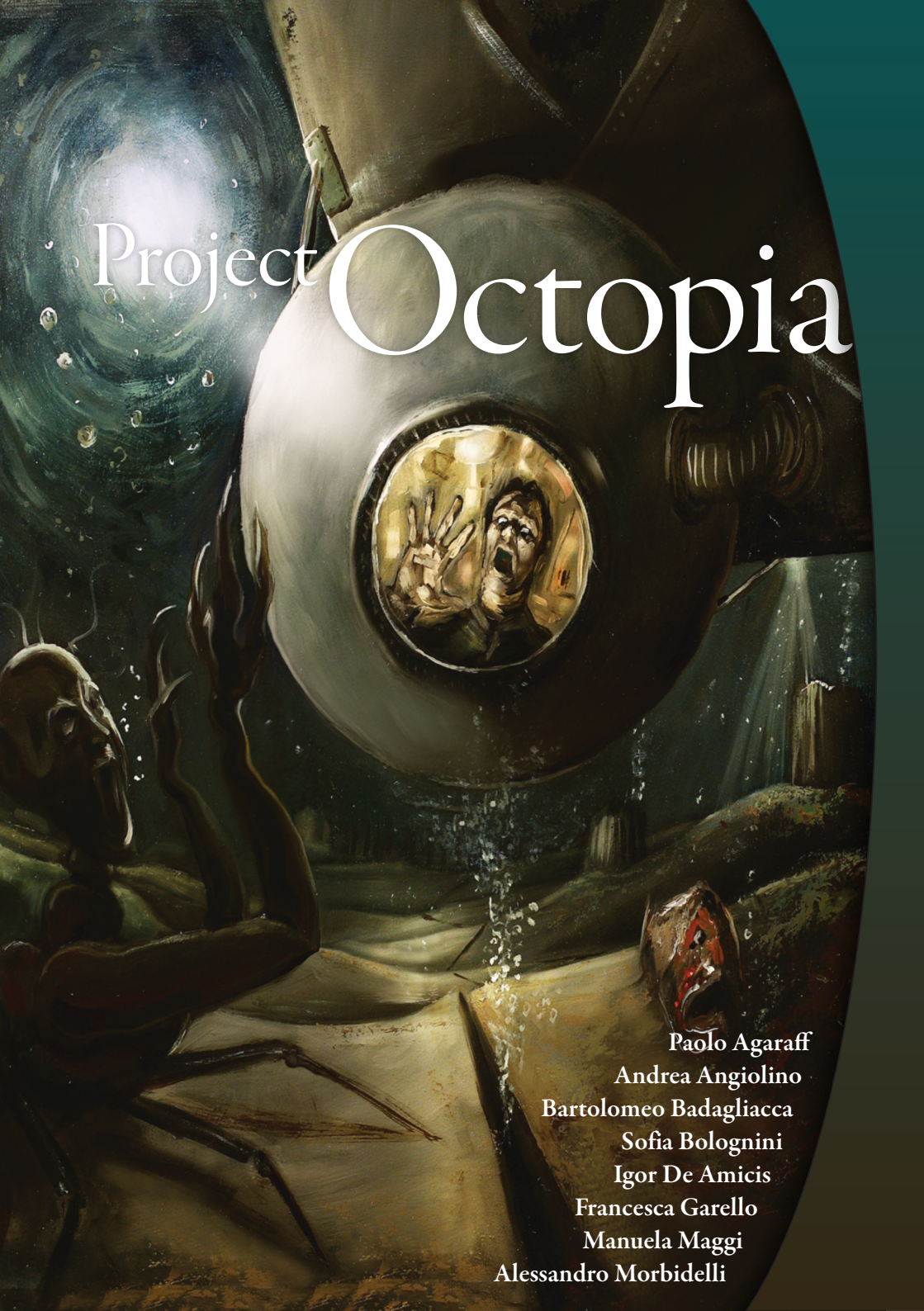




Project Octopia

Paolo Agaraff

Andrea Angiolino

Bartolomeo Badagliacca

Sofia Bolognini

Igor De Amicis

Francesca Garello

Manuela Maggi

Alessandro Morbidelli

Project Octopia



Paolo Agaraff
Andrea Angiolino
Bartolomeo Badagliacca
Sofia Bolognini
Igor De Amicis
Francesca Garello
Manuela Maggi
Alessandro Morbidelli

Attenzione

*Questa pubblicazione è un'opera di fantasia nata per scriverne altre.
Le informazioni qui presentate **non** sono state raccolte da fonti certificate e **non** sono state verificate da esperti qualificati. **Non usate** per nessun motivo queste informazioni per concepire veicoli, meccanismi o attività che possano mettere in pericolo l'ambiente o la vita delle persone.*

Quest'opera è distribuita con licenza Creative Commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Project Octopia

VI.1 (16-11-2010)

L'immagine di copertina è di **Luca Morici, 2010**.

I ritratti dei personaggi sono di **Lorenzo Zandri, 2010**.

La foto del batiscafo *Trieste* proviene dal sito del Naval History & Heritage Command (<http://www.history.navy.mil/photos/sh-usn/usnsh-t/trste.htm>).

La foto del *Deep Quest* proviene dal sito dell'Historic Naval Ships Association (<http://www.hnsa.org/ships/deep.htm>).

Le immagini di Rose Island, Base Actea e il Manicomio di Arkham sono di Alessandro Morbidelli (che ora è ospite del dott. Hardstrom a causa della sanità mentale persa nel progettare in maniera realistica Base Actea).

Le silhouette degli animali marini provengono dal sito www.all-silhouettes.com.

Il resto della grafica è a cura del polimorfo redazionale (che ora è ospite del dott. Hardstrom a causa della sanità mentale persa nell'impaginare e uniformare tutto il materiale).



Quando si arruolano scrittori

Pur avendo visto la luce soltanto quest'estate, l'antologia di racconti *Onda d'Abisso*, edita da *l'Orecchio di Van Gogh Edizioni* e da me curata, è stata un piccolo successo editoriale. Trenta racconti nati dalla fantasia e dal mare. La fantasia di altrettanti autori che in un modo del tutto personale hanno voluto scrivere nuove *weird tales* dedicate a un mondo sfuggente, galleggiante e sommerso che, da sempre elemento fondante della narrativa fantastica di ogni epoca, ha guidato le correnti creative di ogni singolo scrittore verso lidi oscuri, misteriosi e cupi. Perché, come diceva Joseph Conrad, "il mare non è mai stato amico dell'uomo". Da questa convinzione emergono questi trenta racconti dedicati all'ignoto più profondo, racconti scritti da professionisti e non della scrittura, e non credo di vantarmi troppo se sottolineo il fatto che in *Onda d'Abisso* abbiano messo lo zampino ben tre Premi Urania: Valerio Evangelisti, Massimo Mongai e Alberto Cola.

Ma la qualità di tutti i racconti è davvero alta e un po' ci dispiaceva non approfondire il discorso.

Project Octopia è un'ambientazione per gioco di ruolo che nasce da uno di questi racconti, *Nekton*, scritto dal collettivo di scrittori Paolo Agaraff, non nuovo a iniziative di questo genere. La sfida è stata quella di chiamare in causa gli autori di *Onda d'Abisso* e di invogliarli a scrivere un'avventura che partisse dai presupposti tecnico-narrativi che Paolo Agaraff è riuscito a imbastire partendo dal suo racconto, coadiuvato da un interessantissimo approfondimento sui polimorfi abissali di Francesca Garello.

Project Octopia



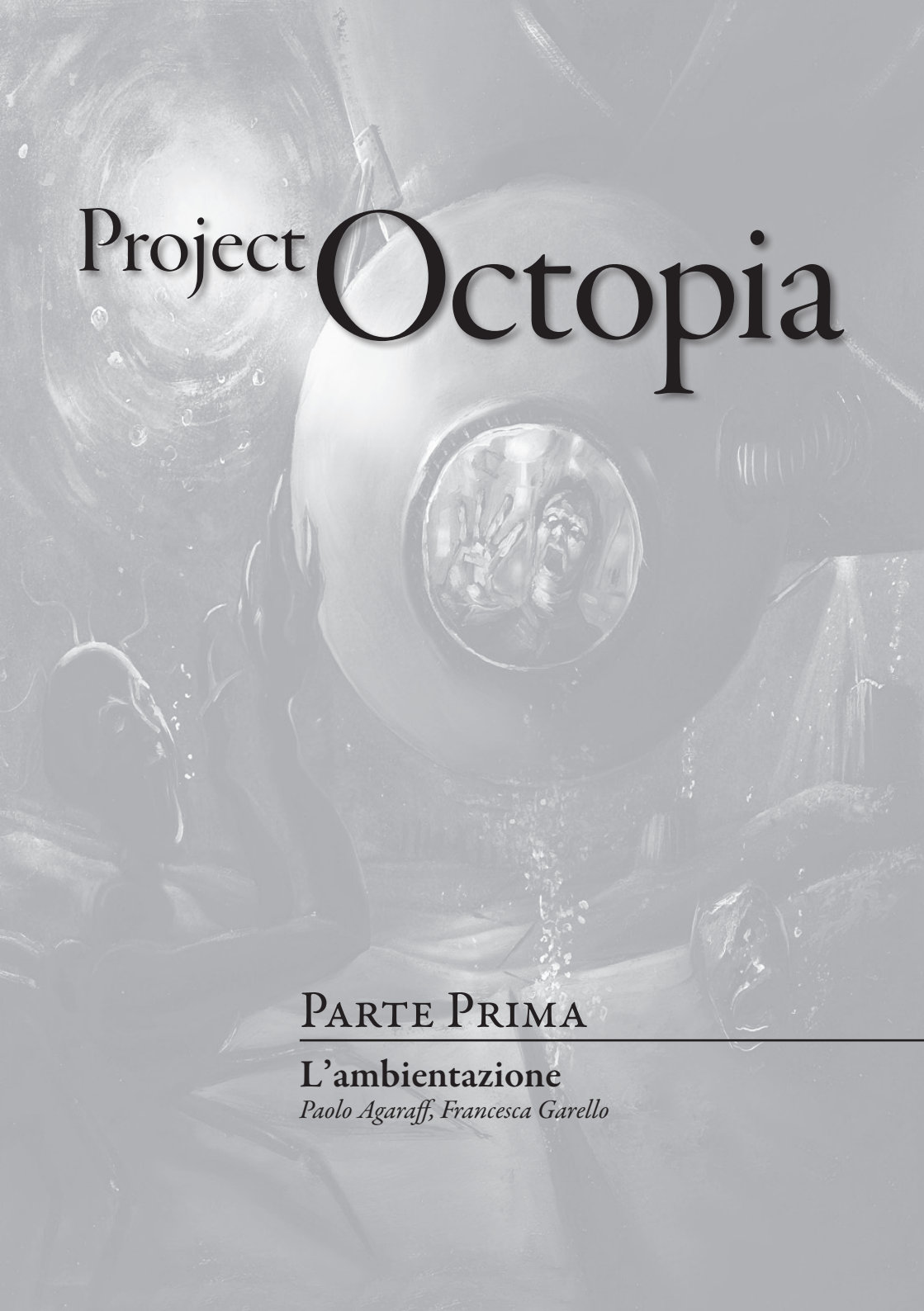
Insieme all'invito è stato mandato loro un esempio minimo di avventura giocabile tratto dal mio racconto *Snorri Snorrison*, sempre contenuto in *Onda*, che potesse in qualche modo indirizzare sul binario giusto i partecipanti all'iniziativa. Sia *La Maledizione del Baluardo*, questo il titolo dell'avventura giocabile che ha fatto "abboccare" gli altri autori, sia le avventure vere e proprie scritte da scrittori per giocatori di ruolo, sono, insieme alla splendida ambientazione di Paolo Agaraff, l'anima di questo piccolo libricino, illustrato dai bravissimi Luca Morici e Lorenzo Zandri.

Adesso non vi resta che lasciarvi sommergere dall'*Onda d'Abisso* e scendere negli abissi più oscuri con il *Trieste* o con il *Deep Quest*.

Project Octopia è tutto questo, e molto di più.

Alessandro Morbidelli





Project Octopia

PARTE PRIMA

L'ambientazione

Paolo Agaraff, Francesca Garelli

Project Octopia





La storia fin qui

La guerra nel Pacifico

Seconda Guerra Mondiale. Dopo la vittoria nelle Midway, gli Alleati scagliano tutti i loro sommergibili contro la flotta giapponese. I danni inflitti sono immensi: oltre la metà dei trasporti truppe e rifornimenti nemici affondati in quei giorni sono vittime della guerriglia subacquea.

Nel gennaio del 1944, il sommergibile *USS Tang* (SS-306) inizia una missione di 44 giorni nelle acque intorno alle isole Marianne. La missione termina con l'affondamento di cinque vascelli giapponesi e il recupero di un manufatto misterioso.

Il 21 maggio 1944 il manufatto viene spostato al molo di West Lock (Pearl Harbor) per essere imbarcato sulla nave che lo porterà negli USA. Qualcosa però va storto: un'esplosione violentissima distrugge numerose imbarcazioni e uccide 163 persone. La Marina classifica l'incidente Top Secret e il sottotenente di vascello Tiberius Longshot, unico testimone oculare sopravvissuto al disastro, è richiamato in patria.

Ritorno nel Pacifico

All'alba del 23 gennaio 1960 il tenente di vascello Don Walsh e Jacques Piccard salgono a bordo del batiscafo *Trieste* (FNRS-2) per dare inizio a un'impresa storica: la prima discesa di un equipaggio umano sul punto più

Project Octopia

profondo dei Sette mari: il cosiddetto Challenger Deep, una spaccatura sul fondale dell'Oceano Pacifico, situata a largo delle isole Marianne.

La missione è stata preparata con cura meticolosa per contenere al minimo ogni tipo di rischio, ma nessuna scienza umana avrebbe potuto prevedere l'accaduto. I due uomini dell'equipaggio vivono un'esperienza straordinaria che li porta ad abbandonare il fondo del mare dopo appena venti minuti di esplorazione.

Il rapporto ufficiale parla di un fondo melmoso e bianco, quasi luminescente. Si parla anche di forme di vita: una specie di pesce piatto dotato di occhi e un gamberetto rosso. Sono entrambi una scoperta rivoluzionaria per le conoscenze dell'epoca, tanto che i biologi marini mettono comunque in dubbio la plausibilità scientifica del rapporto. Poiché il *Trieste* non era dotato né di apparati di ripresa né di cattura di esemplari pelagici, l'unica testimonianza disponibile resta quella dei due testimoni oculari.

Il rapporto tace però riguardo l'altra scoperta fatta dall'equipaggio del *Trieste*. L'ammiraglio Arleigh Burke, capo delle operazioni navali, dichiara il progetto *Nekton* concluso con pieno successo e fa partire, nel massimo segreto, il progetto *Octopia*.

Il progetto *Octopia*

C'è vita sul fondo dell'Oceano. Esseri pensanti. E non umani.

Il primo contatto con questi esseri ha quasi ucciso i due acquanauti del *Trieste*. Forse sono amichevoli e l'equivoco è nato dalla diversità di forma e pensiero tra noi e loro. O forse è solo per un caso fortunato se la prima battaglia tra noi e loro si è conclusa con una precipitosa ritirata, senza alcuna perdita.

La Marina degli Stati Uniti non può permettersi questo tipo di dubbi. Il capitano di vascello Tiberius Longshot viene incaricato di radunare una squadra per affrontare la questione. La squadra comprende sia militari che scienziati di provato valore e patriottismo. A capo della squadra mette però un consulente insospettabile: il dottor Johannes Klimann-Schäfer, archeologo dell'università di Berlino, occultista part-time. Lo stupore dei membri della squadra per questa nomina scompare come una nuvola di krill tra le fauci di una megattera quando il dottor Klimann-Schäfer introduce la questione durante la prima riunione operativa del progetto *Octopia*.

A ognuno viene distribuita una copia tradotta in inglese del *De Profundis* di von Kappel. Parole dimenticate vengono pronunciate nuovamente. Le co-

La storia fin qui

scienze dei presenti rabbriviscono, le menti vacillano e si rifugiano nel comodo abbraccio della follia.

Il dottor Stapledon, l'oceanologo del gruppo, impazzisce oltre ogni possibilità di recupero. La pazzia gli dona però una specie di chiaroveggenza, così l'oceanologo viene internato nel manicomio di Arkham, dove viene tenuto sotto osservazione da un gruppo di specialisti che riferisce direttamente al dottor Klimann-Schäfer.

Il suo posto viene occupato dal dottor William Edgewick, oceanologo, ricercatore al NOAA. Senza saperlo, il gruppo si è portato in seno un pericoloso cultista: il dottor Edgewick è infatti uno dei membri perduti del riformato Ordine Esoterico di Dagon, creduto distrutto dopo la crisi di Insmouth agli inizi del XX secolo.

Prime attività

Tra il 1960 e il 1970 i membri del progetto *Octopia* si riuniscono mensilmente, in segreto, presso installazioni della Marina. Un vecchio faro su Rose Island (Rhode Island) viene scelto come futura base operativa del gruppo. Nel frattempo viene perfezionata la tecnologia del *Trieste* e tra i suoi piloti si avvicinano i membri del progetto *Octopia* per prendere confidenza con il mezzo. La Marina commissiona al Massachusetts Institute of Technology (MIT) la progettazione di alcune attrezzature speciali per rendere il *Trieste* in grado di manipolare l'ambiente abissale. Per motivi di sicurezza, la costruzione delle attrezzature viene ripartita su svariate aziende in tutto il mondo.

Alla fine del 1963 il *Trieste* viene ritirato dal servizio attivo. Al suo posto viene impiegato il *Trieste II* (DSV-1), molto simile al primo ma progettato per missioni a profondità inferiori. Esteriormente il batiscafo cambia drasticamente e gli vengono impiantati meccanismi e sensori aggiuntivi. I componenti principali del *Trieste I*, la sfera metallica per l'equipaggio e la struttura di galleggiamento, restano in un magazzino militare a prendere polvere.

Nel 1970 il gruppo si riunisce per la prima volta nella base Actea, su Rose Island. Da quel momento tutte le attività del progetto si spostano sull'isola. Dato che il gruppo opera nei mari di tutto il mondo, vengono stretti accordi segreti per ricavare approdi sicuri per il batiscafo anche in altre nazioni. Parte degli accordi prevede che specialisti non americani possano partecipare alle attività del progetto.

Project Octopia

Nel 1973 i componenti originali del *Trieste I* vengono sostituiti con delle copie ben realizzate ma non funzionanti. Le parti originali arrivano su Rose Island dove sono impiegate per costruire un nuovo batiscafo. La Marina organizza le attività del *Trieste II* in modo da far dimenticare il *Trieste I* al pubblico e agli addetti ai lavori.

Nel 1974 il *Trieste 70* (OCT-1) effettua il viaggio inaugurale da Rose Island pilotato dal tenente di vascello Horatio Keach.

Nel 1975 il *Trieste 70* effettua la sua prima missione per il progetto: esplora le misteriose costruzioni sottomarine di fronte all'isola Yonaguni, in Giappone.

Nel 1978 si verifica uno strano incidente nel manicomio di Arkham.

Lo staff medico che assiste il dottor Stapledon finisce in stato catatonico.

Dopo aver studiato il rapporto, il dottor Klimann-Schäfer fa pressioni sulla Marina per ottenere al più presto un altro sottomarino a uso esclusivo del progetto.

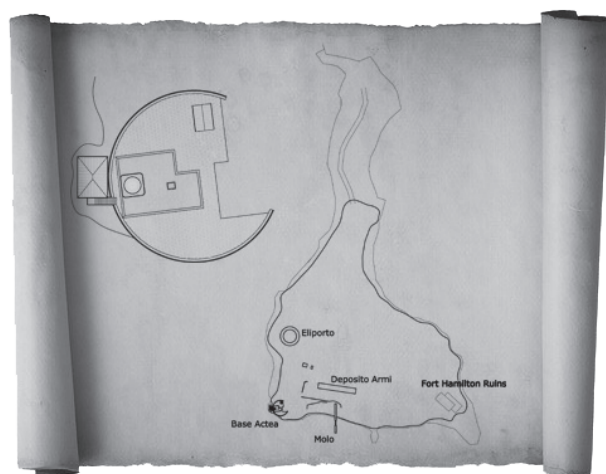
Nel 1980 il *Trieste I* è rimontato ed esposto nel museo nazionale della Marina degli Stati Uniti (National Museum of the US Navy, Washington DC). In realtà, quella nel museo è solo una copia ben realizzata, ma non funzionante. Questo pone fine al rischio che qualcuno si accorga dei componenti sottratti per costruire il *Trieste 70*.

Nel 1981 viene finalmente accolta la richiesta del dottor Klimann-Schäfer: il sottomarino *Deep Quest* viene ritirato dal servizio attivo e messo a disposizione del progetto, mentre una sua copia (non funzionante, come nel caso del *Trieste I*) viene collocata in un altro museo della Marina (Naval Undersea Museum, Keyport).

Le organizzazioni

Base Actea

Nome in codice del centro ricerche dove lavorano giornalmente i componenti del gruppo. La base è ospitata nell'edificio e nel sotterraneo del faro di Rose Island (un miglio a largo di Newport, stato del Rhode Island, New England).

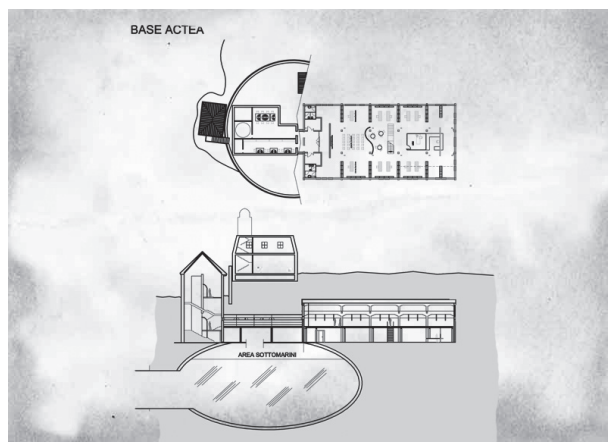


L'isola è piuttosto piccola (appena 7 ettari) e praticamente ricoperta di

Project Octopia

vegetazione selvaggia. L'unico modo per arrivarci è via mare. Il pontile, vicino al faro, permette l'attracco delle imbarcazioni dotate di maggior pescaggio. Una semplice barca a remi può spiaggiare ovunque. L'intera isola è inaccessibile al pubblico in quanto ex installazione militare.

Rose Island è stata usata durante le guerre mondiali come deposito dei siluri della Marina. Con la fine della Seconda Guerra Mondiale, l'isola è stata chiusa e dismessa dal governo.



Nel 1961 la Marina avvia i lavori di ristrutturazione dell'area per trasformare l'edificio del vecchio faro in un laboratorio per il neonato progetto *Octopia*. Il faro rimane in funzione fino al 1970, quando viene spento per ultimare in gran segreto i lavori più impegnativi: la costruzione di un ricovero sotterraneo per i veicoli sommergibili in dotazione al progetto *Octopia* e del canale sommerso che lo collega al mare, camuffato da generoso scarico fognario.

Il pontile dell'isola è rimesso in sesto e il fondo ben dragato. Possono quindi attraccarvi imbarcazioni destinate al piccolo cabotaggio, per sbarcare merci e personale per la base.

La vegetazione dell'isola è lasciata allo sbando per sviare ogni tipo di sospetto riguardo la ripresa delle attività. Nell'intrico di cespugli e bassi alberi vivono tre specie di serpenti e migliaia di uccelli che fanno il nido tra le fronde. Non ci sono mammiferi sull'isola, tranne quelli ospitati nel laboratorio.

Nel 1973 i lavori vengono ultimati e il *Trieste I* trasferito in segreto, smontato, nella base sotterranea. Qui viene ricostruito, revisionato e poten-

Le organizzazioni

ziato con la tecnologia sviluppata al MIT. Il batiscafo può partire direttamente dal bacino sotterraneo e navigare autonomamente verso la nave appoggio alla fonda, davanti all'isola, senza che nessuno lo veda.

Nel 1974 il *Trieste 70* effettua il viaggio inaugurale pilotato dal tenente di vascello Horatio Keach.

Nel 1981 il *Deep Quest* raggiunge il *Trieste 70* nel bacino sotterraneo di Rose Island.

National Oceanic and Atmospheric Administration (NOAA)

Il NOAA è un'agenzia governativa statunitense che si occupa dello studio e dell'amministrazione delle grandi risorse acquatiche e atmosferiche. Tra i servizi erogati: previsioni del tempo, avvisi di burrasca, monitoraggio climatico, amministrazione delle riserve di pesca, recupero delle coste dal degrado ambientale, supporto al commercio via mare.

Lo staff del NOAA comprende scienziati altamente specializzati che si dedicano giornalmente al progresso scientifico. Tecnologie avanzate garantiscono l'erogazione di informazioni vitali per cittadini, amministratori e per tutti coloro chiamati a prendere decisioni di importanza nazionale.

L'antenato del NOAA è stato fondato nel 1807, ed è stato la prima agenzia scientifica governativa del paese. Oggi ha uffici in ogni stato americano ed è leader internazionale sulle questioni riguardanti il clima terrestre.

Ordine Esoterico di Dagon

L'Ordine Esoterico di Dagon è un culto religioso fondato a Innsmouth nel 1848 dal capitano Obed Marsh. Il culto ha origine in una delle isole più piccole e misteriose della Polinesia, visitata dal capitano Marsh durante i suoi viaggi mercantili.

I membri del culto adorano Padre Dagon e Madre Idra. Anche Cthulhu è oggetto di devozione, ma in misura minore rispetto alle due divinità principali. Nella credenza del culto, Dagon e Idra non sono considerati veri e propri dèi, ma intermediari verso altre e più potenti divinità.

Il culto prevede che i suoi membri si sottopongano a tre giuramenti: silenzio assoluto sull'esistenza del culto, fedeltà perenne al culto, unione con un



Project Octopia

abitatore del profondo per generare e crescere la sua progenie.

I giuramenti previsti dal culto e l'abitudine di sacrificare a Dagon e Idra vite umane per ottenere oro e pesce in quantità illimitate, ha reso in breve tempo Innsmouth una città popolata quasi esclusivamente di ibridi mostruosi e l'Ordine Esoterico di Dagon l'unico culto religioso dell'intera cittadina.

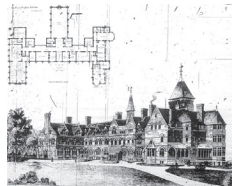
All'inizio del XX secolo, in seguito alle indagini di un inviato del Ministero del Tesoro statunitense, viene scoperta l'esistenza del culto e reparti dell'esercito si occupano della bonifica del territorio con le armi. Il culto viene ritenuto distrutto, ma alcuni fedeli riescono a sfuggire alla carneficina e migrano altrove dove perpetuano sia il culto che la razza degli abitanti del profondo.

Il manicomio di Arkham

Sito alla periferia della città, al numero 225 di Derby Street, il manicomio è la struttura sanitaria più importante tra Boston e Portland.

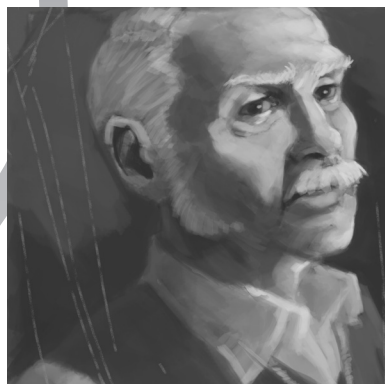
Al momento ospita uno staff medico altamente qualificato che si occupa dei pazienti paganti e di un piccolo numero di pazienti speciali. Il manicomio è circondato da un'alta cancellata, decorata sulla sommità da rostri appuntiti. L'edificio è strutturato a forma di croce latina. All'esterno appare costruito in mattoni rossi ed è sormontato da tetti grigi, spioventi e ripidi. Decorazioni scolpite in forme demoniache impreziosiscono le facciate e gli spigoli. Tutte le finestre sono protette da sbarre di metallo brunito. Nonostante l'aspetto minaccioso, l'ospedale è accogliente e le cure prestate sono eccellenti, per chi paga bene. Agli altri ospiti (quelli particolari) vengono invece erogate cure di ben altro genere, "sperimentali" nel migliore dei casi.

I pazienti particolari sono ospitati nel sotterraneo. Sono spesso ricoverati sotto falso nome e fanno vita a sé. Quelli pericolosi sono naturalmente rinchiusi e sorvegliati a vista. Tra questi, il caso più strano è quello del dottor Stapledon, che ha perso la propria sanità mentale ma guadagnato una forma particolare di chiarezza. Poiché il suo dono si manifesta in modi singolari, un'intera corsia è stata sgomberata per mettere una distanza di sicurezza tra lui e gli altri pazienti. Il suo caso è seguito da una squadra di medici e infermieri che non fanno parte dello staff dell'ospedale. Questo a volte crea problemi di convivenza con il personale di servizio.



Protagonisti (PNG)

**Johannes Klimann-Schäfer (archeologo,
occultista part-time)**



Professore di archeologia all'università di Berlino, ha lasciato il suo incarico accademico nel 1973 per occuparsi a tempo pieno del progetto Octopia. Fa parte del nucleo originario del progetto, che dirige fin dalla sua fondazione.

Curriculum vitae

Nasce a Monaco (Germania) nel 1918 (62 anni nel 1980). Cresce tra gli stenti dopo la fine della Grande guerra e impara il valore del lavoro per farsi strada nella vita. Eredita dalla madre una sensibilità fuori del comune ai fenomeni del mondo sottile e si avvicina all'esoterismo e poi all'occultismo.

Si trasferisce a Berlino per frequentare la facoltà di archeologia. Per mantenersi agli studi lavora come bibliotecario e arrotonda organizzando sedute spiritiche per aristocratici annoiati. Entra come ricercatore nella sua università. Durante la Seconda Guerra Mondiale, i nazisti sfruttano le sue conoscenze



Project Octopia

di occultismo per progetti segreti. Si dà alla macchia per sfuggire a tutto questo fino alla fine della guerra, quando è reintegrato nel corpo docente della sua università. Grazie al suo incarico di eminente archeologo, riesce ad avere accesso a un gran numero di libri proibiti, inclusi quelli conservati in alcune collezioni private. La sua conoscenza delle arti occulte progredisce, insieme alla sua domestichezza con i misteri legati al mito di Cthulhu e delle altre divinità acquatiche.

Nel 1960 è convocato dalla Marina degli Stati Uniti per esaminare la testimonianza dei due acquanauti del *Trieste*. Viene messo a capo del progetto *Octopia* e si prende un anno sabbatico per organizzare la squadra. Alla fine dell'anno sabbatico sceglie un incarico da consulente esterno, per poi abbandonare definitivamente la carriera accademica nel 1973.

Da allora lavora a tempo pieno al progetto *Octopia*. La Marina gli riconosce un compenso mensile di 8.000 USD, più un budget di spesa mensile per le necessità del progetto di 25.000 USD. Nessuno sa da dove arrivino questi fondi, anche se si sussurra che c'entri dell'oro ritrovato a bordo del relitto di un misterioso sommergibile nazista.

Curriculum sentimentale

Eterosessuale non praticante. Celibe. Le conoscenze accumulate lo eccitano più delle donne. Ha avuto un'amicizia dai risvolti erotici durante il periodo nazista. Non si fida più delle donne da quando ha scoperto che la sua amica speciale (Ilse) era un'agente nazista incaricata dal governo di estorcergli informazioni.

Famiglia, parenti e amici

Intrattiene innocui rapporti epistolari con i suoi colleghi storici a Berlino. Anna era la sorella maggiore, mai conosciuta, morta durante la Grande guerra. Non ha altri parenti in vita. Ha un animale da compagnia: Ilse, un iguana che vive nel terrario che tiene nel suo ufficio, sulla cima del faro della base Actea.

Considera il capitano Longshot un buon amico, data la conoscenza di antica data. Sono soliti scambiarsi battute di un sottile umorismo per sdrammatizzare le decisioni che spesso sono portati a prendere.

Filosofia di vita

Al mondo esiste molto più di quello che è possibile dimostrare scientificamente. Dio esiste, ma guarda altrove. Demoni e altre creature soprannatu-

Protagonisti (PNG)

rali non sono né buoni né cattivi, semplicemente egoisti e insensibili al destino degli umani. La politica è uno strumento utile a raggiungere scopi più alti.

Obiettivi, grande rimpianto

Desidera la conoscenza del mondo sottile. Tenere a bada gli Antichi e le altre entità soprannaturali che si aggirano per il mondo. Studiarle, capirle, più che distruggerle (solo se strettamente necessario).

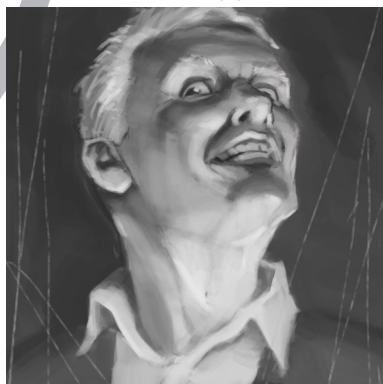
Rimpiange di non aver mai incontrato Anna, la sorella che ha conosciuto solo attraverso i racconti dei genitori. La descrivevano come un angelo sceso in Terra, negli occhi la pietà per le sofferenze del mondo.

Altro

Adora i vecchi film con Rita Hayworth. Non pratica sport né lo segue. Ascolta la musica dei romantici russi (Borodin, Mussorgskij, Cui, Balakirev e Korsakov). Nel tempo libero legge, si occupa di Ilse (l'iguana) e passeggia al chiaro di luna.

Frase caratteristica: "Ci sono più cose in cielo e in terra di quante possa spiegarne la vostra filosofia."

Werner Otis Stapledon (oceanologo, chiaroveggente pazzo)



Oceanologo in forza al NOAA, studia da sempre le forme di vita abissali. Fa parte del nucleo originario del progetto *Octopia*. Impazzisce inaspettatamente ma sviluppa strani poteri di chiaroveggenza, sfruttati dai suoi colleghi per gli scopi del progetto.

Curriculum vitae

Nasce a Boston (Massachusetts) nel 1930 (50 anni nel 1980). Manifesta fin da giovane un'intelligenza intuitiva e la capacità di collegare rapidamente idee e indizi per costruire teorie complesse. Frequenta le scuole superiori nella prestigiosa Boston University Academy, per poi entrare nella stessa università e laurearsi in biologia nel 1955. La passione per l'oceanografia lo porta nello

Project Octopia

staff del NOAA, dove lavora agli studi pionieristici sulle forme di vita abissale, fino al suo reclutamento per il progetto *Octopia*.

Quando viene a conoscenza dei segreti custoditi nel *De Profundis* di von Kappel, nella sua mente scatta qualcosa che gli fa scivolare la china della follia.

Quasi a compensare la perdita di senno, comincia a manifestare una strana forma di chiaroveggenza: materializza gli ectoplasmi di ciò che vede nel futuro. Inconsapevolmente. Qualche volta l'ectoplasma acquista solidità e vita propria. In questi casi, l'espressione "affrontare il futuro" acquisisce un significato assai sinistro.

Curriculum sentimentale

Eterosessuale. Celibe. La sua prima e unica fidanzata (Janet) lo ha lasciato quando, invece di regalarle un anello di fidanzamento, si è imbarcato per la prima spedizione scientifica con il NOAA. La follia gli ha spento ogni velleità sessuale. Così sostiene lo staff medico che lo segue.

Famiglia, parenti e amici

Il padre è morto. La vecchia madre lo crede in cura per un terribile esaurimento nervoso. Ad amici e conoscenti è stata propinata la stessa balla, alimentata ad arte da corrispondenza falsificata. Ufficialmente la terapia non gli permette di ricevere visite di estranei.

Filosofia di vita

Ogni tipo di razionalità è sfuggita per sempre.

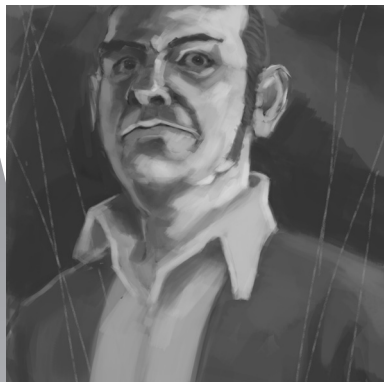
Obiettivi, grande rimpianto

Bisogni primari e poco più. Se ha rimpianti o altre necessità, sono espressi in un idioma misterioso che non è comprensibile a nessuno.

Altro

La personalità precedente è stata cancellata. Ora si esprime in una lingua sconosciuta. Quando lo fa sembra lucido, quanto meno presente a se stesso.

William Edgewick (oceanologo, cultista dell'Ordine Esoterico di Dagon)



Oceanografo al NOAA, è in realtà un adoratore di Dagon e membro del riformato Ordine Esoterico di Dagon. Benché entrato nel progetto *Octopia* a causa della follia di Stapledon, è comunque considerato dai colleghi come uno dei membri fondatori.

Curriculum vitae

Nasce a Kingsport (New England) nel 1937 (43 anni nel 1980). Suo padre muore in guerra, nel Pacifico. Sua madre annega poco dopo, in circostanze misteriose. Viene allevato dai nonni paterni e vive nella villa di famiglia, alla periferia della città. Per motivi ignoti, i suoi concittadini lo evitano e lo isolano. Cresce timido, da solo, spesso vittima della cattiveria dei suoi coetanei.

Durante uno dei vagabondaggi di gioventù, scopre una casa isolata sulla parte più ripida della scogliera. Lì incontra un uomo anziano che, dopo averlo scrutato, lo aggredisce in una lingua sconosciuta. Il piccolo William fugge e riferisce ai nonni dell'accaduto. Gli viene proibito di avvicinarsi alla casa sulla scogliera. Qualche giorno dopo, la tempesta perfetta colpisce la costa e la stessa Kingsport. La città riporta danni importanti, ma non gravi. Tra la popolazione solo qualche ferito. La scogliera però è sparita. Crollata in mare, e con essa la casa misteriosa. L'isolamento di famiglia cresce: ormai la gente cambia strada non appena lo avvista sui marciapiedi.

Poco prima di andare al college, i nonni gli rivelano che i suoi genitori erano fedeli dell'Ordine Esoterico di Dagon, e che ora è suo compito onorare l'impegno. Gli consegnano quindi un cimelio di famiglia: una copia del *Hydrophinnæ* di Gantley. L'Ordine è sopravvissuto alle vicende di Innsmouth e si è riformato, in gran segreto, per prepararsi alla guerra imminente tra gli uomini e gli Antichi, per schierarsi al fianco di questi ultimi.

La lettura del grimorio lo esalta al punto da deformargli il carattere. Apprende segreti inconfessabili e come contattare e manipolare le entità ma-

Project Octopia

rine, inclusi gli abitanti del profondo. Usa la conoscenza arcana per vendicarsi di nemici e seccatori, nonché per acquisire potere e altra conoscenza. Diventa rapidamente un'autorità sul mare e le sue forme di vita.

Dal 1955 frequenta la Miskatonic University e si conquista l'ammirazione e il timore dei suoi stessi insegnanti che non riescono a capire come faccia a ottenere certi risultati.

Nel 1960 passa al NOAA per sostituire il dimissionario Stapledon, impegnato in un progetto governativo coperto da stretto riserbo. Poco dopo viene chiamato a sostituirlo ancora, ma nel progetto *Octopia*. Nel progetto si occupa di studiare le creature marine con cui vengono a contatto. La Marina gli riconosce un compenso mensile di 3.000 USD.

Curriculum sentimentale

Eterosessuale. Celibe. Aggressivo. Nonostante un aspetto fisico nella media, è capace di ammaliare le donne. Ha avuto innumerevoli storie, sia al college che all'università, ma non si è mai sposato: la compagna di vita che cerca non è umana.

Famiglia, parenti e amici

Non ha amici, solo colleghi. Sua madre non è veramente morta ma ha completato la sua trasformazione in abitatore del profondo e ha raggiunto la colonia più vicina.

Filosofia di vita

È tempo che l'uomo si estingua e accetti serenamente il suo destino. Gli Antichi si riprenderanno il pianeta ed è suo compito coadiuvarli, con cautela e attenzione; nessuno deve sospettare finché le stelle non si saranno allineate.

Obiettivi, grande rimpianto

Perpetuare la razza degli abitanti del profondo. Fedeltà al culto. Segretezza riguardo il culto. Capire quali forme di vita abissali fanno parte del grande disegno e quali gli sono nemiche. Distruggere le cose abissali, nemiche di Dagon.

Rimpiange di non aver conosciuto i propri genitori.

Altro

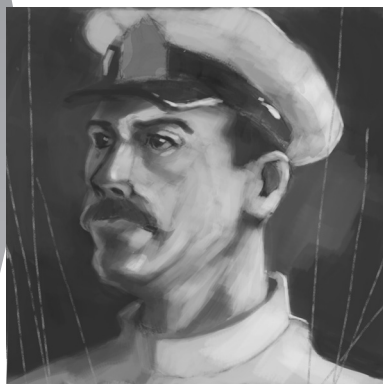
Scontroso. Monomaniacale nei suoi rapporti con il mare e le creature marine. Nel tempo libero pratica il nuoto. Ha riallacciato i rapporti con altri fedeli dell'Ordine. Si scambiano messaggi usando bottiglie incantate (con

Protagonisti (PNG)

un apposito rituale), recapitate a destinazione dalla fauna marina e dal gioco misterioso delle correnti. Ogni giorno affronta il dilemma logorante di quanto rivelare o nascondere ai compagni di squadra per raggiungere i propri scopi.

Frase caratteristica: "Il mare respira. Ascolta. Punisce. Rispetta il mare e forse avrà pietà di te."

Tiberius Longshot (capitano di vascello – US Navy, ufficiale di collegamento).



Ufficiale di collegamento tra il comando della Marina e il dottor Klimann-Schäfer, ha il compito di fare rapporto sulle attività del progetto. Fa parte del nucleo originario del progetto *Octopia*.

Curriculum vitae

Nasce a Providence (Rhode Island) nel 1925 (55 anni nel 1980).

Entra giovanissimo in un collegio militare e da lì passa direttamente alla US Naval Academy. Si guadagna svariati onori sul campo e si costruisce la fama di ufficiale riflessivo e affidabile. Durante la Seconda Guerra Mondiale è nel Pacifico, tra gli ufficiali del sommergibile *USS Tang*, comandato dal leggendario capitano di corvetta Richard H. O'Kane.

Nel gennaio del 1944, la *USS Tang* è impegnata in una missione di 44 giorni nelle acque intorno alle isole Marianne. La missione termina con l'affondamento di cinque vascelli giapponesi e il recupero di uno strano manufatto. Il manufatto è conservato e studiato in gran segreto a Pearl Harbor. L'allora sottotenente di vascello Longshot è incaricato di scortarlo negli USA per ulteriori indagini.

Il 21 maggio 1944 il manufatto misterioso viene spostato al molo di West Lock, per poi trasferirlo sulla nave in attesa in rada. Qualcosa va storto: un'esplosione terrificante è seguita dall'incendio del mezzo corazzato da sbarco LST-353. La violenza dell'incendio e la disorganizzazione del personale lascia che il fuoco si propaghi alle imbarcazioni vicine. Le vittime sono 163. La Marina classifica l'incidente Top Secret fino al 1960, quando viene forzatamente at-



Project Octopia

tribuito alla caduta accidentale di munizioni. In qualità di testimone oculare del disastro, Longshot è richiamato in patria: la sua testimonianza gli stronca la carriera e finisce confinato a Norfolk, in un ufficio polveroso.

Dal 1945 al 1960 Longshot lavora sodo per cancellare quella macchia sul suo curriculum. I risultati del suo duro impegno lo portano fuori dal limbo e riprende la carriera. Nel frattempo si documenta su materie tutt'altro che militari e intrattiene un regolare quanto sotterraneo scambio epistolare con il dottor Klimann-Schäfer, alla ricerca di spiegazioni convincenti su ciò che aveva visto e vissuto nel Pacifico.

Nel 1960 ha notizia di quanto successo durante la prima missione del *Trieste* e fa carte false per occuparsi del caso. Memore della sua esperienza diretta e dei fatti riportati dall'equipaggio del *Trieste*, ottiene carta bianca dal comando per il progetto *Octopia*.

Ora vive tra Norfolk (Virginia), dove risiede la sua famiglia, e Rose Island (Rhode Island), mediando tra l'ottusità della politica e le necessità stringenti del progetto *Octopia*. La Marina gli riconosce un compenso mensile di 8.000 USD.

Curriculum sentimentale

Eterosessuale. È felicemente sposato dal 1950 ed è un marito modello, anche se la moglie crede che il suo lavoro sia di organizzare la logistica dei magazzini della Marina ubicati lungo la costa atlantica. D'altronde la quiete familiare si paga a caro prezzo.

Famiglia, parenti e amici

Ha una moglie (Susan), un figlio (Alex, anche lui in Marina) e un cane (Rusty). Tutti i suoi amici sono colleghi della Marina.

Considera il dottor Klimann-Schäfer un buon amico, data la conoscenza di antica data. Sono soliti scambiarsi battute di un sottile umorismo per sdrammatizzare le decisioni che spesso sono portati a prendere.

Filosofia di vita

Tendenzialmente scettico ma di vedute aperte; non nega mai l'evidenza, per quanto improbabile, ma non si lascia convincere dalle semplici chiacchiere. Crede nei sani valori americani della sacra trinità: Dio, America, Famiglia.

Obiettivi, grande rimpianto

Salvare l'America (e gli Alleati. Anche il mondo, certo.)

Ripensa ancora con rammarico a tutti i marinai caduti sotto il suo coman-

Protagonisti (PNG)

do. Il disastro di West Lock ancora non lo fa dormire: 163 anime. D'altronde non aveva avuto scelta. O forse sì?

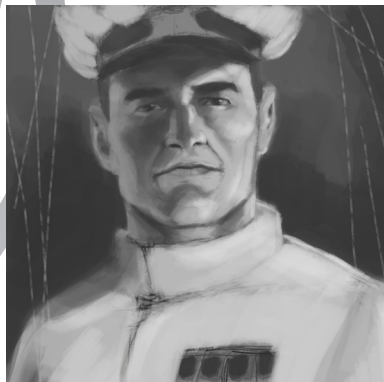
Altro

Ammira in maniera smodata l'ammiraglio della flotta Chester W. Nimitz, massima autorità sui sommergibili degli Stati Uniti. Ricorda con emozione quando ha avuto occasione di stringergli la mano, poco dopo aver avuto l'incarico di organizzare il progetto *Octopia*.

Tifa per la squadra di baseball della Marina. È un appassionato di storia militare, di cui legge tantissimo e ascolta Wagner. Quando può, si rilassa portando a spasso il cane e costruendo modellini navali in legno.

Frase caratteristica: "È vero che i mostri non esistono ma qualcuno dovrà pur fermarli."

Horatio Keach (capitano di corvetta – US Navy, primo pilota del *Trieste 70*)



Sommergibilista esperto, è il primo pilota del batiscafo *Trieste 70*.

