati Tecnici: tutti i dati relativi alla scena in cui si trovano i pg.

Scene di gioco

Prologo

“Siete da poco arrivati a casa del prof. Bean, famoso archeologo di Boston, nonché vostro amico. Siete perfettamente al corrente di quello che è successo, ne hanno parlato tutti i giornali, qui in città: da circa due settimane il prof. Alfred Bean è scomparso nel nulla.

“Nulla di eccezionale, per quest’ uomo di quasi cinquant’anni che ha fama d’essere piuttosto eccentrico”, pensa la maggior parte della gente e la stessa polizia: in fondo il Professore è solito alternare periodi di profondo isolamento, nella sua ricca villa, con momenti di attiva partecipazione alla vita accademica e mondana della città.

Ma voi sapete benissimo che la faccenda non è così semplice. Conoscete da anni il prof. Bean e siete sempre rimasti in contatto con lui: non sarebbe mai scomparso nel nulla, se non per un motivo molto serio.

Per questo siete a Boston: per capire dov’è finito Alfred Bean, vostro amico e studioso di ciò che viene dal passato...”

I ricordi di Lia

Dopo aver visto il quadro a casa del professor Bean (si veda alla prima scena di gioco) i pg cominceranno ad avere una serie di sogni (Ricordi) legati alla figura di Lia e alla sua storia. Al Narratore viene lasciato il compito di inserirli nella trama, come meglio crede, ma seguendone l’ordine indicato. Per comodità comunque suggeriamo le scene in cui è meglio collocarli, al fine di mantenere una narrazione uniforme. Il Narratore cerchi di non far capire da subito ai pg che stanno sognando.

Ricordo 1 – in Scena 2

“E’ mattino e il mare è calmo, ma alcune nuvole scure tuonano in lontananza. Vi voltate e cadete... in una fossa. Urlate ma la terra cade dall’alto e vi chiude la bocca.”

Ricordo 2 – in Scena 3

“Un cane nero vi abbaia contro: dalle zanne gocciola bava bianca, i suoi occhi sono spalancati e folli. Vicino a lui c’è il suo cucciolo dal pelo candido. Il cane sembra volerlo proteggere. Vi ringhia ancora contro e afferra il piccolo per la collottola, ma nel fare questo lo ferisce a morte e lo porta via gocciolante di sangue.”

Al risveglio i pg troveranno piccole gocce scarlatte sul suolo.

Ricordo 3 – in Scena 3 o 4

“Un falco di mare giace ferito su una scogliera: ha le piume nere e il sangue esce dalle sue ferite, trasformandosi in lacrime perlacee. Poi dalle fronde boschive esce ringhiando un mastino: la sua bava è nera e i suoi occhi rossi.

Il mastino si avventa contro il falco e ne strappa il cuore, gettandolo dalla scogliera.”

Ricordo 4 – in Scena 5

“Un fiore bellissimo spunta ai piedi di un albero frondoso. E’ sbocciato da poco e, grazie alla protezione dell’albero, cresce rigoglioso. Un forte vento si alza dal mare, soffiando forte e ululando spietato; l’albero si piega, ma sembra quasi voler proteggere quel fiore. Ma la tempesta è troppo forte e il fiore viene strappato dal suolo e portato via, verso la costa.”

Ricordo 5 – in Scena 5

“Vi trovate su una spiaggia, che corre all’infinito da ambo le parti. E’ quasi l’imbrunire, le onde lambiscono la sabbia e rotolano ai piedi dei pg trasformandosi in lacrime. Il sole al limitar del mare tinge il mondo di rosso. Due figure, un uomo e una donna si incontrano sulla spiaggia; avete il

sole negli occhi e perciò distinguete solo le loro silhouette. Li vedete volteggiare in una triste danza, nella quale essi si cercano senza mai incontrarsi: in mezzo a loro, la figura di una bambino tende le mani verso entrambi.”

Scena 1 – Tutto iniziò così...

Locazione: USA, Periferia Sud di Boston, 1870.

Ambiente: I pg si trovano nella villa del Prof. Alfred Bean, famoso studioso e archeologo presso la Boston University, dove occupa la cattedra di Archeologia. La casa, che si trova in uno dei più importanti quartieri di Boston, è di tre piani e possiede un ampio giardino recintato, ottimamente curato. Il vialetto, che dal cancello esterno conduce al portone d'ingresso, è fiancheggiato da numerose statue in stile ellenico, dietro le quali si estendono due lunghe siepi. A metà viale, le siepi si aprono in due varchi, che permettono di accedere ai giardini laterali della casa. L'interno della villa è composto da grandi stanze e ovunque si vedono, posati su grandi scaffali, monili e reperti di vario genere: maschere africane, strane statuette della lontana Oceania, antichi manufatti dei popoli scomparsi dell'Asia. Vi è anche una ricca e vasta biblioteca, che contiene i capolavori di poeti e scrittori di ogni epoca (quali Shakespeare, Omero, Dante e molti altri), oltre a molti trattati che analizzano le tradizioni indiane e la storia di un giovane paese come gli Stati Uniti.

Tutto è mantenuto in perfetto ordine; la casa è pulita, dotata di acqua corrente e di molti confort, che solo un uomo molto facoltoso potrebbe permettersi.

La villa è amministrata dall'immane maggiordomo inglese, James, con indosso la tipica divisa nera, scarpe comode ma eleganti, e un gilè a scacchi neri e verde scuro. L'aspetto composto del vestiario stride però con quello dell'uomo che lo indossa: James ha occhi chiari, capelli rossi, quasi infuocati, e vistose lentiggini accompagnate dall'acne, che gli deturpa il volto. Sarà lui ad aprire la porta ai pg e ad accompagnarli nel soggiorno.

Situazione: I pg sono giunti a casa del prof. Bean dopo aver appreso della sua scomparsa, avvenuta *due settimane* prima. Le autorità locali non hanno saputo spiegare questa

misteriosa sparizione ed hanno archiviato il caso semplicemente come l'ennesima dimostrazione di eccentricità da parte del Professore. I pg non sono però convinti di questa tesi, e sono arrivati qui per scoprire che cosa sia successo veramente.

La servitù della casa non ha idea di dove possa essere finito il padrone; per giunta, non avendo egli eredi o moglie, i pg potrebbero sospettare che loro c'entrino qualcosa. Parlando con i servi si percepirà, al contrario, la loro sincera preoccupazione per la sorte del Professore; essi aiuteranno come meglio potranno i pg, ma non conoscendo gli studi del padrone e non avendo le competenze necessarie per spulciare tra i suoi incartamenti, toccherà ai personaggi mettere insieme gli elementi necessari per capire dove sia finito il signor Bean. La servitù è poi molto preoccupata per una recente intrusione, operata certamente da qualche malintenzionato. Proprio la notte prima dell'arrivo dei pg, infatti, qualcuno si è introdotto furtivamente nella villa, portando via alcuni libri dallo studio, dopo averlo messo a soqquadro.

Cosa possono scoprire: Le informazioni necessarie ai pg sono essenzialmente tre: quando, dove e perché.

Quando: I pg possono scoprire quando è scomparso il Professore parlando con James, il maggiordomo: egli rivelerà che, nel periodo precedente la sparizione, il suo padrone era spesso preoccupato e depresso per via di una ricerca che non andava a buon fine. Pochi giorni prima della sua scomparsa, però, Bean era divenuto all'improvviso euforico ed entusiasta ed aveva continuato a gridare - "EUREKA! Ce l'ho fatta!". Anche gli altri servi confermeranno questa versione dei fatti e aggiungeranno che il prof. Bean aveva passato le tre notti successive nel giardino della villa, a suo dire, "ad osservare le stelle" con il telescopio. Il telescopio è ancora nel giardino, puntato sulla cintura di Orione, che in questo periodo si trova in congiunzione con Marte. Un tiro su "Conoscenze generali / Istruzione / Scienze" di difficoltà: difficile (16) farà capire ai pg

che, effettivamente, il Professore è sparito in una notte speciale: ovvero, quella successiva a questa congiunzione, la quale, si dice, si verifica ogni cinquant'anni e favorisce il contatto con gli spiriti.

Dove: I pg possono scoprire dov'è andato il prof. Bean, esaminando un incartamento che si trova nel suo caotico studio. Per fare questo sarà necessario che un pg utilizzi le sue abilità di ricerca, oltre a due ore di lavoro nello studio. Alla fine di questa ricerca, i pg scopriranno che il prof. Bean, molto probabilmente, era interessato al villaggio di Limic, situato in Louisiana sul Golfo del Messico. Inoltre, i recenti studi del Professore vertevano su alcune credenze dei popoli pellerossa, riguardanti una congiunzione astrale che si verificerebbe ogni cinquant'anni e favorirebbe il contatto con gli spiriti. Il suo blocchetto di appunti probabilmente conteneva altri dati, che però sono stati strappati via da qualcuno (ciò è avvenuto dopo la recente intrusione notturna).

Perché: Il motivo del viaggio del prof. Bean si potrà comprendere solamente parlando col giardiniere Martin. Costui non è esattamente "una cima": forse proprio per questo il prof. Bean ha deciso di confidarsi con lui. Usando le proprie doti oratorie, i pg avranno da Martin l'informazione che desiderano (se necessario, una prova "*Buona maniere / Convincere / Oratoria / Mentire*" difficoltà: media (14)): ovvero, che il Professore è partito per il suo viaggio, in quanto da tempo stava indagando su un dipinto, tanto assiduamente che questo lavoro gli stava togliendo il sonno (!). Il quadro in questione è custodito in cantina, coperto da un telo bianco; prima, però, si trovava nella camera del Professore. E' stato lui stesso a portarlo nello scantinato poiché, a suo dire, non lo faceva dormire la notte. Martin lo indicherà con sicurezza, perché Bean glielo mostrava spesso, informandosi poi se lui dormisse bene la notte. Martin, ovviamente, rispondeva di sì.

Il quadro raffigura una giovane donna vicino alla riva del mare, che indossa un mantello nero e ha lo sguardo triste puntato verso

l'osservatore. Se i pg esamineranno per bene il quadro, noteranno che sul retro della tela è riportato un nome sbiadito: "L. Cortez 1820"

Investigazioni all'università di Boston: Ai pg potrebbe venire in mente di investigare all'università: tuttavia in questo luogo nessuno saprà fornire informazioni utili. Il Professore si era preso un periodo di ferie e i colleghi, rispettosi dei suoi periodi di isolamento, non lo incontrano da diverse settimane.

Png:

Il maggiordomo James: E' un uomo dall'aspetto piuttosto sgraziato, con accecanti capelli rossi, occhi chiari e il viso pieno di lentiggini e acne, che, nonostante la sua età, (35 anni) non smette di tormentarlo. Tuttavia è un perfetto maggiordomo inglese, come rivela il suo accento molto marcato, e dai modi impeccabili. E' lui a gestire la casa in assenza del padrone e seguirà i pg ovunque vadano, controllando con discrezione che non portino via nulla, e che non mettano in disordine il lavoro del padrone; andrà su tutte le furie e minaccerà di andare alla polizia se i pg proveranno a portare via qualche incartamento o antico manufatto. Se i pg domanderanno il perché di questo eccessivo attaccamento agli oggetti del suo padrone, James confiderà che, la notte precedente, qualcuno si è introdotto di soppiatto nella villa e ha rovistato nello studio del Professore, portando via alcuni libri e incartamenti, ma nessuno si è accorto di nulla se non al mattino.

