



Negli Eoni Fedele



Scritto da: **Andrea Tupac Mollica** su un soggetto di **Helios Pu**

Grafica e Impaginazione: **Luca Basile e Matteo Ceresa**

Illustrazioni: **Sofia Buratti - Project Mearcstapa**

Playtester: **Angela Caso, Andrea Garbellotto, Daniele Iannucci, Alice Mecchia, Marcello Scarponi**

Revisione: **Davide Pierantoni, Helios Pu**

Dedicato a Matteo Poropat, cui tutta la community degli appassionati di LibroGame deve essere grata per il suo indispensabile software LibroGame Creator, con cui anche questo libro è stato scritto.

“Negli Eoni Fedele” nasce da un suggerimento di Cristian Papi



*Conoscere la propria oscurità è il metodo migliore
per affrontare le tenebre degli altri*

C. G. Jung

©2020, Venture System, SpaceOrange42 sono tutti marchi di Gionata Dal Farra
Tutti i diritti riservati.
Pubblicato da JollyTroll di Gionata Dal Farra, Via San Giovanni Bosco 1, 10015
Ivrea, IT, UE
Stampato in Spagna su carta Italiana

Finito di stampare nel mese di Aprile 2020

Per qualsiasi informazione scrivete a:
info@spaceorange42.com



La fiamma tricolore della giustizia con la carabina si fa strada in mezzo tenebre. Un fuoco sempiterno che arde anche nella notte più buia. Un faro della Fede che guida le persone oneste e protegge le anime degli innocenti. È la fiamma dei Carabinieri dell'Occulto: un corpo speciale segreto che difende il Paese contro le forze oscure mandate dall'inferno, dall'aldilà e da altri pianeti.

Tu sei il Maresciallo Elia Santacroce, in forze al COC, come tuo padre e tuo nonno prima di te. È un lavoro duro, spesso sporco e violento, il tuo; ma hai sempre fatto di tutto per tenere fede al motto del corpo *Flammae In Tenebris*: Fiamme Nelle Tenebre. Nel corso della tua carriera, hai già svolto diverse e pericolose missioni, seguito casi e indagini e ti sei scontrato con creature innominabili dei più disparati e perniciosi tipi.

Quindi per te è normale routine il fatto che il tuo diretto superiore, il Capitano Rocca, ti abbia affidato l'incarico di recarti con urgenza a Bologna, presso un antico monastero poco fuori città. Una volta sul posto, sarai chiamato ad assistere ad un evento prodigioso, sul quale il Capitano ha mantenuto un'inspiegabile riserbo anche con te.

“Almeno posso sapere a grandi linee di che si tratta?” gli domandi.

“Santacroce, le ho detto quel che potevo dirle. Il resto le sarà chiaro una volta giunto sul posto. Quello che deve fare lei è assistere e prendere nota” ti risponde lui tra un colpo di tosse e l'altro, per poi aggiungere: “Maledette sigarette! Ha capito, Santacroce?”

“Assistere e prendere nota - ripeti a pappagallo - Comandi!”

“Ah, un'altra cosa. Prima di partire, deve recarsi con urgenza al numero 77 di Via del Secretato. Deve incontrarsi con un funzionario dei Servizi che l'attende per sbrigare una pratica... non ho ben capito.”

“Con tutto il rispetto, signore: io che c'entro coi Servizi?”

“E che ne so? Hanno chiesto di lei, e lei andrà. Chiaro?”

“Comandi!”

Ti congedi e sei pronto per l'avventura!

L'ufficio nel quale un'azzimata segretaria ti introduce è spoglio, con solo una scrivania e due sedie. C'è un uomo seduto, basso e brizzolato che indossa un anonimo completo blu e sta scartabellando dei documenti.

"Maresciallo Santacroce, ben arrivato! S'accomodi pure, io sono OMISSIS, dei Servizi."

"Santacroce, molto lieto - gli rispondi stringendogli la mano - OMISSIS, mi può spiegare che sta succedendo? Mi è stato ordinato di venire urgentemente in questo ufficio, senza ulteriori spiegazioni."

"Eh sì, lo fanno, lo fanno. Ce lo prendiamo un caffè?" ti chiede con una voce complice.

"No, la ringrazio - i suoi modi untuosi ti stanno già irritando - vado di fretta. Ho un volo militare che parte da Ciampino fra poco."

"Va bene, vedrà che ci sbrighiamo. Ha letto la Circolare del Ministero?"

"Quale delle tante?"

"L'ultima."

"Non ho ancora avuto il piacere."

"Abbiamo ricevuto ordini urgentissimi. E anche lo Stato Maggiore si è raccomandato."

"OMISSIS, gradirei che mi spiegasse di cosa stiamo parlando esattamente..."

"È il NuSiP, maresciallo! Il NuSiP!"