Curriculum vitae

Nasce a Denver (Colorado) nel 1938 (42 anni nel 1980). L'aver passato l'infanzia nella città un miglio sopra i livello del mare lo spinge a passare il resto della vita a un miglio di profondità. Appena maggiorenne si arruola in Marina. Dopo aver frequentato la US Naval

Academy fa il corso da sommergibilista e comincia a pilotare veicoli sott'acqua, sempre più giù.

Dal 1958 al 1960 è nel progetto *Nekton*. Nello stesso periodo vive la storia d'amore della vita con Lory Gibbs, una biologa marina. Nel 1960 Lory rimane vittima dell'attacco di una creatura marina non meglio identificata durante un'immersione di routine nelle acque di fronte all'isola Nantucket (Massachusetts). In quel drammatico giorno Keach è nel Pacifico per il progetto *Nekton*. Ricevuta la notizia molla tutto, corre al capezzale di Lory e si perde l'immer-

Project Octopia

sione record del *Trieste*. Purtroppo Lory muore prima che possa rivederla. Il coroner che esamina il corpo attribuisce l'attacco a un'orca o uno squalo bianco (i segni di artigli sono invece attribuiti a urti su scogli coperti da molluschi). Keach giura sulla sua tomba di diventare il miglior pilota di sommergibili del mondo.

Dal 1960 riesce a pilotare il batiscafo *Trieste* in varie occasioni.

Nel 1963 prende parte alla ricerca del relitto del sommergibile *USS Thresher* (SSN 593).

Nel 1964 viene assegnato al progetto *Octopia*, dopo aver dato prova di grande abilità da pilota durante la ricerca del *USS Thresher*.

Dal 1970 diventa il sommergibilista di riferimento del progetto *Octopia*.

Nel 1974 pilota il *Trieste 70* nel suo breve viaggio inaugurale nelle acque di fronte a Rose Island. Al suo fianco il capitano di vascello Longshot.

Nel 1975 pilota il *Trieste 70* nella sua prima missione: esplorare le misteriose costruzioni sottomarine di fronte all'isola Yonaguni, in Giappone. Durante la missione conosce la capoinfermiera Kyoko Kamaguni e se ne innamora, ricambiato. Ottiene la sua assegnazione al progetto *Octopia* a fine missione.

La Marina gli riconosce un compenso mensile di 5.000 USD.

Curriculum sentimentale

Eterosessuale. Celibe. Il grande amore della sua vita, Lory Gibbs, muore tragicamente in mare. Da allora solo storie brevi e leggere. Il progetto *Octopia* assorbe tutto il suo tempo e non lascia spazio per molto altro fino a quando conosce e si innamora della capoinfermiera Kamaguni.

Famiglia, parenti e amici

I suoi genitori vivono ancora a Denver e sono fieri del figlio, anche se non li va mai a trovare. Gli amici sono quasi tutti sommergibilisti.

Filosofia di vita

Carpe diem. Vive le proprie emozioni in maniera intensa, fino all'estremo; quando pilota un sommergibile è invece più freddo di un iceberg. La politica non è divertente. Ultimamente si è avvicinato, un po' a fatica, al Buddismo giapponese.

Obiettivi, grande rimpianto

Divenire un sommergibilista leggendario.

Protagonisti (PNG)

Il mare è grande ma prima o poi troverà il fottuto pesce che ha divorato Lory, fosse anche il fantasma di Moby Dick.

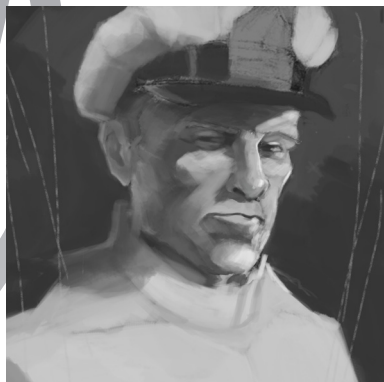
Altro

Tifa per i *Denver Broncos* (Football). Adora il Blues ma quando pilota un sommergibile ascolta il Power Metal. Nel tempo libero legge manuali tecnici sui sottomarini e si fa dare lezioni di Aikido da Kyoko.

Conserva una bottiglia di champagne trovata su uno dei ponti del *RMS Titanic* durante una missione di ricognizione (Il relitto del *Titanic* è stato scoperto ufficialmente nel 1986 da una spedizione del Woods Hole Oceanographic Institution).

Frase caratteristica: “Sono nato pronto.”

Abe Lincoln Re (tenente di vascello – US Navy, primo pilota del *Deep Quest*)



Sommergibilista esperto, primo pilota del *Deep Quest*.

Curriculum vitae

Nasce a Greensboro (North Carolina) nel 1945 (35 anni nel 1980). I genitori sono una coppia di operai nella Carolina Steel Corp. Passa l'infanzia nella città e cresce avvolto nel mito del grande sogno americano.

Desideroso di viaggiare, si arruola giovanissimo in Marina, prima come marinaio semplice, poi è ammesso alla prestigiosa Naval Academy Preparatory School (NAPS) e da lì passa alla US Navy Academy.

Nel 1968 si diploma col grado di guardiamarina e inizia il corso da sommergibilista. Si fida con ufficialmente con la sua futura sposa (Dana).

Nel 1970 è trasferito a San Diego dove inizia a pilotare il *Deep Quest* e altri sommergibili della Marina in missioni di ricerca e recupero in tutto il mondo. Dana lo segue a San Diego.

Nel 1977 riceve un ultimatum da Dana: matrimonio o morte.

Nel 1978 sposa la sua fidanzata storica, lascia l'incarico attivo e si trasferi-



Project Octopia

sce a Norfolk con Dana.

Nel 1980 viene selezionato come secondo sommergebilista per il progetto *Octopia*. Divorzia dalla moglie, accetta l'incarico e si trasferisce alla base Actea.

Nel 1981 il *Deep Quest* viene trasferito a Rose Island e la sua copia esposta in un museo. Quando Abe rivede il suo vecchio sommergibile è come ritrovare il primo amore della sua vita.

La Marina gli riconosce un compenso mensile di 4.000 USD.

Curriculum sentimentale

Eterosessuale. Divorziato dalla prima moglie (Dana). Ne ha abbastanza delle donne (almeno per un po'). È terribilmente geloso del proprio sottomarino. Nel caso lo piloti qualcun altro, inventerà mille scuse per essere a bordo e tenere d'occhio il veicolo.

Famiglia, parenti e amici

Entrambi i genitori vivono ancora a Greensboro e sono fieri di lui. La ex moglie non lo vuole più vedere. Gli amici storici sono rimasti a Norfolk, in eredità alla moglie. Ora Abe ha nuovi amici (anche se essi ne farebbero volentieri a meno).

Filosofia di vita

Dio benedica l'America. Noi ci ergiamo a ultimo baluardo della nostra grande Nazione dall'invasione di nemici nazisti, comunisti e mostri alieni. Combatteremo fino all'ultimo uomo o donna, guidati dal nostro senso del Dover. Dio benedica l'America.

Obiettivi, grande rimpianto

Morire servendo il paese. Ha lasciato scritto di essere cremato avvolto nella sola bandiera americana. Che i suoi genitori sappiano che è caduto con onore. Non serve altro.

Altro

Non discute mai gli ordini. Non chiede mai spiegazioni. Adora i vecchi film di guerra. Ascolta musica country. Non fuma e non beve: i vizi sono per i cattivi soldati. Nel tempo libero accudisce il sottomarino, che pilota con la stessa grazia con cui un cowboy domerebbe uno stallone selvaggio.

Frase caratteristica: "Non chiedere cosa il Paese può fare per te, ma cosa puoi fare tu per il tuo Paese."

Josephine “Jane” Kattral (guardiamarina – US Navy, comandante di squadra)

Comanda la squadra degli incursori/sommozzatori assegnata come gruppo di pronto intervento al progetto *Octopia*.

Curriculum vitae

Nasce a Newport (Rhode island) nel 1954 (26 anni nel 1980). La madre muore di parto. Il padre voleva un maschio, quindi l'alleva come tale. Durante l'infanzia diventa la leader della sua banda di ragazzini. Il fatto che picchi come un fabbro l'aiuta di certo.

La passione per il combattimento corpo a corpo l'avvicina alle arti marziali. Si distingue in vari tornei sportivi. Si iscrive a un poligono e impara a sparare. Grazie al padre, frequenta riservisti che la iniziano alle tattiche di guerriglia.

Nel 1972 è una delle 16 donne autorizzate dal Segretario alla Marina a frequentare i corsi del Naval Reserve Officers Training Corps (NROTC) Program.

Nel 1975 si diploma in Sicurezza al Center for Peace and Security Studies (CPASS) della Georgetown University e riceve il grado di guardiamarina.

Nel 1976 diventa sommozzatore della Marina. Non c'è mai stato posto per la femminilità nella sua vita, ma c'è sempre una prima volta. Josephine si trova così a dover imparare come comportarsi da donna per farsi notare da un suo collega.

Le viene in aiuto la vedova Wong, un'anziana giapponese proprietaria del supermercato vicino casa che, in gioventù, era stata addestrata come geisha. L'addestramento è duro e faticoso ma Josephine ha grinta e s'impegna per riuscire anche in questo. Purtroppo per lei, il suo bel principe è già fidanzato. La delusione d'amore le fa crollare il mondo addosso. La signora Wong prende a cuore il suo caso e le fa continuare l'addestramento “per essere pronta per la prossima volta.”

La nuova Josephine non tarda a essere notata dai colleghi. Ma stavolta è lei la cacciatrice. Scoprirà di essere molto brava nel gioco della seduzione. Peccato non le interessi nessuno di loro.

Nel 1977 salva due commilitoni durante un'immersione di addestramento. Il gesto le fa guadagnare un'onorificenza e il rispetto dei colleghi. Viene nominata comandante di squadra. Il suo fascicolo è adocchiato dal capitano di



Project Octopia

vascello Longshot che, dopo un breve colloquio, la fa destinare alla base Actea.

Curriculum sentimentale

Eterosessuale. Nubile. Nasconde dietro la faccia tosta una grande timidezza nei confronti dell'altro sesso.

Famiglia, parenti e amici

La madre è morta. Il padre le vuole bene come a un figlio. La signora Wong è l'unica amica che abbia mai avuto prima di arrivare alla base Actea. Ora ha legato con le altre donne della base, tranne la signora Sturmvorhaus, che le ricorda il suo istruttore alla scuola militare.

Filosofia di vita

La vita è una dura lotta, ma lei è addestrata a vincere. Si sente a disagio nel ruolo di donna e cerca di non darlo a vedere. La politica e la religione sono al di fuori del suo orizzonte percettivo.

Obiettivi, grande rimpianto

Vi faccio vedere io che può fare una donna.

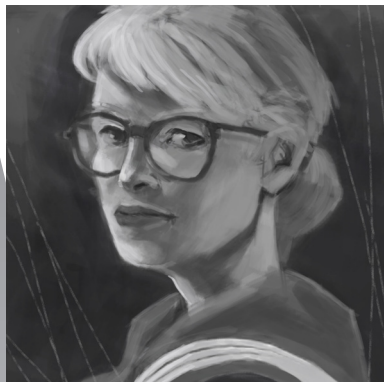
Quando vede una donna felice di essere donna, ripensa a se stessa allo specchio, le difficoltà nell'accettare la propria femminilità e si chiede se per caso non stia sbagliando tutto.

Altro

Nel tempo libero si esercita in palestra o fa footing sulla spiaggia. Qualche volta si allena con Kyoko, anche se preferisce tecniche meno eleganti ma più efficaci. Le manca un poligono di tiro. Coglie ogni occasione possibile per fare pressioni sulla signora Sturmvorhaus per farne attrezzare uno. Quando è di cattivo umore manifesta la tendenza a fiaccare la squadra con esercizi distruttivi.

Frase caratteristica: "E quella la chiami una pistola? *Questa* è una pistola." Ed estrae una magnum .44 dal reggiseno.

Marianne Maladie (medico, specialista in medicina iperbarica)



Medico chirurgo, si è specializzata in medicina iperbarica. È responsabile della salute dei membri del progetto *Octopia*.

Curriculum vitae

Nasce a Parigi nel 1946 (34 anni nel 1980). Perde la madre nel 1952 (6 anni) a causa della tisi, e il padre nel 1954 (8 anni) per un incidente sul lavoro. Finisce in un orfanotrofio dove si amma-

la di una grave forma di dissenteria nel 1955 (9 anni). Supera la malattia grazie alle amorevoli cure del dottor François De Montignan, medico al Salpêtrière di Parigi. Viene adottata dal dottor De Montignan, commosso dal suo caso, viene cresciuta come sua figlia.

Nel 1962 il dottor De Montignan muore d'infarto ma il lascito è sufficiente a far entrare Marianne al Salpêtrière nel 1964.

Nel 1969 si laurea in medicina. Segue la specializzazione, poi entra nel Laboratorio di Fisiologia Iperbarica dell'Ospedale di Zurigo, dove studia e fa ricerca insieme ad Albert Bühlmann, pioniere dello sviluppo delle tecniche d'immersione in saturazione. È al laboratorio che conosce Jacques-Yves Cousteau, di cui ammira il lavoro, e ne rimane affascinata.

Nel 1974 partecipa a un programma di scambio con la US Navy Experimental Diving Unit. Si fa subito apprezzare come medico capace e ricercatrice brillante. Conosce per caso il capitano di vascello Longshot che era lì in visita per conoscere personalmente un paio di candidati per il progetto *Octopia*. Il capitano riconosce in lei la fotografia di un viso misterioso, apparso in forma ectoplasmatica durante un recente attacco di chiaroveggenza del povero Stapledon. Un rapido consulto con il dottor Klimann-Schäfer è seguito da un lungo e tedioso scambio di documenti col governo francese, fino a ottenere il via libera per averla nella squadra.

Nel 1975 viene convocata dal capitano Longshot a Rose Island per entrare nel progetto *Octopia*. Riesce ad accattivarsi la simpatia del personale della base grazie ai suoi modi rudi e pratici.

Project Octopia

La Marina le riconosce un compenso mensile di 4.000 USD.

Curriculum sentimentale

Eterosessuale. Nubile. Qualche simpatia all'università, nulla di serio. È alla ricerca di un uomo colto, intelligente, coraggioso, generoso, capace, carismatico. Come Cousteau.

Famiglia, parenti e amici

I genitori naturali sono morti. Il padre adottivo anche. È molto affezionata al dottor Klimann-Schäfer che nei modi gli ricorda molto il padre adottivo. Ha legato subito con le poche donne presenti nella base Actea, le quali le riconoscono una specie di leadership nel rappresentarle con la temuta signora Sturmvorhaus. Ogni tanto scrive ai colleghi in Francia.

Filosofia di vita

Prende molto seriamente il giuramento di Ippocrate. Vorrebbe inventare un vaccino contro la politica. La religione è qualcosa che aleggia ai margini della sua vita; non riesce a giustificare in quei termini le tragedie vissute in gioventù.

Obiettivi, grande rimpianto

La salute dei suoi "ragazzi" prima di tutto.

Rimpiange la perdita prematura del padre adottivo.

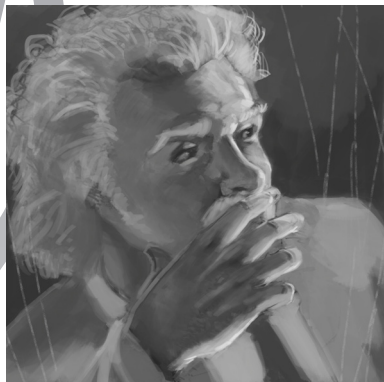
Altro

Da quando ha stretto amicizia con Kyoko, prende da lei lezioni di Aikido; alcune prese le sono tornate utili per calmare pazienti recalcitranti. Nel tempo libero legge avidamente i libri di Cousteau e ascolta musica sinfonica.

Sproloquio caratteristico: "Ti fa male qui? Ma come, un ragazzone come te? Allora è grave. Dobbiamo amputare... Kyoko? Prepara il paziente. (Brandisce un craniotomo.) Senza anestesia, abbiamo fretta..."

Comparsa (PNG)

Stephen Hardstrom (psichiatra)



Direttore del manicomio di Arkham (come suo padre Eric prima di lui), si occupa principalmente dell'amministrazione dell'ospedale. È un uomo solido e rigido, gran lavoratore. Non ha famiglia e vive nell'ospedale, così da poter essere sempre presente quando serve. Ha 51 anni nel 1980.

La sua dedizione va prima agli studi medici, poi alla patria. È stato reclutato per dirigere personalmente la squadra medica che segue il caso del dottor Stapledon. Anche se non fa parte ufficialmente del progetto *Octopia*, ne conosce l'esistenza fin dall'inizio e gode dello stesso tipo di trattamento dei membri effettivi.

Il lavoro sostenuto da lui e la sua squadra (quella che segue Stapledon) è molto logorante. L'esaurimento nervoso è frequente e la pazzia, quella strisciante o esplosiva, è in agguato. La paranoia li rende tutti molto guardinghi gli uni con gli altri.



Maximilian “Onion” Dovai (sottocapo – US Navy, cuoco di bordo)

Fine conoscitore dell’arte del mangiare bene, si è guadagnato in cucina il rispetto dei colleghi, che attribuiscono alle origini italiane il segreto della sua straordinaria abilità culinaria. Dotato di eloquio incontenibile, è capace d’intrattenere per ore qualunque tavolata di commensali. Uomo dai mille mestieri e dalle mille risorse, è stato decorato sul campo per aver risolto un imbarazzante problema a bordo del sommergibile *USS*



Sturgeon (SSN-637) con olio d’oliva e una cipolla. Ha 45 anni nel 1980.

Sommergibilista esperto, la sua carriera viene fermata dalla sua dedizione alla gastronomia. A causa della mole non regolamentare, è messo a terra quando ha difficoltà ad attraversare i portelli stagni del suo sottomarino.

Assegnato alla base Actea dal 1970.

Bartholomew “Bart” Black (marinaio semplice – US Navy, meccanico)

Meccanico dalla straordinaria fantasia e abilità manuale, ha in carico la manutenzione di ogni apparecchiatura tecnologica di base Actea. Ha 35 anni nel 1980.

Può smontare e rimontare un sommergibile a occhi bendati. Vive avvolto in materiali da ingrassaggio per motori. Poco raffinato, si trova bene solo con le macchine. La cosa gli crea qualche problema con le donne, in particolare è terrorizzato dalla dottoressa Maladie, che reputa degna di essere la moglie di Frankenstein. È dotato di un senso dell’umorismo assai strano. Racconta barzellette insopportabili.

Assegnato alla base Actea dal 1974.

Comparse (PNG)

Kyoko Kamaguni (capoinfermiera)

Assiste la dottoressa Maladie nei casi più gravi ed è in grado di sostituirla completamente nell'ordinaria amministrazione. Tra i suoi compiti ordinari, organizzare l'infermeria e curare l'efficienza delle attrezzature.

È legata sentimentalmente al capitano di corvetta Keach. Si sono conosciuti nel 1975, durante la sua missione in Giappone. Il capitano Keach è riuscito a ottenere il trasferimento di Kyoko alla base Actea subito dopo la fine della missione. Ha 31 anni nel 1980.

Cintura nera di Aikido, quarto dan, conosce modi interessanti di togliersi i seccatori di torno. Nel tempo libero esercita l'ikebana e compone haiku per onorare i successi dei suoi compagni di lavoro.

Assegnata alla base Actea dal 1975.

Erika Sturmvorhaus (segretaria)

Si occupa dell'organizzazione e delle necessità quotidiane della base Actea e assiste il dottor Klimann-Schäfer nelle sue attività amministrative. Donna di polso, si fa rispettare da tutti, uomini inclusi. Le altre donne addirittura la temono. Ha 48 anni nel 1980.

Non dà confidenza a nessuno e mantiene un atteggiamento professionale e distaccato in ogni circostanza. Vedova da svariati anni, non parla mai del suo defunto marito. Qualcuno ha avanzato il sospetto che in realtà il marito non esista ed la signora Sturmvorhaus sia una zitella. L'insistenza con cui pretende il titolo di "signora" depone a favore dell'ipotesi.

È in forza al progetto *Octopia* già dal 1967, in qualità di assistente personale del dottor Klimann-Schäfer.

Ruoli per i giocatori (protagonisti)

I giocatori vivranno la storia da protagonisti. Potete costruire delle schede personaggio complete o dare indicazioni generiche che poi il direttore di gioco seguirà per fare il lavoro al vostro posto. Una squadra tipica è composta al massimo da 4 o 5 giocatori/protagonisti.

US Navy: piloti di riserva dei batiscafi, aviatori, sommozzatori, palomba-

Project Octopia

ri, incursori, polizia militare (sicurezza della base).

Scienziati: biologi, oceanologi, paleontologi, zoologi, meteorologi.

Medici: specialisti di medicina iperbarica, traumatologi, psichiatri, neurologi.

Ingegneri: manutenzione sommergibili e attrezzature, studio nuove tecnologie.

Meccanici: manutenzione sommergibili e attrezzature.

Intelligence: investigatori, specialisti della comunicazione (e disinformazione).

Consulenti: occultisti, studiosi dei Miti, astronomi, antropologi, professori a contratto (in generale con accesso limitato alle informazioni classificate).



I sommergibili

Un sommergibile è una macchina che deve operare in un ambiente, quello subacqueo, ostile a ogni forma di tecnologia basata su fuoco, metallo ed elettricità. La combinazione di buio, aggressivi chimici, acqua, inquinanti minerali, vegetali e animali in sospensione, pressioni estreme e bassa temperatura richiedono accorgimenti non banali per garantire il funzionamento della macchina e per tenere in vita l'equipaggio.

I sommergibili senza equipaggio sono un'invenzione recente, dato che la tecnologia per pilotare il veicolo a distanza è meno adattabile dell'uomo alla sopravvivenza nell'ambiente marino. Ci sono volute invenzioni assai recenti per superare gli ostacoli tecnici, come la costruzione a fine anni '70 di una fibra ottica di qualità sufficiente a coprire chilometri. L'esplorazione dei mari è stata quindi da sempre affidata alla chimera uomo-macchina.

Uno scafandro da palombaro è un esempio di mezzo sommergibile che dipende, per le sue funzioni, da una struttura di superficie. Non è dotato né di motori né di capacità di sostentamento dell'ambiente interno. Dipende dalla nave di superficie per salire, scendere e mantenere in vita il suo occupante.

Tutti i mezzi considerati "sommergibili" nel senso comune del termine sono invece veicoli capaci di operare in autonomia rispetto a un veicolo di superficie. È ragionevole che un mezzo esterno trasporti il sommergibile sul luogo delle operazioni, ma è la sua autonomia, sia di azione, spostamento e protezione del pilota che ne fa un mezzo così utile per lavorare negli abissi o per esplorarli.

Project Octopia

Illustrare a grandi linee il funzionamento e i limiti di un sommergibile può fornire spunti per scrivere storie con scene ambientate sott'acqua, per inventare nuovi modelli tecnicamente plausibili e per simulare (in termini di gioco) l'esperienza di pilotaggio di un veicolo subacqueo.

Principi di funzionamento

Affinché un sommergibile funzioni correttamente sott'acqua deve essere costruito per affrontare l'ostilità ambientale e per fronteggiare alcuni tipi di emergenze senza mettere a rischio l'equipaggio. Possiamo suddividere questi requisiti costruttivi in cinque aree.

Resistenza allo stress ambientale

La **pressione** è il fattore principale per stabilire forma e resistenza di un sommergibile. Per fissare i requisiti costruttivi si sceglie una profondità limite per l'operatività del mezzo, si aggiunge un margine di sicurezza e si calcola la pressione massima a cui deve resistere il mezzo.

La sfera abitabile del *Trieste*, per esempio, era stata costruita per reggere 3 volte la pressione stimata sul fondo della fossa delle Marianne. Lo scafo del *Deep Quest*, invece, ha un margine di sicurezza di solo 1,6 volte la pressione massima di esercizio. I progettisti del *Trieste* si presero un margine piuttosto ampio perché, a ben pensarci, nessuno sapeva che tipo di ambiente avrebbero trovato là sotto e se le stime erano ragionevoli. La missione era un salto nel buio.

Come noto, sott'acqua la pressione aumenta di circa 1 atmosfera ogni 10 metri di profondità. Alla quota operativa di un sub militare o di un sottomarino per attività industriale, circa 1000 metri, la pressione esterna è già confrontabile col peso di un uomo corpulento che vi sale sull'unghia del mignolo di una mano. Ora moltiplicatelo per tutta la superficie di un sottomarino. Sono numeri da capogiro.

Normalmente è lo scafo che resiste alla pressione esterna grazie a forme e trattamenti metallurgici che lo rendono duro e indeformabile. In alcuni casi, invece, è il meccanismo che opera all'esterno che deve essere costruito per compensare in qualche modo la pressione.

L'acqua di mare conduce l'elettricità. Tutte le parti metalliche immerse in mare sono soggette alla **corrosione** provocata dai fenomeni di elettrolisi favoriti dai sali disciolti nell'acqua. Il problema si previene ricorrendo a ver-

I sommergibili

nici e coperture speciali o usando anodi sacrificali. Un anodo sacrificale è un pezzo di metallo che tende a ossidarsi molto facilmente. Viene collegato allo scafo da proteggere. Poiché si consuma prima di esso, agisce da barriera contro la corrosione dello scafo. Va sostituito periodicamente.

Le parti elettriche devono essere isolate dalla salsedine usando materiali isolanti, solidi o liquidi. La contaminazione del liquido di protezione (anche un semplice 1% di acqua di mare) è una causa tipica di guasti all'impianto elettrico.

La **temperatura** in acqua varia poco con la profondità. Alle nostre latitudini, la temperatura passa dai 18-22 °C della bella stagione ai 3-4 °C sul fondo del Challenger Deep (la fossa delle Marianne, il punto più profondo del pianeta). È chiaro che lo scafo deve isolare l'equipaggio dal freddo esterno. Poiché lo scafo viene costruito con leghe metalliche, che conducono molto bene il calore, si aggiungono strati di isolante per limitare la perdita di calore verso l'esterno.

La **luce** solare si attenua rapidamente man mano che si scende sott'acqua. A soli 300 metri è già completamente buio. Ogni veicolo che voglia funzionare in acque relativamente profonde deve essere dotato di fonti d'illuminazione proprie.

Le **correnti marine** sono imprevedibili. Possono fluire lente e costanti o subire repentini cambiamenti di velocità e direzione. Un veicolo efficace deve essere in grado di manovrare in qualunque condizione, per cui deve essere dotato di un meccanismo di propulsione in grado di sviluppare abbastanza potenza per contrastare ogni tipo di corrente.

Per avere un'idea dei numeri: le correnti possono avere velocità variabili da pochi cm/s fino a quasi 8 m/s (29 Km/h). Non esistono masse d'acqua ferma. Lo scambio termico tra due punti distanti è sufficiente a generare una corrente. Ne consegue che sott'acqua nulla può restare immobile senza ancorarsi a qualche punto della crosta terrestre.

La **densità dell'acqua** cambia, e non poco, dato che dipende da fattori estremamente variabili come la salinità, la temperatura e la profondità (alle alte pressioni, l'acqua non si può considerare incompressibile). Il cambio di densità si riflette sulla capacità di **galleggiamento** del sommergibile.

Quando l'acqua diventa più densa il sommergibile acquista galleggiamento, deve quindi possedere un modo per cambiare la sua capacità naturale di galleggiare per conservare l'assetto di navigazione scelto dal pilota.



Project Octopia

Quando l'acqua diventa meno densa il sommergibile perde invece galleggiamento. Un esempio di perdita di densità è quello che succede nei punti dove una sorgente d'acqua sotterranea si mescola con l'acqua di mare. Quando il sommergibile attraversa quel punto, passa da acqua ad alta densità (acqua salata) ad acqua a bassa densità (acqua dolce). Se il pilota non scarica zavorra per guadagnare galleggiamento, scivolerà inesorabilmente verso il fondo. Se il sommergibile naviga vicino al fondale, l'urto è garantito.

La densità dell'acqua influenza anche la propagazione del suono. Con le giuste condizioni, un segnale sonoro può viaggiare nell'acqua per migliaia di chilometri. È il motivo per cui le **comunicazioni** con i sommergibili sfruttano le onde sonore invece delle onde elettromagnetiche. In verticale, sulle grandi distanze, il problema si complica a causa della rifrazione delle onde sonore. In caso di variazioni repentine di densità, il segnale può essere fortemente distorto o addirittura riflesso e isolare così il sommergibile dalla nave appoggio, o renderlo invisibile ai sonar.

Le **condizioni meteorologiche** in superficie non influenzano la navigazione di un sommergibile. Qualche metro sott'acqua, infatti, è sufficiente per isolare il mezzo dai fenomeni atmosferici, anche estremi, che affliggono le altre imbarcazioni. Condizioni meteo avverse influenzano però l'operatività della nave appoggio, e questo rischia di minare la sicurezza delle operazioni di lancio e di recupero del sommergibile.

Il **tipo di fondale** influenza la sicurezza delle manovre di un sommergibile che opera vicino al fondo. Nel caso di una missione di ricerca e recupero, per esempio, i piloti viaggiano con un assetto leggermente negativo per guadagnare agilità di manovra. In queste condizioni il veicolo tende ad affondare e il pilota mantiene la quota di navigazione con i propulsori di bordo. In caso di rocce o relitti sporgenti, il rischio è di danneggiare la chiglia del veicolo. Per questo i sommergibili sono dotati di slitte e gabbie di protezione; una falla, anche minuscola, nello scafo che sostiene la tremenda pressione ambientale, può distruggere il veicolo e uccidere l'equipaggio.

Un sommergibile non si posa né manovra mai troppo vicino a un fondale melmoso. Il rischio è di accumulare sedimenti sul mezzo e appesantirlo al punto da non riuscire più a emergere. È noto il caso del sommergibile *Aluminaut* che è riuscito ad accumulare più di una tonnellata e mezzo di sedimenti durante una missione a largo della Spagna.

I sommergibili

Funzionalità e prestazioni

La **visuale all'esterno** del veicolo è assicurata in diversi modi. Quello più semplice è di usare un oblò. Il numero e la posizione degli oblò di osservazione è estremamente variabile e funzione del design dello scafo del sommergibile e della destinazione d'uso. In alcuni casi è l'intera cellula di sopravvivenza per l'equipaggio a essere stata costruita con materiale trasparente, cosa che permette una visione senza ostacoli in ogni direzione. Il materiale più usato per la costruzione di finestre trasparenti è il *plexiglass*, meno fragile del vetro in condizioni di pressione normali.

Periscopi e telecamere sono altri modi per vedere all'esterno. Nel caso delle telecamere, è possibile ottenere una visione più chiara ricorrendo a sistemi elettronici di amplificazione della luce. Una telecamera che possa ruotare e zoomare sui dettagli interessanti è più flessibile di un semplice oblò.

Un sommergibile deve poter controllare il suo **assetto**. Poiché è cavo, ospita attrezzature e può trasportare o raccogliere un carico (variabile), in generale è difficile stabilire dove si trovano il centro di gravità e il centro di galleggiamento di un sottomarino.

Il centro di gravità è soggetto a una forza verso il basso pari al peso del veicolo.

Il centro di galleggiamento è soggetto a una forza verso l'alto pari al peso della quantità d'acqua corrispondente al volume del veicolo.

Entrambi variano nel tempo: l'aria finisce, la zavorra è rilasciata, il mezzo carica e scarica peso o acqua dai serbatoi di manovra.

Affinché il sommergibile abbia un assetto stabile, il centro di gravità deve trovarsi esattamente sotto il centro di galleggiamento e le due forze devono essere simili. Se le forze sono differenti, il veicolo tende a salire o scendere. Se sono disallineate tende a ruotare. Nel caso limite di centri invertiti, il veicolo può capovolgersi bruscamente e danneggiare la struttura o l'equipaggio.

Per favorire la stabilità intrinseca del mezzo, batterie, zavorra e altro equipaggiamento pesante sono sempre posti sul fondo del veicolo, per mantenere il centro di gravità il più in basso possibile e avere la certezza che il centro di galleggiamento gli stia sempre sopra.

L'assetto neutro si controlla cambiando il galleggiamento del veicolo per sezioni indipendenti.

Scaricare zavorra metallica o svuotare d'acqua un serbatoio è infatti un



Project Octopia



modo semplice per ottenere una spinta verso l'alto in quel punto del veicolo. Analogamente, allagare un serbatoio vuoto fa guadagnare peso e quindi ottenere una spinta verso il basso al centro del serbatoio.

Oltre a variarne l'assetto, il **galleggiamento** di un sommergibile influenza la sua velocità di immersione e di emersione. Una certa quantità di zavorra (spesso rottami metallici di forma e peso opportuni) è sempre portata a bordo del veicolo per partire con un assetto quasi neutro e garantirsi la possibilità di una emersione rapida in caso di emergenza.

Un sommergibile ha bisogno di **energia** per funzionare. La fonte di energia primaria è quella elettrica. Si preferisce usare energia immagazzinata in batterie, alla produzione diretta, dato che qualunque motore a combustibile ha bisogno di ossigeno per funzionare (tranne i reattori nucleari).

L'energia elettrica ha il vantaggio di poter alimentare ogni apparato di bordo: luci, propulsori, ventilazione, telecamere, manipolatori esterni ecc.

Se il sommergibile deve imbarcare e sbarcare subacquei o palombari, deve essere dotato di **camere di equilibrio**, dove poter variare le condizioni ambientali da e verso l'esterno. Questo significa che deve essere possibile allagarle in modo controllato, che sia possibile svuotarle pompando aria e che ci siano portelli stagni (verso l'esterno e verso l'interno) in grado di sopportare la stessa pressione dello scafo.

È possibile pressurizzare la camera di equilibrio con una miscela di aria alla stessa pressione dell'ambiente esterno. Il vantaggio è che il portello esterno può essere lasciato aperto perché sarà la pressione dell'aria a tenere fuori l'acqua (come in un bicchiere vuoto, capovolto, piazzato in un lavandino pieno d'acqua).

Questa soluzione non è adatta per le grandi profondità: un corpo umano non può sopportare pressioni così elevate senza ricorrere ad accorgimenti tecnici e fisiologici particolari, comunque per un tempo limitato.

Il sommergibile può essere anche dotato di **attrezzature** particolari, come braccia meccaniche o altri manipolatori o sensori. Comandare queste attrezzature può richiedere addestramento specifico.

Equipaggio e sua sopravvivenza

Il bisogno primario dell'equipaggio è **respirare**. Nel caso in cui l'abitacolo sia pressurizzato in condizioni simili a quelle sul livello del mare, la miscela respiratoria è semplice aria. Un essere umano consuma ossigeno ed emette



I sommergibili

anidride carbonica (biossido di carbonio, CO_2). Il primo va reinserito nella miscela respiratoria, il secondo va invece eliminato.

Arricchire di ossigeno l'aria è semplice: basta un regolatore di pressione su una bombola di ossigeno. I sistemi più sofisticati misurano il livello di ossigeno e lo mantengono costante.

Per eliminare l'anidride carbonica si ricorre a una reazione chimica. Basta esporre all'aria (o ventilare) delle capsule di calce sodata (o *soda lime*). La reazione chimica è esotermica, produce cioè una piccola quantità di calore. Il processo esaurisce la capsula che, dopo un certo tempo, va sostituita con una nuova.

Il rapporto di ossigeno e CO_2 è importante. Un eccesso di uno o dell'altro gas può risultare fatale. Un eccesso di ossigeno può avere effetti tossici a carico di cervello, occhi e altri organi interni. La tossicità si manifesta sulla distanza, in condizioni di pressione atmosferica elevata. Il sintomo più evidente è l'insorgere di tremori e attacchi epilettici, seguiti dalla perdita momentanea di coscienza.

Un eccesso di CO_2 provoca cefalea, tachicardia, vertigini, deficit delle capacità mentali, seguiti da tremori, convulsioni e perdita di coscienza. L'esaurimento della calce sodata è una causa tipica dell'aumento dell'anidride carbonica nell'aria respirata.

Sul fondo del mare fa freddo. Anche se le **temperature** non sono estreme, un essere umano avrà problemi a lavorare in un ambiente con una temperatura prossima allo zero, specie se deve manipolare parti metalliche, senza l'uso di guanti o indumenti per ripararsi dal freddo.

L'abitacolo va protetto dalla perdita di calore verso l'esterno. Una paratia esposta al mare sarà fredda. L'umidità dell'aria si condenserà sulla paratia e formerà gocce che potranno creare problemi a cavi elettrici e strumenti che temono l'umidità.

Tutti i piccoli sommergibili sono progettati per **missioni di breve durata**. Non dispongono quindi di alcun tipo di impianto per l'eliminazione dei rifiuti organici. Cibo e bevande sono disponibili in quantità limitate. Il fattore che influenza la sopravvivenza dell'equipaggio è tipicamente la scorta d'aria.

Risposta alle emergenze

Un sommergibile in immersione deve cavarsela in autonomia. Sono quindi progettati per fronteggiare facilmente i più comuni scenari di emergenza.



Project Octopia

Rimanere **impigliati** in relitti, reti, cordame, banchi di alghe o rocce durante una manovra non è poi così difficile. Tutti i sommergibili hanno forme affusolate per lasciare che questo genere di ostacoli possa scivolare via con facilità. Se lo scafo ha sporgenze che si prestano a trattenere il mezzo, si progettano per essere espulse in caso di bisogno, per liberare il veicolo.

In caso di **perdita di energia**, il naturale galleggiamento del veicolo dovrebbe permettergli di emergere. Si tende a inserire un sistema meccanico di emergenza per rilasciare la zavorra o a fare in modo che venga automaticamente rilasciata in caso di interruzione dell'energia. Il *Trieste*, per esempio, ha la zavorra trattenuta in sede da un elettromagnete. L'esaurimento dell'energia elettrica o la distruzione di un cavo che la trasporta, provocherebbe l'immediato rilascio della zavorra e l'emersione rapida del battello.

È importante che la velocità di emersione sia controllabile. Una spinta di galleggiamento eccessiva s'interromperà nell'istante in cui il veicolo attraversa la superficie. Se la velocità acquistata durante l'emersione è molto elevata, la decelerazione risultante potrebbe ferire l'equipaggio. La velocità massima raggiungibile dipende dalla forma del veicolo e si chiama velocità limite.

Il **fuoco** o la **contaminazione dell'aria** è una delle emergenze più temute. Si fronteggia prevedendo estintori e respiratori di emergenza per l'equipaggio, a portata di mano. L'interno del sommergibile deve essere realizzato, dove possibile, con materiali ignifughi.

Alcuni veicoli dispongono di meccanismi per il **rilascio di emergenza di parti pesanti** e non essenziali alla sopravvivenza dell'equipaggio. È un modo per sostituire il rilascio della zavorra, nel caso che i meccanismi standard non funzionino, o per compensare gli allagamenti delle parti cave in caso d'incidenti.

I sommergibili dispongono di **segnalatori di emergenza**, se dovessero perdere il contatto con la nave appoggio o se dovessero emergere troppo lontani. Razzi di segnalazione, boe e trasmettitori radio o luminosi possono aiutare. Alcuni veicoli non si possono aprire senza aiuto dall'esterno. In questi casi è fondamentale che il sommergibile sia ritrovato prima che esaurisca le scorte di sopravvivenza per l'equipaggio.

È molto difficile individuare un piccolo sommergibile con il radar. Le onde mascherano l'eco di ritorno della torretta. Avere il sommergibile dipinto di colori vivaci aiuta ad avvistarlo tra le onde o da un aereo.

I sommergibili

Necessità di supporto esterno

Un piccolo sommergibile ha un'**autonomia limitata**. Ha sempre bisogno che un altro veicolo lo trasporti o lo traini sul luogo dell'immersione.

Se il trasporto avviene a bordo di un natante, servirà anche un **meccanismo per il lancio** e il successivo recupero del sommergibile. A seconda di come è costruita, questa struttura può non funzionare se le condizioni meteorologiche virano al brutto. La pianificazione della missione considera sempre con attenzione le condizioni meteo nell'area delle operazioni.

In alcuni casi è necessario conoscere con precisione la **posizione del sommergibile** in missione. Per esempio per recuperare il veicolo o per sgombrare l'area di lavoro.

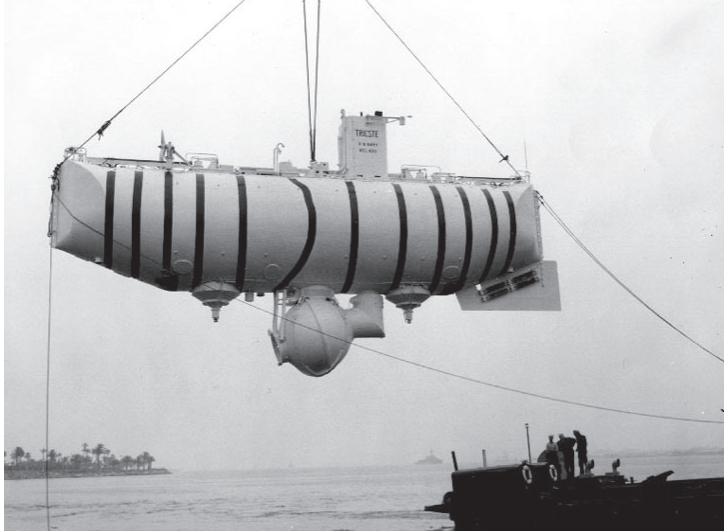
È possibile scoprire la posizione esatta conoscendo la posizione della nave appoggio, sommandovi la posizione relativa del sommergibile rispetto a essa.

Il sommergibile potrebbe avere a bordo un sistema di navigazione inerziale o di rilevamento geodetico. Potrebbe altresì sfruttare un sistema di navigazione basato su riferimenti posati nell'area di lavoro. Sott'acqua il sistema GPS o qualunque altro tipo di tecnologia basata su segnali satellitari non funziona.



Project Octopia





Il batiscafo *Trieste*

È un sommergibile in grado di accogliere fino due persone: una di equipaggio e uno scienziato. È stato costruito nel 1953 dai *Cantieri Riuniti dell'Adriatico* (sede di Trieste, da cui il nome del battello), su progetto di Auguste Piccard e suo figlio Jacques.

Nel 1958 il *Trieste* è acquistato dalla Marina Militare degli Stati Uniti.

Il 23 gennaio 1960 il *Trieste* conquista il record mondiale di profondità per un veicolo con equipaggio, scendendo sul fondo della fossa delle Marianne.

Il sommergibile è lungo 18 m, largo 3,5 m (nel punto più ampio) e ha una stazza di 50 tons (51 m³).

In estrema sintesi, il battello è simile a una mongolfiera. Invece di un cesto per l'equipaggio, gli uomini sono alloggiati in una sfera abitabile di metallo, per proteggerli dalla pressione dell'acqua. Al posto di un pallone gonfiato di elio o aria calda, l'elemento che sostiene la cabina è formato da un sottile guscio metallico riempito di benzina. Poiché la benzina è più leggera dell'acqua, la differenza di peso fa galleggiare l'intero battello.

Per scendere, la benzina viene dispersa in mare e sostituita dall'acqua salmastra. Per salire, viene scaricata zavorra. Poiché sia la benzina che l'acqua sono incompressibili, il guscio metallico è naturalmente protetto dalla pressione dell'acqua.

Questo principio di funzionamento è lo stesso del FNRS-2, il battello subacqueo progettato da Auguste poco prima della Seconda Guerra Mondiale.



Project Octopia

Per l'epoca si trattò di una vera rivoluzione, dato che per la prima volta (parliamo del 1933) un veicolo sommergibile era libero di muoversi privo di ogni tipo di vincolo con la nave appoggio in superficie.

Scafo

La parte più grande dello scafo è l'elemento di galleggiamento, un guscio di metallo relativamente sottile suddiviso in diverse camere. Due di esse, una a poppa e una a prua, si possono allagare per raggiungere l'assetto d'immersione, o svuotare con aria compressa per migliorare il galleggiamento del veicolo in superficie. Le altre sono normalmente riempite di benzina che può essere scaricata in mare per facilitare la discesa. Lo scafo è cilindrico e carenato per facilitare la navigazione in superficie e permettere al batiscafo di essere trainato da un'altra imbarcazione.

Un tunnel attraversa in verticale il galleggiante e conduce al portello di accesso alla sfera abitabile, fissata sul fondo, al centro. Il tunnel permette all'equipaggio di entrare e uscire dalla sfera abitabile anche quando il batiscafo è in acqua. Durante l'immersione, il tunnel è allagato per equilibrare la pressione esterna. Un oblò in plastica trasparente permette di osservare la poppa del battello.

La sfera abitabile è di acciaio forgiato, temprato in olio. La sfera originale è stata costruita dalla *Società delle Fucine di Terni* ed è spessa 12,7 cm. Quando era equipaggiato con la sfera di Terni, il *Trieste* era in grado di scendere fino a 6.000 m (pressione: 670 Kg/cm²). Per galleggiare, il batiscafo conteneva 85 m³ di benzina.

La sfera usata per la discesa record è stata costruita dalle acciaierie Krupp ed è spessa 18 cm. Con essa, il *Trieste* era in grado di scendere fino a 18.300 m (1400 Kg/cm²), ben oltre il limite di ogni abisso esistente sul pianeta Terra. In questo caso, il galleggiamento richiedeva circa 110 m³ di benzina.

Zona abitabile

La zona abitabile è una sfera di acciaio, del diametro di 2,16 m. Dispone di due oblò conici di plexiglass, spessi quanto la parete della sfera, uno a prua e uno rivolto a poppa. Nella sfera ci sono i comandi per pilotare il batiscafo e tutte le attrezzature per mantenere in vita l'equipaggio. Il rifornimento di ossigeno è assicurato da bombole dotate di un regolatore di pressione tarato per sostenere due uomini. L'anidride carbonica è assorbita da lattine di

Il batiscafo Trieste

idrossido di litio. Sempre qui si trovano le batterie che assicurano la fornitura di energia elettrica. In un primo momento si trattava di batterie al piombo-acido, poi sostituite da batterie all'ossido d'argento.

Tra gli strumenti di bordo, un telefono subacqueo (UQC, noto anche come *Gertrude*), un ecoscandaglio e un misuratore di profondità.

Capacità di manovra

Il sommergibile è dotato di due motori elettrici da 2 Hp ciascuno. Tramite essi, il batiscafo può viaggiare a una velocità massima di 0,25 m/s. Da notare che i motori funzionano a pressione ambientale (compensata facendo lavorare le parti meccaniche in un fluido).

La velocità di discesa è controllata rilasciando benzina in mare (per scendere) o scaricando zavorra (per salire). In caso di emergenza è possibile sganciare i serbatoi di zavorra. In caso di interruzione della corrente elettrica, l'elettromagnete che tiene a bordo la zavorra si spegnerebbe, provocandone il rilascio e la risalita automatica del batiscafo. La zavorra è composta da 9.000 Kg di trucioli di ferro.

