The lost room



di Lotar - lotar@email.it

The lost room è una serie televisiva di fantascienza in onda in Italia su Fox. In The Lost Room Peter Krause veste i panni di Joe Miller, un detective di Pittsburgh alle prese con misteriosi oggetti magici e terribili segreti, il cui unico obiettivo è quello di ritrovare sua figlia Anna.

Questa avventura è liberamente inspirata all'ambientazione della serie televisiva, con i suoi speciali Oggetti, e cerca di fare vivere ai giocatori i momenti durante e dopo i giorni dell'esperimento Conroy, avvenuto circa 15 anni prima degli avvenimenti della serie.

Il Contesto

Pensate di possedere una chiave che apre tutte le porte, capace di portarvi in ogni parte del mondo voi desideriate. Ogni volta che la si usa per aprire una porta, si entra nella soleggiata stanza di un motel. Si dice che Dio sia morto in quella stanza, e che tutti gli oggetti presenti in essa abbiano acquistato un pò del suo potere. Alcuni oggetti sono utili (la *Matita* che produce penny), altri inutili (l'*Orologio da polso* che cuoce solo ed esclusivamente le uova rendendole sode), altri mortali (la *Penna*, capace di carbonizzare un essere vivente al solo contatto). Questi Oggetti sono cercati da numerosi collezionisti disposti a tutto pur di entrarne in possesso, anche se ogni Oggetto prevede una controindicazione. Qualcuno, per caso, ha capito che gli Oggetti possono essere combinati tra di loro per dare vita a nuovi poteri e, dal momento di questa scoperta, decine di persone hanno dedicato la loro vita ad analizzare il collegamento tra questi.

Nel tempo, oltre ai singoli collezionisti, si sono formati due grandi gruppi di persone determinate a raccogliere tutti gli Oggetti: l'Ordine della Riunificazione e la Legione. I membri dell'Ordine pensano che tali Oggetti siano troppo pericolosi per l'umanità e li stanno racimolando per trovare un modo per eliminarli. La Legione invece vuole conoscere il vero senso dell'umanità e sta recuperando gli Oggetti per entrare in comunione con Dio.

Ultimamente la Legione, guidata dalla signora Arlene Conroy, ha raccolto una determinata serie di oggetti per effettuare un esperimento sulla stanza numero 9 del Motel Sunset appena fuori alla

cittadina di Gallup, nel New Mexico. La legione ha rintracciato il luogo di provenienza di questi oggetti, ovvero la stanza 10 del Motel. Tale stanza sembra però non esistere nella nostra realtà, l'edificio infatti è stato progettato per avere 9 stanze e non vi è alcuna traccia della decima. La signora Conroy pensa che posizionando gli oggetti sulla porta della stanza adiacente e aprendola con la *Chiave* si potrà trovarsi in una realtà alternativa in cui entrare in contatto con il Supremo. Come data per il posizionamento degli oggetti è stata scelta il 4 luglio, poiché risultasse un giorno di festa non solo per l'America ma per l'intera umanità. Davanti alla porta del Motel si sono ritrovati i maggiori esponenti della Legione, coloro che hanno dato la loro vita per questo scopo, più una serie di curiosi o collezionisti, venuti a conoscenza di questo progetto. All'apertura della porta però nessuno si poteva aspettare ciò che è successo...Le testimonianze dei sopravvissuti dicono che un'altra forma di vita, un alieno o chissà cosa, ha risucchiato all'interno della stanza la maggior parte delle persone presenti e i pochi testimoni sopravvissuti hanno visto un essere entrare nel corpo della Conroy, togliendo da essa la sua anima e rinchiudendola al di là della porta della stanza...e poi solo una immensa luce bianca.

A una settimana dall'esperimento, ciò che si può vedere dei resti dell'esperimento è il locale della stanza numero 9 totalmente carbonizzato, l'unica cosa integra è la porta, con ancora i chiodi che fissavano gli oggetti ad essa. Qualcuno testimonia che avvicinandosi alla stanza si possano sentire dei sussurri, dei pianti o delle urla di una donna. Arlene Conroy si è vista aggirarsi nella cittadina ma non sembra più la stessa: è stata vista aggirarsi di notte per la cittadina in maniera spaesata e furtiva, con gli abiti laceri, la pelle di un colore verdastro e uno sguardo che, a detta dei pochi che l'hanno vista, fosse alquanto "sovrannaturale". Assieme a questi avvenimenti nella cittadina col calare del buio si vivono momenti di terrore; in questi ultimi sette giorni sono stati ritrovati dei cadaveri di quattro persone uccise di morte violenta: i loro corpi sono stati decapitati e su di essi vi sono numerosi segni di unghiate e di morsi. Per questi avvenimenti la polizia locale e l'FBI hanno aperto un'indagine. Inoltre, si dice in giro che una persona che corrisponde alla descrizione della signora Conroy sia stata vista nei dintorni delle scene del crimine.

