

Cthulhucaust

EPISODIO V

L'ARMA FINALE

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)



(pagina vuota)

CTHULHUCAUST V

L'arma finale

Ideata e scritta da 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

*Assai liberamente ispirata a
"Un ladro nella notte"
di Nicola Lecca e Marco Cillocu*

La storia fin qui

A partire dal 1943, la compagine dell'Asse comincia a subire rilevanti sconfitte, tanto che nel settembre 1943 Hitler comprende che la guerra si sta avviando verso una definitiva sconfitta. Sebbene il suo demone tutelare, Nyarlathotep, suo mentore negli ultimi quindici anni, gli abbia sempre garantito un futuro da imperatore dell'orbe terracqueo, il dittatore teutonico inizia a dubitare. Come è possibile che uomini privi di fede nelle forze delle tenebre possano contrastare la sua avanzata?

Le potenze della notte devono trionfare! E' con queste parole che Hitler si fa convincere dal suo nero consigliere ad intervenire direttamente nelle alterne sorti della guerra con le forze della magia nera, evocando il Capro Nero dai Mille Cuccioli, l'Arma Finale: Shub-Niggurath.

L'evocazione, d'altronde, non è semplice. Non sono sufficienti un bosco tetro, un piccolo altare e qualche vittima, è necessaria una notevole energia mentale ed un opportuno catalizzatore. Dopo lunghe e difficoltose ricerche, i saggi dell'ARF scoprono che l'opportuno catalizzatore, una statuetta rappresentante Cibele, utilizzata nell'antichità dalla popolazione etrusca, si trova in Italia, a Roma, in un vecchio museo privato. Può così avere inizio l'operazione *Arma Finale*.

Il corpo speciale di Hitler inizia quindi a ricercare il posto adatto all'evocazione del Nero Capro dai Mille Cuccioli, che verrà individuato, circa sei mesi più tardi, in corrispondenza di un vetusto e pittoresco paesino sperduto nelle gole dell'Hexenloch, nel bel mezzo della Foresta Nera. Nel frattempo, hanno inizio le operazioni di recupero della statuetta.

E' ormai maggio inoltrato, nel 1944, quando uno dei tre saggi dell'ARF, l'italo tedesco Conte Heinrich Compagnoni Asburgo si dirige verso Roma per recuperare il prezioso oggetto, prima che sia troppo tardi. Giunto in Italia, nella sua residenza di campagna, a Isola della Scala, paesotto sperduto nelle nebbie tra Mantova e Verona, Heinrich contatta una sua vecchia conoscenza, un abile ladro che non disdegna di bazzicare tra i rifiuti umani della capitale, Lucio De Raso.

Lucio, però, arriva troppo tardi: il 4 giugno gli alleati liberano Roma, alleggerendola del giogo nazista (e di parecchie opere d'arte, tanto che ci sono...). Quando De Raso arriva al museo lo trova sconquassato e svaligiato; in mezzo alle macerie il vecchio direttore, tal Savino Melone, sussurra e singhiozza tra le lacrime: "Quod non fecerunt barbari, fecerunt Barberini et quod non fecerunt Barberini, fecerunt Teutoni et Americani!" L'abile ladro è quindi costretto a tornare a mani vuote dal suo datore di lavoro, che, a sua volta, porta la triste notizia ad un afflitto Führer.

Nonostante l'assenza della statuetta, Hitler decide di far proseguire il progetto *Arma Finale*: a partire dal novembre 1944, gli uomini più fidati del Führer iniziano ad infiltrarsi a Furtwangen, nella Foresta Nera, occupando le posizioni di potere del paese e mettendo sotto controllo la popolazione.

Ma torniamo alle vicende della statuetta che, nel corso dei secoli, non ha mai mancato di jellare i suoi infelici possessori e non risparmia danno e sventura neanche al suo avido trafugatore americano. Il caporale Robert Pumpkin ("Fat Bob" per gli amici) era rimasto colpito dall'aspetto al contempo truce ed affascinante della donna raffigurata dall'antica scultura, ed aveva deciso di portarsela dietro durante l'avanzata in Italia. Nel corso dei mesi successivi aveva collezionato più lividi, tagli e ferite di un gladiatore del circo massimo alle prese con una squadra di leoni affamati. Ma il peggio doveva venire: durante una semplice missione di ricognizione nelle campagne del Lazio, una bomba inesplosa compie tardivamente il suo dovere, squarciandogli il basso ventre e spezzandogli la spina dorsale. "Fat Bob" perisce tra atroci sofferenze all'ospedale militare di Roma, il 17 marzo 1945.

Il viaggio della statuetta non finisce qui. Johnny Sagretti, tenente italo-americano di stanza a Roma con il battaglione logistico, pattuglia abitualmente gli ospedali e le camere mortuarie per saccheggiare morti e morenti dei piccoli tesori che hanno raccolto durante il sacco della nostra povera penisola. Colpito dalla statuetta, che occhieggia dallo zaino del caporale morente, Johnny se ne appropria e prende contatti per cercare di piazzare l'oggetto d'arte.

Il fato vuole che, proprio in quei giorni (il 10 aprile), Lucio De Raso porti a Sagretti una piccola icona che gli era stata commissionata per conto di alcuni ricchi clienti inglesi. Stupito, Luciano nota che la statuetta sulla scrivania di Johnny è proprio quella che Heinrich cercava con tanto interesse. Sperando che il conte italo-tedesco sia ancora interessato all'affare, Lucio gli invia un messaggio tramite suo cognato, che pratica la professione del contrabbandiere e passa abitualmente il fronte sfidando mortai e cecchini. Il 15 aprile, quindi, Heinrich riceve un sibillino messaggio che lo spinge a partire immediatamente per l'Italia, dopo aver inviato a Lucio l'ordine perentorio di procurarsi la statuetta a qualunque costo. Lucio incomincia subito a trattare per l'acquisto della statuetta. Sagretti, al solito, tira sul prezzo, creando non pochi problemi al ladro romano, che deve anticipare il contante. Quando, il 18 aprile, l'avidio Johnny aumenta per l'ennesima volta le sue richieste, Lucio lo uccide e lo deruba della statuetta (che, così, ha portato sfortuna anche al suo nuovo proprietario).

La notte del 19 aprile l'aereo su cui si è imbarcato Heinrich viene abbattuto dalla contraerea alleata mentre si avvicina a Roma. L'agente dell'ARF si paracaduta nelle campagne laziali e, stanco e ferito, inizia una penosa marcia che lo conduce alla capitale il giorno successivo. La notte del 20 aprile, Heinrich e Lucio si incontrano; la statuetta conclude la sua opera... su Lucio: lo sfortunato ladro gode un breve istante di soddisfazione, prima di venire ucciso con un rapido ed efficace Avvizzimento. Il conte arraffa la statuetta e si dirige a tutta velocità verso il nord.

Gli Investigatori vengono contattati la sera del 21 aprile dalle autorità del Comitato di Liberazione Nazionale (il CLN) e del nuovo Governo per far luce sulla misteriosa scomparsa del tenente Sagretti, che minaccia di rovinare i rapporti tra Alleati e *cobelligeranti*¹ d'italica stirpe.

¹Il termine "cobelligerante" è stato coniato per indicare le truppe italiane che collaboravano con gli Alleati. Infatti, gli Italiani non potevano essere considerati anch'essi Alleati a tutti gli effetti, dato che, sino a pochi giorni prima, combattevano a fianco dei tedeschi...

Nel frattempo...

Ovvero, cosa succede alla statuetta mentre gli Investigatori si aggirano per Roma e dintorni.

Per l'agente dell'ARF attraversare le linee è tutt'altro che semplice (soprattutto a causa della malefica statuetta). Dopo aver eliminato il guidatore di una jeep statunitense (che, comunque, fa a tempo a sparargli, spappolandogli un gomito), Heinrich raggiunge il fronte che, nel frattempo, è giunto a Bologna. La notte del 21 aprile, l'agente dell'ARF attraversa il fronte, venendo ferito ad un piede da un cecchino tedesco (!!!). Dopo essersi trascinato, zoppicando, per gli ultimi chilometri, raggiunge infine una compagnia di repubblicani di stanza a Faenza, ai quali ordina di essere immediatamente condotto alla sua villa a Isola della Scala. Durante il viaggio, la camionetta sbanda e si ribalta, a causa di una buca determinata da un recente bombardamento, uccidendo il guidatore e provocando allo sfortunato conte italo-tedesco varie e dolorose fratture. Rimasto a terra stordito, Heinrich si risveglia all'alba del 23 aprile, quindi, con le sue ultime energie, sostenuto dalla sua volontà d'acciaio, si trascina fino alla villa. Dopo alcune ore di riposo, poco prima dell'alba del 24 aprile, evoca due Gaunt della Notte. Uno dei due vola a Berlino, recando la preziosa statuetta, mentre l'altro ha il perentorio ordine di vegliare sul suo corpo, sopprimendo chiunque tenti di avvicinarsi. Compiuta la sua missione, l'agente dell'ARF chiude i suoi occhi... per non riaprirli mai più.

Hitler viene colto di sorpresa dall'arrivo inaspettato (e insperato) della statuetta, recapitata, l'alba del 26 aprile, da un Gaunt ferito dall'antiaerea ed ormai morente, che si dissolve sotto i suoi occhi. Il Führer invia i due agenti superstiti dell'ARF (Frederich Krüger Valdstein e Otto Weimar von Krantz) ad allestire la fase finale dell'evocazione nella Foresta Nera, ad Hexenloch, vicino a Furtwangen. Ma il compito della statuetta non è finito: le sorti della guerra precipitano velocemente, a sfavore del nuovo proprietario della immagine di Cibele. L'Armata Rossa vince le ultime resistenze teutoniche e marcia su Berlino, il 28 aprile 1945. Hitler si rinchiude in un bunker, con un suo sosia, da tempo tenuto sotto chiave, per occasioni come questa. Dopo la morte e la cremazione del sosia e della bella Eva Braun (sacrificio richiesto dal Nero Astrologo in persona), Nyarlathotep apre un varco dimensionale e conduce Hitler tra le nevi di Hexenloch, il 30 aprile 1945. Il cadavere del Führer, della sua donna e dei suoi fedeli, parzialmente consumati dalle fiamme, saranno ritrovati dall'armata sovietica.

Alcune ulteriori informazioni sugli omicidi

Il delitto Sagretti

La sera del 18 aprile 1945, Johnny Sagretti giunge alla fine della sua vita indegna e scialacquata. Lucio De Raso si presenta all'appuntamento al "covo" di Johnny Sagretti, in una vecchia casa popolare sgomberata, a pochi metri dal Tevere, alle 21.30; ha con sé la somma richiesta, 600 dollari. Per Lucio era stato arduo reperire il malloppo. Si era dovuto vendere persino la bicicletta! La moglie no, tanto non se la pigliava più nessuno. Si era indebitato con tutti gli amici e gli usurai della capitale per raccogliere le lire che aveva cambiato in dollari al mercato nero. Sperava di ricavare almeno 1000-2000 dollari da Heinrich; aveva investito veramente molto in quell'affare. Johnny, tuttavia, era una vecchia volpe del contrabbando e della ricettazione. Era venuto a sapere degli sforzi compiuti da Lucio, giungendo alla conclusione che la statuetta valeva molto di più rispetto a quanto gli fosse stato offerto ed aveva deciso di giocare al rialzo. Aveva chiesto ben 1000 dollari. Ma quei soldi erano troppi per De Raso: non sarebbe mai riuscito a raccogliarli nel breve

arco di tempo che gli restava prima dell'arrivo del suo compratore (il quale, tra l'altro, portava con sé una somma inferiore a quella richiesta). E lui aveva investito troppo nell'affare per vederselo sfuggire così. L'ira finisce per sopraffarlo: dopo una breve colluttazione, Lucio De Raso spacca il cranio di Johnny con l'ormai mitica, famigerata e nefanda statuetta. Il corpo dell'italo americano stramazza tra carte e dollari, bagnandoli con il proprio sangue, schizzandoli con la propria materia grigia. Preso dal panico, De Raso arraffa la statuetta, recupera i dollari, e si dà alla fuga.

La mattina dopo, l'attendente (e complice) di Johnny, il sergente Frank Foster, insospettito dal mancato rientro del tenente che, solitamente, non mancava mai al giro di spoliazione dei cadaveri all'ospedale, si reca al covo del suo capo... e scopre il cadavere. Il sergente Foster vede l'occasione di rivoluzionare la propria esistenza, sostituendo il losco Johnny nei suoi traffici. Però, innanzi tutto, deve liberarsi del cadavere e trovare qualcuno che apra la cassaforte in cui il suo buon tenente custodiva gli oggetti d'arte più preziosi ed una bella scorta di dollari. Per il cadavere vale la legge del fai da te: Frank trasporta il defunto in bagno, lo taglia a tocchettini, lo mette in alcune scatole di cartone, che poi disperde nel Tevere, che scorre a pochi metri dalla casupola fatiscente (non è necessario essere cultisti per avere una mente perversa!). Però, per aprire la cassaforte, Frank ha bisogno di una mano. Il sergente non ha le conoscenze necessarie per forzare la cassaforte senza distruggerne il contenuto e decide, quindi, di rivolgersi a dei veri professionisti: la mala romana. Le sue limitate conoscenze d'italiano ed i suoi sparuti contatti con la malavita d'alto bordo lo costringono a ricercare informazioni presso la bassa manovalanza con cui ha sempre avuto relazioni, per lavoro o piacere: contrabbandieri, scippatori, magnaccia. Nasce, così, nelle borgate romane, la storiella dello "Scassanaturha di Cassafourtha".

Il delitto De Raso

Lucio De Raso non era abituato ad uccidere, ma solo a rubare. Grazie ad una notevole insufficienza toracica e ad una spiccata zoppia alla gamba sinistra, era riuscito ad evitare il servizio militare e quindi, in vita sua, non aveva mai ucciso. Dopo la morte di Johnny Sagretti, sconvolto dall'azione compiuta, in netto contrasto con tutte le sue più radicate abitudini, si dirige verso "Cicero", la sua taverna abituale. Lì trascorre buona parte della notte, ubriacandosi e fissando ad occhi sbarrati la statuetta appoggiata sul tavolo.

Addormentatosi lungo la via del ritorno, giunge a casa in tarda mattinata con gli abiti lordati dal vomito della sera precedente. Qui, subito un cazziatone dalla moglie inviperita, convinta che il marito si sia sollazzato nottetempo con qualche sifilitica femmina da lupanare, il buon De Raso raggiunge il proprio letto, vi stramazza, sprofonda nel proprio mal di testa e si risveglia a pomeriggio inoltrato.

L'appuntamento con Heinrich era fissato per la notte successiva. Lucio decide di utilizzare il tempo ancora a disposizione per appianare alcuni dei debiti che aveva precedentemente contratto per acquistare la statuetta. Dopo essersi alzato e lavato, aver ignorato gli ininterrotti rimbrotti della moglie, il novello omicida nasconde in casa la statuetta e si dirige al Mercato Nero, cercando Rico detto "Er Piotta", il cambia valuta "ufficiale".

Dopo aver cambiato i Dollari in Lire Italiane, Lucio comincia il pellegrinaggio dai vari strozzini dell'Urbe: Samuele Modena detto "Er Cravattaro", Federico Morpurgo detto "Spurgo" e Peppe Corleone detto "Er Barcarolo". Tutti sono estremamente stupiti (e dispiaciuti...) di vedersi restituire i soldi così presto. La mattina dopo, con i soldi rimasti, Lucio recupera la bicicletta che aveva impegnato e compra un pietoso anellino al Monte di Pietà per rabbonire la moglie furente.

Alle ore 19:00 del 20 Aprile, Lucio monta sulla sua fida bicicletta e con pedalata alla Bartali si dirige verso il suo Fato. Alle 21.00, De Raso incontra Heinrich alla baracca a Rocca di Papa, persa

tra i colli romani, dove era solito dare appuntamento ai clienti che volevano poca pubblicità. L'agente dell'ARF, però, innervosito dalla perdita dell'aereo e di tutto il suo equipaggiamento, impossibilitato a pagare la statuina, fortemente irritato davanti al diniego del ladro romano in risposta alla proposta di cedere la statuina in cambio di un pagamento futuro, reagisce in maniera quanto meno poco cortese. Un fulminante incantesimo di avvizzimento riduce Lucio ad un irriconoscibile troncone umano mummificato. Cibele aveva portato sfortuna anche a lui...

Una rilevante nota temporale

O Custode, è opportuno che gli Investigatori non arrivino alla villa di Heinrich prima del 24 aprile e non giungano ad Hexenloch prima del 1 maggio. D'altronde, come verrà più esplicitamente chiarito nel seguito, i tempi necessari per l'investigazione, i trasferimenti, e le morti violente, dovrebbero portare via parecchio tempo...

Investigazioni a Roma

La situazione a Roma

Attualmente la Capitale è nuovamente sede del Governo Bonomi, che collabora con il CLN. Mentre il Governo si occupa della gestione della caotica situazione politica e diplomatica che ci vede nemici e alleati di tutti, il CLN organizza le operazioni dei partigiani e dei reparti cobelligeranti insieme all'esercito alleato. Nonostante ufficialmente una parvenza di ordine sia stata restaurata (la Regia Polizia ed i Carabinieri operano nella città), malavita, malaffare e violenza la fanno da padroni: meretrici, truffatori, ladri, assassini e contrabbandieri si aggirano per Roma in concentrazione addirittura superiore a quella attuale. Tutti quelli che hanno un po' di denaro possono far tutto ed ottenere tutto, anche un bel bidone...

Il Governo ed il CLN.

Alcuni vecchi marpioni del Governo monarchico temono come la peste che gli Americani possano irritarsi per la scomparsa di un loro ufficiale. D'altronde, sia i loro canali d'informazione, sia quelli collegati ai partigiani del CLN, non sono riusciti ad ottenere notizie utili e coerenti sull'omicidio. Il caso è troppo delicato per lasciarlo in mano a polizia e carabinieri: gli ispettori di polizia sono perlopiù invisibili all'attuale regime a causa dei loro rapporti con il decaduto fascismo, mentre i pochi ufficiali dei carabinieri che occupano ancora il loro posto sono impegnati con urgenti questioni di ordine pubblico. E', quindi, opportuno che della delicata questione si occupi qualche privato cittadino dotato della sufficiente dose di tatto ed arguzia. Il nascente Stato Italiano gliene sarà eternamente grato...

Gli Investigatori vengono contattati da Nemesio Fiordelmondo, membro del CLN, e dal Ministro Filiberto Gasparotto (in persona), i quali li invitano presso la sede temporanea di Piazza Venezia e spiegano loro la situazione in cui versa il neonato Governo, naturalmente senza mancare di attribuirsi l'un l'altro le colpe dell'attuale frangente.

Le informazioni in loro possesso sono generiche ed imprecise: l'ipotesi, secondo loro, più probabile è che qualche agitatore repubblicano abbia ucciso Sagretti per guastare i rapporti tra Alleati e cobelligeranti. D'altronde, non è da escludere che l'americano sia stato eliminato da qualche lenone insoddisfatto del pagamento fatto a qualche sua protetta. Infine, dato il mistero che vela attualmente l'inchiesta della MP americana, non è impossibile che ci sia dietro qualche sordida storia di spionaggio.

Detto questo, agli Investigatori verrà assegnato un documento in cui si attesta che essi stanno operando per il CLN. Inoltre, si richiederà agli Investigatori di informare il Governo ed il CLN stesso di ogni possibile novità. Se interrogati su Sagretti, Fiordelmondo e Gasparotto indirizzeranno gli Investigatori al Comando Alleato, ma non mancheranno di avvertirli che non riusciranno ad avere molte informazioni.

Se interrogati circa eventuali fatti riconducibili ad un atto di spionaggio, verrà menzionato l'abbattimento di un aereo, privo di insegne, la notte del 19 aprile. L'aereo era di fabbricazione tedesca. Nella carcassa sono stati ritrovati i resti, irriconoscibili, di due uomini, probabilmente i piloti. Si noti che, se anche in qualche fantasmagorico modo, gli Investigatori riuscissero a rintracciare la carcassa dell'aereo, non riuscirebbero a trovare nessun indizio utile: tutto è stato distrutto dalle fiamme.

Nei successivi incontri, Gasparotto e Fiordelmondo terranno un comportamento estremamente prudente. Se gli Investigatori ventileranno la possibilità che il colpevole faccia parte dell'esercito alleato, i due politicanti richiederanno prove schiaccianti, altrimenti inviteranno gli Investigatori ad

approfondire le indagini. Se ai politicanti si paventerà una possibile interferenza tedesca nell'affare Sagretti, essi daranno porto d'armi e mezzi di ogni tipo agli Investigatori, purché tolgano loro le castagne dal fuoco.

In particolare, quando gli Investigatori giungeranno ad individuare la probabile responsabilità della casata Asburgo-Compagnoni, cui appartiene Heinrich, Gasparotto e Fiordelmondo si entusiasmeranno all'idea di svolgere un ruolo importante nello spionaggio internazionale:

E' ora che gli Alleati si accorgano che i cosiddetti cobelligeranti sono, in realtà, i migliori alleati degli Alleati stessi. E che, con le loro sole forze possono sventare complotti di ogni genere!

Sbotterà Gasparotto. E...

Il popolo organizzato può senz'altro più dell'organizzazione metodica ma disorganica dell'esercito Alleato. L'Italia ha molto da insegnare a riguardo.

Sentenzierà Fiordelmondo. E, con queste parole, il destino degli Investigatori sarà deciso: all'oscuro degli Alleati, i nostri involontari agenti segreti verranno muniti di pass per oltrepassare le linee alleate, di documenti falsi (individuabili con un Tiro Legge) per superare le linee repubblicane, di una jeep militare dell'ex esercito regio, quindi verranno indirizzati verso la casa del sospetto nobile. Per tenere i contatti, il CLN fornirà una radio da campo (da 5Kg, praticamente un walkman). Uno degli Investigatori dovrà seguire un breve corso intensivo (4 ore) da marconista, che gli consentirà di avere un bonus del 25% nell'uso della radio stessa; l'abilità di base è pari a 1/3 del tiro Riparazione Elettrica.

I metodi di controllo del CLN

Ovviamente, sebbene gli Investigatori godano della teorica fiducia di Gasparotto & Fiordelmondo, il Comitato di Liberazione Nazionale riterrà più opportuno porli sotto il controllo di un fidato compagno, superstite delle guerre contro Franco nella Spagna fascista, Adalgiso Bertinotto. Adalgiso ha avuto il preciso comando di seguire i prodi Investigatori (fintanto che l'indagine si svolge a Roma e dintorni), verificare l'adeguatezza del loro operato e riferire in dettaglio ai due loschi mandanti governativi. Questa pedina costituirà un utile strumento per impedire che gli Investigatori, una volta individuato il possibile colpevole alternativo (Frank Foster), decidano, magari, che sia più igienico svuotare la cassaforte e darsi alla macchia...

Il Comando Alleato

Johnny Sagretti lavorava presso la sede del Comando Alleato ricavata da un nobile ed antico palazzo in prossimità della via dei Fori Imperiali, espropriato dalle truppe di occupazione. E' proprio lì che gli Investigatori verranno inviati per cominciare le loro ricerche. L'unico modo per entrare all'interno del palazzo e porre liberamente domande è quello di mostrare il lasciapassare rilasciato dal CLN. Anche in tal caso non si riuscirà tuttavia ad ottenere alcuna informazione dalla Polizia Militare del Comando, pur riuscendo a parlare con i colleghi di Sagretti.

Interrogando altri ufficiali del comando (ad esempio, il bianco chiamato Maggiore Jack Dick, o il masticatore di tabacco Capitano Philip Vance) si potrà scoprire che Sagretti non era solito frequentare il circolo ufficiali. Per quello che ne sanno loro, il buon Johnny conduce vita appartata e si è ben integrato nella realtà locale; spesso, infatti, è stato visto dialogare con persone del posto, a volte non adeguatamente vestite... Comunque era un bravo ragazzo, aveva l'abitudine di andare all'ospedale militare a confortare i nostri eroici soldati, anche i moribondi.