Il maggiordomo è sinceramente preoccupato per la scomparsa del prof. Bean, e darà tutto l'aiuto che potrà ai pg, mostrando loro ogni angolo della proprietà che amministra: dalle cucine allo studio.

La cameriera Maria Estrella: E' una ragazza di vent'anni, di origini messicane, timida e graziosa, che è stata venduta dalla sua famiglia per lavorare nella ricca Boston. In realtà non è stata assunta per le sue capacità, ma per far compagnia al prof. Bean, che non è

sposato. La cameriera sarà sempre in disparte durante le investigazioni dei pg, e assumerà un atteggiamento sospetto, non rispondendo alle domande dei pg: in realtà non capisce molto bene l'inglese. Maria cercherà di non tradire il segreto del suo padrone, tenendosi lontana dai pg, ma se messa alle strette confiderà che il Professore ultimamente era molto assorto nei suoi studi e di notte aveva violenti incubi; nel sonno a volte rantolava una parola: "Liar.r.r." che in inglese, secondo Maria Estrella, significa "Bugiardo". In realtà il nome che gridava il Professore era "Lia", ma Maria Estrella, data la sua scarsa conoscenza della lingua, potrà riportare solo questa mezza verità.

Martin il giardiniere: Martin ha 31 anni, le orecchie a sventola, il mento sporgente e un'espressione non molto intelligente. Balbetta in continuazione e non riesce ad esprimere bene i concetti ma, se ascoltato con attenzione, può rivelare dove si trova il quadro che ossessionava il Professore e di come questi continuasse a domandargli se non avesse dei terribili incubi dopo averlo visto. Martin non ha idea del perché di questa domanda; d'altronde, come dice lui: "I-io d-dooo.. r.. m-mo... comee.. un.. aaa.. aaa.. aangelo."

Dan Mc Berris: Trovate la descrizione e le statistiche di questo png nella sezione "Statistiche di gioco".

È un uomo di circa trent'anni, di bassa statura, che indossa un vestito grigio tagliato secondo la moda europea, con tuba e bastone. Dan si presenterà come un Professore associato al prof. Bean, che quindi lavorava con lui, ma non negli ultimi tempi. Questo losco personaggio cercherà di accattivarsi la simpatia dei pg. La notte precedente la visita dei pg, ha mandato Hogan, il suo scagnozzo, a rubare alcune carte del professor Bean, che i pg non dovevano vedere; nonostante ciò, non è riuscito comunque a capire dove Bean si sia recato. In realtà, Dan ha perso il posto di Professore associato a causa della sua presunzione e inettitudine. Nessuno sa, però, che Bean lo abbia estromesso dai suoi studi. Dan nutre un forte desiderio di rivalsa nei

confronti del Professore e, dopo essere riuscito a mettere le mani su parte delle sue ricerche, si è convinto che questi stesse cercando il tesoro di una famiglia spagnola.

Per questo è interessato a partire con i pg sulle sue tracce.

Dan confiderà ai pg che il prof. Bean da qualche tempo si era isolato a casa sua, dopo aver fatto visita ad un rigattiere ambulante (che quindi è impossibile rintracciare) all'incirca un mese fa. Che abbia forse trovato qualcosa di interessante durante i suoi studi? O che sia forse in pericolo? Se i pg non sono convinti della necessità di trovare velocemente Bean, Mc Berris si inventerà che, in un momento di confidenza, Bean gli aveva parlato di alcuni atti intimidatori da parte di sconosciuti, avvenuti in città (di cui la servitù non sa nulla. Ma era per non preoccuparla, ovvio!): loschi individui che potrebbero averlo rapito per chissà quale motivo o scoperta fatta dal prof. Bean!

In caso di necessità Mc Berris si offrirà di pagare di tasca propria i costi dell'intera spedizione per la ricerca del Professore.

Hogan: Trovate la descrizione e le statistiche di questo png nella sezione "Statistiche di gioco". È lo sgherro di Mc Berris, ma lui lo presenterà come suo fidato collaboratore. Al primo incontro con i pg porterà un vestito di ottima fattura, che tuttavia sul suo fisico robusto risulterà stretto in diversi punti. Non ama parlare molto e odia gli impiccioni e quelli che continuano a fare domande. Cercherà, contro la sua indole, di essere socievole e di non mostrarsi mai antipatico. Tuttavia questa forzatura potrebbe risultare evidente in alcune situazioni.

Note: Questa scena dev'essere condotta con estrema cura dal Narratore. Nei primi dieci minuti si consiglia di lasciare che i pg si conoscano meglio e si scambino opinioni su quanto è accaduto, magari davanti ad un buon the caldo preparato da James. Finita questa presentazione preliminare, i pg potranno iniziare le loro investigazioni. È auspicabile che essi non perdano troppo tempo nelle ricerche: come dice James -"Ogni giorno,

anzi, ogni ora, è vitale per trovare il professor Bean”-.

Il professor Dan Mc Berris farà la sua comparsa dopo circa mezzora dall’arrivo dei pg, assieme al suo “collaboratore” Hogan. James conosce il signor Mc Berris, ma è all’oscuro dei rapporti che lo legano al suo padrone. Dan si unirà alle ricerche e se i pg si trovassero in difficoltà col materiale nello studio, arriverà loro in soccorso. E’ fondamentale che Dan faccia una buona impressione, perché si deve unire al gruppo.

Tra la scena 1 e 2, i pg si organizzeranno per il viaggio fino al villaggio di Limic, situato in Louisiana. Il mezzo più veloce per arrivarci è la nave, che percorre, da nord a sud, tutta la costa orientale degli Stati Uniti: una settimana di viaggio, durante la quale i pg avranno sempre davanti il mare.

Dati Tecnici: Il biglietto della nave costa 80 dollari a passeggero. Nel caso in cui i pg non posseggano tale somma, Mc Berris si offrirà di pagare di tasca propria i biglietti (come i costi dell’intera spedizione).

Scena 2 – Il viaggio

Locazione: Viaggio in nave da Boston a New Orleans, Louisiana, 1870.

Ambiente: La nave su cui si trovano i pg è la “Atlantic’s Queen”, un vecchio veliero a tre alberi, che compie la rotta da Boston a New Orleans in circa una settimana, effettuando numerosi scali su tutta la costa orientale.

I passeggeri sono più o meno un centinaio, divisi in tre aree a seconda della classe sociale di appartenenza, più una ventina di uomini facenti parte del personale della nave. Il comandante della nave è il *Capitano Gaylord Riley*.

Situazione: Dopo alcuni giorni di viaggio a bordo della nave, incominceranno a manifestarsi i primi sogni prodotti dalla visione del quadro di Lia.

“La nave procede lentamente sulle acque adiacenti le coste orientali del continente. Il viaggio non dovrebbe durare più di tre giorni. Avete avuto modo di conoscere meglio i vostri nuovi compagni di viaggio: il professor Dan e il suo amico Hogan, ed entrambi sono molto simpatici e più di una volta hanno mostrato sincera preoccupazione per le sorti del professor Bean. Dal parapetto della nave osservate le onde del mare e poi l’orizzonte; se non fosse per la costa alle vostre spalle vi sentireste persi in quel blu infinito. Riportate lo sguardo sulle onde... qualcosa si muove là sotto... vedete uno strascico nero, che galleggia sull’acqua e avvolto in esso vi sembra che ci sia un corpo: è una donna. Ma improvvisamente...”

Ricordo 1

“...E’ mattino e il mare è calmo, ma alcune nuvole scure tuonano in lontananza. Vi voltate e cadete... in una fossa. Urlate ma la terra cade dall’alto e vi chiude la bocca.”

Dopo questo episodio i pg si sveglieranno nelle loro cabine: è stato solo un sogno, ma molto inquietante.

Cosa possono scoprire: Nulla. Questa scena serve principalmente per permettere ai pg di conoscersi meglio, ma il Narratore può saltare subito alla scena successiva, dopo aver introdotto il *Ricordo 1*.

Png: Alcuni png utili per colorare un po’ il viaggio in nave.

Capitano Gaylord Riley: Sulla quarantina, con due enormi baffi a manubrio e basette lunghe, è il capitano della Atlantic’s Queen. E’ sempre di fretta e pieno di preoccupazioni per la sua nave. Il capitano è affetto da manie di controllo e deve continuamente verificare che la sua “bimba”, come la chiama lui, sia a posto e in ordine. I pg potrebbero sorprenderlo a controllare ripetutamente il pennone della nave in cerca di incrinature o ad esaminare con il dito gli angoli dei corridoi, assicurandosi che non vi sia troppa polvere o, ancora, nelle stive, a tendere l’orecchio per assicurarsi che non vi siano topi.

Madam Botnick: Sulla trentina, veste abiti eleganti. Dice di essere una grande attrice di teatro e di stare andando a New Orleans per un importante spettacolo. Anche se può sembrare ingenua o sciocca è un’ottima giocatrice d’azzardo (Gioco d’azzardo 10).

Sam Moore: Quest’uomo sulla cinquantina, piccolo di statura e piuttosto mingherlino, è un vero esperto di armi da fuoco, infatti le colleziona e le commercia. I suoi discorsi s’indirizzano principalmente sulla superiorità dei fucili rispetto alle pistole e sulla sua collezione di armi appartenute a uomini famosi: pare che alcuni siano morti per mano sua, anche se potrebbe non essere andata esattamente come dice lui.

Joe Black: Uomo rispettabile, sulla trentina, veste sempre elegante. E’ cieco ed è guidato dal suo cane Scheggia, un simpatico

bastardino dal pelo lungo e nero, con una curiosa macchia bianca sulla fronte. Il Sig. Black nutre una forte passione per gli scacchi e le leggende: è appena tornato dall'Europa e ama raccontare delle strane storie che ha sentito laggiù a proposito di vampiri, lupi mannari e quant'altro si possa trovare tra le credenze di quei luoghi. Ora sta viaggiando per apprendere le leggende e le storie degli originari popoli americani, su cui vuole scrivere (dettandolo) un libro.

Note: Questa parte non è molto importante, il Narratore, se lo desidera, può allungarla permettendo ai pg di interagire con i passeggeri della nave. Mc Berris e Hogan, si comporteranno al meglio con i pg: Dan offrirà loro più volte da bere e Hogan si sforzerà di essere il più loquace possibile. Alla fine del viaggio i pg arriveranno nel porto di New Orleans e poi da lì potranno partire per Limic.

Scena 3 – Al villaggio di Limic

Locazione: Louisiana, Villaggio di Limic, 1870.

Ambiente: La Louisiana del 1870 è un territorio composto prevalentemente da paludi inospitali e fiumi limacciosi e malsani. Vicino alle coste però la vegetazione si fa più rada e il terreno più secco. In queste zone sono frequenti gli episodi di malaria e di altre malattie legate alle acque paludose.

Il villaggio di Limic è situato ad alcuni chilometri dalla costa e a circa tre giorni di cavallo da New Orleans: è piccolo e in tutto conta un centinaio di casupole e baracche.

