

Cthulhucaust

INTRODUZIONE

LE DUE FACCE DELLA STORIA

di Roberto Fogliardi e Gabriele Falcioni

altrimenti noti come due terzi di Paolo Agaraff

l'unico autore italiano che gioca scrivendo e scrive giocando

www.agaraff.com

Cthulhucaust è una campagna per il gioco di ruolo

Il Richiamo di Cthulhu versione Classic (d100)



CTHULHUCAUST

di Roberto Fogliardi e Gabriele Falcioni
altrimenti noti come due terzi di Paolo Agaraff
l'unico autore italiano che gioca scrivendo e scrive giocando
www.agaraff.com

Cthulhucaust è una campagna per il gioco di ruolo
Il Richiamo di Cthulhu versione Classic (d100)

Introduzione

Le avventure riportate in questo modulo si svolgono negli anni che vanno dalla fine degli anni '20 alla fine degli anni '40, intrecciandosi con la realtà storica. Le vicende sono prevalentemente ambientate in Italia, pur non mancando qualche puntata qua e là per il mondo. Alla base degli eventi che coinvolgono gli Investigatori vi è l'avvento del Nero Signore, Nyarlathothep, tornato sulla terra in forma di avatar e divenuto consigliere e astrologo personale di Hitler nel 1928. Attorno a questo grande ed oscuro personaggio, che influenza e manipola gli eventi storici dell'Europa e del mondo d'inizio secolo, ruota una coorte di esseri orripilanti e di loschi individui, che mestano nel torbido mare della magia nera da anni e, talvolta, da secoli...

Le due facce della storia

La storia palese

1889—1939 Nascita e ascesa di un dittatore

- 1889* Hitler nasce a Brunnau (Alta Austria), figlio di un doganiere austriaco, e cresce con la convinzione dell'artificialità della frontiera che separa i due stati di lingua tedesca.
- 1914—1918* Hitler Partecipa alla I Guerra Mondiale e viene ferito in Francia. il futuro Führer addeberà la sconfitta della Germania ad una congiura delle forze marxiste e dell'ebraismo internazionale.
- 1921* Hitler diviene capo con pieni poteri del Partito Nazional Socialista Tedesco dei Lavoratori.
- 1923* Fallisce il *putsch* di Monaco, un'insurrezione guidata dal Partito Nazista. Hitler viene condannato a 5 anni di prigione. Ne sconterà solamente uno, durante il quale scriverà il *Mein Kampf*, in cui espone le sue opinioni sulla sorte della Germania.
- 1930* Primo grande successo elettorale di Hitler.
- 1934* Hitler assume i pieni poteri.
- 1938* Annessione dell'Austria alla Germania (*Anschluss*).
- 1939* Invasione della Polonia ed inizio della II Guerra Mondiale.

1943—1945 Anni di fuoco e di sangue

1943

- Gennaio* L'armata italiana in Russia (ARMIR), le cui forze ammontano complessivamente a 7.000 ufficiali e 220.000 soldati, subisce una completa disfatta con gravissime perdite: 84.830 tra caduti e dispersi, 29.000 congelati.
- 2 marzo* I superstiti dell'ARMIR (VIII armata) rientrano in Italia dal fronte russo.
- 10 luglio* Sbarco alleato in Sicilia. La conquista dell'isola sarà completata il 17 agosto.
- 24 luglio* Si riunisce il Gran Consiglio del fascismo; l'ultima riunione si era tenuta il 7 settembre 1939. Durante la seduta, aspramente criticata l'opera di Mussolini. L'ordine del giorno Grandi, che prevede di affidare al re la direzione della guerra, oltre a sollecitare il corretto funzionamento degli organi costituzionali, ottiene 19 sì, 8 no e 1 astenuto.
- 25 luglio* Mussolini si reca da Vittorio Emanuele III per comunicargli l'esito della riunione del Gran Consiglio. "Dimissionato", viene subito arrestato. L'arresto viene giustificato, asserendo che da un lato si vuole evitare "che possa mettersi in contatto con elementi estremisti del partito e provocare disordini, e dall'altro che antifascisti scalmanati attentino alla sua persona". Fatto salire su un'ambulanza, è condotto nella sede del comando dei carabinieri di Roma, e conclude la serie dei trasferimenti all'isola di Ponza. Sarà successivamente tradotto alla Maddalena e infine a Campo Imperatore sul Gran Sasso.
- Il governo è affidato al maresciallo d'Italia Pietro Badoglio, mentre in tutta Italia esplodono manifestazioni popolari antifasciste di giubilo per la pace. Badoglio costituisce un governo di tecnici e lancia un proclama nel quale afferma "la guerra continua". Hanno così inizio i "45 giorni" badogliani.
- 8 settembre* Alle 19.45 Badoglio annuncia alla radio l'accoglimento da parte del Gen. Eisenhower, della richiesta italiana di armistizio. Terminano così i 45 giorni badogliani. I tedeschi, presenti in Italia il 25 luglio con tre divisioni, possono ora disporre di 18, di cui 6 corazzate.
- 9 settembre* Il re ed i principali componenti della famiglia reale, del comando e del governo abbandonano Roma lasciando l'esercito senza ordini né direttive. Giungeranno a Brindisi il 10.
- 10 settembre* Truppe tedesche occupano le principali città italiane e i punti strategici della penisola.
- 12 settembre* Mussolini è liberato da un commando tedesco a Campo Imperatore sul Gran Sasso e in aereo raggiunge Vienna.
- 17 novembre* Esauriti quasi tutti i focolai di resistenza delle truppe italiane sul territorio nazionale, ma in particolare all'estero, si può trarre il bilancio delle perdite: oltre 20.000 i caduti nei primi due mesi; oltre 600.000 i nostri soldati internati nei campi nazisti di mezza Europa. Soltanto l'1,3% aderirà alla repubblica fascista per avere in cambio la possibilità del rimpatrio.