Nessuno, al Comando Alleato, fornirà alcuna indicazione sull'aereo abbattuto: le operazioni militari sono coperte da segreto militare e l'esercito americano non può ancora dare piena fiducia ai cobelligeranti.

Chiedendo informazioni sui suoi più vicini collaboratori, gli Investigatori potranno conoscere l'attendente di Johnny, il Sergente Frank Foster, il quale, interrogato sugli ultimi spostamenti di Sagretti, si limiterà a segnalare la data di scomparsa (19 aprile). Dirà, inoltre, di averlo visto per l'ultima volta la sera del 18 aprile, quando è stato impegnato tutta la notte a supervisionare le operazioni di scarico degli ultimi rifornimenti. Dietro esplicita richiesta, accompagnerà gli Investigatori nell'ufficio e negli alloggi di Sagretti dove, d'altronde, non sarà possibile trovare alcunché di compromettente.

Esaminando la scrivania si troveranno esclusivamente bolle di carico, documenti amministrativi, un paio di occhiali da vista (Sagretti era presbite), ed una scatola di sigari cubani (di valore).

Interrogato Frank sulla vita privata di Sagretti, un Tiro Psicologia riuscito farà capire che il sergente si trova molto a disagio. Risponderà di non saperne nulla. Naturalmente, l'atteggiamento del sergente potrà far nascere robusti sospetti negli Investigatori, che potrebbero, quindi, decidere di pedinarlo.

Eventuale pedinamento di Frank Foster

Il sergente non è particolarmente sveglio, né sospetta minimamente di poter essere pedinato da qualcuno che non appartenga alla *Military Police*. Pertanto, farà certamente poco caso a qualche "streiscionei talianou" (straccione italiano) che lo segua. Per accorgersene dovrà riuscire in un Tiro Individuare dimezzato, oppure gli Investigatori dovranno essere particolarmente impacciati. Un intero giorno di pedinamento di Frank consentirà di individuare le sue più comuni abitudini: gli Investigatori lo vedranno entrare ed uscire dalla fureria, impartendo ordini ai soldati semplici con urla belluine e subendo umilmente i rimbrotti dei superiori. Quindi, finito il suo turno, lo vedranno dirigersi al mercato nero, dove, in un italiano zoppicante ed impacciato, contatterà vari contrabbandieri e rubagalline, alla eterna ricerca del mitico "scassanathoura...". Concluso anche questo giro, si dirigerà verso un vecchio casermone in una zona pluribombardata e semidisabitata della periferia romana. Qui rimarrà poco meno di un'ora. Il casermone, ovviamente, ospita l'ufficio segreto del defunto tenente. Fatto questo, Frank dimenticherà le sue disgrazie nel più vicino lupanare, tra le accoglienti (e sifilitiche) gambe di "Mamma Roma". Quindi, seguendo Frank, gli Investigatori potranno trovare l'appartamento dove è avvenuto l'omicidio.

Il "covo" di Sagretti

Il cadente palazzo dove l'infido Sagretti aveva impiantato il centro operativo per i suoi loschi affari si trova a Trastevere. Esaminando gli appartamenti del palazzo, la porta del covo si può notare con un Tiro Individuare. Infatti, sebbene esternamente appaia sporca e malridotta come le altre, ad un secondo esame si riesce a notare come, di recente, sia stata rinforzata e dotata di una robusta serratura. Non sarà facile entrare, a meno che il gruppo non comprenda uno scassinatore professionista. Per aprire la porta senza lasciare evidenti segni d'effrazione sarà necessario un Tiro Riparazione Meccanica dimezzato (o Tiro Scassinare). Altrimenti si può sempre decidere di abatterla, dato che, da quelle parti, i pochi abitanti si fanno gli affari propri. In tal caso, la forza della porta è pari a 20 (so' cavoli vostri...).

L'interno dell'appartamento (al secondo piano) è costituito da tre stanze più bagno e cucina.

- il bagno è malfunzionante dai tempi del bombardamento ed emana un lezzo non indifferente;

- la cucina è piena di prodotti razziati all'esercito americano, frammisti a qualche pacco di spaghetti tipici del mercato nero;
- la stanza da letto è malridotta ed evidentemente inutilizzata da parecchio. La branda è chiaramente proveniente dal magazzino di casermaggio;
- una delle due rimanenti stanze è un vero e proprio magazzino, ingombro di scatoloni e materiale da imballaggio. L'analisi di tali scatoloni consentirà di trovare dipinti, statuine, vasi e gioielli di evidente valore ed antichità. Un Tiro Archeologia permetterà di stabilire le epoche dei vari oggetti. Storici, archeologi, artisti ed architetti potranno, inoltre, con un Tiro Conoscenze, ricordare in quale museo li avevano visti in precedenza. La maggior parte degli oggetti provengono da chiese e piazze romane. Molti, però, erano custoditi nel museo Egidio Sparapani, parzialmente distrutto dai recenti bombardamenti. Alcuni, infine, appartenevano a musei del sud Italia.
- l'ultima stanza era, evidentemente, lo studio di Sagretti. In un angolo troneggia una grossa cassaforte, circondata da armadi pieni di riviste, libri ed almanacchi d'arte. Davanti all'unica finestra vi è una grossa scrivania, ingombra di carte e statuette. La finestra è coperta da una tenda divisa in due parti di colore diverso. Una parte, infatti, era sporca di sangue e cervici ed è stata sostituita da Frank. Un Tiro Archeologia consentirà di trarre conclusioni sulle statuette simili a quelle rilevate precedentemente.

Esaminando la stanza, passando un Tiro Individuare, si noterà una lente di occhiale nascosta sotto una armadio alle spalle della scrivania. Ad un esame più attento la lente risulterà essere piccola (tipica lente da presbite), e ricoperta di materiale in parte color ruggine ed in parte biancastro. Si tratta di residui di sangue e cervello provenienti dal lobo temporale del defunto tenente.

L'analisi della scrivania consentirà di notare un cassetto forzato. Aprendolo, si troverà un grosso libro mastro in cui è riportato un elenco (scritto con grafia terremotata). Si tratta della lista dettagliata delle opere d'arte "raccolte" e rivendute da Johnny Sagretti, ciascuna accompagnata da cinque note: *item* [numero oggetto e descrizione], *source* [provenienza], *purchaser* [acquirente], *cash in* [incasso], *cash out* [spesa]. Gli acquirenti variano spesso; prevalentemente si tratta di nomi francesi ed inglesi. Con un Tiro Conoscenze, gli esperti del settore potranno riconoscere qualche grosso commerciante d'arte. Tra i *source* ci sono molti nomi italiani ed abbreviazioni. Un Tiro Individuare farà notare che vicino all'abbreviazione MH [ospedale militare], la voce *cash out* è sempre uguale a zero (i morti non si pagano).

Insieme al libro mastro è custodita l'agenda degli appuntamenti di Sagretti. Gli ultimi appuntamenti segnati sono:

X 04-16, 7:30pm - Lou.D.R. 600\$??? - item #1717

X 04-17, 5:30am - MH

X 04-18, 4:00pm - Frank - loading [carico] #1802 - #1808

04-18, 9:30pm - Lou.D.R. 1000\$??? - trade #1717

04-19, 4:00pm - Frank - loading [carico] #1734, #1826-#1830

Alla luce di ciò, un Tiro Biblioteconomia sul libro mastro, permetterà di notare che:

1. l'abbreviazione Lou.D.R. ricorre molto spesso come venditore e non come compratore;
2. l'oggetto #1717 proviene da MH con cash out nullo;
3. testuale descrizione: "Item #1717: *miniature figure (περα?), 10 inch tall, 2 inch wide, careful handcraft, stone (sort of), very ancient, no cat. value unknown*". Un Tiro Storia o un Tiro Archeologia consentirà di ricordare che περα è il nome greco della *Magna Mater*, ovvero *Cibele*, ovvero la Dea della Fertilità.

La cassaforte risulta essere notevolmente solida e la sua apertura richiede l'intervento di uno specialista o di un dinamitardo. Ovviamente, quest'ultimo coventrizzerebbe anche il prezioso contenuto. Se aperta, rivelerà esclusivamente oggetti d'arte rari e preziosi.

Frank sotto torchio

Una volta scoperto il covo di Sagretti e, quindi, la complicità di Frank nei traffici del defunto tenente, si potrà mettere il sergente sotto torchio minacciandolo di rivelare il tutto alla polizia militare. Per costringerlo a rivelare informazioni utili bisognerà dimostrare di avere delle prove, come il libro mastro o l'agenda degli appuntamenti di Sagretti. In tal caso, se specificatamente interrogato a riguardo, Frank potrà far luce sui seguenti fatti:

1. l'abbreviazione Lou.D.R. si riferisce ad un rubagalline italiano che portava spesso merce a Johnny Sagretti.
2. l'abbreviazione MH si riferisce all'ospedale militare dove Sagretti si recava spesso a deprecare morti e moribondi.
3. l'item #1717 (che, probabilmente, doveva essere venduto la notte in cui Sagretti è morto) era una statua, apparentemente cava, ma stranamente pesante, rappresentante una donna prosperosa. Se verranno richieste maggiori informazioni, mostrerà un disegno, da lui trovato nel diario di Sagretti, rappresentante la statua. Un Tiro Archeologia riuscito la farà identificare come di origine etrusca e consentirà di dedurre che, probabilmente, rappresenta una Dea della Fertilità.
4. Ha rinvenuto Sagretti con la testa fracassata e gli ha dato degna sepoltura volendo evitare che il suo nome venisse infangato dalla scoperta dei suoi loschi traffici. Naturalmente parlerà solamente a patto che gli Investigatori giurino il completo silenzio sull'accaduto.

Eventuali contatti con i repubblicani (questioni di spionaggio)

Se qualcuno degli Investigatori ha un passato da fervente fascista², potrà, con un Tiro Idea rammentare il nominativo di qualche vecchia conoscenza che possa tuttora essere in contatto con la Repubblica di Salò (ad esempio, il vecchio ex Colonnello Ulderico Priapi). In tal caso, l'investigatore in questione potrà verificare direttamente la totale estraneità dello spionaggio fascista (in una condizione di totale disorganizzazione) nei confronti della vicenda Sagretti. Il vecchio Colonnello si limiterà a favoleggiare di "...un grande futuro nel nostro passato... o era un grande passato nel nostro futuro? mah!"

L'ospedale militare

Situato vicino al Sanatorio Umberto I, nei pressi del Colosseo, l'Ospedale Militare è un'ininterrotta teoria di letti occupati da tronconi umani deturpati da bombe antiuomo. Tra gemiti e bende insanguinate, medici ed infermiere svolgono mestamente ed alacrememente la loro opera senza fine. Non sarà possibile contattare un medico o un'infermiera per avere informazioni su Sagretti: sono tutti troppo occupati. Sarà invece possibile parlare con una monaca. L'unica persona (se così si può dire) che presterà attenzione agli Investigatori (e risulterà, anzi, lieta di parlare con loro) sarà infatti una vecchia barbata dell'ordine delle carmelitane scalze, sorella Geltrude. La reverenda madre si dirà ben lieta di parlare di quell'immondo peccatore di Johnny Sagretti il quale

² Specifichiamo il "fervente", in quanto, quasi tutti gli italiani a piede libero negli anni '30 e '40 (perlomeno tutti quelli che volevano conservare il posto di lavoro ed una limitata libertà di movimento) dovevano possedere la tessera del partito.

...per copulare lascivamente con infette prostitute vomitate dal ventre di Satana, guadagnava danari maledetti arraffando il possibile dagli averi dei moribondi. Anche questi d'altronde non erano meglio del ladrone che li derubava: essi stessi si erano impossessati di ogni cosa nel nostro povero paese devastato, stuprando giovinette e violando la sacralità delle case di nostro signore. Ma, nella sua magnanimità, nostro signore dà loro il modo di espiare le loro colpe, soffrendo orribilmente. E, per quanto possibile, io li aiuto ad espiare le sozzure commesse, rendendoli consci della loro abietta condizione di peccatori...

Ovviamente la dolce baffuta continuerà i suoi sproloqui sin quando gli Investigatori, stancatisi, non decideranno di andarsene (o di abatterla). Non sarà invece possibile avere notizie più precise circa le operazioni del defunto Sagretti.

Le borgate

Come si può dedurre dalla situazione a Roma nel Dopoguerra, ci troviamo in una città in cui il malaffare regna sovrano. Non sarà quindi difficile riuscire a contattare un elemento che faccia capo al mercato nero e, con l'ausilio di qualche bella piotta, sarà possibile ottenere informazioni di carattere generale.

Gli Investigatori che hanno familiarità con la città dovranno passare un Tiro Conoscenze dimezzato, per agenti di polizia e giornalisti il malus non si applica. Nel caso ciò non sia sufficiente basterà chiedere a Gasparotto...

In ogni caso si riuscirà a contattare il più noto esponente del mercato nero romano, Pippo "Er Bullo", un tappo pelato che ha fatto della compravendita di qualunque tipo di merce (dalle sigarette all'informazioni) la sua ragione di vita. Per ottenere notizie utili bisognerà evitare toni intimidatori da poliziotto: se si chiederà esplicitamente se qualche malavitoso locale è implicato nella scomparsa di Johnny Sagretti non si caverà un ragno dal buco. Se si chiederanno, invece, notizie su un amico italo americano scomparso, accennando al fatto che potrebbe essersi messo nei guai, Pippo condurrà gli Investigatori alla Taverna del "Cicero" e li porrà in contatto con i più opportuni interlocutori.

La Taverna del "Cicero"

Alla taverna del "Cicero" vivono (e/o vegetano) diversi personaggi caratteristici della mala romana. L'interazione con i suddetti soggetti sarà caratterizzata da un continuo intercalare di rutti, loffie, ed esclamazioni volgari. I personaggi più pittoreschi sono il vecchio Amedeo Fabbrizzi (120 Kg di stazza eternamente liquefatta su una sedia rinforzata), Filippo Beccaceci (un "coatto" di mezza età, con i capelli brizzolati, vestito da ragazzino), e "Ino" Panetto (un ragazzino pestilenziale, con la cicca spenta sempre in bocca, maltrattato da tutti i presenti).

Se si chiedono informazioni circa un americano scomparso, passando un Tiro Fortuna, si otterrà una risposta del tipo: "Ma quale scomparso, piuttosto ce sono sempre di nuovi, come quel coglione vestito a festa che gira per i bar cercando uno *scassanathoura di cassafourtha*." Chiedendo maggiori informazioni sul buffo personaggio, questi verrà descritto come un piccoletto nerboruto e scimmiesco, vestito in maniera sgargiante (ovvero la descrizione di Frank Foster in borghese).

Se si ricercano notizie su ricettatori d'oggetti d'arte, si verrà indirizzati da Sagretti, passando un opportuno Tiro Convincere e mollando un po' di *piotte* (ovvero sonante moneta). In tal caso, si potrà avere direttamente l'indirizzo del covo del defunto tenente. Naturalmente, non verranno fornite specifiche indicazioni sull'interno del caseggiato dove ci si deve recare. Gli Investigatori dovranno arrangiarsi un po'.

Chiedendo se qualcuno conosce un certo Lou D. R., in grado di procurare oggetti d'arte, sarà possibile (con il solito Tiro Convincere, inventando una buona scusa) scoprire che, probabilmente, si tratta di Lucio De Raso.

Pagando parecchie *piotte* (300 - 400 lire, a seconda del Tiro Contrattare), si potrà conoscere l'indirizzo della casa di Lucio e venire a sapere che lavorava con il solo aiuto di moglie e cognato. Chiedendo specificatamente informazioni circa un eventuale magazzino del ladro o, comunque, un posto dove venivano trattati gli affari più delicati, tutti i presenti negheranno di sapere alcunché. Però, dopo essere usciti dal locale, gli Investigatori verranno avvicinati da "Ino" che si offrirà di accompagnarli al luogo richiesto, dietro il pagamento (anticipato) mediante una pistola lucida e funzionante. Naturalmente, se gli Investigatori decideranno di accettare, dovranno tenerlo bene d'occhio, dopo avergli consegnato la pistola, altrimenti il terribile quattordicenne si defilerà alla prima occasione (Tiro Intrufolarsi).

Se, per caso, gli Investigatori riusciranno ad arrivare direttamente alla taverna, senza l'aiuto di alcun mediatore, grazie alla fortuna o alle conoscenze di qualcuno del gruppo, dovranno evitare qualunque atteggiamento di tipo poliziesco: se qualcuno degli avventori del locale sospetterà che possano essere poliziotti, gli Investigatori rischieranno di trovarsi un coltello piazzato nella pancia.

La casa di Lucio De Raso

La casa popolare dove De Raso è domiciliato è vivacizzata dal continuo vociare (e bestemmiare) dei ragazzini che giocano a pallone nel campetto antistante, da mattina a sera. Panni policromi sono appesi ad asciugare alle finestre, le mura sono scrostate e segnate dalle schegge di innumerevoli bombardamenti. Solo alcune delle finestre hanno ancora i vetri, le altre sono sigillate in maniera approssimativa con del cartone. L'appartamento di De Raso appare essere in condizioni migliori rispetto agli altri. Se non altro, le finestre hanno i vetri e la porta di ingresso è munita di serratura.

Bussando alla porta, verrà ad aprire, ciabattando, una formosa matrona, di mezza età, tuttora piacente, vestita di una vestaglia, che appena copre le forme procaci, inguainate nella sottoveste. La chioma nera è sconvolta e arruffata. La bella donna è Olivia Topazi in De Raso, la (ancora ignara) vedova del fu Lucio. Olivia è di origine bolognese, ed ha seguito a Roma il marito, dietro la promessa di un fulgido avvenire, che, però, stenta a realizzarsi. Olivia non vede il marito dal pomeriggio del 20 aprile; i suoi risparmi si stanno assottigliando e Lucio, che aveva promesso di portarle una somma ingente entro breve, non si è più fatto vedere. L'inviperita bolognese inizia a temere che il coniuge sia fuggito con qualche puttarella di primo pelo.

Per essere ammessi in casa ed avere udienza, sarà necessario che gli Investigatori rassicurino l'opulenta bolognese, dicendole da chi hanno avuto il suo indirizzo e specificando che non hanno nulla a che spartire con la polizia. Una volta entrati nell'appartamento (in cui, per la cronaca, non vi è alcun indizio interessante) potranno ottenere informazioni convincendo la vedova del fatto che sono interessati a ritrovare il marito (Tiro Convincere) e, se questo non bastasse, sganciando qualche soldo. Olivia non mancherà di sottolineare il fatto che lei è "una povera donna abbandonata ed indifesa".

Se gli Investigatori sanno già che Lucio è morto e dicono alla moglie di voler far luce sull'efferato omicidio, otterranno attenzione ed aiuto incondizionato.

Se interrogata circa l'ultima volta che ha incontrato il marito, Olivia dirà che Lucio è uscito di casa il pomeriggio del 20 aprile, prendendo la bicicletta, dopo averle regalato un patetico anellino, promettendo di portarle molto di meglio al suo ritorno. Da quella volta non ne ha saputo più niente. Non sa, però, dove si sia recato, ma forse lo può sapere suo fratello, Leopoldo Topazi, detto Poldo. Relativamente agli affari del marito, Olivia non si sbottonerà più di tanto, limitandosi a dire che a Lucio riusciva solo saltuariamente di portare a casa abbastanza danaro da vivere dignitosamente. Tuttavia si dava molto da fare, arrangiandosi qua e là.

Se interrogata specificatamente circa l'affare che Lucio stava attualmente trattando, Olivia sbotterà:

Ma non se ne poteva proprio più di quella benedetta statuina. Doveva cambiarci la vita già un anno fa, quando la doveva rub... ehm, prendere da quel tale, come si chiama, lo Sparapanazati, mi pare. Poi però non se n'è fatto più niente. Adesso la doveva piazzare ad un tipo del nord, mi pare. C'era andato a parlare mio fratello, che viaggia molto. E adesso son qui, sola soletta, che penso al mio Lucio, che chissà dov'è.

Il nome "Sparapanzati" è una storpiatura del nome del museo Egidio Sparapani, come potranno intuire storici ed archeologi con un Tiro Idea dimezzato. Olivia non saprà (o non vorrà) aggiungere altro, ma a seguito di ulteriori insistenze, condurrà gli Investigatori da Poldo, che abita nell'appartamento di fronte al suo. Naturalmente, non li lascerà liberi di perquisire la casa. Un eventuale perquisizione, comunque, risulterà infruttuosa. Tutti gli oggetti compromettenti sono nella baracca a Rocca di Papa.

Se qualche incomprendimento dovesse condurre ad un alterco, Olivia interpellerà a gran voce il fratello, che interverrà armato di coltellaccio a serramanico.

Quattro chiacchiere con Poldo

Leopoldo è un tipo scuro e segaligno, con il volto segnato dal sole e dalle rughe, con gli occhi chiari ed i capelli biondi, perennemente vestito con cappellone e mantello a ruota da contadino romagnolo. Poldo è molto preoccupato di non aver notizie di Lucio dal 20 di aprile ed accoglierà con entusiasmo l'idea di cercarlo assieme agli Investigatori, se questi riusciranno a convincerlo di non far parte della polizia (Tiro Convincere). Questo compito sarà facilitato se la stessa Olivia perorerà la loro causa (Tiro Convincere raddoppiato). Naturalmente, il suo aiuto sarà incondizionato se gli Investigatori già sapranno della prematura dipartita di Lucio e si offriranno di far luce sull'accaduto. Se interrogato circa il personaggio misterioso che aveva contattato per l'affare della statuina, Poldo si scaterà, raccontando la storia del suo travagliato attraversamento delle linee:

Non sapevo bene chi mi sarei trovato di fronte, alla fine del mio viaggio. Dovevo solamente recapitare una lettera, che mi aveva dato Lucio. Gli shrapnel e i fulmini illuminavano la notte, quel 14 aprile, su quelle buie stradine di campagna, mentre il mio camioncino sobbalzava sulla strada sconnessa, in mezzo alle buche ricolme di fango. Sembrava un muro la pioggia, si vedeva poco o niente. Nessun altro sarebbe riuscito ad arrivare a Isola della Scala, un paesino dimenticato da Dio e dagli uomini, vicino a Verona. Lì era tutta campagna, e in mezzo alla campagna c'era quella grande villa. Io non dovevo entrare, secondo gli accordi. Dovevo restare davanti alla grande cancellata, con sopra quell'insegna e suonare tre volte con il clacson. A un certo punto ti arriva quel tipo, intabarrato in un impermeabile nero, con un gran cappuccio che gli copriva la faccia. Non ha detto niente, ha solo allungato una mano inguantata. Gli ho dato la lettera e lui mi ha fatto segno di andarmene. Non me lo sono fatto ripetere.

Se si chiederanno ulteriori informazioni circa l'insegna sulla villa, Poldo proseguirà:

Me la ricordo ancora l'insegna: per un istante i fari l'hanno illuminata. Era divisa in quattro parti. In una c'era un'aquila a due teste, come quella degli austriaci, il diavolo se li porti, c'è morto babbo sul Piave. Poi c'era una cosa che sembrava un'armatura, poi qualche palla, non so quante, poi una cosa strana, un occhio diviso in tre. Non l'avevo mai vista una cosa così.

Con un tiro Conoscenze si ricorderà che l'aquila a due teste è un simbolo degli Asburgo e le palle sono collegate al grado di nobiltà. Un Tiro Storia, inoltre, consentirà di ricordare che l'armatura indica che il nobile in questione ha guadagnato il proprio titolo con l'onore delle armi. Infine, con un Tiro Miti, si capirà che l'occhio trilobato può essere ricollegato a una delle incarnazioni di Nyarlathotep.

Chiedendo informazioni sulla lettera, Poldo negherà di averla letta, asserendo di avere esclusivamente notato alcune lettere controluce, che sembravano rappresentare le parole: *ce l'ho. Lucio*.