"E che roba è?"

"Il Nuovo Sistema di Profilazione. In pratica tutti i Carabinieri assegnati a corpi speciali, come lei, devono essere registrati in una scheda speciale che contiene diversi dati..."

"Mi scusi se la interrompo, OMISSIS, ma sono certo che il fascicolo con tutti i miei dati sia conservato negli archivi. Non capisco a che le serve questa nuova schedatura."

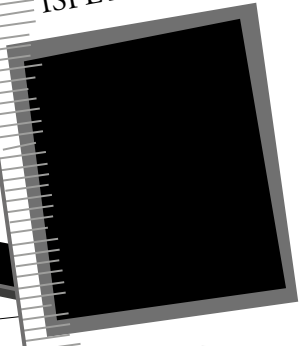
"Maresciallo, io non faccio le regole, mi limito ad applicarle. Prima chiudiamo questa pratica, prima la posso congedare."

"Va bene, va bene. Compiliamo questo NuSiP. È una cosa complicata?"

"No, è molto semplice. Io le farò delle domande e lei dovrà compilare una scheda con le risposte. Le prometto che è una cosa di nemmeno cinque minuti. Procediamo?"

"Procediamo."

ISPETTORI



Maresciallo
Grado

Santacroce Elia
Cognome e nome

Attitudine

Volontà

COC
Comando

Resistenza

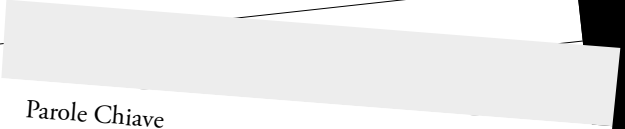
Fortuna

Combattività



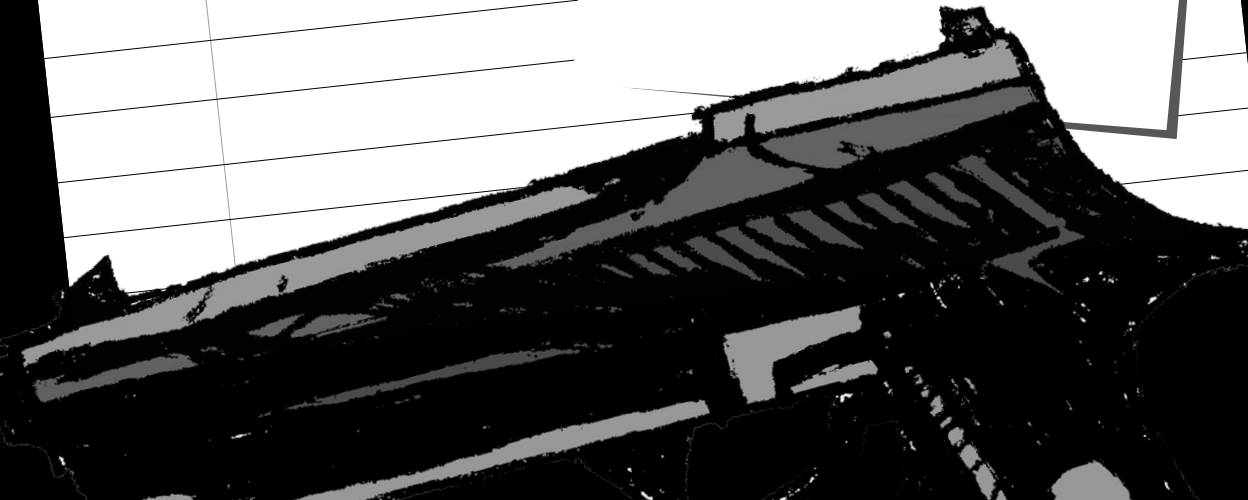
[Signature]
Il Comandante

Equipaggiamento



Parole Chiave

Focus



"Allora. Nome, cognome e qualifica."

"Maresciallo Elia Santacroce, attualmente in forze presso il COC."

"Perfetto. Combattività e Volontà?"

"Che?"

"Combattività e Volontà, le ho chiesto."

"E che roba sono?"

"Sono due misure empiriche. La Combattività indica la sua prestanza fisica, l'attitudine al combattimento e la tenacia. Mentre la Volontà indica l'insieme delle sue doti sociali e mentali, nonché le sue capacità logiche e deduttive. Deve distribuire 10 punti a suo piacimento fra le due caratteristiche, rispecchiando la percezione che lei ha della sua persona, ed assegnando un valore minimo di 1."

"E si può sapere come funzionano, così che possa farmi un'idea di come assegnare i punti?"

"Sì. Un attimo che vediamo cosa dice il Paragrafo 1 dell'Allegato B alla Circolare Ministeriale. Eccolo qui, cito testualmente."