Il galleggiante è partizionato in modo che la distruzione di una delle sue sezioni non impedisca al batiscafo di riemergere.

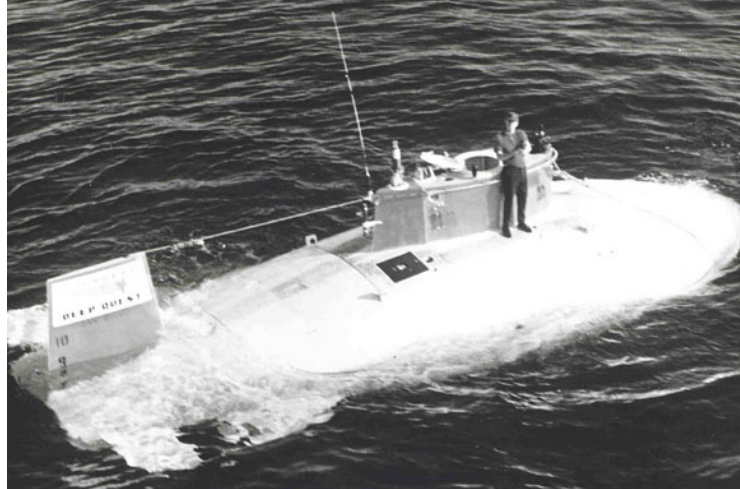
Due luci al quarzo illuminano il fondo del batiscafo.

Nel caso della discesa record, il Trieste non era equipaggiato con alcun tipo di manipolatore esterno.



Project Octopia





Il Deep Quest

È un sommergibile in grado di accogliere fino a quattro persone. È stato costruito dalla *Lockheed Missiles and Space Corporation* nel 1967 per essere impiegato in missioni di ricerca, studio, soccorso, riprese subacquee e topografia. Oltre che alla Marina degli Stati Uniti, il sommergibile è stato concesso in uso anche a imprese private.

Nel 1968 il *Deep Quest* conquista il record di profondità per un sommergibile costruito negli Stati Uniti piantando la bandiera USA sul fondo dell'Oceano Pacifico.

Il sommergibile è lungo 12 m, largo 5,8 m (nel punto più ampio) e ha una stazza di 52 tons (53 m³).

Scafo

È composto da uno scafo esterno che fornisce idrodinamicità al veicolo e resistenza alla pressione. Sul fondo dello scafo c'è una slitta di atterraggio. Una torretta protegge il pozzetto di accesso alla zona abitabile. La parte dove è alloggiato l'equipaggio è formata da due sfere di acciaio del diametro di circa 2 m che si intersecano fra loro. Alla loro intersezione c'è un'apertura circolare del diametro di 50 cm, munita di portello stagno. Un'apertura analoga collega la sfera centrale con il pozzetto di accesso.

L'acciaio usato per ricavare le sfere abitabili è spesso poco più di 2 cm. È irrobustito con trattamenti metallurgici particolari che lo rendono molto duro e resistente alla corrosione. Ogni sfera è composta da due semisfere saldate



Project Octopia

agli estremi. Le interconnessioni sono rese stagne da guarnizioni chiamate “Y” rings (dalla forma della sezione).

Scafo, tubature, serbatoi (aria e zavorra) e componenti elettrici sono tutti protetti da uno strato di polimeri isolanti. Le sfere abitabili sono ancorate allo scafo di alluminio con ammortizzatori in materiali isolanti. Tutto questo e alcuni anodi sacrificali prevengono i fenomeni di corrosione alla struttura.

La profondità massima operativa del sommergibile è di 2.400 m (pressione: 250 Kg/cm²).

La profondità a cui la struttura collassa è di poco meno di 4.000 m (pressione: 400 Kg/cm²).

Il margine costruttivo di sicurezza è di 1,6 volte la pressione stimata alla profondità operativa massima.

Zona abitabile

La zona abitabile è dotata di raffreddamento e riscaldamento elettrico, governati da sensori di temperatura ambiente. Il calore e l'umidità in eccesso sono smaltiti attraverso scambiatori di calore con l'esterno. L'isolante termico applicato su tutte le pareti interne delle sfere aiuta a prevenire le perdite di calore.

La sfera frontale è attrezzata per accogliere pilota e copilota. Entrambi possono sedere comodamente su un paio di poltroncine. Sul pavimento c'è un materassino di schiuma espansa per accomodare un osservatore, disteso tra i piloti, che voglia guardare fuori attraverso il basso oblò frontale.

La sfera centrale accoglie principalmente strumenti. Sul fondo c'è un oblò. In entrambe le sfere c'è abbastanza spazio per allungarsi e stare in piedi.

L'ossigeno è conservato in quattro serbatoi all'interno dello scafo. Due sono di emergenza. La pressione dell'aria e la concentrazione di O₂ e CO₂ sono controllate e mantenute a livelli ottimali da un sistema automatico. Manometri situati sul pannello comandi della sfera frontale indicano le letture istantanee. Una luce rossa di allarme si accende in caso di superamento di limiti inferiori o superiori. CO₂ e altri contaminanti sono eliminati ventilando contenitori dotati di carbone attivo e idrossido di litio. In caso di emergenza si può attivare un ventilatore supplementare per aumentare il flusso dell'aria ai contenitori con i decontaminanti. Un respiratore di emergenza per 4 persone è fornisce sopravvivenza per circa 3 ore per persona. Un estintore a CO₂ da 1 Kg è in dotazione a ciascuna sfera abitabile.

A bordo c'è un WC chimico pieghevole e alcuni sacchetti per conservare

Il Deep Quest

le scorie organiche, sia solide che liquide. Sono dotate di liquido antisettico e carbone attivo contro gli odori. Razioni di emergenza per 48 ore e latte di acqua potabile sono la scorta di sopravvivenza per l'equipaggio.

Il sommergibile è predisposto per essere equipaggiato con una camera di equilibrio lunga circa 3 m, dotata di un portello comunicante con l'ambiente esterno sul pavimento e uno comunicante con la sfera centrale. Il sottomarino reale non è mai stato fornito di un simile accessorio, ma il progetto *Octopia* dispone di ben altre risorse.

Nella zona abitabile è possibile trasportare un massimo di 900 Kg. La sfera centrale può contenere strumenti e pannelli di controllo per le attrezzature esterne.

Capacità di manovra

Il sommergibile è dotato di svariati motori elettrici. Due motori a elica sono montati sotto gli alettoni posteriori e forniscono spinta in avanti e indietro. Due motori a elica sono ospitati dentro cilindri verticali aperti nello scafo e permettono al sommergibile di manovrare rapidamente verso l'alto e il basso. Due idrogetti laterali permettono di spostare la prua a destra e a sinistra. Tutti i motori sono elettrici. Le sorgenti principali di alimentazione sono due pacchi di batterie al piombo-acido da 120 V DC (corrente continua) per un totale di 230 KWh di energia.

La velocità massima del sommergibile arriva a 3,5 nodi (circa 1,8 m/s).

Le batterie permettono un'autonomia di 18 ore navigando a 2 nodi (circa 1 m/s). Due batterie indipendenti da 28 V DC all'ossido d'argento possono erogare fino a 3,6 KWh di energia in caso di emergenza.

Il sommergibile è dotato di un pilota automatico che semplifica le manovre e la tenuta della quota di galleggiamento.

Un sistema di rilascio controllato di zavorra (pallini di acciaio) consente di regolare il galleggiamento. Normalmente il sommergibile scende con un assetto leggermente negativo, dato che i suoi motori verticali gli permettono di compensare facilmente la spinta verso il basso.

Il peso delle strutture metalliche è neutralizzato da un'imballatura in schiuma sintetica. Quattro serbatoi (due a poppa e due a prua, uno per lato) si possono allagare d'acqua o svuotare con aria compressa per cambiare l'assetto del sommergibile.



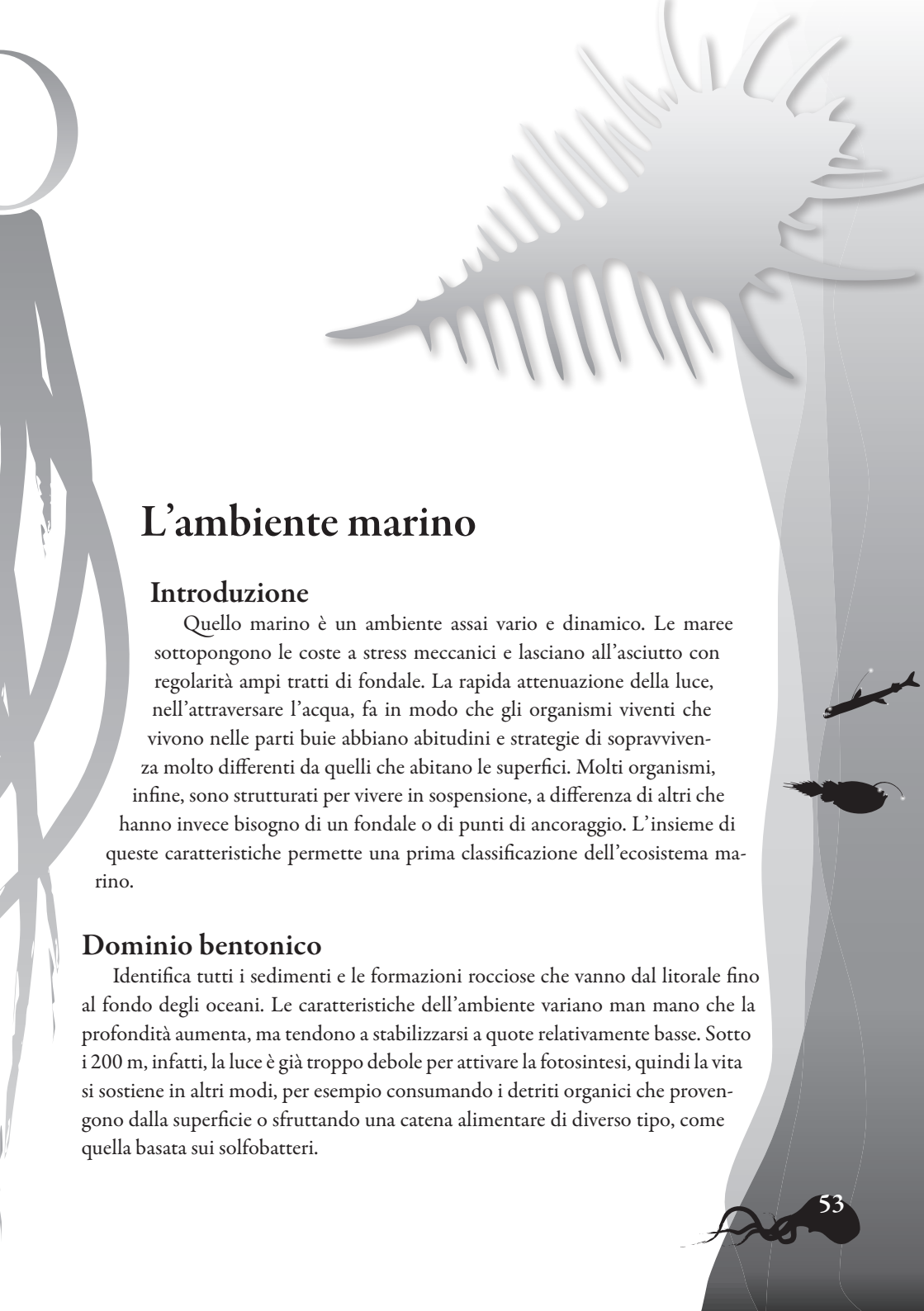
Project Octopia

In caso di emergenza, la zavorra (i pallini di acciaio) si possono scaricare completamente. In caso di esaurimento dell'energia elettrica, il processo avviene automaticamente (si spegne l'elettromagnete che li blocca).

La visibilità esterna è fornita da due oblò e una serie di telecamere a circuito chiuso. L'oblò frontale punta verso il basso ed è accessibile dalla sfera frontale. L'oblò posteriore è ricavato sul pavimento della sfera centrale ed è dotato di una lente di tipo fish-eye per aumentare il campo visivo. Le telecamere assistono i piloti durante la navigazione. Sono cinque, tutte montate su braccia orientabili. Quella montata sulla torretta si può ruotare di 360°.

Le due montate lateralmente si possono ruotare e inclinare e sono dotate ciascuna di un faretto da 500 W. Ci sono altre 9 luci fisse montate lungo lo scafo, controllabili individualmente, con potenze che variano da 500 a 2.500 W. Un sonar permette di fare ricerche e rilevare ostacoli sotto il sommergibile da 15 a 1.350 m.

Una girobussola fornisce la direzione di navigazione. I dati sono integrati con le informazioni del sonar Doppler (che fornisce una lettura precisa della velocità di spostamento rispetto al fondo del mare) dal computer di bordo, che mostra su uno schermo la rotta. Oltre al sistema elettronico, sono disponibili le letture di una bussola magnetica e un misuratore di flusso dell'acqua (per misurare la velocità relativa all'acqua) per le manovre manuali.



L'ambiente marino

Introduzione

Quello marino è un ambiente assai vario e dinamico. Le maree sottopongono le coste a stress meccanici e lasciano all'asciutto con regolarità ampi tratti di fondale. La rapida attenuazione della luce, nell'attraversare l'acqua, fa in modo che gli organismi viventi che vivono nelle parti buie abbiano abitudini e strategie di sopravvivenza molto differenti da quelli che abitano le superfici. Molti organismi, infine, sono strutturati per vivere in sospensione, a differenza di altri che hanno invece bisogno di un fondale o di punti di ancoraggio. L'insieme di queste caratteristiche permette una prima classificazione dell'ecosistema marino.

Dominio bentonico

Identifica tutti i sedimenti e le formazioni rocciose che vanno dal litorale fino al fondo degli oceani. Le caratteristiche dell'ambiente variano man mano che la profondità aumenta, ma tendono a stabilizzarsi a quote relativamente basse. Sotto i 200 m, infatti, la luce è già troppo debole per attivare la fotosintesi, quindi la vita si sostiene in altri modi, per esempio consumando i detriti organici che provengono dalla superficie o sfruttando una catena alimentare di diverso tipo, come quella basata sui solfobatteri.

Dominio pelagico

Identifica l'intero volume delle acque oceaniche. Per convenzione è suddiviso in due province in funzione della distanza dalla costa.

La *provincia neritica* comprende le acque relativamente basse che sormontano la piattaforma continentale, ovvero la parte di massa continentale che prosegue verso il mare aperto con lieve inclinazione. Quest'ultima tende a cambiare bruscamente verso il basso in corrispondenza di una profondità di circa 200 m. Si tratta del limite oltre il quale inizia la scarpata continentale e la *provincia oceanica*.

La massa liquida viene ulteriormente classificata per profondità. Le profondità indicate come limiti di passaggio tra le varie zone sono solo indicative. Il parametro principale usato per la suddivisione è infatti la penetrazione della luce solare ed essa varia in funzione di numerosi parametri fisici, non ultimo la presenza di polveri o microrganismi in sospensione nell'acqua.

Zona epipelagica

Identifica il volume d'acqua compreso tra la superficie e i 200 m di profondità. Qui la luce è sufficiente ad alimentare la fotosintesi. La zona è ricchissima di vita animale e vegetale. Poiché tra di loro ci sono numerosi predatori, le creature tendono ad assumere colorazioni chiare sul ventre e scure sul dorso, in modo da rendersi meno visibili ai nemici. Per lo stesso motivo, molte creature passano le ore diurne alle profondità maggiori, per poi risalire in superficie a nutrirsi durante le ore notturne.

Zona mesopelagica

Detta anche *zona crepuscolare*, identifica il volume d'acqua compreso tra i 200 e i 700-1.000 m di profondità. La luce che penetra fin qui non è sufficiente ad attivare la fotosintesi ma lo è a rendere fluorescenti alcuni animali. La temperatura varia all'incirca tra i 20 °C della parte superiore e i 10 °C di quella inferiore. Questa zona è sede del termoclino, un sottile strato d'acqua in cui la temperatura scende con velocità maggiore rispetto al resto delle acque. Il termoclino influisce sulla propagazione del suono (in alcuni casi può anche bloccarlo) e sul galleggiamento di un sommergibile.

Zona batipelagica (o batiale)

Identifica il volume d'acqua compreso tra i 1.000 e i 2.000-4.000 m di

L'ambiente marino

profondità. La luce si estingue completamente mentre l'attraversa. La temperatura è bassa, intorno ai 5 °C. In questa zona vivono branchi di animali (tipicamente pesci, gamberi, seppie ecc.) che passano il giorno al sicuro, nella parte bassa della zona, per poi risalire a profondità minori durante la notte, in cerca di cibo. Il fenomeno, che un tempo aveva rappresentato un dilemma per gli oceanografi, è noto come *deep scattering layer*, o falso fondale. La densità di animali è infatti così elevata da disperdere il segnale del sonar, come se si trattasse dei sedimenti che compongono il fondo dell'oceano. Un sommergibile potrebbe essere tratto in inganno dal fenomeno.

Zona abissopelagica (o abissale)

Identifica il volume d'acqua compreso tra i 4.000 e i 6.000 m di profondità. Dato che la luce non arriva a questa profondità, l'inizio della zona abissale è fissato per convenzione alla profondità in cui la temperatura dell'acqua raggiunge i 4 °C. Le condizioni fisiche sono abbastanza uniformi. Si tratta della massa d'acqua più grande dell'intero pianeta, dato che ricopre circa l'83% dell'area oceanica e il 60% della crosta terrestre. Nello strato d'acqua prossimo al fondo (circa qualche centimetro) c'è scarsità di ossigeno, così qualunque creatura che viva qui deve potersi sorreggere al di sopra di esso o esser dotata di zampe abbastanza lunghe per lo stesso scopo. Le creature tendono a essere grigie o nere e dalla forma compatta, per non disperdere energia verso l'ambiente.

Zona adipelagica (o adale)

Identifica il volume d'acqua compreso oltre la profondità di 6.000 m. Queste profondità si raggiungono normalmente solo in corrispondenza di fratture nella crosta terrestre. La profondità massima misurata è di 10.911 m e corrisponde al fondo della fossa delle Marianne. L'ambiente della zona adale è molto simile a quello della zona abissale, fatta eccezione per la pressione, sempre in aumento. Da notare che le creature che si sono adattate a vivere a queste profondità sono estremamente sensibili ai cambiamenti di pressione. Qualunque tentativo di portarle in superficie le ucciderebbe strada facendo.



Project Octopia





I polimorfi abissali

Si tratta di creature di origine artificiale, frutto di esperimenti scientifici portati avanti con tecnologie aliene. Si ritiene vivano nei mari del pianeta a grandi profondità, nelle zone abissopelagiche (oltre i 4000 m) o adipelagiche (dai 6000 m in poi).

L'origine non è completamente nota, tuttavia il progetto *Octopia* ha potuto stabilire qualche punto fermo sia grazie a osservazioni dirette, sia in seguito all'analisi di qualche campione biologico, sia grazie a testimonianze rinvenute in testi storici o mitologici, tra tutte l'opera *Hydrophinnæ* di Gantley.

Tali "chimere" furono create dagli abitanti del profondo perché fungessero da servitori, forza lavoro sempre disponibile e a buon mercato. In principio si trattò quindi di creature robuste, resistenti alla fatica, dotate di molte appendici per lo svolgimento di lavori pesanti, e prive di capacità cognitive. In seguito però, per poter affidare loro compiti più complessi, furono dotate di intelligenza via via sempre più sofisticata. Fu un grave errore: i polimorfi presero consapevolezza del proprio stato di schiavitù e si ribellarono ai loro creatori. Questi, come è intuibile, repressero con crudeltà ogni ribellione, e dopo stragi estesissime i polimorfi, quasi estinti, cercarono rifugio negli abissi dove si adattarono all'ambiente ostile e si organizzarono per una lotta senza quartiere contro i propri "padri".

In via teorica, le impervie zone in cui solitamente si annidano avrebbero dovuto mantenerne sconosciuta la presenza agli uomini. Tuttavia la storia umana è piena di leggende relative a mostri marini di varia natura in cui non è difficile



Project Octopia

per un membro del progetto *Octopia* riconoscere un polimorfo.

Classificazione

Benché i polimorfi finora individuati siano tutti di natura molto diversa gli uni dagli altri, tanto da far ipotizzare al progetto *Octopia* che non ne esistano due uguali né si possa individuare una logica nella creazione di tali chimere, esistono tuttavia delle caratteristiche comuni che consentono una sia pure schematica classificazione.

Polimorfi originari o abissali

In generale presentano forma allungata per adattarsi meglio all'ambiente fluido, e per questo vengono identificati con mitici mostri marini quali capodogli mostruosi, calamari e polipi giganti. Sono presenti anche forme accostabili a quelle delle *Solasteridae* (stelle marine a più braccia, fino a 15) o addirittura al *Labidiaster annulatus* (fino a 50 braccia). Queste appendici, in ogni caso, sono estremamente flessibili e duttili simili ai tentacoli dei polipi e dei calamari.

Gli abissi oceanici in cui si rifugiarono dopo le persecuzioni, se da un lato offrivano un sicuro riparo in virtù delle caratteristiche ostili dell'ambiente, dall'altro proprio per questo rendevano difficile la vita anche ai fuggitivi. Essi dovettero quindi sviluppare peculiarità in risposta ai principali elementi negativi dell'ambiente abissale.

a) *Grandi dimensioni*. La tendenza al gigantismo è tipica degli organismi che vivono a grandi profondità. La temperatura dell'acqua è piuttosto bassa (2-3 °C nella zona abissopelagica) e il mantenimento della temperatura corporea è faticoso. Le grandi dimensioni aiutano a diminuire la dispersione di calore.

b) *Sangue blu*. La scarsità di ossigeno presente nelle profondità (spesso inferiore al 3% di saturazione) costringe le creature abissali a utilizzare la più efficiente emocianina (composta da atomi di rame) e non l'emoglobina (atomi di ferro) per il fissaggio dell'ossigeno nel sangue.

c) *Assenza di vescica natatoria gassosa*, sostituita da un sistema di camere in cui scorre un liquido più leggero dell'acqua a base di cloruro di ammonio.

d) *Bioluminescenza*. Caratteristica utilizzata a volte per attrarre prede, a volte come sistema di comunicazione, a volte come sistema di difesa (muco bluastro luminescente emesso a pressione attraverso appositi fori di uscita).

e) *Poteri telepatici*. La caratteristica fu probabilmente attribuita dai cre-

I polimorfi abissali

atori per facilitare il comando delle creature e poi sfruttata dai fuggitivi per aggirare le difficoltà di comunicazione negli abissi. Non si conosce esattamente come venga utilizzato questo potere, ma pare che possa essere sia veicolo di comunicazione, sia strumento di attacco e di difesa.

Le caratteristiche sopra descritte fanno sì che i polimorfi abissali non riescano a sopravvivere se portati a profondità meno elevate. Essi resistono fino alla zona batipelagica (tra 1.000 e 4.000 m) e poi muoiono subendo un veloce deterioramento dei tessuti che rende molto difficili le analisi scientifiche.

Polimorfi secondari o mediterranei

Le abbondanti notizie di “mostri marini” e creature acquatiche presenti nelle leggende antiche del bacino del Mediterraneo hanno rivelato l'esistenza di polimorfi adattati a una vita su fondali più bassi, e in qualche caso persino apparentemente anfibi spesso dotati di arti adatti a brevi spostamenti sulle rocce delle coste. Osservati con frequenza nel Mediterraneo, non se ne conoscono a tutt'oggi esempi in altri mari a basso fondale. L'adattamento al diverso habitat ha determinato alcune variazioni nelle caratteristiche principali.

a) *Dimensioni medio-piccole.* I polimorfi mediterranei solitamente sono di taglia più piccola di quelli abissali, anche se esistono segnalazioni di creature “grandi come isole”.

b) *Sangue basato sull'emoglobina,* in virtù dell'abbondante ossigenazione delle acque.

c) *Vescica natatoria gassosa,* o in alternativa mancanza di essa e/o sistema respiratorio misto branchio-polmonare.

c) *Bioluminescenza assente,* non necessaria in acque sempre piuttosto esposte alla luce.

d) *Telepatia associata ad abilità ipnotiche vocali.* Queste creature sono comunque telepatiche ma assieme a un sistema respiratorio quasi-polmonare hanno sviluppato capacità vocali a scopo di comunicazione e di caccia, come testimoniato dalle molte leggende sul canto delle sirene.

La razza probabilmente migrò dalle profondità abissali a causa di qualche evento catastrofico, forse l'esplosione vulcanica dell'isola Thera nelle Cicladi (od. Santorini), che intorno al 1628 a.C. devastò l'allora fiorente civiltà minoica. Tale cataclisma (che probabilmente diede origine alle leggende su



Atlantide) praticò delle profonde fessure nel fondale mediterraneo mettendolo in connessione con aree abissali esterne. L'improvvisa apertura di nuove strade sottomarine provocò l'affluenza di diversi polimorfi nelle acque mediterranee, ma la differenza di profondità ne provocò certamente la morte immediata con conseguente affioramento delle carcasse, cominciando a suscitare le prime leggende sui mostri marini.

Successive generazioni, adattate al nuovo habitat e ampiamente diffuse, rinforzarono queste leggende dando origine a molte descrizioni anche attendibili da parte di autori antichi.

Breve elenco di mostri marini citati in leggende di varie epoche

Nelle pagine seguenti è riportato un breve elenco di mostri marini citati in leggende di varie epoche, riconducibili a polimorfi.

Sono indicati anche l'ambito culturale di origine e, se possibile, le opere in cui vengono descritti più ampiamente (se più d'una, sono riportate dalla più antica alla più recente).

I polimorfi abissali

Polimorfi originari

<i>Nome</i>	<i>Ambito culturale</i>	<i>Opere di riferimento</i>
Cetus	mitologia babilonese, passato in quella greca	Omero, Iliade; Pseudo-Apollodoro, Bibliotheca
Cirein-cròin	folklore gaelico	
Coinchenn	folklore celtico-irlandese	
Iku-Turso	mitologia finnica	Kalevala
Jörmungandr	mitologia norrena	Edda in prosa
Kraken	folklore norreno	Pontoppidan, Versuch einer natürlichen Geschichte Norwegens (Copenhagen, 1752–53)
Leviatano	tradizione ebraica	Bibbia
Pesce arcobaleno	mitologia induista	
Pesce monaco	bestiari medievali	Conrad Gesner, Historia Animalium
Polipo gigante	letteratura scientifica antica	Plinio, Naturalis Historia
Tiamat	mitologia babilonese	
Umibōzu	folklore giapponese	
Yacu-mama	mitologia indigena Sud America	

Polimorfi secondari

Nome	Ambito culturale	Opere di riferimento
Aspidochelone o Balena-isola	folklore medievale europeo e mediorientale	Le mille e una notte; The Whale, poema in antico inglese
Cariddi	mitologia greca e romana	Omero, Odissea; Ovidio, Metamorfosi
Idra	mitologia greca	Esiodo, Teogonia
Nereidi	mitologia greca	Esiodo, Teogonia; Omero, Iliade
Proteo	mitologia greca e romana	Omero, Odissea; Virgilio, Georgiche
Scilla	mitologia greca	Omero, Odissea
Sirene	mitologia greca e romana	Omero, Odissea; Apollonio Rodio, Argonautica; Plinio, Naturalis Historia; Ovidio, Metamorfosi

I libri misteriosi

De Profundis

De Profundis di Gunther von Kappel, (latino, circa 1413). Von Kappel, esoterista e filosofo naturale, è accreditato come autore della traduzione latina. Tutte le copie dell'originale, redatto in una lingua misteriosa nota come *Alto Korr*, sono andate perdute o distrutte.

Nel libro si parla di una colonia di creature simili a giganteschi polpi che vivono negli abissi. Il libro colloca la colonia a largo del Cipango (l'odierno Giappone). Così viene descritta: "Una ferita purulenta nel mantello di Madre Terra benedetta dalle acque, dove le tenebre sono squarciate dal malevolo luore dell'Abominio. Là si nasconde l'Abominio dagli occhi e dagli artigli dei figli di Dogon, in attesa che le stelle siano allineate e che le guerre abbiano indebolito i discendenti di Nod."

Gli strani polpi abissali sembrano avere nei figli di Dogon un nemico naturale. L'assonanza tra Dogon e Dagon potrebbe indicare che queste creature siano in lotta con gli abitanti del profondo. Resta da capire quanto sia attendibile l'ipotesi che vede nel nemico di un nemico un valido alleato. L'accenno ai figli di Nod, nell'ultima parte del passo citato, rende l'ipotesi fin troppo ottimistica.

Hydrophinnæ

Hydrophinnæ di Gantley, (latino, circa 1791). Il libro descrive la guerra tra misteriose creature protoplasmatiche e una civiltà di esseri non umani.

Project Octopia

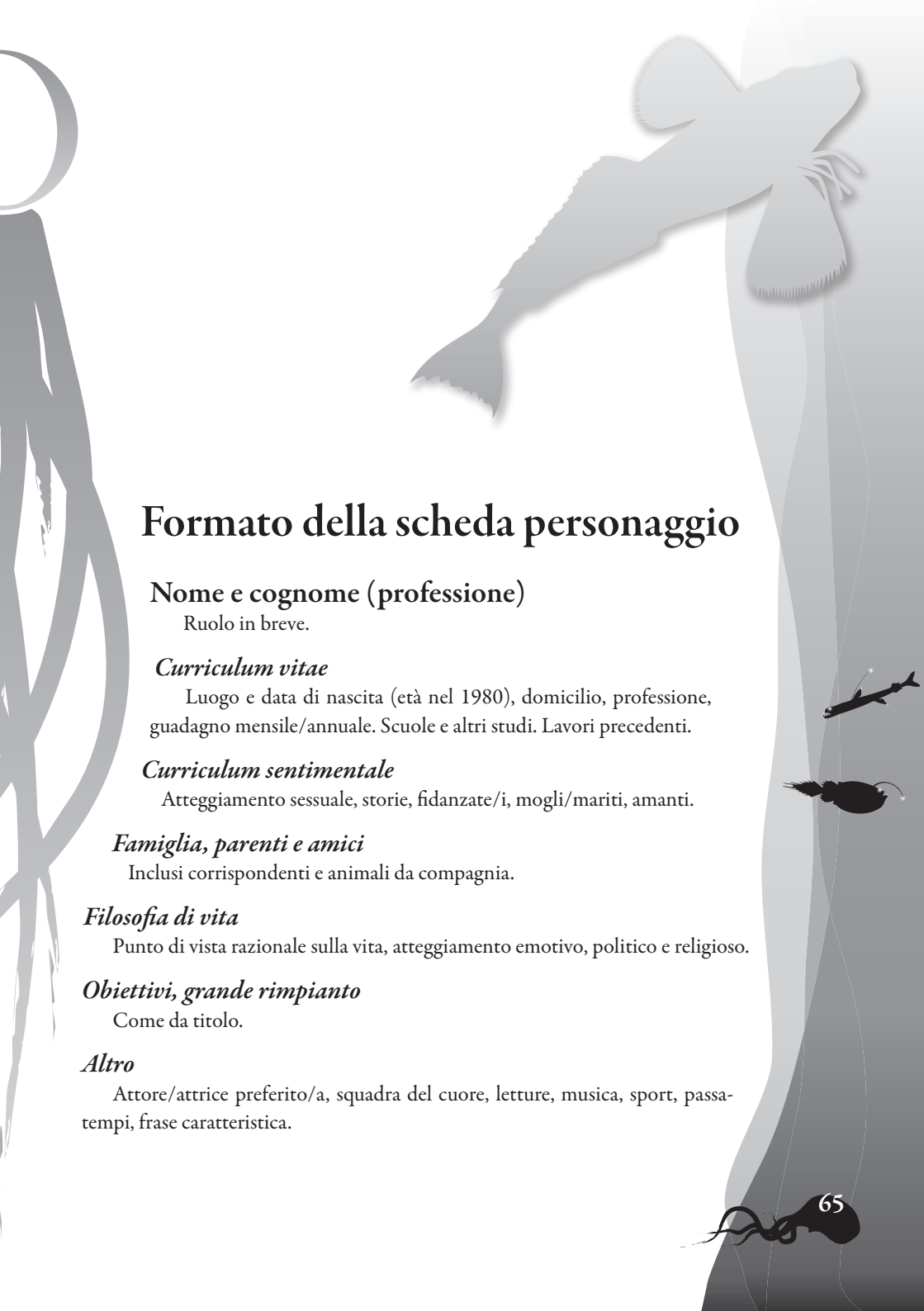
I primi sono creature polimorfiche, dotate di una spietata intelligenza, strani poteri mentali, e una capacità straordinaria di adattare il proprio corpo a ecosistemi diversissimi tra loro.

I secondi sono maestri della manipolazione dei tessuti viventi e della sintesi e controllo delle funzioni biologiche. Sono descritti come simili a una stella marina protusa da un corpo a barile dotato di tentacoli e altre appendici manipolatorie. Originari di un altro mondo, hanno fatto della Terra un immenso laboratorio biologico. La punta della loro scienza è stata la creazione degli schiavi perfetti: i polimorfi.

Ma l'intelligenza è un dono pericoloso. La sollevazione contro i loro padroni ha dato inizio a un genocidio. Battaglie senza quartiere, spietate, interminabili, finché i polimorfi si sono ridotti a pochi esemplari. Per sfuggire allo sterminio, essi si sono rifugiati nei mari.

In acqua hanno trovato altre creature. In alcuni casi hanno combattuto, in altri, stremati, sono fuggiti. Sempre più a fondo. Si sono adattati, ispirandosi alle forme di vita più semplici. Si rinforzano, si moltiplicano. E aspettano il momento di tornare.

Gli abitanti del profondo sanno di loro. Sono una piaga antica. Le leggende parlano di una colonia cancellata da esseri flaccidi e luminescenti, insaziabili. Sacrifici immensi sono stati offerti a Dagon e Idra affinché liberasse i loro fedeli dallo spettro dei polimorfi. Ma gli Antichi non ci sono più. I padroni del mare si apprestano quindi ad affrontare una guerra che riecheggia quella combattuta quando i continenti erano ancora molto vicini tra loro...

A large, light gray silhouette of a fish is positioned in the upper right quadrant, swimming towards the left. On the left side, there is a vertical, stylized gray shape that resembles a person's profile or a branch. The background is a gradient of light gray.

Formato della scheda personaggio

Nome e cognome (professione)

Ruolo in breve.

Curriculum vitae

Luogo e data di nascita (età nel 1980), domicilio, professione, guadagno mensile/annuale. Scuole e altri studi. Lavori precedenti.

Curriculum sentimentale

Atteggiamento sessuale, storie, fidanzate/i, mogli/mariti, amanti.

Famiglia, parenti e amici

Inclusi corrispondenti e animali da compagnia.

Filosofia di vita

Punto di vista razionale sulla vita, atteggiamento emotivo, politico e religioso.

Obiettivi, grande rimpianto

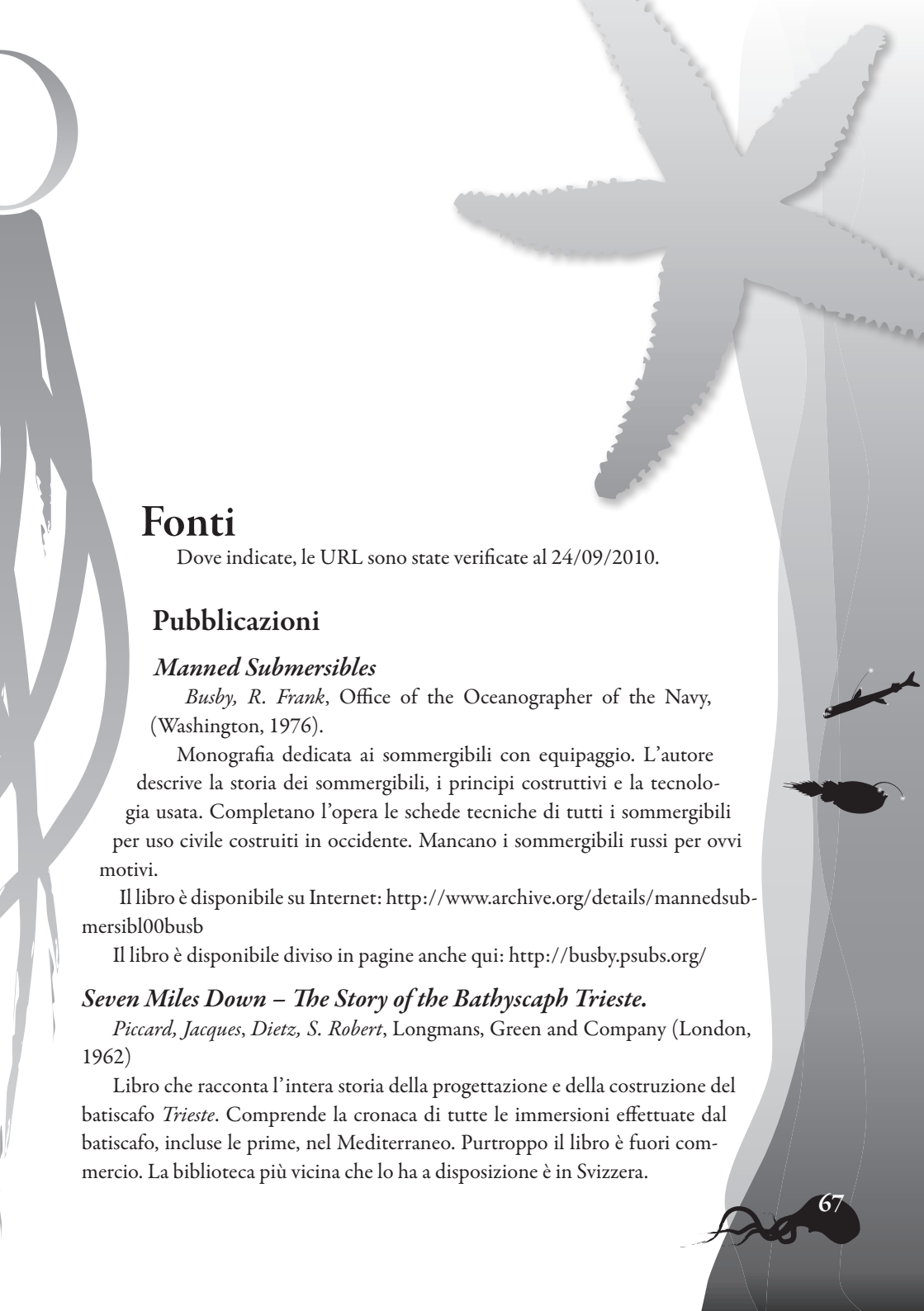
Come da titolo.

Altro

Attore/attrice preferito/a, squadra del cuore, letture, musica, sport, passatempi, frase caratteristica.

Project Octopia





Fonti

Dove indicate, le URL sono state verificate al 24/09/2010.

Pubblicazioni

Manned Submersibles

Busby, R. Frank, Office of the Oceanographer of the Navy, (Washington, 1976).

Monografia dedicata ai sommergibili con equipaggio. L'autore descrive la storia dei sommergibili, i principi costruttivi e la tecnologia usata. Completano l'opera le schede tecniche di tutti i sommergibili per uso civile costruiti in occidente. Mancano i sommergibili russi per ovvi motivi.

Il libro è disponibile su Internet: <http://www.archive.org/details/mannedsubmersibl00busb>

Il libro è disponibile diviso in pagine anche qui: <http://busby.psubs.org/>

Seven Miles Down – The Story of the Bathyscaph Trieste.

Piccard, Jacques, Dietz, S. Robert, Longmans, Green and Company (London, 1962)

Libro che racconta l'intera storia della progettazione e della costruzione del batiscafo *Trieste*. Comprende la cronaca di tutte le immersioni effettuate dal batiscafo, incluse le prime, nel Mediterraneo. Purtroppo il libro è fuori commercio. La biblioteca più vicina che lo ha a disposizione è in Svizzera.

Project Octopia

1100-Meter Dive in the Bathyscaph Trieste (Limnology and Oceanography, vol. 4.1)

Dietz, S. Robert, Office of Naval Research, (London, 1959)

Articolo dove il dottor Dietz descrive una missione di circa due ore e mezza all'interno del batiscafo Trieste. Il batiscafo si è immerso a largo dell'isola di Capri nel 1957. Pilota d'eccezione: Jacques Piccard.

L'articolo è disponibile su Internet: http://aslo.org/lo/toc/vol_4/issue_1/index.html

Going the Last Seven Miles (Shipmate, May 2000)

Capt. Don Walsh '54, USN (Ret.), U.S. Naval Academy Alumni Association & Foundation (Annapolis, 2000)

Articolo commemorativo della discesa record del batiscafo Trieste, scritto da uno dei due protagonisti.

L'articolo è disponibile su Internet: <http://www.sid-hill.com/top/write/trieste.htm>

Marina Militare degli Stati Uniti

Department of Navy Press Release (February 1, 1960)

<http://www.onr.navy.mil/focus/ocean/vessels/submersibles11.htm>

Lo storico comunicato stampa che annuncia il successo della discesa record del Trieste.

The Bathyscaph Trieste Celebrates the 50th Anniversary of the World's Deepest Dive

http://www.news.navy.mil/search/display.asp?story_id=50849

Articolo commemorativo per il cinquantenario della discesa record del Trieste.