Se si porranno domande su il luogo dove, probabilmente, Lucio si era recato il giorno della sua scomparsa, Poldo risponderà che non lo sa con certezza. Tuttavia, se era andato a occuparsi di un affare importante, di sicuro si era recato alla sua baracca "segreta". Naturalmente, dietro richiesta, Poldo si offrirà di accompagnarli in loco, presso Rocca di Papa.

Se gli Investigatori chiederanno al contrabbandiere di condurli a Isola della Scala, questi rifiuterà, asserendo che il fronte è particolarmente caldo, ma si dirà disponibile a fornire dettagliate informazioni. In particolare, indicherà il dedalo di stradine di campagna che consentono di giungere da Roma al Po, oltre al nome e l'indirizzo del traghettatore che può aiutarli ad attraversare il nordico fiume. L'unico modo per convincere Poldo a seguirli, consisterà nel far leva sugli affetti familiari (lo scomparso cognato), vincendo un Tiro Convincere con lui e con la ignara vedova.

La baracca di Lucio De Raso

Le colline intorno a Rocca di Papa sono popolate da un serie di bucolici boschetti, ideali per occultare le losche manovre di chi preferisce rimanere nell'ombra. Precisamente, al riparo di occhi indiscreti, si trova la capanna da cacciatore di Lucio, ove l'abile ladro ha ora definitiva dimora.

Accompagnati sul posto da "Ino" o da Poldo, gli Investigatori si troveranno di fronte una baracca di legno, dall'aspetto robusto, la cui porta d'accesso è spalancata. A questo punto, se l'accompagnatore sarà "Ino", costui si darà alla fuga, temendo eventuali rappresaglie del padrone di casa. Poldo, invece, si dirigerà in tutta fretta verso la baracca, chiamando Lucio a gran voce. Poldo precederà gli Investigatori nella baracca. Non appena entrato, le sue urla si spegneranno in preoccupante silenzio.

Gli Investigatori si ritroveranno davanti ad un triste spettacolo: riverso sul pavimento di terra battuta, le membra scomposte, giace un corpo contorto e mummificato. Si tratta del fu Lucio, come si potrà desumere dall'analisi dei documenti contenuti tuttora nel portafoglio del defunto. Sul cadavere, oltre al suddetto portafoglio, sarà possibile rinvenire un orologio rotto, fermo sulle 9:10 (pomeridiane, ma non si può capirlo). L'orologio si è rotto battendo sul rozzo tavolo di legno di fronte al cadavere.

A parte il tavolo e due sedie, nella capanna c'è esclusivamente un cassettone, chiudibile con un lucchetto. Ad un'analisi più approfondita si rivelerà essere aperto e vuoto.

L'Università "La Sapienza"

Gli Investigatori non avranno problemi ad accedere alla fornitissima biblioteca dell'università La Sapienza. Utilizzando il lasciapassare potranno persino prendere in prestito e consultare i tomi più antichi e preziosi di ogni genere. Per ottenere ciascuna delle seguenti informazioni dovranno, ovviamente, passare un Tiro Biblioteconomia:

Facendo ricerche generali sull'araldica, si potranno trovare la "Enciclopedia Storico Nobiliare Italiana" ed il "Dizionario Araldico" (per quest'ultimo non è necessario un Tiro Biblioteconomia). Ricercando, più specificamente, informazioni inerenti il passato e l'araldica della famiglia nobile a cui appartiene il simbolo in questione, si troverà una copia dello *stemmario* noto come "Rotolo di Torino":

"Dizionario Araldico" di P. Guelfi Camajani, Milano, 1940. "... Ogni *stemma* si compone in genere di due parti principali, lo *scudo* e l'*elmo*, oltre alle varie ornamentazioni, motti etc. Lo scudo ha varie forme ed è diviso in *punti* o *moduli*. Le figure dello scudo sono *araldiche* (partizioni, pezze onorevoli, pezze araldiche), *naturali* (fiori, animali, astri, ecc.), *ideali* (angeli, mostri, ecc.). Ci sono scudi composti,

propri delle dinastie regnanti, caratterizzati da parecchi stemmi. L'elmo, di varia conformazione, sovrasta sempre lo scudo..."

Segue una legenda di simboli ed indicazioni, utili per leggere lo stemma di un casato.

"*Enciclopedia Storico Nobiliare Italiana*" di V. Spredi, Milano, 1929. "Asburgo - aquila a due teste: diverse casate italiane pongono le loro nobili origini in codesta stirpe nata in Alsazia ed originariamente nota come *Habsburg*, il cui primo conte, Werner II, morì nel 1096 ed ebbe i natali in data imprecisata. Tra queste, prima fu la casata degli A.-Lorena, i cui capostipiti furono Maria Teresa A. e Francesco Stefano di Lorena che convolarono nel 1736. Da questa si staccarono gli A.-Este, che regnarono su Modena fino al 1859. Altre casate inferiori ebbero da questa origine, come gli A.-Compagnoni, che dai primi anni del 1800 controllarono vasti appezzamenti presso Verona e gli A.-Frescobaldi Calasanzio, che nacquero dalla congiunzione con una casata torinese e non ebbero discendenti in linea maschile."

"*Rotolo di Torino*" di G.B. Lancellotti, Torino, 1896. "... L'aquila degli Asburgo, nel campo alto a sinistra dello scudo, affianca, nello stemma degli Asburgo-Compagnoni, il nobile usbergo testimone dell'ardore guerresco della casata; al di sotto di questi, tre sfere son simbolo di circolarità e perfezione ed un oculo tripartito ovunque vede e saggiamente amministra."

Facendo ricerche sull'arte, la storia e la religione degli Etruschi troveranno "Etruria Antica" e "Storia del popolo etrusco", Inoltre, potranno consultare vari cataloghi d'arte.

"*Etruria Antica*" di S. Zdekauer, Firenze, 1901. "... L'ipotesi di chi sostiene la provenienza degli Etruschi dal Medioriente è suffragata dalle prime tracce artistiche di questo popolo che presentano, senza dubbio, delle influenze orientali. Infatti, la presenza nelle loro decorazioni di animali fantastici, leoni, sfingi, mostra l'influenza di popolazioni Siro-Ittite e Fenicie. Inoltre, nel secolo VII a.C., i fiorenti commerci tra l'Italia e l'Ellade rafforzano le influenze greco-arabe... [omissis] ... Per quanto riguarda la religione, l'impossibilità di comprendere le iscrizioni, rende particolarmente difficile anche l'interpretazione dei loro culti, che può essere solo in parte ricostruita tramite le tradizioni romane. La triade etrusca è costituita da Tinia (Giove), Uni (Giunone) e Menrva (Minerva). Vi sono, inoltre, numerosi altri déi, tra i quali Vertunno e la Magna Mater. Un cenno a parte merita quella che i Latini chiamarono *Etruscorum Disciplina*, una particolare scienza aruspica, tesa ad interpretare il futuro tramite l'esame del fegato delle vittime dei sacrifici. Si narra che questa usanza, affine a quanto praticato dagli Assiro-Babilonesi, venisse applicata, talvolta, anche a vittime umane più o meno consenzienti..."

"*Storia del popolo etrusco*" di P. Fucati, Torino, 1927. "... Stanziatisi in Toscana in età preistorica, gli Etruschi erano organizzati in città indipendenti unite tra loro da leghe con carattere sacrale, più che politico, come la *lega dei dodici popoli* che prese parte alle lotte contro Roma. Gli etruschi esercitarono una certa egemonia sull'Italia centrale dal VII al IV secolo a.C. Le alleanze tra Etruschi, Galli e Sanniti, con le relative guerre, portarono, a partire dal II secolo, a continue conquiste di territorio etrusco da parte dei Romani. Al termine della prima guerra Punica, quasi l'intera Etruria può considerarsi sottomessa ai Romani. Salvo sporadiche sacche di resistenza, gli Etruschi rimasero sempre fedeli a Roma, scomparendo gradatamente dal territorio a causa dell'estendersi delle zone malariche (I sec. a.C. - II sec. d.C.)

L'analisi dei cataloghi sarà lunga e laboriosa. Se gli Investigatori non diranno specificamente di cercare informazioni sulla statuetta, saranno necessari tre giorni interi di ricerca da parte di una persona esperta (Storico o Archeologo) ed un Tiro Individuare, per trovare un riferimento relativo alla statuetta di Cibele. Se gli Investigatori richiederanno l'aiuto del vecchio professore italo tedesco Frederico Umrat, riusciranno ad individuare in una sola mattinata di lavoro la statuetta, scoprendo che, sino a tre anni prima, risultava custodita presso il Museo "Egidio Sparapani", sempre di Roma.

Un'attenta ricerca bibliografica su Rea, la Magna Mater o, più in generale, la Dea della Fertilità, consentirà di trovare il testo "Le culte de Cibele":

"*Le culte de Cibele*" (Il culto di Cibele) di H. Graillot, Paris 1912 (Roma 1918). "... Il culto di Cibele, dapprima localizzato a Pessinunte, presso i fiumi Gallo e Sangario in Frigia, venne, quindi, adottato dalle popolazioni elleniche sopravvenute nell'Asia, estendendosi fino alla Troade, dove fiorì nelle

vicinanze del monte Ida. In origine, i sacerdoti di Cibele prestavano alla dea un culto orgiastico, accompagnato da volontarie lesioni e mutilazioni al suono di timpani, dischi metallici, corni e flauti stridenti. In parte depurato dalle manifestazioni più selvagge, il culto fu assimilato nella penisola ellenica e Cibele fu assimilata a Rea, moglie di Crono e madre di Zeus, anche nota come Madre Idea (Zeus fu allevato nel monte Ida). Il culto di Cibele fu introdotto a Roma del 204 a.C., con la cessione, da parte del re Attalo, della pietra nera di Pessinunte, immagine simbolica della dea. Dai Romani, la dea fu adorata con il nome di Magna Mater Deum Idaea..."

Un Tiro Miti riuscito, inoltre, consentirà di ricollegare il mito di Cibele a quello di Shub-Niggurath, improba divinità della fertilità nel pantheon cthuloide.

Facendo ricerche su Isola della Scala, si potrà esclusivamente sapere che è un paesino a 30m slm, con 4000 abitanti, a 19Km da Verona, sulla riva sinistra del Tartaro. L'abitato possiede una vasta chiesa gotica. La città è l'*insula cenensis* dei Romani, che assume il nome attuale per via degli Scaligeri, signori di Verona. La popolazione vive sparsa in diverse frazioni e case isolate. Ovviamente, non manca l'onnipresente cartina dei dintorni del paese.

Il Museo Egidio Sparapani

Quando si recheranno al museo (una villa alla periferia di Roma, in prossimità delle catacombe di S. Agnese), gli Investigatori si troveranno di fronte ad un'ampia cancellata che dà l'accesso ad un parco, un tempo magnifico ma attualmente incolto. Percorrendo un ampio viale si arriverà ad una villa patrizia, in cui ferve l'attività di alcuni imbianchini e muratori, intenti a restaurare le facciate ed a riparare le porte e le finestre. Non vi sarà alcun problema per accedere alla villa, in mezzo alla babele bestemmante dei muratori.

L'interno silenzioso, sobrio, polveroso e buio, fa da contraltare alla chiassosa scena esterna. Diverse bacheche in vetro risultano vuote; in mezzo al salone centrale della villa un anziano uomo basso e occhialuto sta apponendo un'etichetta sul basamento di una colonnina su cui è riportato un busto dall'aria antica. Si tratta di Savino Melone che, mestamente, sta cercando di restaurare il museo donato alla città di Roma dal defunto Marchese Egidio Sparapani de' Frescobaldi, recentemente devastato dai bombardamenti e dal passaggio dei barbari statunitensi.

Savino sarà ben lieto di accogliere i primi visitatori del neo-restaurato museo e si riferirà ai pezzi perduti come ai suoi "piccoli orfanelli". In particolare, se interrogato sulla statuina di Cibele, si mostrerà particolarmente afflitto: l'oggetto, di origine non ben definita (forse frigia) era, infatti, particolarmente antico (VII sec. a.C.) ed interessante: all'interno della statuina (cava) era arrotolata una pergamena, probabilmente risalente al I o II sec. d.C., che sembrava ricollegarla a non meglio identificati culti nefasti, contrari alle tradizioni di Roma. Il furto è giunto ad interrompere l'importante lavoro di ricerca.

Dietro richiesta degli Investigatori, Savino mostrerà una copia della pergamena e si dirà disposto a tradurla:

"Hoc sigillum penitus perscrutatus sum, varia evolvi volumina eorumque scripta interpretatus sum, rerum divinarum atque doctrinae peritissimos homines adhibui denique in consilium. Attamen huius miri sigilli abdita vis non potuit funditus intellegi. Ferme credo adhuc latere eius naturam: vereor quidem ne-dolendum-coniuncta ea cum nefandis deis sit et, quod vero magis magisque timendum, cum..." (disdetta! L'ultima parte è illeggibile.)

"Ho avuto modo di studiare approfonditamente questa statuina esaminando numerosi trattati e chiedendo consiglio ad uomini esperti di divinazione e dottrina. Non fui in grado di comprendere appieno il significato di questo mirabile oggetto. Tuttavia, credo fermamente che il suo potere sia ancora latente: invero, reputo che essa sia in qualche modo connessa al culto di abbiette divinità e, cosa ancor più tremenda con..."

Se interrogato circa la provenienza della statuetta, l'anziano ed afflitto professore dirà che l'aveva acquistata da un tombarolo fiorentino, assieme a diversi altri oggetti di origine etrusca. La caratteristica che l'aveva colpito era lo strano tipo di pietra di cui era costituita, non la solita terracotta bensì una pietra dura, particolarmente pesante e di colore scuro, quasi nero.

Recentemente, Savino aveva tentato di contattare il tombarolo, Filippo Pacciani, per avere ulteriori dettagli sul luogo del ritrovamento, ma era venuto a sapere che Filippo era rimasto ucciso a causa di una bomba caduta su una tomba etrusca che stava deprestando... A volte i morti si vendicano.

In marcia con gli Alleati, verso Verona

Fino ad Ancona il tragitto degli Investigatori risulterà abbastanza tranquillo. Nel centro Italia, il fronte era ormai assestato da circa un anno. Lungo il percorso, gli Investigatori si imbattono esclusivamente in un paio di posti di blocco Alleati ed in uno del CLN. Nei primi due le loro carte verranno accuratamente ispezionate e guardate con un certo sospetto, mentre nel terzo verranno salutati entusiasticamente.

Da Ancona a Rimini la situazione risulterà più tesa. Rimini era stata occupata dagli Alleati il 24/9/44, ma costituiva una testa di ponte in un territorio sostanzialmente in mano all'Asse. A fine aprile '45, pertanto, la zona tra Ancona e Rimini ferveva dei preparativi per l'attacco finale degli Alleati. I nostri eroi, dopo un accurato controllo dei documenti, si troveranno a procedere inquadrati in mezzo a colonne di camion e jeep dell'esercito alleato, tra polacchi ed americani.

Da Rimini in poi, tutto dipenderà dalla posizione del fronte (vedi mappa), che si sposta con estrema rapidità, di giorno in giorno. Al di sotto della linea del fronte, la situazione sarà caratterizzata da rapidi spostamenti di truppe alleate (verso il fronte) e di civili in fuga, che raccontano dell'ultima disperata resistenza dei tedeschi e dei repubblicani, i quali, disperati, stanno tentando il tutto per tutto, minando le strade e sparando a tutto ciò che si muove.

Gli eventi descritti nel seguito andranno gestiti con una certa discrezionalità dal bieco Custode, che dovrà opportunamente dosarli in termini di tempi e modi per rendere al massimo la precarietà della condizione dei giocatori.

Per quanto riguarda tutte le azioni che si svolgeranno dopo il calar delle tenebre, il Custode dovrà dosare opportunamente notti illumi a serate nebbiose e pomeriggi nuvolosi, tirando sulla Fortuna del giocatore meno baciato dalla dea bendata per verificare di volta in volta lo stato dell'illuminazione (ad esempio: gli Investigatori attraversano un campo, mentre la luna è nascosta dalle nuvole, ma un bel venticello li pone allo scoperto...). Si noti che l'attraversamento del Po potrà avvenire solo durante la notte, poichè il traghettatore (tal Filiberto Caronte) si rifiuterà categoricamente di trasportarli durante il giorno o quando splende una limpida luna piena. Questo impedimento consentirà all'avveduto Custode di rallentare Investigatori troppo veloci.

Non dimenticate, alla fine, di lasciare qualche superstite per Shub-Niggurath...

Prima linea

I veri pericoli incominceranno quando si raggiungerà la prima linea. Il primo annuncio dei guai in arrivo sarà dato dal rumore dei bombardieri alleati e dell'artiglieria tedesca. I rischi da affrontare saranno i seguenti.

Carri armati

Alcuni carri tedeschi sono rimasti a proteggere la ritirata dell'esercito teutonico e, durante tutto il giorno, bombardano incessantemente le strade sottostanti, impedendo il passaggio delle truppe alleate. I mezzi leggeri possono superare il punto pericoloso con una buona dose di audace fortuna (correndo e sperando) oppure passando in mezzo ai campi, lungo alcuni sterrati, resi però pericolosi da mine e cecchini.

Attraversando la strada bombardata, il giocatore alla guida dovrà superare due Tiri Guidare per evitare le buche causate dalle bombe. Un fallimento causerà problemi più o meno gravi alla jeep (dalla foratura di una gomma al ribaltamento fuori strada). Se l'attraversamento avverrà di notte e senza fari i Tiri Guidare risulteranno dimezzati. Se, invece, tale attraversamento verrà compiuto di giorno o di notte a fari accesi, verranno fatti oggetto di 1D4 colpi di cannone. Per ogni colpo, il più sfortunato del gruppo dovrà superare un Tiro Fortuna, oppure la jeep verrà colpita. Se la macchina viene colpita e, quindi, distrutta, ogni personaggio dovrà effettuare un Tiro Fortuna. I fortunati subiranno 2D4+1 danni; gli altri ne subiranno 4D4+2. Naturalmente nessuno li aiuterà a tornare al sicuro e tutto il materiale (compresa la radio) andrà distrutto e/o perduto. L'automobile verrà presa come bersaglio anche se uno sfortunato incidente la fermerà in mezzo alla strada.

Campi minati

Passando per i campi, attraverso gli sterrati, i pericoli saranno di diverso genere. Ad un certo punto gli Investigatori vedranno una jeep ribaltata in un fosso, con accanto due cadaveri maciullati in divisa statunitense. Sulla strada sarà evidente una grossa buca, probabilmente causata da una bomba. Esaminando la jeep ribaltata, con un Tiro Idea si noterà che appare squarciata dal di sotto. Ciò dovrebbe far pensare immediatamente ad una mina. Se, nonostante questo, gli Investigatori procederanno beatamente lungo la strada, subiranno danni analoghi a quelli di un colpo di cannone andato a segno. Per evitare le mine, almeno uno degli Investigatori dovrà scendere dalla jeep e notare la presenza di alcuni rigonfiamenti sulla strada. Per passare con sicurezza in corrispondenza delle 1D4 mine pericolose, si potrà procedere con una delle due seguenti tecniche:

- 1) liberando almeno una parte della strada (Tiro Riparazione Meccanica o la mina in oggetto rischia di esplodere), o
- 2) attraversando il fosso e superando la zona pericolosa attraverso i campi (Tiro Guidare o la jeep rischia di impantanarsi o, addirittura, ribaltarsi nel fosso).

La Repubblica di Salò

Una volta che i nostri involontari eroi saranno giunti in pieno territorio repubblicano, rischieranno di imbattersi in più o meno nutriti gruppi di italiani e/o tedeschi.

Se gli Investigatori decideranno di utilizzare strade più ampie rischieranno di subire qualche mitragliamento di aerei alleati e di imbattersi in qualche carovana di truppe italo tedesche in ritirata. In questo caso, un Tiro Ascoltare riuscito metterà in allarme i nostri eroi. Volendo evitare un confronto, saranno necessari un Tiro Guidare per allontanarsi velocemente dalla strada ed almeno un Tiro Celare per occultare la jeep alla vista del nemico.

Se i giocatori preferiranno passare per viottoli di campagna rischieranno, invece, di imbattersi in piccole pattuglie di italiani o tedeschi, composte da un numero variabile tra i 4 ed i 6 elementi a discrezione del Custode. In appendice sono riportate le caratteristiche medie dei componenti.

Se gli Investigatori saranno malridotti e privi di mezzi, non avranno comunque nulla da temere.

I mitragliamenti

Se il più sfortunato della comitiva fallirà il proverbiale Tiro Fortuna, un rombo in avvicinamento farà intuire agli Investigatori l'arrivo dei Guai. Con un Tiro Individuare, i giocatori potranno notare che un aereo alleato sta puntando verso di loro. L'unico modo per evitare un devastante mitragliamento sarà quello di mettersi in contatto con l'aeroplano usando la radio. Se l'astuta idea latiterà dalle torbide menti dei giocatori, l'unica via di scampo sarà una precipitosa fuga: in questo caso, la jeep e l'equipaggiamento rimasto saranno distrutti. Tutti coloro che resteranno sulla jeep, quando questa verrà colpita dall'aereo, subiranno 2d10 danni.

Colonna in ritirata

Una lunga sequela di camion militari e non, carichi di soldati dall'aria stanca, si dirige verso sud. La colonna di camion è preceduta da due motociclisti tedeschi e da una jeep con mitragliatrice basculante su cui siede il Col. Ermenegildo Pistolazzi, comandante del convoglio. Gli Investigatori verranno fermati, i loro documenti (falsi) saranno controllati superficialmente e la jeep requisita (senza appello) per esigenze belliche. In caso di resistenza, la minaccia di un plotone di esecuzione raffredderà gli animi.

Le pattuglie di repubblichini

Composte esclusivamente da 3D4 italiani, le pattuglie saranno costituite da varia umanità: i convinti, solitamente un paio per pattuglia, irriducibili fedeli del fascio, guidano con polso fermo i rimanenti, forzatamente arruolati e strappati ai loro lavori agricoli. La pattuglia fermerà gli Investigatori ed esaminerà i loro documenti (si auspica quelli falsi). L'esame sarà minuzioso: il Custode tenga sulle spine i giocatori e vivacizzi il tutto. In ogni caso, i repubblichini dichiareranno sequestrata la jeep. L'infausto evento potrà essere evitato convincendo i miliziani di essere in missione per conto del Duce (Tiro Raggirare). Se il Tiro Raggirare fallirà, gli Investigatori si ritroveranno arruolati nell'esercito della RSI e dovranno attendere il momento propizio (ad esempio, la notte o uno scontro con gli alleati) per defilarsi o sopraffare i repubblichini.

Le pattuglie tedesche

Dopo una breve occhiata ai documenti (per accertarsi che non si tratta di spie), i tedeschi deprederanno gli italiani di qualunque mezzo e armamentario che sia in loro possesso. Reagiranno, aprendo il fuoco, a qualunque tentativo di resistenza o di fuga.

N.B. gli eventi relativi al territorio repubblicchino si verificheranno anche dopo l'ispezione della villa di Heinrich, nel caso in cui la linea del fronte non abbia ancora attraversato Verona.

La villa di Heinrich

Seguendo le indicazioni del contrabbandiere Poldo, gli Investigatori si troveranno all'improvviso di fronte ad un'inquietante apparizione. Immersa nella perenne e fitta nebbia della campagna veronese, si erge la cancellata di ingresso a Villa Asburgo-Compagnoni.

La cancellata è sormontata da una vetusta riproduzione in bronzo dello stemma araldico della famiglia, rappresentante un'aquila a due teste nel campo alto a sinistra affiancato ad un usbergo, al di sotto dei quali campeggiano tre sfere ed un occhio tripartito. A questo punto, un lampo od uno

shrapnel fenderanno, per qualche secondo, la nebbia lattiginosa, consentendo di intravedere due fagotti gettati oltre la cancellata aperta.