L'avventura

I giocatori possono o interpretare degli abitanti di Gallup, oppure possono essere degli inviati dell'Ordine, dell'FBI o anche coloro che hanno visto di prima persona l'incidente, tutto a decisione del Narratore. Il loro scopo sarà quello di recuperare gli Oggetti utilizzati durante l'esperimento che ha fatto entrare nel nostro universo l'abominio che ha preso possesso del corpo di Arlene Conroy e spedirlo nuovamente nella realtà alternativa, prima che l'esistenza della popolazione del New Mexico sia messa in pericolo. Non sanno quanto tempo avranno a disposizione, ma dovranno fare in fretta, prima che il governo americano utilizzi misure drastiche sulla popolazione (tipo la nuclearizzazione della cittadina!). Gli oggetti che i personaggi dovranno recuperare sono 8 e per la precisione: il *Braccialetto*, la *Chiave*, le *Clip*, l'*Orologio*, il *Pacchetto di sigarette*, il *Posacenere*, le *Sigarette* e lo *Spazzolino da denti*.

PNG

Il "mostro" Arlene Conroy: considerate l'essere come un Ghoul con forti capacità rigenerative. Attualmente ha aggredito delle persone per comprendere la realtà in cui è finito, ma a breve potrà iniziare a muoversi dalla cittadina. È in possesso della *Chiave*, anche se per ora non sa come utilizzarla, almeno finché non divorerà il cervello di qualcuno che sa a cosa serve. Il suo rifugio si trova in una casa disabitata poco distante a dove spedisce il *Biglietto dell'autobus* di Wally. Questa creatura è molto violenta e attaccherà i giocatori che vorranno portarla con la forza al Motel. Anche se uccisa avrà possibilità di rigenerarsi e scappare. L'unico metodo per sconfiggerla è quello di farle

varcare la porta 9 aperta utilizzando tutti gli Oggetti dell'elenco. A mano che passerà il tempo essa accumulerà potere e potrà iniziare a creare suoi simili dopo 40 giorni dalla sua comparsa nella cittadina.

Lo spirito di Arlene Conroy: l'anima di questa persona è rimasta intrappolata nell'altra realtà all'interno del perimetro della stanza 9. Sta cercando di comunicare con le persone che si avvicinano al luogo dell'esperimento, ma tutto quello che finora è riuscita ad ottenere è spaventare i passanti o i curiosi che si avvicinano alla zona.

Solo in possesso del *Pettine* e delle *Polaroid* i giocatori potranno individuarla e rivolgere delle domande, ma lo spirito riuscirà a fornire delle risposte fugaci. Lei vorrebbe tornare nel suo corpo, e cercherà di indicare ai personaggi dove trovare la "cosa" che è fuoriuscita dalla stanza.

Dr. Martin Ruber (Legione): il dottore è un uomo appena sulla cinquantina che ha dedicato gli ultimi due anni della sua vita alla Legione. Venuto quasi per caso a conoscenza degli oggetti ne è diventato ossessionato, tanto che ha ricevuto dalla Legione gli incarichi più sporchi. Egli è un medico, e ha provocato anche delle torture sulle persone pur di ottenere le risposte che voleva. La sua personalità ha già subito dei forti cedimenti, difatti presenta delle sindromi maniacali di ordine e perfezionismo in quello che fa. Ad esempio casa sua, il suo studio e la sua auto sono sempre perfettamente puliti e in ordine.

È attualmente in possesso degli *Occhiali*, donatigli dalla Legione per la sua estrema devozione.