La gente vive prevalentemente di pesca, d'allevamento di capre e dei pochi frutti che il terreno arido può dare. Il terreno intorno a Limic è secco, crescono radi cespugli e la temperatura è calda e afosa, specialmente durante il pomeriggio. Le principali strutture sono il Saloon e l'ufficio dell'“Uomo di Giustizia”.

Saloon: E' un grosso edificio in muratura bianca. Qui viene a rifocillarsi la maggior parte della gente durante la calura diurna.

Ufficio dell' “Uomo di Giustizia”: E' la casa di Carlos il messicano. Qui si trova anche una piccola prigione in cui l'“Uomo di Giustizia” mette gli individui pericolosi o sospetti.

Situazione: Qui i pg possono apprendere dove si è diretto il professor Alfred Bean, chiedendo informazioni alla gente del posto e al commerciante. Tuttavia dovranno stare attenti poiché Carlos, l'“uomo di Giustizia”, non si fida degli stranieri e li terrà d'occhio.

Cosa possono scoprire:

La gente: Dando una descrizione sommaria del Professore alla gente del posto, i pg scopriranno che Mr. Bean è passato di lì circa due settimane prima. La gente lo ricorda per il suo modo strano di fare, concitato e goffo. Nel Saloon il barista dirà che lo ha visto

parlare a lungo con un commerciante che vive nel villaggio.

Riguardo al villaggio fantasma, la gente ne parlerà con timore e scoraggerà i pg ad andarci: laggiù non vive più nessuno da oltre cinquant'anni, a causa di una maledizione che ha fatto fuggire tutti gli abitanti.

Il commerciante: E' un vecchietto dall'aspetto simpatico, che parla con voce stridula e strascicata, ama parlare delle sue avventure passate e di quando cercava l'oro nel Klondike. Dirà che il Professore gli ha parlato di un certo quadro, che lui ricorda bene: lo aveva venduto mesi prima a un ambulante per un pugno di soldi, in fondo a lui non era mai interessato e poi lo faceva dormire male. Il quadro glielo aveva a sua volta venduto un uomo, che molti anni prima era venuto dal vicino villaggio sulla costa, che ora è deserto. Il commerciante comunque sconsiglierebbe ai pg di andare in quel villaggio, poiché è certo che sia maledetto e nessuno ci mette più piede da circa cinquant'anni. Se i pg si interessano, il commerciante racconterà la storia di come gli abitanti siano fuggiti a causa della maledizione (il Narratore si rifaccia all'introduzione).

Png:

“Uomo di Giustizia” Carlos: Poiché il villaggio è troppo piccolo per poter avere uno sceriffo, gli abitanti l'hanno eletto rappresentante dell'ordine. Carlos è di origine messicana, grosso e panciuto, gira sempre col cinturone a tracolla e squadra tutti dall'alto in basso; è sospettoso verso gli stranieri ed è solito farli seguire per prevenire ogni loro possibile mossa. Con lui ci sono sempre tre uomini che lo aiutano a mantenere l'ordine e, in occasioni speciali, può radunarne fino a una dozzina. Nonostante ciò, Carlos è facilmente corruttibile e su questo farà affidamento Mc Berris.

Carlos

Professione: uomo di giustizia
Energia vitale: 16

Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)

8

Riflessi (tratto di difesa)	7
Volontà / Coraggio	7
Fortuna	6
<u>Tratti di combattimento</u>	
Fucili	8
<u>Tratti comuni</u>	
Legge / Disciplina militare	7

Note: Fate in modo che i pg arrivino al villaggio verso notte così da dover prendere delle stanze e poter subito introdurre il *Ricordo 2* ed aver spazio per introdurre il *Ricordo 3* la notte successiva. Quando Dan e il suo scagnozzo Hogan sapranno dove andare (villaggio fantasma), pagheranno Carlos per mettere i bastoni tra le ruote ai pg. Se occorre, Mc Berris inventerà qualcosa di plausibile per separarsi dai pg senza destar sospetti, e si allontanerà subito assieme a Hogan verso il villaggio fantasma. Carlos probabilmente tenterà, con l'aiuto di altri uomini, di arrestare i pg, accusandoli di qualche stupido reato (p.e. rapimento di capra, uso inappropriato di armi ecc.) per poi sbatterli in prigione. Carlos li rilascerà dopo alcuni giorni, ma i pg possono tentare la fuga con vari stratagemmi. Spetta al Narratore decidere come reagiranno le autorità ad eventuali morti provocate dai pg.

Dati tecnici: Cibi, Bevande & Servizi del saloon.

Bicchiere di Torcibudella	0,5 \$
Bicchiere di Whisky	0,4 \$
Bottiglia di Whisky	3 \$
Bottiglia Rum	4 \$
Bottiglia Vino	4 \$
Buon pasto	1 \$
Camera doppia	1 \$ a notte
Camera singola	2 \$ a notte
Cavallo	100 \$
Pinta di birra	0,2 \$
Pranzo leggero	0,4 \$
Razioni per 1 gg	0,2 \$

Scena 4 – Il villaggio Fantasma

Locazione: Louisiana, Villaggio Fantasma, Costa sul Golfo del Messico, 1870

Ambiente: Lungo la strada che porta al villaggio fantasma si trova un cartello di legno, segnato dalle intemperie, che avvisa gli incauti viandanti del pericolo a cui stanno andando incontro; il cartello dice:

-*“Pista sconsigliata, tornate indietro”*-

Il villaggio è situato vicino alla spiaggia e sorge al limitar della boscaglia; è composto da una ventina di casupole di legno, decrepite e sgangherate, il terreno è sabbioso e si vedono radi cespugli e rottami di vecchie barche. I gabbiani girano indisturbati tra le case e in lontananza si vede una piccola isola. Non c'è anima viva.

Situazione: I pg sono giunti da Limic, Dan e Hogan li hanno preceduti di alcuni giorni e appena arrivati hanno trovato Juan, il pescatore: è un meticcio sulla cinquantina, vestito con poveri stracci, ma dallo sguardo intelligente e attento. I due farabutti, dopo aver fatto alcune domande al povero pescatore, gli hanno preso la barca per dirigersi verso l'isola. Juan ha provato a protestare, in quanto quella era l'unica barca che poteva ancora utilizzare, ma Hogan lo ha minacciato e spaventato a morte.

Ora, per raggiungere l'isola, i pg avranno bisogno di un'altra barca e dovranno convincere il povero Juan a riparare e cedere l'ultima rimasta.

All'arrivo dei pg, Juan si nasconderà nella boscaglia, trascinandosi dietro i tre cavalli lasciati, rispettivamente, da Bean, Mc berris e Hogan.

Cosa possono scoprire: Lungo la spiaggia è possibile notare i solchi lasciati dagli zoccoli dei cavalli di Mc Berris e Hogan: prova *“Seguire tracce / Pedinare”* difficoltà normale (14). Una delle baracche è in migliori condizioni rispetto alle altre e sembra abitata; fuori si trova un rottame di barca in riparazione e per terra gli strumenti del caso. Sulla spiaggia si

può notare il solco lasciato da un'altra barca, trascinata verso il mare. Dentro la casetta non c'è nessuno, ma si notano subito segni di vita: una branda, una pentola con del sugo raggrumato. Su una tavola di legno è disegnata con del carboncino quella che sembra essere una donna piangente che guarda il mare (è simile al quadro). I pg possono trovare inoltre il cappello del professor Bean.

Nella boscaglia è nascosto Juan il pescatore, proprietario della baracca; non vuole farsi trovare poiché il recente incontro con Dan e Hogan l'ha spaventato a morte.

I pg tuttavia potranno stanarlo facilmente in quanto Juan sta tenendo buoni i cavalli del professor Alfred e di Mc Berris e Hogan, che incominceranno a nitrire. Juan ha conosciuto Alfred circa due settimane prima e il Professore ha scambiato il suo cappello e il suo cavallo per una barca.

Juan non andrà con i pg: non vuole, e poi la barca non può portarli tutti.

Egli, però, dirà loro che è meglio partire di giorno in quanto, spesso, di notte il mare si ingrossa e diventa pericoloso.

Png:

Juan: Trovate la descrizione e le statistiche di Juan nella sezione *“Statistiche di gioco”*.

È il figlio ignaro di Lia e Mogùn: è meticcio ed ha circa cinquant'anni. Il suo fisico è ancora atletico ed è vestito di poveri stracci, ma ha uno sguardo intelligente e attento.

Scena 5 – Sull'isola

Locazione: Isola nel Golfo del Messico, 1870.

Ambiente: La flora dell'isola è rigogliosa e composta da cespugli, rampicanti e piante alte e frondose. Il sottobosco è molto intricato e rende difficoltoso il passaggio, rallentando di molto la marcia: nei punti più insidiosi si può procedere anche alla velocità di 10 metri al minuto. Per quanto riguarda la fauna, l'isola è deserta: non ci sono animali di nessun tipo, solo qualche insetto, come ragni e zanzare. Esiste un sentiero principale: una scalinata di pietra che conduce dalla spiaggia ad un bivio (tempo di percorrenza circa 30 minuti). Da lì si può proseguire verso la villa, andando sinistra, o verso il cimitero, a destra. Anche qui però la vegetazione sta nuovamente propagandosi e in alcuni punti si possono trovare tronchi caduti e grovigli di cespugli. Esiste anche un antico sentiero, a metà strada fra il bivio e il cimitero, che conduce sulla scogliera, ma è difficile da scorgere, sempre a causa della vegetazione: “*Individuare / Cercare / Trovare*” di difficoltà *normale* (14).

La spiaggia: Quando i personaggi si troveranno nelle vicinanze dell'isola, noteranno che sulle acque galleggiano moltissimi fiori di color blu violaceo, che formano un anello attorno all'isola. Un tiro in “*Conoscenze generali / Istruzione / Scienze*” difficoltà: *difficile* (16) rivelerà che sono *Giacinti d'acqua*, caratteristici fiori dei fiumi africani. Il superamento di una prova *facile* (12) farà capire, comunque, che è impossibile che questi fiori possano vivere qui. Se i personaggi provano a raccogliere qualche fiore, noteranno che le radici sono molto lunghe e che sembrano assumere l'aspetto di teschi e braccia scheletriche.

“*Raccogli uno degli strani fiori dall'acqua, ma appena lo sollevi noti che sotto di esso c'è qualcosa di pensante e intricato. Sgrani gli occhi per l'orrore e noti che si tratta di un teschio ghignante.*”

[Aspettate la reazione del personaggio]

“*L'attimo successivo ti accorgi del tuo sbaglio, quello che hai visto non è un teschio, ma solo un cumulo di radici facenti parte del fiore.*”

Man mano che la barca avanza, i fiori si chiudono dietro di essa; se i personaggi provano a far marcia indietro si accorgeranno che ciò è impossibile poiché le radici di queste piante sembrano aver formato un muro subacqueo molto intricato.