Il giardino

Il curatissimo giardino della villa, progettato dal noto giardiniere Vicevich, mostra evidenti segni di abbandono: le siepi informi, l'erba alta, le erbacce, i tanti fiori secchi, indicano come da parecchie settimane nessuno si sia debitamente preso cura della sua manutenzione. Tuttavia, sul giardino veglia ancora il suo guardiano. Uno strano dobermann, partorito dai laboratori del Reich con l'ausilio dell'oscura sapienza del nefando astrologo Neil Schwarzmann, si aggira silenziosamente per il giardino garantendo agli ospiti sgraditi un'ospitalità definitiva. I due fagotti che giacciono di fronte all'ingresso, sono la più recente ed evidente dimostrazione della ferocia animale e dell'astuzia umana di questa strana creatura. I due cadaveri, ormai completamente sbranati, appartenevano a due soldati della RSI che, spinti dalla stanchezza e dalla fame, si erano diretti verso la villa in cerca di cibo e di riposo. L'analisi dei corpi determinerà la perdita di 1/1d4+1 SAN ed un paio di inquietanti scoperte. I corpi sono stati maciullati metodicamente, le braccia, le gambe e le parti molli sono state quasi completamente asportate, solo le interiora putrefatte, le ossa ed i vestiti sbrindellati restano a testimoniare che si tratta di corpi umani. I resti dei vestiti sono sufficienti ad identificare i corpi come appartenenti all'esercito della RSI. Sorprende però il fatto che non ci sia traccia dell'equipaggiamento e delle armi. Queste, infatti, sono state trasportate nella rimessa della villa, dove riposa abitualmente la belva. Per la strategia e le caratteristiche della bestia, che ovviamente cercherà di eliminare gli incauti intrusi, fare riferimento alla sezione "I Mostri".

La rimessa

Sul lato est della villa, accessibile dai locali di lavanderia che si dipartono dalla villa stessa, sorge una costruzione che sembra una vecchia stalla, chiusa da una porta scorrevole. NOTA: la belva è in grado di aprire e chiudere la porta a piacimento. Dentro la rimessa è parcheggiata la jeep di Heinrich, in perfette condizioni, col serbatoio pieno ed una tanica di riserva. A fianco della jeep sono poggiate le armi e l'equipaggiamento dei due ex-militari dell'RSI: due fucili (Garand), 3 pacchetti di munizioni per i fucili, due borracce, un elmetto, uno zaino con una caciotta trafugata chissà dove. In una tasca laterale della jeep sono custodite alcune cartine stradali piuttosto dettagliate dell'Italia settentrionale e del sud Europa.

La villa

Dall'esterno, con un Tiro Storia, si potrà arguire che la villa è di origine settecentesca, nonostante abbia subito degli adattamenti successivi che l'hanno portata alla forma attuale. La villa presenta due ingressi: quello principale ed uno secondario, per la servitù, sul retro. Le finestre, gli scuri e le due porte sono tutti chiusi. Per entrare sarà necessario forzare o abbattere le porte o le finestre. In ogni caso, non c'è da temere l'intervento della polizia...

Il piano terra

L'interno della casa è tetro: le finestre hanno gli scuri chiusi e, anche aprendoli, la luce fioca che filtra tra la nebbia contribuirà solo ad accentuare l'inquietante penombra. Ogni tanto, da lontano, un rombo di cannone e colpi di mitraglia ovattati dalla nebbia spezzeranno il silenzio e qualche bagliore rossastro di fuochi lontani illuminerà debolmente gli interni.

- L'ingresso conduce in un atrio su cui troneggia lo stemma degli Asburgo-Compagnoni. Da qui si accede al salone della villa..

Al centro di questa grossa sala troneggia un ampio tavolo di quercia, i cui sostegni sono intagliati finemente: ad un'attenta analisi sembreranno essere formati da tre zampe munite di zoccolo, intrecciate tra loro. Al di sopra del tavolo è appeso un pesantissimo lampadario, i cui cristalli hanno una strana lucentezza e genereranno un inquietante tintinnio quando la corrente causata dall'apertura della porta li farà vibrare. Dalle pareti scrutano alteri e minacciosi i volti di alcuni esponenti della casata Asburgo-Compagnoni, ritratti in vesti di diverse epoche.

Dal salone, un breve corridoio conduce ad una scalinata, ad una piccola biblioteca (quella normale), alla sala giochi con tanto di biliardo, alla sala da pranzo ed al salotto. Il salotto è un pregevole luogo di meditazioni e di chiacchiere, abbellito da ricordi di viaggio e di guerra del padrone di casa. Alle pareti sono appese varie fotografie, contrassegnate da date, rappresentanti un uomo alto e prestante, dai capelli biondi (Heinrich), in compagnia di diverse persone ed in tanti luoghi differenti:

- Ancona, ottobre 1928. Heinrich conversa amabilmente con una donna di mezza età, equina e segaligna, attorniato da alcuni individui alti e biondi, tra cui spicca un individuo dalla pelle scura e lo sguardo penetrante.

- Cairo, febbraio 1932: Heinrich è ritratto sotto le piramidi, mentre scruta il deserto in compagnia di un uomo alto e muscoloso, ben piazzato, piacente, biondo, dai tratti misti (arabi ed europei), abbronzato. Per il Custode: trattasi di Kurt Von Wichtenstein, spia nazista nonché fido cultista seguace di Nyarlathotep (cfr. Nefer Nefer).

- Venezia, giugno 1934. Heinrich appare in secondo piano, nel comitato di benvenuto che accoglie Hitler all'aeroporto, mentre scende, vestito con un cappello floscio a tesa rigida ed un impermeabile marrone, mentre stringe la mano a Mussolini, in impeccabile divisa fascista. Un Tiro Individuare riuscito consentirà di notare un individuo dalla carnagione olivastra seminascosto dal portello dell'aeroplano.

- Berlino, ottobre 1939. Hitler insignisce di una croce di ferro Heinrich sotto lo sguardo compiaciuto di Ciano, alla presenza di due uomini in divisa nazista. Un Tiro Individuare consentirà di notare alcune mostrine non tradizionali sulle uniformi di Heinrich e dei due nazisti. Le mostrine sembrano rappresentare un occhio trilobato, simile a quello che appare nello stemma degli Asburgo-Compagnoni.

- Malta, gennaio 1941. Ripresa aerea di un incrociatore in fiamme, che affonda. Con un Tiro Individuare si potrà leggere il nome della nave: Southampton. Sul vetro dell'aereo da cui è effettuata la ripresa si potrà intravedere riflesso il viso di Heinrich.

- Praga, maggio 1942. Truppe tedesche sfilano davanti a un terzetto costituito da Heinrich (?) e dagli stessi due individui che apparivano nella foto di Berlino. Sullo sfondo, dei cadaveri pendono da alcune forche.

Su questo piano si potranno inoltre trovare la cucina, attualmente in evidente stato di abbandono. Dalle cucine si diparte una stretta scala che porta alla cantina.

Il primo piano

Diverse porte si affacciano sul corridoio che percorre il piano superiore. Due sono chiuse a chiave, le altre sono aperte.

Le stanze aperte erano dedicate agli ospiti. Sono ordinate ma impolverate; ciascuna contiene un letto a baldacchino a due piazze, un ampio armadio, una piccola scrivania e due comodini. Non vi si troverà alcunché di interessante.

Una delle due stanze chiuse è la stanza da letto di Heinrich. E' sostanzialmente simile a quelle degli ospiti, salvo che per alcuni quadri appesi alle pareti, rappresentanti degli esponenti di diverse epoche della casata Asburgo-Compagnoni. Esaminando l'armadio si troveranno alcune divise con

delle mostrine non convenzionali, rappresentanti un occhio trilobato, analoghe a quelle viste nelle fotografie nel salotto. Oltre a questi, l'armadio contiene anche degli strani abiti, quasi da cerimonia religiosa, completamente neri con rifiniture in oro. Una mensola sostiene alcuni libri; tra questi una copia del *Mein Kampf* di Hitler, una del *Mein Leben* sempre di Hitler ed un terzo volume, dal titolo di *Meinen Kulten*, anch'esso scritto dal Führer e da lui autografato. Un veloce esame del libro (Tiro Lingua Tedesca) mostrerà che si tratta di una specie di dissertazione sulla storia delle religioni, da una non meglio identificata eresia egiziana fino ad arrivare ad un culto moderno di divinità pagane, dai risvolti piuttosto oscuri...

La seconda (e robusta) porta chiusa conduce in una stanza molto grande ed oscura, la cui finestra è stata sprangata. Si tratta dello studio privato di Heinrich con l'annessa biblioteca. Qui, disteso su un divano lungo una parete, giace il corpo privo di vita di Heinrich, sul quale sembra vegliare, in un angolo, la statua d'ebano a dimensione naturale di un essere antropomorfo, alato, caudato e privo di volto. La statua è, in realtà, un Gaunt della Notte che, come ultimo comando, ha ricevuto l'ordine di vegliare il corpo del suo padrone. Esso, pertanto, non attaccherà gli Investigatori a meno che questi non lo aggrediscano per primi o non si avvicinino troppo al cadavere di Heinrich. In compenso, gli Investigatori si accorgeranno con inquietudine che il volto privo di lineamenti della "statua" d'ebano li segue con attenzione in ogni loro movimento. Un'analisi della biblioteca permetterà di rinvenire molti testi occulti. Tra questi spicca un'edizione antica e ben conservata de *Unauspraechlichen Kulten*. Dietro la scrivania è appesa una mappa dell'Europa segnata da bandierine. Un Tiro Individuare permetterà di notare che quasi tutte le bandierine sono rosse e distribuite nei luoghi dove, fino a metà aprile, si svolgevano i combattimenti tra Asse e Alleati. All'interno di questa cerchia, spicca una bandierina nera, posizionata in Germania, nel bel mezzo della foresta nera. Osservando con attenzione si noterà che la punta della bandierina si trova in corrispondenza della città di Furtwangen. Sulla scrivania è aperto un libro scritto in tedesco, il *Malleus Maleficarum* di Kraemer-Spengler. un Tiro Lingua Tedesca riuscito consentirà di interpretare il seguente brano:

In cotali luoghi, ove con maggior difficoltà la mala pianta cattolico-ebreo-cristiana riuscì ad allignare, più facile ed agevole è il contatto con gli Antichi Déi delle Foreste. E' così che, ove la duplice Via Cava si biforca presso Sovana, trovansi talvolta le Sacre Orme della Genia Oscura. Così anche tra i boschi ove per primo Odino pose il suo Occhio, la densa nebbia della Madre più facilmente si dipana e scorre: tra i boschi della Nera Foresta, dove strette le Gole corrono a strapiombo...

Superando un Tiro Storia, gli Investigatori potranno ricordare che le due regioni citate (l'Etruria e la Foresta Nera) sono due regioni in cui il paganesimo è scomparso con maggiore difficoltà. Inoltre, un Tiro Miti consentirà di stabilire che le affermazioni riportate nel libro sembrano riferirsi a Shub-Niggurath ed i suoi Cuccioli Oscuri. Se i nostri baldi eroi riusciranno ad aver ragione del Gaunt ed a mettere le mani sul cadavere troveranno, stretto tra le dita intorpidite dalla morte, un bigliettino autografo del Führer che, tra svolazzi gotici enuncia (Tiro Lingua Tedesca): "Mio fido, è tutto pronto. Fammi pervenire quanto prima il catalizzatore là dove sai. L'Arma Finale ci condurrà all'ineluttabile vittoria su questa riottosa ed inutile umanità. *Shub mit uns!*"

A rapporto con il CLN

Se gli Investigatori sono tuttora in possesso di una radiotrasmittente, non mancheranno certamente di fare rapporto a Gasparotto e Fiordelmondo, per chiedere lumi ed aiuti. I due politicanti navigati, messi al corrente della situazione, vedranno la possibilità di mondare l'onore italico macchiato con un nobile atto eroico, possibilmente immolando gli eroi coinvolti nell'azione. Pertanto, spingeranno

gli Investigatori a proseguire con i propri mezzi, sottolineando l'importanza di mantenersi indipendenti dagli aiuti alleati. Gli Investigatori dovranno prendere una sofferta decisione: arrangiarsi da soli, chiedere mezzi ai due politicanti, contattare in proprio gli alleati.

Se decideranno di arrangiarsi, i nostri eroi potranno scegliere tra diverse strade alternative, esaminando, ad esempio, alcune carte topografiche comprese nel loro equipaggiamento o in una tasca laterale della jeep di Heinrich.

Se gli Investigatori richiederanno esplicitamente un aiuto materiale a Gasparotto e Fiordelmondo, questi potranno procurar loro un passaggio in aereo da Ferrara (liberata il 24 aprile) fino a St. Louis in Francia (vedi il paragrafo successivo).

Se interpellati, gli americani contatteranno i due politici, i quali screditeranno le affermazioni degli Investigatori pur di costringerli al loro volere. Gli Alleati, pertanto, non daranno alcun credito alle farneticazioni degli Investigatori.

La lunga strada per Hexenlock

Gli Investigatori potranno scegliere tra tre possibili itinerari, ognuno dei quali presenta vantaggi e svantaggi. I possibili percorsi ed i mezzi con cui possono essere intrapresi verranno esaminati in dettaglio nel presente paragrafo.

A parte eventi bellici di varia entità, le strade possibili sono teoricamente percorribili a velocità sostenuta. Mediamente, con una buona jeep, si potrà tenere una velocità di crociera di circa 40-50 km/h. Naturalmente, a piedi la differenza è notevole (4-5 km/h). Ma non crediamo probabile che qualcuno sia tanto stolto da affrontare l'impresa *pedibus calcantibus* (oppure no?).

Attraverso l'Austria in fiamme

La strada che attraversa l'Austria è sicuramente la più veloce tra quelle percorribili in automobile. Per arrivare a Friburgo, infatti, si può percorrere il tragitto: Verona - Trento - Bolzano - Brennero - Innsbruck - Lago di Costanza - Friburgo (circa 550 km).

Gli Alleati hanno sfondato il fronte il 26 aprile lungo la linea tra Germania e Francia, spingendo le truppe dell'Asse verso sud-est, lasciando lungo la strada alcune sacche di resistenza. Quando, il 2 maggio, la guerra in Germania sarà praticamente finita, alcuni sbandati continueranno ad opporre resistenza in Austria.

Gli Investigatori si imbattono, lungo il loro percorso, prima nelle truppe dell'Asse in fuga, poi negli Alleati che incalzano.

L'incontro con una pattuglia di austriaci si risolverà sempre con uno scontro a fuoco o con una fuga. Gli austriaci attaccheranno per uccidere gli Investigatori e togliere loro l'equipaggiamento, agli Investigatori non rimarrà altro che combattere o fuggire. Le pattuglie saranno abbastanza malridotte e male armate, ma piuttosto numerose (2D4 persone). In caso di scontro a fuoco, un'evidente dimostrazione di superiorità in termine di armi e capacità bellica metterà ben presto in fuga il nemico.

Se incroceranno convogli alleati in marcia, dopo un veloce esame dei documenti del CLN, gli Investigatori verranno ignorati. Si ricordi che le truppe Alleate vanno in direzione opposta rispetto a quella degli Investigatori e, quindi, non potranno offrir loro protezione.

Col permesso dei pacifici Svizzeri

La strada più tranquilla, ma anche più "penalizzante" è quella che passa per la Svizzera, attraverso il tragitto: Verona - Milano - Como - Lugano - Airolo - Basilea - Friburgo (circa 485 km).

Durante la seconda guerra mondiale, la Svizzera si mantenne sempre neutrale, fornendo asilo e aiuto ai profughi di tutta Europa. I confini della Svizzera risultavano sempre ben presidiati. Tentare di passare di nascosto causerà certamente un pericoloso scontro a fuoco con le guardie di confine e condurrà, inevitabilmente, alla fuga o alla cattura degli Investigatori. Se i nostri eroi cercheranno di passare pacificamente il confine, dovranno sottostare ad un meticoloso interrogatorio (lungo almeno un giorno) in un campo profughi ed abbandonare tutto l'equipaggiamento militare. Naturalmente, l'integerrima burocrazia elvetica non mancherà di rilasciare una regolare ricevuta garantendo la restituzione di tutto quanto è stato requisito a guerra conclusa (a "babbo morto"). Entrati in territorio tedesco, gli Investigatori, attraverseranno zone devastate dal passaggio della guerra. Inoltrandosi nella foresta nera, tuttavia, lo scenario si farà più pacifico e la guerra, combattuta con le armi da fuoco, apparirà più lontana.

Attraverso la terra dei Galli

Una strada abbastanza sicura, ma anche piuttosto lunga, è quella che attraversa la Francia liberata dagli Alleati, passando per Verona - Mantova - Torino - Frejus - Bourgen Br. - Besançon - Mulhouse - St. Louis - Friburgo (circa 960 km).

La Francia era stata liberata dal giogo nazista sin dal 1944. L'offensiva al fronte tedesco partì proprio dalla Francia, il 26 aprile, in direzione Mannheim - Stoccarda. Pertanto, la linea di confine tra Francia e Germania è ricca di posti di blocco e campi alleati, ed il territorio francese è sicuro tranne che per gli italiani: infatti, quando gli italiani giunsero nella Francia meridionale assieme alle truppe di occupazione tedesche, non sempre lasciarono un buon ricordo. Se gli Investigatori si troveranno ad attraversare questa regione faranno meglio a sfoggiare un ottimo francese, negando le loro origini italiane, a meno di non voler incorrere in uno sconveniente linciaggio da parte della folla inferocita di qualche ridente cittadina di confine. Per viaggiare più sicuri, dovranno evitare i contatti con gli abitanti, allungando ulteriormente il percorso, dormendo all'addiaccio e digiunando religiosamente.

Se gli Investigatori riusciranno a convincere Gasparotto e Fiordelmondo ad aiutarli in una maniera concreta, questo percorso seguito per via aerea risulterà il più agevole. In tal caso, gli Investigatori incontreranno a Verona un vecchio pilota, collaudatore di prototipi durante la Grande Guerra, privo di un occhio, dall'ampio ventre e perennemente semi ubriaco, tal Gabriello Pampini. Costui, nonostante le apparenze, entra totalmente in simbiosi con i mezzi che pilota e, tra cabrate, giri della morte ed esclamazioni del tipo "Eja eja, Compagni Savoia!", condurrà i nostri eroi sani e salvi, anche se un po' provati dall'esperienza, su un campo di aviazione militare vicino Mulhouse. Da qui, potranno proseguire con la jeep più scassata del campo.

La Foresta Nera

Alcune note storico geografiche

Collocata nella regione sud occidentale della Germania, la Foresta Nera rimase allo stato di *Urwald*, ovvero di *selva primigenia* fino all'Alto Medioevo. Fino al VI-VII secolo d.C., la Selva Nera fu un ducato indipendente degli Allemanni e non conobbe, pertanto, il paleocristianesimo romano. Fino al 1400, infatti, il cristianesimo non riuscì a penetrare in questa aspra e desolata regione.

Assediata dalla modernità, la Foresta Nera ha pur sempre orridi e cascate, laghi di montagna e boschi di faggi e larici, querce e castagni ancora abitati dalla volpe e dal tasso, dal gatto selvatico e dal daino, dal picchio e dalla civetta. Le sue cime arrotondate, mai eccessive, assumono un aspetto fiabesco quando sono spolverate dalla neve. Schiere di alberi secolari proteggono dal vento le immense fattorie dai tetti spioventi.

La domenica, le donne indossano il cappello tradizionale, sul quale si affastellano i grandi pon pon: rossi per le vergini, neri per le maritate. Per i tedeschi, la Foresta Nera continua tuttora ad esprimere il più profondo *Heimatgefühl*, il sentimento della Patria.

L'itinerario degli Investigatori

Friburgo, è stata una delle più belle città del Baden-Württemberg, ma ha perso buona parte del suo fascino a causa dei reiterati bombardamenti. Situata a 269m di altezza, la città contava a fine guerra 35000 abitanti, molti dei quali si erano trasferiti nei paesini limitrofi, meno toccati dal conflitto. La città antica delimitata dal *ring*, viale circolare posto su quelli che, un tempo, erano i fossati di fortificazione, è dominata dalla splendida cattedrale, miracolosamente uscita indenne dai bombardamenti.

Passando attraverso la città, gli Investigatori assisteranno alla macabra scena dell'estrazione di cadaveri dalle macerie della città. Se qualcuno dei nostri eroi si dimostrerà tanto insensibile da chiedere informazioni sulla direzione per Furtwangen, gli abitanti si limiteranno a rispondere: "*Das ist nicht Furwangen Richtung, das ist Höllenfahrt*" (Questa non è la strada per Furtwangen, questa è la discesa all'Inferno).

Tra Freudenstadt e Friburgo è collocata Furtwangen, cittadina con 2700 abitanti, a 870m di altezza. La città vanta il più importante quartiere orologiaio della Selva Nera. Inoltre, nelle vicinanze (6 Km), c'è la cima del Brend, a 11488m di altezza, che offre un vasto panorama.

Tra Friburgo e Furtwangen, una stretta stradina si diparte dalle gole dell'Hexenloch e conduce ad un piccolo agglomerato costituito da quattro case arroccate attorno ad un antico mulino in cui, dice la leggenda, nel Medioevo si tenevano messe sabbatiche. Qui, tra gli alberi secolari che circondano il mulino maledetto, Hitler e Nyarlathotep stanno organizzando la cerimonia per l'evocazione dell'arma finale: Shub-Niggurath.

E' molto improbabile che, senza indicazioni precise, gli Investigatori notino la stradina che conduce al luogo dell'evocazione...

Furtwangen

L'atmosfera del paese risulta estremamente strana e rarefatta. Gli abitanti sembrano aggirarsi in preda ad una sorta di stupito torpore e sembrano compiere le normali azioni quotidiane in uno stato di ottundimento molto diverso sia dalla normale operosità teutonica, sia dalla silenziosa rabbia che caratterizzava gli abitanti dei paesi bombardati.

Questo stato di trance è stato indotto negli abitanti di Furtwangen dalla somministrazione di una potente droga, nota come *Droga del Comando*³. Per porre sotto controllo l'intero paese, i membri dell'ARF hanno contaminato con la droga del comando le quattro fonti da cui gli abitanti attingono

³La droga del comando utilizzata a Furtwangen è una variante di quella che Milena Jugovich utilizzò a Motteggiana per sottomettere il popolo dei Ghoul. La variante utilizzata a Furtwangen è più leggera, dato che il mana degli umani è meno forte rispetto a quello delle creature delle tenebre.

quotidianamente l'acqua potabile. Inoltre, gli appartenenti al corpo scelto del Führer si sono sostituiti alle personalità del paese per guidare i villici e mantenere una parvenza di normalità. Tuttavia, negli ultimi tempi, gli uomini di Hitler si sono assentati sempre più di frequente per organizzare la cerimonia di evocazione. Il popolo di Furtwangen, drogato e abbandonato a se stesso, sta lentamente regredendo ad uno stato di totale apatia. Aggirandosi per le vie del paese e sbirciando attraverso le imposte semichiusure, non sarà affatto raro vedere qualche villico seduto in poltrona fissare apaticamente una parete vuota. Questo significa che, quando gli uomini di Hitler non saranno in paese, gli Investigatori potranno muoversi liberamente, cercando e raccogliendo indizi.

L'osteria

L'ingresso dell'osteria "*Die Droschke von Ubert*" (La botte di Uberto) si apre sulla piazzetta del paese, allietata a periodi irregolari dai rintocchi dello sgangherato orologio della torre campanaria, le cui lancette non sempre seguono il verso orario. L'insegna rappresenta un grosso tizio baffuto e barbuto, seduto su una grossa botte, nell'atto di tracannare uno *stiefel* (boccale a forma di stivale) ricolmo di birra.

In contrasto con l'aspetto lieto e godereccio ispirato dall'insegna, l'unico stanzone che costituisce l'osteria è buio, silenzioso ed alquanto triste. I pochi avventori, perlopiù di età avanzata, tracannano meccanicamente e silenziosamente enormi boccali d'*acqua*. Gli unici rumori (alcuni cenni di canzonaccia sguaiata e rutti sonori) provengono da un angolo appartato dell'osteria.