Ogni volta che il tuo Personaggio si troverà ad affrontare una situazione dall'esito non scontato, il libro ti chiederà di eseguire una Prova di Caratteristica, cioè una prova di Combattività o Volontà. Nel libro le Prove si riconoscono perché sono riportate fra parentesi ed in maiuscolo, come in questo esempio:

Decidi di sollevare la pesante cassa (COMBATTIVITÀ 7).

*Se ci riesci, vai al **109**.*

*Altrimenti, vai al **61**.*

Per affrontare la prova, non devi far altro che confrontare il valore di Combattività con quello della Prova: se è uguale o maggiore del valore richiesto, la Prova è riuscita; altrimenti avrai fallito. Nell'esempio, se la Combattività del tuo Elia Santacroce è 7 o più la Prova è riuscita.

Anche il combattimento si svolge come una Prova, con la differenza che perdere un combattimento è molto più pericoloso, perché potrebbe equivalere ad essere uccisi e concludere così l'avventura. I combattimenti basati sulla Combattività sono scontri corpo a corpo o con armi da fuoco, mentre i combattimenti di Volontà ti consentono di prevalere in dispute sociali o sfide di intelligenza. Ricorda che in combattimento benefici sempre del bonus alla Caratteristica che ti viene dato dall'arma o dall'oggetto che stai usando per combattere.

"È tutto chiaro, Maresciallo?"

"Finora sì. Adesso che succede?"

"Adesso deve registrare sulla scheda le dotazioni standard di Resistenza e Fortuna, che sono rispettivamente pari a 10 e 2 punti."

"E queste come funzionano?"

"San Gennaro aiutami tu! Quanto sta scassando Maresciallo! Così non affittiamo più, e per fortuna che si voleva sbrigare!"

"Ma potrò almeno capire il senso di questa pagliacciata?" rispondi, ad un pelo dall'esplosione.

"E va bene. Riprendiamo in mano l'allegato B, al paragrafo 2 e leggiamo..."

La Resistenza indica genericamente la tua condizione fisica e la determinazione che ti fa affrontare le situazioni più difficili. Se la tua Resistenza arriva a 0, sei sconfitto; non sei necessariamente morto, ma la tua avventura si conclude con un insuccesso e devi ricominciare daccapo, magari dando vita a un nuovo Personaggio con punteggi diversi.

La Fortuna invece indica la tua riserva di energie interiori. Puoi fare appello alla Fortuna per affrontare le sfide più difficili. Durante il gioco avrai modo di spendere, perdere e recuperare Resistenza e Fortuna; tieni sempre a mente che il tuo valore attuale in questo modo potrebbe anche superare quello iniziale.

Resistenza e Fortuna si utilizzano per superare una Prova al di sopra delle tue abituali capacità. Puoi spendere punti Resistenza o Fortuna per godere di un bonus temporaneo, relativo a quella sola Prova che stai per affrontare.

× 1 punto di Resistenza ti dà un bonus (+1)

× 1 punto di Fortuna ti dà un bonus (+4)

La spesa di Resistenza e Fortuna è cumulabile e non c'è limite ai punti che puoi spendere per una singola Prova, finché ne hai a disposizione.

"In pratica Maresciallo - ti spiega OMISSIS - la Resistenza è quanto le tira, mentre la Fortuna è il cu..."

"Ho capito, grazie - lo fermi un attimo prima che le sue mani si allarghino a formare un gesto scurrile - abbiamo finito? Me ne posso andare ora?"

"Quasi. Adesso mi deve segnare con una crocetta sulla scheda una delle Competenze nell'elenco che le fornisco."

"Cosa sono?"

"Si tratta di particolari attitudini, dovute o all'addestramento o ad una inclinazione personale, che qualificano la sua persona. È chiaro?"

"Mi faccia vedere questo elenco."

CECCHINO: I tuoi punteggi al poligono farebbero invidia a un tiratore scelto! Godi di un'ottima mira che si traduce in un bonus (+2) durante il combattimento con armi da fuoco.

TUTTO D'UN PEZZO: Hai una grinta che metterebbe paura a un leone, e sei abituato a frequentare il milieu criminale. Ciò ti rende in grado di incutere timore anche ai criminali più consumati. Inoltre, godi di un bonus (+1) durante il combattimento corpo a corpo.

TERATOLOGO: Sono molte le creature soprannaturali e aliene che minacciano l'italica patria e l'umanità e tu le conosci praticamente tutte, compresi i loro eventuali punti deboli o abilità speciali.

"Vorrei poter dire che è stato un piacere incontrarla, OMISSIS, ma in realtà è stata solo una gran seccatura e perdita di tempo. Ai Servizi non avete niente di meglio da fare eh? Va bene, la salute."