Jennifer Bloom (Ordine): una ragazza indipendente sulla trentina, occhi blu intenso e capelli corvini. Suo fratello era presente durante l'esperimento Conroy, e dopo l'incidente egli è rimasto in stato vegetativo. È stata contattata dall'Ordine dicendogli che se fosse riuscita a recuperare determinati oggetti suo fratello sarebbe tornato normale. Quando incontrerà i personaggi cercerà di carpire più informazioni possibili, senza rivelare quale sia il suo scopo. Potrà dare indicazioni generiche sugli oggetti, quali la loro capacità di essere indistruttibili, ma non rivelerà le esatte posizioni di questi. È una ragazza calcolatrice ma anche disperata, se messa alle strette non esiterà ad utilizzare la *Limetta*, donatagli dall'Ordine. Nascosta in un borsone in macchina ha anche la *Radio*, recuperata da poco.

Karl Kreutzfeld (collezionista): Karl si presenta come un uomo di 45 anni, basso e tarchiato, con un principio di calvizie. Sembra un bonaccione, in realtà è una persona fredda e calcolatrice. È molto ricco, gestisce una catena di banchi di pegni che utilizza per recuperare Oggetti da collezionisti squattrinati. Si muove sempre con una scorta armata e di una serie di Oggetti quali l'*Orologio da polso* o la *Fede Nuziale*. Darà una mano ai personaggi per la ricerca degli oggetti, ma in cambio chiederà di recuperare oggetti per sé. Se verrà a conoscenza di cosa cercano i personaggi vorrà fornirgli l'aiuto possibile, magari donandogli anche degli Oggetti per avere la loro fiducia, ad esempio le *Forbici*. Il suo scopo è quello di recuperare quasi gli stessi oggetti dei personaggi, ma non spiegherà mai il motivo del suo interesse. Tra gli oggetti di suo maggiore interesse c'è l'*Occhio*. Ha già con sé il *Pacchetto di Sigarette*.

Wally Jabrowski (collezionista): Wally è la descrizione del tipico uomo medio, senza segni particolari di sorta. Ciò che lo distingue dalla massa è il senso di onnipotenza che gli dà il *Biglietto dell'autobus*. Si sente molto presuntuoso ed è capace di giudicare qualunque persona che non gli vada a genio. Se però gli viene sottratto l'Oggetto sarà disposto a parlare ai giocatori (pur di avere di nuovo il *Biglietto*). È stato uno spettatore durante l'esperimento Conroy, e molto probabilmente è a conoscenza di chi ha trafugato gli oggetti utilizzati dopo l'incidente. Conosce altri collezionisti e ha un'idea di ciò che cercano, ma i giocatori dovranno trovare il metodo giusto per convincerlo a

parlare. I personaggi potrebbero venire a conoscenza delle vicende di questa persona, visto che si dice che abbia sgominato una banda di motociclisti. Forse potrebbe aggirarsi ancora nel pub dove sostavano i biker...

Howard "The Weasel" Montague (collezionista): Soldi e potere, ecco cosa vuole Weasel. Vuole sempre più Oggetti per sé, però non è una persona molto sveglia. Si presenta come un uomo sulla quarantina, ben messo fisicamente. Il viso presenta una fonte sfuggente, la mascella sporgente, i capelli mossi tagliati corti. Si atteggia da gangster, minacciando e punendo fisicamente chi non gli va a genio. È in possesso della *Penna a Sfera* e la sa usare molto bene come strumento intimidatorio. Lui è alla ricerca della *Chiave* ed attualmente la sta cercando nella cittadina di Gallup. Utilizza come mezzo di trasporto e come base un furgone porta pizze, il quale passa quasi inosservato solo per il fatto che l'insegna sul furgone è di un locale che non esiste in città (Statistica Mente con difficoltà 12 per capirlo). Ha pagato due guardie del corpo affinchè lo difendano mentre dorme e non si stacca mai dai suoi appunti sugli Oggetti. Se adeguatamente ricompensato può suggerire importanti notizie ai giocatori sul ritrovamento degli Oggetti. Se i giocatori lo metteranno a conoscenza dei fatti potrebbe iniziare la ricerca del "mostro" che infesta la città. In questa ipotesi i personaggi potrebbero leggere su un giornale (dopo due settimane) il suo omicidio avvenuto per cause misteriose (il Ghoul che lo ha ucciso e ne ha mangiato il cervello). Nel suo furgone ha anche il *Cappotto*, ma non lo usa mai.