Dietro il lungo bancone, si arrabatta stancamente l'oste Ubert, anch'egli preda della droga del comando. L'oste si limiterà a servire stancamente gli avventori obbedendo a qualunque richiesta, dimenticandosi anche di richiedere il pagamento delle bevande servite. Se interrogato in maniera precisa e circostanziata, Ubert sarà in grado di dare indicazioni circa le notizie di pubblico dominio riguardanti il paese.

Analogo comportamento si otterrà intrattenendosi con gli altri avventori, fatta eccezione per il rumoroso abitante dell'angolo dell'osteria. Trattasi di Fritz Mann, ex-guardiacaccia, ex-eroe della grande guerra, ex-marito infedele, ex-indefesso lavoratore, attuale ubriacone professionista del paese, che sopravvive grazie alla "lauta" pensione di guerra prontamente convertita in alcool.

A seguito del basso tasso di sangue nell'alcool che gli scorre nelle vene, Fritz darà raramente risposte coerenti, ma la sua rumorosa vivacità non mancherà di contrapporsi all'ottundimento che caratterizza gli altri abitanti di Furtwangen. Il motivo della sua vivacità è determinato dal fatto che egli non assume la droga del comando, dato che non beve acqua da alcuni anni: "*Wasser für Froschen, Bier für Mich*" (Acqua alle Rane, Birra per Me). Ogni tentativo di disintossicazione fallirà in partenza: si richiede almeno una settimana di totale purificazione.

Un Tiro Psicologia consentirà di notare che, nonostante l'alcool ingerito, la mente dell'ubriaco sembra più presente ed autonoma di quella degli altri abitanti di Furtwangen.

Se qualcuno degli Investigatori decidesse di dissetarsi, consultare i paragrafi relativi all'ubriachezza o agli effetti della droga del comando.

Le fonti

Gli abitanti di Furtwangen si riforniscono d'acqua presso quattro fonti distribuite per il paese. Tutte le sorgenti sono state inquinate opportunamente per rilasciare in continuazione dosi di droga del comando nell'acqua corrente. Tutte le fonti sono costituite da una cannella che sporge dalla roccia e sono seguite da una vasca con abbeveratoi. Esaminando la fonte, un Tiro Individuare permetterà di notare che, all'interno della canna metallica che funge da condotta per l'acqua, c'è una sostanza

resinosa impregnata di polverina bianca. Ovviamente, la polverina bianca è la droga. Se gli Investigatori hanno già visto la droga nella precedente avventura a Motteggiana (Cfr. *Delikatessen*), potranno riconoscerla con un Tiro Conoscenze, altrimenti sarà necessario un Tiro Miti.

La bottega dell'orologiaio

Tutta la regione è rinomata per i suoi precisi artigiani orologiai e, in particolare, quello di Furtwangen, Sigmund Gehör, è noto per la straordinaria ingegnosità dei meccanismi dei suoi orologi a cucù. Sigmund è sordo come una campana e la droga lo ha reso completamente incapace di lavorare ai propri orologi, soprattutto su quelli a cucù che sono i più complessi. Pertanto, le tempistiche degli orologi più recenti sono completamente sballate ed i graziosi uccellini di legno cinguettano in continuazione. L'allucinante clamore potrà essere udito fin dalla strada.

Ovviamente, Sigmund non potrà dare indicazioni utili agli Investigatori, ma l'Abile Custode potrà utilizzarlo per dare un tocco di colore (viola) all'investigazione.

Il Municipio (giornale e ordine pubblico)

Nell'edificio che ospita il Sindaco Hans Teddybär, sono alloggiati anche l'archivio dell'anagrafe, la sede del foglio notizie locale (ed il suo archivio), nonché l'ufficio del capo della Polizia di Furtwangen (Richard Voss). A causa dei nefandi effetti della droga del comando, nessuno si aggira nell'edificio e gli Investigatori saranno liberi di andare dappertutto e di scartabellare ovunque.

Se gli Investigatori chiederanno informazioni a qualunque abitante di Furtwangen circa il Sindaco o i tutori dell'ordine, gli interrogati risponderanno laconicamente che sono al mulino.

Le uniche indicazioni interessanti si potranno ricavare dall'analisi dell'archivio del *Furtwangen Zeitung*. Si noterà, infatti, che fino a cinque - sei mesi prima, il giornale non si limitava a riportare bollettini di guerra e notizie politiche, ma era vivacizzato da notizie di colore locale e piccole storie di piccoli uomini della Foresta Nera. Al contrario, i numeri più recenti, sembrano scritti da una mano più fredda ed impersonale. Per notare tutto questo sarà necessario un Tiro Lingua Tedesca ed un Tiro Psicologia.

Notare che, nei numeri più vecchi, vengono spesso citate riunioni e manifestazioni presso la sede locale del Club Alpino, e la Festa delle Streghe al vecchio mulino di Hexenloch dove le vecchie leggende narrano che, nel Medioevo, si tenessero messe sabbatiche.

Il numero più recente del *Furtwangen Zeitung* è appeso in una bacheca. Il foglio si dilunga nell'espone le inequivocabili vittorie dell'esercito tedesco sul fronte russo e sul probabile arrivo di nuove forniture di burro e birra dal nord.

Il Club Alpino e la locanda

Il *Furtwangen Alpenklub* è un ritrovo ai margini del paese, impossibile non notarlo, grazie all'insegna rappresentante un omino che scia e alle svariate indicazioni disseminate per tutto il paese. Queste conducono ad un edificio un po' discosto dalle case più vicine, che occhieggia da un declivio in posizione panoramica.

Il gestore della locanda giace, anch'egli, in stato pseudo catatonico a casa sua. La locanda, pertanto, è in stato di semiabbandono: tavoli, sedie e boccali di birra sono ricoperti da uno spesso strato di polvere; anche le sei stanze per gli ospiti, al piano superiore, sono in ordine ma avrebbero bisogno di una bella spolverata. Al piano terra, troneggia un'ampia mappa turistica della zona intorno a Furtwangen, vari disegni in tipico stile un po' naïf vivacizzano la presentazione delle varie località ed attrazioni turistiche:

- Un alta torre con orologio spicca su Furtwangen,

- Un orso pacioccone divora il miele alle pendici del Brend,
- Una trota argentata guizza tra le spume del Wildgutach,
- Una strega nasuta su una scopa volante ghigna sopra un mulino arroccato tra le gole dell'Hexenloch.

Le indicazioni riportate sulla mappa sono sufficienti per raggiungere ciascuna delle località descritte nella mappa (tutte nei dintorni).

La Chiesa

La chiesetta dal tetto spiovente realizzata in legno stagionato sorge lungo la strada principale, ai margini della città, vicino al bosco. Da quando gli amici di Hitler hanno preso il controllo del paese, la casa del Signore è divenuta il cenacolo della blasfemia cthuloide.

La cappella è immersa in una soffocante penombra. Una luce stentata filtra a malapena dalle vetrate impolverate. Gli Investigatori potranno avanzare senza il rischio di inciampare solo procedendo con cautela.

Con una prima occhiata si distinguerà lo spartano arredamento interno: un grosso crocifisso sopra l'altare, semplici panche di legno rozzo e alcuni quadri alle pareti (probabilmente, le stazioni di una via crucis). Una porticina su di un lato in fondo all'unica navata, conduce alla sagrestia. Qui gli Investigatori potranno trovare una gran quantità di polvere, resti di sermoni risalenti ad almeno sei mesi prima, un dozzina di quadri rappresentanti una via crucis, accatastati in malo modo, ed una grossa effigie di cristo crocifisso (senza la croce), gettata in un angolo. I quadri e l'immagine del redentore nella chiesa sono stati opportunamente sostituiti...

Un'attenta analisi della *via crucis* esposta in chiesa rivelerà che le scene descritte sono quanto meno poco ortodosse. I boschi sullo sfondo sono piuttosto strani: non si è mai sentito parlare di sequoie giganti in Palestina! Inoltre, le configurazioni stellari sono decisamente anomale: un Tiro Astronomia rivelerà che mai, sulla terra si sono viste cose del genere. Come se non bastasse, non c'è traccia di Cristo, mentre ricorre spesso un tizio dalla pelle olivastra, abbigliato come un faraone egiziano... mah, forse saranno di ispirazione biblica!

La scoperta più traumatica sarà costituita dalla "cosa" che sostituisce il Cristo crocifisso in fondo alla sagrestia: la figura a braccia allargate, appesa con chiodi di ferro, veste abiti talari. Ancora riconoscibile solo per le vesti da sacerdote, il prete della parrocchia è stato completamente avvizzito e gli è stato accordato l'enorme privilegio di sostituire il figlio del suo principale in una scomoda posizione... La visione frutterà agli incauti osservatori la perdita di 1/1D4 SAN.

Hexenloch

Dirigendosi verso Friburgo, dopo aver attraversato il Wildgutach, una stretta stradina sterrata, quasi invisibile, che si diparte dalla strada, conduce ad Hexenloch. Sarà impossibile individuare la strada a meno di aver esaminato la mappa al Club Alpino. Se gli Investigatori avranno esclusivamente le informazioni reperibili sul "giornale" di Furtwangen, dovranno superare un Tiro Individuare per trovare la strada.

Lo sterrato attraversa quattro case semidiroccate e reca ad un mulino dall'aspetto tetro ed antico. La vecchia costruzione è in ottimo stato di conservazione: una grossa ruota si muove pigramente sotto la spinta delle acque del Wildgutach. I vetri alle finestre sono integri e l'interno è celato da tende oscure.

Se gli Investigatori forzeranno la porta quando non c'è nessuno all'interno (vedi paragrafo "Successione degli Eventi"), troveranno esclusivamente una radio da campo, generi alimentari (razioni da campo), alcuni zaini e 7 sacchi a pelo.

Dietro al mulino, un Seguire Tracce o un Tiro Individuare, consentirà di notare un ripido sentiero che si inoltra nella foresta ed è segnato dalle recenti impronte di diversi uomini muniti di stivali. Il sentiero sbuca nell'ampia radura prescelta per l'evocazione. Ad un lato della radura sorge il nefando altare, attorno al quale saranno spesso affacciati il Führer in persona con i fedeli dell'ARF ed il resto della squadra di fidatissimi (vedi paragrafo "Successione degli Eventi").

Se, durante la fase di avvicinamento, gli Investigatori saranno eccessivamente rumorosi, Hitler ed i suoi collaboratori organizzeranno un festoso comitato di benvenuto, a base di incantesimi e fuochi artificiali (mitra, pistole, ecc...).

Successione degli Eventi

Una lieta combriccata teutonica

Il corpo di stanza ad Hexenloch è costituito da sette persone: Adolf Hitler (il Führer), Frederick Krüger Valdstein e Otto Weimar von Krantz (Agenti dell'ARF), Ralf Mrowka e Tonio Frohlich (Guardia personale del Führer), Richard Wischnewski (Sindaco), Johan Peter Lallemand (Capo della Polizia).

Dal 30 aprile, il gruppo si è stabilito al mulino di Hexenloch; tuttavia il finto Sindaco ed il finto Capo della Polizia tornano in paese tutte le sere in cui il tempo lo consente per verificare che la droga del comando abbia ancora i suoi effetti. In paese, i due impostori faranno in modo di circondarsi sempre del maggior numero possibile di paesani, allo scopo di utilizzarli contro eventuali intrusi. Solitamente, arrivano in paese poco prima del tramonto e ripartono alle prime luci dell'alba. Un loro eventuale mancato ritorno insospettirà *fortemente* i rimanenti del gruppo, i quali decideranno di accelerare le procedure di evocazione ma non si allontaneranno da Hexenloch.

Investigatori o improvvidi turisti?

Le probabilità d'insuccesso aumentano con il tempo sprecato in paese. Quarantott'ore dopo l'arrivo degli Investigatori a Furtwangen, la popolazione inizierà a transumare verso Hexenloch, capitanata dal Sindaco e dal Capo della Polizia, come pecore guidate al macello da due ringhianti cani da pastore.

Se gli Investigatori si faranno notare portando lo scompiglio in paese, lasciando segni del proprio passaggio o, addirittura, entrando in contatto con i due impostori, la partenza del popolo di Hexenloch sarà preceduta da un bel falò. Infatti, Richard e Johan Peter ordineranno alla popolazione zombificata di rinchiudere gli ospiti indesiderati nella locanda e di appicarle il fuoco. In tal caso, gli Investigatori dovranno ingegnarsi per sfuggire alle fiamme; evitare di finire soffocati dal fumo, ad esempio usando tessuto bagnato per respirarvi attraverso; attendere che la folla si disperda per evitare di essere calpestati a morte; uscire dal locale prima che la struttura, divorata dalle fiamme, imploda sugli sfortunati occupanti. A questo punto, se saranno ancora in grado di strisciare fino ad Hexenloch, gli Investigatori si troveranno nel bel mezzo della cerimonia di evocazione.

Attenti... E' la festa della mamma!

Nella radura fervono gli ultimi preparativi: ogni spazio libero è occupato dagli attoniti abitanti di Furtwangen. Sull'altare poggia la nefanda statuetta, circondata da cinque tetre figure. Tre di loro

(Hitler ed i due agenti dell'ARF) indossano le vesti cerimoniali (Heinrich ne aveva una simile nella sua villa veronese). I due rimanenti se ne stanno impettiti nelle loro inappuntabili divise da SS.

Se gli Investigatori interverranno prontamente per distruggere la statuetta, dovranno solo sfuggire al calpestamento della folla, ai precisi tiri dei due agenti delle SS e agli implacabili incantesimi dei due agenti dell'ARF. In caso contrario, rischieranno il confronto con Il Caos Strisciante in persona...

Nei minuti successivi, dopo alcune nenie gutturali, una terrificante colonna di fuoco nero (?) si solleverà di fronte all'altare. Dopo essersi innalzate di oltre dieci metri, con la furia di un vulcano in eruzione ed il fragore di un tuono biblico, le oscure lingue di fiamma collasseranno al suolo, ricondensandosi in una imponente figura umanoide, di pelle scura, con gli occhi neri ancora fiammeggianti. La visione causerà la modica perdita di 1d4/1d8 SAN. Le figure in nero si prostreranno deferenti di fronte all'Oscuro Signore. Nyarlathotep, con un cenno del capo, indicherà al Führer di proseguire la cerimonia. Intervenire in questa fase risulterà molto controindicato. Nyarly si libererà degli intrusi con precisi e letali incantesimi Fuoco Mortale.

A questo punto della cerimonia, Johan Peter abbrancherà il primo paesano che gli capiterà a tiro e lo sgozzerà, inondando col suo sangue l'altare. Una densa nebbia inizierà a fluire dalla statua e le fronde degli alberi circostanti cominceranno ad agitarsi all'unisono con la cantilena degli evocatori. Richiamati dal sangue e dalla nenia, due Cuccioli Oscuri faranno il loro ingresso nella radura, calpestando e lacerando le carni degli sfortunati paesani sulla loro strada. Il tutto costerà agli astanti la bellezza di 1d6/2d8 SAN. Questo è il momento migliore per intervenire. La confusione causata dai cuccioli consentirà agli Investigatori di distruggere la statuetta con un preciso colpo di arma da fuoco e di darsi, quindi, alla fuga, nascondendosi tra la folla (Tiri Destrezza e Forza per sfuggire alla calca) o nel bosco (Tiro Nascondersi o Mimetizzarsi). La fuga verrà resa più concitata dai tentacoli vorticanti di un cucciolo, che si porrà sulle tracce degli Investigatori, distruggendo ogni cosa che incontrerà sul suo cammino (ponti e palazzi compresi). Naturalmente, il Cucciolo Oscuro si guarderà dall'uscire dalla foresta. L'altro cucciolo, vinto dalla gola, resterà a guardia dei cultisti festanti, a fare uno spuntino in attesa del ritorno del fratellino (yak yak).

Se fino ad ora gli Investigatori non saranno intervenuti interrompendo il rito, ora possono risparmiarsi la fatica di farlo. Anzi, sono vivamente consigliati di associarsi ai cultisti in preghiera. Forse ciò che comparirà avrà pietà di loro e li ucciderà in maniera relativamente rapida e indolore. Infatti, dopo l'evocazione dei cuccioli, la nebbia che impregna la radura andrà addensandosi in solide volute giallognole e pustolose... Shub-Niggurath si materializzerà in mezzo agli esterrefatti Investigatori, spenti ed ingrignati come tizzoni riarsi da ore di fuoco bruciante.

Se, durante una qualunque delle fasi del rito, gli intrepidi avventurieri riusciranno a distruggere la statuetta, prima che l'evocazione si sia compiuta, Hitler verrà avvizzito dal suo oscuro datore di lavoro, che comparirà, sotto il solito aspetto di un uomo imponente dalla pelle olivastria, ben visibile agli improvvidi Investigatori. Lo spettacolo costerà loro appena 1/1D4 SAN. I nostri eroi non dimenticheranno facilmente lo sguardo demoniaco di Nyarlathotep, appena intravisto, mentre l'oscura figura scompariva nell'ombra.

Un abile colpo di mano

Se i PG riusciranno a raccogliere rapidamente le informazioni sparse in paese ed a recarsi alla radura prima dell'inizio dell'evocazione, avranno la possibilità di chiudere precocemente i giochi della partita in corso.

Dopo una succinta ispezione del mulino delle streghe, giungendo silenziosamente alla radura, gli Investigatori avranno modo di assistere ad una scena inquietante. Il Führer ed i suoi fidi sono affacciati attorno ad un altare sacrificale su cui poggia la famigerata statuetta. Il lavoro avviene

sotto l'occhio vigile di un uomo imponente e dalla pelle olivastria, riverito da Hitler in persona. Dopo aver esaminato lo stato dei lavori, compiaciuto dai progressi fatti, l'Oscuro Signore si congederà dai presenti nientemeno che attraverso un varco dimensionale, da lui stesso aperto allo scopo, davanti agli esterrefatti Investigatori che testimonieranno l'avvenimento con una perdita di 0/1 SAN.

La via più breve per evitare l'evocazione di Shub-Niggurath consiste nel distruggere la statuetta catalizzatrice. Dopo la chiusura del varco dimensionale, Hitler ed i suoi fidi resteranno per quasi un minuto in rapita adorazione del Nero Signore ed i nostri eroi potranno approfittare di questo momentaneo stato di smarrimento, rubando (pericoloso) o meglio distruggendo la statuetta.

Se saranno tanto stolti da rubare la Cibele di pietra, raccomandiamo alla perversa fantasia del sadico Custode il destino degli sfortunatissimi Investigatori. Se invece gli Investigatori distruggeranno la statuetta, gli eventi precipiteranno in loro favore. La vista della statuetta distrutta farà definitivamente cadere gli ultimi brandelli di razionalità ancora presenti nell'instabile mente del Führer. Il folle dittatore teutonico inizierà a sparare all'impazzata su tutti, amici e nemici, conscio dell'orribile destino che ormai lo aspetta. Le guardie personali del Führer saranno gli unici che riusciranno a mantenere un minimo controllo sui nervi, tanto da tentare l'inseguimento e l'eliminazione dei fuggiaschi.

Se gli Investigatori si daranno alla fuga senza accertarsi del destino di Hitler vivranno sempre nel dubbio: che ne è stato del più grande cultista del Reich? Se il dubbio rende insonni le vostre notti, contattate liberamente gli Autori, i quali improvviseranno per voi un'estrosa soluzione...

Epilogo

Se sopravviveranno alla furia di uomini e demoni, superata Furtwangen, gli Investigatori si imbattono in una colonna della I Armata francese, diretta verso l'Austria. Se gli Investigatori descriveranno le loro vicende a qualche membro dell'esercito Alleato, con ogni probabilità, verranno prontamente internati in un ospedale da campo per malattie mentali. Naturalmente, nessuno crederà alle loro farneticazioni. Dopo l'internamento, naturalmente, il CLN li ripudierà, negando di aver mai avuto contatti con loro.

Se riusciranno a tornare in patria, senza dimostrare agli Alleati la loro instabilità mentale, gli Investigatori dovranno riuscire a convincere Gasparotto e Fiordelmondo di avere effettivamente svolto un ruolo essenziale nelle sorti della guerra. Se non passeranno un opportuno Tiro Raggiare o Convincere, verranno allontanati senza tanti complimenti in mezzo ad un mare di affermazioni ingiuriose nei confronti dei loro riveriti antenati. In caso contrario, il dinamico duo di politici non mancherà di sfruttare questa missione a scopi politico-elettorali: la missione svolta dagli intrepidi giocatori avrà un ruolo determinante nell'elaborazione del piano Marshall di aiuti economici all'Italia, oltre ad aprire un roseo futuro a tutti gli Investigatori nel torbido mondo della politica italiana del dopoguerra... al cui confronto, persino Nyarlathotep, in qualità di Signore del Caos, non avrebbe saputo far meglio.

La statuetta

La storia

A partire dal II secolo a.C., il culto di Cibele, antico ed originario della Frigia, conobbe una rinnovata diffusione tra i villaggi etruschi. L'influenza del culto fu maggiore negli abitati, come Tarquinia, ove più evidente era l'influenza ellenica. Con l'avanzare delle legioni romane e dei loro déi, le cruente forme originarie del culto andarono scomparendo, conservandosi in tutta la loro spietata ferocia solamente in quei villaggi che si opponevano con maggior vigore all'avanzata di Roma.

In particolare, i tenebrosi aruspici sfuggiti al loro fato e riparatisi nelle malsane paludi che, una volta, infestavano il territorio dove oggi sorge Latina, iniziarono a progettare la loro riscossa. Studiando rotoli di obliata sapienza resi marcescenti dall'umidità delle paludi e mobilitando oscuri poteri, focalizzando il proprio odio per l'invasore su un antico manufatto, gli improbi sciamani giunsero a creare un potentissimo catalizzatore, che consentisse loro di evocare Shub-Niggurath (in arte, Cibele) con le residue energie. Tuttavia, decimati dalle daghe romane, fiaccati dalla fame e dalla malaria, prosciugati dai sovrumani riti perpetrati, essi perirono miseramente prima di poter scatenare Il Nero Capro dai Mille Cuccioli contro i propri avversari.

La piccola Cibele dal cuore di pietra fu rinvenuta da un gruppo di legionari romani in uno degli ultimi villaggi ribelli, un fatiscante ammasso di capanne, abitato esclusivamente da corpi decomposti. La statuina venne recata al Pontifex Maximus. Questi, dopo aver consultato i saggi, gli aruspici ed i più fidati consiglieri, decise di custodire il pericoloso catalizzatore insieme al tesoro di Roma, dopo aver riposto al suo interno, una pergamena che ne descriveva i terribili poteri.

La statuetta andò perduta nel V secolo d.C. in seguito ai reiterati saccheggi di Roma da parte di Unni e Vandali. Se ne ritrovano le tracce solo nei primi anni del nuovo millennio, quando San Romualdo, fondatore dell'eremo di Camaldoli, ne giunge in possesso in maniera misteriosa. Compresone il malefico potere, San Romualdo scaglia sull'oggetto una potente maledizione, allo scopo di impedire a chiunque di possederla abbastanza a lungo da comprenderne appieno i poteri. Per non attirare indicibili sventure sull'eremo neonato, la Cibele Maledetta viene custodita nel sotterraneo di una piccola cappella vicina all'eremo. Lì rimane per diverse centinaia d'anni, fino a che, alcuni napoleonici senzadio non devastano la cappella, trafugandone i tesori e la statuetta.

A partire da questo momento, un abile storico sarà certamente in grado di seguire il percorso della piccola Cibele, esaminando il succedersi di infausti eventi attraverso l'Europa di fine ottocento. Nel 1943, dopo aver lasciato dietro di sé un'ampia e lunga traccia di sangue, Cibele approda al Museo Egidio Sparapani, e da qui la Storia si fa Cronaca.

I poteri

La statuetta era stata concepita per aumentare le probabilità di evocazione di Shub-Niggurath. Precisamente, bagnandola con sangue umano appena stillato da una vita recisa, la probabilità percentuale di evocare Shub-Niggurath aumenta di un valore pari \cos^3 della vittima uccisa.