Sulla spiaggia è possibile notare il cappello di Hogan, sporco e strappato sulla sommità, e recenti impronte di stivali. Una prova in “*Individuare / Cercare / Trovare*” di difficoltà *normale* (14) permetterà di scorgere sott'acqua, tra i fiori, un'ombra; non è molto lontana dalla riva e sfruttando la lunghezza della barca è possibile raggiungerla: è il corpo di Hogan, imprigionato tra le radici. Un tiro in “*Medicina / Pronto soccorso*” di difficoltà *normale* (14) permetterà di capire che dev'essere morto annegato, da non più di 8 ore.

La barca usata da Mc Berris e Hogan è stata tirata in secca e nascosta sotto alcune frasche: prova in “*Individuare / Cercare / Trovare*” di difficoltà *facile* (12). La barca del prof. Bean si trova, invece, su un altro pezzo di spiaggia a est, separata da un costone di roccia.

Le orme sulla spiaggia appartengono a due persone (Dan & Hogan). “*Seguire tracce / Pedinare*” permette di capire le seguenti cose in base al risultato del tiro:

- ❖ Le orme appartengono a due persone (*tiro* 12);
- ❖ Sono andate e tornate due volte (*tiro* 14);
- ❖ Le prime impronte risalgono a due giorni prima, le seconde alla notte precedente. Solo una delle due persone è tornata indietro, probabilmente la scorsa notte (*tiro* 16);
- ❖ Sulla riva c'è stato molto movimento. Qualcosa è stato trascinato in mare. Si notano i segni lasciati da tacchi di stivali che scivolano verso le onde e,

dietro, impronte di due mani, mezze cancellate dalla marea precedente (*tiro 18 o più*).

La villa: E' una villa spagnola di fine '700, composta da tre edifici affiancati e collegati tra loro. Tutti e tre sono in pessime condizioni e i loro tetti di legno sono in più punti pericolanti. L'edificio centrale, il più grande, ha due piani e doveva essere sicuramente quello dei padroni di casa; quelli laterali, probabilmente, venivano usati dalla servitù o come deposito.

Negli edifici laterali non c'è nulla di importante. Quello centrale contiene invece un arredamento d'eccellenza: quadri antichi, cornici in oro e argento e oggetti di gran valore.

Uno dei quadri in particolare attirerà l'attenzione dei pg: raffigura la famiglia Cortez al completo in data 1820 con Johan Cortez IV padre, sguardo severo, barba e baffi ben curati, e sua figlia Lia, una ragazza dallo sguardo triste e malinconico. I loro nomi sono riportati sul retro del quadro; la signora Cortez non è presente perché morta diversi anni prima. I pg noteranno subito la somiglianza con la ragazza del quadro trovato a casa del professor Bean.

Una grande scalinata centrale porta al piano superiore, dove i pg possono trovare le stanze di Johan e Lia.

Qui si trova il **diario di Johan Cortez IV**, che spiega la storia della sua famiglia fino al giorno della sua morte, e la **chiave d'oro**, che permette di accedere alla cripta di Lia, la quale contiene il **diario di Lia e la poesia**.

Una botola nascosta nel retro del salone principale ("*Individuare / Cercare / Trovare*" difficoltà: difficile (16)) porta ai sotterranei della villa: qui si trova la cella in cui era stato rinchiuso Mogùn per diversi mesi, ed è ancora possibile trovare tracce di sangue lasciate dalle disumane e crudeli frustate di Johan. Scendendo ancora si arriva ad una stanza, chiusa da una pesante porta di legno rinforzata (sfondabile con una prova di "*Robustezza*" difficoltà: ardua (18)), dietro la quale si trova il tesoro della famiglia (valore approssimativo 20.000\$).

Il cimitero: Ci sono due zone sacre nel cimitero: la cripta di Lia e la cripta degli antenati; in entrambe gli spiriti maligni non possono entrare.

Il Professore, che si è rifugiato nella cripta degli antenati, sparerà ai pg non appena questi metteranno piede nel cimitero. Il prof. Bean è molto sospettoso, quasi pazzo a causa delle apparizioni e degli orribili mostri incontrati sull'isola. Inoltre ha rotto i suoi indispensabili occhiali e perciò, essendo terrorizzato, sparerà a qualsiasi cosa si muova. I personaggi dovranno cercare di fermarlo senza fargli del male; il Professore per fortuna ha una mira pessima, inoltre non vede molto bene.

E' impossibile entrare nella cripta di Lia, a meno che non si abbia la chiave; dentro si possono trovare il suo **diario** e la **poesia**.

La scogliera: Un piccolo sentiero nascosto e reso quasi impraticabile dalla vegetazione ("*Individuare / Cercare / Trovare*" di difficoltà: normale (14)) conduce alla scogliera: è alta una trentina di metri e, sotto, il mare colpisce con forza le pareti rocciose e gli scogli. Qui i personaggi possono arrivare seguendo il fantasma di Lia, oppure il Revenant di Mogùn, quando sta per arrivare il mattino.

Qui è possibile trovare l'albero con i nomi dei due innamorati e il teschio di Mogùn, incastrato tra gli scogli, "*Individuare / Cercare / Trovare*" difficoltà media (14). I pg possono raggiungerlo calandosi con una corda.

Situazione: I pg arrivano sull'isola presumibilmente di giorno, usando la barca di Juan. Scopriranno ben presto che Hogan è morto affogato in strane circostanze. Il professor Dan è alla ricerca del tesoro dei Cortez (probabilmente quadri, oro e gioielli antichi) e se dovesse trovarlo sicuramente non sarebbe disposto a dividerlo con nessuno. Il professor Alfred è rinchiuso da diversi giorni nella cripta di famiglia dei Cortez, spaventato e sotto shock. I pg dovranno stare attenti in quanto, con l'avvicinarsi delle tenebre, il Revenant di Mogùn comincerà a manifestarsi e con lui gli scheletri di radice.

Cosa possono scoprire:

I pg possono ricostruire la storia e gli accaduti tramite i seguenti punti:

- ❖ La visione del fantasma di Lia, che dal cimitero vaga verso la scogliera. Quando lo spettro piange, le sue lacrime cadono nel mare e fanno alzare la marea. Il fantasma non può interagire con i pg, ma loro possono seguirlo e trovare l'albero coi nomi. Inoltre, nella villa c'è la chiave per aprire la cripta di Lia, che contiene il diario e la poesia;
- ❖ L'albero sulla scogliera con incisi i nomi di Lia e Mogùn;
- ❖ Il diario di Johan Cortez IV (nella villa), contenente i suoi deliri;
- ❖ Il Revenant di Mogùn, che appare di notte e si aggira per l'isola senza poter mai incontrare Lia. E' uno spirito tormentato, senza riposo, e attacca qualunque forma vivente. Egli può comandare i giacinti e di notte mandarli in giro per l'isola sotto forma di scheletri di radici. Ad ogni mattino il Revenant si getta dalla scogliera e precipita nelle acque del mare dissolvendosi tra le onde. Se i pg scendono con una corda tra gli scogli troveranno incastrato il teschio di Mogùn.
- ❖ Una volta trovato e tranquillizzato il Professore, questi rivelerà ai pg il motivo della sua partenza e del suo viaggio. Egli menzionerà i sogni e gli incubi che ebbe dopo aver visto il quadro raffigurante Lia e come, attraverso i suoi studi, abbia trovato il collegamento con la famiglia dei Cortez. Nessuno a Boston avrebbe capito le ragioni del suo viaggio: lo avrebbero preso per pazzo. Inoltre le "attenzioni" del suo ex collega Dan Mc Berris lo avevano convinto a partire di nascosto.

Png:

Dan Mc Berris: Trovate la descrizione e le statistiche di questo png nella sezione "Statistiche di gioco". Lo scopo di Dan è raggiungere la villa e cercare il tesoro dei Cortez. Egli tenterà di ostacolare i pg al meglio delle sue possibilità, tuttavia se messo alle strette si arrenderà e chiederà la loro clemenza. Al momento opportuno, comunque, farà di tutto per riprendere in pugno la situazione.

Alfred Bean: Trovate la descrizione e le statistiche di questo png nella sezione "Statistiche di gioco". Il professor Alfred si trova barricato in una cripta del cimitero e le sue condizioni non sono delle migliori: i suoi vestiti sono logori e le sue provviste stanno per finire, inoltre è terrorizzato, essendo sfuggito per miracolo agli scheletri di radici e al revenant. E' dunque molto provato ed è quasi uscito di senno. Per sua fortuna, la cripta in cui si è rifugiato sorge su un terreno consacrato e perciò tiene lontani le creature dell'isola. Purtroppo nella fuga ha rotto i suoi preziosi occhiali ed ora non vede più molto bene: perciò per paura sparirà a qualsiasi cosa si muova e, quando vedrà i pg per la prima volta, li scambierà per altri mostri. Il suo Winchester ha ancora 6 colpi. I pg devono cercare di bloccare il Professore senza fargli del male. Egli, per fortuna, ha una mira pessima e inoltre è senza occhiali.

Note: Il Narratore dovrebbe condurre questa scena creando un'atmosfera lugubre, specialmente di notte. I personaggi dovrebbero sentirsi in trappola sull'isola, avvertendo il pericolo dietro ad ogni angolo. Si consiglia di non scatenare contro i pg orde di mostri, se non in una o due situazioni che possono dar colore alla scena. Cercate di far capire ai vostri giocatori che, se non useranno la testa, difficilmente ne usciranno vivi. L'incontro col professor Bean dovrebbe essere potenzialmente pericoloso ma non mortale. Ricordate che il Professore è praticamente cieco senza i suoi occhiali e perciò è probabile che i primi colpi vadano a vuoto.

Possibili finali

A seconda di come si comporteranno i pg si possono delineare i seguenti possibili finali:

- ❖ I pg uccidono il revenant di Mogùn distruggendo il suo teschio. In questo caso rimandano il suo spirito nell'aldilà, ma egli sarà per sempre infelice e lo spirito di Lia non avrà mai pace.
- ❖ Uccidono il Revenant seppellendo in suo corpo in un terreno consacrato (p.e. la cripta) prima che arrivi la notte successiva, ma anche in questo caso il revenant di Mogùn non avrà mai pace, perché sarà separato da Lia.
- ❖ I pg trovano il teschio e lo fanno vedere a Mogùn. In questo caso il Revenant non li attaccherà subito e in questo lasso di tempo potranno tentare di comunicare con lui (notate che Mogùn parla SOLO spagnolo). Il nome di Lia è una delle chiavi per placare il Revenat. A questo punto lui li lascerà andare, aprendo un varco tra i giacinti. I pg potranno tornare sulla riva col professor Alfred (si spera).
- ❖ I pg trovano il teschio, parlano con Mogùn, capiscono che Juan è il figlio di Lia e Mogùn, giungono a riva, prendono Juan, lo portano sull'isola e fanno in modo che lui guidi la madre verso il padre. I due spiriti finalmente si riuniranno e, sotto la luce lunare, spariranno abbracciandosi.

Il Finale Migliore

“Mentre la nave vi riporta a casa, ripensate con orrore a quello che avete visto sull’isola: un amore che è andato al di là della morte e una potente maledizione, arrivata dal mare, che ha ucciso molte persone. Ora sorge un’unica tomba, quella di Lia e Mogùn. Juan vi fa visita di tanto in tanto e porta dei fiori; conoscendo il suo passato, può guardare finalmente al futuro e crearsi una nuova vita. I fiori scheletrici, misteriosi messaggeri del mare, sono scomparsi, senza lasciar alcuna traccia...