"Guardi che non abbiamo finito, Santacroce. C'è un'ultima cosa. Svuoti le tasche sul tavolo."

Questo è davvero troppo!

"Ma che siamo scemi? - sbotti - Adesso mi tratta come fossi un delinquente appena arrestato? Io non svuoto un bel niente! Quello che ho in tasca sono fatti miei, chiaro?"

"Ma che ha capito?! Mi serve solo per verificare qual è la sua dotazione attuale ed integrarla con il nuovo equipaggiamento speciale in base alla tabella contenuta nell'Allegato C alla Circ..."

"Ecco! Ecco ed ecco! Così è contento?" dici polemicamente sbattendo sul tavolo le poche cose che hai con te.

"Perfetto! Man mano che elenco gli oggetti, per favore li trascriva sulla scheda. Cosa abbiamo qui?"

- × *Manette*
- × *Pistola d'Ordinanza*
- × *Tesserino Identificativo*

"Tutto qui?" ti chiede l'agente dei Servizi deluso.

"Che è? C'è rimasto male?"

"Un po'. Sapessi che cosa hanno tirato fuori quelli che hanno compilato il NuSiP prima di lei. Si figuri che uno aveva una scatola intera di ..."

"Non mi interessa, OMISSIS. Piuttosto: mi integri l'equipaggiamento con quella sua roba ministeriale, che mi sembra l'unica nota positiva di tutta questa storia."

"Sì, Maresciallo. Allora, stando alla tabella lei può prendere **due** fra i seguenti oggetti. Segni anche questi sulla scheda, mi raccomando."

***Chiamata Prioritaria:** Solo un volta nel corso dell'avventura, puoi sfruttare la Chiamata Prioritaria per ottenere un aiuto immediato dai tuoi colleghi. Ad esempio, potresti sollecitare un'analisi scientifica urgente al RIS, oppure far arrivare dei rinforzi tempestivamente.*

***Crocifisso d'Argento:** Finché lo indossi al collo, conferisce un bonus (+1) nei combattimenti corpo a corpo e a distanza contro i licanthropi.*

***Kit Ammazzavampiri:** Tutto il necessario per concedere l'eterno riposo ai succhiasangue.*

***Sfollagente:** Ti conferisce un bonus (+1) nel combattimento corpo a corpo*

"Ho fatto la mia scelta." comunichi infine a OMISSIS.

"Molto bene. Ultimissima cosa: vede quella sezione denominata 'Parole-Chiave'? Lì può annotare tutte le eventuali parole-chiave in cui dovesse imbattersi da qui in avanti nel corso del suo lavoro. Le parole-chiave si contraddistinguono per il fatto di essere riportate in MAIUSCOLO nel testo. E con questo noi abbiamo finito, Maresciallo. Mi scusi per la seccatura, ma pensi anche un po' a me: ho ancora più di 200 Carabinieri da schedare, e poi devo passare alle Fiamme Oro..."

"Immagino che facciamo tutti il nostro lavoro." commenti con un sospiro.

"È così. Le auguro una buona giornata e un volo tranquillo verso Bologna, Santacroce!" ti dice OMISSIS stringendoti vigorosamente la mano.

"Come fa a sapere dove sono diretto?"

"Maresciallo! Ma che domande mi fa? Noi siamo i Servizi..." ti risponde accompagnandoti alla porta, mentre sul suo volto si apre un sorriso da squalo.

DRAMATIS PERSONAE

Elia Santacroce: *Maresciallo del COC*
Padre Midian: *Frate fricchettone che non invecchia*
Leone Biasetti: *Agente scelto del COC*
Assunta Vitale: *Brigadiere del COC*
Vescovo Adonai: *Potente prelato del Vaticano*
Suor Satanachia: *Assistente del Vescovo Adonai*

Emilio Cabras: *Brigadiere del COC*
Agostino Felice: *Maresciallo del COC*
Eleonora Germinal: *Funzionaria ministeriale*
Sergio Villani: *Agente Scelto del COC*

Fratelli Lupetti: *Proprietari dell'omonima officina*
Anna Lazzaretti: *Una simpatica signora di Giorcia*
Il Marsicano: *Enigmatico allevatore di cavalli*
Pamela Piffin: *Sexy ispettore di Polizia*
Generale Silverio Poropat: *Proprietario di Villa Poropat*
Caterina Frolli: *Anziana soprano in pensione*
Giano Tarchetti: *Amico del Generale Poropat*
Diana Solinas: *Maresciallo dei Carabinieri e antropologa*
Guildo: *Fabbro & Stagnino*
Rollo Gioiello: *Celeberrimo cantante pop*
Xaind: *Inquieta moglie di Aristeo*
Don Babbeo: *Parroco di San Regalato*
Tiresina: *Vecchia megera veggente*
Etnassap: *Erongis ocitapmis nu*