Oltre a questi poteri, voluti dagli originari artefici dell'oggetto, ve ne sono altri legati alla maledizione di San Romualdo. Chiunque entri in possesso della piccola Cibele dovrà passare un Tiro Fortuna ogni giorno. Se il Tiro Fortuna avrà successo, il malcapitato verrà colpito da accidenti minori e non invalidanti⁴. Un fallimento del Tiro Fortuna avrà, come conseguenza, eventi terribili,

⁴Piccolo raffreddore, scolo, colpo della strega, crampi, storte, emicranie, adulteri subiti, appuntamenti mancati, rotture di oggetti vari, smarrimenti, furti, ecc.

talvolta addirittura mortali⁵. Naturalmente, tutto questo non riguarda coloro che riusciranno a fallire in maniera catastrofica il Tiro Fortuna (centrando un bel 100). In tal caso, la sventura colpirà ad area⁶.

La droga del comando

La droga ed i suoi effetti

Il controllo sugli sfortunati abitanti di Furtwangen si basa sulla continua assunzione della droga del comando. Si tratta di una annacquata variante rispetto alla ben più potente pozione che viene, talvolta, somministrata da potenti streghe e/o stregoni a creature inferiori del pantheon cthulhoide, al fine di ottenerne l'assoluta obbedienza.

Ingrediente fondamentale per produrre la droga è la polvere di stelle (meglio nota come polvere di Naclanath). Tale polvere viene raccolta dai Fungi di Yuggoth sulla superficie delle stelle morte ed ha un peso specifico superiore di dieci volte rispetto al piombo (circa 113 Kg/dm³). La polvere ha un colore luminescente che varia in continuazione e brilla al buio.

Una lieve luminescenza si mantiene anche quando la droga viene combinata con materiale resinoso per consentirne un lento discioglimento. Questa luminescenza residua permetterà una più facile individuazione dei boli di droga abilmente piazzati in corrispondenza delle fonti che riforniscono il paese d'acqua.

Ogni giorno che si beve esclusivamente acqua drogata, la vittima dovrà superare un check di MAN altrimenti perderà 1 punto MAN ed 1 punto INT, fino al raggiungimento del minimo di 2 punti di MAN e di 6 punti di INT. Questa perdita è temporanea: ogni giorno di disintossicazione dalla droga consentirà di recuperare 1 punto MAN ed 1 punto INT. Ovviamente, le vittime della droga saranno estremamente arrendevoli a suggerimenti esterni e totalmente prive di iniziativa.

L'alcol ed i suoi effetti

Gli Investigatori che decideranno di intrattenersi per qualche tempo nella ridente cittadina di Furtwangen, avranno due alternative: bere l'acqua del paese e soccombere lentamente agli effetti della droga oppure adattarsi agli alcolici disponibili nella fornitissima osteria del paese.

Per ogni giorno passato a tracannare esclusivamente alcolici, ogni investigatore soggetto all'anomala dieta dovrà tirare 1d20: se il risultato sarà inferiore alla COS, l'investigatore avrà, come unica conseguenza, un alito draghesco ed uno spiccato buonumore. Se il risultato sarà uguale o superiore alla COS si avranno problemi vescicali accompagnati dagli effetti elencati nella seguente tabella.

⁵Colpi di arma da fuoco, coltellate, pianoforti che precipitano da grande altezza, bombe, investimenti da parte di auto impazzite, piccole frane, fulmini, infarti e malattie fulminanti varie, amputazioni, impotenza, ecc.

⁶Tifoni, terremoti, epidemie, guerre, meteoriti, Contessine del genere Onorata-Frescobaldi-Calasanzio in crisi logorroica, reazioni nucleari incontrollabili e lepidozze affini...

1d20 - COS Nefandi Effetti

0-1	Lieve diuresi e cerchio alla testa
2-3	Lieve diuresi e forte cerchio alla testa (-5% a tutte le abilità cognitive). Durante la fase acuta: sbalzi d'umore
4-5	Diuresi ricorrente (Tiro Fortuna nel bel mezzo di azioni critiche) e forte emicrania (-15% a tutte le abilità cognitive, -10% a tutte le abilità fisiche). Durante la fase acuta: crisi di pianto e sonore risate
6-7	Diuresi incontrollabile, forti nausea, vomito (-25% alle abilità cognitive, -20% alle abilità fisiche). Durante la fase acuta: crisi violente contrappuntate da profferte sessuali
8-9	Totale incapacità di contenimento di deiezioni corporee, il tutto accompagnato da comportamenti vivaci e, quanto meno, poco ortodossi. In questo stato si sarà immuni alle perdite di SAN.
10 o più	Coma etilico. Risveglio con vago aroma di topo morto in bocca dopo 2d20 ore

I Libri Occulti

Nel corso dell'avventura si può venire in possesso di diversi testi di occultismo in generale o più specificamente legati ai Miti di Cthulhu. Le loro caratteristiche salienti sono qui descritte:

- *Meinen Kulten*: Lingua Tedesca, SAN -1D2, Miti +1%, Antropologia +3%, Occultismo +3%, non ha incantesimi. Il testo è una summa dei classici miti hitleriani della razza, ricollegati ad una ricostruzione degli eventi storici parallela ed alternativa alle cronache riportate dagli annali.

Gli eventi che hanno determinato lo sviluppo ed il decadere di razze ed imperi vengono connessi con l'esistenza di forze, entità e poteri situati oltre il piano normale della consapevolezza, tali da sfuggire alla comune indagine scientifica, ma evidenti alla mente dell'Übermensch. La razza ariana, secondo Hitler, è connessa nel tempo e nello spazio da un filo psichico ed etereo con il Sopramondo dei Grandi Antichi, laddove il perfetto ordine del Caos Totale si concretizza in Azathoth, e Nyarlathotep tesse questo filo nei mille intrecci dell'esistenza umana.

Insomma, tra una follia e l'altra, il testo ripercorre in maniera originale e sconclusionata le vicende dell'umanità. Chiunque riuscisse a trovare in ciò un minimo significato contatti gli Autori che non mancheranno di fornirgli di una lettera di presentazione per la più vicina sezione della neuro-deliri.

- *Malleus Maleficarum*: Latino, SAN -1D2, Miti +1%, Occulto +3%, non ha incantesimi. Si tratta di una classica raccolta di riti e pozioni, quest'ultime raramente efficaci, risalente al Medioevo. Ogni tanto, l'autore rivela una nebulosa conoscenza circa la realtà dei Miti.

- *Unaussprachlichen Kulten*: Tedesco Arcaico (Tedesco -10%), SAN, Miti, Moltiplicatore di Incantesimi, Incantesimi: Evoca/Vincola Cuccioli Oscuri di Shub-Niggurath, Contatta Segugi di Tindalos, Evoca Shub-Niggurath, Occhio di Luce e Tenebre, Vincola Gaunt della Notte, Contatta Fungi di Yuggoth, Contatta Nodens, Levitazione. Il libro è una antica edizione ottimamente conservata, gli incantesimi sono ben leggibili, anche se richiedono buone conoscenze di lingua tedesca per essere correttamente interpretati.

I Personaggi

Il Führer ed i suoi accoliti

- *Hitler*. FOR 12, COS 12, TAG 13, DES 11, FAS 17, SAN 0, INT 14, MAN 20, EDU 15, PF 12. Abilità: Convincere 70%, Raggiare 90%, Occultismo 60%, Psicologia 85%, Antropologia (a modo suo) 54%, Storia (rivista e corretta) 65%, Miti 32%. Incantesimi: Evoca Shub-Niggurath, Braccio Deviante.

Arma	% Attacco	Danno
Pistola .38	77%	1D10
Sciabola	32%	1D8+1

Che dire del pazzereellone già descritto nell'introduzione? Agli storici lasciamo i commenti e le analisi.. Qui ci limiteremo ad osservare che, con il passare degli anni ed il succedersi di stragi ed attentati, lo scarso razicinio del dittatore ha lasciato sempre più il posto alla follia.

Gli Investigatori incontreranno un individuo spiritato, mosso dalla disperazione che sta giocando ad un gioco in cui la posta in palio è il mondo.

- *Frederich Krüger Valdstein (agente dell'ARF)*. FOR 12, COS 15, TAG 14, DES 12, FAS 15, SAN 0, INT 15, MAN 16, EDU 19, PF 14. Abilità: Occultismo 60%, Miti 49%, Storia 70%, Lingua Latina 78%, Lingua Ebraica 47%, Biblioteconomia 80%, Ballare il Valzer (Strauss o niente) 69%, Letteratura Tedesca 77%. Incantesimi: Evoca Shub-Niggurath, Contatta Nyarlathotep, Evoca/Vincola Cucciolo Oscuro, Evoca/Vincola Errante Dimensionale, Incanta Spada.

Arma	% Attacco	Danno
Pistola .38	64%	1D10
Fioretto	71%	1D6+1+1D4

Frederich ha i natali a Monaco, ultimo rampollo della nobile famiglia dei Valdstein. Cresce forgiato dalla cultura spartana dei genitori, sostenitori convinti di Francesco Giuseppe. La sua indole curiosa lo induce ad approfondire gli studi di esoterismo che ampliano gli orizzonti della sua cultura classica. Al termine della disastrosa Grande Guerra, Frederich vede nel nazional socialismo l'estremo baluardo al bolscevismo regicida. Decide, pertanto, di appoggiare l'opera di Hitler con le proprie capacità e le proprie sostanze.

La sua passione per un movimento fondato da un imbianchino di umili origini non manca di irritare la sua sussiegosa famiglia, che lo allontana invitandolo a recuperare la perduta dignità. Allontanato dagli affetti familiari, lontano dagli agi, Frederich si getta anima (quel che ne rimane) e corpo nella sua missione; la sua passione per l'esoterismo lo spinge a cercare nell'occulto la strada per perseguire il suo fine: conquistare il Potere e, per suo tramite, garantire gli inalienabili diritti degli *übermensch*. Lunghe e sfibranti ricerche bibliografiche lo conducono a scoprire il mezzo per evocare il detentore di un enorme potere che egli (illuso) spera di poter controllare ed utilizzare a suo piacere: Nyarlathotep.

Dopo l'evocazione del Nero Signore, la sorte sembra arridere nuovamente a Frederich, che assurge a nuove vette di potenza insieme al suo Führer, ma la gloria dei mortali è effimera...

- *Otto Weimar von Krantz (agente dell'ARF)*. FOR 10, COS 11, TAG 11, DES 14, FAS 9, SAN 0, INT 16, MAN 16, EDU 20, PF 11. Abilità: Occultismo 54%, Miti 43%, Storia e Miti del Nord Europa 80%, Letteratura Tedesca 47%. Incantesimi: Evoca Shub-Niggurath, Evoca/Vincola Cucciolo Oscuro, Armatura Magica, Terribile Maledizione di Azatoth.

Arma	% Attacco	Danno
Pistola .38	70%	1D10
Mitra Leggero	37%	1D10+2 (per ogni proiettile)
Coltello	78%	1D4+2

Nato da una famiglia piccolo borghese (il padre insegnante, la madre casalinga), Otto cresce allevato nel mito della Grande Germania e della grande ingiustizia subita al termine della Grande Guerra. Gli interessi e le passioni del giovane von Krantz appaiono concretizzarsi nel baffuto austriaco che parla spiritato di un radioso futuro per il popolo ariano. Otto rimane, inoltre, affascinato dalle teorie del nobile Frederick, che gli sembrano fornire un utile strumento per il trionfo della fede nazional socialista. Otto è, probabilmente, il più fidato tra gli agenti dell'ARF. Il suo corpo e la sua mente saranno sempre scudo per il suo amato Führer.

- *Ralf Mrowka e Tonio Fröhlich (guardie del corpo di Hitler)*. FOR 16, COS 15, TAG 13, DES 15, FAS 12, SAN 0, INT 10, MAN 9, EDU 10, PF 14. Celare 69%, Nascondersi 60%, Schivare 52%, Scattare sull'Attenti con Sonoro Sbatter di Tacchi 90%, Passo dell'Oca 91%, Individuare 56%, Intrufolarsi 33%.

Arma	% Attacco	Danno
Pistola .38	75%	1D10
Mitra Leggero	51%	1D10+2 (per ogni proiettile)
Coltello	72%	1D4+2

Ralf e Tonio sono due tipici prodotti della gioventù hitleriana, incapaci di pensiero autonomo, programmati per uccidere ogni nemico e proteggere il Führer. Orfani di guerra, sono stati cresciuti in un orfanotrofio del Reich. Istruiti dalla versione teutonica di suor Geltrude, in un ambiente gelido ed ostile, sono stati addestrati alla sofferenza, alla resistenza e, soprattutto, alla sudditanza. Pecore con gli artigli, i due biondochiomati ariani sono sempre pronti ad immolarsi per il loro Führer.

- *Richard Wischnewski (il finto Sindaco Hans Teddybär)*. FOR 14, COS 13, TAG 13, DES 13, FAS 13, SAN 2, INT 11, MAN 9, EDU 11, PF 13. Nascondersi 65%, Celare 55%, Individuare 77%, Intrufolarsi 79%, Parlare Spagnolo 32%.

Arma	% Attacco	Danno
Sciabola	56%	1D8+1+1D4
Garrotta	70%	soffocamento
Pistola .38	54%	1D10
Coltello	70%	1D4+2+1D4

Leale agente della Gestapo, Richard ha partecipato alla guerra in Spagna, a fianco delle truppe del dittatore Franco. Conosce la guerra e l'arte dello spionaggio. Crede ciecamente negli ideali del nazional socialismo ma non è convinto dell'opportunità di allearsi con quel tipo dalla pelle scura e dalle misteriose abitudini.

- *Johan Peter Lallemand (il finto capo della polizia, Richard Voss)*. FOR 14, COS 14, TAG 14, DES 13, FAS 11, SAN 0, INT 12, MAN 10, EDU 13, PF 14. Ghignare con Cipiglio Malvagio 92%, Nascondersi 65%, Celare 55%, Uso Coltello 70%, Uso Sciabola 56%, Individuare 77%, Intrufolarsi 79%, Parlare Russo 27%, Uso Pugno Destro 95%.

Arma	% Attacco	Danno
Sciabola	56%	1D8+1+1D4
Pistola .38	75%	1D10

Coltello	70%	1D4+2+1D4
Pugno Destro (con tirapugni)	95%	1D3+2+1D4

Sadico agente della Gestapo, è mortalmente leale al Führer, che reputa geniale, per aver perseguito la Strada Infernale per raggiungere la Vittoria. Reduce della campagna di Russia, Johan ha perso tre dita della mano sinistra nel gelo delle steppe siberiane, dove ha imparato ad odiare il freddo, i russi, i comunisti e gli orsi bianchi. Se qualcuno farà cenno alla sua menomazione, negherà risolutamente di avere dita in meno. Se l'interlocutore ribadirà il concetto, i suoi occhi si inietteranno di rosso e la mano (quella sana) si stringerà a pugno... per punire l'incauto chiacchierone.

Militari e Politici

- *Filiberto Gasparotto (ex monarchico trasformista)*. FOR 9, COS 12, TAG 16, DES 8, FAS 11, SAN 50, INT 15, MAN 10, EDU 19, PF 14. Abilità: Raggiungere 80%, Convincere 45%, Biblioteconomia 45%, Individuare 34%, Legge 65%, Ascoltare 38%, Psicologia 66%, Dissertare Fumosamente 87%.

Filiberto Gasparotto, un individuo sfuggente, bassetto e rotondo, è riuscito ad intrufolarsi in tutti i governi pre-mussoliniani (Nitti, Giolitti, Bonomi, Facta). Naturalmente, poi, quando il Duce ha preso possesso dell'*aula sorda e grigia*, Gasparotto, gestendo la situazione da buon politico, è riuscito a barcamenarsi in ruoli marginali di potere, che gli consentivano un buon controllo della situazione, senza comprometterlo troppo. Grazie a questo, dopo l'otto settembre, si è potuto riciclare tra le fila dei neo-monarchici, post-fascisti, minimalisti qualunquisti, semi-trasformisti (il nuovo che avanza!).

- *Nemesio Fiordelmondo (ex partigiano)*. FOR 14, COS 15, TAG 13, DES 15, FAS 15, SAN 53, INT 12, MAN 12, EDU 13, PF 14. Abilità: Raggiungere 70%, Convincere 55%, Individuare 54%, Legge 25%, Ascoltare 48%, Psicologia 65%, Nascondersi 58%, Mimetizzarsi 67%, Intrufolarsi 54%, Uso Pistola 67%, Uso Coltello 69%, Parlare Francese 34%, Incitare gli Altri al Supremo Sacrificio 78%.

Nemesio è un uomo di mezza età, alto, robusto, brizzolato, dagli occhi vivaci ed il portamento austero... insomma, il babbo adottivo che ognuno vorrebbe. Dopo l'omicidio Matteotti, Nemesio si è velocemente trasferito a Parigi, dove, grazie alle sostanze di famiglia, ha dignitosamente vissuto per alcuni anni. Quando i tedeschi hanno aggirato la linea Maginot ed invaso la Francia, Nemesio ha seguito i consigli di un suo compagno di esilio (tal Sandro, gran fumatore di pipa), rientrando in Italia per partecipare all'organizzazione della guerra partigiana. Al contrario di Sandro, Fiordelmondo ha preferito operare dalle seconde linee... Quando le sorti della guerra hanno iniziato a volgere a favore degli Alleati, Nemesio non ha mancato di sottolineare le proprie doti di politico e stratega (quanti giovani cuori ha infiammato, convincendoli ad immolarsi per la patria!). Naturalmente, per lui c'è subito stato un posticino nel neonato Governo dei cobelligeranti.

- *Adalgiso Bertinotto (compagno di provata fede antifascista)*. FOR 15, COS 14, DES 14, FAS 10, SAN 40, TAG 14, INT 11, MAN 10, EDU 11, PF 14. Abilità: Raggiungere 40%, Convincere 35%, Individuare 64%, Ascoltare 58%, Psicologia 35%, Nascondersi 68%, Mimetizzarsi 45%, Intrufolarsi 74%, Uso Pistola 77%, Uso Coltello 85%, Strangolare con Garrotta 67%, Parlare Spagnolo 64%, Parlare Russo 50%, Immalinconire gli Astanti Cantando "Il prode Pugachov" 85%. Adalgiso Bertinotto, nato da un maestro elementare (scacciato dalla scuola per la sua fede socialista) ed una massaia di Voghera, ha visto la bellezza della madre e l'entusiasmo del padre,

sfiorire sotto il giogo del regime fascista. Appena ventenne, Adalgiso fugge dall'Italia e si unisce alle truppe di liberazione antifasciste in Spagna, dove, in veste di soldato dell'Internazionale Socialista, alterna gli attacchi ai soldati di Franco, ai massacri di anarchici (anch'essi antifascisti!). Rientrato in patria, pieno di ardore combattivo, si schiera anima e corpo con il neonato CLN, divenendo l'uomo di fiducia del prode Fiordelmondo, che decide di inviarlo al seguito dei (mai troppo fidati) Investigatori.

- *Jack Dick (ufficiale americano)*. FOR 15, COS 14, TAG 16, DES 15, FAS 12, SAN 50, INT 10, MAN 12, EDU 14, PF 15. Abilità: Parlare Italiano 8%, Uso Pistola 27%, Masticare Rumorosamente Chewing Gum (Sputandolo Con Mira Precisa)⁷ 71%, Cavalcare (di tutto) 41%.

Jack è un vero texano dagli occhi di ghiaccio, i capelli bianchi, e la mascella (ruminante) volitiva. Assiduo frequentatore del locale circolo ufficiali del campo base, apprezzatore del vino italiano, Jack, si dimostrerà abbastanza aperto e disponibile. Risulterà infatti, un tipo tutt'altro che marziale nel contegno.

- *Philip Vance (ufficiale inglese)*. FOR 12, COS 13, TAG 13, DES 13, FAS 6, SAN 19, INT 15, MAN 9, EDU 18, PF 13. Abilità: Parlare Italiano 16%, Uso Pistola 45%, Pugilato 81%, Soffiare nell'Aria Perfetti Anelli Circolari di Fumo (Generati da una Pipa di Radica)⁸ 72%.

Di tutt'altra pasta rispetto a Jack risulterà il col. Vance, caratteristico esemplare di gelida cortesia britannica. Vance è in guerra personale con il mondo, dopo che i giapponesi hanno ricamato graziosi ideogrammi sulla pelle del suo viso. Sarà opportuno evitare qualunque tipo di riferimento alle orribili cicatrici che gli sfigurano il volto, se non si vuole incorrere in uno scoppio d'ira tutt'altro che anglosassone.

- *Frank Foster (sergente laido e trafficone)*. FOR 16, COS 14, TAG 10, DES 15, FAS 11, SAN 65, INT 9, MAN 14, EDU 8, PF 12. Abilità: Parlare Italiano 7%, Intrufolarsi 10%, Individuare 25%, Contrattare 67%, Fare Gaffe 86%.

Arma	% Attacco	Danno
Pugno	79%	1D3+1D4
Pistola .32	34%	1D8

Originario del Vermont, Frank è un americano dagli occhi di fango e dalla mascella di cobalto (i piedi, ovviamente, sono di balsa). Di poveri natali, Frank è cresciuto in una famiglia illetterata, in un paese abbandonato da Cthulhu e dagli uomini, in mezzo ai boschi ed ai selvaggi. L'esercito gli ha dato modo di mettere a frutto le sue scarse abilità, inquadrandolo in un sistema dove ragionare è un optional (spesso indesiderato). Johnny Sagretti, quindi, lo ha scelto come collaboratore, proprio per la sua abilità di capire poco (o niente) di ciò che gli accade intorno.

Alla morte del suo superiore, Frank ha visto l'opportunità per passare nel mondo dei furbi, acquistando averi, potere, e tutti gli annessi e connessi, comprese le fanciulle rapaci dagli occhi neri che vivacizzano (a caro prezzo) le sue serate romane. Naturalmente, non gradirà affatto vedere infrangersi i suoi sogni. Tuttavia, egli teme molto più la polizia militare di quanto non apprezzi i sogni nebulosi di una possibile vita futura.

- *Gabriello Pampini (spericolato pilota)*. FOR 11, COS 16, TAG 15, DES 12, FAS 11, SAN 15, INT 14, MAN 14, EDU 12, PF 15. Abilità: Pilotare Aereo (da sobrio) 40%, Pilotare Spericolatamente Aereo (da ubriaco) 90%, Ammiccare con l'Occhio Residuo 87%, Riparazione

⁷Dobbiamo divertirci anche noi, c*zz*! [N.D.A.]

⁸Vedi nota precedente.

Meccanica 70%, Individuare 47%, Orientarsi 78%, Cianciare Senza Fine Narrando Sue Gesta Passate 90%.

Arma	% Attacco	Danno
Pugno	60%	1D3+1D4
Pistola .32	36%	1D8

Nato a Venezia da padre siciliano e madre genovese, Gabriello si è sempre sentito un vero italiano, con forti crisi di identità etnico-culturale. Alterna un accento siculo-veneto-genovese, reso ulteriormente complesso ed impastato dalle massicce dosi di vino rosso (*il late de' veci*). Gabriello ha partecipato alla Grande Guerra, facendo dono alla patria del proprio occhio sinistro, perso a causa di una granata austriaca (*asburgici fetusi!*). Attualmente ha le idee poco chiare sulla situazione politica, tuttavia ha deciso di aderire alla causa del neonato Governo (*finché pagano, ne!*).

- *Ulderico Priapi (ex ufficiale repubblicano arteriosclerotico)*. FOR 8, COS 9, TAG 9, DES 9, FAS 9, SAN 45, INT 8, MAN 9, EDU 16, PF 9. Abilità: Biscicare Idiozie 95%, Utilizzare Pericolosamente Pistola 90%, Mulinare Sciabola con Fare Tremebondo 75%.

Arma	% Attacco	Danno
Vecchia Pistola	speciale	1D6
Vecchia Sciabola	speciale	1D4

Ulderico, che vive in un'antica magione romana, accudito da un'erculea infermiera, serba appena una remota e torbida memoria di un (a suo dire) glorioso passato. Sebbene asserisca di essere giunto alla carica di ufficiale grazie alle sue doti marziali, i maligni attribuiscono la sua ascesa ai rapporti della defunta moglie (la sua Enrichetta) con alcuni eminenti rappresentanti dell'esercito, della marina, del governo, ecc...