Bathyscaphe Trieste (1958-1963)

<http://www.history.navy.mil/photos/sh-usn/usnsh-t/trste.htm>

Bathyscaphe Trieste (1958-1963) in 1959-60

<http://www.history.navy.mil/photos/sh-usn/usnsh-t/trste-b.htm>

Bathyscaphe Trieste (1958-1963) after 1960

<http://www.history.navy.mil/photos/sh-usn/usnsh-t/trste-e.htm>

Fonti

USS Thresher (SSN-593), 1961-1963

<http://www.history.navy.mil/photos/sh-usn/usnsh-t/ssn593.htm>

USS Wandank (ATA-204)

<http://www.history.navy.mil/danfs/w2/wandank-ii.htm>

RV Deep Quest

<http://www.hnsa.org/ships/deep.htm>

Wikipedia

United States Navy

http://it.wikipedia.org/wiki/United_States_Navy

Women in the United States Navy

http://en.wikipedia.org/wiki/Women_in_the_United_States_Navy

Battle of the Philippine Sea

http://en.wikipedia.org/wiki/Battle_of_the_Philippine_Sea

Mariana and Palau Islands campaign

http://en.wikipedia.org/wiki/Mariana_and_Palau_Islands_campaign

Mariana Islands

http://en.wikipedia.org/wiki/Mariana_Islands

West Loch Disaster

http://en.wikipedia.org/wiki/West_Loch_Disaster

Richard O'Kane

http://en.wikipedia.org/wiki/Richard_O'Kane

Don Walsh

http://en.wikipedia.org/wiki/Don_Walsh

Jacques Piccard

http://en.wikipedia.org/wiki/Jacques_Piccard

Varie

History of the Bathyscaph Trieste

<http://bathyscaphtrieste.com/>

Deepest Place in the Ocean - Challenger Deep

<http://www.extremescience.com/zoom/index.php/oceanography/45-deepest-ocean>

To the Depths in Trieste

<http://www.ccoe.udel.edu/extreme2004/geology/trieste.html>

Bathyscaphe Trieste's Deepest Dive

http://www.deepestdive.com/trieste_deepest_dive.html

http://www.deepestdive.com/trieste_bathyscaphe_explorers.html

http://www.deepestdive.com/bathyscaphe_trieste.html

The Deep – Trieste Animation

<http://www.pbs.org/wnet/savageseas/multimedia/trieste.html>

Classic Dive Books – Oceanography and Deep Ocean Exploration

<http://classicdivebooks.customer.netSPACE.net.au/oeclassics-oceanography.html>

Top Ten US Navy Submarine Captains in WW2 By Number of Confirmed Ships Sunk

<http://ahoy.tk-jk.net/macsllog/TopTenUSNavySubmarineCapt.html>

Rose Island Lighthouse History

<http://lighthouse.cc/roseisland/history.html>

Rose Island Lighthouse Foundation

http://www.roseislandlighthouse.org/learn_about.html

NOAA Photo Library – Exploring the Seas With NOAA Collect Catalog of Images

<http://www.photolib.noaa.gov/brs/nuind61.htm>

Woods Hole Oceanographic Institution – Discovery of RMS

Fonti

Titanic

<http://www.whoi.edu/page.do?pid=7535>

Medicina Subacquea e Iperbarica

<http://www.medicinasubacquea.it/>

Stranezze

A Short Tour of Lovecraftian New England – Danvers

<http://cthulhufiles.com/NewEngland/Danvers/danvers.htm>

Danvers State Hospital

http://www.opacity.us/site22_danvers_state_hospital.htm

The Cemetery of the Danvers Hospital for the Criminally Insane

<http://atlasobscura.com/place/cemetery-danvers-hospital-criminally-insane>

Brian Lumley—Reanimator

<http://crypt-of-cthulhu.com/blreanimator.htm>

Cthulhu Mythos Timeline

<http://www.dracandros.com/Jebgarg/Nidoking/cthuchrono.htm>

The Strange High House in the Mist – The Graphic Novel

<http://mockman.com/?p=7>

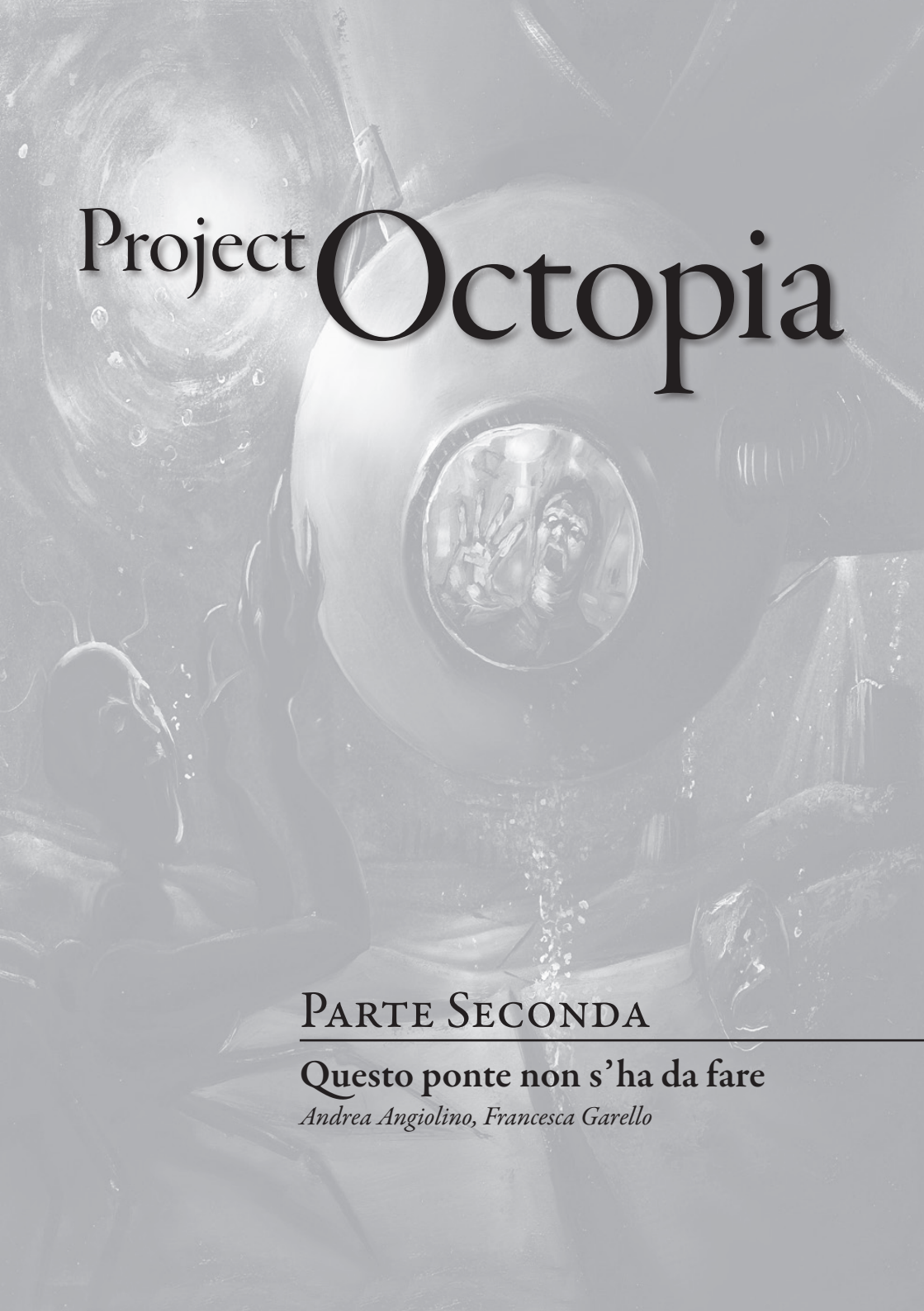
Yonaguni

<http://www.croponline.org/yonaguni.htm>



Project Octopia





Project Octopia

PARTE SECONDA

Questo ponte non s'ha da fare

Andrea Angiolino, Francesca Garello

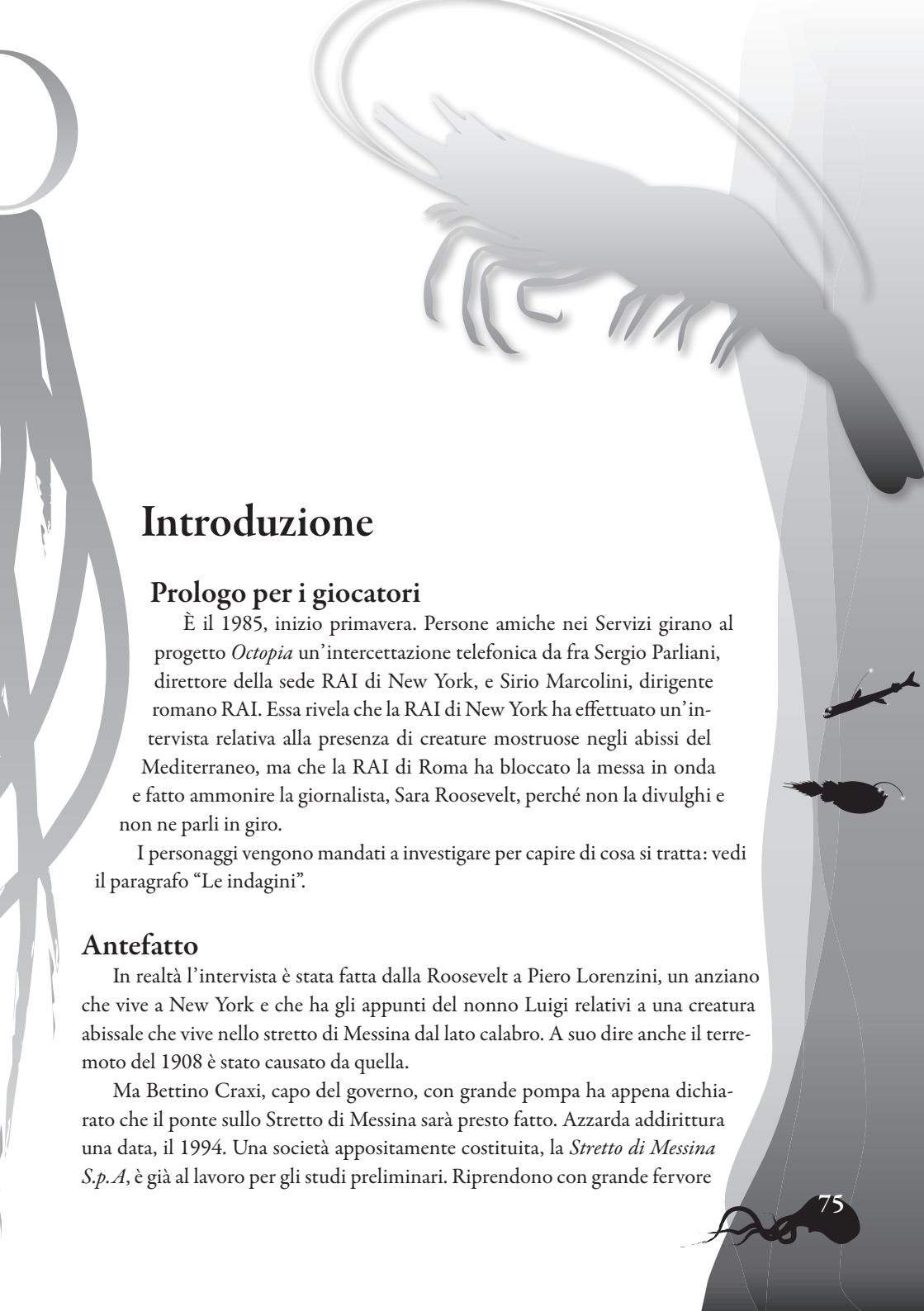
Project Octopia



Scenario per avventura ispirata a “Le magnifiche sorti e progressive” di Andrea Angiolino e Francesca Garello - dall’antologia *Onda d’abisso* (L’Orecchio di Van Gogh, 2010).

Quest’opera è distribuita con licenza **Creative Commons: Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported**. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>.





Introduzione

Prologo per i giocatori

È il 1985, inizio primavera. Persone amiche nei Servizi girano al progetto *Octopia* un'intercettazione telefonica da fra Sergio Parliani, direttore della sede RAI di New York, e Sirio Marcolini, dirigente romano RAI. Essa rivela che la RAI di New York ha effettuato un'intervista relativa alla presenza di creature mostruose negli abissi del Mediterraneo, ma che la RAI di Roma ha bloccato la messa in onda e fatto ammonire la giornalista, Sara Roosevelt, perché non la divulghi e non ne parli in giro.

I personaggi vengono mandati a investigare per capire di cosa si tratta: vedi il paragrafo "Le indagini".

Antefatto

In realtà l'intervista è stata fatta dalla Roosevelt a Piero Lorenzini, un anziano che vive a New York e che ha gli appunti del nonno Luigi relativi a una creatura abissale che vive nello stretto di Messina dal lato calabro. A suo dire anche il terremoto del 1908 è stato causato da quella.

Ma Bettino Craxi, capo del governo, con grande pompa ha appena dichiarato che il ponte sullo Stretto di Messina sarà presto fatto. Azzarda addirittura una data, il 1994. Una società appositamente costituita, la *Stretto di Messina S.p.A.*, è già al lavoro per gli studi preliminari. Riprendono con grande fervore

Project Octopia

i sopralluoghi sulle due sponde, nei punti in cui si dovrebbero collocare i piloni portanti di un avveniristico ponte a campata unica. Cominciano anche le proteste dei contrari alla costruzione, un gruppo eterogeneo composto da ecologisti, armatori dei traghetti che collegano le due sponde, cittadini comuni spaventati dalla prospettiva di ingerenze mafiose negli appalti, oppositori vari del governo.

Dirigenti RAI di provata fede socialista hanno ritenuto che l'intervista potesse dare fastidio, non tanto per le fantasiose teorie dell'intervistato quanto per l'insistenza con cui viene ricordato che la zona del ponte è sismica e assai poco adatta a un ponte. Per questo l'intervista è stata bloccata.

Personaggi non giocatori

Sergio Parliani

Giornalista che si è fatto strada con i suoi collegamenti da Londra, assai incentrati su pettegolezzi legati alla Casa Reale e alle star locali. Da New York, ove è giunto da meno di un anno, fa mandare soprattutto corrispondenze futili, in linea con il periodo dell'edonismo Reaganiano, nonché commenti politici prudenti e strettamente allineati alle indicazioni del governo italiano.

Sara Roosevelt

Italo-americana, di padre statunitense e madre senese. Perfettamente bilingue, ha vissuto sia in Italia che negli USA finché ha sposato il newyorkese Alexander "Alex" Pinker. I due, ex figli dei fiori ormai con la testa a posto, vivono nel Village e hanno una figlia di due anni, Elisa. Sara è una delle poche persone al servizio della sede RAI di New York; il marito è cameraman e lavora anche lui per la RAI. Da diversi anni hanno contratti di 10 mesi, interrotti poi a luglio e agosto. Decisa e determinata, è però intimidita dalla situazione.

Piero Lorenzini

Si tratta di un mantovano nato nel 1910, trasferitosi a New York negli anni Trenta. Vive di rendita grazie ad alcuni suoi brevetti per articoli di cancelleria, piccole parti meccaniche, un pelapatate elettrico. Sostiene che costruire nella zona dello Stretto procurerà disastri, come quella volta del terremoto del 1908. Sotto lo stretto ci sono dei mostri e lui lo sa bene perché ha gli appunti del nonno, Luigi Lorenzini, ingegnere e uomo di lettere, che doveva occuparsi dei sopralluoghi per un antico ponte mai costruito e che i mostri li ha visti.

Questo ponte non s'ha da fare

Pino Sacconi

Incaricato da appaltatori della lavorazione del Ponte, la *CemCom s.r.l.*, si è recato da Lorenzini dopo l'intervista per acquistare gli appunti del nonno, spacciandosi per un appassionato di miti marini, ma ha ricevuto un secco rifiuto. Il fine dei suoi mandanti non è costruire il ponte, ma far durare studi e preliminari il più a lungo possibile per il fiume di denaro che sperano così di far durare decenni.

Mino Patriani e Frank Taormina

Due mafiosi del posto, rudi ed efficaci, appartenenti al clan Madonia che è collegato ai veri titolari della *CemCom* (società intestata a prestanome). Dopo il rifiuto di Lorenzini alle offerte di Sacconi, sono stati incaricati di spaventare Lorenzini e la Roosevelt perché non alzino polveroni.

Domenico Capozzi

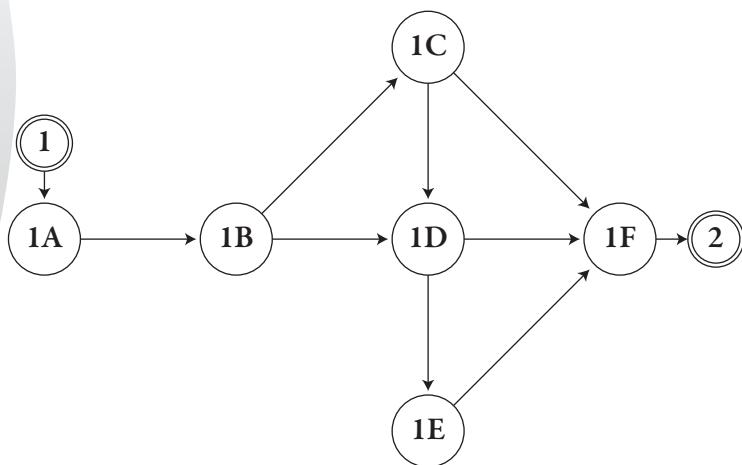
Ingegnere aeronautico, capo progetto della *Ponte di Archimede S.p.A.*, conduce esperimenti nei fondali dello Stretto di Messina per produrre energia elettrica dalle correnti marittime mediante turbine da lui stesso progettate. È ben disposto nei riguardi di chi mostra interesse al suo progetto.

Marco Sommella

Biologo marino, professore universitario, da anni studia i flussi migratori dei pesci nello Stretto di Messina. Ecologista convinto e molto affezionato all'ambiente dello Stretto, è ostile a qualunque progetto possa alterarne il delicato e unico ecosistema. Dopo la notizia della costruzione del Ponte e le sperimentazioni per l'energia elettrica è diventato paranoico e si è lasciato affiliare dall'Ordine di Dagon che gli ha promesso che spazzerà via i profanatori degli abissi (ovvero l'uomo).

Rosetta Taverniti

Proprietaria della pensione-ristorante *Da Zi' Teresa* a Cannitello. Discende da una lunga tradizione di ristoratori e locandieri del luogo, conosce più o meno tutti e tutto nella sua zona. Sulla quarantina, simpatica e comunicativa, un tantino impicciona ma di buon carattere, Abituata ad avere a che fare con clienti di vario genere è sempre disponibile a dare una mano o offrire un consiglio.



Scena 1: New York

1A: Le indagini

I giocatori hanno due nomi in mano, quelli di Sirio Marcolini e di Sara Roosevelt.

Se contattano Marcolini, lui è evasivo. Sostiene che l'intervista era spazzatura, il delirio di un vecchio né plausibile né divertente, filmato squallidamente accanto a un laghetto al Central Park. La giornalista è un'ingenua, ha buttato tempo ed energie: ma imparerà il mestiere. La cassetta della registrazione è stata riutilizzata incidendovi di nuovo sopra, non si fanno sprechi nella sede da lui diretta. Non è stata tenuta copia. Non ricorda il nome dell'intervistato. Sotto forti pressioni e minacce, politiche o fisiche, può arrivare a confessare che tutto sommato il nome dell'intervistato lo ricorda: Piero Lorenzini.

Se contattano la Roosevelt, anche lei è evasiva. L'intervista è stata un flop, succede: ma si è rifatta agli occhi dei superiori con un bel servizio sul successo della pelletteria italiana nei negozi più "in" della Quinta Strada. Non ha una copia dell'intervista distrutta. A richieste di ulteriori dettagli fa capire che i suoi capi le hanno chiesto di tacere. A pressioni più forti racconta anche che due brutti ceffi (Patriani e Taormina) l'hanno accostata in un supermercato due giorni prima mentre era sola con la bimba nel passeggino, hanno accarez-

Questo ponte non s'ha da fare

zato la piccola, poi uno ha chiesto in italiano con pesante accento di Brooklyn: "Ma non parla ancora?" L'altro ha commentato accarezzandosi una tasca rigonfia (per una pistola?): "Speriamo che abbia preso dalla mamma, anche lei fa bene a tacere: in una bocca chiusa non entrano mosche". Poi i due sono spariti. Dietro forti pressioni Sara rivela il nome dell'intervistato, Piero Lorenzini, ed eventualmente ne fornisce il numero di telefono. Dice che è un tipo simpatico e alla mano, molto signorile, ed è stato intervistato all'aperto non lontano da casa sua mentre sventola un consueto quaderno dalla copertina nera che sostiene essere un diario di famiglia.

1B: Localizzare Lorenzini

Se il nome di Piero Lorenzini salta fuori da Sacconi, oppure dalla Roosevelt senza indicazione del numero di telefono, i giocatori scoprono che a New York ne risultano due: uno abita nel Lower East Side e l'altro a Central Park West 15.

Il primo è uno chef che, avuto un certo successo con un ristorante a Treviso, si è trasferito a New York da poco più di due anni ove ne ha aperto uno decisamente ricercato, il *Merry Chicory*. È specializzato in risotti e formaggi; viene frequentato da VIP. Non è lui l'intervistato, non è parente, non sa nemmeno di avere un omonimo in città.

Il secondo è quello che i giocatori cercano e che è disponibilissimo a un incontro, se i giocatori lo chiamano con una motivazione plausibile. Vedi il paragrafo "L'incontro". Altrimenti, anziché chiamarlo possono perquisirne la casa, vedi "L'appartamento".

1C: L'appartamento

In un lussuoso palazzo con portieri, al terzo piano, l'appartamento è quello di un signorile single settantacinquenne. Arredato con mobili di pregio ma in tono comunque spartano. Lorenzini vi vive solo, il cameriere è lì solo di giorno; alle ore dei pasti è presente anche una cuoca. Lui esce spesso durante la giornata per commissioni varie, passeggiate nel parco, visite alla Biblioteca Nazionale ove ama leggere di tutto pur avendo lui stesso molti libri in casa sui temi più disparati: ma ama la silenziosa compagnia di suoi simili.

Se i giocatori arrivano a Lorenzini in breve (passando solo da Marcolini o solo dalla Roosevelt, ma non da entrambi, e senza perdere tempo dietro



Project Octopia



all'omonimo) in una cassaforte chiusa dietro un quadro nello studio possono trovare il quaderno del nonno di Lorenzini. Egli sostiene di essere stato incaricato di studi preliminari per la realizzazione del Ponte di Messina, di aver visitato una vasta caverna la cui imboccatura è situata tra gli scogli sotto il monte Altafiumara, sulla costa dello Stretto dal lato calabrese, e di avervi affrontato una creatura gigantesca, metà mostro dotato di tentacoli e metà donna con la vita circondata da teste di cane, che parlava in una lingua arcaica e che lui sostiene essere la mitica Cariddi. A questo punto si può passare al paragrafo "A rapporto".

Se i giocatori arrivano più lentamente all'appartamento, non trovano nulla. Se non lo hanno incontrato in casa, possono pur sempre contattare Lorenzini per un appuntamento, vedi "L'incontro".

1D: L'incontro



Lorenzini, se contattato con motivazioni plausibili, è disponibile a vedere i personaggi e a raccontare la storia del nonno. Se sa in anticipo del tema dell'incontro e i giocatori sono arrivati rapidamente a lui (passando solo da Marcolini o solo dalla Roosevelt, ma non da entrambi, e senza perdere tempo dietro all'omonimo o perquisendone l'appartamento), mostra loro il quaderno; altrimenti passare al paragrafo "Tropo tardi".

Lorenzini racconta i contenuti del quaderno (vedi "L'appartamento"), ma non è disponibile a venderlo. Aveva già avuto offerte da un collezionista di curiosità mitologiche marine, un certo Pino Sacconi alloggiato all'*Hotel Marriott* a Times Square, ma non ha ceduto neanche davanti all'offerta di una cospicua cifra.

Quando i giocatori lasciano Lorenzini, se il luogo si presta questi viene aggredito da Patriani e Taormina che gli strappano il quaderno e fuggono. Ne sentono le urla, se intervengono possono inseguire i due ed eventualmente, se abili, recuperare il quaderno.

Se i giocatori indagano su Sacconi, è ancora alloggiato all'hotel. Si presenta come un collezionista bibliofilo dai molti interessi, non si riesce a cavare nulla da lui. Solo con la violenza gli si strappa la sua vera storia (vedi profilo). Non è lui, comunque, il mandante di Patriani e Taormina che agiscono su mandato della loro cosca, a sua volta mossa dall'Italia dopo il fallimento della trattativa di Sacconi.

Si può passare al paragrafo "A rapporto".

1E: Troppo tardi

Lorenzini racconta i contenuti del quaderno (vedi "L'appartamento"), ma dice che non è più in suo possesso: gli è stato rubato una sera che rientrava a casa da due brutti ceffi. Aveva già avuto offerte da un collezionista di curiosità mitologiche marine, un certo Pino Sacconi alloggiato all'*Hotel Marriott* a Times Square, ma non ha ceduto neanche davanti all'offerta di una cospicua cifra.

Se i giocatori indagano, Sacconi ha lasciato l'hotel per rientrare in Italia. Si può passare al paragrafo "A rapporto".

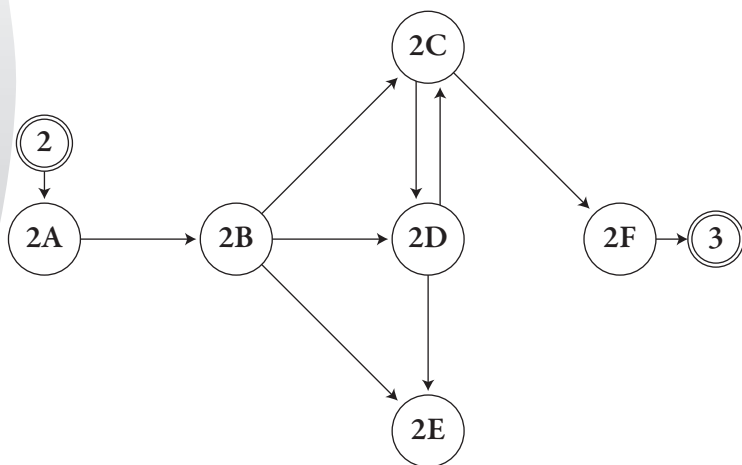
1F: A rapporto

Che i giocatori abbiano il quaderno o no, una volta che ne sanno i contenuti possono fare rapporto al progetto *Octopia*.

La conclusione dell'organizzazione è che il mostro incontrato da Lorenzini possa essere un antico polimorfo: questo anche il parere di William Edgewick del NOAA, appositamente consultato.

Essendo però Edgewick appartenente all'Ordine di Dagon, anch'egli si muove...





Scena 2: Italia

Il progetto *Octopia* decide che è necessario inviare una squadra a esaminare direttamente il luogo dove si troverebbe il presunto polimorfo. L'idea è di studiarlo, catturarlo magari, per ottenere informazioni sulle creature che popolano gli abissi. Anche l'Ordine di Dagon vuole trovare il mostro, ma ovviamente per ucciderlo.

La squadra parte su un normale aereo di linea che li porterà senza particolari problemi a Roma e poi da lì a Reggio Calabria.

2A: Da Zi' Teresa

La direzione del progetto *Octopia* ha prenotato adeguate stanze presso la Pensione *Zi' Teresa* a Cannitello. La proprietaria in realtà si chiama Rosetta, ma la pensione e il ristorante portano ancora il nome di un'ava che all'inizio del Novecento possedeva l'esercizio: per questo Rosetta ha avuto più discussioni con il marito, che vorrebbe chiamare il ristorante *Non Solo 'Nduja* per modernizzare un po'.

Rosetta è una donna simpatica, un po' invadente: insiste perché tutti prendano abbondanti porzioni della sua rinomata insalata di polpi fatta con la ricetta di famiglia. Se la squadra le dà corda Rosetta fornisce volentieri il percorso migliore per arrivare sulla costa (vai a "Sulla costa di Altafiumara").

Questo ponte non s'ha da fare

Commenta inoltre stupita la presenza di tanti stranieri proprio in questo mese fuori stagione: a quanto pare le stesse domande le sono state rivolte un paio di giorni prima da altri visitatori, strana gente forse del nord perché avevano i capelli chiarissimi ed erano molto taciturni. Si tratta ovviamente di emissari di Dagon. La squadra non solo realizza che essi sono là, ma anche che sono arrivati prima di loro. Il tempo stringe.

Se la squadra non chiede e va in esplorazione autonomamente arriva lo stesso al luogo della grotta, ma impiegando molto più tempo e senza sapere della presenza dei seguaci di Dagon.

2B: Sulla costa di Altafiumara

Il tempo è brutto, è una primavera tempestosa. Le acque dello stretto sono agitate, scure. Le rocce sono rese viscide dalle alte onde e dalla pioggia che incessante scende da ore.

Il sopralluogo sul posto dove secondo il nonno Lorenzini ci sarebbe stata l'imboccatura della caverna di Cariddi mostrerà subito alla squadra che non è possibile accedere al nido del supposto polimorfo via terra, poiché l'imbocco della caverna è ancora individuabile ma il condotto è crollato in concomitanza con il terremoto del 1908. L'unica strada è esplorare il luogo sotto il livello dell'acqua per vedere se è possibile passare dal mare. La costa cade a strapiombo, là sotto c'è una bella profondità.

La squadra non è attualmente in possesso di un mezzo di immersione, e la presenza di emissari di Dagon suggerisce che non ci sia tempo per attendere l'arrivo dei mezzi di immersione in dotazione standard.

Octopia è al corrente di due progetti di studio attualmente in corso nell'area del possibile nascondiglio del mostro che potrebbero essere utilizzati per procurarsi aiuto o attrezzature, pur rimanendo sotto copertura: uno studia la possibilità di produrre energia elettrica attraverso lo sfruttamento delle correnti sottomarine (vedi "Stazione marittima sperimentale"), l'altro traccia i flussi migratori delle varie specie ittiche in transito tra i due bacini occidentale e orientale del Mediterraneo (vedi "Nave da ricerca").

In alternativa è possibile acquistare o affittare mute da sub (vedi "Immersione con le mute").

2C: La stazione marittima sperimentale

La società *Ponte di Archimede S.p.A.* sta conducendo studi preliminari per lo sfruttamento delle correnti sottomarine a scopo di produzione di energia. Ha una piattaforma nello Stretto per la posa di turbine sperimentali, a 500 metri dalla costa calabrese. Per i complessi lavori di posa sono dotati di un piccolo batiscafo specializzato.

A capo della stazione c'è l'ing. Domenico Capozzi. Se la squadra lo contatta con garbo dimostrando interesse per il suo progetto è subito disponibile a condurli ad esaminare i fondali dove ha posato la sua prima turbina (vai a "Immersione con il batiscafo"). Difficilmente però si riuscirebbe a fare l'esplorazione senza portarselo dietro, perché non può perdere l'occasione di descrivere amorosamente ogni paletta della turbina a un pubblico di appassionati.

Un approccio meno amichevole lo porterebbe a chiudersi a riccio, sospettando possibili sabotaggi al suo progetto, ne sono già avvenuti e lui è ipersensibile alla cosa. Secondo lui i sabotaggi sono opera dei biologi che studiano "quegli inutili pesci". Reagirà male anche se la squadra sarà passata prima dai biologi marini che appunto studiano i pesci (vedi "Nave da ricerca").

È ovviamente possibile rubare il batiscafo.

2D: La nave da ricerca

Ancorata quasi sotto al promontorio sul quale si apriva un tempo la caverna del polimorfo, la nave ospita un gruppetto di ricercatori dell'Università Federico II di Napoli capitanati dal prof. Marco Sommella. Studiano i flussi migratori dell'abbondante fauna sottomarina, con pochissimi finanziamenti. Per questo non possono permettersi mezzi di immersione ma applicano un ingegnoso sistema di monitoraggio combinato mediante telecamere subacquee, sonar e alcune mute da sub. Una delle telecamere è puntata proprio sulla zona dove presumibilmente dovrebbe trovarsi l'imboccatura della caverna sottomarina del mostro.

Il professore è da poco affiliato all'Ordine di Dagon ma soprattutto è un maniaco fissato con il mare e la sua incontaminata perfezione, quindi è mediamente ostile a qualunque collaborazione con chiunque non sia un altro fissato ecologista come lui.

Se convinto con i dovuti modi (o più propriamente ingannato) il profes-

Questo ponte non s'ha da fare

sore potrebbe fornire le registrazioni su cassetta, che mostrano come la zona dell'imboccatura sia veramente troppo profonda per raggiungerla nuotando (circa 150 m).

Se invece la squadra non visiona la cassetta e crede di poter nuotare potrebbe chiedere al professore di prestargli le mute per immergersi (vai a "Immersione con le mute").

Se la squadra nomina l'ing. Capozzi e il suo progetto il professore diventerà ostile e butterà fuori la squadra dalla sua nave, avvertendo contemporaneamente Dagon della loro presenza.

2E: Immersione con le mute

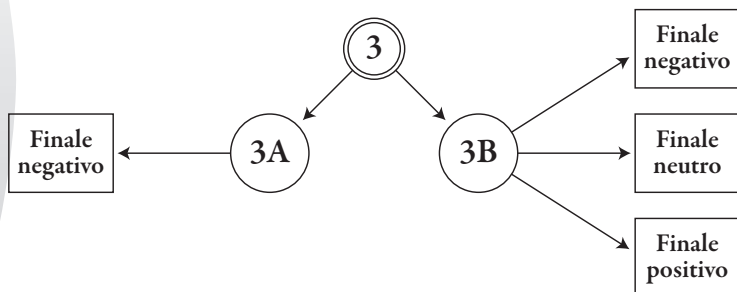
Ci si accorge presto che l'imboccatura sottomarina della caverna è troppo profonda e bisogna trovare un altro sistema di raggiungerla.

Mentre la squadra esplora la parete rocciosa che scende sott'acqua dalla costa, da una fenditura emergono viscido creature striscianti, orrori inominabili dai volti deformati nei quali sono racchiusi ancora barlumi di umanità e che per questo sono ancora più spaventosi. Si muovono con sorprendente velocità, sia nuotando nel mare aperto che camminando sulla parete di roccia. L'imprevedibilità dell'apparizione e l'orrore che essa suscita nella pur allenata squadra consente ai mostri di ghermire il personaggio più vicino. Lo scopo è intimidatorio: i Dagon, tanti quanti sono i personaggi più uno, fuggono appena uno di loro è eliminato.

2F: Immersione con il batiscafo

Il batiscafo dell'ing Capozzi porta la squadra davanti all'imboccatura della caverna. È grande abbastanza per far passare il battello. Una volta dentro è possibile emergere, ormeggiare e scendere a terra. La caverna è buia, e la squadra per esplorarla deve essersi portata delle luci di qualche tipo.





Scena 3: nella grotta

Accese le luci, si vede che in realtà la caverna non è molto vasta, ed è ingombra di detriti e rocce anche di grandi dimensioni che sembrano cadute dalla volta. Larghe pozze d'acqua ricoprono il pavimento roccioso, rendendo difficile camminare senza inciampare spesso o addirittura cadere.

Il lato opposto all'entrata sembra stranamente privo di detriti. In realtà è perché proprio lungo la parete corre una profonda spaccatura che si addentra nelle profondità del mare.

È la tana di un polimorfo, imparentato con quello che il vecchio Lorenzini descrisse nel suo quaderno ma più piccolo, circa dell'altezza di una giraffa. Come quello sembra un ibrido tra creature abissali e umane, la commistione dei due generi è confusa ma si comprende come un uomo imbevuto di studi classici come il vecchio Lorenzini possa averlo identificato con la mitica Cariddi: un torso quasi umano, deformato e contorto, sul quale si innesta un volto esangue dalla pelle di un bianco malato e dagli occhi privi di pupille, colmi di rabbia e disperazione arcana, numerosi tentacoli di varia lunghezza che si intrecciano continuamente e di tanto in tanto si protendono verso i visitatori in guizzi di sorprendente velocità. Un rumore assordante riempie la caverna, aumentato e ripetuto incessantemente dall'eco. È il lamento rabbioso della creatura, molto agitata già prima che la squadra entri, avendo percepito la presenza dei suoi nemici naturali, i Dagon.

3A: Se il prof. Sommella ha avvertito Dagon

La squadra non ha l'iniziativa e viene attaccata da un gruppo di esseri veloci e difficilmente distinguibili nella penombra. Ovunque ci sia acqua (poz-

Questo ponte non s'ha da fare

ze più o meno grandi) le creature sono agilissime. Se la squadra comprende in fretta questo particolare possono cercare vantaggio spostandosi nelle parti più asciutte e con rocce più appuntite, dove le creature hanno più difficoltà a muoversi. Le creature non sono ovviamente invulnerabili, quindi se si spara con accortezza si riesce ad ammazzarle. Il grido del polimorfo non cessa mai e costituisce un elemento di disturbo di cui va tenuto conto nella gestione delle azioni di scontro.

Finale negativo

La squadra deve combattere duramente, è già tanto se tutti salvano la pelle. Qualcuno viene ferito dalle creature octopodi, disgustose lesioni che si ricoprono presto di una schiuma nerastra e che provocano incontrollati tremori e alta febbre. È necessario portare subito via i feriti e prestare cure specifiche che solo gli scienziati del progetto *Octopia* possono offrire. Mentre la squadra combatte il polimorfo si rigetta nella sua fenditura abissale e scompare quindi non si riesce a studiarlo, tanto meno a portarlo via con sé. Lo stato dei feriti non consente di soffermarsi a rilevare campioni biologici eventualmente lasciati dal polimorfo nell'ambiente.

3 B: Se il prof. Sommella non ha avvertito Dagon

La squadra ha il vantaggio della sorpresa. Entrando nella grotta sorprende un gruppo di creature che si sta accalcando contro qualcosa che non si vede bene. Si tratta del polimorfo, che i Dagon cercano di snidare dalla sua grossa fenditura nella roccia, interamente riempita dal mare. I Dagon sono di schiena, e l'urlo terribile della creatura copre o dissimula il rumore eventualmente prodotto dalla squadra nelle operazioni di avvicinamento. Se la squadra sfrutta questi elementi e attacca può uccidere diversi avversari sfruttando il fattore sorpresa.

Finale positivo

La squadra sconfigge i Dagon piuttosto in fretta e riesce a fotografare, filmare o altrimenti documentare la presenza e la natura del polimorfo. Dato lo stato di agitazione e terrore della creatura è assai improbabile che si riesca a avvicinarsi tanto da prelevare campioni biologici diretti (i tentacoli sono molto lunghi), e ancora meno che si riesca a catturarla. È però possibile rilevare campioni



Project Octopia



dall'ambiente circostante (squame, frammenti di pelle, sangue).

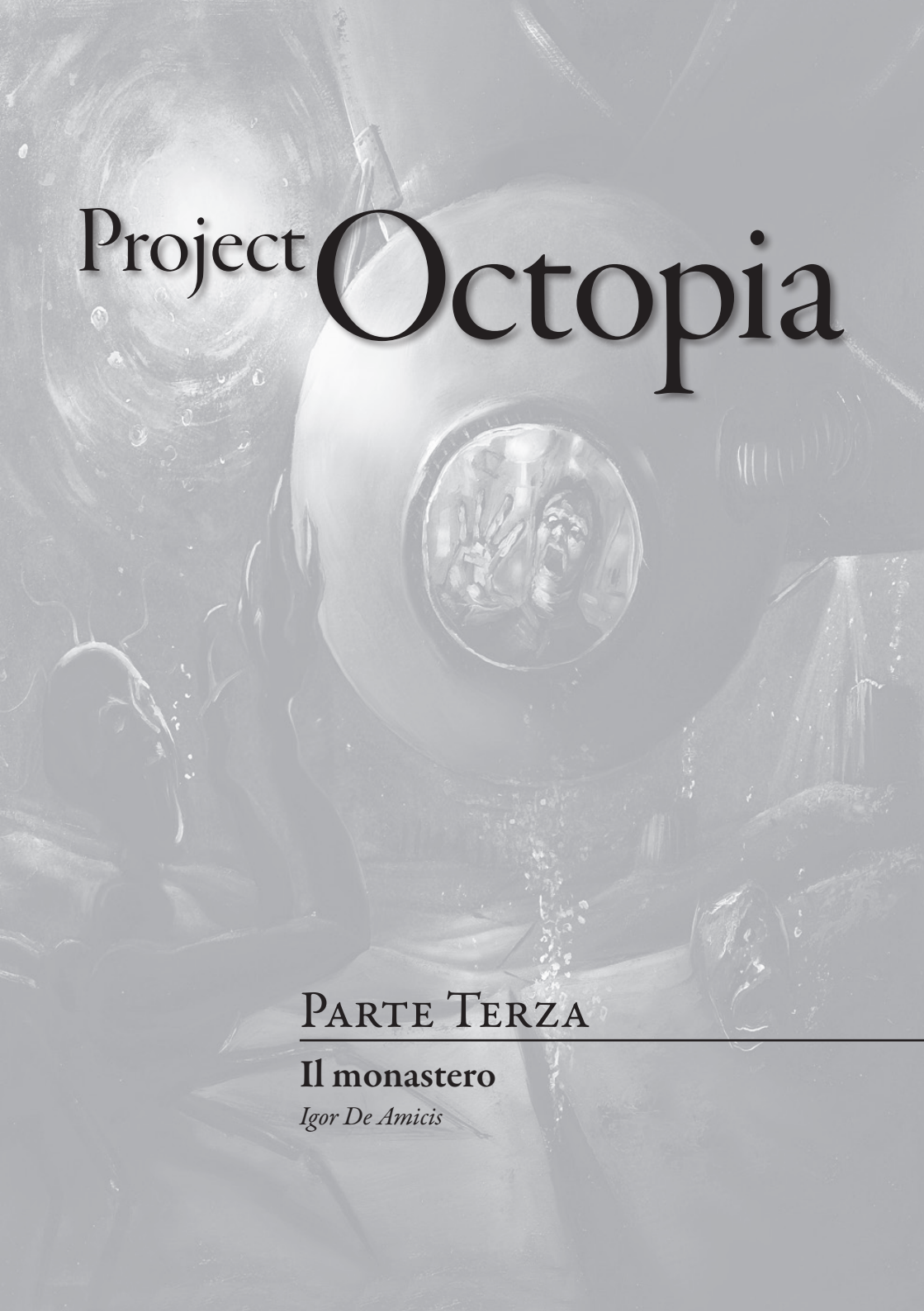
Finale negativo

La squadra sconfigge i Dagon ma quando si avvicina al polimorfo questo è così sconvolto dalla situazione, pieno di rabbia o magari ferito che aggredisce a sua volta la squadra e eventualmente ne ferisce o uccide qualche membro; in ogni caso si rigetta nella sua fenditura abissale e scompare.

Finale neutro

La squadra sconfigge i Dagon ma ci mette parecchio tempo. Intanto il polimorfo si rigetta nella sua fenditura abissale e scompare. Ogni tentativo di calarvisi e raggiungerlo è vano. A discrezione del Master si può consentire il recupero di alcuni scarsi campioni biologici dalle rocce o dal mare.





Project Octopia

PARTE TERZA

Il monastero

Igor De Amicis

Project Octopia



Quest'opera è distribuita con licenza **Creative Commons: Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported**. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>.





Introduzione

Antefatto

Manicomio di Arkham, 1987.

Dopo anni di ricovero qualcosa cambia nelle condizioni cliniche del dottor Stapledon. L'oceanologo abbandona il misterioso e incomprensibile idioma con cui si esprime da anni e si rinchiude in un ostinato silenzio. Trascorre intere giornate a fissare il cielo dalla finestra della sua camera, gli occhi sbarrati persi nell'orizzonte, quando all'improvviso comincia a tracciare vaghe linee su fogli improvvisati.

Speranzosi in un miglioramento del paziente, i medici gli forniscono fogli e matite, convinti che sia in atto una forma di comunicazione. Le linee vaghe e tremolanti s'intrecciano in disegni sempre più complessi e strutturati, e un'immagine prende forma dalla mente di Stapledon: si tratta del portale di un'antica chiesa, alto e imponente, con grandi blocchi di pietra grigia che si alzano al cielo. Sul portale strani simboli dal significato oscuro si mostrano crudeli: pesci e piovre che sembrano danzare avvinghiati l'uno all'altro mentre strane creature emergono da un'oscurità fatta di pietre e secoli. Stapledon completa decine e decine di disegni tutti uguali; i simboli di piovre e creature riempiono centinaia di fogli che cadono dal tavolo della sua stanza fino a coprire l'intero pavimento: un mosaico ossessivo e paranoico. Il dottor Hardstrom decide finalmente di parlarne con il professor Klimann-Schäfer. Recuperati i disegni di Stapledon, Klimann-Schäfer contatta i suoi esperti presso università e centri di ricerca per far identificare la chiesa.

Project Octopia

La risposta arriva in breve tempo: si tratta del portale di Osiou Grigoriou, uno dei monasteri del Monte Athos.

Il Monte Athos si trova sulla punta della penisola più orientale della Calcidica. Si tratta di un territorio autonomo della Repubblica Greca, ovvero dotato di uno statuto speciale che ne permette l'autogoverno. È abitato da circa 1.500 monaci ortodossi, distribuiti in 20 Laure (monasteri principali), 12 Skiti (comunità sorte intorno a chiese, guidate da un singolo monaco) e circa 250 Celle (eremi isolati). Benché autonome riguardo la loro vita interna, le Skiti e le Celle ricadono sotto la giurisdizione di una delle Laure per tutto ciò che riguarda i problemi amministrativi o quelli della vita monastica. Karyes è l'unica città e funge da capitale. È qui che è conservato il Tragos, il documento che sancisce l'indipendenza perpetua del Monte Athos. È un rotolo di pergamena redatto nel 971 dagli Igumeni dei monasteri athoniti e controfirmato e sigillato dall'imperatore Giovanni Zimisce. Il territorio è soggetto alla giurisdizione ecclesiastica del Patriarcato Ecumenico di Costantinopoli. L'ingresso è condizionato a una particolare regola: per entrarvi è necessario un permesso di soggiorno speciale, il Dhiamonitirion (Διαμονητηρίων), che permette di visitare Monte Athos per 4 giorni.

Prologo per i giocatori

La squadra è convocata dal professor Klimann-Schäfer, che riassume la nuova scoperta fatta sulla base dei disegni del dottor Stapledon. Sul monastero di Osiou Grigoriou si narrano svariate leggende, la più famosa delle quali è che al suo interno si troverebbe una misteriosa biblioteca in cui sono conservati migliaia di volumi rarissimi, dagli antichi manoscritti ritenuti persi per sempre a rarissimi incunaboli ormai introvabili. All'interno di tale biblioteca anche una raccolta di *Libri Terribiles*: trattati di negromanzia, stregoneria, bestiari ecc.

L'obiettivo della squadra è semplice: devono introdursi nel monastero e appropriarsi dei *Libri Terribiles*.

La squadra parte per Monte Athos subito dopo la riunione. Al loro arrivo in Grecia, troveranno pronti i Dhiamonitirion per ciascuno di loro.

Personaggi non giocatori

Padre Yorgos Papayorgos

Priore del monastero di Osiou Grigoriou, uomo dalla figura imponente e

Il monastero

ieratica, una lunga barba bianca gli incornicia il volto segnato dai lunghi anni di segregazione e preghiera. La sua voce profonda e suadente incute timore e rispetto in tutti i suoi confratelli, che vedono in lui il modello di una vita interiore ed esteriore protesa al divino. Ogni suo comando all'interno del monastero viene rispettato in maniera ossessiva, non una sola voce si alza a contestare la sua autorità, che all'interno delle secolari mura del monastero sembra essere totale e assoluta.

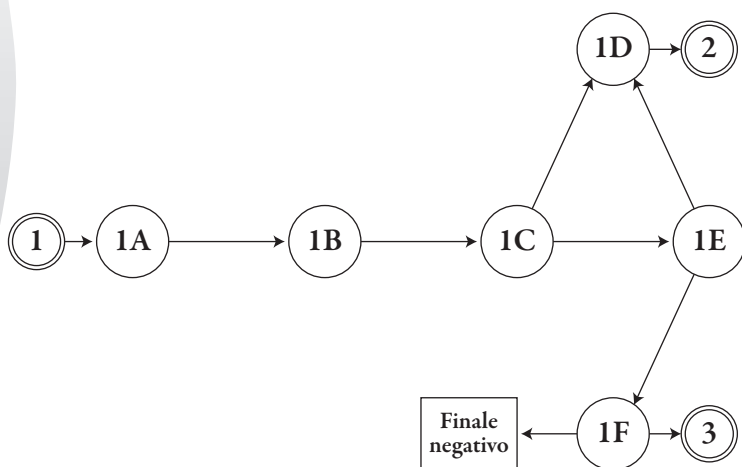
Fratello Rouvas

Giovane monaco, gioviale e aperto è da pochi mesi giunto nel monastero e ancora deve imparare a conformarsi con obbedienza alla ferrea disciplina che regola la vita di quel luogo sacro. Dall'aspetto rotondetto e dal viso roseo e glabro ispira una naturale simpatia in tutti coloro che giungono a contatto con lui.

Fratello Stratos

Enigmatico e misterioso, non si sa molto di lui, sono ormai anni che risiede nel monastero, il suo comportamento in merito alla disciplina è sempre stato esemplare, anzi in più di un'occasione ha lamentato un eccessivo lassismo dei giovani monaci. Il suo carattere duro e intransigente è confermato dal suo aspetto. L'eccessiva magrezza del viso è ancor più accentuata dalla lunga e profonda cicatrice che gli attraversa la guancia. Cicatrice di cui nessuno sa la provenienza e di cui nessuno osa chiedere.





Scena 1: Il monastero

1A: Incontro con padre Yorgos

La squadra viene accolta nel monastero dal priore, padre Yorgos. I componenti della squadra si presentano come pellegrini e studiosi delle antiche tradizioni elleniche e delle architetture monastiche, il Padre è entusiasta di vederli e di accoglierli nel suo monastero, li conduce in visita lungo i corridoi, gli ambienti e le enormi sale della struttura. Il silenzio regna sovrano e immutabile in quei luoghi, i monaci si muovono lenti e silenziosi attorno a loro mentre il caldo sole della Grecia rischiara il cielo. La voce del priore, profonda e calda, narra vicende e tradizioni del proprio eremo; la sua lunga barba bianca incute rispetto, ma i suoi occhi di un azzurro estremo sono taglienti e freddi come il ghiaccio. Il priore è accompagnato da due giovani confratelli: fratello Rouvas, sorridente e disponibile, gran chiacchierone, tempesta di domande i componenti della squadra, mentre fratello Stratos, riservato e silenzioso, sembra essere disturbato dalla stessa presenza dei membri della squadra.

Se la squadra chiede di poter visitare la biblioteca del monastero e la sua famosa raccolta di antichi manoscritti, un lampo passa negli occhi del priore: l'uomo nega l'esistenza stessa della biblioteca.

Se la squadra insisterà nelle sue richieste l'atteggiamento del monaco

Il monastero

cambierà drasticamente e i protagonisti correranno il rischio concreto di non essere accettati come ospiti.

Se la squadra evita tale comportamento verranno accettati all'interno delle mura del monastero.

1B: Fratello Stratos

Il priore incarica fratello Stratos di far completare ai membri della squadra il giro di visita del monastero. Se i componenti della squadra cercheranno di blandirlo non otterranno da lui nessuna informazione.

Se cercheranno di denigrare l'importanza del monastero e la sua rilevanza storico-culturale, fratello Stratos, ferito nell'orgoglio, si lascerà sfuggire che la biblioteca e la famosa raccolta di manoscritti esistono veramente, ma la loro consultazione è riservata ai confratelli. Mostrando un genuino interesse da storici, i componenti riusciranno a ottenere l'informazione che la biblioteca si trova nei sotterranei del monastero e che vi si accede da una delle absidi della chiesa. Vai alla scena 3: "La grotta".