Harold Stritzke (figlio di collezionista): Harold si presenta come un ragazzo molto magro, sui 25-30 anni, molto trasandato e sporco. Dorme in una roulotte in un campo profughi e per sopravvivere usa il *Pettine* per rubare soldi e cibo. Non ha un carattere molto socievole, tenterà sempre di scappare se qualcuno vuole il suo Oggetto. L'utilizzo continuo del *Pettine* ha portato a Harold a vedere il mondo in una maniera distorta, la sua mente ha iniziato a portarlo a chiudersi in sé stesso. Sua madre era una ricercatrice dell'Ordine e ha lasciato in eredità al figlio molti studi sulle realtà alternative. Se i personaggi ne venissero a conoscenza, potrebbero scoprire l'entità di ciò che si è manifestato nel corpo della Conroy. Harold sarà anche disposto a donare il proprio Oggetto se sarà messo in condizioni di potere scappare da Gallup o magari essere messo in una clinica psichiatrica. Nella roulotte nascoste ci sono le *Polaroid*.

"L'Oggetto Vivente": Nessuno ne è a conoscenza, ma una persona lega la stanza del Motel e tutti gli Oggetti. Si tratta della stessa persona che è entrata a fare parte della nostra realtà sessant'anni orsono. Alla vista appare come un uomo sulla quarantina, con una benda sull'occhio sinistro. Egli è immortale, non subisce gli effetti del tempo né degli Oggetti. Lo shock di essere mandato in una realtà alternativa ha fatto si che il suo io prendesse le distanze dal mondo intero, richiudendosi in un cupo silenzio. Inoltre, in maniera istintiva, è riuscito a mantenere sempre una certa distanza dagli Oggetti, non entrandone più in contatto per tutti questi anni. L'esperimento Conroy però ha recentemente sconvolto il suo stato mentale di "distaccamento", facendogli comprendere che è possibile ritornare alla sua realtà. In tutti questi anni è vissuto in un manicomio statale lontano da Gallup.

Gli Oggetti

Si dice che esistono cento oggetti speciali, ognuno con una propria funzione. Nessuno sa come siano venuti nel nostro mondo, quello che si sa è che ogni oggetto ha delle proprietà uniche, alcuni con poteri non ancora scoperti. Ogni oggetto ha un simbolo, un segno, che riporta alla stanza numero 10 del Motel Sunset di Gallup, nel New Mexico. Ogni oggetto è indistruttibile, e ha un suo specifico metodo per essere utilizzato. Più oggetti assieme possono dare combinazioni di altri

poteri. Ad esempio nella serie televisiva *l'Orologio da polso* e la *Fede Nuziale*, messi allo stesso braccio, forniscono al portatore sensi sviluppati. (Che nel gioco potrebbero essere tradotti con +4 per le prove di olfatto e di udito). Sta al narratore inventarsi nuovi utilizzi di Oggetti combinati. L'abuso dell'utilizzo degli oggetti porta a fare impazzire la gente. Per concludere, quando si è portatori di un oggetto, si è involontariamente attratti da altri portatori di oggetti, volenti o nolenti. Qui vengono riportati gli Qggetti, con la loro descrizione e la loro ultima locazione conosciuta. **Aiuto**: per facilitare il gioco ai personaggi si potrebbe fornire a loro un oggetto iniziale. Quelli più consigliati sono il *Dollaro d'Argento* e l'*Ombrello*. È ovvio che il narratore può inventare nuovi oggetti.