1944

- 25 aprile* Il governo di Salò emana il bando che prevede l'esenzione dalle pene previste per tutti gli "sbandati" che si presenteranno entro 30 giorni. I dati definitivi, di fonte fascista, indicavano in 44.145 i giovani presentatisi.
- 4 giugno* Roma è liberata dagli alleati. La mancata insurrezione della capitale permette ai tedeschi una ritirata incruenta.
- 18 luglio* Le truppe alleate entrano in Ancona, mentre nei giorni precedenti i partigiani avevano impedito le distruzioni predisposte dai tedeschi.
- 19 ottobre* I soldati dell'Armata Rossa sovietica oltrepassano i confini della Prussia orientale. Ora la guerra entra nel suolo tedesco.

1945

- 25 aprile* Insorgono Milano e Torino, anche se per il capoluogo piemontese il comando alleato tenta di impedire l'ingresso dei partigiani in città. Occupati dai partigiani importanti nodi stradali in Lombardia e Piemonte.
- 28 aprile* Hitler festeggia a Berlino il proprio 56° compleanno con le truppe scelte delle SS. Le truppe dell'Armata Rossa occupano Berlino. Mussolini è fucilato a Giulino di Mezzegra per ordine del Comitato di Liberazione Nazionale. Il suo corpo, con quello di altri 17 dirigenti fascisti, viene esposto in Piazzale Loreto, a Milano, nel luogo dove il 10 agosto 1944 erano stati fucilati 15 antifascisti.
- 30 aprile* Hitler, rinchiuso nelle fortificazioni della sua cancelleria, si uccide.

2 maggio	Il gen. Alexander annuncia la fine delle ostilità in Italia, dopo la resa incondizionata dell'alto comando tedesco.
9 maggio	Termina la guerra in Europa, dopo la firma della resa incondizionata firmata dai tedeschi a Reims.
6 agosto	A Hiroshima, per la prima volta nella storia, è impiegata contro il Giappone la bomba atomica, che provocherà 200 mila morti.
14 agosto	I "tre grandi" (Truman, Attlee, Stalin) annunciano la resa del Giappone. Termina così la II Guerra Mondiale, che ha coinvolto 61 Paesi, con la mobilitazione di 110 milioni di uomini, di cui 55 milioni morti in combattimento o in prigionia, 35 milioni di feriti, 3 milioni di dispersi.

La Storia Nascosta

Dopo il fallimento dell'insurrezione del 1923, Hitler comprende che l'astuzia politica e la forza fisica non sono armi sufficienti per conquistare e mantenere il Potere. Appassionato di occultismo, affida ai suoi più fidati e capaci sostenitori (nobili ed intellettuali) il compito di individuare nuovi strumenti "alternativi" e non ortodossi. L'obiettivo non è semplicemente riconquistare la dignità perduta della Germania sconfitta durante la Grande Guerra; Hitler si propone di dare inizio ad una completa e definitiva conquista del mondo, con la diffusione capillare della sua ideologia. I tre prescelti costituiscono il consiglio direttivo del cosiddetto corpo dell'ARF (*ARF, Abteilung des Reich der Finsternis*, ovvero La Divisione del Regno delle Tenebre).