1C: Fratello Rouvas

I componenti della squadra verranno accompagnati da fratello Rouvas verso i loro alloggi. Se decideranno di blandirlo e di pressarlo con lusinghe e richieste, otterranno informazioni sulla biblioteca, che esiste e si trova collocata dietro uno dei pannelli del refettorio, la cui chiave (dalla forma inconfondibile, che i protagonisti riconosceranno immediatamente) si trova chiusa nello studio privato del priore. Recuperarla senza il consenso del priore è praticamente impossibile. Forse, suggerisce il fratello, potrebbero cercare di aprire in altro modo il passaggio.

1D: Lo studio del priore

Se durante la notte, nell'oscurità e nel silenzio del monastero, i membri della squadra cercheranno d'introdursi nell'ufficio del priore, dovranno in qualche modo forzare la porta. Potranno così procedere a una perquisizione dello studio. Vari posti in cui cercare: scrivania, armadi, antiche icone appese alle pareti, libreria. Se apriranno uno dei vecchi libri dalla copertina consunta, troveranno un vano ricavato nelle pagine, e in questo vano vi sarà un'antica chiave in bronzo finemente cesellata che ha la forma di una piovra dai lunghi tentacoli. Vai alla

Project Octopia

scena 2: "La biblioteca".

1E: Il refettorio

Se, durante la notte, i componenti della squadra si recheranno direttamente nel refettorio, si troveranno di fronte a dei pannelli chiusi.

Se cercheranno di forzarli non otterranno nessun risultato.

Se decideranno di desistere e di cercare di recuperare la chiave, vai al paragrafo 1D: "Lo studio del Priore".

Se insisteranno nel forzare i pannelli, rompendoli o danneggiandoli, un grido squarcerà la notte e la squadra sarà in pochi attimi circondati da una miriade di monaci. Decine e decine di lunghi mantelli neri, i visi che spuntano dai sai non sono però quelli di normali religiosi, ma sono volti deformi, ricoperti di lunghe e lucenti squame verdi, gli occhi sono bianchi e luminescenti, e un sottile e insistente sibilo sembra uscire dalle loro bocche.

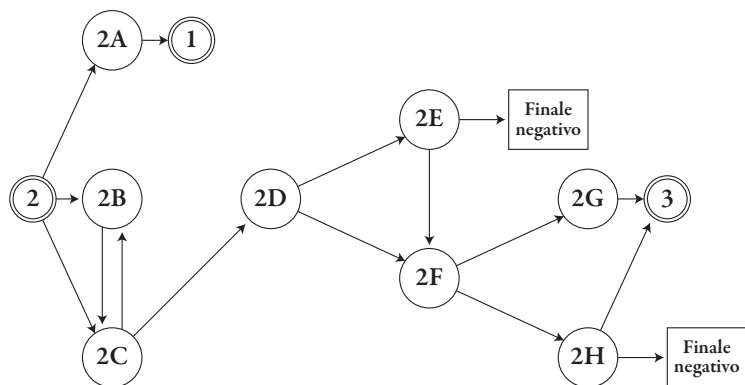
1F: In fuga

Se la squadra si dà alla fuga, mentre fugge lungo gli oscuri corridoi, difendendosi come può dagli attacchi delle creature, verrà aiutata da fratello Rouvas, il quale li guiderà all'interno della chiesa e li condurrà verso un passaggio nascosto in una delle absidi. Vai alla scena 3: "La grotta".

Finale negativo

Se la squadra cercherà di combattere e di affrontare in maniera diretta le creature, avrà in breve tempo la peggio. Uno degli elementi della squadra potrebbe morire. La squadra viene fatta prigioniera e condotta nelle segrete del monastero e qui affiliati con la forza all'ordine di Dagon o uccisi.

La fuga dalle segrete potrebbe divenire il tema di ulteriori scene.



Scena 2: La biblioteca

Se la squadra è riuscita a recuperare la chiave a forma di piovra, riesce con facilità ad aprire i falsi pannelli del refettorio e si introduce nella biblioteca.

La grande sala è avvolta in un silenzio immobile e solenne. La squadra procede ad accendere lumi e candelabri che sono disposti su alcuni tavoli per rischiare un'oscurità altrimenti impenetrabile.

Dinanzi a loro si apre uno spettacolo sorprendente: lunghi tavoli in quercia sono allineati ai lati della sala, al centro fanno bella mostra di sé antichi mappamondi figli dell'ignoranza dei secoli passati. Le pareti della biblioteca sono completamente avvolte da migliaia e migliaia di volumi, ordinati, allineati e disposti lungo settecenteschi scaffali decorati e stuccati in oro. Edizioni pregiate, al limite dell'introvabile, in greco, latino, arabo, tedesco e in chissà quante lingue ormai sconosciute e dimenticate: un tesoro inimmaginabile racchiuso in un'unica stanza. In fondo alla sala, maestoso e imponente, troneggia un armadio finemente cesellato, le luci e le ombre dei lumi lo avvolgono lugubri. La squadra comprende di avere trovato l'oggetto della loro ricerca. L'armadio è però chiuso da un grosso e pesante lucchetto su cui è inciso, realistico e inquietante, il muso di uno squalo, i suoi piccoli occhi sembrano risplendere di una luce oscura, le file di denti aguzzi trasmettono paure ancestrali.

Su una delle ante dell'armadio sono incisi con caratteri d'oro dei versi sibillini. Uno dei componenti della squadra tradurrà dal greco per gli altri componenti.

Project Octopia



Nel mare periglioso e oscuro
fra onde, spume e abissi infiniti
cerca la luce della creatura eterna
attira a te il grande cacciatore
concedigli la rossa ambrosia che dà la vita
fluisca il vermiglio sul suo volto
e lo scrigno di aprirà ai tuoi occhi.

2A: L'enigma viene ignorato

Se la squadra decide d'ignorare l'enigma e prova a forzare in qualche modo il lucchetto, un grido squarcerà la notte e la squadra sarà in pochi attimi circondata da una miriade di monaci. Decine e decine di lunghi mantelli neri, i visi che spuntano dai sai non sono però quelli di normali religiosi, ma sono volti deformi, ricoperti sì lunghe e lucenti squame verdi, gli occhi sono bianchi e luminescenti, e un sottile e insistente sibilo sembra uscire dalle loro bocche. Torna alla scena 1 e vai al paragrafo 1F: "In fuga".

2B: La chiave misteriosa



Se la squadra decide d'ignorare l'enigma e di utilizzare la chiave a forma di piovra per aprire il lucchetto dell'armadio, la chiave entrerà nella serratura; sembrerà combaciare perfettamente, ma nel momento in cui il personaggio cercherà di girare la chiave, una serie di lunghi fili viola e gelatinosi (simili a quelli di una medusa) usciranno dal lucchetto avvinghiandosi al braccio del malcapitato, il quale sarà preda di dolori lancinanti, in pochi istanti la sua mano diverrà nera per la cancrena e si sfalderà letteralmente dinanzi agli occhi dei membri della squadra. La vittima cadrà a terra, sconvolta e inebetita dal dolore; la squadra dovrà soccorrerla e cercare un altro modo per aprire il lucchetto.

2C: L'enigma

Se la squadra decide di risolvere l'enigma si dovrà concentrare su due elementi: "la rossa ambrosia che dà la vita" (= sangue umano) e "fluisca il vermiglio sul suo volto" (= si deve versare del sangue umano sull'immagine dello squalo rappresentata sul lucchetto). Uno dei membri della squadra dovrà procurarsi un taglio sanguinante sul palmo della mano e quindi apporre la propria mano sul lucchetto, il simbolo dello squalo si nutrirà del sangue e

Il monastero

il lucchetto si aprirà dolcemente.

Se la squadra risolverà immediatamente il quesito, nessun problema. Se avrà difficoltà, il Master potrà dare qualche indicazione interpretativa rifacendosi alle antiche tradizioni marinaresche o attendere che un giocatore impaziente decida per la soluzione 2B, per movimentare il gioco.

2D: I manoscritti

L'armadio è composto di quattro semplici scaffali, poche decine di libri sono allineati uno a fianco dell'altro. La squadra comincerà a esaminare gli scritti. Una miriade di antichi misteri si dipanerà ai loro occhi: antiche formule e arcane rappresentazioni, bestiari e libri di negromanzia, magia nera e stregoneria. Due volumi catturano l'attenzione della squadra.

Il primo è uno smilzo volume dalle pagine ingiallite e consunte, scritto in una lingua incomprensibile da una calligrafia a volte tremolante. Sembra il diario di un marinaio, rilegato in pelle chiara, quasi rosea (quasi umana?) Fra le sue pagine compaiono alcuni disegni di antichi velieri e di creature mostruose e deformi, artigli e tentacoli, bocche affamate, miriadi di denti sanguinolenti. Uno squarcio nel buio dell'inferno, una visione indimenticabile del maligno. I membri della squadra sono quasi ipnotizzati da quelle immagini.

Il secondo volume è un grosso tomo rilegato in cuoio con bordature in oro, le sue incisioni sono finemente lavorate, al suo interno lunghi brani in latino, greco e soprattutto arabo. Anche qui creature mostruose e deformi sembrano uscire dalle consunte pagine.

La squadra sta ancora esaminando i manoscritti quando un lieve strusciare attira l'attenzione di uno di loro. Si accorgono che nella lieve oscurità della biblioteca si muovono ombre ben più oscure, un gruppo di lunghe e nere tonache si sta avvicinando. La squadra è circondata, i componenti si muovono avvicinandosi l'un l'altro e indietreggiano verso uno dei lunghi tavoli della biblioteca.

I monaci fermano il loro avanzare. Per alcuni istanti i due gruppi restano immobili e in silenzio, i monaci a formare un cerchio, la squadra con il fiato sospeso ad attendere gli eventi. I monaci lentamente abbassano i cappucci dei loro sai e scoprono i loro volti deformi da rettili marini, le lunghe squame scure, gli occhi luminescenti, i denti aguzzi e le lunghe lingue appuntite, ai lati del collo delle branchie lucenti si alzano e si abbassano secondo il ritmo del respiro di quelle creature.

Project Octopia



Una delle creature con in mano un piccolo sacco si fa avanti; muta, rovescia il sacco dinanzi agli occhi della squadra: la testa di fratello Rouvas rotola sul pavimento, grumi di sangue incrostano la bocca e il naso, mentre un'espressione di orrore ancestrale deforma ogni singolo muscolo del suo viso, le orbite vuote degli occhi sembrano ricordare l'oscurità degli abissi marini.

La voce di una delle creature rompe il silenzio. È una voce vischiosa e sibilante, ma i membri della squadra riconoscono in essa quella che fino a poche ore prima era la voce del priore. La creatura/priore si complimenta con i membri della squadra per la loro abilità nell'intrufolarsi nel suo monastero e nella biblioteca segreta, ma ride del loro destino prossimo. Li avverte che li attendono inaspettati e raffinati tormenti, che gli faranno in breve tempo invocare speranzosi la morte (qui il Master può sbizzarrirsi nelle minacce e nella descrizione dei tormenti). Comincia poi a raccontare delle meraviglie e della potenza dell'Ordine di Dagon a cui tutti loro in un modo o nell'altro, con la morte o con la schiavitù, verranno presto sottomessi.

La squadra a questo punto dovrà decidere come comportarsi: nessun tipo di trattativa potrà essere portata a buon fine con le creature. Rimangono due sole alternative: 2E "Combattere" o 2F "Fuggire".



2E: Combattere

Se la squadra deciderà di combattere in un primo momento sembrerà avere una qualche possibilità di sconfiggere i monaci, ma in breve la ferocia e gli artigli famelici delle creature avranno la meglio.

Finale negativo

Gran parte della squadra verrà sterminata, alcuni fortunati verranno catturati per essere trasformati a loro volta in creature. A discrezione del Master, se qualche membro della squadra si dovesse dimostrare particolarmente astuto e abile nel combattimento potrebbe riuscire a rompere il cerchio degli assalitori e darsi alla fuga attraverso i lunghi corridoi del monastero. Vai al paragrafo 2F "Fuggire".

2F: Fuggire

Se la squadra decide di fuggire, dovrà attuare uno stratagemma per distrarre momentaneamente gli aggressori; le probabilità di fuga aumenteranno in proporzione alla bontà dell'idea. In ogni caso molti di loro rischiano di

Il monastero

essere feriti dai lunghi artigli delle creature; eventuali ferite potrebbero portare, se non curate velocemente ed efficacemente, a pericolose infezioni dalle conseguenze imprevedibili.

Se decideranno di fuggire lasciando i libri, potrebbero salvarsi tutti ma fallirebbero la missione.

Se invece decidono di recuperare uno dei testi, dovranno fare una scelta che potrebbe avere delle importanti ripercussioni per il futuro di tutto il progetto *Octopia*. In questo caso, però, non si precluderanno la possibilità di fuggire.

Se invece decidono di portare con loro entrambi i libri allora saranno rallentati e qualcuno di loro potrebbero correre il rischio (è una questione di probabilità) di rimanere prigioniero delle creature. Sarebbe opportuno che il Master avvisasse in qualche modo della concretezza del pericolo, in modo che la squadra possa decidere con consapevolezza il da farsi.

La fuga avviene uscendo dalla biblioteca, attraverso i lunghi e oscuri corridoi del monastero, che sembrano essere divenuti un vero e proprio labirinto; la squadra è in difficoltà e potrebbe rischiare di perdersi.

Se decidessero di recarsi verso l'ingresso da cui sono stati accolti dal priore, lo troverebbero sbarrato e sorvegliato da altre creature.

Se decidono di barricarsi in qualcuna delle celle o delle stanze del monastero, la loro fine è segnata.

Se continuano la fuga correndo attraverso uno dei corridoi sentiranno una voce che li chiama. Sorpresi, si volteranno e vedranno fratello Stratos che fa cenno di seguirlo attraverso un corridoio secondario che non avevano notato. La squadra dovrà decidere se seguire o no il giovane monaco, nel farlo si dovrà tener conto che lui ha ancora un aspetto umano e non si è trasformato in un rettile marino.

2G: Seguire il monaco

Se la squadra decide di seguire il monaco questi li condurrà, attraverso uno stretto passaggio, fin nella chiesa del monastero e qui in una delle absidi, in cui è ben visibile un passaggio che scende in quelle che sembrerebbero delle catacombe. Il monaco li istruisce dicendo loro che attraverso quel passaggio giungeranno in una grotta che sbuca alla base della scogliera su cui è costruito il monastero. Lì troveranno ad attenderli delle veloci e potenti moto d'acqua. Non dovranno assolutamente perdere tempo ma fuggire il più velocemente possibile, poiché

Project Octopia

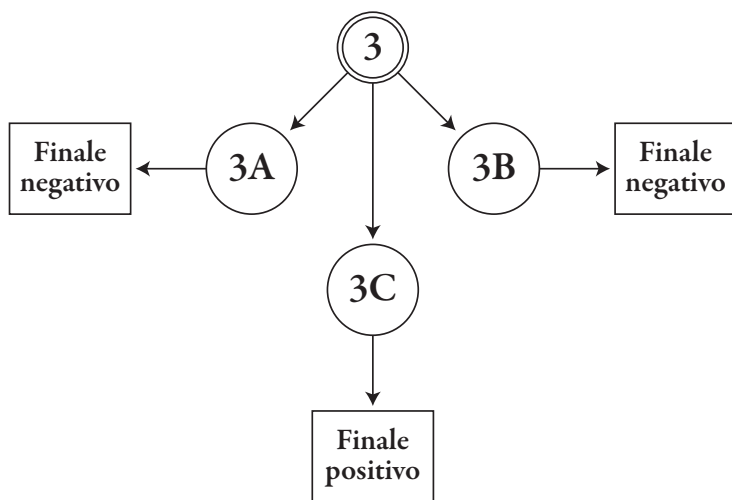
lui non può fare più nulla per proteggerli. La squadra sarà sorpresa e titubante; se provano a fare domande, il giovane monaco si limiterà a sorridere, misterioso ed enigmatico, limitandosi a dire di portare i suoi saluti al prof. Klimann-Schäfer.

La squadra si inoltra nel passaggio, mentre il monaco scompare nelle ombre della chiesa. Vai alla scena 3: “La grotta”.

2H: Non seguire il monaco

Se la squadra deciderà di non seguire il monaco, la sua fine sarà inevitabile: verrà catturata o sterminata (il combattimento cruento e sanguinario).

Se, nelle sue peregrinazioni in fuga lungo gli anfratti del monastero, la squadra si rifugerà nella chiesa, qui non avrà difficoltà a individuare il passaggio in una delle absidi. In tal caso vai alla scena 3: “La grotta”.



Scena 3: La grotta

La scala scende ripida, piccole e deboli fiammelle poste ai lati del cubicolo rischiarano flebilmente quella che sembra una vera e propria discesa agli Inferi. I componenti della squadra si muovono veloci rischiando a ogni passo

Il monastero

di rovinare a terra. Il passaggio li conduce a un'ampia grotta con un'apertura sul mare; le onde spumose e imbizzarrite entrano tra le rocce; l'alba del caldo sole della Grecia comincia a rischiarare l'orizzonte e la luce riflessa dal mare penetra nell'anfratto roccioso. Legate vicino all'apertura della roccia vi sono delle moto d'acqua con le quali potranno allontanarsi e raggiungere la nave appoggio che li attende a largo delle coste elleniche.

Gli uomini sono euforici: la libertà è a portata di mano. Se saranno preda dell'entusiasmo potrebbero rischiare di cadere in acqua mentre si accingono a salire sulle moto e con loro cadrebbe anche il bottino trafugato dalla biblioteca...

3A: A mani vuote

Finale negativo

Se al momento della fuga la squadra non ha recuperato nessun manoscritto, i personaggi raggiungeranno senza problemi la nave appoggio, ma nessun risultato apprezzabile sarà stato ottenuto dalla spedizione. Anzi, una potente ramificazione dell'Ordine di Dagon ha preso coscienza dell'esistenza del progetto *Octopia*. Si potrebbe in tal senso dar vita a un'ulteriore nemesi fra le due compagnie.

3B: Il libro sbagliato

Finale negativo

Se la squadra ha deciso di recuperare il manoscritto di grandi dimensioni, rilegato in cuoio e bordato in oro, avrà una ben amara sorpresa. Sia se caduto in acqua nella scena della grotta, sia se recuperato sano e salvo, si accorgeranno, una volta giunti in salvo sulla nave appoggio, che le pagine del libro sono divenute completamente bianche. Si ritroveranno fra le mani un ben misero specchietto per le allodole, i cui antichi segreti sono stati portati via dalle onde del mare e dalla ferrea volontà dell'ordine di Dagon.

3C: Il libro giusto

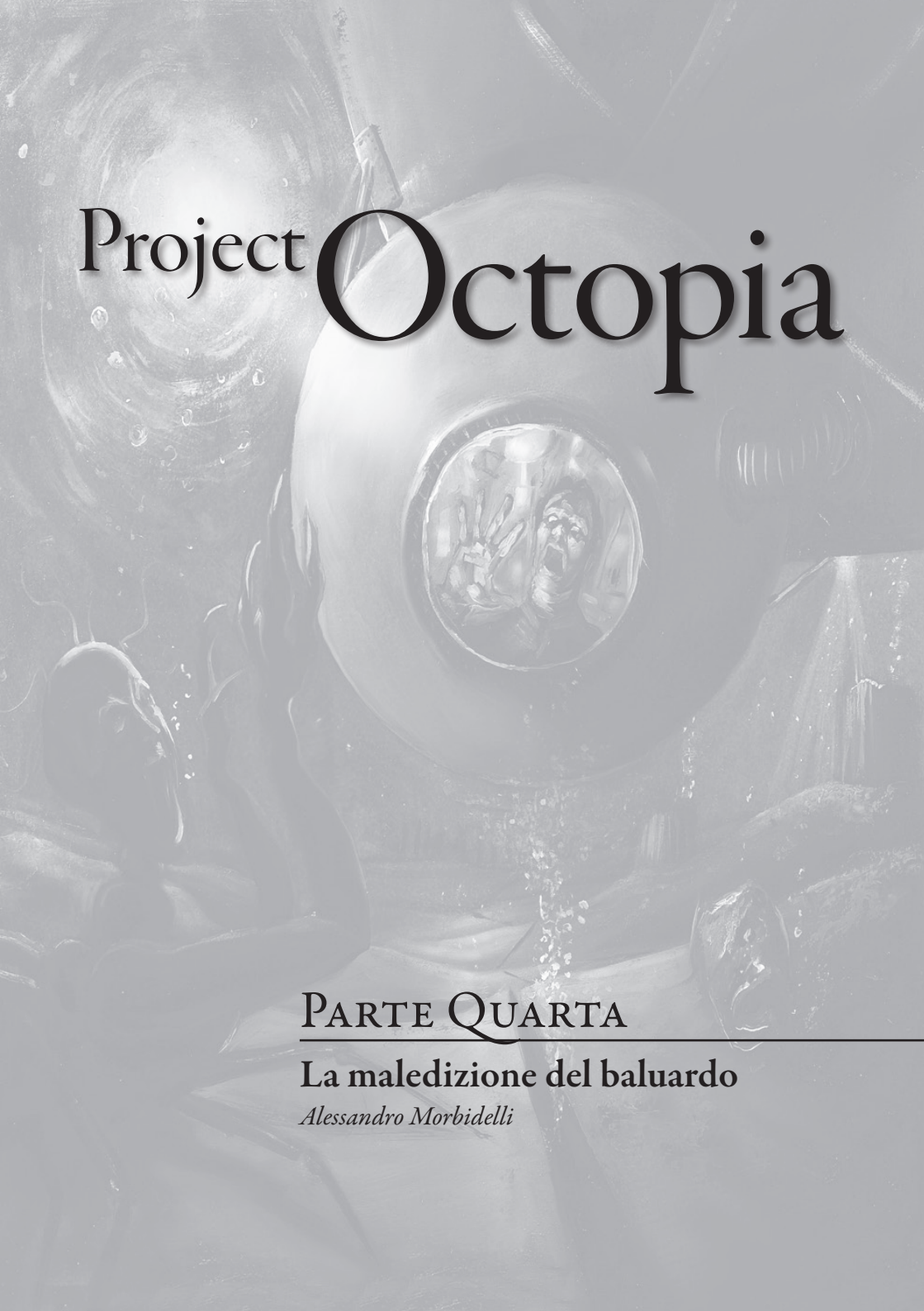
Finale positivo

Se la squadra ha recuperato il piccolo volumetto rilegato in pelle umana,

Project Octopia

nonostante questo possa essere caduto in acqua, non riporterà alcun danno, poiché esso era appartenuto a un marinaio e questi aveva provveduto a trattare le pagine con olio e colla, per renderle impermeabili. Il prof. Klimann-Schäfer sarà entusiasta del risultato ottenuto: il volumetto si rivelerà preziosissimo e la sua traduzione porterà alla scoperta di nuovi e inaspettati scenari.





Project Octopia

PARTE QUARTA

La maledizione del baluardo

Alessandro Morbidelli

Project Octopia



Scenario per avventura ispirata a “Snorri Snorrison” di Alessandro Morbidelli
- dall’antologia *Onda d’abisso* (L’Orecchio di Van Gogh, 2010).

Quest’opera è distribuita con licenza **Creative Commons: Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported**. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>.

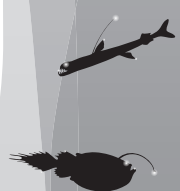




Introduzione

Il progetto *Octopia* si trova a fronteggiare un mistero artistico e una minaccia che viene dal freddo.

Il professor Klimann-Schäfer mantiene rapporti di corrispondenza con diversi docenti universitari berlinesi. Uno di questi lo contatta con una notizia allarmante: una giornalista del *The Guardian* ha trovato un quadro raffigurante uno Shoggoth acquatico esposto in una galleria d'arte londinese. L'autore, un islandese di nome Snorri Ragnarson, viene contattato subito dalla squadra *Volcano* e dopo alcune reticenze riporta i dettagli di una storia incredibile. La sua famiglia, da anni, combatte queste creature nei mari d'Islanda, a Hùsavík. Il progetto *Octopia* si mette in moto: una nave equipaggiata con un batiscafo raggiunge la costa islandese e scopre che negli abissi turbolenti dell'Islanda si nasconde qualcosa di terribile e che la paura può sconvolgere per sempre, anche quando il male sembra ricacciato nelle profondità più buie degli abissi.



Antefatto

Marzo 1988, Londra. La *Saatchi Gallery of Contemporary Art* è aperta ormai da tre anni. Ubicata a Islington, nella parte interna più settentrionale di Londra, ospita le collezioni d'arte dello stesso Charles Saatchi, istrionico proprietario che tuttavia risiede negli Stati Uniti, ed è famosa per l'attenzione dedicata all'arte americana e per le opere delle giovani promesse minimaliste statunitensi. Alla ricerca di un nuovo Jackson Pollock o di un novello Mark Rothko, la famosa

Project Octopia

giornalista del *The Guardian*, Cathleen Lowry, si avventura tra le sale e i corridoi della galleria durante uno dei suoi rari pomeriggi liberi.

L'ingresso nella sala Europe, l'ultima stanza, la più piccola, dedicata alla collezione, per poco non le fa venire un colpo. Ha ancora in mente la piacevole serata di due mesi prima ad Hausburg, ospite del professor Thomas Ziegler-Holder, docente di antropologia alla *Humboldt Universität* di Berlino, in occasione della presentazione di un saggio del professore sulla *Nacht der langen messer*, l'epurazione nazista dei vertici delle *Sturmabteilungen* (SA) e degli oppositori politici di Adolf Hitler. Tra un bicchiere di brandy e l'altro, pendere dalle labbra del professore era tutto quello che era riuscita a fare, anche quando questi le aveva raccontato di un suo caro ex-collega, il professor Johannes Klimann-Schäfer, e delle sue strane teorie su esseri fantastici che abiterebbero i fondali dell'oceano. Teorie che costringevano i due studiosi a fitti scambi epistolari e a interminabili consulenze telefoniche. Durante il colloquio, che era poi proseguito nella camera di Ziegler-Holder ed era durato quasi tutta la notte, Cathleen non aveva potuto evitare di rabbrivire di fronte alla descrizione di una di queste creature, tanto che nel sonno l'immagine vivida di questa si era manifesta sotto forma di incubo.

Per questo motivo, trovare la materializzazione pittorica della sua visione su tela quasi la fa svenire: la stessa creatura descritta da Thomas Ziegler-Holder, intenta a uscire da un mare buio e denso, fa mostra di sé su un olio su tela dal prezzo di 800 £.

Cathleen Lowry esce di corsa dalla galleria d'arte e telefona al professor Ziegler-Holder.

Prologo per i giocatori

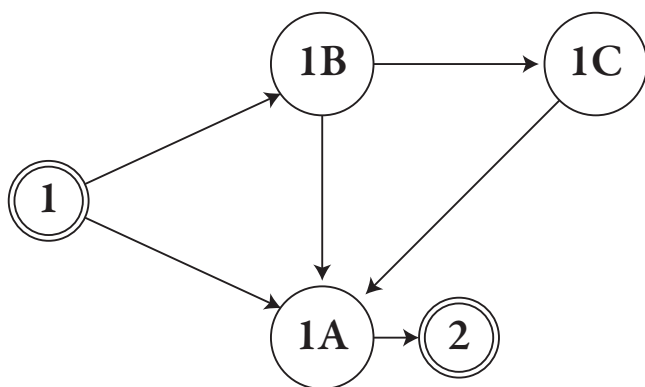
Marzo 1988, Base Actea.

Il prof. Johannes Klimann-Schäfer convoca la squadra *Volcano*, una partecella del progetto *Octopia* composta da uno psicologo, una coppia di militari, un biologo e un antropologo/occultista, che già in altre occasioni hanno lavorato insieme in Europa. Riferisce ai presenti di aver ricevuto una telefonata allarmata da un vecchio collega berlinese, l'antropologo Thomas Ziegler-Holder.

Questi a sua volta è stato contattato da una giornalista del *The Guardian*, tale Cathleen Lowry, su un ritrovamento di grande importanza per il progetto *Octopia*. Maledicendo la sorte per il fatto di avere un collega chiacchierone, il prof. Klimann-Schäfer deve ammettere tuttavia che proprio per merito della

La maledizione del baluardo

loquacità del collega si è potuto scoprire un pittore a Londra capace di dipingere olio su tela una riproduzione perfetta di una certa creatura che il progetto *Octopia* conosce bene: Shoggoth acquatici. Questa opera si trova nel padiglione Europe della Galleria Saatchi a Islington. A questo punto il passo successivo è chiaro: trovare il pittore, che risponde al nome islandese di Snorri Ragnarson, e cercare di scoprire quale sia la fonte della sua ispirazione.



Scena 1: Londra

La squadra arriva a Londra dove per prima cosa deve recuperare l'indirizzo dell'artista Snorri Ragnarson: per fare questo può rivolgersi direttamente alla Galleria Saatchi (1A) o alla giornalista Cathleen Lowry (1B).

1A: La Galleria Saatchi

La Galleria Saatchi è ubicata a Islington, quartiere prossimo al centro storico di Londra dove trovano spazio boutiques e negozi d'arte. Si tratta di un'ala al piano terra di un vecchio edificio vittoriano, accessibile da un giardino in cui fantasie di roseti e siepi di bosso compongono un tranquillo quadretto bucolico. Otto sale, collegate da aperture più larghe di semplici porte, si susseguono mostrando oli su tele, sculture in bronzo e bozzetti d'argilla, persino spartiti musicali a firma di un certo Erich Z.

Il direttore di galleria, Mark Hopper, uomo alto e magro e dal classico aplomb britannico, anticipa alla squadra che non avrebbe mai pensato di co-

Project Octopia

noscere qualcuno interessato ai dipinti orribili di Snorri Ragnarson (la squadra guadagna questa info: Ragnarson espone alla Saatchi con una certa regolarità, ruotandole periodicamente, opere raffiguranti creature orribili e repellenti, opere che non si sa per quale motivo destino l'interesse del magnate Saatchi).

Al momento una sola opera di Ragnarson è esposta: *La creatura*. La squadra guadagna l'indirizzo di Ragnarson. Proprio mentre la squadra sta per uscire dalla Galleria, arriva il prof. Ziegler-Holder che dice alla squadra di avere un appuntamento con la Lowry.

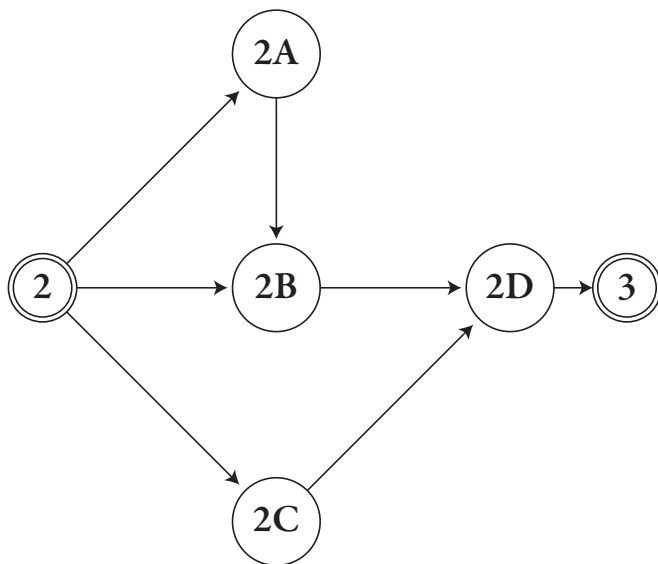
1B: A casa di Cathleen Lowry

Cathleen Lowry abita al terzo piano di un condominio di lusso di Southwark ed è irreperibile: una vicina di pianerottolo ingioiellata e odorante di cherry, incontrata per caso, dice alla squadra di averla vista partire con un paio di bagagli il giorno prima, aggiungendo di essere rimasta sconvolta dai capelli della ragazza, famosa per la capigliatura corvina e ribelle. A detta della signora, capelli candidi come quelli di un vecchio ultracentenario avrebbero sostituito il nero naturale della ragazza. La squadra non guadagna l'indirizzo di Ragnarson.

1C: Un'occhiata in giro

La squadra potrebbe decidere di entrare a casa della giornalista: la vicina sembra non aver niente di meglio da fare che presidiare il pianerottolo di ingresso, quindi si tenterà l'ingresso con un espediente che combini l'allontanamento della signora e l'effrazione della serratura. La mancanza di uno di questi elementi non consentirà l'ingresso in casa della Lowry. L'appartamento è molto grande e spazioso, arredato con gusto, elementi di Bauhaus e cristalli di Boemia hanno tutti una precisa collocazione che denota una regola distributiva quasi maniacale. Se qualcuno cercherà nella segreteria telefonica a nastro, scoprirà un messaggio in cui a Cathleen Lowry viene chiesto di confermare un incontro con il prof. Ziegler-Holder alle ore 18.00 alla Galleria Saatchi. Se qualcuno cercherà nel comodino in camera da letto troverà dei fogli stropicciati con la stessa creatura del dipinto abbozzata a matita e una strana scritta: "Adesso lo so. Sono una di loro".

La squadra non guadagna l'indirizzo di Ragnarson.



Scena 2: a casa dell'artista

La squadra e il prof. Ziegler-Holder, dopo aver aspettato per più di un'ora l'arrivo in galleria della giornalista, decidono di raggiungere l'abitazione di Snorri Ragnarson. L'artista abita con il figlioletto in un vecchio stabile riadattato a piccoli appartamenti nell'East End. Trovarlo in casa è semplice: riuscire a parlarci non lo è affatto. Ragnarson è ubriaco fradicio. È sdraiato sul divano, proprio dietro la porta di ingresso, in quello che si direbbe un salone solo per la presenza di un televisore acceso su un canale di cartoni animati e un basso tavolino di vetro sul quale giace una bottiglia di whisky vuota e alcuni fogli di carta arrocchettati.

La squadra potrà parlare con il piccolo Snorri Snorrison, il figlio (2A), cercare di far riprendere il padre (2B), rovistare in casa (2C).

2A: Snorri Snorrison

Il piccolo Snorri Snorrison dirà alla squadra di cercare delle pillole rosse e altre gialle. Mescolarle in un bicchiere d'acqua consentirà al padre di rimettersi in piedi in breve tempo.

2B: Il risveglio dell'artista

Un secchio d'acqua in testa sveglierà l'artista ma non il suo eloquio; per una presa di coscienza vera e totale servono delle pillole rosse e gialle, le stesse che sono indicate in una ricetta medica arroccettata sul tavolo. Una volta sveglio, la prima cosa che farà sarà insultare a gran voce i presenti imputandoli di essere entrati a casa sua senza alcun permesso.

2C: Un'occhiata in giro

L'appartamento è tenuto nella penombra da pesanti tende in raso nero. Una fioca luce proviene dalla televisione accesa nel soggiorno e flebili riflessi di luce scivolano da sotto il tessuto alle finestre. Ci sono altre due stanze, oltre al bagno: una camera da letto comune, con due letti, e un laboratorio d'arte che ospita diverse tele (paesaggi nebbiosi, sagome di cetacei, creature, alcune mai viste dalla *Volcano*). Snorri Ragnarson si sveglia. E insulta i presenti.

2D: Il colloquio con Snorri Ragnarson

Snorri Ragnarson recupera la ragione: come si appropria a lui la squadra? Rivela subito informazioni sul progetto *Octopia*? O cerca altre soluzioni? Le domande che stuzzicheranno Ragnarson riguarderanno la creatura da lui dipinta. Tutti scopriranno che in realtà il pittore ha bisogno di togliersi certi pesi malevoli dallo stomaco. Ragnarson inizia il suo racconto, dopo essersi assicurato che il figlietto sia chiuso in camera sua, intento a disegnare. Ragnarson parla a bassa voce e racconta di una maledizione che avrebbe colpito la sua famiglia anni e anni prima. Una maledizione che continua a perseguitare suo padre, il vecchio Ragnar Byornison. Una maledizione che ha ucciso sua moglie, costringendolo a fuggire a Londra per proteggere almeno il suo unico figlio: periodicamente, la baia a nord di Húsavík viene attaccata da creature che provengono dal mare, esseri simili in tutto e per tutto a quello dipinto sulla tela esposta al Saatchi. A detta di suo padre, ogni volta che uno di questi esseri riesce a superare la spiaggia, nel mondo scoppia una guerra, ma queste sono solo leggende, a confronto della realtà orribile e inspiegabile che colpisce la cala rocciosa. Per questo c'è sempre bisogno, da mezzogiorno a mezzanotte, di qualcuno che faccia da baluardo alla spiaggia. Qualcuno di famiglia. Lui le ha viste, queste creature, e non ha la minima intenzione di tornare in Islanda. Le ha viste

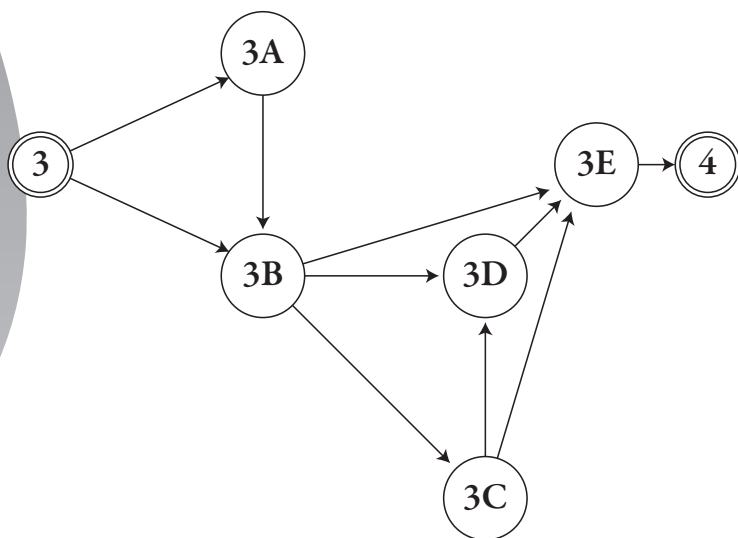
La maledizione del baluardo

scivolare fuori dall'oscurità, quando in Islanda la notte è lunga e il giorno giace sopito. Le ha viste dopo la mezzanotte, nelle loro forme più abiette.

Mentre ricorda, Ragnarson si porta le mani ai capelli e i suoi occhi si riempiono di lacrime.

Per rompere la tensione, il prof. Ziegler-Holder, presente alla discussione, chiede al pittore se per caso fosse stato contattato da Cathleen Lowry, a sua detta molto strana dal ritrovamento in galleria.

Ragnarson conferma i dubbi di tutti: la giornalista si è messa in contatto con lui e lui le ha dato l'indirizzo di suo padre, in Islanda.



Scena 3: Islanda

I presupposti per un impiego solido delle risorse del progetto *Octopia* ci sono tutti. La squadra viaggia fino in Islanda su una piccola nave trasporto della US Navy. Klimann-Schäfer equipaggia la spedizione con la *Trieste 70* e predispone un comodo attracco al porto di Húsavík. La squadra, a cui nel frattempo si è aggiunto Ziegler-Holder, arriva in città tra gli sguardi curiosi dei pescatori: il cielo è nero e piove a dirotto. Il buio opprimente, che in questo periodo dell'anno ricrea un perenne crepuscolo, sembra voler inghiottire le strade e i tetti co-

Project Octopia

perti d'erba delle case più prossime al porto. Una caotica e informe schiuma bianca testimonia la rabbia del mare contro i moli del porto turistico. Nessun turista avrebbe intrapreso la via del *whale watching* per cui Húsavík è famosa.

Inoltre, la tempesta porta dal mare una densa nebbia che avvolge l'intera costa. Folate di vento taglienti come il vetro scoprono di tanto in tanto il campanile della Húsavíkurkirkja, la piccola chiesa in legno costruita a ridosso del porto. Sono le undici del mattino: secondo la testimonianza di Ragnar, tra un'ora suo padre scenderà in spiaggia.

3A: In taverna

La compagnia decide di fermarsi in una taverna, l'unica nel porto, vicina ad alcune imbarcazioni da pesca arrugginite. L'interno è buio, se non fosse per alcune lampade appoggiate alle finestre, che illuminano un grezzo pavimento in pietra e rivestimenti di legno alle pareti. Il locale è vuoto, se non fosse per l'oste, un uomo calvo e flaccido, con uno strano sorriso perennemente dipinto sul volto. Nel locale si potranno avere informazioni sul vecchio Byornison, da tutti considerato un pazzo, ma si perde la cognizione del tempo.

3B: Verso la casa di Ragnar Byornison

Nel solco naturale che si increspa tra due spuntoni montuosi molto alti, un sentiero di antica pietra vulcanica scende fino al mare. La via segue un pendio brusco e ripido fino a una spiaggia di sabbia nera, larga un centinaio di metri, completamente avvolta nella nebbia. In cima al declivio si trova la casa di Ragnar Byornison.

3C: A colloquio con Ragnar Byornison

La squadra può tentare di parlare direttamente con Ragnar, ma sarà accolta da fucilate e se qualcuno fosse estremamente lento potrebbe anche rimetterci le penne. Le forze dell'ordine tarderebbero, come di consueto in Islanda, qualche giorno a farsi vive. Quando la squadra si sarà allontanata, il vecchio tornerà alle sue abitudini.

3D: Un'occhiata in casa

La squadra può lasciar partire Ragnar per la spiaggia e cercare di intrufolarsi in casa sua: l'interno è spartano ed essenziale; due piani, uno a livello

La maledizione del baluardo

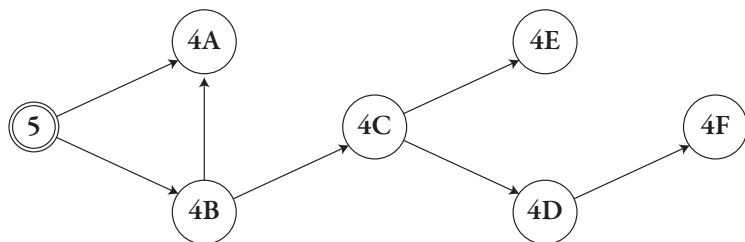
terra con un ampio camino spento e un tavolo da cucina spoglio. Alle pareti, una rastrelliera per fucili vuota e alcuni strani oggetti, medaglioni, frammenti di denti, simboli abbozzati su carta ingiallita. Accanto al camino, una catasta di giornali che potrebbero sembrare carta da fuoco, ma che, se esaminati, si dimostrano come prime pagine riguardanti notizie di guerre nel mondo.

3E: Lo sparo

La squadra sente uno sparo provenire dalla cala. Corsa di tutti verso il sentiero che scende. Alla spiaggia, resa infida dal crepuscolo islandese, ci si trova davanti a una scena inaspettata: il vecchio Ragnar, armato di fucile, cerca di colpire qualcosa che si muove nell'acqua. Soltanto aguzzando lo sguardo si capirà che ciò che galleggia tra le onde assumendo una posizione innaturale e immonda altri non è che Cathleen Lowry, con i capelli completamente bianchi e la pelle rosea e glaciale.

Il prof. Ziegler-Holder cercherà di raggiungerla. Se qualcuno lo accompagnerà, appena sarà immerso nell'acqua fino alla vita verrà attaccato da immonde forme viscide e repellenti che lo inghiottiranno [FINE PER QUEL GIOCATORE]. Questa sarà comunque la fine di Ziegler-Holder, mentre un'orrida Cathleen Lowry sogghigna masticando tra i denti frasi impronunciabili, una schiuma bianca e rossa di sangue scivola lontano, al largo, portandosi dietro anche la giornalista.

Il vecchio Ragnar corre lontano, perdendosi nella nebbia lungo la spiaggia. Chi cercherà di rincorrerlo non lo troverà.



Scena 4: negli abissi

Una spedizione sottomarina viene allestita con molta fretta: ormai non ci sono più dubbi, c'è qualcosa di mostruoso in agguato! Dal porto di Hùsavík

Project Octopia

parte la nave d'appoggio con il *Trieste 70*. A bordo, la squadra *Volcano* al completo. Gli strumenti di bordo rivelano forti correnti e insidiose formazioni rocciose. Pilotare il batiscafo in queste condizioni è molto pericoloso e richiederà al pilota numerosi test di abilità per riuscire a tenere sotto controllo il mezzo.

4A: Sbattuti sulle rocce

Una strana nenia sembra muovere le acque, sempre più dense e turbolente. Controllare il *Trieste 70* diventa impossibile. Un ritmo di tonfi sordi accompagna la musica maledetta: sono i terribili colpi che il batiscafo infierisce sulle rocce. La speranza di raggiungere certe profondità con simili danni svanisce insieme alla convinzione di poter sfidare l'ignoto. Missione annullata.

4B: La fessura vulcanica

Raggiunta una profondità maggiore, il *Trieste 70* individua una strana fessura vulcanica luminescente. Tentare di avvicinarsi è reso quasi impossibile da alcuni capodogli incredibilmente grandi e dalla pelle semitrasparente, tanto che organi pulsanti viscidati e neri spiccano persino nell'oscurità marina. Per allontanare i capodogli, servono emissioni di suoni ritmati e continui. Magari l'urto tra due pezzi del *Trieste 70* potrebbe servire da indizio. Se si riesce a produrre questi suoni, si va avanti, altrimenti i capodogli hanno la meglio.

4C: Il confronto con il mostro

I capodogli sono stati allontanati. La fessura è ormai vicina. Tuttavia, l'orrore sconvolge i presenti quando dalla medesima esce una enorme stella marina bianca e luminescente che si avviluppa al batiscafo. La pressione esercitata sul *Trieste 70* è devastante: il sistema di galleggiamento ne risente e la struttura stessa sembra cedere.

4D: Emersione rapida

Qualcuno, esperto di manovre subacquee, ha l'idea di mollare la zavorra. Mentre il batiscafo risale velocemente in superficie, a tutti sembra di sentire una strana cantilena provenire dagli abissi. La stella marina perde la sua forza mano a mano che la superficie si avvicina: all'altezza dei capodogli si stacca del tutto, mentre nelle profondità un rombo assordante testimonia un ter-

La maledizione del baluardo

remoto violento che chiude la fessura. Non potendo più rientrare, la stella fluttua fino a quando i capodogli decidono di sbranarla.