Vi tornano in mente le parole della poesia di Lia, ed insieme ad esse, tutti i suoi ricordi:”

Il Mare

Il mare è vivo,
si muove,
trae forza dal vento, ulula
la sua ira nella tempesta,
scaraventa le barche
come fucelli.

E’ profondo e scuro come i recessi
della mente
dove, inermi, vagano i fantasmi
del passato e le visioni del futuro.

E’ una distesa immensa e sconfinata,
una prigione senza sbarre.

Come nella propria solitudine,
ci si può perdere
su isole di niente e desolazioni abissali.

Il mare, forse, non è molto diverso da noi:
è una lacrima,
grande come il dolore dell’animo umano.

Nutre, Accoglie, Uccide e Divora.

Sentite che è vero, ma è anche grazie a voi, che ora, l’ultima strofa può essere riscritta:

Nutre, Accoglie, Uccide e Divora,
E dona la pace.

E come potreste pensare altrimenti, osservando l’immensa distesa azzurra davanti a voi?

THE END

Statistiche di gioco

Personaggi non giocanti principali

NOTA: Paura è un tratto che hanno alcune creature. Quando i pg incontrano tali creature devono effettuare un tiro su Volontà / Coraggio contrapposto al tiro Paura del mostro. Se i pg ottengono un numero maggiore superano la paura, in caso contrario subiscono una penalità, pari allo scarto, in tutti i tratti, finché la creatura è nelle vicinanze.

Revenant di Mogùn

Energia vitale: 28
Paura: 7

Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	14
Riflessi (tratto di difesa)	10
Volontà / Coraggio	9
Fortuna	6

Tratti di combattimento

Artigli (1d3+4)	10
-----------------	----

Tratti comuni

Atletica / Correre / Saltare / Arrampicarsi	8
Individuare / Cercare / Trovare	8
Muoversi silenziosamente / Furtività	8
Percezione / 6° senso / Avvertire pericoli / Ascoltare	8

NOTE: I colpi delle armi da fuoco gli causano solo la metà dei danni,

E' lo spirito vendicatore di Mogùn in cerca di riposo. Appare come un'ombra nera, dalle sembianze umane, con occhi bianchi lucenti e artigli di tenebra. E' tormentato per la sua lontananza da Lia e furioso con tutti i viventi. Non può mettere piede nel cimitero poiché è un luogo consacrato e inaccessibile per lui. E' possibile parlare con il Revenant di Mogùn solo dopo aver trovato il suo teschio, incastrato negli scogli sottostanti alla scogliera. Se il Revenant viene ucciso risorge la notte dopo al pieno delle sue energie vitali: l'unico modo per distruggerlo definitivamente è seppellire il corpo in un terreno consacrato prima della notte successiva (ma questo non è il finale auspicabile).

Spirito di Lia

Energia vitale: n.a.
Paura: 4

Appare come il fantasma di una donna giovane, dalla carnagione pallida e vestita con uno strascico nero. È incorporea e perciò non può interagire col mondo circostante; vaga di notte nel cimitero e sulla scogliera, senza mai poter incontrare il suo amato Mogùn. Non può comunicare coi personaggi né a parole né a gesti, per lei è come se i pg non esistessero affatto. L'unica persona che Lia può vedere è suo figlio Juan.

Alfred Bean

Professione: studioso e archeologo
Energia vitale: 12

Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	6
Riflessi (tratto di difesa)	10
Volontà / Coraggio	9
Fortuna	6

Tratti di combattimento

Fucili	6
--------	---

Tratti comuni

Conoscenze generali / Istruzione / Scienze	11
--	----

Il professor Alfred Bean è un uomo sulla cinquantina, mediamente alto, ma piuttosto corpulento. Ha una barba nera chiazzata di grigio, spesso poco curata e ispida come il fil di ferro. Porta spesso occhialletti tondi e un cappello a bombetta. E' studioso ed archeologo di discreta fama, e lavora per l'università di Boston, dove occupa la cattedra di Archeologia.

Juan (figlio di Lia e Mogùn)

Professione: pescatore
Razza: meticcio
Energia vitale: 14

Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	7
Riflessi (tratto di difesa)	8
Volontà / Coraggio	6

Fortuna	6
<u>Tratti di combattimento</u>	
Armi da lancio e da tiro	8
<u>Tratti comuni</u>	
Nuotare	10
Sopravvivenza	9
Usare / Pilotare imbarcazioni	9

Volontà / Coraggio	7
Fortuna	6
<u>Tratti di combattimento</u>	
Pistole	8
Rissa	10
<u>Tratti comuni</u>	
Muoversi silenziosamente / Furtività	9

Juan è il figlio ignaro di Lia e Mogùn: è meticcio ed ha circa cinquant'anni. Il suo fisico è ancora atletico ed è vestito di poveri stracci, ma ha uno sguardo intelligente e attento.

Dan Mc Berris

Professione: professore universitario
Energia vitale: 14

<u>Tratti primari</u>	
Robustezza (tratto di energia vitale)	7
Riflessi (tratto di difesa)	7
Volontà / Coraggio	8
Fortuna	6
<u>Tratti di combattimento</u>	
Fucili	7
<u>Tratti comuni</u>	
Buona maniere / Convincere / Oratoria / Mentire	10
Conoscenze generali / Istruzione / Scienze	7
Falsificare / Camuffare	9

E' di bassa statura, vestito secondo la moda europea con vestito grigio, tuba e bastone, di circa trent'anni, quindi molto giovane. E' un Professore della Boston University e in alcune occasioni ha lavorato con il professor Alfred Bean, ma, a causa della sua presunzione e inettitudine, Bean lo ha escluso dai suoi studi, nessuno però ne è al corrente. Dan nutre un forte desiderio di rivalsa nei confronti del Professore. Di recente è riuscito a dare un'occhiata alle ricerche del Professore e crede (erroneamente) che questi stia cercando il tesoro di una ricca famiglia spagnola; per questo è interessato a partire con i pg sulle sue tracce. All'arrivo dei pg si presenterà come vecchio collaboratore del Professore e si unirà ai pg nella sua ricerca.

Hogan

Professione: sgherro di Mc Berris
Energia vitale: 18

<u>Tratti primari</u>	
Robustezza (tratto di energia vitale)	9
Riflessi (tratto di difesa)	8

Scagnozzo di Dan Mc Berris, è robusto e anche molto agile. Non ama parlare molto e odia gli impiccioni e quelli che continuano a fare domande. Ai pg si presenterà come collaboratore del professor Mc Berris e cercherà, contro la sua indole, di essere socievole e simpatico. Tuttavia questa forzatura potrebbe risultare evidente in alcune situazioni.

Personaggi non giocanti secondari

Per tutti i png di cui non vengono riportate le statistiche potete assumere che abbiano valori di tratto compresi tra 6 e 7, raramente 8 o 9. Il Narratore può creare al volo, senza troppi problemi questi png.

Creature

Giacinto d'acqua

E' una pianta tipica dei fiumi africani, perenne natante, fornita di uno spesso fusto, le cui radici si perdono sott'acqua formando intricati intrecci. Le foglie, riunite a formare una rosetta, sono sostenute da piccioli stranamente rigonfi che favoriscono il galleggiamento e sono di un colore verde piuttosto scuro, lucide, più o meno cuoriformi. Lo scapo florale porta fiori blu violacei riuniti in spighe terminali di una decina di cm. In questa avventura le radici tenderanno sempre a formare figure grottesche di ossa umane, come teschi, braccia, gambe ecc.

Chiunque colga uno di questi fiori sarà soggetto alla maledizione dell'isola e di notte, in preda a sogni allettanti, si dirigerà verso la spiaggia, dove gli scheletri di radici (vedi sotto) lo aspetteranno per soffocarlo sott'acqua.

Scheletro di radici

Energia vitale: 14

Paura: 5

Tratti primari

Robustezza (tratto di energia vitale)	7
Riflessi (tratto di difesa)	7
Volontà / Coraggio	n.a.
Fortuna	6
<u>Tratti di combattimento</u>	
Rissa (1d3)	9

NOTE: subisce metà danno dalle armi da fuoco e doppio danno da attacchi basati sul fuoco.

Di notte le radici dei giacinti d'acqua si animano e prendono la forma di veri scheletri, che vagano per l'isola attaccando qualsiasi forma vivente.

Allegati

Qui vengono riportati i moduli e le parti da stampare utili durante il gioco.
Sono:

- ❖ Checklist degli indizi (ad uso del Narratore)
- ❖ La mappa dell'isola (ad uso del Narratore)
- ❖ Diario di Johan Cortez IV (per i giocatori)
- ❖ Diario di Lia Cortez (per i giocatori)
- ❖ Poesia di Lia (per i giocatori)

Schede pg allegate

In allegato al documento ci sono quattro schede dei pg, utilizzabili per quest'avventura:

- ❖ **BARBARA GRAIN, DETECTIVE** (E' IL PG CHE INDAGA E ANALIZZA I FATTI)
- ❖ **ARTHUR BROWN, GUARDIA DEL CORPO** (È IL PG D'AZIONE)
- ❖ **JIM BOUHA, UOMO DI COLORE AMICO DEL PROFESSOR BEAN** (E' IL PG INGEGNOSO E FURTIVO CHE OSSERVA E TROVA)
- ❖ **ERIC BEAN, FRATELLO DEL PROFESSOR BEAN** (E' IL PG SCALTRO, CHE SA CON LE PAROLE CONVINCERE TUTTI)

Checklist punti chiave avventura

Una checklist ad uso del Narratore per tenere sott'occhio i passaggi e i punti chiave dell'avventura.