Negli anni 1923 - 1927, mentre Hitler si occupa di rafforzare il Partito Nazional Socialista dal punto di vista politico-istituzionale, i membri dell'ARF approfondiscono la conoscenza dei Miti e dell'Occulto e costituiscono una vera e propria rete internazionale, con contatti in Africa, Asia ed Europa. In particolare, la distribuzione di cellule di cultisti risulta capillare in Italia, dove le conoscenze in materia di occulto sono già diffuse.

Nel 1928, quanto seminato dà infine frutto. Grazie ai contatti con Guerrino Ferrante, cultista italiano ed attivista del partito fascista, i membri dell'ARF individuano il sito adeguato all'evocazione di Nyarlathothep e lo richiamano sulla terra, con la speranza di trovare un potente alleato e consigliere. Il demone evocato viene presentato al mondo come l'astrologo Neil Schwarzmann, fine conoscitore dei tortuosi destini umani.

I conseguenti eventi (ignoti ai più) svoltisi dietro le quinte del conflitto mondiale ed orchestrati dalle potenze delle tenebre vi verranno svelati nelle future avventure della campagna...

Il Richiamo di Cthulhu nell'Italia anni '30

Per giocare le avventure ambientate in Italia è opportuno fare qualche puntualizzazione. L'ambiente in cui si muovono gli Investigatori nell'Italia del 1930 non corrisponde affatto a quello contemporaneamente presente negli Stati Uniti; vi sono diverse importanti differenze causate dal regime di polizia legato al totalitarismo fascista:

1. Solo gli Investigatori con un'ottima giustificazione (come i gioiellieri, per esempio) possono avere un porto d'armi. Questa limitazione può venire aggirata con una licenza di caccia, con il problema, però, dell'ingombro e della "visibilità" dell'arma.
2. La stampa italiana è fortemente censurata; le veline del Ministero Stampa e Propaganda condizionano tutti gli articoli pubblicati.
3. L'accesso all'anagrafe ed al catasto è spesso reso difficoltoso da problemi non solo burocratici, che si possono superare solo con alcune conoscenze di legge, molto tatto e amicizie al posto giusto.
4. Gli Investigatori devono sempre essere muniti di un documento di identificazione, da fornire alla polizia in caso di fermo e da presentare agli alberghi quando si prendono delle stanze.

Per quanto riguarda il costo della vita (vedi tabelle nelle pagine seguenti), la moneta corrente, la lira regia, nei primi anni '30 ha approssimativamente il valore di 5 centesimi di dollaro (cambio 20/1). Con il procedere della guerra ed il precipitare delle sorti belliche del nostro paese, il cambio diviene via via più sfavorevole, fino ad arrivare al cambio del 3-10-1945, quando 1\$ valeva 100 Am-Lire (le nuove lire stampate nell'Italia controllata dagli alleati).

Potere di acquisto della lira dall'unità d'Italia a oggi

- Fonte ISTAT -

Anno	Coefficiente	Anno	Coefficiente	Anno	Coefficiente	Anno	Coefficiente
1861	6826.3573	1896	6303.6182	1930	1299.6547	1965	14.6404
1862	6784.9855	1897	6317.8476	1931	1438.6052	1966	14.3531
1863	6988.2809	1898	6275.3509	1932	1477.3325	1967	14.0717
1864	7185.6393	1899	6375.4134	1933	1570.1579	1968	13.8946
1865	7307.5888	1900	6346.5000	1934	1655.6087	1969	13.5152
1866	7232.0581	1901	6339.3126	1935	1632.4331	1970	12.8612
1867	7058.7806	1902	6382.6830	1936	1517.7909	1971	12.2488
1868	6784.9855	1903	6198.9070	1937	1386.5774	1972	11.5972
1869	6744.1120	1904	6124.3031	1938	1287.6957	1973	10.5075
1870	6647.9964	1905	6117.6098	1939	1233.2260	1974	8.7970
1871	6448.8629	1906	6006.0225	1940	1056.7516	1975	7.5080
1872	5706.0275	1907	5735.2592	1941	913.2996	1976	6.4435
1873	5382.3202	1908	5794.6304	1942	790.1769	1977	5.4560
1874	5255.9746	1909	5961.2492	1943	471.1795	1978	4.8520
1875	6137.7336	1910	5800.6352	1944	106.0274	1979	4.1923
1876	5800.6352	1911	5659.8716	1945	53.8336	1980	3.4605
1877	5575.3118	1912	5608.8307	1946	45.6144	1981	2.9154
1878	5788.6381	1913	5597.6130	1947	28.1464	1982	2.5058
1879	5861.3749	1914	5597.6130	1948	26.5833	1983	2.1792
1880	5654.1545	1915	5231.4140	1949	26.1993	1984	1.9707
1881	6044.9384	1916	4180.4429	1950	26.5559	1985	1.8146
1882	6192.0498	1917	2955.4451	1951	24.2048	1986	1.7103
1883	6397.2720	1918	2119.5051	1952	23.2184	1987	1.6348
1884	6524.0245	1919	2087.8825	1953	22.7750	1988	1.5576
1885	6382.6830	1920	1588.8768	1954	22.1787	1989	1.4611
1886	6389.9692	1921	1342.9974	1955	21.5731	1990	1.3771
1887	6404.5915	1922	1351.1014	1956	20.5505	1991	1.2941
1888	6324.9864	1923	1358.9738	1957	20.1612	1992	1.2277
1889	6219.5700	1924	1312.7610	1958	19.2394	1993	1.1782
1890	6006.0225	1925	1168.6040	1959	19.3202	1994	1.1336
1891	6025.4177	1926	1083.3391	1960	18.8204	1995	1.0760
1892	6077.7557	1927	1184.9308	1961	18.2859	1996	1.0356
1893	6212.6670	1928	1278.5777	1962	17.3986	1997	1.0180
1894	6240.3712	1929	1258.4562	1963	16.1822	1998	1.0000
1895	6275.3509			1964	15.2765		