4E: Implosione

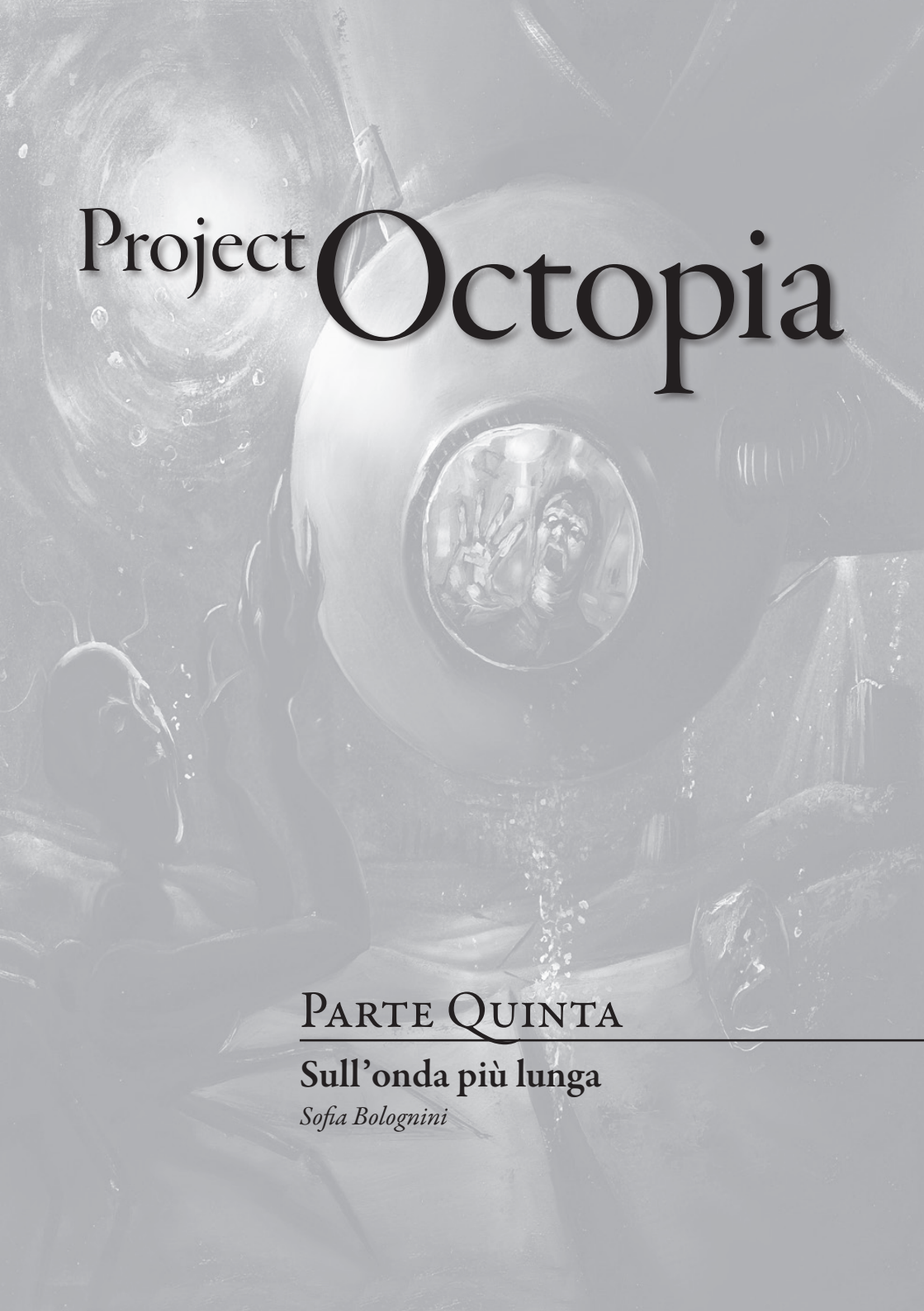
La pressione della stella è eccessiva anche per la sfera d'acciaio del *Trieste 70*. I boccaporti cedono, i finestrini esplodono, l'acqua inizia a entrare e la pressione fa il resto. L'equipaggio termina la sua avventura nelle profondità del mare. Per sempre.

4F: Ritorno a Hùsavík

La missione ha portato alla chiusura della fessura e alla strana scomparsa di Cathleen Lowry. Quando la squadra torna a casa di Ragnar Byornison, l'accoglienza è la stessa della prima volta. Il vecchio non vuole nessuno tra i piedi e come ogni giorno continua a scendere verso la spiaggia, armato di fucile. Insieme a lui rimangono per due notti alcuni della squadra. Come volevasi dimostrare, il vecchio Ragnar non preme mai il grilletto, non avvista niente. Nella pazzia del vecchio Islandese, la squadra *Volcano* legge la forza del male antico, sempre in agguato, e inesorabile.

Project Octopia





Project Octopia

PARTE QUINTA

Sull'onda più lunga

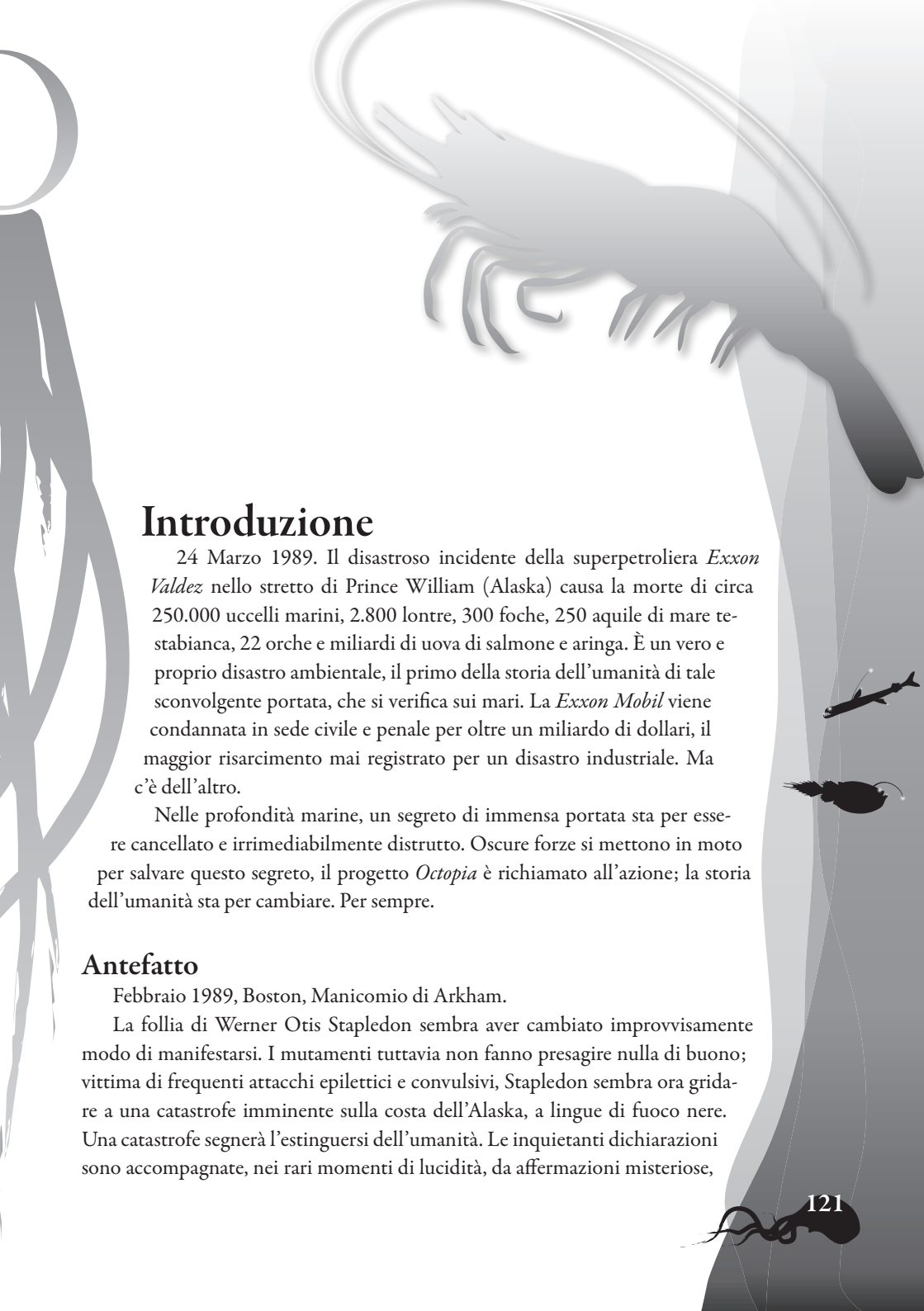
Sofia Bolognini

Project Octopia



Quest'opera è distribuita con licenza **Creative Commons: Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported**. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>.





Introduzione

24 Marzo 1989. Il disastroso incidente della superpetroliera *Exxon Valdez* nello stretto di Prince William (Alaska) causa la morte di circa 250.000 uccelli marini, 2.800 lontre, 300 foche, 250 aquile di mare testabianca, 22 orche e miliardi di uova di salmone e aringa. È un vero e proprio disastro ambientale, il primo della storia dell'umanità di tale sconvolgente portata, che si verifica sui mari. La *Exxon Mobil* viene condannata in sede civile e penale per oltre un miliardo di dollari, il maggior risarcimento mai registrato per un disastro industriale. Ma c'è dell'altro.

Nelle profondità marine, un segreto di immensa portata sta per essere cancellato e irrimediabilmente distrutto. Oscure forze si mettono in moto per salvare questo segreto, il progetto *Octopia* è richiamato all'azione; la storia dell'umanità sta per cambiare. Per sempre.

Antefatto

Febbraio 1989, Boston, Manicomio di Arkham.

La follia di Werner Otis Stapledon sembra aver cambiato improvvisamente modo di manifestarsi. I mutamenti tuttavia non fanno presagire nulla di buono; vittima di frequenti attacchi epilettici e convulsivi, Stapledon sembra ora gridare a una catastrofe imminente sulla costa dell'Alaska, a lingue di fuoco nere. Una catastrofe segnerà l'estinguersi dell'umanità. Le inquietanti dichiarazioni sono accompagnate, nei rari momenti di lucidità, da affermazioni misteriose,

Project Octopia

che farebbero riferimento a una musica, voci, o un suono non meglio identificabile/descrivibile, che accompagnerebbero Stapledon nel sonno e nella veglia, nella lucidità e nella follia.

Nessuno sa che lo stesso richiamo è contemporaneamente udito dagli altri membri del progetto *Octopia*, al punto da causar loro numerose notti insonni; ciascuno crede di essere l'unico a soffrire di questi "disturbi", o almeno prima dell'incidente dell'*Exxon Valdez*, nel marzo dello stesso anno.

La notte che precede il disastroso incidente, Stapledon precipita in uno stato di delirio profondo che allarma lo staff medico. Il paziente, che sembra ormai in punto di morte, grida parole confuse e difficilmente comprensibili riguardo una stele, un'incisione che va assolutamente protetta, un disastro ambientale nei pressi degli Stati Uniti, la squadra del progetto *Octopia* che va immediatamente ricomposta e inviata in missione.

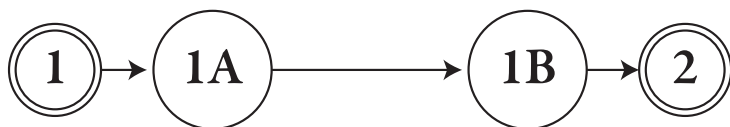
L'insistenza di Stapledon nel nominare il progetto costringe lo staff medico a informare il prof. Johannes Klimann-Schäfer circa i recenti peggioramenti delle condizioni psicologiche di Stapledon. Klimann-Schäfer riconosce nella descrizione delle dichiarazioni di Stapledon lo stesso richiamo che sembra tormentarlo da settimane; decide quindi di convocare una squadra subito dopo l'incidente della *Exxon Valdez*.

Prologo per i giocatori

Marzo 1989, Base Actea. Il prof. Johannes Klimann-Schäfer convoca una squadra costituita da un pilota e un copilota, un militare, un ingegnere, l'oceanologo William Edgewick e la dottoressa Marianne Maladie. Riferisce loro della telefonata ricevuta dal manicomio di Arkham, e nella descrizione dei vaneggiamenti di Stapledon, tutti i presenti si trovano a riconoscere lo stesso richiamo che da settimane sembra perseguitarli – compreso Edgewick.

L'incidente predetto da Stapledon sembra essere realmente avvenuto nello stretto di Prince Williams, in Alaska. Nessuno dei presenti sa immaginare quale potrebbe essere l'oscuro collegamento tra il disastro della petroliera e il suono che impedisce loro il sonno; non resta che recarsi sul luogo dell'incidente a indagare. La squadra non sa quale mistero li stia attirando di nuovo nell'Abisso, quali profondità dovranno raggiungere, cosa o chi troveranno ad aspettarli. Sanno solo che la musica nelle loro teste si fa sempre più forte e insopportabile, per lo meno dalla notte dell'incidente. Bisogna agire, e in fretta.

Si parte. Verso l'ignoto.



Scena 1: Alaska, stretto di Prince

Williams

La profondità media che il *Deep Quest* è in grado di raggiungere, e il numero di posti disponibili nell'abitacolo sembrano perfetti; l'oceanologo William Edgewick seguirà la squadra dalla nave appoggio, equipaggiata con una ventina di uomini e medici. Edgewick si terrà sempre in contatto con la squadra per tutta la durata dell'immersione, sempre che le condizioni del mare consentano il funzionamento del telefono subacqueo.

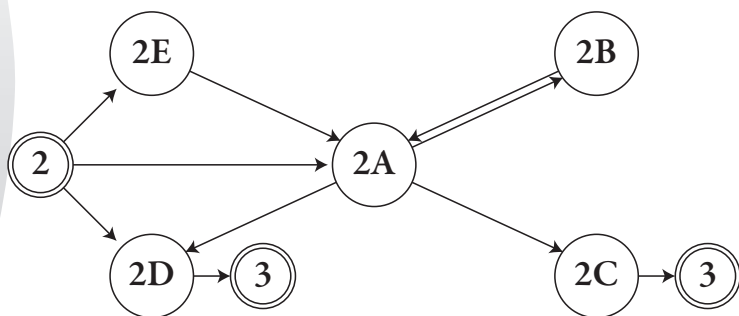
All'interno del *Deep Quest*, la squadra può decidere di scendere più in profondità (1B) o di rimanere di poco al di sotto del livello del mare per esplorare la costa (1A).

1A: Lungo la costa

La squadra decide di esplorare la costa, ma non trova nulla di interessante, se non un meraviglioso quanto inaspettato letto di rodoliti dai colori vivaci, sfavillanti alla luce del sottomarino; la colonia sembra addensarsi nelle profondità, verso il buio, formando una curiosa giungla abissale (forse pericolosa?); il richiamo che ogni membro della squadra avverte nella propria testa sembra esser diventato più forte sott'acqua, o per lo meno più chiaro. Qualcuno dice di riuscire a distinguere i suoni di una lingua sconosciuta, non meglio definibili. Ma per il momento non c'è modo di fare chiarezza, se non quello di scendere, ancora.

1B: Più a fondo

La squadra decide di avventurarsi nelle profondità marine. Il richiamo che ogni membro della squadra avverte sembra esser diventato più forte sott'acqua, o per lo meno più chiaro. Qualcuno dice di riuscire a distinguere i suoni di una lingua sconosciuta. Ma per il momento, non c'è modo di fare chiarezza.



Scena 2: *Deep Quest*, profondità

1.296 m

Dopo circa venti minuti di navigazione, resa più difficoltosa dalla rete sfavillante di rodoliti che sembrano infittirsi sempre più mano a mano che il *Deep Quest* s'inabissa, la squadra comincia ad avvistare l'allarmante profilo di un'oscura presenza seminascosta dai rodoliti danzanti. L'oggetto sembra molto grande e il sonar, impazzito a causa della giungla di coralli, non è riuscito a localizzarlo per tempo, né tantomeno sembra riuscire a individuarlo ora.

Il richiamo nella mente dei protagonisti si è fatto ancora più forte. Riuscire a parlare l'uno con l'altro comincia a diventare difficile. L'equipaggio si fa distratto e iniziano a sorgere malumori all'interno della squadra.

A questo punto, la squadra potrà avvicinarsi all'oggetto (2A), allontanarsene (2D), ignorarlo, continuando a inabissarsi (2E).

2A: Rotta verso l'oggetto

La squadra si avvicina all'oggetto; le manovre sono molto complicate per via dei rodoliti; dopo circa tre quarti d'ora, il sottomarino si è avvicinato abbastanza da consentire all'equipaggio di distinguere più chiaramente l'oggetto colossale. La scoperta è deludente: si tratta solo di una specie di grande masso che probabilmente sta infilzato sul fondale. Aggrappati vi sono una miriade di Rodoliti lucenti. Ma la cosa che turba la squadra è l'improvviso acquietarsi della musica nelle loro menti. Il precipitare del silenzio sembra allarmarli/spaventarli. Edgewick, in contatto con loro, suggerisce di tornare indietro,

Sull'onda più lunga

ché la missione sembra non aver portato ad altro che alla scoperta di uno stupido sasso.

Nessuno vuole ascoltarlo: sanno di essere sulla pista giusta. La squadra domanda a Edgewick come mai non si è accorto che la musica ha smesso di risuonare. Imbarazzato, egli sembra indugiare sulla risposta. Ma è solo per un momento; continua poi a sostenere risoluto la sua posizione. Che importa che la musica abbia smesso di suonare? Non sembra esserci nulla da scoprire, là sotto.

La squadra non si dà per vinta e comincia a esplorare il grande masso, che a distanza così ravvicinata sembra avere la curiosa forma di un vulcano.

All'imboccatura, i rodoliti sono scomparsi; la squadra trattiene il fiato: davanti ai loro occhi c'è una immensa voragine, nera, imperscrutabile.

Scendere all'interno di essa sembra essere l'unica soluzione. Il richiamo ha smesso di ripetersi; devono per forza trovarsi nella direzione giusta.

La squadra si inabissa per qualche minuto (dieci circa), fino a raggiungere il cuore del vulcano sottomarino. Sul fondo, con un diametro di circa 50 metri, si aprono tre gallerie, scavate nella roccia, impreziosite da altorilievi di marmo, roccia calcarea e corallo, raffiguranti misteriose creature marine dai numerosi tentacoli ma anche foreste e abitanti terrestri. Qualcuno deve averle costruite. Qualcuno deve averle progettate, disegnate, scavate. Ma chi? E soprattutto perché, a quelle profondità?

La squadra può scegliere se inoltrarsi nella galleria più alta e spaziosa (2B), o in una delle altre due, più piccole (2C).

2B: La galleria grande

La squadra si trova ben presto di fronte a un vicolo cieco. La galleria infatti termina con una sorprendente lastra di marmo scolpito e impreziosito di coralli; un'incisione domina la parete, in una lingua sconosciuta e indecifrabile; al di sotto, la raffigurazione sacra di due divinità abbracciate a quello che sembra essere il pianeta Terra.

La squadra può decidere di contattare Edgewick, per chiedere un eventuale aiuto nel decifrare l'incisione, oppure tornare indietro. Purtroppo, all'interno del vulcano sottomarino, il telefono subacqueo non funziona.

2C: Le gallerie piccole

La squadra scopre ben presto che entrambe le gallerie si congiungono in un unico grande tunnel in cui il sottomarino viene risucchiato. L'elettricità sembra andarsene per un momento; l'intero sottomarino smette perciò di funzionare. Sembra la fine. L'oscurità assoluta si schiaccia attorno al *Deep Quest*. I protagonisti potrebbero cedere al terrore.

2D: Rotta lontano dall'oggetto

La squadra decide di allontanarsi dall'oggetto non identificato, per non correre rischi inutili. Potranno riprendere la discesa più tardi, una volta raggiunta una distanza di sicurezza.

Il richiamo nelle loro teste è talmente forte da esser divenuto insostenibile. Il pilota, non più in grado di manovrare il sottomarino, neppure s'accorge di essersi impigliato tra la giungla di coralli. La squadra rimane immobile e inattiva. Il contatto con Edgewick è interrotto perché i protagonisti non riescono a udire nulla. Sembra essere la fine. Il suono pare perforare i timpani e spappolare il cervello. I protagonisti quasi non si accorgono che una miriade di creature inumane sta circondando il sottomarino. Attraverso gli oblò non riescono a distinguere altro che ombre nere, la vista offuscata dal dolore alla testa. Non si accorgono che le misteriose creature liberano il *Deep Quest* dall'intrico dei rodoliti e che lo trascinano lontano, riconducendolo verso quell'ostacolo che avevano tentato di evitare, una specie d'impressionante vulcano sottomarino. Il *Deep Quest* viene quindi lentamente trascinato a vertiginose profondità, la musica nelle loro teste ha smesso di suonare, ma l'equipaggio sembra non accorgersene: tra loro c'è chi è svenuto e chi è rimasto per il momento in uno stato di confusione totale. Sul fondo del vulcano, il *Deep Quest* viene condotto attraverso un cunicolo e qui rapidamente risucchiato. Le creature misteriose sono scomparse. L'elettricità sembra andarsene per un momento; l'intero sottomarino smette perciò di funzionare. L'oscurità assoluta si schiaccia attorno al *Deep Quest*.

2E: Ancora più a fondo

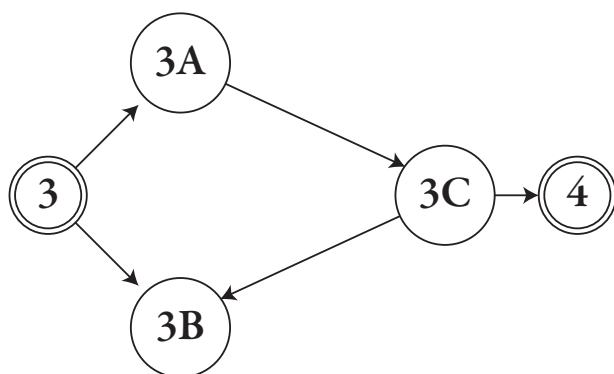
La squadra decide di ignorare l'oggetto e proseguire la discesa. Durante l'operazione, vedono sfilare al loro fianco l'immenso oggetto scuro non identificato. Ciò che turba la squadra è l'improvviso acquietarsi della musica nelle

Sull'onda più lunga

loro menti. Il precipitare del silenzio sembra allarmarli/spaventarli. Edgewick, in contatto con loro, suggerisce di tornare indietro.

Nessuno vuole ascoltarlo: sanno di essere sulla pista giusta. La squadra domanda a Edgewick come mai non si è accorto che la musica ha smesso di risuonare. Imbarazzato, egli sembra indugiare sulla risposta. Ma è solo per un momento; continua poi a sostenere risoluto la sua posizione. Che importa che la musica abbia smesso di suonare? Non sembra esserci nulla da scoprire, là sotto. La squadra non si dà per vinta e continua a inabissarsi per circa un quarto d'ora, finché non raggiunge il fondale. Qui la giungla di rodoliti è talmente fitta che il *Deep Quest* finisce per incagliarsi. Il pilota impiega del tempo per liberare il sottomarino dagli intrichi. L'inconveniente fa perdere circa un'ora e mezza di tempo all'equipaggio e per di più fa accumulare sul fondo del mezzo sedimenti vari che lo appesantiscono, rendendo più difficoltosa la risalita.

Se la squadra vuole continuare la missione, esplorare l'oggetto non identificato sembra essere l'unica cosa rimasta da fare.



Scena 3: Il mondo sottomarino

Quando la squadra riesce a riaversi e il *Deep Quest* riemerge dall'oscurità, davanti agli occhi sconvolti dei protagonisti si spalanca un universo sottomarino di dimensioni colossali. All'interno del vulcano, sul fondo dell'oceano, si rannicchia una vera e propria città, con milioni di celle (forse abitate) scavate

Project Octopia

nella roccia porosa come tanti alveari, come una vertiginosa parete di orbite vuote o di insetti neri e immobili. Quelle che sembrano stalagmiti si elevano a vari metri di altezza, dove si abbarbicano meravigliosi coralli fluorescenti che sembrano non aver nulla di terrestre. Il luogo appare deserto. Dovunque è posata una coltre di petrolio scuro, ad annerire le pareti porose e imbrunire i coralli. In alcuni punti sembrano essersi addensate macchie più consistenti di petrolio nero e viscido.

La squadra è confusa, sorpresa e soprattutto meravigliata. Ed ecco apparire all'improvviso una decina di creature sconvolgenti, mai viste prima, che lentamente prendono a circondare il sottomarino. I protagonisti non sanno se si tratta di creature benevole o malevole. Non hanno forma, non hanno un corpo. Sono come ombre nere, come polvere di petrolio vorticante. Ma sono vive.

La squadra può decidere di scappare per evitare l'accerchiamento del sottomarino (3A) oppure stare a vedere che succede, spaventati ma affascinati (3B).

3A: Un tentativo di fuga

Il sottomarino non risponde ai comandi. O meglio, sono il pilota e copilota a non essere più in grado di controllare le proprie menti e le proprie azioni. Qualcuno sta pilotando loro, impedendo che il sottomarino riparta. Alla squadra non resta altra soluzione se non quella di attendere le mosse delle creature misteriose, che nel frattempo hanno completamente accerchiato il *Deep Quest* e sono diventate più di un centinaio.

3B: Accerchiati

La squadra rimane immobile, attendendo che le creature facciano la prima mossa. Nel frattempo queste ultime hanno completamente accerchiato il *Deep Quest* e sono diventate più di un centinaio.

3C: Il dialogo con i polimorfi

All'improvviso la musica riprende a suonare nella mente dell'equipaggio, facendolo sobbalzare, ma ora il suono è più distinto. E non si tratta di musica: sono parole. Parole umane. Parole chiare e distinte, perfettamente comprensibili. Ora è tutto chiaro. Sono state quelle creature a richiamare l'equipaggio del progetto *Octopia* in Alaska. Perché vedessero quella città; perché scopris-

Sull'onda più lunga

sero la verità.

Milioni e milioni di anni fa, l'Universo era retto e governato da due divinità, l'una complementare dell'altra: il Dio Antiquo e il Dio Uomo. Il Dio Antiquo era il dio creazionista, capace quindi di generare materia che poi avrebbe costituito i pianeti e le stelle; il Dio Uomo era invece il Demiurgo, manipolatore della materia esistente, capace di ordinarla secondo forme perfettissime. Se Antiquo era il Dio della materia immortale e incorruttibile, Uomo era il Dio delle forme corruttibili, del divenire e dell'incessante. Antiquo era scienza, immortalità, sterilità; Uomo creatività, sviluppo, vita e morte, riproduzione.

Le due divinità, l'una indispensabile all'altra, dopo aver creato l'Universo e dopo averlo abitato esplicando in forme materiali e sensibili le loro entità divine (da qui il popolo degli Antichi e quello degli Uomini), finirono per entrare in conflitto l'una con l'altra, dividendosi.

Gli Antichi si erano infatti convinti della loro superiorità come esseri divini, immortali e creazionisti, e avevano abbandonato il pianeta Terra in previsione di un futuro ritorno, per spazzare via la razza umana e quindi annientare il Dio Uomo attraverso l'annientamento delle sue esplicazioni sensibili.

Nel frattempo, nel corso dei secoli, l'umanità aveva finito con il dimenticare la propria comune essenza divina: sebbene riconoscesse dentro di sé l'infinità del proprio pensiero e della propria coscienza, non sapeva più ricondurla a una matrice divina.

In questo processo un ruolo chiave l'avevano giocato gli abitanti degli abissi, esseri creati dagli Antichi, stabilitisi sui fondali marini terrestri. Questi ultimi infatti, abili manipolatori dei tessuti molecolari, avevano dato vita agli schiavi perfetti: i polimorfi. Lo scopo dei polimorfi era risalire le coste terrestri, assumere forme umane, istigare il popolo umano alla guerra e all'omicidio.

Compito dei polimorfi era stato anche quello di diffondere il culto di Idra e Dagon, perché gli umani sacrificassero i loro compagni e decidessero di trasformarsi in creature abissali, passando insomma "dall'altra parte" dello schieramento. Nella lotta per la loro indipendenza, i polimorfi sono stati sconfitti e si sono rintanati qui, in Alaska, nell'ultima città sottomarina sopravvissuta.

"Uomini, noi siamo i Poliformi e vi abbiamo chiamato per ricordarvi la vostra natura divina. L'essenza che vi appartiene da sempre e che pure avete voluto seppellire, completamente dimentichi della vostra natura. Dovete

Project Octopia

recuperare coscienza della vostra forza, se sperate di sconfiggere gli Antichi, quando torneranno.”

“Abbiamo dovuto chiamarvi prima che il vostro petrolio seppellisse per sempre la nostra ultima città, cancellando la prova della vostra potenza, cancellando la prova della vostra divina storia e natura: una stele, collocata al centro della città. Una stele, che reca scritte le parti dell’*Hydrophinnæ* volutamente omesse e nascoste dagli abitanti degli abissi per ordine degli Antichi. Brani con i quali al vostro mondo potrete dimostrare la vostra vera natura, ed essere creduti quando arriverà il momento.”

“Nelle vostre mani e nel vostro destino, sta anche tutto il destino del popolo dei polimorfi, che vi sconsiglia aiuto.”

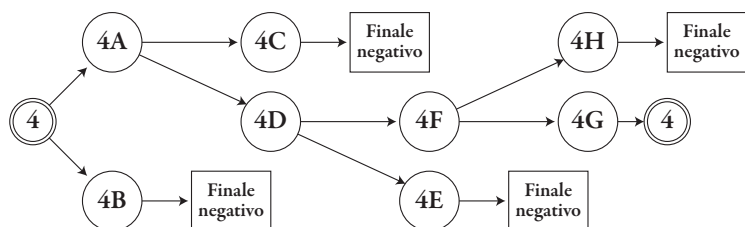
La squadra si fa guidare fino al cuore della città; i polimorfi sembrano trascinare il *Deep Quest*, che non ha bisogno di essere pilotato. Di nuovo lo spettacolo che si presenta agli occhi dei protagonisti è a dir poco sconvolgente: al centro di quattro enormi stalagmiti decorate di bassorilievi, sta una voragine vorticante, luminosa, lucente. È quella la fonte di luce dell’intera città; il bianco e il verdognolo rimbalzano sulle soglie delle celle e sul fondale frastagliato, creando un suggestivo gioco di luci e ombre; un’atmosfera da sogno improbabile o un incredibile incubo.

“Per recuperare la stele, alla fine del vortice, dovrete superare una prova; la prova che siate realmente umani. Se lo siete, non avrete problemi. Incontrerete e riscoprirete la divinità che sta assopita in voi, e tutto acquisterà senso.”

Non c’è scelta. La squadra deve lasciarsi risucchiare dal vortice, alla fine di tutto, nella luminescenza, al fondo della verità. Deve compiere un atto di fede; nulla li assicura di non essere in procinto di gettarsi tra le braccia della morte. Un baratro in fondo all’abisso. La verità che sta oltre la verità.

E se non sono dèi? Se il Dio Uomo non è mai esistito?

I nostri protagonisti, inevitabilmente, moriranno.



Scena 4: Il baratro in fondo

all'abisso

Cosa, all'interno della voragine? Cosa, al di là di spazio e tempo?

Che rumore fa la verità? Che colori ha. Che forme ha.

Tutto è a metà tra il sogno e il risucchio.

La squadra si risveglia in un campo di battaglia. Indossano armature, stringono archi e balestre, e spade. Medioevo? Non c'è tempo per domandarselo: una freccia è stata scoccata, si dirige a una velocità lampo al fianco della squadra, dritta contro un ragazzo dal viso sporco di fango.

Un membro della squadra si sacrifica per salvarlo (4A), nessuno lo salva: il ragazzo muore (4B).

4A: Al ristorante

La squadra si risveglia in un ristorante di lusso, con tovaglioli di stoffa bianca e ricami dorati, posate d'argento. Mentre il cameriere con la riga da una parte si avvicina per consegnare il conto, oltre la finestra, una bambina.

La squadra attende il conto da pagare (4C), la squadra rincorre la bambina (4D).

4D: Di fronte al plotone

La squadra si risveglia con una squadra di militari che puntano loro dei fucili addosso. Spalle contro il muro della propria cascina, la squadra sta proteggendo qualcuno, qualcosa. Una famiglia. Dei ricercati. Se consegnassero ciò che i militari stanno cercando, gli verrebbe risparmiata la vita.

La squadra consegna ai militari ciò che stanno proteggendo (4E), la squa-

dra si fa fucilare (4F).

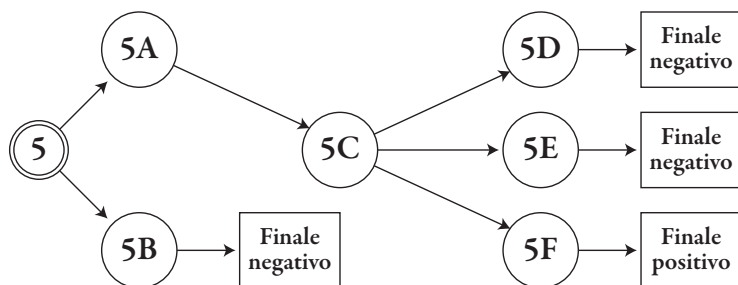
4F: Alla stazione

La squadra si risveglia in una stazione affollata. Affollata di mani e scarpe, e treni. E cappelli e valigie. E tante tante parole. Non c'è tempo per guardarsi intorno; a sinistra, un neonato viene preso in braccio da una donna che lo nasconde tra le vesti; a destra, il treno. Quell'unico treno. Quel treno che passa solo una volta, quel treno che hai aspettato tutta la vita. Il treno che sei nato per afferrare.

La squadra rincorre la donna per salvare il bambino(4G), la squadra prende il treno (4H).

4B, 4C, 4E, 4H: Finali negativi

L'avventura termina nel modo peggiore.



Scena 5: ritorno alla nave

La squadra si risveglia all'interno del *Deep Quest* senza ricordare assolutamente come ha fatto ad arrivare fin lì. Attorno a loro, l'oceano.

Il sonar ora è perfettamente funzionante; nessun vulcano sottomarino nei paraggi (come se non fosse mai esistito). Solo rodoliti fluttuanti. Nessuna voce in testa.

Eppure, tra le loro mani, una stele incisa di caratteri misteriosi. Incisa di verità. In attesa di essere letta, di essere mostrata al mondo come prova.

È il ritorno. Eppure qualcosa non va. La squadra sente gracchiare la voce della dottoressa Maladie. Una voce sconvolta: "Venite... venite... presto...

Sull'onda più lunga

Ed-Edgewick è impazzito...”

“Tutto l’equipaggio” continua a ripetere, “Siamo gli ultimi cinque... tutto l’equipaggio...”

La squadra, ancora sconvolta dagli avvenimenti vissuti, non sa cosa fare. Cos’è successo sulla nave appoggio?

Il contatto s’interrompe. Quando, ormai raggiunta la superficie, il *Deep Quest* viene agganciato e sollevato all’interno della nave appoggio, la squadra può decidere di far fare il primo passo al militare, con il fucile imbracciato (5A), oppure decidere di aprire il portellone e scendere, per cercare di capire cos’è successo (5B).

5A: Di soppiatto, col fucile spianato

Nel momento in cui il militare esce, fucile puntato davanti a sé, si rende conto che la squadra è finita nel bel mezzo di un’imboscata: tre soldati stanno puntando le armi contro il portellone; poco lontano, sul ponte, la dottoressa Maladie è intrappolata tra i tentacoli di una creatura orripilante, per metà polpo e per metà umana. Si tratta di Edgewick, che ha quasi completato la trasformazione in abitante degli abissi.

Il militare spara per primo. Colpisce uno dei due soldati che cade a terra; nella sparatoria, il secondo soldato muore e il militare viene seriamente ferito a una gamba.

5B: Tutti fuori

Nel momento in cui la squadra esce, si rende conto di essere finita nel bel mezzo di un’imboscata: tre soldati stanno puntando le armi contro il portellone; poco lontano, sul ponte, la dottoressa Maladie è intrappolata tra i tentacoli di una creatura orripilante, per metà polpo e per metà umana. Si tratta di Edgewick, che ha quasi completato la trasformazione in abitante degli abissi.

Finale negativo

Non appena i componenti della squadra escono, i soldati cominciano a sparare. Non ci saranno superstiti.

5C: Il confronto con Edgewick

Edgewick confessa alla squadra di essere un cultista della setta di Dagon.

Project Octopia



Quella è la sua vera natura, ovvero la natura di un mostro, di un uomo-pesce. Non ha mai udito alcun richiamo nella sua testa, aveva semplicemente finito. Aveva fatto in modo di venir convocato nella squadra in modo da sabotare l'impresa. Quella stele che hanno portato in superficie, non verrà mai mostrata, a nessun umano, in nessun tempo.

“Consegnatemi la stele” ordina Edgewick, “o la dottoressa morirà.”

Cosa farà la squadra? Il militare, anche se accasciato a terra e con la gamba sanguinante, cerca di sparare alla creatura (5D); la squadra non ha intenzione di consegnare la stele (5E); la squadra decide di consegnare la stele, cercando nel frattempo di pensare a una mossa alternativa (5F).

5D: La parola alle armi

Il militare spara ma Edgewick riesce a proteggere il proprio corpo grazie a qualche oscura e ignota magia.

Finale negativo

La dottoressa muore. La creatura si getta addosso alla squadra.

Non ci saranno superstiti.

5E: La stele è nostra!

La squadra non ha intenzione di consegnare la stele. Edgewick attua la sua minaccia nella maniera più cruenta che potete immaginare.

Finale negativo

La dottoressa muore. La creatura si getta addosso alla squadra.

Non ci saranno superstiti.

5F: La squadra cede la stele

Mentre la squadra sta per consegnare la stele a Edgewick, succede l'impen-sabile: la dottoressa estrae un bisturi dai pantaloni e si suicida. La squadra grida. Edgewick è confuso. Il militare spara.

Finale positivo

Una donna si è sacrificata per l'umanità. Perché l'umanità sapesse. Il militare continua a sparare. Sotto la raffica di colpi Edgewick precipita in mare. Che sia questa la forza dell'umanità? Il sacrificio e il coraggio? L'unità



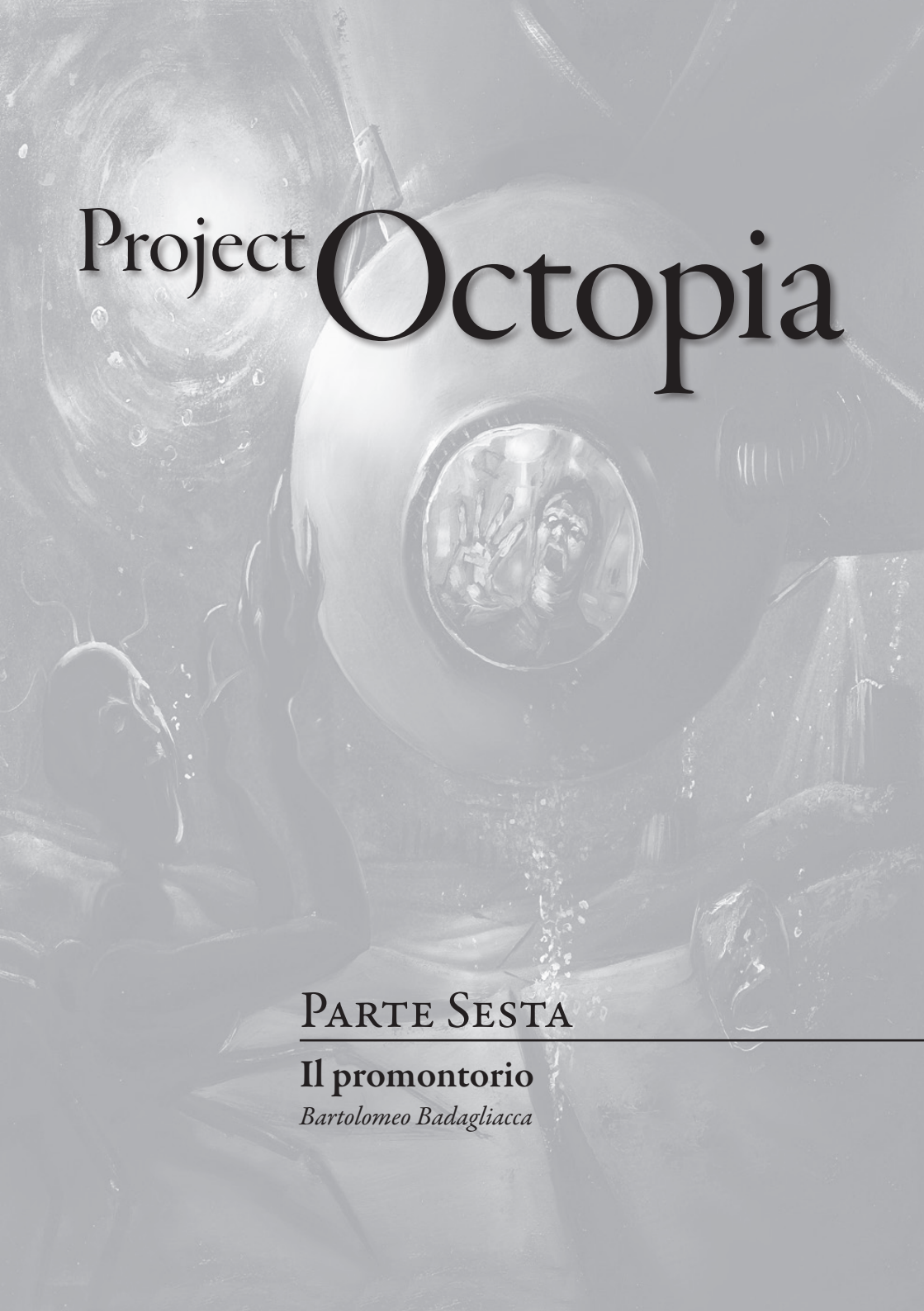
Sull'onda più lunga

e... l'amore? Nessuno sa dire se Edgewick sia morto o vivo, se attaccherà la nave, se tenterà di riprendersi la stele e trascinarla con sé, di nuovo negli abissi. Nessuno sa dire cosa saranno in grado di raccontare i nostri protagonisti una volta approdati sulla terraferma, con una nave carica di cadaveri, e il segreto più sconvolgente dell'umanità tra le mani. Nessuno sa dire se verranno creduti. Forse gli Antichi un giorno torneranno, e forse l'Umanità sarà in grado di sconfiggerli. O forse i nostri eroi finiranno con il dimenticarsi dell'avventura vissuta, o con il crederla un sogno, una fantasia, una follia, un racconto da scrivere.

Nel frattempo, c'è una nave da pilotare. E in fretta, verso il ritorno. A presto in questo mare di sogni e desideri. A presto sull'onda più lunga, a presto, e in alto le vele del cuore.

Project Octopia





Project Octopia

PARTE SESTA

Il promontorio

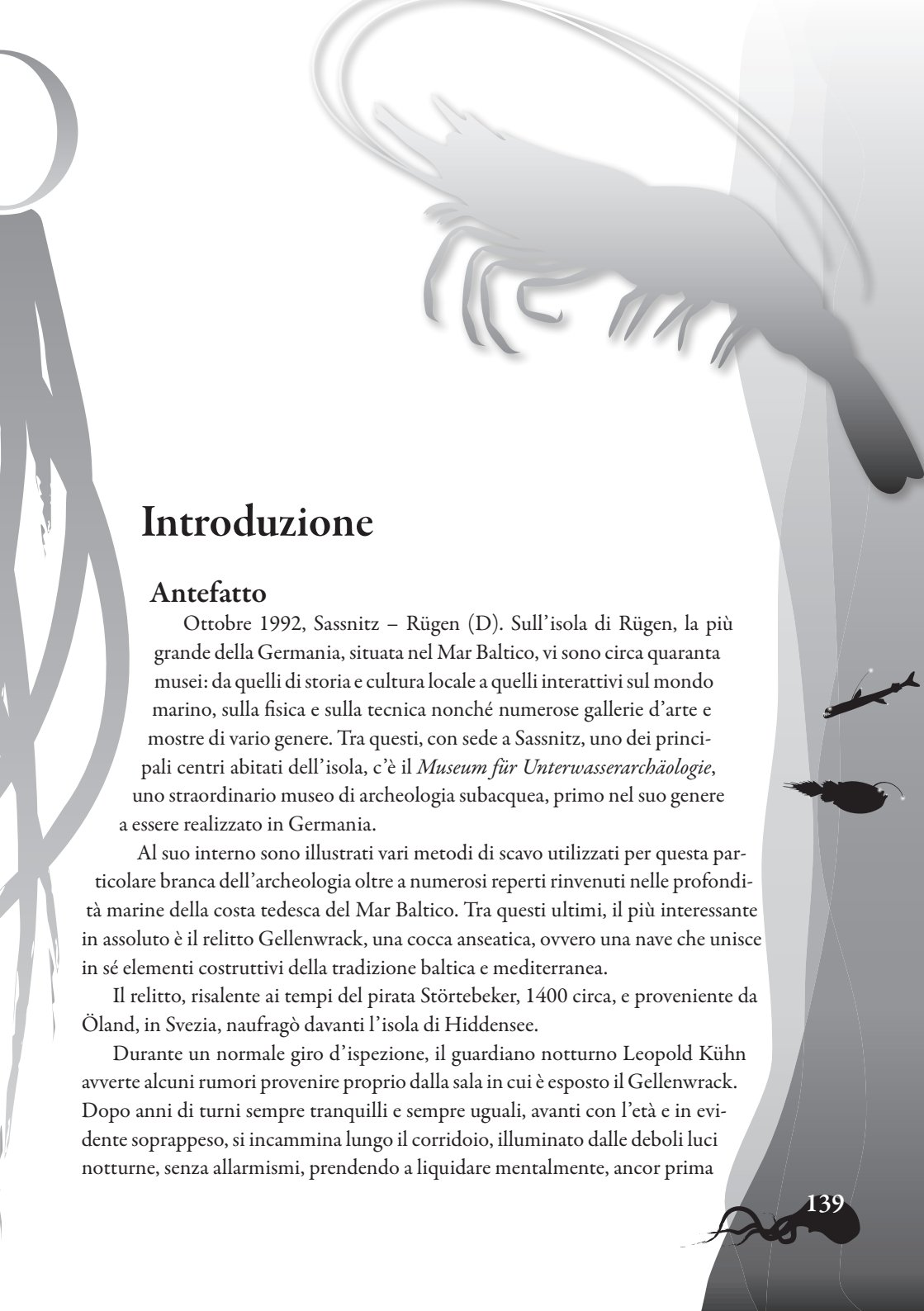
Bartolomeo Badagliacca

Project Octopia



Quest'opera è distribuita con licenza **Creative Commons: Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported**. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>.





Introduzione

Antefatto

Ottobre 1992, Sassnitz – Rügen (D). Sull'isola di Rügen, la più grande della Germania, situata nel Mar Baltico, vi sono circa quaranta musei: da quelli di storia e cultura locale a quelli interattivi sul mondo marino, sulla fisica e sulla tecnica nonché numerose gallerie d'arte e mostre di vario genere. Tra questi, con sede a Sassnitz, uno dei principali centri abitati dell'isola, c'è il *Museum für Unterwasserarchäologie*, uno straordinario museo di archeologia subacquea, primo nel suo genere a essere realizzato in Germania.

Al suo interno sono illustrati vari metodi di scavo utilizzati per questa particolare branca dell'archeologia oltre a numerosi reperti rinvenuti nelle profondità marine della costa tedesca del Mar Baltico. Tra questi ultimi, il più interessante in assoluto è il relitto Gellenwrack, una cocca anseatica, ovvero una nave che unisce in sé elementi costruttivi della tradizione baltica e mediterranea.

Il relitto, risalente ai tempi del pirata Störtebeker, 1400 circa, e proveniente da Öland, in Svezia, naufragò davanti l'isola di Hiddensee.