Nome	Descrizione	Potere	Ultima locazione
Bibbia	Un libro nero con la scritta dorata "Sacra Bibbia"	Sconosciuto.	In possesso di Karl Kreutzfeld
Biglietto dell'Autobus	Un biglietto della Yucca Transit con validità fino alla Route 66 nei pressi di Galloup, nel New Mexico.	Chi viene toccato sulla pelle dal biglietto viene immediatamente teleportato (con tutto ciò che ha addosso), alla fermata dell'autobus fuori Galloup, la stessa stazione della fine corsa del biglietto.	In possesso di Wally Jabrowski
Braccialetto	Un braccialetto di argento con inciso il nome Annah.	Sconosciuto.	Utilizzato durante l'esperimento Conroy.
Cappotto	È un cappotto lungo, di lana colore blu scuro, con tasche interne e chiusura a bottoni.	Chi lo indossa ottiene una riduzione dei danni di 2d6, senza penalità ai tratti di difesa.	Nel furgone di Howard "The Weasel" Montagne
Chiave	È una chiave del Motel Sunset, con un portachiavi che ne indica la stanza numero 10.	La chiave dà accesso ad una stanza al di fuori di questo mondo. È la stanza da dove arrivano tutti gli oggetti. Qui gli effetti dei singoli oggetti non funzionano. La porta della stanza permette di andare ovunque, basta che l'utilizzatore pensi un luogo. Chi rimane chiuso nella stanza senza avere la chiave è perso in un'altra dimensione. Solo porte con serrature possono essere aperte dalla Chiave.	In possesso di Arlene Conroy, è stata utilizzata per aprire la porta della stanza 9 durante l'esperimento Conroy.
Cintura	Una cintura in cuoio marrone	Moltiplica il dolore su un obiettivo. Se usata per frustare aggiungere +2 danni.	Sconosciuto.
Clip	Sono 5 clip in alluminio.	Sconosciuto.	Utilizzate durante l'esperimento Conroy.
Dollaro d'Argento	Un semplice dollaro d'argento degli anni '60.	Chi lo impugna per un minuto può creare l'immagine di una persona con il solo pensiero. Tale immagine può mossa tale da sembrare una persona reale, basta che chi ha il Dollaro si concentri su di essa. Il limite dell'immagine è che essa non produce suoni e non può	Sconosciuto

Nome	Descrizione	Potere	Ultima locazione
		manipolare oggetti ne aprire porte. L'immagine dopo un'ora svanisce e per 24 ore non si può più utilizzare l'Oggetto.	
Fede Nuziale	È una fede nuziale, con all'interno inciso il nome Annah.	Permette di mantenere la pressione cardiaca entro i valori standard (ottima per chi può soffrire di cuore).	In possesso di Karl Kreutzfeld
Fiaschetta da Wisky	Una fiaschetta di stagno che può contenere alcolici.	Se si stappa le persone fino a distanza 2 metri intorno al portatore subiscono gli effetti di soffocamento (1d6 danni a round non assorbibili dall'armatura). In effetti si crea un vuoto nelle vicinanze del portatore dove non c'è più aria. Chi fuoriesce dai 2 metri di influenza dell'oggetto, o se si chiude la Fiaschetta, non si è più soggetti al soffocamento.	Sconosciuto.
Forbici	Un paio di forbici in metallo lunghe circa 15 cm.	Se si colpisce un oggetto o una persona con impugnate le forbici, lo scarto diventa automaticamente la distanza in metri con cui il soggetto viene lanciato (Se lo scarto è 2 diventano 2 metri di volo!).	In possesso di Karl Kreutzfeld
Gemelli	Un set di due gemelli da camicia dorati con incastonata in entrambi una pietra blu.	Forniscono a chi li indossa un bonus di +3 alle prove contro Mentire. Chi ha i Gemelli capisce chi mente o meno.	Sconosciuto.
Limetta	E' una limetta in acciaio per le unghie.	Se si riflette la luce negli occhi di una persona, questa sviene senza nessuna resistenza.	In possesso di Jennifer Bloom
Matita	Una matita di carboncino di colore giallo con la gomma ad una estremità.	Se si batte la punta su una superficie solida essa crea un Penny. Si può ripetere quante volte si vuole l'operazione.	In possesso dell'Ordine.
Mazzo di Carte	Un set di 54 carte con la confezione. Vi è sopra la confezione il marchio del Motel Sunset.	La persona che guarda il Joker subisce un tiro di Paura difficoltà 14. Che si superi o meno il tiro la persona è costretta comunque a scappare o a raggomitolarsi piangendo finché non si allontana il mazzo di carte per almeno 5 metri (o persona non si è più in grado di vederlo).	In possesso della Legione.
Occhiali	Sono degli occhiali da vista, con la montatura nera.	Consentono di dominare il fuoco, pertanto permettono di aumentare o diminuire l'intensità di una fiamma. Permette inoltre di non creare fuoco o detonazioni (le armi da fuoco non esplodono i proiettili). Non permettono di generare fiamme.	In possesso del Dr. Martin Ruber.
Occhio	Un occhio di vetro di colore Blu.	Permette di modellare la carne delle persone. Il proprietario che lo vuole utilizzare deve eseguire	Sconosciuto, si pensa che lo abbia nascosto l'Ordine.