Tuttavia, gli anni dilavano le memorie e lasciano nelle menti obnubilate dall'irrigidirsi delle arterie solo vaghe tracce, che emergono frammiste a lucciconi senescenti. Naturalmente, se qualcuno darà sostegno ed appoggio all'emergere di cotante memorie, il vecchietto sdentato e canuto, si farà trascinare dall'impeto e incomincerà a mulinare la sciabola, affettando nasi ed orecchie poco lesti alla fuga. Per evitare i colpi casuali di pistola e sciabola sarà necessario un Tiro Fortuna.

- *Ermenegildo Pistolazzi (capitano dell'esercito dell'RSI)*. FOR 15, COS 14, TAG 14, DES 11, FAS 11, SAN 70, INT 9, MAN 14, EDU 9, PF 14. Abilità: Accendere l'Animo di Militi Infreddoliti (ovvero Quasi Raggiare) 80%, Individuare 80%, Celare 75%, Tattica Militare 78%, Intrufolarsi 66%, Psicologia 72%, Pilotare Carro Armato 70%, Guidare Automobile (Jeep compresa) 70%, Pilotare Motocicletta 67%.

Arma	% Attacco	Danno
Pistola .32	71%	1D8
Carabina .30	57%	2D6
Pugno	60%	1D3+1D4

Ermenegildo è uno dei pochi superstiti dei primi fedelissimi del Duce. Se gli Investigatori lo incontreranno dopo il 28 aprile, lo troveranno listato a lutto e con l'evidente segno di pianto, di cui "un vero uomo non deve vergognarsi, se versato in ricordo di un nobile camerata massacrato da vili bolscevichi!". Naturalmente, Ermenegildo si riferirà alla malinconica fine di Benito Mussolini, penzolante a Piazzale Loreto.

Se gli Investigatori avranno un aspetto sufficientemente salubre, Ermenegildo cercherà di convincerli (arringando a tutta forza) ad aggregarsi alla "truppa di arditi".

- *Soldati dell'RSI (i convinti)*. FOR 12, COS 13, TAG 11, DES 13, FAS 11, SAN 55, INT 10, MAN 11, EDU 9, PF 11. Abilità: Individuare 64%, Mimetizzarsi 48%, Raggiungere 45%.

Arma	% Attacco	Danno
Carabina .30	58%	2D6
Pugno	65%	1D3
Baionetta	58%	1D4+2

Alcuni dei militi dell'RSI (complessivamente una minoranza, il 20-30%), sono tuttora convinti delle loro idee, e decisi a perseverare nello sforzo bellico. Questi faranno di tutto per convincere con parole e fatti (baionetta alla mano) i colleghi meno convinti.

- *Soldati dell'RSI (i poco convinti)*. FOR 11, COS 12, TAG 10, DES 14, FAS 11, SAN 60, INT 13, MAN 12, EDU 12, PF 11. Abilità: Intrufolarsi 65%, Nascondersi 58%, Convincere 47%.

Arma	% Attacco	Danno
Carabina .30	45%	2D6
Pugno	50%	1D3
Baionetta	34%	1D4+2

Non tutti i militi dell'RSI si sono aggregati all'esercito con ferme convinzioni. Parecchi sono stati raccolti a forza, altri addirittura sotto la minaccia della deportazione in qualche campo di "rieducazione" nella ridente Germania. Questi, naturalmente, avranno la costante necessità di esortazioni più o meno veementi da parte dei colleghi più determinati.

- *Soldati dell'esercito austriaco*. FOR 13, COS 14, TAG 13, DES 14, FAS 12, SAN 70, INT 10, MAN 14, EDU 9, PF 13. Abilità: Arrampicarsi 60%, Individuare 64%, Mimetizzarsi 48%

Arma	% Attacco	Danno
Carabina .30	65%	2D6
Pugno	60%	1D3
Baionetta	64%	1D4+2

L'esercito austriaco filotedesco è ormai allo sbando. I militi austriaci, sporchi e stracciati stanno ormai sparando le ultime munizioni. I gruppi che si aggirano tra boschi e vallate non sono ormai più assimilabili ad un reparto dell'esercito, ma assomigliano più a bande di briganti, cani sciolti alla ricerca della propria casa o, comunque, di una tana sicura ove attendere la fine della guerra. Le munizioni sono estremamente risicate; gli austriaci, quindi, spareranno solo quando il bersaglio sarà sicuro, altrimenti preferiranno utilizzare tecniche di combattimento corpo a corpo e all'arma bianca. Naturalmente, eviteranno accuratamente gruppi di persone troppo poveri e stracciati o troppo armati ed organizzati.

- *Soldati dell'esercito tedesco*. FOR 13, COS 14, TAG 13, DES 14, FAS 12, SAN 70, INT 10, MAN 14, EDU 9, PF 13. Abilità: Arrampicarsi 60%, Individuare 64%, Mimetizzarsi 48%.

Arma	% Attacco	Danno
Carabina .30	53%	2D6
Pugno	70%	1D3
Baionetta	70%	1D4+2

Mediamente, i giovani coscritti hanno un 20% in meno su tutte le abilità rispetto a quelle dei veterani, riportate qui sopra.

I residui militi dell'esercito teutonico si aggirano per il Norditalia, l'Austria e la Germania in bande sparse costituite prevalentemente da giovincelli imberbi capitanati da veterani mutilati. Nonostante questo, i soldati tedeschi sono tuttora i più motivati, convinti e spietati tra quelli che si aggirano tra le rovine fumanti dell'Europa. Quando si imbattono negli Investigatori, non mancheranno di perquisirli ed interrogarli. Se il comportamento degli Investigatori sarà accomodante si limiteranno a requisire armi e vivande, altrimenti i veterani ordineranno ai pivelli di mettere al muro gli incauti *italianischen*.

- *Guardie di confine svizzere*. FOR 11, COS 13, TAG 13, DES 14, FAS 13, SAN 60, INT 14, MAN 12, EDU 12, PF 13. Abilità: Arrampicarsi 60%, Individuare 64%, Mimetizzarsi 48%, Convincere 38%. Tra le guardie di confine ci sarà sempre qualcuno in grado di parlare correntemente sia italiano che francese e tedesco.

Arma	% Attacco	Danno
Carabina .30	60%	2D6
Pugno	50%	1D3
Baionetta	50%	1D4+2

Contrariamente ai loro colleghi teutonici, italiani e austriaci, le guardie svizzere sono un modello di ordine, precisione ed efficienza militare. Perfettamente vestiti ed equipaggiati, amano allenarsi al tiro al piccione sparando agli incauti che cercano di attraversare il confine senza sottostare alla dovuta dogana. Tuttavia, si comporteranno impeccabilmente con gli stranieri che si consegneranno loro spontaneamente, limitandosi a requisire l'armamentario militare a coloro che vogliono attraversare il suolo svizzero.

Il sottoproletariato romano

- *Samuele Modena detto "Er Cravattaro" (usuraio)*. FOR 9, COS 11, TAG 10, DES 14, FAS 9, SAN 70, INT 16, MAN 14, EDU 12, PF 10. Abilità: Contrattare 70%, Individuare 64%, Intrufolarsi 40%, Nascondersi 62%, Convincere 68%, Loschi Contatti 70%, Lingua Ebraica 80%, Valutare Oggetti Preziosi 75%, Ricattare 60%.

Samuele Modena è l'ultimo rampollo di una famiglia di usurai che pone le sue radici nella Roma dei Papi, quando il mestiere era consentito ai soli cittadini di razza ebraica. Samuele ha fatto del suo lavoro un'arte cui si dedica con impegno e devozione accompagnato, talvolta, dal figlioletto Abramo. Il soprannome "Er Cravattaro" gli deriva dal fatto che Samuele è considerato l'usuraio di Roma per definizione. Tutti i ladri, i ricattatori e gli spiantati della città sanno che, in caso di bisogno, possono rivolgersi a lui. Samuele è estremamente affidabile anche come venditore di informazioni, la sua affidabilità è pagata a caro prezzo...

Lucio De Raso aveva chiesto a Samuele il prestito più ingente: 45000 lire (circa 450 dollari). Con sua grande sorpresa, l'usuraio se ne è viste restituire 48000 nell'arco di appena una settimana. Non è stato un buon affare...

- *Federico Morpurgo detto "Spurgo" (usuraio)*. FOR 11, COS 9, TAG 14, DES 11, FAS 9, SAN 70, INT 13, MAN 14, EDU 8, PF 11. Abilità: Contrattare 65%, Individuare 70%, Intrufolarsi 30%, Nascondersi 52%, Convincere 31%, Loschi Contatti 85%, Lingua Ebraica 41%, Valutare Oggetti Preziosi 75%, Ricattare 70%, Medicare Ferite Purulente 74%.

L'ebraico Federico è rinomato nel ghetto romano per l'eterno odore di pus misto a medicazioni e cipolle avariate da cui è perennemente circondato. L'odore di putrefazione è legato ad una cisti

sacro coccigea eternamente purulenta e medicata in maniera approssimativa. L'alito mefitico, invece è determinato dalla sua insana passione per la zuppa di cipolle, che, come egli sostiene "*Fanno bbe'! Ar sangue, ar core e a tutto quello che ppompa!*". Il soprannome di "spurgo", ovviamente, è legato alle sue perdite purulente e, contemporaneamente, alla sua incapacità di trattenere notizie ed informazioni, che spesso rivende a caro prezzo, frammiste a notizie false, tendenziose e fuorvianti. Dopo una lunga ed estenuante trattativa, Lucio era riuscito a strappare a Morpurgo circa 15000 lire (circa 150 dollari) che erano stati restituite nell'arco di qualche giorno. Sul prestito Morpurgo si era fatto pagare l'esorbitante interesse di 1000 lire, che dovevano compensare il rischio, dato che i soldi erano probabilmente "sporchi"...

- *Peppe Corleone detto "Er Barcarolo" (usuraio)*. FOR 14, COS 14, TAG 12, DES 14, FAS 12, SAN 70, INT 12, MAN 14, EDU 7, PF 13. Abilità: Contrattare 50%, Individuare 70%, Intrufolarsi 30%, Nascondersi 50%, Convincere 21%, Loschi Contatti 79%, Valutare Oggetti Preziosi 70%, Ricattare 65%, Navigare 29%.

Peppe conduce un'abbietta esistenza su uno scassato barcone che cigola, geme e traballa a fianco di uno scassato ponte sul puteolente Tevere. Topi saltellanti e squittenti rallegrano la scalcagnata tolda dell'imbarcazione (*la vecchia Marisona*). Perennemente vestito con uno spesso, lurido e puzzolente maglione di lana a strisce (stile ape Maia) ama intrattenere gli ospiti con racconti inerenti il suo passato (non troppo remoto) di contrabbandiere ed il suo presente, che lo vede sempre in stretti rapporti con la policroma fauna a due e quattro zampe del Tevere. Qualunque informazione sarà venduta a caro prezzo (trattabile...) ed avrà un'attendibilità prossima allo zero. Ovviamente Peppe parla quasi esclusivamente uno sguaiato romanesco.

Peppe si era visto piombare in casa un Lucio tutto trafelato, che gli aveva ceduto la bicicletta, il cipollone del nonno ed altri cimeli di famiglia come garanzia per un prestito di 200 lire (circa 100 dollari). I soldi erano stati restituiti dopo pochi giorni. Peppe si era trattenuto come interesse il cipollone, che mostrerà fieramente agli Investigatori...

- *Giulia Rigatoni detta "Mamma Roma" (prostituta)*. FOR 11, COS 9, TAG 12, DES 14, FAS 12, SAN 70, INT 12, MAN 14, EDU 7, PF 10. Abilità: Contrattare 76%, Individuare 60%, Convincere 41%, Conoscenza Inglese 20%, Conoscenza Tedesco 13%, Adescare Ancheggiando con Fare Provocante 89%.

Giulia è una vera matrona romana, mora, piccoletta, dotata di un seno abbondante che oscilla al ritmo delle sue armoniose movenze da meretrice babilonese. Mamma Roma conosce ed è conosciuta da buona parte degli eserciti che occupano ed hanno occupato la capitale negli ultimi anni. Ciò ha contribuito a migliorare il suo tenore di vita e a rendere più vivace la sua flora batterica. Giulia ricorda vagamente Frank Foster, che non ha mai spiccato né per doti maschiline né per capacità economiche. Ultimamente, però, Frank si era dimostrato un po' più generoso del solito.

- *Amedeo Fabbrizzi (borgataro)*. FOR 11, COS 8, TAG 18, DES 6, FAS 8, SAN 65, INT 12, MAN 13, EDU 9, PF 13. Abilità: Discutere di Alimenti Culinari 77%, Storia della Borgata 75%, Contrattare 58%.

Amedeo ha un'accurata conoscenza della dose minima di vino dei castelli necessaria per raggiungere quello stato di soddisfatto autocompiacimento che precede la sbronza vera e propria. Ha avuto modo di approfondire questa arte da quando, dieci anni prima, la natura benigna lo ha reso vedovo, consentendogli di godersi la magra pensione insieme ad altri quattro pensionati mezzo avvelenati.

Amedeo conosce superficialmente Lucio; sa soltanto che si tratta di un ladruncolo che spesso versa in cattive acque e, tra furti riusciti ed investimenti fallimentari riesce a malapena a sbarcare il lunario, assieme alla sua prosperosa consorte. Potrà indicare la residenza di Lucio, ma non la sua baracca "segreta".

- *Filippo Beccaceci (borgataro)*. FOR 10, COS 12, TAG 11, DES 12, FAS 11, SAN 60, INT 9, MAN 12, EDU 7, PF 11. Abilità: Giocare a Pallone 27%, Slogarsi gli Arti Inferiori Giocando a Pallone 89%, Storia della Borgata 25%, Contrattare 56%, Intrufolarsi 51%, Spargere Notizie False e Tendenziose 67%.

Filippo prova ripetutamente e con scarso successo ad intrattenere intime relazioni con le più avvenenti matrone della borgata. Ma, quando le sue tasche sono vuote (il più delle volte...) il suo fascino non risulta sufficiente a conquistarne le grazie. Tuttavia, dove non arriva la sua proboscide, giunge la sua fantasia. Filippo è una vera fucina di storie su rocambolesche avventure erotico-sentimentali, inventate di sana pianta o copiate da altrui storie.

Se interrogato su Lucio, lo definirà "marito degenerare", incapace di essere degno della fortuna capitatagli, ottuso nel lasciare ad altri (e qui ammiccherà agli Investigatori...) "cotante invitanti carni bianche come latte e dolci come miele!". Naturalmente non si farà pregare due volte ad approfondire il discorso, improvvisando di sana pianta la descrizione di incontri amorosi e piccanti dettagli, non mancando mai di criticare l'assente e (a suo dire) cornuto Lucio.

- *"Ino" Panetto (borgataro)*. FOR 6, COS 13, TAG 9, DES 16, FAS 10, SAN 80, INT 14, MAN 16, EDU 4, PF 11. Abilità: Giocare a Pallone 67%, Contrattare 36%, Intrufolarsi 85%, Arrampicarsi 75%, Nascondersi 90%, Individuare 73%, Fare Anelli di Fumo Tossicolando Penosamente 10%, Tossicolare Penosamente Fumando 95%.

Figlio di madre ignota, Ino (un ragazzino di età indefinibile tra i 9 e i 12 anni) è stato abbandonato sulla ruota di un convento romano, dal quale è fuggito, in tenera età, grazie ad un bombardamento che ha fatto strage delle sorelle ("le perfide vecchiette", a suo dire). Ne ricorda, in particolare una, alla quale non manca mai di augurare le fiamme dell'inferno e la verga scagliosa del diavolo: Sorella Geltrude, che reprimeva le sue naturali aspirazioni di bimbo, somministrandogli puteolenti minestrine a base di cavolo acerbo.

Ino è l'unico che conosce bene la strada che conduce alla baracca di Lucio, avendo seguito più volte di nascosto il ladro romano. Naturalmente farà pagare a caro prezzo l'informazione.

- *"Poldo" Topazi (cognato del defunto De Raso)*. FOR 14, COS 14, TAG 12, DES 13, FAS 11, SAN 60, INT 12, MAN 12, EDU 9, PF 13. Abilità: Guidare Automezzi 85%, Nascondere Merce Sospetta 80%, Celare 75%, Lingua Inglese 15%, Lingua Tedesca 12%, Orientarsi 78%, Contrattare 53%, Psicologia 55%.

Leopoldo Topazi, ex guidatore di funicolare, si è riconvertito all'arte del contrabbando, spinto da impellenti necessità economiche, durante il periodo della guerra. Poldo è fondamentalmente una brava persona, tranquilla ed amante del buon cibo e della vita bucolica. Abile conoscitore di strade e di persone ha da sempre stretto una salda amicizia con l'ormai defunto cognato, per il quale ha sempre nutrito un certo rispetto. Poldo, infatti, è troppo tranquillo, per dedicarsi con successo alla truffa ed al furto con destrezza. In fin dei conti il contrabbando è solo una peculiare (e fin troppo vituperata) forma di commercio.

Se gli Investigatori si dimostreranno sinceramente interessati alle ricerche dello scomparso, e garantiranno di non volerlo assicurare alla giustizia, Poldo potrà aiutarli a trovare la baracca nascosta tra i colli romani.

- *Olivia Topazi (moglie del defunto De Raso)*. FOR 11, COS 16, TAG 12, DES 14, FAS 14, SAN 50, INT 10, MAN 10, EDU 8, PF 14. Abilità: Impastare & Cucinare 80%, Preparare Tortellini 90%, Ammicciare con Fare Provocante 56%, Contrattare 65%.

Olivia è una provocante romagnola, dai fluenti capelli neri, amante dei gatti e della buona cucina. Ha seguito il marito (un tempo onesto e stimato meccanico) a Roma, dove Lucio ha deciso di utilizzare le proprie capacità manuali per scopi altamente illegali. Olivia è estremamente irritata con "quel cafone" del marito, che l'ha abbandonata, tutta sola, per tanti giorni, senza far sapere più nulla. Se gli Investigatori le daranno spago, Olivia si confiderà, spargendo una lacrimuccia e facendo sobbalzare l'ampio petto: *"Mah, lasciar sola tanto tempo una donna ancora giovane... e piacente. Se ne approfitta perché gli voglio troppo bene. Un'altra se ne sarebbe già andata"*.

Olivia, in realtà sta civettando, per cercare di capire chi sono questi buffi signori alla ricerca del marito. Pur simulando disponibilità, diffiderà degli inattesi ospiti, rimettendo il giudizio all'abile Poldo.

La strana fauna umana di Furtwangen

- *Gli abitanti drogati di Furtwangen*. FOR 12, COS 13, TAG 13, DES 7, FAS 10, SAN 30, INT 7, MAN 6, EDU 4, PF 13. Abilità: Ciondolare con Fare Assente 95%, Seguire Stupidamente Comandi Assurdi 90%, Presa di Lotta 35%, Pugno 50%.

Gli abitanti di Furtwangen si aggirano torpidi e instupiditi per il paese. Reagiranno soltanto a comandi diretti, obbedendo a chiunque, ma soprattutto a chi esprimerà i comandi con fiero cipiglio militaresco, in buona lingua tedesca. Non saranno mai aggressivi... a meno che qualcuno non lo ordini.

- *Fritz Mann (l'ubriaco)*. FOR 7, COS 10, TAG 10, DES 10, FAS 7, SAN 54, INT 9, MAN 16, EDU 6, PF 10. Abilità: Ascoltare 58%, Individuare 31%, Intrufolarsi 70%, Nascondersi 90%.

Arma	% Attacco	Danno
Pugno	40%	1D3
Baionetta	60%	1D4+2

Ex-guardiacaccia, ex-eroe della grande guerra, ex-marito infedele, ex-indefesso lavoratore, attuale ubriacone professionista del paese, Fritz Mann è l'unico abitante del paese a non subire il nefando effetto dell'acqua di fonte... ovviamente. Se gli Investigatori gli daranno spago, Fritz si dilungherà, descrivendo dettagliatamente le tristi vicende che lo hanno condotto allo stato attuale. Non mancherà di notare che, più il tempo passa, più gli sembra che le persone che lo circondano diventino stupide. Probabilmente perchè beve troppo!

- *Sigmund Gehör (l'orologiaio)*. FOR 12, COS 10, TAG 10, DES 16, FAS 12, SAN 11, INT 11, MAN 15, EDU 9, PF 10. Abilità: Ascoltare 1%, Individuare 81%, Riparazione Meccanica 75%.

Sigmund sembra il cappellaio pazzo delle favole raccontate ai bambini cattivi. Alto, segaligno, con i capelli bianchi e l'occhio spiritato, vestito alla bavarese, lo strambo teutone è completamente sordo e riesce a capire qualcosa solo leggendo sulle labbra (in tedesco, naturalmente). I suoi discorsi

(sollecitati solo da specifici ordini degli Investigatori, pronunciati lentamente in un buon tedesco) saranno gridati a pieni polmoni e totalmente sconnessi, come gli orologi che costruisce.

Ed infine, le residue comparse

- *Savino Melone*. FOR 8, COS 12, TAG 12, DES 10, FAS 9, SAN 60, INT 16, MAN 12, EDU 20, PF 12. Abilità: Archeologia 65%, Biblioteconomia 80%, Latino 90%, Storia 81%.

Savino è fondamentalmente un buon uomo, che ha dedicato la vita allo studio. Il museo è la sua casa ed i reperti la sua famiglia. Terribile è stata per lui l'esperienza del passaggio del fronte che, se possibile, lo ha lasciato più pensoso, chiuso e meditabondo di quanto già non fosse per sua natura. In ogni caso si mostrerà molto ben disposto verso gli Investigatori, se questi mostreranno rispetto per il museo ed interesse a recuperare gli oggetti scomparsi.

- *Sorella Geltrude (Il Lato Oscuro di Madre Teresa di Calcutta)*. FOR 13, COS 16, DES 12, FAS 7, SAN 12, TAG 8, INT 7, MAN 16, EDU 3, PF 12. Abilità: Tormentare Peccatori con Salmi Apocalittici 95%, Medicare Dolorosamente Piaghe 80%, Latino 2%, Imporre il Crocifisso ai Moribondi Impenitenti 83%.

Arma	% Attacco	Danno
Pugno	75%	1D3
Presa di Lotta	80%	speciale
Lancio del Pitale	77%	1D4

Nata ultimogenita da una famiglia povera e numerosa, passa la sua misera infanzia a servire umilmente la madre paralitica a seguito del suo parto ed i 12 fratelli maschi. Il padre, ovviamente, era sparito nel nulla molto tempo prima. Quando, all'età di dodici anni, dopo la morte della madre e di un numero imprecisato di fratelli, decimati da guerre e carestie, la futura sorella Geltrude si reca infine in convento, finisce il suo incubo ed inizia quello delle consorelle. Precocemente invecchiata ed inacidita, Geltrude si compiace di uno spirito masochistico che sopravanza non poco quello dei più appassionati flagellanti. Convinta fustigatrice di costumi e di carni (altrui), sorella Geltrude si diletta nell'accompagnare alla tomba i malati terminali ricordando loro malefatte e peccati e facendo tutto il possibile per rendere travagliato il trapasso. Grazie a ciò riceve il simpatico soprannome di "Sorella dell'Ultimo Sconforto".

- *I furibondi popolani francesi*. FOR 16, COS 16, TAG 14, DES 11, FAS 11, SAN 60, INT 10, MAN 12, EDU 8, PF 15. Abilità: Conoscenza Piante e Animali 75%, Celare 67%, Allevare Bestiame 67%.