Durante un normale giro d'ispezione, il guardiano notturno Leopold Kühn avverte alcuni rumori provenire proprio dalla sala in cui è esposto il Gellenwrack. Dopo anni di turni sempre tranquilli e sempre uguali, avanti con l'età e in evidente soprappeso, si incammina lungo il corridoio, illuminato dalle deboli luci notturne, senza allarmismi, prendendo a liquidare mentalmente, ancor prima

Project Octopia



di controllare, i rumori come possibili inconvenienti tecnici o strutturali. È quando per poco non scivola a terra che si accorge dell'acqua sul pavimento che, a osservarla bene, sembra quasi luccicare fievolmente. Segue con lo sguardo la traccia che si srotola come un tappeto bagnato, come fosse stata lasciata dal passaggio di un uomo con indosso un impermeabile grondante pioggia. Ma attraverso le grandi vetrate del museo, la luna, bella e piena, galleggia in un cielo completamente terso e stellato.

Altri rumori dalla stanza. Viscidi movimenti, legno che si rompe...

Kühn si affretta per quanto la sua mole e anni di birre e wurstel possa permettergli, una mano tremante sul calcio della pistola.

Sulla soglia della sala a momenti gli prende un colpo, gli occhi sgranati e il cuore impazzito.

Ciò che ha davanti non può essere vero.

Prologo per i giocatori



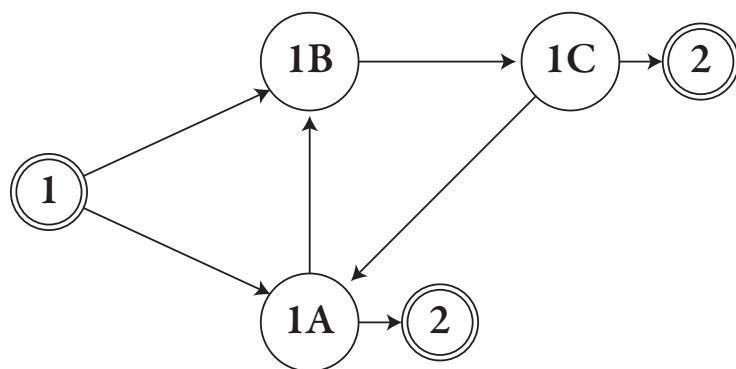
Ottobre 1992, Sassnitz – Rügen (D). Il corpo di Leopold Kühn giace privo di vita nella sala del relitto Gellenwrack, completamente contratto e gonfio, come fosse stato stritolato dalle spire di un pitone. Tra le dita, il brandello di un antico foglio di carta vergato in una lingua sconosciuta.

Il relitto è stato danneggiato, e resti di legno frantumato sono sparsi a terra. Intorno al cadavere della guardia notturna e ai resti sventrati della cocca anseatica, gli uomini della Scientifica si muovono silenziosi ed efficienti.

Il commissario Benno Böhm alza gli occhi al cielo e, dopo un tira e molla infinito con Eberhard von Poseritz, il direttore del museo, permette che alle indagini prendano parte due dipendenti del museo, un'archeologa marina e un docente di storia naturale. Pare, infatti, che quanto trovato nella mano di Kühn possa appartenere a un documento rimasto nascosto per secoli in un comparto segreto del Gellenwrack, del quale tutti ignoravano l'esistenza. Tutti, al di fuori dell'assassino.

I collaboratori di von Poseritz formano quindi una squadra con i due investigatori della *Kriminalpolizei* incaricati del caso.

Il promontorio



Scena 1: Il museo

La squadra, in attesa dei rapporti della Scientifica, deve cercare di risalire all'assassino. Può farlo esaminando i filmati delle telecamere di sorveglianza (1A) o partendo dalla sala Gellenwrack (1B).

1A: Riprese di un delitto

Il *Museum für Unterwasserarchäologie* ha sede in una struttura di vetro e acciaio a forma di ancora, che si sviluppa su un piano solo e affaccia sul Mar Baltico, sul quale si protende con un portico che affonda i pali di sostegno in una piccola spiaggia sottostante. Le varie sale sono dipinte per lo più con colori chiari e illuminate da faretti posizionati ad arte per rischiarare i vari reperti. Ha un'atmosfera di fredda efficienza, e l'arredamento minimalista tipico dei paesi nordici.

All'interno del museo sono presenti alcune videocamere di sicurezza che inquadrano i corridoi e le sale più importanti.

La squadra si reca nella sala dov'è custodito l'hard disk del circuito di video sorveglianza.

Le immagini, rese ancor più spettrali dall'essere in bianco e nero, mostrano qualcosa d'impossibile e raccapricciante: una creatura mostruosa e tentacolare che scivola lungo il corridoio fino alla sala Gellenwrack, lasciando dietro di sé una striscia fluorescente. Qui spezza una parte del relitto recuperando quello che sembra un libro. La scena successiva vede la comparsa della guardia notturna con il terrore dipinto sul volto. Poi la lotta, i tentacoli, la morte. L'essere

Project Octopia

striscia verso una porta che si affaccia sul portico.

Mentre sta uscendo, dal groviglio di tentacoli brulicanti, quella che sembra essere una bottiglia cade a terra senza rompersi e rotola verso l'esterno, fuori inquadratura. Da lì, solo immagini statiche.

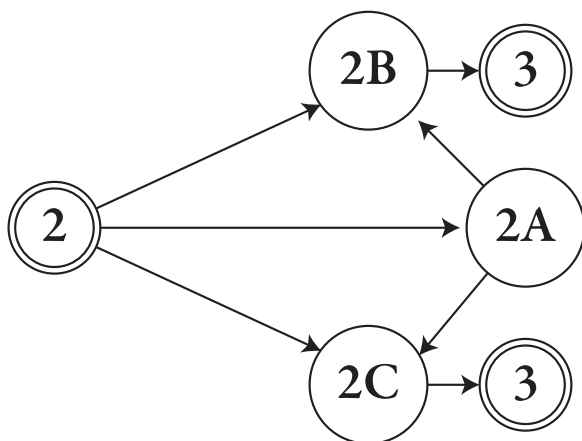
1B: Indagini nella sala Gellenwrack

Nella sala la Scientifica sta rilevando le impronte. Se la squadra deciderà di parlare con gli specialisti, questi diranno loro che sul Gellenwrack ci sono dei piccoli segni circolari che dovranno essere identificati in laboratorio, ma nessuna impronta digitale umana. Anche a terra, a un esame superficiale, non sembrano esserci impronte, oltre quelle lasciate dalla guardia notturna (le pulizie avvengono subito dopo la chiusura del museo al pubblico). La squadra non ottiene ulteriori elementi.

1C: Una traccia misteriosa

Se la squadra decide di aspettare ulteriori rilevamenti, quando la Scientifica oscurerà la sala per scattare foto a infrarossi e successivamente utilizzare il Luminol, sul pavimento comparirà una traccia che luccica fievolmente. Apparirà come se qualcuno abbia trascinato uno straccio sfilacciato. Dal relitto al corpo senza vita della guardia, dove è simile a sferzate di un quadro astratto, segno evidente della lotta, fino al corridoio. Seguendolo, la squadra lo vedrà affievolirsi, fino a vederlo scomparire, senza riuscire a ottenere nulla di utile.

Il promontorio



Scena 2: La bottiglia

La squadra si sposta all'esterno, sul porticato. I pali che reggono la struttura affondano nel piccolo lembo di spiaggia sottostante. Il cielo non è più terso come la notte appena trascorsa ma grigio e carico di pioggia. I gabbiani volano basso, gridando, e un vento gelido soffia dal mare schiumoso. Dal portico si vede un tratto di strada presidiato dalla polizia, interdetto al pubblico che, trovando il museo chiuso, ha formato un piccolo capannello di curiosi. Sull'altro lato della strada, un barbone continua a girare intorno a una panchina, che ha eletto a propria dimora, attrezzata con sacco a pelo, giornali, cartoni e cianfrusaglie, gesticolando e inveendo contro qualche scocciattore immaginario.

Ritrovare la bottiglia che nei filmati della video sorveglianza si vede rotolare oltre la porta del portico, qualora non fosse stata recuperata dal mostro, potrebbe rivelarsi utile.

2A: L'ispezione del portico

La squadra decide di esaminare il portico. Il legno della struttura è umido ed emette qualche scricchiolio sinistro. Nessuna traccia apparentemente visibile a occhio nudo. Della bottiglia nessuna traccia. Qualora decidesse, la squadra può scendere ad esaminare la spiaggia sottostante. C'è un bel tratto non bagnato dal mare, tra la parete di legno che nasce dalle fondamenta e i pali più lonta-



ni del portico. La sabbia, fine e bianca, è addossata alla parete, modellata dal vento, che ha raccolto nella zona più interna piume di gabbiano, alghe morte e qualche pezzetto di carta. Anche qui, nessuna traccia della bottiglia, ma a i più attenti non sfuggirà una serie di impronte strascicate in direzione della panchina dove dimora il barbone.

2B: Il barbone, con pazienza e astuzia

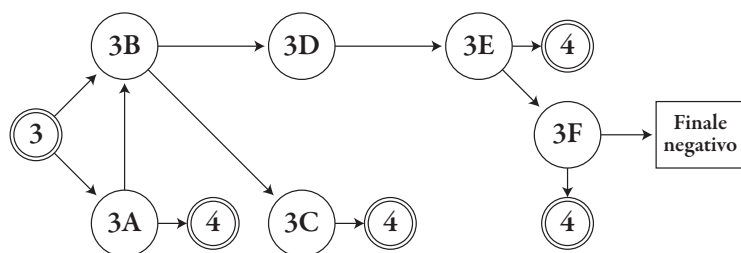
La squadra si avvicina al barbone. Questi, appena li vede, comincia a vaneggiare di mostri marini e giudizio divino. Intima urlando e additando i componenti della squadra che non devono avvicinarsi, che sono servi del demonio. Dalla tasca del cappotto logoro e sudicio spunta il collo di una bottiglia. La squadra deve cercare di calmare il senzatetto e ottenere la bottiglia. È un lavoro lungo e paziente, ma se riesce a convincerlo che quella bottiglia è “malvagia” e consegnandola la sua anima sarà salva, il barbone la lascerà a terra e la squadra la preleverà.

2C: Il barbone, di fretta e con poco tatto

La squadra si avvicina al barbone. Questi, appena li vede, comincia a vaneggiare di mostri marini e giudizio divino. Intima urlando e additando i componenti della squadra che non devono avvicinarsi, che sono servi del demonio. Dalla tasca del cappotto logoro e sudicio spunta il collo di una bottiglia. La squadra ha fretta di capire cosa sta succedendo. Non ha tempo per cercare di convincere il senzatetto a consegnare la bottiglia con le buone. I componenti della squadra che si avvicineranno verranno aggrediti dall'uomo che, prima di essere fermato, lancerà la bottiglia in mare. La prontezza di riflessi del giocatore che si getterà nell'acqua gelida permetterà alla squadra di recuperare la bottiglia. Da qui in avanti, la salute di questo giocatore risulterà indebolita e si ripercuoterà nelle sue azioni future.



Il promontorio



Scena 3: Il messaggio

All'interno della bottiglia c'è un foglietto di carta sul quale capeggiano le parole *De Profundis* e Gellenwrack. Molto probabilmente un semplice messaggio per chi avrebbe dovuto recuperare il reperto, in questo caso un mostro misterioso, che scuote ancora le coscienze di chi ha visionato il filmato. Mentre tutti i membri della squadra sanno che la parola Gellenwrack si riferisce al relitto, bisogna capire cos'è il *De Profundis*. La squadra può effettuare una ricerca su Internet (3A) o rivolgersi al professor Aaron Böhm (3B), docente di lingue antiche e collaboratore del museo (quindi conosciuto dai membri della squadra dipendenti del museo stesso).

3A: Navigare su Internet

Nella segreteria del museo, la squadra si collega a Internet e digita nel motore di ricerca le parole *De Profundis*. Il monitor rimanda una serie di pagine colme di link. Leggendo le pagine collegate, la squadra apprende che il *De Profundis* è un libro in latino, del 1413 circa, di Gunther von Kappel, che parla di mostruose creature abissali. La squadra è consapevole che le parole scritte sul brandello di carta recuperato dalla mano della guardia notturna non sono in latino, ma non riescono a identificarne la lingua. Passando da un link all'altro, la squadra ottiene informazioni sull'Ordine Esoterico di Dagon. Sempre tramite ricerca in Internet, la squadra ottiene il nome di un esperto occultista, tale sedicente mago Adelbrecht Winkler, il cui studio si trova a Putgarten, nell'estrema parte settentrionale dell'isola. Se un giocatore si è gettato in mare nella scena 2C, inizierà a starnutire.

3B: Una visita al professore

Il professor Aaron Böhm vive in una casetta indipendente a due piani nell'estrema cintura del piccolo abitato di Sagard. La parte anteriore si affaccia su una tranquilla stradina alberata; nella parte retrostante, un prato curato è separato dalla campagna circostante da una palizzata in legno dipinto di bianco. Quando la squadra si presenta alla porta d'ingresso, il cielo è sempre più scuro e le nuvole sembrano voler schiacciare la terra. Un forte vento scuote gli alberi e fa turbinare le foglie. Il professore, un uomo dall'aspetto debole ma dallo sguardo vivace, riconoscendo nella squadra i due dipendenti del museo, invita tutti a entrare. La casa è accogliente e calda. Un fuoco scoppietta allegramente nel caminetto dello studio del professore. Dall'espressione dei componenti della squadra, Böhm capisce che quella non è una visita di cortesia. Prima di chiedere di cosa si tratta, offre comunque ai componenti della squadra un tè caldo. (Se un giocatore si è gettato in mare nella scena 2C, inizierà a starnutire. Accettando, ne trarrebbe momentaneo giovamento).

Il professore esamina la parte di foglio che gli viene mostrata dalla squadra e giunge a una conclusione: è scritta in una misteriosa lingua nota come Alto Korr. Spiega ai presenti di come siano pochissimi al mondo a conoscere qualcosa di questa lingua, e di come quei pochi abbiano difficoltà a decifrarne il significato, il più delle volte. Spiega anche che, molto più che dai docenti come lui, è una lingua conosciuta dagli occultisti. Ne indica uno alla squadra: tale mago Adelbrecht Winkler, di Putgarten, non perché creda scientificamente nell'*arte* di quell'uomo, ma solo perché potrebbe esser loro utile con l'Alto Korr. Böhm chiede allora alla squadra come è venuta in possesso di questo reperto.

3C: Depistaggio

La squadra si limita a dire di averlo rinvenuto in un relitto, senza entrare nei dettagli. Il professor Böhm, considerando quell'interesse puramente accademico, si limita ad augurar loro buona fortuna, nel congedarli. (Scena 4).

La squadra, prima di accomiarsi, potrebbe chiedere al docente se ha mai sentito nominare il *De Profundis* (3E).

3D: Tutta la verità

La squadra parla del Gellenwrack, dell'omicidio della guardia notturna e

Il promontorio

della creatura marina. Böhm blocca la squadra e racconta (3E).

3E: Il racconto del professore

Il professore parla alla squadra del *De Profundis* e dell'Ordine Esoterico di Dagon. Racconta di come il culto sia stato fondato a Innsmouth nel 1848 e di come all'inizio del XX secolo l'esercito degli U.S.A. sia stato inviato a distruggerlo, in quanto i suoi adepti dovevano accoppiarsi con una creatura del profondo e crescerne la progenie. Tra le altre aberrazioni, erano previsti sacrifici umani a Padre Dagon e Madre Idra, le divinità del culto, per ottenere oro e pesce in quantità illimitate. Spiega inoltre di come in realtà, alcuni adoratori siano riusciti a fuggire alla carneficina perpetrando altrove sia il culto che la razza degli abitanti del profondo. Spiega di come i fedeli all'Ordine si scambino messaggi usando bottiglie incantate, recapitate dalla fauna marina e dal gioco misterioso delle correnti.

Böhm spiega di conoscere una persona che potrebbe esser loro d'aiuto: il professor Joahannes Klimann-Schäfer. I due si sono conosciuti all'università di Berlino nel 1972, un anno prima che Klimann-Schäfer lasciasse il suo incarico di docente di archeologia. Da allora, seppur sporadicamente, i due hanno continuato a tenersi in contatto, legati da stima e rispetto reciproci. Il padrone di casa spiega che, seppur ottantenne, Klimann-Schäfer è la persona che potrebbe aiutarli.

Solleva la cornetta e compone il numero di telefono del collega, ma il numero è occupato, anche dopo vari tentativi.

La squadra può decidere di attendere che Böhm riesca a parlare con Klimann-Schäfer (3F) oppure non attendere oltre, dirigendosi a Putgarten, dal mago Winkler, nel tentativo di acquisire ulteriori informazioni (scena 4). In questo caso può chiedere a Böhm di contattarla sul cellulare (il docente, in quanto collaboratore del museo, ha i numeri di cellulare dei due giocatori dipendenti del museo), non appena sia riuscito a parlare con il collega, qualora fosse venuto a conoscenza di qualcosa di utile, oppure farsi dare il numero di casa da Böhm, dicendogli che lo richiamerà più tardi.

3F: La telefonata con Klimann-Schäfer

Il professor Klimann-Schäfer ascolta attentamente ciò che il suo collega gli racconta al telefono. Dopo un attimo di silenzio in cui raccoglie le idee,

Project Octopia



chiede che la telefonata venga messa in viva voce affinché quello che sta per dire possa essere ascoltato da tutta la squadra. Confida di essere stato per decenni a capo del progetto *Octopia*, un programma segreto della Marina degli Stati Uniti con l'obiettivo di indagare, studiare e intervenire sulla questione delle creature mostruose che abitano i mari e sull'eventuale ricostituzione dell'Ordine Esoterico di Dagon. In quanto membro onorario e primo tra i fondatori del progetto, data la provata esperienza e l'indubbia cultura acquisita in decenni di pratica, ha ottenuto di continuare a far parte del direttivo, nonostante l'età avanzata. Spiega ai presenti di avere un agente sul campo. Nel tratto di mare a ridosso del promontorio di Kap Arkona, l'estrema punta nord-orientale dell'isola, è stato rilevato un notevole traffico di bottiglie incantate contenenti messaggi, segno che qualcosa di grosso sta per accadere, e conferma della presenza di adoratori di Dagon sull'isola. Nessuna bottiglia è stata recuperata, un po' perché le correnti le hanno all'ultimo istante trascinate lontano, un po' per non insospettire gli adepti dell'Ordine mentre il cerchio si stringe intorno a loro. L'anziano professore informa la squadra che con l'occasione di un'esercitazione navale congiunta con la *Deutsche Marine* (Marina Militare Tedesca), la *Royal Navy* (Marina Reale Inglese), la *Svenska Marinen* (Marina Militare Svedese) e la *Kongelige Danske Marine* (Reale Marina Militare Danese), una flotta della U.S. Navy è presente nel baltico. In particolare modo, la *USS Nimitz*, ospita a bordo tre squadre di Navy Seals pronte a raggiungere la terraferma, qualora venga confermata la presenza di progenie abissale, con altrettanti elicotteri MH-6 Little Bird. Aggiunge che per evitare incidenti diplomatici, è stata chiesta l'autorizzazione per un eventuale intervento al Cancelliere Angela Merkel per tramite del Capo del *Bundesnachrichtendienst* (BND, Servizio Informazioni Federale, ovvero i servizi segreti tedeschi). Dopo aver valutato le prove presentate, comprese quelle relative al trascorso episodio di Innsmouth, la Merkel ha dato via libera, con due condizioni: nessuna fuga di notizie (che nel caso sarebbero state ufficialmente smentite, ed eventuali prove fatte sparire) e la partecipazione attiva all'eventuale operazione di una squadra del GSG 9 (*Grenzschutzgruppe 9*, unità d'élite anti-terrorismo e operazioni speciali della Polizia Federale Tedesca).

Spiegato tutto, il professor Klimann-Schäfer chiede collaborazione alla squadra pregandola di essere messo al corrente di eventuali informazioni che la squadra stessa potrebbe recuperare a Putgarten, raccomandando particolare attenzione nelle indagini. Allo stesso tempo fa presente che nessuno

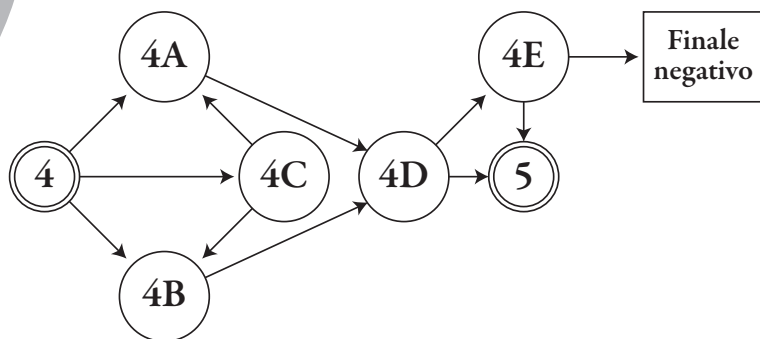
Il promontorio

della squadra deve sentirsi obbligato a proseguire, e che pertanto, qualora la squadra volesse, potrebbe abbandonare la missione, lasciandola agli uomini sul campo.

La squadra può decidere di abbandonare (finale negativo) o proseguire per Putgarten: scena 4.

Finale negativo

Le indagini sull'omicidio di Leopold Kühn, la guardia notturna del museo, si arenano e il caso viene archiviato come irrisolto. Il filmato della video sorveglianza interna del museo, sparisce. Semplicemente, non è mai esistito. I giocatori della polizia che hanno formato la squadra vengono assegnati ad altre indagini, i giocatori dipendenti del museo tornano alle loro mansioni. Il telegiornale trasmette la notizia che una nave battente bandiera georgiana si è arenata nei pressi di Vitt (villaggio di pescatori vicino Putgarten), rovesciando il suo carico di rifiuti tossici. La zona è stata posta in quarantena. Nessuno può entrare o uscire dall'area. I pochi articoli/servizi che accennavano alla presenza (ingiustificata) di militari della *Divisione Spezielle Operationen* (Divisione Operazioni Speciali) nella zona, sono stati prontamente "messi a tacere".



Scena 4: Casa Winkler

Il cielo è sempre più scuro e il vento più impetuoso. Qualche grossa goccia di pioggia inizia a cadere. (Se nella scena 2C un giocatore si è gettato in acqua per recuperare la bottiglia, comincerà a sentirsi male e debole).

Project Octopia



La squadra arriva alla casa/studio di Adelbrecht Winkler, una piccola villetta indipendente, circondata da un giardino delimitato da una staccionata. Una Mercedes familiare è parcheggiata sul vialetto lastricato accanto all'abitazione. Una debolissima luce filtra attraverso le tende della finestra. La squadra suona il campanello, più di una volta, ma dall'interno nessuna risposta.



Sbirciando attraverso le finestre, nella penombra, la squadra riuscirà a vedere diversi volumi apparentemente antichi sparsi su tavoli, sedie, poltrone e pavimento. Alcune candele consumate sono spente. Alle pareti sono appesi alcuni dipinti che raffigurano creature identiche a quella che ha ucciso la guardia notturna e recuperato una delle copie originali del *De Profundis*: Shoggoth acquatici. Su di un tavolino accanto a una porta che sembra dare sulla cucina, tra appunti vari e una lampada, alcune scatole di medicine sono gettate alla rinfusa. A terra, un paio di bottiglie che sembrano identiche a quella caduta al mostro. Questi elementi possono indurre la squadra a credere che il mago sia uno degli appartenenti all'Ordine Esoterico di Dagon. In questo caso i giocatori dovranno muoversi con più attenzione. I giocatori nelle vesti dei due detective della *Kriminalpolizei*, potrebbero decidere di consegnare un'arma agli altri due giocatori. Se la squadra non pensa che il mago possa costituire un pericolo, giustificando la presenza con ciò che ha visto con l'attività di Winkler, potrebbe essere meno accorta. I due detective, da questo momento, potrebbero decidere ugualmente di consegnare un'arma agli altri due.



La debole luce visibile dall'esterno, proviene dalle scale che molto probabilmente conducono in cantina. Dall'interno, nessun movimento, ma la presenza dell'auto e della luce accesa indica che Winkler possa essere in casa. Un malore? Non vuole aprire perché ha qualcosa da nascondere? Oppure, semplicemente, dalla cantina, ammesso che si trovi lì, non si sente il campanello?

La porta d'ingresso è chiusa a chiave.

La squadra può provare a forzare la porta (4A), dare prima un'occhiata all'ingresso posteriore (4B), attendere prima di provare a suonare nuovamente (4C).

4A: Come ladri nella notte

La squadra forza la serratura della porta d'ingresso. Se i personaggi accedono all'appartamento in silenzio, prima di dirigersi verso la porta della cantina potrebbero decidere di dare un'occhiata sommaria ai libri e ai quadri. (Se nella scena 2C un giocatore si è gettato in acqua per recuperare la bottiglia,

Il promontorio

potrebbe prendere dalle medicine sparse sul tavolino degli antipiretici e degli infiammatori. In questo caso la sua salute ne trarrà giovamento).

I personaggi si avvicinano alle scale che conducono nella cantina. Possono farlo sia chiamando a gran voce il mago Winkler, e identificandosi come poliziotti o avanzando in silenzio. Quando giungono di sotto, si trovano in un locale dalla pianta quadrata, allestito a mo' di tempio: Padre Dagon, Madre Idra e persino Cthulhu. La squadra non ha più dubbi: Winkler è un membro del culto, ma in cantina non c'è. Dall'alto sentono un motore accendersi e poi uno stridore di gomme. Winkler, sentendo suonare alla porta la prima volta, è sgattaiolato dall'ingresso posteriore in giardino senza farsi vedere, ha atteso nascosto che i membri della squadra scendessero in cantina ed è saltato a bordo della propria auto.

Se un membro della squadra è rimasto di guardia fuori da casa, nel caso sia stato abbastanza attento da accorgersi dell'attacco di Winkler, riesce ad attutire il colpo che gli fa solo perdere i sensi, altrimenti il colpo lo uccide (fine per questo giocatore).

4B: Dal retro

La squadra si porta sul retro della casa, costeggiandola attraverso il giardino. La porta è socchiusa. Se i personaggi accedono all'appartamento in silenzio, prima di dirigersi verso la porta della cantina potrebbero decidere di dare un'occhiata sommaria ai libri e ai quadri. (Se nella scena 2C un giocatore si è gettato in acqua per recuperare la bottiglia, potrebbe prendere dalle medicine sparse sul tavolino degli antipiretici e degli infiammatori. In questo caso la sua salute ne trarrà giovamento).

I personaggi si avvicinano alle scale che conducono nella cantina. Possono farlo sia chiamando a gran voce il mago Winkler, e identificandosi come poliziotti o avanzando in silenzio. Quando giungono di sotto, si trovano in un locale dalla pianta quadrata, allestito a mo' di tempio: Padre Dagon, Madre Idra e persino Cthulhu. La squadra non ha più dubbi: Winkler è un membro del culto, ma in cantina non c'è. Dall'alto sentono un motore accendersi e poi uno stridore di gomme. Winkler, sentendo suonare alla porta la prima volta, è sgattaiolato dall'ingresso posteriore in giardino senza farsi vedere, ha atteso nascosto che i membri della squadra scendessero in cantina ed è saltato a bordo della propria auto.

Se un membro della squadra è rimasto di guardia fuori da casa, nel caso sia stato abbastanza attento da accorgersi dell'attacco di Winkler, riesce ad

Project Octopia

attutire il colpo che gli fa solo perdere i sensi, altrimenti il colpo lo uccide (fine per questo giocatore).

4C: Ancora il campanello

La squadra prova a suonare al campanello ancora un paio di volte.

A questo punto, il cellulare di uno dei due collaboratori del museo squillerà. È il professor Böhm (che ha il numero, in quanto anch'egli collaboratore del museo):

Se la squadra si era congedata da lui senza entrare nei dettagli, spiega che per puro capriccio ha telefonato al professor Joahannes Klimann-Schäfer, e racconta brevemente di come si siano conosciuti all'università di Berlino nel 1972, un anno prima che Klimann-Schäfer lasciasse il suo incarico di docente di archeologia e di come, da allora, seppur sporadicamente, i due abbiano continuato a tenersi in contatto, legati da stima e rispetto reciproci. Riferisce infine cosa ha appreso dalla bocca del suo collega.

Se la squadra se ne era andata prima che Böhm riuscisse a parlare con il collega Klimann-Schäfer (il telefono di quest'ultimo continuava a essere sempre occupato), li mette al corrente di cosa questi gli ha riferito (per le informazioni rivelate, vedi la scena 3F).

Il professor Böhm prega la squadra di informarlo qualora ci siano elementi di rilievo.

4D: La fuga di Winkler

La squadra corre fuori dalla casa, giusto in tempo per riuscire a vedere i fari posteriori della Mercedes familiare di Winkler allontanarsi in direzione dei fari.

Un tuono esplode nel cielo scuotendo l'isola.

Una BMW nera inchiorda davanti alla squadra. L'uomo urla dal finestrino abbassato di essere l'agente sul campo del progetto *Octopia*. Strilla alla squadra di salire a bordo in fretta.

Nel caso a terra ci sia un giocatore messo fuori gioco durante la fuga di Winkler (ucciso o tramortito), uno dei giocatori potrebbe decidere di restare a soccorrerlo (fine gioco per questo giocatore) oppure semplicemente telefonare ai soccorsi mentre segue la squadra.

Se nella scena 2C un giocatore si è gettato in mare per recuperare la bot-

Il promontorio

taglia e, all'interno della casa di Winkler non ha approfittato delle medicine, perderà i sensi a causa della febbre all'improvviso salita di parecchio. (fine gioco per questo giocatore). Uno degli altri membri della squadra potrebbe decidere di restare per soccorrerlo (fine gioco per questo giocatore) oppure semplicemente telefonare ai soccorsi mentre segue la squadra.

La squadra può fidarsi o meno di quest'uomo. Se la squadra decide di salire e lo fa in fretta, l'agente partirà sgommando (scena 5). Se la squadra decide di non fidarsi e quindi di non salire, o non riesce a farlo in fretta, l'agente riparte da solo, sgommando e imprecaando (4E).

4E: Un'amara sorpresa

La squadra (o quel che ne rimane) monta sulla propria auto ma, appena partita, l'auto sbanda a destra e sinistra. L'amara sorpresa: Winkler, fuggendo ha avuto il tempo di tagliare un paio di gomme. Non è possibile proseguire con il mezzo in queste condizioni.

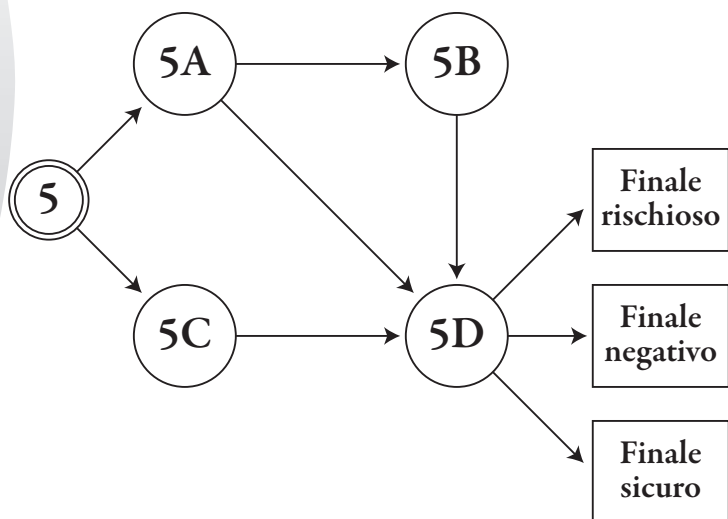
Se alla squadra viene in mente, i giocatori possono bussare alla porta di qualche abitazione e, qualificandosi come agenti di polizia, dire di aver bisogno di un'auto. L'unica ad aprire sarà un'anziana signora sospettosa. Se i giocatori saranno gentili e pazienti, la donna acconsentirà a prestar loro la sua vecchia Opel Corsa 1.0, ma la squadra perderà moltissimo tempo (scena 5).

Se i giocatori le intimeranno di consegnare l'auto, metodo molto più spiccio, l'anziana, indispettita, sbatterà loro la porta in faccia (che ha da perdere a ottantadue anni suonati?) e la squadra resterà a piedi (Finale).

Finale negativo

La squadra, a questo punto, può desistere o chiedere rinforzi telefonando al professor Böhm (il telefono risulterà sempre occupato) o provare a dirigersi a piedi (anche correndo), sotto la pioggia che inizia a cadere, verso i fari dell'isola. Dopo una quindicina di minuti, la squadra sentirà in lontananza rumore di elicotteri e diversi spari.

Se la squadra si stava dirigendo verso i fari, verrà intercettata e bloccata da un'unità del GSG 9, altrimenti l'unità del GSG 9 troverà la squadra davanti la villa di Winkler, bloccandola. Poi la pioggia, sempre più forte, coprirà tutto. Vai all'epilogo.



Scena 5: Il faro

La pioggia inizia a cadere sul promontorio di Kap Arkona, le basse nuvole nere, squarciate dai flash dei lampi e del rumore dei tuoni che fanno vibrare la terra, sembrano voler inghiottire tutta la penisola di Wittow. Quarantacinque metri più in basso, dove la scogliera strapiomba inabissandosi, il mare infuriato si schianta spumeggiando con tutta la sua violenza contro la parete di roccia cretacea. Le sagome dei due fari s'individuano appena nell'aria gelida immersa nella pioggia e avvolta dalla foschia che sale dal mare, solo il potente fascio luminoso si proietta lontano, nella sua vitale segnalazione rotatoria. Accanto al faro moderno, si riesce a distinguere il faro conosciuto come "Schinkelturm" grazie alla sua forma a torre quadrata. Innalzato nel 1827-1829 da Karl Friedrich Schinkel, è il faro più vecchio di tutta la costa del Mar Baltico; dalla sua piattaforma si gode un panorama che abbraccia tutta l'isola.

Se la squadra giunge al promontorio con l'agente di Klimann-Schäfer: 5A.

Se la squadra giunge al promontorio con l'auto dell'anziana: 5C.

5A: Sotto la tutela di *Octopia*

Quando la BMW inchioda nello spiazzo, la squadra fa in tempo a vedere

Il promontorio

Winkler correre a rifugiarsi nel faro “Schinkelturm”. In lontananza si distinguono figure mostruose nella foschia che sembrano avvicinarsi lentamente. Sono abitanti del profondo con la loro progenie. Accanto a loro, gli abitanti di Vitt, piccolo villaggio di pescatori lì vicino in cui il culto religioso dell’Ordine Esoterico di Dagon si è ricostituito. Ma sono ancora troppo lontani perché la squadra possa rendersene conto. L’agente di Klimann-Schäfer chiede l’intervento delle forze speciali via radio.

La squadra, consapevole di avere poche munizioni a disposizione (o di non avere esperienza nell’uso delle armi, in base ai personaggi ancora in gioco) può decidere di inseguire Winkler nella torre (5B) o aspettare l’arrivo delle forze speciali accanto alla BMW (5D).

5B: All’inseguimento di Winkler

La squadra scende dall’auto e ben presto si accorge di quanto la situazione sia critica. Uomini e mostri si stanno dirigendo verso di loro. Sono molti. Troppi. Anche nell’ottimistica considerazione di un colpo a uomo/mostro, le munizioni non basterebbero ad abatterli tutti.

Se la squadra è veloce, può riuscire a raggiungere la porta del faro prima che gli assalitori si interpongano (Finale), altrimenti verrà loro sbarrata la strada. In questo secondo caso, la squadra può ritirarsi verso la BMW (5D). Colpi di avvertimento sparati in aria o ad altezza d’uomo non faranno arretrare i devoti all’Ordine né le creature mostruose, che invece accelereranno l’assalto. L’agente di Klimann-Schäfer non seguirà la squadra ma si porterà in posizione avanzata, accanto all’auto di Winkler, dove resterà per offrire copertura alla squadra dal retro.

Finale negativo

La squadra giunge all’ingresso della torre del faro. La porta non è solo chiusa ma sbarrata dall’interno. A nulla serviranno i tentativi di forzare la serratura. Intanto, uomini dell’Ordine e mostri acquatici si sono stretti a tenaglia intorno alla squadra precludendo ogni via di fuga. Sono molti. Troppi. Anche nell’ottimistica considerazione di un colpo a uomo/mostro, le munizioni non basterebbero ad abatterli tutti. Colpi di avvertimento sparati in aria o ad altezza d’uomo non faranno arretrare i devoti all’Ordine né le creature mostruose che invece accelereranno nell’assalto. Gli assalitori sono sempre più vicini. Qualcuno cade a terra ucciso se la squadra apre il fuoco (i colpi sparati dall’agente di Klimann-Schäfer, dalla

Project Octopia

sua posizione, non saranno risolutivi), ma poi la massa arriva, afferra, abbranca, stritola, dilania...

5C: Soli, in ritardo

La squadra ha perso molto tempo per farsi consegnare l'auto dall'anziana. Anche dopo aver spremuto al limite le doti del piccolo millecento, arriva con molto ritardo rispetto all'agente del progetto *Octopia*. I componenti si accorgono immediatamente della gravità della situazione: un'orda di mostri acquatici e di umani (gli abitanti di Vitt, piccolo villaggio di pescatori lì vicino, in cui il culto religioso dell'Ordine Esoterico di Dagon si è ricostituito) ha invaso l'area. L'agente di Klimann-Schäfer, che poco prima ha chiesto l'intervento delle forze speciali via radio, e che nel tentativo di raggiungere la torre è stato bloccato all'altezza dell'auto di Winkler (la più vicina al faro, e quindi più lontana dalla squadra) è circondato. Gli assalitori sono molti. Troppi. Anche nell'ottimistica considerazione di un colpo a uomo/mostro, le munizioni non basterebbero ad abatterli tutti. Colpi di pistola vengono esplosi dall'agente, ma per lui, dopo poco non c'è più nulla da fare. Se un giocatore si avvicinasse giocandosi il tutto per tutto nel tentativo di salvarlo, verrebbe afferrato e sopraffatto dai mostri (fine per quel giocatore). Da lontano la squadra non può far nulla di risolutivo. Colpi di avvertimento sparati in aria o ad altezza d'uomo non faranno arretrare i devoti all'Ordine né le creature mostruose, che invece accelereranno l'assalto.

Dopo aver ucciso l'agente sul campo, l'orda malvagia prende a dirigersi verso la squadra...

5D: L'Inferno

La situazione è disperata. Winkler si è asserragliato nella torre "Schinkelturm", l'agente in forza al progetto *Octopia* è stato ucciso vicino all'auto di Winkler (dove si era portato per i motivi esposti nella scena di provenienza) e l'esercito misto mostri/umani dell'Ordine Esoterico di Dagon si sta dirigendo verso la squadra che è ferma intorno all'auto con la quale è arrivata. Il tempo è ormai burrascoso. Tutto è scuro, la pioggia copiosa, il cielo una batteria di esplosioni luminose. La squadra si trova in un vero e proprio inferno.

Finale rischioso

Sparare al serbatoio dell'auto di Winkler facendola esplodere potrebbe

Il promontorio

infliggere grosse perdite ai nemici rallentandone l'avanzata.

Sorpresi, se non spaventati, gli aggressori perdono tempo nel riorganizzarsi. Nel caso la squadra provenga dalla scena 6C, potrebbe sparare anche al serbatoio della BMW, guadagnando ulteriore tempo anche se in misura minore e infliggendo meno perdite tra le fila dei cultisti. Dopo il primo attacco, infatti, mostri e uomini avanzano tenendosi per quanto possibile lontani dall'auto.

Quando l'orda riprende l'avanzata, sfidando le condizioni meteo avverse come solo la follia o l'estremo coraggio (possono coincidere?) permettono, i tre elicotteri MH-6 Little Bird fanno la loro comparsa come angeli vendicativi. Mentre vomitano razzi Hellfire al primo passaggio, decimando i cultisti, un furgone nero giunge alle spalle della squadra. Uomini del GSG 9 armati fino ai denti e completamente vestiti di nero creano uno scudo di fuoco intorno a loro. Il secondo passaggio dei Little Bird, costituito da una pioggia di proiettili cal. 12,7 assesta un ulteriore durissimo colpo ai nemici. Le squadre dei Navy Seals, che vengono scaricate una alla volta mentre gli altri due elicotteri forniscono copertura, completano l'opera. Il GSG 9 fa irruzione nella torre dopo aver fatto esplodere la porta d'ingresso, sbarrata dall'interno.

Finale negativo

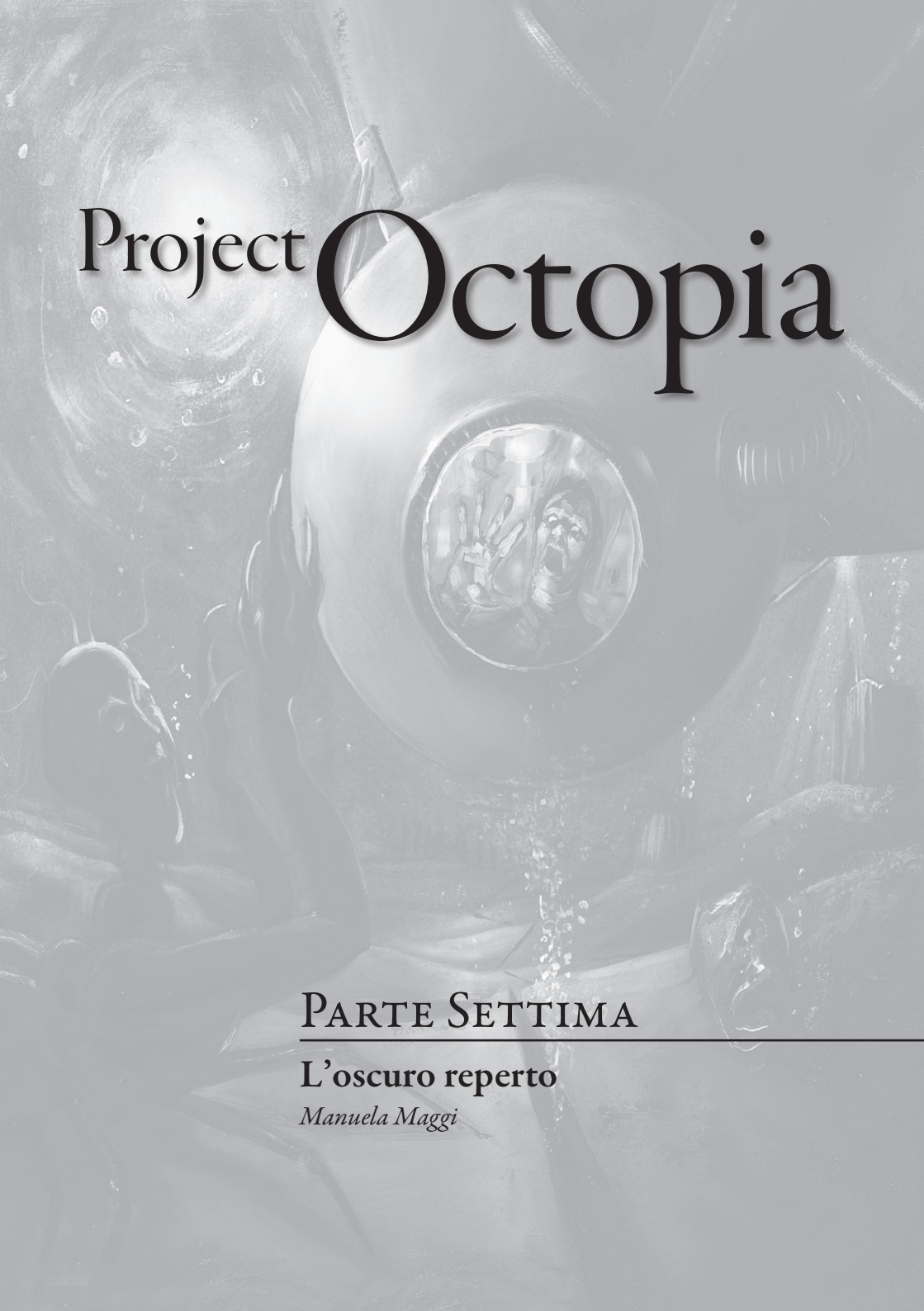
La squadra attende fino alla fine l'arrivo delle Forze Speciali che ormai è imminente, ma gli assalitori sono sempre più vicini e dei soccorsi ancora nessuna traccia. Quando la squadra si accorge di essere ormai circondata è troppo tardi. Inutili saranno i colpi sparati, del tutto insufficienti a fronteggiare il numero dei cultisti. Prima di essere sopraffatta, la squadra potrebbe riuscire comunque a uccidere qualche nemico. Riservare l'ultimo colpo rimasto in canna alla propria tempia, potrebbe essere per i giocatori un'alternativa al farsi stritolare, dilaniare...

Finale sicuro

La squadra decide di non rischiare oltre. I rinforzi sono stati chiamati e la squadra comprende che l'apporto che può fornire è praticamente nullo. Invece che restare sul posto, decide saggiamente di montare in auto e allontanarsi prima che i cultisti riescano a raggiungerli. Girano l'auto e partono a tutta velocità. Guardando indietro, vedranno i nemici correre, ma comunque farsi sempre più piccoli. Dopo aver svoltato una curva, oramai in salvo, la squadra sente delle esplosioni in direzione dei fari. I nostri sono arrivati.

Epilogo

Le indagini sull'omicidio di Leopold Kühn, la guardia notturna del museo, ufficialmente non conducono a nulla e il caso viene archiviato come irrisolto. Il filmato della video sorveglianza interna del museo, sparisce. Semplicemente, non è mai esistito. I giocatori della polizia che hanno formato la squadra vengono assegnati ad altre indagini, i giocatori dipendenti del museo tornano alle loro mansioni (qualora ancora vivi). Il telegiornale trasmette la notizia che una nave battente bandiera georgiana si è arenata nei pressi di Vitt (villaggio di pescatori vicino Putgarten), rovesciando il suo carico di rifiuti tossici. La zona è stata posta in quarantena. Nessuno può entrare o uscire dall'area. I pochi articoli/servizi che accennavano alla presenza (ingiustificata) di militari della Divisione Spezielle Operationen (Divisione Operazioni Speciali) nella zona, sono stati prontamente "messi a tacere".



Project Octopia

PARTE SETTIMA

L'oscuro reperto

Manuela Maggi

Project Octopia



Scenario per avventura ispirata a “Vibrazioni positive” di Manuela Maggi - dall’antologia *Onda d’abisso* (L’Orecchio di Van Gogh, 2010).

Quest’opera è distribuita con licenza **Creative Commons: Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported**. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>.