Per riportare ad un determinato anno una qualsiasi cifra espressa in lire è sufficiente dividere l'importo per il coefficiente corrispondente all'anno per il quale si vuole effettuare il calcolo. Quindi, se si devono riportare al 1930 100mila lire del 1998, si deve dividere questo importo per 1258.4562, arrivando, così, ad un valore di 79.46 lire.

Per il controvalore in *euro* fate voi... Noi una regola certa non siamo riusciti a trovarla.

Cambi di valute estere (riferite al dollaro) tra il 1899 e il 1998

- Fonte Taylor Global Financial Data -

	1899	1909	1919	1929	1939	1949	1959	1969	1979	1989	1998
Argentina	0.001	0.001	0.000982	0.001075	0.003359	0.0158	0.0832	0.352	162	639192000	10000000000
Australia	0.414	0.414	0.531	0.447	0.639	1.026	0.915	0.894	0.904	1.273	1.6304
Austria	0.000497	0.000494	0.017365	7.111	5.285	33	25.75	25.88	12.432	12.25	11.72
Belgio	1.034	1.035	2.082	7.143	6.032	50.4	49.94	49.677	28.05	36.62	34.3358
Brasile	0.02402	0.01192	0.0133	0.03224	0.0724	0.1119	0.735	17.65	167.4	41333310	12083000000000
Canada	1	1	1.078	1.009	1.141	1.131	0.951	1.073	1.195	1.161	1.536
Cile	3.03	4.514	4.822	8.27	25	102.145	1052	14850	41000000	297368621	473250000
Colombia			1.008	1.037	1.754	2.872	7.01	19.4	44.75	433.92	1547.5
Corea del Sud							130	367	576	677.65	1202.5
Danimarca	3.739	3.733	5.324	3.727	5.182	9.3	6.9	7.492	5.4	6.766	6.3645
Filippine	2.12	2.752	2.104	2.004	2.007	2.45	3.77	6	7.9	22.335	38.9
Finlandia	0.052	0.052	0.326	0.397	0.551	3.61	3.5	4.195	3.711	4.121	5.0634
Francia	0.052	0.052	0.108	0.254	0.449	3.95	4.915	5.82	4.019	5.946	5.5862
Germania	4.202	4.188	4.2	4.177	2.493	6.05	4.18	3.68	1.72	1.741	1.6656
Giappone	2.023	2.02	1.983	2.042	4.27	595	402	376	240	143.68	112.88
Regno Unito (UK)	0.205	0.205	0.262	0.205	0.254	0.42	0.357	0.417	0.45	0.627	0.6011
Grecia						15.5	30.3	31.8	41	160.32	280.05
Hong Kong			0.993	2.368	4.06	6.45	5.685	6.06	4.91	7.81	7.747
India	3.068	3.075	2.196	2.75	3.33	5.2	7	11.1	9.1	16.932	42.496
Irlanda	0.205	0.205	0.262	0.205	0.254	0.418	0.36	0.42	0.466	0.661	.6707
Israele						0.00546	0.023256	0.043	0.33	196.3	416.01
Italia	5.739	5.2	13.075	19.1	37.255	665	619.7	630	803.858	1294	1486.99
Messico	2.06	2.011	1.984	2.083	5.498	8.72	12.49	12.49	22.8	2695.4	9890
Nuova Zelanda	0.409	0.4082	0.5213	0.4097	0.63	0.833	0.772	1.064	1.042	1.683	1.893
Norvegia	3.739	3.733	4.88	3.729	4.405	9.2	7.14	7.14	4.98	6.692	7.619
Olanda	2.476	2.485	2.642	2.478	1.883	4.15	3.77	3.63	1.905	1.966	1.8767
Pakistan						4.4	7	10.25	12.25	21.387	49.023
Perù	2.05	2.07	2.054	2.5	5.705	16.25	27.71	46	252	6392700	3156000000
Portogallo	13.87	10.605	8.2	22.167	27.744	28.6	28.35	28.75	53.1	152.34	170.732
Singapore	2.05	1.743	1.852	1.784	2.151	3.7	3.12	3.09	2.17	1.918	1.65
Sudafrica	0.41	0.41	0.524	0.413	0.503	0.806	0.731	0.752	0.813	2.568	5.8828
Spagna	6.616	5.56	5.126	7.256	7.33	47.75	60.75	71	69	112.34	141.696
Svezia	3.739	3.733	4.63	3.709	4.202	6.5	5.175	5.27	4.148	6.289	8.1058
Swizzera		5.161	5.383	5.144	4.458	4.3	4.323	4.305	1.59	1.57	1.3735
Tailandia	3.43	2.71	2.745	2.253	2.776	12.55	21.19	20.93	20.425	25.69	36.335
Taiwan						5.5	44.5	41.35	37	26.138	32.2175
Venezuela				5.181	3.2	3.35	3.35	4.5	4.3	43.079	564.505