Scena 1

- Interrogare la servitù (quando, dove e perché)
- Telescopio in giardino
- Carteggi del Professore
- Il nome dietro al quadro

Scena 2

- Ricordo 1

Scena 3

- Parlare col commerciante
- Ricordo 2
- Ricordo 3

Scena 4

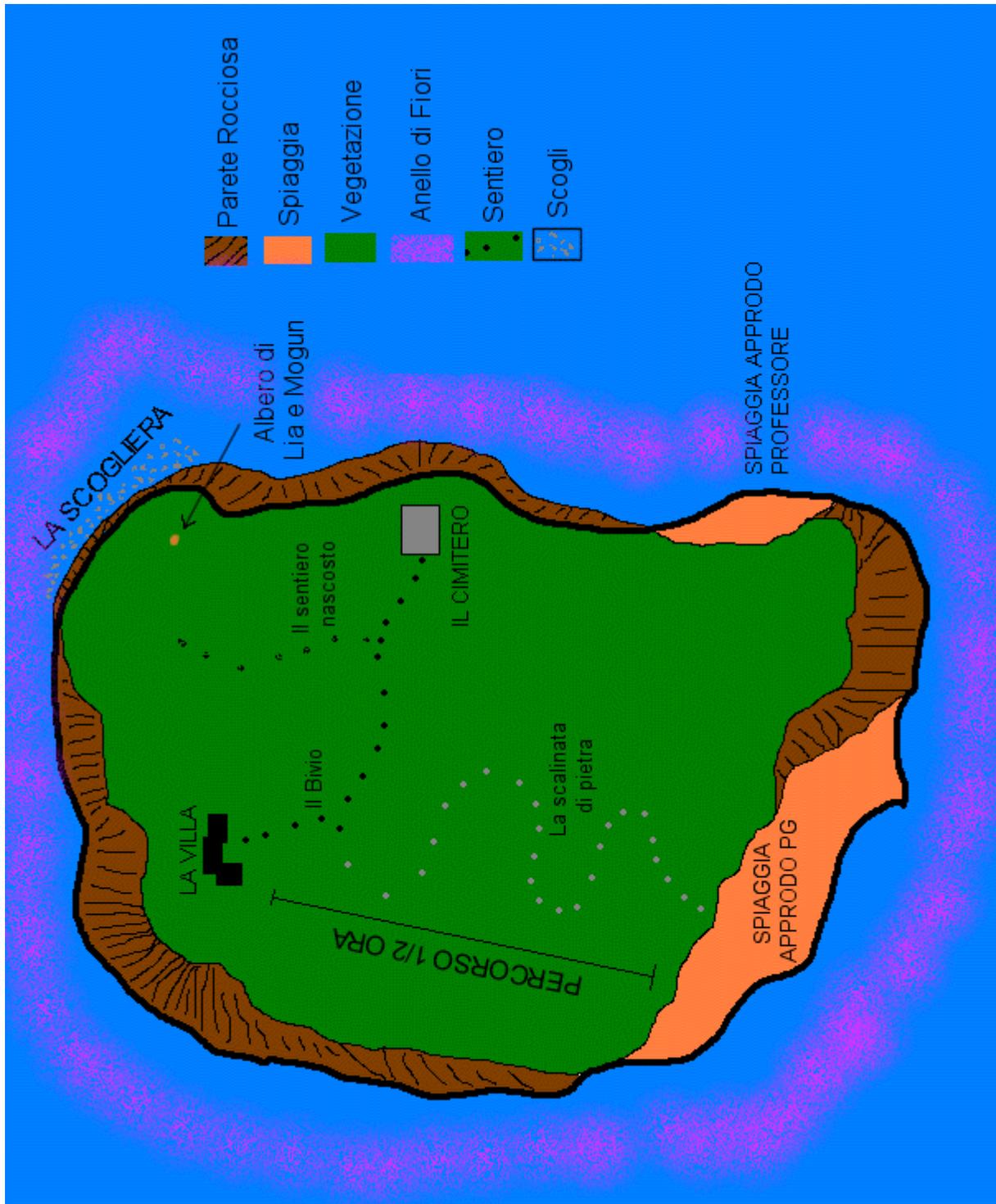
- Tavola di legno con disegno in carboncino
- Capello e cavallo del Professore
- Parlare con Juan
- Ricordo 4

Scena 5

- Cadavere di Hogan
- Orme sulla spiaggia
- Scritti di Johan Cortez IV
- Chiave d'oro della cripta di Lia
- Diario di Lia
- Poesia di Lia
- Trovare il professor Bean
- Catturare il professor Mc Berris
- Teschio di Mogùn
- Ricordo 5

[Retro pagina]

Mappa dell'isola



[Retro pagina]

Diario di Johan Cortez IV

10 Aprile 1820

La mia piccola Lia tra poco compirà 18 anni e questo è un bene;
tra poco sarà in età da marito e converrà trovarle un buon pretendente.
E' importante per l'onore della famiglia.

11 Maggio 1820

Alcuni servi mi hanno riferito che Lia si reca spesso sulla scogliera.
Sarà meglio che la faccia seguire.

2 Giugno 1820

Quel maledetto cane! Non sono stato forse generoso con lui?
Gli ho dato un tetto e cibo. Troppo buono, ecco troppo buono sono stato.
Come i cani, questi servi ogni tanto hanno bisogno di essere rieducati.
Ha infangato il nome della famiglia, ha irretito la mia piccola.

4 Luglio 1820

Come può quel cane aver fatto questo alla mia piccola Lia?
Maledetto! Ora l'ho rinchiuso nelle celle sotto la villa, sperando che il suo
sangue non abbia corrotto quello della nostra nobile stirpe!

6 Settembre 1820

Lia non fa altro che piangere, eppure sa che lo faccio per il bene
suo e della nostra famiglia! Deve restare chiusa in casa.. cosa
penserebbe la gente se sapesse quello che ha osato fare?

3 Febbraio 1821

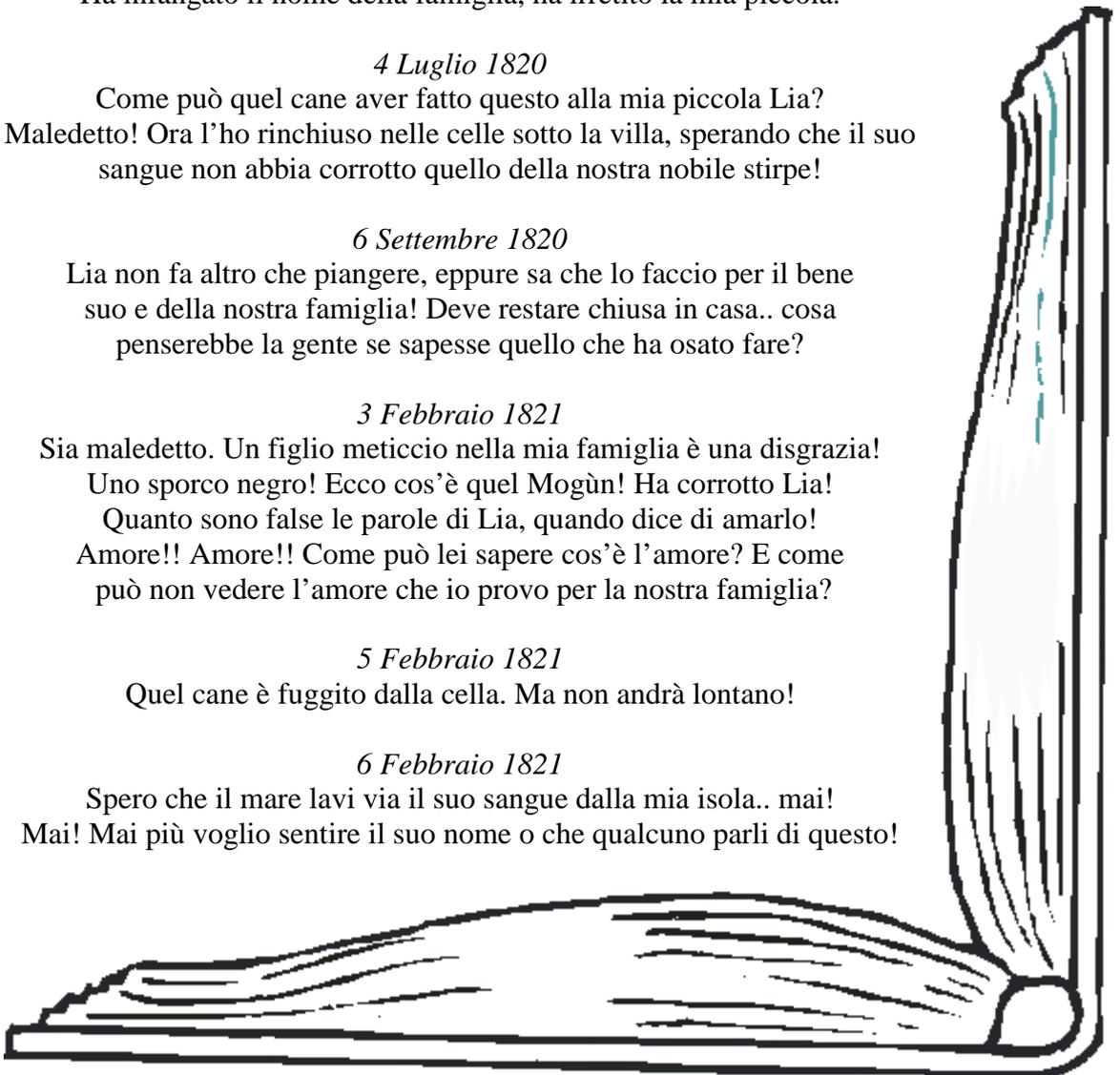
Sia maledetto. Un figlio meticcio nella mia famiglia è una disgrazia!
Uno sporco negro! Ecco cos'è quel Mogùn! Ha corrotto Lia!
Quanto sono false le parole di Lia, quando dice di amarlo!
Amore!! Amore!! Come può lei sapere cos'è l'amore? E come
può non vedere l'amore che io provo per la nostra famiglia?

5 Febbraio 1821

Quel cane è fuggito dalla cella. Ma non andrà lontano!

6 Febbraio 1821

Spero che il mare lavi via il suo sangue dalla mia isola.. mai!
Mai! Mai più voglio sentire il suo nome o che qualcuno parli di questo!



10 Febbraio 1821

Sono quattro giorni, da quando quel traditore è morto, che Lia non mangia più.
E poi.. sono apparsi quegli strani fiori attorno all'isola.
Gli sciocchi superstiziosi parlano di una maledizione.. di chi?

15 Febbraio 1821

Lia sta sempre più male, ed adesso i servi
parlano di uno spettro che vaga tra le tombe della mia famiglia..
che idiozia!

