

Cthulhucaust

EPISODIO VI

REAZIONE A CATENA

di Gabriele Falcioni e Roberto Fogliardi

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 VI

Reazione a catena

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

La storia fin qui

Il giorno 26 marzo 1938 il professor Carroli, docente di fisica sperimentale e direttore dell'Istituto di fisica di Napoli, ricevette da Palermo un telegramma. Il telegramma era stato inviato da Ettore Majorana, professore ordinario di fisica teorica all'Università di Napoli, ex ragazzo di Via Panisperna, vecchio amico di Enrico Fermi e, più recentemente, amico del Carroli.

Nel telegramma, Majorana chiedeva di non preoccuparsi per quanto era scritto nella lettera che aveva precedentemente mandato. Carroli attese l'arrivo della lettera impostata a Palermo qualche ora prima della spedizione del telegramma. In essa Majorana scriveva con molta freddezza e altrettanta decisione di trovare la vita in genere e la propria in particolare assolutamente inutile e che pertanto aveva deciso di sopprimersi. Dopo questo, Majorana scomparve. Tutti i tentativi fatti dai familiari e dagli amici per ritrovare Ettore sono stati inutili: sembra che egli si sia imbarcato a Palermo per Napoli, ma vi sono dati contrastanti sul suo sbarco in quest'ultimo porto.

Di lui non si è saputo più nulla ma ciò che accadde da questo momento in poi, è inciso in chiarissimo cochtaw, sulla pelle conciata di un bisonte, gelosamente custodita dall'uomo medicina di un'oscura riserva indiana situata tra Pagosa Springs e Farmington.

Conscio dell'inutilità della ricerca scientifica in un mondo governato dal Caos, incapace tuttavia di accettare la sfera mistica come travalicazione della razionalità, la perfetta mente analitica di Majorana risulta inabile a sciogliere il tragico nodo gordiano. In procinto di imbarcarsi da Palermo per Napoli, sentendosi respinto dal mare (come scrive nel suo ultimo telegramma), decide di attraversare l'Oceano per raggiungere il Deserto. Si imbarca, quindi, in un transatlantico stracolmo di emigranti per trovare la catarsi nei deserti del New Mexico.

Al termine di una sofferta quarantena ad Ellis Island, derubato di soldi e documenti, malmenato da guardie e compaesani, Ettore comincia ad aggirarsi per il Nuovo Mondo con spalle curve ed occhio stuporoso. Dopo aver vagato alcuni giorni per borghi e città, vivendo di elemosine, inizia il suo eremitaggio nel deserto del New Mexico. Dopo quaranta giorni (e quaranta notti) di vita da anacoreta, viene trovato da una squadra di cacciatori navajo mentre, vestito dei soli mutandoni, la pelle riarsa dal sole, si ciba di un crotalo catturato a mani nude. Decretato pazzo e ribattezzato "Mangusta Bruciata", viene condotto al cospetto dell'uomo medicina della tribù, Gufo Silente.

Mangusta Bruciata viene portato da Gufo Silente nella Grotta Sacra e ivi rimane per sei giorni. Durante questo periodo il vecchio sciamano riconosce in Majorana il messia inviato da un'entità superiore per combattere il Nero Signore della Stella Rosseggiante, colui che consentirà ad un popolo morente di salvare l'umanità dall'annientamento. Al termine dei sei giorni solo Majorana uscirà dalla grotta e parlando un fluente Choctaw assumerà la guida spirituale della tribù. Avendo raggiunto lo scopo della propria vita e trovato un degno sostituto, il vecchio e stanco Gufo Silente attenderà serenamente in meditazione la propria morte.

Quello che né Majorana né Gufo Silente fanno (lo percepiscono appena a livello inconscio) è che le loro azioni sono in realtà pilotate da un essere superiore. Si tratta di Nodens (noto agli indiani come lo Spirito del Grande Abisso e, talvolta, identificato con lo stesso Manitù), che sta muovendo le sue pedine per contrastare l'eterno nemico, Nyarlathotep, ed organizzare lo scontro finale. Mentre quindi Nodens muove i suoi passi per ostacolare le trame del Signore del Caos, la nostra antica ed oscura conoscenza tesse trame e semina morte per la vecchia Europa.