Arma	% Attacco	Danno
Pugno	75%	1D3+1D6
Presa di Lotta	80%	speciale
Forcone	77%	1D6+1D6
Mazza	70%	1D4+1D6

Non sempre, anzi, praticamente mai, le truppe d'invasione lasciano un buon ricordo nei paesi occupati e, da questo punto di vista, neanche l'esercito italiano in Francia ha fatto eccezione. Pertanto, se gli Investigatori attraverseranno queste regioni faranno meglio a nascondere l'accento italiano (Tiro Lingua Francese) o a dichiararsi fieri avversatori del partito fascista (Tiro Convincere). Se non riusciranno ad evitare la carica verranno aggrediti da un gruppetto costituito da

inviperiti contadini armati di mazze e forconi, accompagnati dalle donne stuprate, armate di grosse e robuste forbici.

I Mostri

- *Schwartzhund*: FOR 16, COS 11, TAG 15, DES 19, INT 6, MAN 11, PF 13, Mov 12, Armatura 1 punto, Perdita di SAN 0/1, Abilità: Visione Notturna 80%, Nascondersi 70%, Intrufolarsi 90%, Saltare 60%, Manipolare Semplici Oggetti 30%, Arrampicarsi 45%, Psicologia 50%.

Arma	% Attacco	Danno
Morso	70%	1D10
Artigli	50%	1D3+1D4

Lo *Schwartzhund* è un prodotto dell'aberrante tecnologia genetica del terzo Reich. E' stato sviluppato a partire dai dobermann più feroci del Führer, intervenendo chirurgicamente sugli occhi (potenziati nella visione notturna) e sulle zampe anteriori (una delle "dita" è opponibile come un pollice umano). Gli incroci oculati e la progredita chimica del Reich hanno dotato questi mostri di una malvagia forma d'intelligenza. Si narra che il chirurgo che ha dato i natali al piccolo *Fenris* sia stato Mengele in persona anche se, testimoni oculari, hanno riferito che, strano a dirsi, nel suo staff ci fosse anche un tipo strano, dalla carnagione olivastrea e dagli occhi penetranti.

Il caro Fenris sarà astuto e spietato. Tenderà ad aggredire gli Investigatori isolati e maggiormente impauriti (Tiro Psicologia). Cercherà di attaccare alle spalle, distraendo le sue vittime ricorrendo ad insospettabili trucchetti come lanciare sassi per far rumore e nascondersi dietro porte chiuse...

Se gli Investigatori riusciranno ad abbattere il povero animaletto, l'analisi del corpo (Tiro Biologia) consentirà di stabilire che si tratta di uno strano ibrido canino, ottenuto in parte per incrocio, in parte mediante intervento chirurgico.

- *Gaunt della Notte*: FOR 11, COS 11, TAG 14, DES 13, INT 4, MAN 11, PF 13, Mov 6/12 volando. Armatura 2 punti. Perdita di SAN 0/1D6. Abilità: Intrufolarsi 90%, Nascondersi 90%.

Arma	% Attacco	Danno
Presa	30%	Confronto di FOR o immobilizzato
Massaggio	30%	Paralisi

- *Cuccioli Oscuri*: FOR 44, COS 17, TAG 44, DES 17, INT 14, MAN 18, PF 31, Mov 8. Armatura (speciale). Perdita di SAN 1D3/1D10. Abilità: Intrufolarsi 60%, Nascondersi nei boschi 80%. Incantesimi: Contatta Shub-Niggurath, Terribile Maledizione di Azatoth, Evoca/Vincola Byakee, Prepara Idromele Spaziale, Contatta Funghi di Yuggoth.

Arma	% Attacco	Danno
Tentacoli	80%	4D6+risucchio FOR
Travolgere	40%	2D6+4D6

- *Shub-Niggurath*: Descritto nel manuale base. Se gli Investigatori avranno la ventura di incontrarla lasciamo la descrizione del tragico evento all'improbabile Custode.

- *Nyarlahotep*: Descritto nel manuale base (e nella prossima avventura). Si manifesterà in forma umana ma, probabilmente, gli Investigatori non avranno tempo (per ora) di conoscerlo approfonditamente.

Le Mappe

Di seguito sono riportate le mappe necessarie per giocare l'avventura: la casa di Heinrich, la mappa dei dintorni di Hexenloch e gli spostamenti del fronte. Quest'ultima sarà di particolare rilevanza, dato che consentirà al Custode di temporizzare opportunamente gli eventi descritti nei paragrafi *Prima Linea* e *La Repubblica di Salò*.

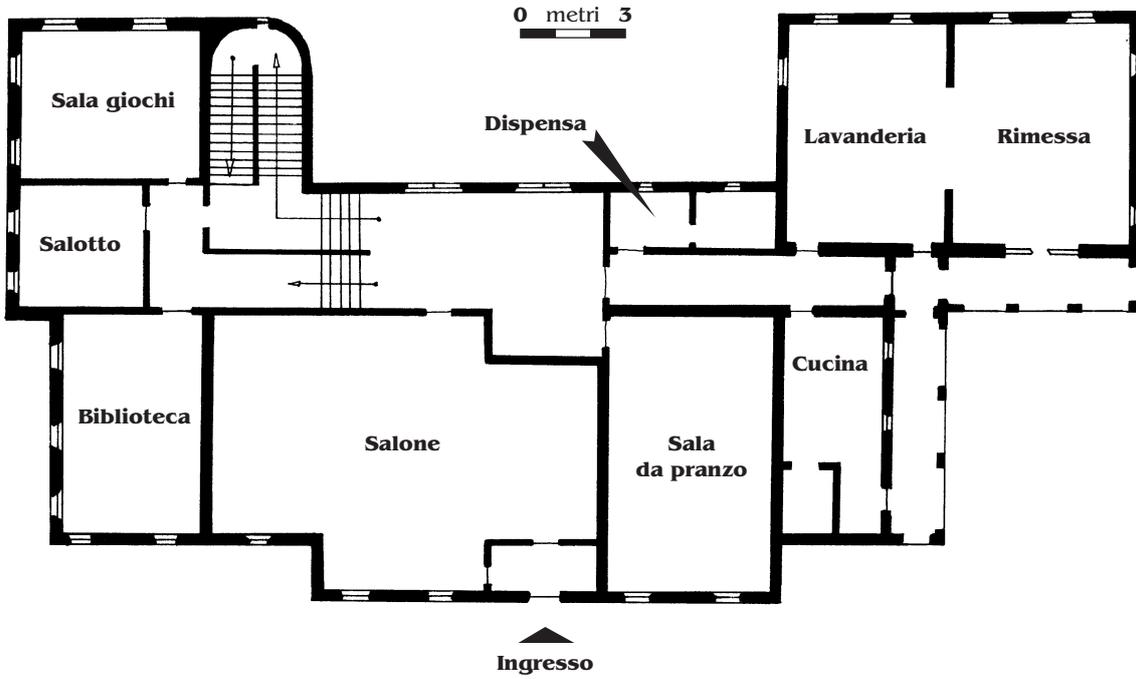
La Sanità mentale

Impedire l'evocazione di Shub-Niggurath consentirà ai (probabilmente pochi) superstiti di vincere la Seconda Guerra Mondiale recuperando la bellezza di 2D6 SAN.

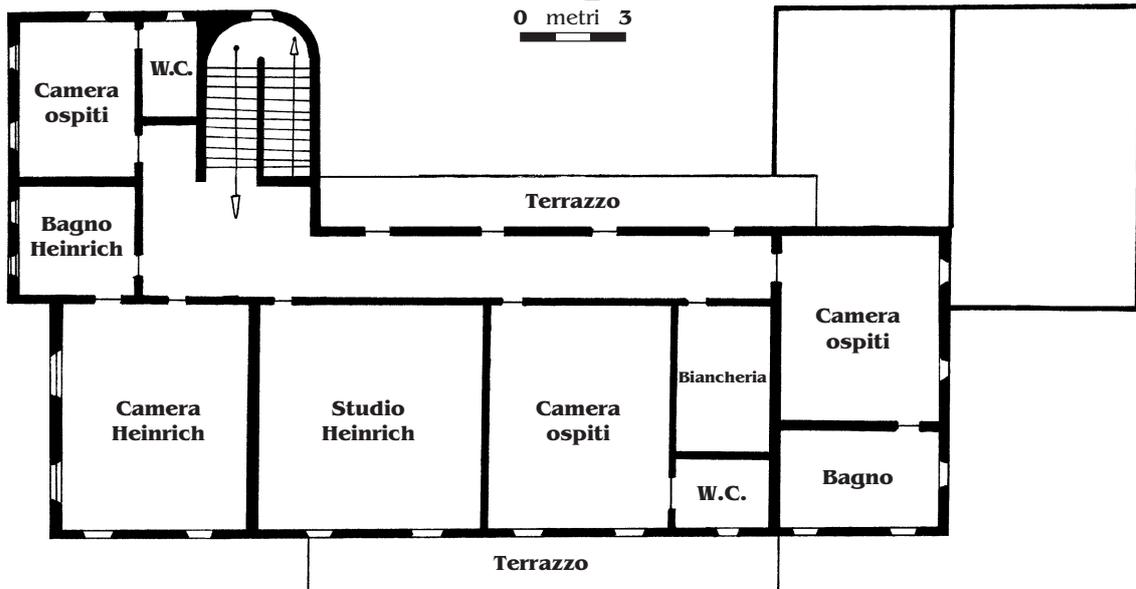
(pagina vuota)

La villa di Heinrich

Piano terra



Primo piano

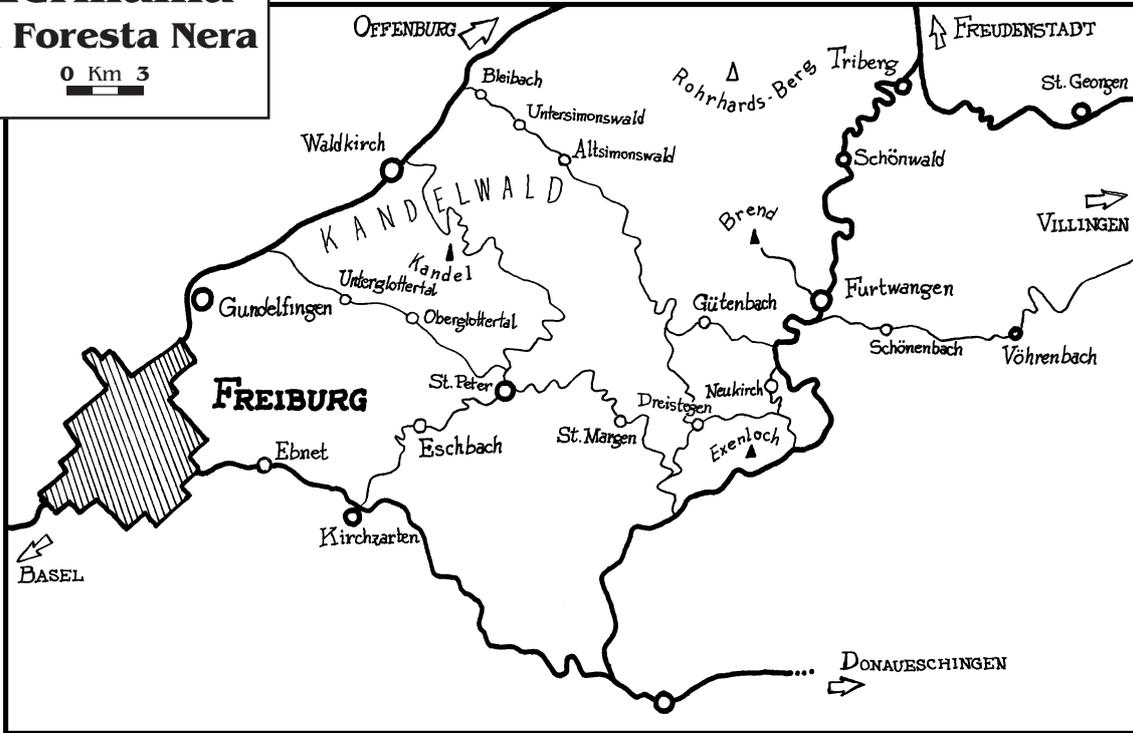




**Posizione del fronte di guerra
in Italia e Germania (1944—45)**

Germania La Foresta Nera

0 Km 3



(pagina vuota)

Materiale per i giocatori

L'agenda degli appuntamenti di Sagretti

X 04-16, 7:30pm - Lou.D.R. 600\$??? - item #1717

X 04-17, 5:30am - MH

X 04-18, 4:00pm - Frank - loading #1802 - #1808

04-18, 9:30pm - Lou.D.R. 1000\$??? - trade #1717

04-19, 4:00pm - Frank - loading #1734, #1826-#1830

Item #1717: miniature figure (**rea?**), 10 inch tall, 2 inch wide, careful handcraft, stone (sort of), very ancient, no cat. value unknown

La pergamena e la sua traduzione

"Hoc sigillum penitus perscrutatus sum, varia evolvi volumina eorumque scripta interpretatus sum, rerum divinarum atque doctrinae peritissimos homines adhibui denique in consilium. Attamen huius miri sigilli abdita vis non potuit funditus intellegi. Ferme credo adhuc latere eius naturam: vereor quidem ne-dolendum-coniuncta ea cum nefandis deis sit et, quod vero magis magisque timendum, cum..."

"Ho avuto modo di studiare approfonditamente questa statuetta esaminando numerosi trattati e chiedendo consiglio ad uomini esperti di divinazione e dottrina. Non fui in grado di comprendere appieno il significato di questo mirabile oggetto. Tuttavia, credo fermamente che il suo potere sia ancora latente: invero, reputo che essa sia in qualche modo connessa al culto di abbiette divinità e, cosa ancor più tremenda con..."

Libri

"*Dizionario Araldico*" di P. Guelfi Camajani, Milano, 1940. "... Ogni *stemma* si compone in genere di due parti principali, lo *scudo* e l'*elmo*, oltre alle varie ornamentazioni, motti etc. Lo scudo ha varie forme ed è diviso in *punti* o *moduli*. Le figure dello scudo sono *araldiche* (partizioni, pezze onorevoli, pezze araldiche), *naturali* (fiori, animali, astri, ecc.), *ideali* (angeli, mostri, ecc.). Ci sono scudi composti, propri delle dinastie regnanti, caratterizzati da parecchi stemmi. L'*elmo*, di varia conformazione, sovrasta sempre lo scudo..."

Segue una legenda di simboli ed indicazioni, utili per leggere lo stemma di un casato.

"*Enciclopedia Storico Nobiliare Italiana*" di V. Spreti, Milano, 1929. "Asburgo - aquila a due teste: diverse casate italiane pongono le loro nobili origini in codesta stirpe nata in Alsazia ed originariamente nota come *Habsburg*, il cui primo conte, Werner II, morì nel 1096 ed ebbe i natali in data imprecisata. Tra queste, prima fu la casata degli A.-Lorena, i cui capostipiti furono Maria Teresa A. e Francesco Stefano di Lorena che convolarono nel 1736. Da questa si staccarono gli A.-Este, che regnarono su Modena fino al 1859. Altre casate inferiori ebbero da questa origine, come gli A.-Compagnoni, che dai primi anni del 1800 controllarono vasti appezzamenti presso Verona e gli A.-Frescobaldi Calasanzio, che nacquero dalla congiunzione con una casata torinese e non ebbero discendenti in linea maschile."

"*Rotolo di Torino*" di G.B. Lancellotti, Torino, 1896. "... L'aquila degli Asburgo, nel campo alto a sinistra dello scudo, affianca, nello stemma degli Asburgo-Compagnoni, il nobile usbergo testimone dell'ardore guerresco della casata; al di sotto di questi, tre sfere son simbolo di circolarità e perfezione ed un oculo tripartito ovunque vede e saggiamente amministra."

"*Etruria Antica*" di S. Zdekauer, Firenze, 1901. "... L'ipotesi di chi sostiene la provenienza degli Etruschi dal Medioriente è suffragata dalle prime tracce artistiche di questo popolo che presentano, senza dubbio, delle influenze orientali. Infatti, la presenza nelle loro decorazioni di animali fantastici, leoni, sfingi, mostra l'influenza di popolazioni Siro-Ittite e Fenicie. Inoltre, nel secolo VII a.C., i fiorenti commerci tra l'Italia e l'Ellade rafforzano le influenze greco-arabe... [omissis] ... Per quanto riguarda la religione, l'impossibilità di comprendere le iscrizioni, rende particolarmente difficile anche l'interpretazione dei loro culti, che può essere solo in parte ricostruita tramite le tradizioni romane. La triade etrusca è costituita da Tinia (Giove), Uni (Giunone) e Menrva (Minerva). Vi sono, inoltre, numerosi altri déi, tra i quali Vertunno e la Magna Mater. Un cenno a parte merita quella che i Latini chiamarono l'*Etruscorum Disciplina*, una particolare scienza aruspica, tesa ad interpretare il futuro tramite l'esame del fegato delle vittime dei sacrifici. Si narra che questa usanza, affine a quanto praticato dagli Assiro-Babilonesi, venisse applicata, talvolta, anche a vittime umane più o meno consenzienti..."

"*Storia del popolo etrusco*" di P. Fucati, Torino, 1927. "... Stanziatisi in Toscana in età preistorica, gli Etruschi erano organizzati in città indipendenti unite tra loro da leghe con carattere sacrale, più che politico, come la *lega dei dodici popoli* che prese parte alle lotte contro Roma. Gli etruschi esercitarono una certa egemonia sull'Italia centrale dal VII al IV secolo a.C. Le alleanze tra Etruschi, Galli e Sanniti, con le relative guerre, portarono, a partire dal II secolo, a continue conquiste di territorio etrusco da parte dei Romani. Al termine della prima guerra Punica, quasi l'intera Etruria può considerarsi sottomessa ai Romani. Salvo sporadiche sacche di resistenza, gli Etruschi rimasero sempre fedeli a Roma, scomparendo gradatamente dal territorio a causa dell'estendersi delle zone malariche (I sec. a.C. - II sec. d.C.)

"*Le culte de Cibele*" (Il culto di Cibele) di H. Graillet, Paris 1912 (Roma 1918). "... Il culto di Cibele, dapprima localizzato a Pessinunte, presso i fiumi Gallo e Sangario in Frigia, venne, quindi, adottato dalle popolazioni elleniche sopravvenute nell'Asia, estendendosi fino alla Troade, dove fiorì nelle vicinanze del monte Ida. In origine, i sacerdoti di Cibele prestavano alla dea un culto orgiastico, accompagnato da volontarie lesioni e mutilazioni al suono di timpani, dischi metallici, corni e flauti stridenti. In parte depurato dalle manifestazioni più selvagge, il culto fu assimilato nella penisola ellenica e Cibele fu assimilata a Rea, moglie di Crono e madre di Zeus, anche nota come Madre Idea (Zeus fu allevato nel monte Ida). Il culto di Cibele fu introdotto a Roma del 204 a.C., con la cessione, da parte del re Attalo, della pietra nera di Pessinunte, immagine simbolica della dea. Dai Romani, la dea fu adorata con il nome di Magna Mater Deum Idaea..."

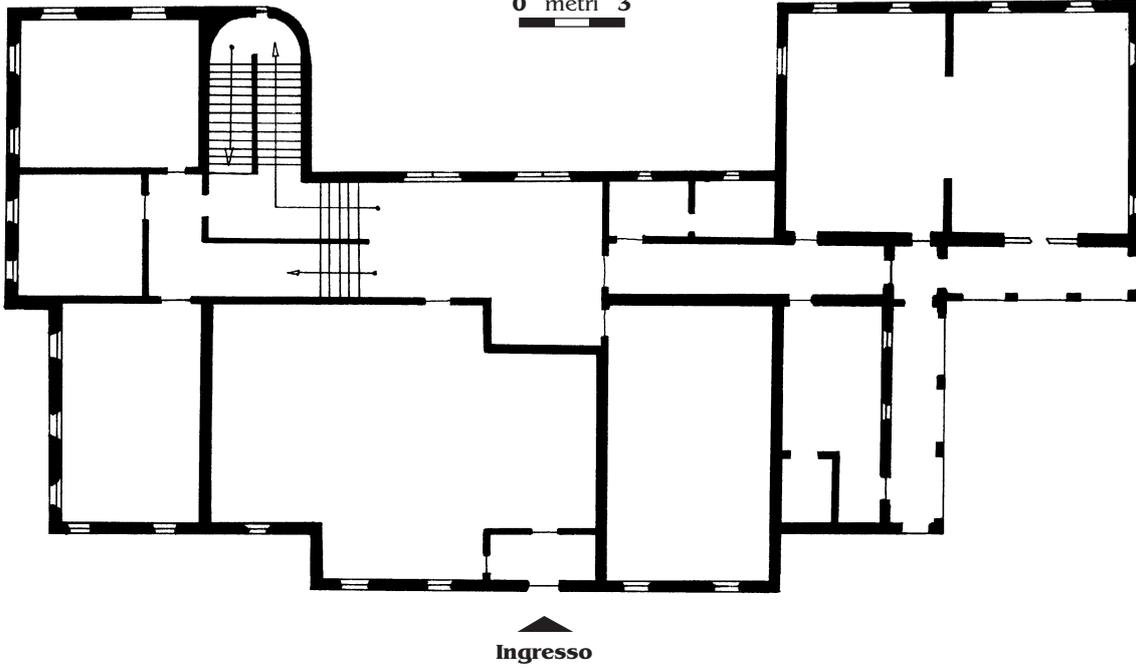
Un brano dal *Malleus Maleficarum* di Kraemer-Spengler

In cotali luoghi, ove con maggior difficoltà la mala pianta cattolico-ebreo-cristiana riuscì ad allignare, più facile ed agevole è il contatto con gli Antichi Déi delle Foreste. E' così che, ove la duplice Via Cava si biforca presso Sovana, trovansi talvolta le Sacre Orme della Genìa Oscura. Così anche tra i boschi ove per primo Odino pose il suo Occhio, la densa nebbia della Madre più facilmente si dipana e scorre: tra i boschi della Nera Foresta, dove strette le Gole corrono a strapiombo...

La villa di Heinrich

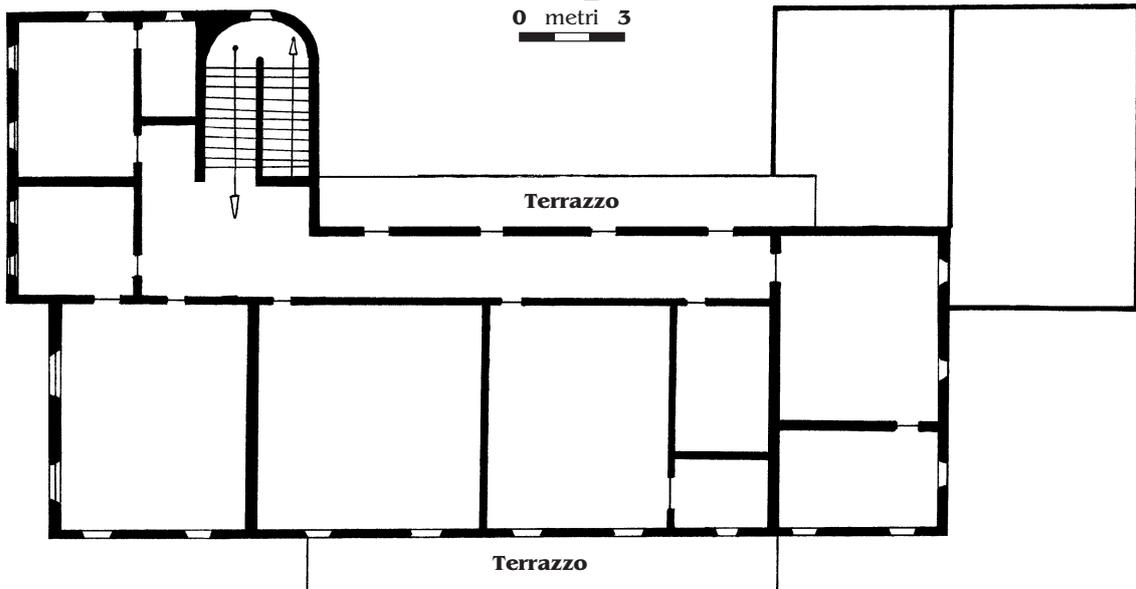
Piano terra

0 metri 3



Primo piano

0 metri 3





Italia e Sud Europa (1944—45)

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.