18 Febbraio 1821

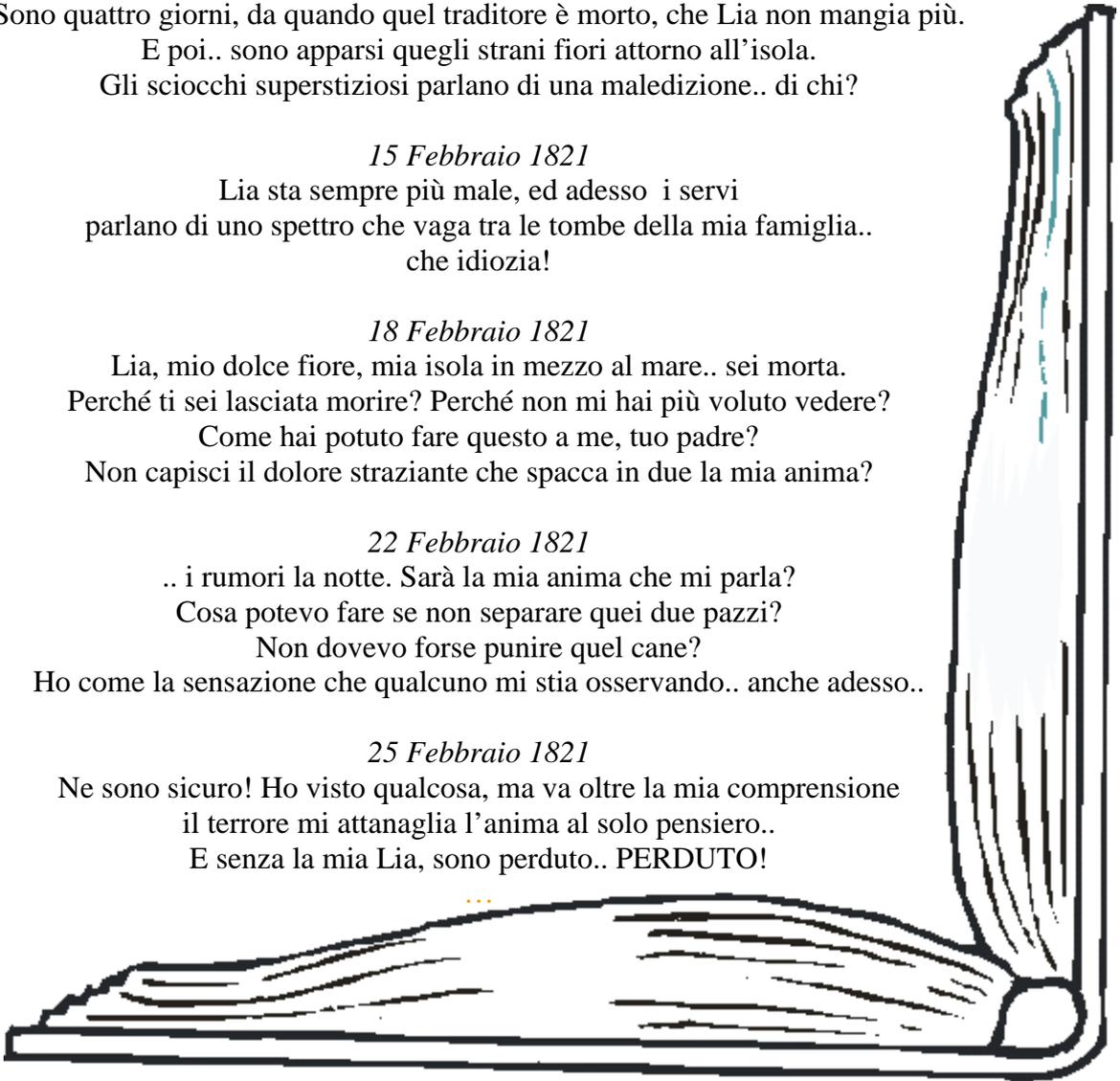
Lia, mio dolce fiore, mia isola in mezzo al mare.. sei morta.
Perché ti sei lasciata morire? Perché non mi hai più voluto vedere?
Come hai potuto fare questo a me, tuo padre?
Non capisci il dolore straziante che spacca in due la mia anima?

22 Febbraio 1821

.. i rumori la notte. Sarà la mia anima che mi parla?
Cosa potevo fare se non separare quei due pazzi?
Non dovevo forse punire quel cane?
Ho come la sensazione che qualcuno mi stia osservando.. anche adesso..

25 Febbraio 1821

Ne sono sicuro! Ho visto qualcosa, ma va oltre la mia comprensione
il terrore mi attanaglia l'anima al solo pensiero..
E senza la mia Lia, sono perduto.. PERDUTO!



Diario di Lia Cortez

9 Aprile 1820

Caro diario.. domani compirò 18 anni, finalmente!

Ma la maggiore età, in molte nazioni, non coincide con la libertà: mio padre non mi lascia un attimo di respiro, ed io sono infelice. Non posso fare nulla! NULLA!

Eppure so di meritare qualcosa di più che restare per sempre sotto il suo comando, nonostante tutta l'educazione che mi è stata impartita, o proprio grazie ad essa.

Mio padre ha voluto farmi un regalo e ha chiamato un pittore per farmi un quadro; questo non mi rende felice.

10 Aprile 1820

Oggi uno dei nostri servi neri, Mogùn, mi ha fatto uno splendido regalo per il mio compleanno. Si tratta di un canto della sua gente, molto bello, che parla di un grande amore che alla fine si compie: mi ha regalato anche dei fiori.. è un bel ragazzo, e mi sorride spesso, anche se da lontano.

13 Aprile 1820

Oggi non riesco a trovare il mio gatto e Mogùn mi ha aiutata. Le nostre mani, poi, si sono sfiorate e l'ho guardato negli occhi per la prima volta.. mentre lui mi guardava mi sono sentita molto strana, e l'ho mandato via malamente.. devo scusarmi con lui.

20 Aprile 1820

Mogùn è stato lontano per una settimana dall'isola, ed io mi sono sentita in colpa con lui. Non dovevo trattarlo così, e allora.. l'ho fatto chiamare, e mi sono scusata con lui.

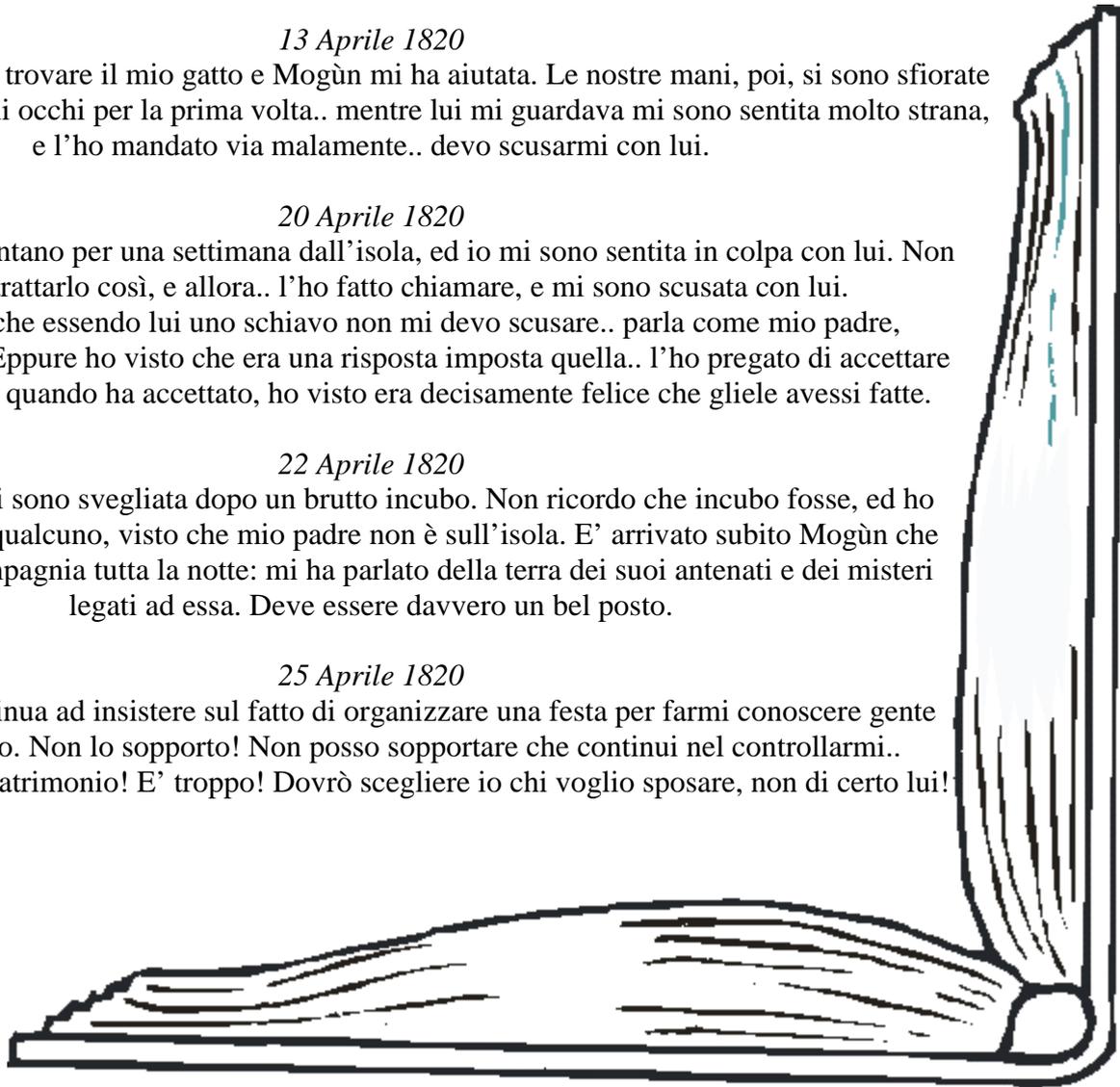
Mi ha detto che essendo lui uno schiavo non mi devo scusare.. parla come mio padre, quello sciocco! Eppure ho visto che era una risposta imposta quella.. l'ho pregato di accettare le mie scuse, e quando ha accettato, ho visto era decisamente felice che gliel'avesse fatte.

22 Aprile 1820

Questa notte mi sono svegliata dopo un brutto incubo. Non ricordo che incubo fosse, ed ho fatto chiamare qualcuno, visto che mio padre non è sull'isola. E' arrivato subito Mogùn che mi ha fatto compagnia tutta la notte: mi ha parlato della terra dei suoi antenati e dei misteri legati ad essa. Deve essere davvero un bel posto.

25 Aprile 1820

Mio padre continua ad insistere sul fatto di organizzare una festa per farmi conoscere gente del mio rango. Non lo sopporto! Non posso sopportare che continui nel controllarmi.. anche nel mio matrimonio! E' troppo! Dovrò scegliere io chi voglio sposare, non di certo lui!



30 Aprile 1820

Mogùn è oramai diventato una compagnia di cui non posso più fare a meno. E' intelligente, anche se non istruito, riesce a parlare bene lo spagnolo, e mi sta insegnando i rudimenti della lingua dei suoi padri. Io gli insegno il francese, e lui è felice. Mi chiedo se anche lui prova qualcosa per me, come io provo qualcosa per lui.

2 Maggio 1820

Mio padre è oltremodo irritabile in questo periodo: penso che ci sia qualcosa negli affari di famiglia che non va bene, ma non me ne vuole parlare. Mi esclude da ogni discorso, dicendo che io sono solo una bambina. Ma io sono una donna! Non una bambina!

4 Maggio 1820

Mogùn mi ha accompagnato per la prima volta sulla scogliera. E' stato bello.. ma sembrava che mi volesse dire qualcosa.. ho provato a farlo parlare, ma si è rinchiuso ancora di più in se stesso.. che cosa aveva da dirmi?

8 Maggio 1820

Mogùn si è infine dichiarato! Sono così felice! Gli ho dato un bacio.. a dire il vero, un mezzo bacio, visto che non sono molto brava a baciare, ma lui ha detto che sono bravissima.. mi è piaciuto tantissimo quando mi ha tenuto nelle sue braccia!

12 Maggio 1820

Io e Mogùn abbiamo inciso i nostri nomi su di un albero sulla scogliera. Lui dice che ora il nostro amore resterà per sempre scolpito nella memoria di questa isola e del mare: non ho capito bene le sue parole, ma sono così felice con lui!