Nome	Descrizione	Potere	Ultima locazione
		una operazione per sostituire un suo occhio con l'Oggetto. Il concentrarsi del possessore su una persona gli permette di guarirlo dalle ferite, oppure di ucciderlo. Muscoli e "parti molle" del corpo umano sono soggette al potere dell'oggetto.	
Ombrello	Un ombrello giallo con il marchio "Motel Sunset" sulla tela.	Chi lo tiene in mano sembra alle persone un soggetto amichevole, quasi un parente alla lontana. L'oggetto fornisce +3 alle prove di Seduzione e di Intrattenere.	Sconosciuto.
Orologio	Un orologio da mobile rivestito in pelle marrone con la possibilità di richiuderlo nella sua custodia.	Il potere di questo orologio è poter sublimare il rame (fare evaporare il metallo senza passare allo stato liquido dell'elemento). Sconosciuto. Wally e Weaser pensano che sia l'Oggetto primario.	Utilizzato durante l'esperimento Conroy.
Orologio da Polso	È un orologio al quarzo, con meccanismo di ricarica a movimento del polso.	Se si pone un uovo sodo nella zona del cinturino lo fa diventare sodo dopo 5 minuti.	In possesso di Karl Kreutzfeld
Pacchetto di Sigarette	Un pacchetto di sigarette vuoto di marca Bullseye	Sconosciuto	Utilizzato nell'esperimento Conroy e attualmente in possesso di Kreutzfeld
Penna a sfera	È una penna a sfera di colore rosso, con il pulsante per ritrarne la punta.	La punta della penna a sfera permette di Bruciare oggetti o persone (3d6 danni con un attacco da mischia). Per poter Bruciare chi usa la penna deve colpire/toccare con un attacco la persona o l'oggetto in questione.	In possesso di Howard "The Weasel" Montague
Pettine	È un pettine nero, con inciso la scritta "Motel Sunset"	Se si usa per pettinarsi, esso ferma il tempo attorno all'utilizzatore per circa 10 secondi. Il portatore può muoversi nello spazio ma non può muovere o infliggere danni a cose e persone quando il tempo è fermo. Come controindicazione ulteriore non si può utilizzare più di 3 volte di seguito il pettine, al terzo utilizzo provoca 2d6 danni e violenti conati di vomito. (L'utilizzo del pettine permette di parlare ad Arlene Conroy).	In possesso di Harold Stritzke
Polaroid	Sono 4 foto di Polaroid, 3 foto generiche e una di colore nero.	Sconosciuto (da far scoprire ai giocatori: se si avvicina al Motel dentro la foto nera si può vedere uno stralcio della realtà alternativa, si può individuare lo spirito di Arlene Conroy)	Nella roulotte di Harold Stritzke
Posacenere	Uno standard posacenere di forma quadrata.	Sconosciuto.	Usato nell'esperimento Conroy.
Radio	E' una radio anni '80 senza	Se posizionata sulla stazione	In possesso di Jennifer

Nome	Descrizione	Potere	Ultima locazione
	il vano batterie.	corretta, consente a chi la ascolta di crescere in altezza di 1 cm ogni 10 minuti di ascolto.	Bloom
Sigarette	Sono 3 sigarette di marca Bullseye.	Se si inspira da esse è come fare una boccata di sigaretta, però senza bisogno di accenderle.	Utilizzate durante l'esperimento Conroy.
Spazzolino da denti	Uno spazzolino da denti con il marchio del Motel Sunset.	Sconosciuto.	Utilizzato durante l'esperimento Conroy.
Scarpa destra	Una scarpa di cuoio marrone, di taglia 43.	Permette a chi la indossa di raddoppiare la distanza percorsa durante uno Sprint. Il numero di round in cui è possibile mantenere questa velocità però è pari a metà della Statistica Resistenza.	In possesso dell'Ordine
Scarpa sinistra	Una scarpa di cuoio marrone, di taglia 43.	Permette a chi la indossa di raddoppiare la distanza in lunghezza o in altezza quando si esegue un Salto.	Sconosciuto.
L'Oggetto vivente	E' un uomo sulla quarantina, con una benda sull'occhio sinistro.	Vedi descrizione dei personaggi.	Sconosciuto.