La tabella riporta il cambio in dollari delle valute di diversi paesi. Per calcolare il valore in dollari di una valuta in un determinato anno, è sufficiente dividere l'importo per il coefficiente riportato in tabella. Riferendoci all'esempio della tabella precedente, nel 1929 79.46 lire (equivalenti alle 100mila lire del 1998) valevano $79.46/19.1=4.16$ dollari.

Paolo Agaraff

www.agaraff.com



Paolo Agaraff, sorpreso dall'impetoso obiettivo fotografico in raro momento di serenità interiore...

Paolo Agaraff scrive racconti, libri e scenari per giochi di ruolo. Il suo primo romanzo, *Le rane di Ko Samui* è in vendita in libreria. I giochi ispirati al libro e altri racconti sono pubblicati sul suo sito e su quelli dei suoi complici in giro per Internet.

www.agaraff.com

Paolo Agaraff nasce tra il 1966 ed il 1969, a seguito di un lungo e travagliato esperimento di ingegneria genetica, svoltosi presso il laboratorio di Genomologia dell'Ospedale Pediatrico di Ancona. Il feto viene ospitato in successione da tre madri diverse, tre povere donne definite dalla medicina ufficiale "portatrici sane dell'insano".

Paolo vive la sua adolescenza tormentata tra la città vecchia di Ancona e le stradine di Lagos, delle quali piace rievocare i rivoletti di fluidi organici che ne scorrevano ai lati. Qualcuno ipotizza che abbia frequentato il liceo del "rione della fettina" del capoluogo marchigiano, ma voci incontrollate lo danno per *cangaceiro* nel Minas Gerais. Tutti invece sono concordi nel sostenere che abbia frequentato Ingegneria Elettronica. Poiché una parte di lui rifiuta di laurearsi, potremmo definirlo "il coitus interruptus degli studi universitari".

Il punto è che Paolo Agaraff è uno e trino. Quando provano a spiegargli che definirsi così suona male, lui se ne sbatte altamente. Quando invece gli dicono che altri prima di lui hanno fatto una finaccia, decide di dichiararsi felicemente schizofrenico e di dimostrarlo, andando a vivere in tre posti diversi contemporaneamente, dedicandosi a tre diversi lavori... tanto non dorme quasi mai. Rifiuta con energia la parola "ubiquità", preferendole deontologicamente il termine "multitasking". Ogni tanto recupera la sua integrità fisica e psichica in qualche birreria di Ancona o vagabondando nelle desolate lande di Internet.

Nonostante la sua origine artificiale, Paolo non disprezza alcune pratiche tradizionali del genere umano, infatti si congiunge carnalmente con almeno due esseri di sesso femminile. Quando ciò accade (di rado, invero), talvolta procrea secondo procedimenti biologici canonici. Tuttavia, Agaraff ha un unico autentico e morboso rapporto affettivo con colei che l'ha sempre capito, confortato, che gli è sempre stata vicina: Palmina...

A causa della sua genesi innaturale e del suo comportamento eretico, Agaraff è sempre in timorosa attesa dell'avvento della Santa Inquisizione e del perentorio bussare del suo più temuto emissario.