15 Giugno 1820

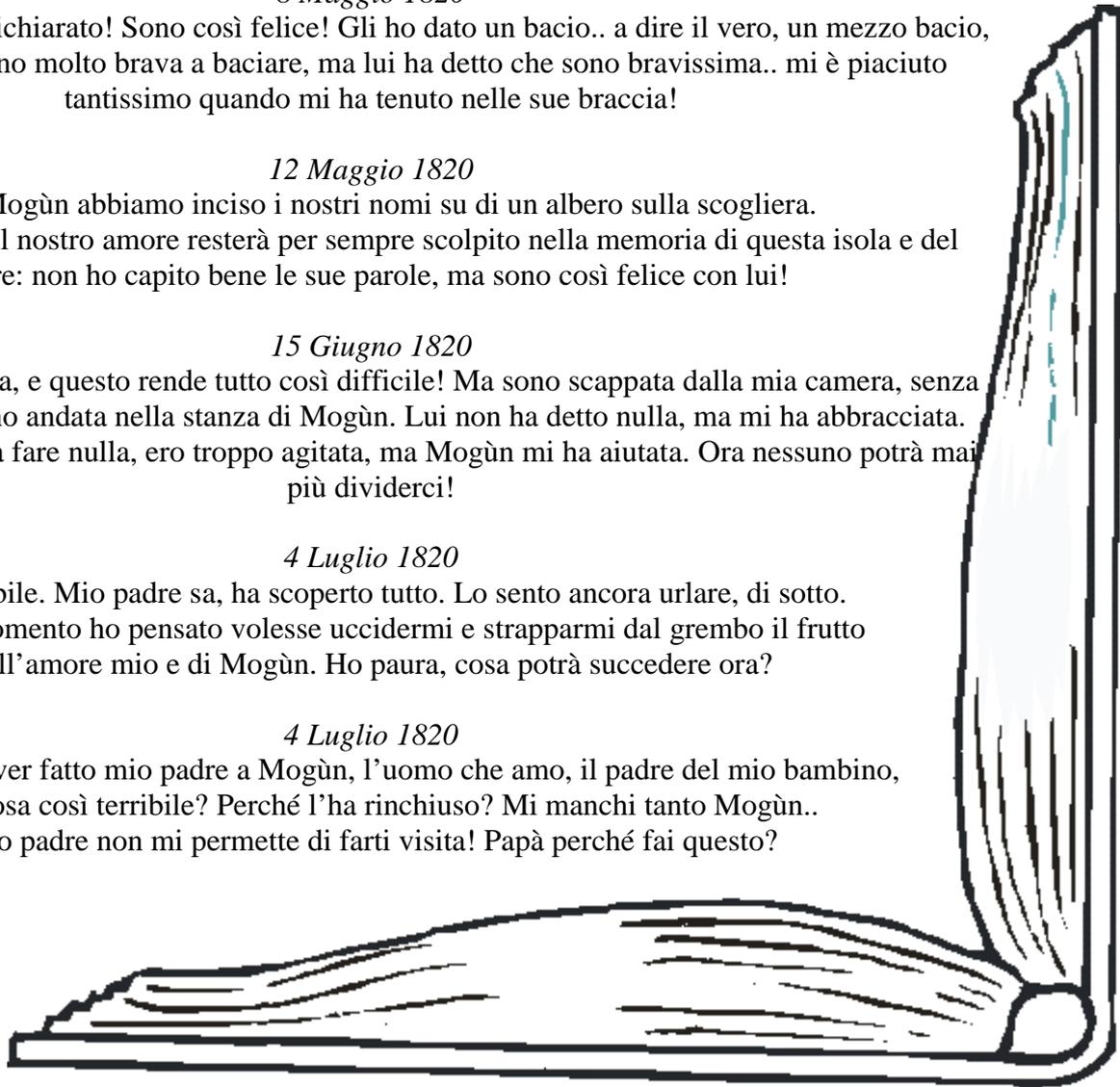
So che mio padre sa, e questo rende tutto così difficile! Ma sono scappata dalla mia camera, senza fare rumore, e sono andata nella stanza di Mogùn. Lui non ha detto nulla, ma mi ha abbracciata. Non sono riuscita a fare nulla, ero troppo agitata, ma Mogùn mi ha aiutata. Ora nessuno potrà mai più dividerci!

4 Luglio 1820

E' terribile. Mio padre sa, ha scoperto tutto. Lo sento ancora urlare, di sotto. Per un momento ho pensato volesse uccidermi e strapparmi dal grembo il frutto dell'amore mio e di Mogùn. Ho paura, cosa potrà succedere ora?

4 Luglio 1820

Come può aver fatto mio padre a Mogùn, l'uomo che amo, il padre del mio bambino, una cosa così terribile? Perché l'ha rinchiuso? Mi manchi tanto Mogùn.. mio padre non mi permette di farti visita! Papà perché fai questo?



12 Agosto 1820

La pancia continua a crescere, anche se in modo impercettibile.. eppure mio padre mi tiene segregata in casa come un.. un.. un comune criminale! I servi non mi danno ascolto, e pensano che io sia diventata matta.. chissà come sta Mogùn..
è da così tanto tempo che non so nulla di lui!

2 Settembre 1820

Forse sto davvero impazzendo. Ma devo resistere per il bambino. Ieri notte ho pensato improvvisamente di gettarmi giù dalla scogliera, e finire tutto. Ma non posso fare questo.. non finché il bambino è dentro di me! L'amore tra me e Mogùn deve vivere!
Eppure.. perché non riesco a trattenere le lacrime?

5 Ottobre 1820

Dopo mille suppliche, sono riuscita a convincere uno dei servi a portare un messaggio a Mogùn e dirgli che io sto bene. Attendo la sua risposta.. prego che stia bene!

10 Ottobre 1820

Mogùn sta bene, e questo mi dà la forza di andare avanti.. anche se so dal servo che è sempre più magro, e che mio padre lo fa frustare regolarmente.. perché simili crudeltà? Farà frustare anche me? Dalle parole del servo sento che la casa e tutta l'isola sono nel terrore per quello che sta succedendo a Mogùn.. e allora perché nessuno lo aiuta?

2 Novembre 1820

Mogùn, amore mio.. nostro figlio sta bene! Ascolta il mio pianto, nella tua prigione.. non sono lacrime per la tristezza, ma per la gioia! Gioia perché nostro figlio sta bene e nascerà presto!

14 Gennaio 1821

Ho finalmente convinto due servi ad aiutare Mogùn a scappare.. si sono resi conto che le punizioni di mio padre, così prolungate per tutti questi mesi, lo uccideranno o lo porteranno alla pazzia!

20 Gennaio 1821

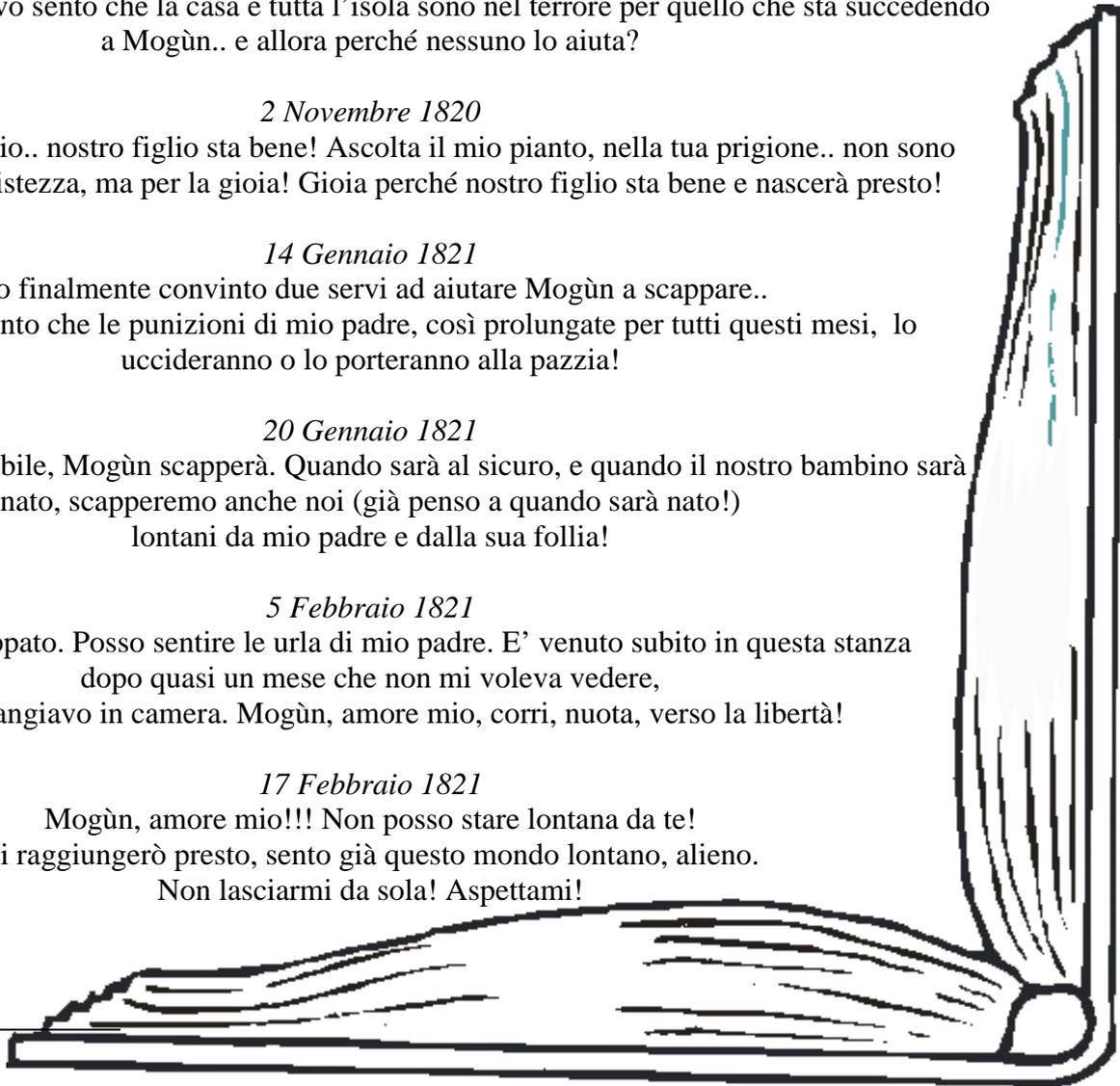
Appena sarà possibile, Mogùn scapperà. Quando sarà al sicuro, e quando il nostro bambino sarà nato, scapperemo anche noi (già penso a quando sarà nato!)
lontani da mio padre e dalla sua follia!

5 Febbraio 1821

Mogùn è scappato. Posso sentire le urla di mio padre. E' venuto subito in questa stanza dopo quasi un mese che non mi voleva vedere,
e che mangiavo in camera. Mogùn, amore mio, corri, nuota, verso la libertà!

17 Febbraio 1821

Mogùn, amore mio!!! Non posso stare lontana da te!
Ti raggiungerò presto, sento già questo mondo lontano, alieno.
Non lasciarmi da sola! Aspettami!



[Retro pagina]

La poesia di Lia

Il Mare

Il mare è vivo,
si muove,
trae forza dal vento, ulula
la sua ira nella tempesta,
scaraventa le barche
come fucelli.

E' profondo e scuro come i recessi
della mente
dove, inermi, vagano i fantasmi
del passato e le visioni del futuro.

E' una distesa immensa e sconfinata,
una prigione senza sbarre.

Come nella propria solitudine,
ci si può perdere
su isole di niente e desolazioni abissali.

Il mare, forse, non è molto diverso da noi:
è una lacrima,
grande come il dolore dell'animo umano.

Nutre, Accoglie, Uccide e Divora.