Introduzione

Antefatto

Agosto 2014, Ancona (Italia). Il giovane reporter Andrea Magoni viene inviato da un importante giornale con sede a Milano a seguire gli strani avvenimenti che stanno interessando il tratto di costa della provincia marchigiana, a seguito del ritrovamento di un bizzarro manufatto. Il reperto, di probabile provenienza egiziana, è realizzato con una lega sconosciuta e sicuramente di origine non terrestre che vibra e si anima quando viene manipolato; sembra inoltre scatenare una sorta di stato catalettico in alcuni individui che ne vengono a contatto mentre lascia gli altri indifferenti alla malia.

Un gruppo di persone viene come trasformata dall'oggetto che, dopo un'attenta analisi da parte di un archeologo tedesco (ex allievo, guarda caso del professor Klimann-Schäfer) in villeggiatura con la famiglia sulle coste adriatiche, viene classificata come un "Ankh" con inserito al suo interno uno specchio bombato, una sorta di organismo vivente dotato di una qualche maligna intelligenza.

La corrispondente a Milano di Magoni, Mara Battioni, incuriosita dalla vicenda, inizia una ricerca in archivio su quella zona che non conosce affatto: la costa adriatica per lei finisce a Rimini e ricomincia dopo il Gargano. L'archivista Pietro Gavini, suo collega ormai prossimo alla pensione, ricorda un altro fatto strano avvenuto nella zona anni prima: un giovane del luogo, che era solito frequentare il Monte Cònero dopo una serie di avvistamenti UFO, aveva affermato

Project Octopia

di aver scoperto una breccia spazio-temporale sul monte grazie al suo cane. Il giovane aveva dimostrato ai suoi amici che il cane entrava in un buco nascosto tra i cespugli e dopo qualche minuto riappariva, come dal nulla, dalla parte opposta del bosco a diversi Km di distanza. Il gruppetto di amici si era diviso per cronometrare quanto tempo il cane ci metteva, una volta entrato nel buco, a ricomparire dall'altro lato del monte. La cosa aveva destato notevole interesse nella popolazione ed era arrivata eco della strana vicenda anche alla stampa, che aveva inviato i reporter sul luogo per venire a capo del fenomeno.

Dopo i primi clamori però la notizia sembrava essersi sgonfiata e nessun giornale ne aveva più parlato.

Mara Battioni, sempre più incuriosita dal fatto, comincia a fare delle ricerche approfondite in archivio e scopre che il ragazzo si chiama Ettore Freddi e vive attualmente a Roma, dove ha creato una specie di setta che si occupa di invasioni aliene, avvistamenti di oggetti volanti, *crop-circle* e complotti internazionali. Decide di contattarlo.

Ettore è sconvolto da quello che sta succedendo ad Ancona e convince Mara a contattare la squadra che già negli anni '80 si recò in Adriatico per studiare il caso della porta temporale, e che gli impedì di fare ulteriori dichiarazioni. È convinto che la squadra c'entri qualcosa con gli avvenimenti attuali.

I personaggi

Mara Battioni

Redattrice di un quotidiano a tiratura nazionale vive a Milano da quasi 10 anni. Nasce a Roma il 18 luglio 1959 (negli anni '80 ha 21 anni). Brillante studentessa alla facoltà di lettere moderne a Roma, arriva al giornalismo quasi per caso, quando si fa portavoce, durante i disordini del 1977 in Italia, di un gruppo di studenti che occupano la sede della sua Università per manifestare pacificamente contro ogni forma di soppressione della libertà di stampa a seguito della chiusura di Radio Alice. Il caso di Radio Alice fu il primo e unico caso nella storia della Repubblica Italiana di una testata d'informazione soppressa "manu militari" nel corso degli scontri che si susseguirono nella città di Bologna, quando le forze dell'ordine fecero irruzione nella radio locale ponendo violentemente fine alle trasmissioni.

La bellissima voce di Mara alla radio tenne incollate migliaia di persone parlando ininterrottamente per quattro giorni di libertà, letteratura americana

L'oscuro reperto

na, musica e storia della Roma imperiale.

Crede nella giustizia, nella libertà di stampa, nell'uguaglianza e nella storia.

Non c'è nessun caso, secondo lei che non possa essere risolto grazie a un'attenta indagine che riguardi la storia degli indiziati e delle vittime. Negli anni è diventata una specie di detective capace di indagare a fondo sia su un omicidio che su un crack finanziario.

Di bellezza particolare e poco domestica, ha avuto un grande amore che ha idealizzato e che le ha impedito di vivere altre storie con abbandono. Si dedica soprattutto al lavoro con tenacia e passione, poi al suo uomo di turno. Ama mangiare in compagnia, da sola si nutre.

Per lei qualsiasi notizia può nascondere un complotto.

Andrea Magoni

Nasce nel 1980 (il giorno dell'invasione aliena sulla costa adriatica ha 34 anni). È un arrogante figlio di papà con conoscenze illustri al posto giusto. Non sa scrivere, non sa parlare, è presuntuoso e viziato. Si deve alla sua insistenza però l'indagine della Battioni; è infatti a causa del suo capriccio di recarsi nelle Marche, con il secondo fine di vedere se è vero che la vita notturna della riviera sia così vivace, che la notizia arriva a Mara, la quale comincia a indagare sui proclami della storia.

Ettore Freddi

Nasce negli anni '60. Da giovane è un animo semplice. Non ha amici sulla Terra e da tutti viene considerato un alieno. Comincia a cercare segni di un'altra vita nel cielo perché non riconosce come vita l'esistenza dei suoi simili. Il suo unico amico è il suo cane longevo, che dovrebbe avere nel 2014 la bellezza di 46 anni. Nella sua semplicità però è riuscito a percepire che sono successe cose strane durante il 1980, sul Cònero, anche se non se lo ricorda.

Approfondimenti

<http://www.conero.it/it/conero/la-cava-romana-del-monte-conero-un-viaggio-nel-tempo>

<http://www.anticoegitto.net/ank1.htm>

<http://www.mieczewau.it/simboli.htm>

<http://www.conero.it/it/conero/leggende-del-monte-conero>

http://www.ariannaeditrice.it/articolo.php?id_articolo=23083

<http://www.anticoegitto.net/deimaat.htm>

Prologo per i giocatori

Trentaquattro anni fa (1980).

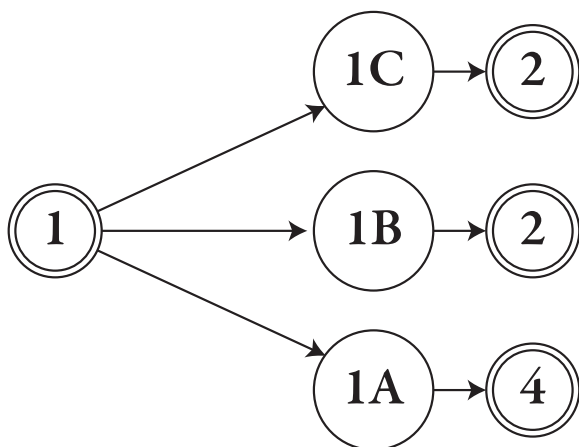
A seguito di una visione del dottor Staplendon, Tiberius Longshot e William Edgewick si recano ad Ancona dopo aver partecipato a una missione in Bretagna che li ha portati fino alle porte della città sommersa di Ys.

I giornalisti dorici stanno seguendo il caso del giovane Ettore che dice di aver scoperto una breccia temporale sul Monte Cònero. Lì esiste infatti una fitta rete di cunicoli sotterranei scavati, si pensa, da un'antichissima popolazione egizia, arrivata su quelle coste dopo un naufragio in cui fu smarrito per sempre un reperto preziosissimo trafugato a esseri demoniaci che li avevano sottomessi per anni. Tale reperto, lo scettro del comando degli Antichi, è il gemello di un altro, appena recuperato in Normandia dalle mani della perfida Dahut; insieme, i due scettri avrebbero una potenza indescrivibile.

Lo scopo della squadra è quello di ritrovare il reperto per metterlo al sicuro per sempre. Con l'aiuto del professor Klimann-Schäfer, che riesce a decifrare degli antichi manoscritti ritrovati a Quimper, in Normandia, la squadra individua l'ingresso per accedere alla rete dei cunicoli, nell'area di S. Michele sul Cònero.

“In una città nascosta sotto le viscere della terra e nascosta dai flutti regna Ahés, una mostruosa sirena che ha stretto un patto con il demonio. Non entrate nella sua dimora per non svegliare il demone-barca”. Questo dicono le antiche scritture e su questo la squadra deve indagare. Ma prima deve distogliere l'attenzione del pubblico dal Cònero.

Nessuno di loro sa che, mentre i cunicoli sono opera umana, la città demoniaca è opera degli Antichi.



Scena 1: Conferenza stampa

La squadra fa irruzione durante la conferenza stampa del giovane Ettore, che viene diffidato dal continuare a diffondere la storia che esistano delle breccie temporali. Ai giornalisti viene spiegato che esiste un unico passaggio sotterraneo, che taglia trasversalmente la cava di pietra di epoca romana, scavato da alcuni adepti di una setta esoterica che adorava delle oscure creature marine. Se i giornalisti mangiano la foglia (1A), se la squadra è convincente nel raccontare la storia (1B), se la squadra non intimorisce a sufficienza Ettore Freddi (1C).

1A: Assediati dalla stampa

I giornalisti mangiano la foglia e si accampano sul Monte Cònero, nei pressi del quartier generale della squadra, impedendo ogni operazione segreta e aizzando la cittadinanza contro i militari.

Tra la gente serpeggia il malcontento: gli anconetani credono infatti che nel Monte Cònero ci sia, già dalla fine della Seconda Guerra Mondiale, un avamposto americano dotato di arsenale atomico, pronto per essere utilizzato in caso di un nuovo conflitto mondiale. La mobilitazione è tale da impedire qualsiasi operazione della squadra. Essa dovrà quindi desistere e allontanarsi da Ancona, rimandando a tempi migliori la missione, non prima di aver fatto brillare una

Project Octopia

carica esplosiva per sigillare per sempre l'ingresso del passaggio.

L'avventura nel passato è terminata e continua nel 2014 (scena 4).

1B: L'esplorazione dei cunicoli

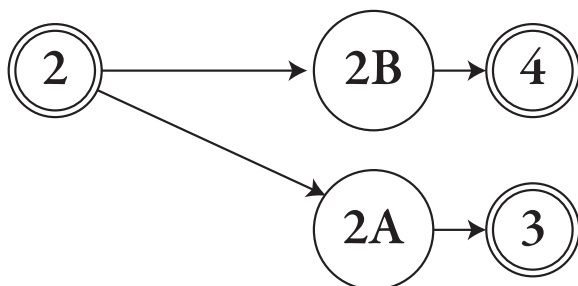
La squadra convince i giornalisti, che se ne vanno senza lo scoop; può quindi agire indisturbata per esplorare il reticolo di cunicoli scavati dagli adoratori delle "Due Sorelle". Secondo il professor Klimann-Schäfer, i cunicoli dovrebbero portare a una città sotterranea fondata proprio sotto lo scoglio omonimo. Se le leggende sono fondate (e se Stapledon ha visto giusto) la popolazione sottomarina si trova ancora nella città, aspettando l'Ankh.

L'esplorazione dei cunicoli sarà pericolosa, dato che alcune gallerie sono molto antiche (e potrebbero cedere); alcuni strani manufatti persi da secoli potrebbero reagire male alla vicinanza degli umani, oppure la squadra potrebbe perdere l'orientamento e vagare in cerchio o smarrire addirittura la strada per uscire, se non usano accortezze per contrassegnare il percorso. Per controbilanciare il rischio, Stapledon potrebbe aver avuto qualche visione sulla squadra che attraversa i cunicoli, tutti indizi da sfruttare per sopravvivere all'esplorazione.

1C: Pedinati!

Ettore Freddi è l'unico che non crede alla squadra perché è stato minacciato da Longshot, che lo ha anche obbligato a cambiare versione. Il giovane pensa che ci sia un complotto ordito dagli alieni e che ci sia veramente una breccia temporale che permetta di spostarsi avanti e indietro nel tempo. Decide di seguire di nascosto la squadra, che si inoltra lungo uno dei tanti percorsi (vedi il paragrafo 1B) e si trova così anche lui all'ingresso di una città costruita migliaia di anni prima, nascosta sotto il basso fondale marino dell'Adriatico.

Ettore non è particolarmente bravo nel seguire qualcuno senza farsi scoprire. È molto probabile che a un certo momento la squadra si accorga di lui, o lo salvi da qualche imprevisto, per poi decidere di portarselo dietro per evitare la seccatura di uscire e rientrare, rischiando così di non avere un'altra occasione di esplorare i cunicoli senza che i giornalisti s'impiccino ancora.



Scena 2: Le porte di Ankhuna

La squadra (e forse Ettore Freddi) si trovano davanti alle porte di Ankhuna. Sono porte di pietra proveniente dalla cava del Cònero; gli Antichi, che sono venuti per riprendersi l'Ankh smarrito durante il naufragio e hanno fondato la città sotto il fondo del mare, si sono fatti strada dal monte utilizzando la stessa pietra mentre scavavano la montagna. Il portale gigantesco è riccamente scolpito con figure di animali marini enormi e mostruosi, una sorta di esseri poliformi e tentacolari, orribili shoggoth che abitano le profondità oceaniche e che Edgewick conosce bene. La reazione di Edgewick alle raffigurazioni mostruose potrebbe far sorgere qualche sospetto negli altri membri della squadra.

Ora la squadra ha il problema di come aprire le immense porte di pietra.

2A: Le porte si spalancano

L'apertura delle porte è un ingegnoso segreto. Un indizio potrebbe essere nascosto in una visione di Stapledon, oppure la sirena Ahés potrebbe aver ordito una trappola e fatto pervenire a Edgewick una falsa bottiglia con dentro una frase chiave: Edgewick crede che la frase sigilli la città quando invece ne apre le porte. La squadra può ora entrare ad Ankhuna.

All'apertura del portale, se presente, Ettore viene investito da miasmi venefici e sviene urlando. Se non è stato scoperto prima, lo sarà ora.

L'incauto civile costringerà un membro della squadra (un medico?) a tornare in superficie con lui, condizionare la sua mente per fargli dimenticare tutto, e quindi abbandonarlo sul Cònero. Ettore non ricorderà nulla della città

Project Octopia

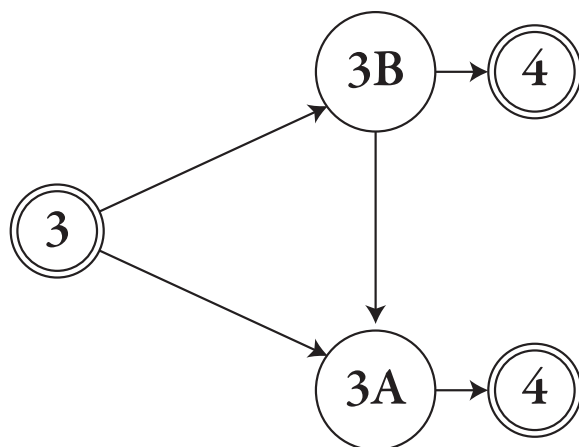
ma sarà sempre perseguitato dall'orrore di essere braccato dagli alieni.

2B: Le porte restano chiuse

Nonostante gli sforzi profusi in ogni tentativo, la squadra non riesce ad aprire le porte. Non resta che tornare indietro e, per sicurezza, far franare tutto per impedire a chiunque di entrare (o uscire).

Se Ettore è presente e non è stato ancora scoperto, fuggirà via prima della squadra. Non sarà più lo stesso, dopo aver visto le terribili creature scolpite sulla porta demoniaca. Ettore vaga per giorni sul Cònero; la sua mente vacilla e gli fa pietosamente dimenticare quanto ha visto; viene recuperato da una squadra di cercatori di funghi. Da quel giorno attende l'arrivo degli alieni che verranno a distruggere la Terra.

L'avventura nel passato è terminata e continua nel 2014 (scena 4).



Scena 3: Dentro Ankhuna

Aperte le porte, si sente una musica straordinaria che nulla ha in comune con quella terrestre. Edgewick avanza, in stato di semicoscienza: a causa dei suoi geni mutanti è l'unico sensibile alle parole che vengono cantate da Ahés.

Il canto lo attira verso la mastodontica imbarcazione costruita da un metallo vivo e palpitante che muove e contorce le sue costolature come se ap-

L'oscuro reperto

partenessero a una cassa toracica. A una più attenta valutazione si capisce che l'imbarcazione è costruita sulla schiena di un serpente marino vivo che ne è la chiglia portante. Ahés sa che esiste un altro Ankh ritrovato in Bretagna dalla squadra e vuole ottenerlo. Incastrando uno dei due Ankh sul cassero di prora, la barca dannata potrà infatti salire lungo la rampa di varo per il battesimo finale e poi ritrovare il secondo Ankh perduto nella notte dei tempi. In questo modo l'imbarcazione potrà sviluppare tutta la sua potenza che culminerà nella distruzione della Terra e l'inizio della nuova era degli Antichi, che ripopoleranno il pianeta con la loro progenie. La malia che Ahés ha lanciato su Edgewick potrà essere usata per controllarlo e costringere gli altri a cedere l'Ankh in loro possesso.

La squadra può tentare di fermare o risvegliare Edgewick (3A), o cercare di abbattere Ahés (3B).

3A: Al soccorso di Edgewick

La squadra tenta di scuotere Edgewick dalla semicoscienza provocata dal canto. Non servirà prenderlo a schiaffi o somministrargli sedativi e altre medicine. Turargli le orecchie, anche con mezzi di fortuna, farà riscuotere Edgewick dall'ipnosi. Visto che il canto non ha più effetto, Ahés provocherà il crollo dell'ingresso ad Ankhuna. Tanto Edgewick è ormai in suo potere e, quando i tempi saranno maturi, la servirà fedelmente. La squadra si salverà dal crollo a stento.

3B: Il confronto con Ahés

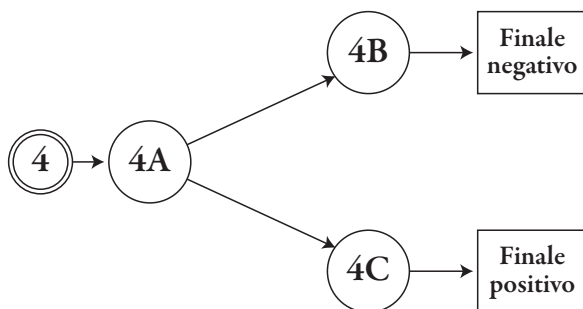
Mentre Edgewick viene attirato dall'oscuro canto di Ahés, la squadra potrebbe tentare di abbattere la sirena usando le armi. Purtroppo per loro, i metalli non hanno effetto sulla strana composizione del suo corpo. Ignari di questo, la squadra potrebbe pensare che la sirena sia immortale e provare invece a riscuotere Edgewick dal suo stato ipnotico (3A).

Se Horatio Keach è nel gruppo, osserva affascinato la terribile bocca circolare da murena della Sirena, con la fila di denti aguzzi che si inoltrano a spirale verso la gola che continua a emettere inconcepibilmente la sua musica oscena. Riconosce in quei denti lo strazio delle carni della sua amata Lory e viene trasformato da una furia omicida. Si lancia su Ahés dilaniando le sue fattezze gelatinose a mani nude. La squadra, in un primo momento sotto shock, si lancia in aiuto

Project Octopia

di Horatio. Umani e Antichi, nemici da sempre, sono in grado di ferirsi reciprocamente. Il resto della squadra potrebbe decidere di attaccare comunque la sirena, come gesto disperato, prima di soccombere.

Il canto s'interrompe quando la sirena viene ferita; Edgewick torna in sé e, resosi conto della trappola in cui ha rischiato di finire, si dà alla fuga. Gli altri lo imitano, dato che le pareti di roccia cominciano a crollare dietro di loro per ordine della sirena, che avrà bisogno di tempo per rimarginare le sue orribili ferite. L'avventura nel passato è terminata e continua nel 2014 (scena 4).



Scena 4: Ufficio di Mara Battioni

Futuro prossimo (2014).

Mara è ormai convinta che Ettore Freddi non sia quel pazzo visionario che gli altri credono. Sembra quasi che la forma leggera di follia in cui si trascina da una ventina d'anni riesca a farlo sembrare molto più giovane dei suoi 55 anni. Mara riesce a cogliere, in mezzo al suo farfugliare sconnesso, una serie di indizi che le fanno sospettare che quella della galleria sotterranea è stata una storia, neanche troppo ben architettata, per depistare gli ingenui giornalisti di allora, più abituati a imbottirsi le giacche come i giocatori di football e a cotonarsi i capelli, che a far funzionare le rotelle.

Che ci faceva negli anni '80, durante la fase di distensione e disarmo dopo la guerra fredda, una squadra della marina militare americana con tanto di sottomarini, oceanografi e archeologi al centro dell'Italia?

Secondo Ettore, il suo cane (per la cronaca ancora vivente!) trovò la porta

L'oscuro reperto

poco prima del caso Suffolk nel 1980, che fu soprannominato il “Roswell della Gran Bretagna”. Forse gli americani stavano lavorando a un X-file in Europa?

Usando la bravura di Pietro Gavini e il suo istinto di segugio, Mara riesce a contattare l'ammiraglio Tiberius Longshot, accennandogli il caso. Il fatto che un ammiraglio accetti di parlare con lei e si prenda la briga di minimizzare i fatti del giorno la rende ancora più sospettosa, specie quando si sente raccontare la stessa panzana del 1980. Mara abbozza e capisce che deve occuparsi del caso di persona. Raduna un semplice bagaglio e parte immediatamente per Ancona (4A).

Prologo per i giocatori

L'ammiraglio Longshot si trova insieme alla squadra a bordo di un C-5 Galaxy. Due ore fa, la squadra è stata radunata d'urgenza in seguito all'ultima predizione di Stapledon, che aveva descritto una scena apocalittica riguardante il ritrovamento di un Ankh identico a quello che il progetto *Octopia* custodisce fin dagli anni '80. La squadra è quella originale della missione in Bretagna e in Italia.

La telefonata di Mara arriva mentre sono già in volo verso l'Italia. Longshot è un po' stupito di sentire al telefono una giornalista sconosciuta. Cerca quindi di minimizzare gli strani accadimenti del giorno. Mara abbozza e ringrazia.

La squadra arriva ad Ancona il pomeriggio del 9 agosto. I personaggi ripensano con un po' di meraviglia al fatto che è come se il tempo non fosse passato per niente da quei giorni della missione ad Ancona.

4A: Il Passetto

Un gruppo di abitanti, quelli che hanno in mano l'Ankh, sono stati confinati dalle forze dell'ordine in un punto a nord del litorale, nei pressi dello scoglio della seggiola del papa. Uomini e donne sembrano in preda al delirio mentre cantano e inneggiano ad Ahés in una lingua sconosciuta. Gli altri concittadini, perlopiù parenti degli invasati, stanno dall'altra parte della barricata eretta dalla polizia chiamando i loro cari.

Longshot ringrazia il destino che gli ha fatto ritrovare l'altro Ankh 34 anni prima in Bretagna. Ora è al sicuro a molte miglia da lì in un forziere inaccessibile.

Project Octopia



La cosa che più preoccupa la squadra è il rumore che arriva dall'interno della falesia alle loro spalle. Lonshot guarda a sud verso il profilo del Cònero; loro hanno visto cosa c'è sotto quella vegetazione, hanno percorso quei cunicoli e sanno dove portano. Se i giocatori sono entrati ad Ankhuna e si fidano di Edgewick (4B), se i giocatori sospettano di Edgewick o non sono entrati ad Ankhuna (4C).

4B: Ancora Edgewick



Obbedendo al comando ipnotico di Ahés, Edgewick ha portato con sé l'altro Ankh (quello bretone). Ora che è vicino alla sua ammaliatrice, comincia a dare segni di impazienza e a sudare mentre il suo sguardo si perde nel bizzarro ribollire del mare. Immobile tra gli scogli scorge finalmente Ahés, con la sua corona eccentrica di denti, che sembra sorridergli e invitarlo tra i flutti. Ha finalmente deciso che colei che da tempo lo ha scelto come suo consorte è l'unico essere degno di essere chiamato sua compagna. Con uno slancio si getta nel mare, non prima di aver recuperato l'Ankh dal suo zaino, per congiungersi alla sua prescelta.

Finale negativo



Gli invasati sulla spiaggia, dopo un urlo di trionfo alla vista del tuffo di Edgewick, cantano sempre più forte, mostrando al mare l'altro Ankh. Esso viene immediatamente attirato e affonda tra i flutti. La barca mostruosa delle due sorelle con Edgewick al timone sul castello di prora, con i due Ankh incastonati sulla prua, emerge dalle acque per dare inizio alla fine.

La fine del mondo.

4C: Una nuova dea

Mara non ha trovato posto in nessun treno o aereo verso Ancona. Decide quindi di andare in macchina, bloccandosi nel raccordo autostradale di Bologna, nel più grande ingorgo di ferragosto che si ricordi.

Nel frattempo la squadra ha modo di dibattersi nel dubbio e nella disperazione, fallendo miseramente ogni tentativo di bloccare la sirena e i suoi seguaci. Se Edgewick dà segni di squilibrio (è ancora sensibile al canto della sirena) verrà ridotto all'impotenza dai compagni, che si aspettavano il suo tradimento. L'Ankh bretone è ancora al sicuro, su Rose Island. Edgewick ha trafugato una copia incantata da Klimann-Schäfer.

L'oscuro reperto

Mara riuscirà ad arrivare al Passetto solo verso le 19. La squadra è ancora all'opera. Il mare comincia a ribollire e sorge la nave di Ahés mentre il canto degli indemoniati diventa una sorta di stridio fastidiosissimo. Nello stesso istante la falesia, che non ha mai smesso di brontolare dall'interno, comincia a crollare su se stessa.

Mara si sente stranamente parte della situazione. Lei, che vede per la prima volta quel tratto di costa si sente a casa. L'Ankh degli indemoniati è ormai volato nella barca e si è saldamente incassato al suo posto. Mentre il mare ribolle, la gente urla disperata e massi giganteschi piombano in mare dalla rupe a picco sul litorale, Mara riesce a sentire una musica dolce, armonica, cristallina al suo orecchio.

Lei è la prescelta: Maat-ra, la dea Maat figlia di Ra; colei creata per tutelare l'ordine universale. La legge grazie alla quale il mondo vive nell'armonia, la forza per la quale la creazione di Ra, la Terra e i suoi abitanti, non ripiomba nel caos primordiale. La dea trasformata dal dio sole suo padre avanza sulle acque e impone le mani sulla testa della polena serpente dell'imbarcazione.

Finale positivo

Il primo a calmarsi è il vento. Lo segue il mare.

A poco a poco i massi smettono di cadere e la gente di urlare e correre.

Il sole ormai basso alle sue spalle è una palla arancione e sembra toccare con i suoi raggi le vesti di Maat-ra e i suoi capelli neri e ondulati come i tentacoli di Ahés. L'immonda polena smette di soffiare dalle narici fuoco e fiamme e appoggia, come un gattino obbediente, la fronte mostruosa sulle calde mani di Maat-ra.

L'Ankh vola nella mano destra della dea mentre con la sinistra sembra spingere delicatamente l'orrida bestia verso il largo dove si inabissierà. Ancora fluttuando sopra il pelo dell'acqua la dea-sacerdotessa stringe l'Ankh tra le mani fino a che l'oggetto vibrante si scioglie in migliaia di lacrime e si riversa nel mare.

Longshot, Edgewick e gli altri della squadra che si erano preparati alla lotta impari con gli esseri mostruosi si guardano per vedersi invecchiare come in un film accelerato.

La sacerdotessa comincia a levitare dal pelo dell'acqua sempre più in alto; sempre più lontano dall'orrore.

Project Octopia



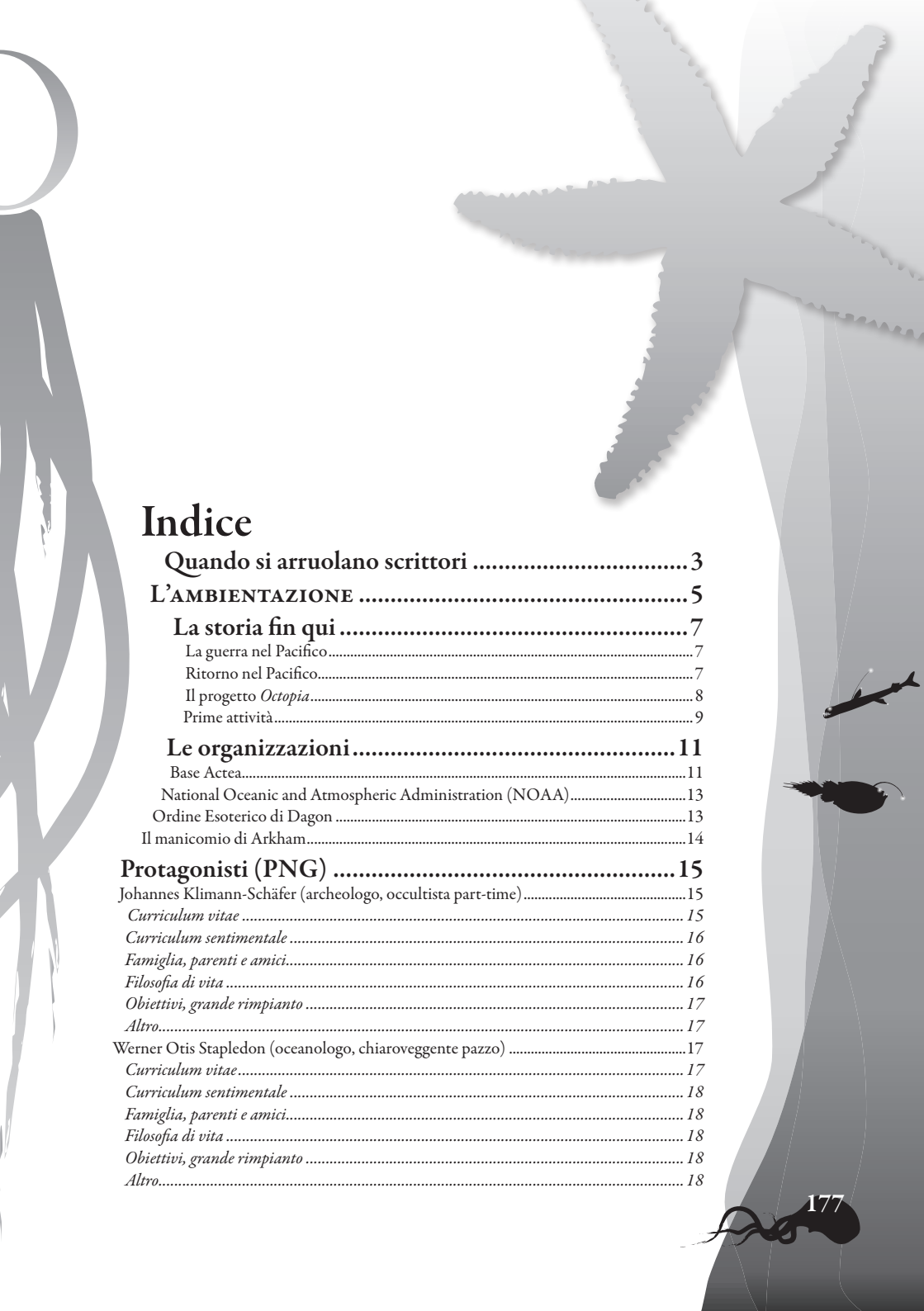


Project Octopia

INDICE

Project Octopia





Indice

Quando si arruolano scrittori	3
L'AMBIENTAZIONE	5
La storia fin qui	7
La guerra nel Pacifico.....	7
Ritorno nel Pacifico.....	7
Il progetto <i>Octopia</i>	8
Prime attività.....	9
Le organizzazioni.....	11
Base Actea.....	11
National Oceanic and Atmospheric Administration (NOAA)	13
Ordine Esoterico di Dagon	13
Il manicomio di Arkham.....	14
Protagonisti (PNG)	15
Johannes Klimann-Schäfer (archeologo, occultista part-time).....	15
<i>Curriculum vitae</i>	15
<i>Curriculum sentimentale</i>	16
<i>Famiglia, parenti e amici</i>	16
<i>Filosofia di vita</i>	16
<i>Obiettivi, grande rimpianto</i>	17
<i>Altro</i>	17
Werner Otis Stapledon (oceanologo, chiaroveggente pazzo)	17
<i>Curriculum vitae</i>	17
<i>Curriculum sentimentale</i>	18
<i>Famiglia, parenti e amici</i>	18
<i>Filosofia di vita</i>	18
<i>Obiettivi, grande rimpianto</i>	18
<i>Altro</i>	18

Project Octopia

William Edgewick (oceanologo, cultista dell'Ordine Esoterico di Dagon)	19
<i>Curriculum vitae</i>	19
<i>Curriculum sentimentale</i>	20
<i>Famiglia, parenti e amici</i>	20
<i>Filosofia di vita</i>	20
<i>Obiettivi, grande rimpianto</i>	20
<i>Altro</i>	20
Tiberius Longshot (capitano di vascello – US Navy, ufficiale di collegamento)	21
<i>Curriculum vitae</i>	21
<i>Curriculum sentimentale</i>	22
<i>Famiglia, parenti e amici</i>	22
<i>Filosofia di vita</i>	22
<i>Obiettivi, grande rimpianto</i>	22
<i>Altro</i>	23
Horatio Keach (capitano di corvetta – US Navy, primo pilota del <i>Trieste 70</i>)	23
<i>Curriculum vitae</i>	23
<i>Curriculum sentimentale</i>	24
<i>Famiglia, parenti e amici</i>	24
<i>Filosofia di vita</i>	24
<i>Obiettivi, grande rimpianto</i>	24
<i>Altro</i>	25
Abe Lincoln Re (tenente di vascello – US Navy, primo pilota del <i>Deep Quest</i>)	25
<i>Curriculum vitae</i>	25
<i>Curriculum sentimentale</i>	26
<i>Famiglia, parenti e amici</i>	26
<i>Filosofia di vita</i>	26
<i>Obiettivi, grande rimpianto</i>	26
<i>Altro</i>	26
Josephine “Jane” Kattral (guardiamarina – US Navy, comandante di squadra)	27
<i>Curriculum vitae</i>	27
<i>Curriculum sentimentale</i>	28
<i>Famiglia, parenti e amici</i>	28
<i>Filosofia di vita</i>	28
<i>Obiettivi, grande rimpianto</i>	28
<i>Altro</i>	28
Marianne Maladie (medico, specialista in medicina iperbarica)	29
<i>Curriculum vitae</i>	29
<i>Curriculum sentimentale</i>	30
<i>Famiglia, parenti e amici</i>	30
<i>Filosofia di vita</i>	30
<i>Obiettivi, grande rimpianto</i>	30
<i>Altro</i>	30
Comparse (PNG)	31
Stephen Hardstrom (psichiatra)	31
Maximilian “Onion” Dovai (sottocapo – US Navy, cuoco di bordo)	32
Bartholomew “Bart” Black (marinaio semplice – US Navy, meccanico)	32

Indice

Kyoko Kamaguni (capoinfermiera).....	33
Erika Sturmvorhaus (segretaria).....	33
Ruoli per i giocatori (protagonisti)	33
I sommergibili	35
Principi di funzionamento.....	36
<i>Resistenza allo stress ambientale</i>	<i>36</i>
<i>Funzionalità e prestazioni</i>	<i>39</i>
<i>Equipaggio e sua sopravvivenza</i>	<i>40</i>
<i>Risposta alle emergenze.....</i>	<i>41</i>
<i>Necessità di supporto esterno.....</i>	<i>43</i>
Il batiscafo Trieste	45
Scafo.....	46
Zona abitabile.....	46
Capacità di manovra	47
Il Deep Quest.....	49
Scafo	49
Zona abitabile.....	50
Capacità di manovra	51
L'ambiente marino	53
Introduzione.....	53
Dominio bentonico	53
Dominio pelagico.....	54
<i>Zona epipelagica</i>	<i>54</i>
<i>Zona mesopelagica</i>	<i>54</i>
<i>Zona batipelagica (o batiale).....</i>	<i>54</i>
<i>Zona abissopelagica (o abissale)</i>	<i>55</i>
<i>Zona adipelagica (o adale).....</i>	<i>55</i>
I polimorfi abissali.....	57
Classificazione	58
<i>Polimorfi originari o abissali.....</i>	<i>58</i>
<i>Polimorfi secondari o mediterranei.....</i>	<i>59</i>
Breve elenco di mostri marini citati in leggende di varie epoche	60
<i>Polimorfi originari</i>	<i>61</i>
<i>Polimorfi secondari.....</i>	<i>62</i>
I libri misteriosi	63
De Profundis.....	63
Hydrophinnæ	63
Formato della scheda personaggio	65
Nome e cognome (professione).....	65
<i>Curriculum vitae</i>	<i>65</i>
<i>Curriculum sentimentale</i>	<i>65</i>
<i>Famiglia, parenti e amici.....</i>	<i>65</i>
<i>Filosofia di vita</i>	<i>65</i>

Project Octopia

<i>Obiettivi, grande rimpianto</i>	65
<i>Altro</i>	65
Fonti	67
Pubblicazioni.....	67
<i>Manned Submersibles</i>	67
<i>Seven Miles Down – The Story of the Bathyscaph Trieste</i>	67
<i>1100-Meter Dive in the Bathyscaph Trieste</i>	68
<i>Going the Last Seven Miles (Shipmate, May 2000)</i>	68
Marina Militare degli Stati Uniti.....	68
<i>Department of Navy Press Release (February 1, 1960)</i>	68
<i>The Bathyscaph Trieste Celebrates the 50th Anniversary</i>	68
<i>Bathyscaphe Trieste (1958-1963)</i>	68
<i>Bathyscaphe Trieste (1958-1963) in 1959-60</i>	68
<i>Bathyscaphe Trieste (1958-1963) after 1960</i>	68
<i>USS Thresher (SSN-593), 1961-1963</i>	69
<i>USS Wandank (ATA-204)</i>	69
<i>RV Deep Quest</i>	69
Wikipedia.....	69
<i>United States Navy</i>	69
<i>Women in the United States Navy</i>	69
<i>Battle of the Philippine Sea</i>	69
<i>Mariana and Palau Islands campaign</i>	69
<i>Mariana Islands</i>	69
<i>West Loch Disaster</i>	69
<i>Richard O’Kane</i>	69
<i>Don Walsh</i>	69
<i>Jacques Piccard</i>	69
Varie	70
<i>History of the Bathyscaph Trieste</i>	70
<i>Deepest Place in the Ocean - Challenger Deep</i>	70
<i>To the Depths in Trieste</i>	70
<i>Bathyscaphe Trieste’s Deepest Dive</i>	70
<i>The Deep – Trieste Animation</i>	70
<i>Classic Dive Books – Oceanography and Deep Ocean Exploration</i>	70
<i>Top Ten US Navy Submarine Captains in WW2</i>	70
<i>Rose Island Lighthouse History</i>	70
<i>Rose Island Lighthouse Foundation</i>	70
<i>NOAA Photo Library – Exploring the Seas With NOAA Collect Catalog of Images</i>	70
<i>Woods Hole Oceanographic Institution – Discovery of RMS Titanic</i>	70
<i>Medicina Subacquea e Iperbarica</i>	71
Stranezze.....	71
<i>A Short Tour of Lovecraftian New England – Danvers</i>	71
<i>Danvers State Hospital</i>	71
<i>The Cemetery of the Danvers Hospital for the Criminally Insane</i>	71
<i>Brian Lumley—Reanimator</i>	71
<i>Cibulhu Mythos Timeline</i>	71

Indice

<i>The Strange High House in the Mist – The Graphic Novel</i>	71
<i>Yonaguni</i>	71
QUESTO PONTE NON S'HA DA FARE	73
Introduzione	75
Prologo per i giocatori	75
Antefatto	75
Personaggi non giocatori.....	76
<i>Sergio Parliani</i>	76
<i>Sara Roosevelt</i>	76
<i>Piero Lorenzini</i>	76
<i>Pino Sacconi</i>	77
<i>Mino Patriani e Frank Taormina</i>	77
<i>Domenico Capozzi</i>	77
<i>Marco Sommella</i>	77
<i>Rosetta Taverniti</i>	77
Scena 1: New York	78
1A: Le indagini.....	78
1B: Localizzare Lorenzini.....	79
1C: L'appartamento.....	79
1D: L'incontro	80
1E: Troppo tardi	81
1F: A rapporto	81
Scena 2: Italia	82
2A: Da Zi' Teresa	82
2B: Sulla costa di Altafiumara.....	83
2C: La stazione marittima sperimentale	84
2D: La nave da ricerca.....	84
2E: Immersione con le mute	85
2F: Immersione con il batiscafo	85
Scena 3: nella grotta	86
3A: Se il prof. Sommella ha avvertito Dagon	86
<i>Finale negativo</i>	87
3B: Se il prof. Sommella non ha avvertito Dagon	87
<i>Finale positivo</i>	87
<i>Finale negativo</i>	88
<i>Finale neutro</i>	88
IL MONASTERO	89
Introduzione	91
Antefatto	91
Prologo per i giocatori	92
Personaggi non giocatori.....	92
<i>Padre Yorgos Papayorgos</i>	92
<i>Fratello Rouvas</i>	93

Project Octopia

<i>Fratello Stratos</i>	93
Scena 1: Il monastero	94
1A: Incontro con padre Yorgos	94
1B: Fratello Stratos.....	95
1C: Fratello Rouvas	95
1D: Lo studio del priore.....	95
1E: Il refettorio.....	96
1F: In fuga.....	96
<i>Finale negativo</i>	96
Scena 2: La biblioteca	97
2A: L'enigma viene ignorato.....	98
2B: La chiave misteriosa.....	98
2C: L'enigma.....	98
2D: I manoscritti.....	99
2E: Combattere.....	100
<i>Finale negativo</i>	100
2F: Fuggire.....	100
2G: Seguire il monaco	101
2H: Non seguire il monaco	102
Scena 3: La grotta	102
3A: A mani vuote.....	103
<i>Finale negativo</i>	103
3B: Il libro sbagliato	103
<i>Finale negativo</i>	103
3C: Il libro giusto.....	103
<i>Finale positivo</i>	103
LA MALEDIZIONE DEL BALUARDO	105
Introduzione	107
Antefatto	107
Prologo per i giocatori	108
Scena 1: Londra	109
1A: La Galleria Saatchi.....	109
1B: A casa di Cathleen Lowry	110
1C: Un'occhiata in giro.....	110
Scena 2: a casa dell'artista	111
2A: Snorri Snorrison.....	111
2B: Il risveglio dell'artista	112
2C: Un'occhiata in giro.....	112
2D: Il colloquio con Snorri Ragnarson.....	112
Scena 3: Islanda	113
3A: In taverna	114
3B: Verso la casa di Ragnar Byornison	114
3C: A colloquio con Ragnar Byornison.....	114

Indice

3D: Un'occhiata in casa	114
3E: Lo sparo.....	115
Scena 4: negli abissi.....	115
4A: Sbattuti sulle rocce	116
4B: La fessura vulcanica.....	116
4C: Il confronto con il mostro	116
4D: Emersione rapida	116
4E: Implosione.....	117
4F: Ritorno a Hùsavík	117
SULL'ONDA PIÙ LUNGA.....	119
Introduzione	121
Antefatto.....	121
Prologo per i giocatori	122
Scena 1: Alaska, stretto di Prince Williams.....	123
1A: Lungo la costa	123
1B: Più a fondo	123
Scena 2: Deep Quest, profondità 1.296 m.....	124
2A: Rotta verso l'oggetto	124
2B: La galleria grande.....	125
2C: Le gallerie piccole	126
2D: Rotta lontano dall'oggetto.....	126
2E: Ancora più a fondo	126
Scena 3: Il mondo sottomarino.....	127
3A: Un tentativo di fuga	128
3B: Accerchiati	128
3C: Il dialogo con i polimorfi	128
Scena 4: Il baratro in fondo all'abisso	131
4A: Al ristorante	131
4D: Di fronte al plotone	131
4F: Alla stazione.....	132
4B, 4C, 4E, 4H: Finali negativi.....	132
Scena 5: ritorno alla nave	132
5A: Di soppiatto, col fucile spianato	133
5B: Tutti fuori	133
<i>Finale negativo</i>	<i>133</i>
5C: Il confronto con Edgewick	133
5D: La parola alle armi	134
<i>Finale negativo</i>	<i>134</i>
5E: La stele è nostra!	134
<i>Finale negativo</i>	<i>134</i>
5F: La squadra cede la stele	134
<i>Finale positivo.....</i>	<i>134</i>

Project Octopia

IL PROMONTORIO 137

Introduzione 139

Antefatto 139

Prologo per i giocatori 140

Scena 1: Il museo 141

1A: Riprese di un delitto 141

1B: Indagini nella sala Gellenwrack 142

1C: Una traccia misteriosa 142

Scena 2: La bottiglia 143

2A: L'ispezione del portico 143

2B: Il barbone, con pazienza e astuzia 144

2C: Il barbone, di fretta e con poco tatto 144

Scena 3: Il messaggio 145

3A: Navigare su Internet 145

3B: Una visita al professore 146

3C: Depistaggio 146

3D: Tutta la verità 146

3E: Il racconto del professore 147

3F: La telefonata con Klimann-Schäfer 147

Finale negativo 149

Scena 4: Casa Winkler 149

4A: Come ladri nella notte 150

4B: Dal retro 151

4C: Ancora il campanello 152

4D: La fuga di Winkler 152

4E: Un'amara sorpresa 153

Finale negativo 153

Scena 5: Il faro 154

5A: Sotto la tutela di *Octopia* 154

5B: All'inseguimento di Winkler 155

Finale negativo 155

5C: Soli, in ritardo 156

5D: L'Inferno 156

Finale rischioso 156

Finale negativo 157

Finale sicuro 157

Epilogo 158

L'OSCURO REPERTO 159

Introduzione 161

Antefatto 161

I personaggi 162

Mara Battioni 162

Indice

<i>Andrea Magoni</i>	163
<i>Ettore Freddi</i>	163
Approfondimenti.....	163
Prologo per i giocatori	164
Scena 1: Conferenza stampa	165
1A: Assediati dalla stampa	165
1B: L'esplorazione dei cunicoli	166
1C: Pedinati!.....	166
Scena 2: Le porte di Ankhuna	167
2A: Le porte si spalancano.....	167
2B: Le porte restano chiuse.....	168
Scena 3: Dentro Ankhuna	168
3A: Al soccorso di Edgewick.....	169
3B: Il confronto con Ahés	169
Scena 4: Ufficio di Mara Battioni.....	170
Prologo per i giocatori	171
4A: Il Passetto.....	171
4B: Ancora Edgewick	172
<i>Finale negativo</i>	172
4C: Una nuova dea.....	172
<i>Finale positivo</i>	173



“Non vi resta che lasciarvi sommergere dall’*Onda d’Abisso*
e scendere negli abissi più oscuri con il *Trieste* o con il *Deep Quest*.
Project Octopia è tutto questo, e molto di più.”

Alessandro Morbidelli