Per accelerare i progressi tecnologici del Terzo Reich, il giocoso ex imbianchino austriaco aveva deciso di infiltrare il suo "fido" astrologo Neil Schwarzmann nel più avanzato gruppo di ricerche tecnico-scientifiche del Terzo Reich, il *Verein für Raumschiffahrt* (VfR). Le più pericolose armi sviluppate dai nazisti durante il conflitto, vennero progettate, assemblate e sperimentate nel centro ricerche segreto, noto come VfR, situato a Peenemunde, un paesino che si affaccia sulla costa baltica, in prossimità del fiume Peene. Qui Von Braun ed i suoi abili colleghi teutonici progettarono le V2, causa di morte e devastazione a Londra. Gli effetti letali dei razzi furono tali da suscitare dubbi e turbamenti nell'abile scienziato tedesco (ebbe a dire: "I razzi hanno funzionato perfettamente, salvo per il fatto che sono atterrati sul pianeta sbagliato").

Il gruppo scelto di teste d'uovo vide con notevole sorpresa la comparsa di un uomo di età indefinita dalla carnagione olivastrea. Wernher Von Braun, colpito dall'abilità di Neil nel discettare di traiettorie astrali e nel comporre e decomporre equazioni integrodifferenziali non lineari di ordine superiore, prese l'abitudine di appartarsi con lui, facendo lunghe passeggiate lungo il Peene. Solo le incredibili capacità di Neil giustificavano il fatto che il Führer avesse inviato quel personaggio di indubbe origini africane (forse egiziane) ad un centro studi in veste di scienziato e non come cavia... Il misterioso studioso giunse ad aggiudicarsi il nomignolo di "miracolo oscuro" a seguito di un abile artificio tecnico-matematico, grazie al quale le V2 riuscirono ad aumentare ulteriormente la loro gittata, a partire dall'ottobre del 1942.

Quando il fronte degli alleati raggiunge e supera Peenemunde, nel maggio del 1945, Neil Schwarzmann è assente, ma gli altri scienziati tedeschi del VfR si trovano tutti in sede. Von Braun, con un braccio appeso al collo a causa di una frattura malamente aggiustata, convoca una riunione dei dirigenti del gruppo. Accerchiati dalle truppe russe a est e americane a ovest, gli scienziati decidono unanimemente di arrendersi agli statunitensi e nascondono in una miniera abbandonata della catena montuosa dell'Harz le carte che Hitler aveva ordinato di distruggere. Il precipitoso e caotico svolgersi degli eventi (accompagnato dall'abile mano di Nyarlathotep) impedisce che la condanna a morte per la squadra di scienziati, decretata dal Führer, venga eseguita. In tal modo, il 2 maggio del 1945, Magnus Von Braun, fratello di Wernher, a bordo di una scassata bicicletta, riesce a raggiungere la 44esima divisione di fanteria degli Stati Uniti ed a consegnare agli Alleati il VfR al gran completo... tranne il "miracolo oscuro", il misterioso Neil, altrove occupato in quei giorni¹.

Wernher Von Braun si trasferisce quindi negli USA la settimana stessa. Nel giro di un mese viene raggiunto dai suoi collaboratori, compreso il redivivo Neil Schwarzmann, che, nel frattempo, si è ricongiunto al team di teste d'uovo. Il "miracolo oscuro" è più tetro e tenebroso che mai. Sfruttando i suoi poteri mentali, l'ascendente su Von Braun e le sue indubbe capacità tecnico scientifiche, decisamente superumane, riesce a convincere i responsabili della ricerca statunitense ad inserirlo nel più delicato progetto della ricerca militare americana: il progetto Manhattan.

Il progetto Manhattan, diretto da Enrico Fermi, prevedeva la realizzazione del primo esemplare di bomba a fissione nucleare e, all'arrivo di Nyarlathotep, era ormai giunto alla fase realizzativa finale. Il buon Schwarzmann, tuttavia, aveva in mente alcune varianti molto personali all'impiego

¹Nyarlathotep era impegnato dalle parti della Foresta Nera, probabilmente... (Cfr. il modulo "L'Arma Finale")

dell'ordigno. Con poche variazioni alla struttura del materiale fissile, la bomba poteva supplire all'inefficienza degli uomini del Terzo Reich. Là dove Hitler aveva fallito, poteva riuscire l'uranio arricchito. Alcune opportune modifiche alle equazioni alla base della costruzione dell'ordigno potevano rendere incontrollabile la reazione nucleare, estendendola al materiale fissile di tutto il pianeta, con effetti quantomeno originali sul contenuto genetico dei nascituri umani. Il Caos poteva ancora trionfare!

L'arrivo di Neil nel gruppo di Fermi imprime una vigorosa accelerazione alle ricerche in corso. Il primo test nucleare viene effettuato nel deserto, ad Alamogordo, il 16 luglio 1945, quando, dietro (maligno) consiglio di Neil Schwartzmann, l'ordigno viene ribattezzato "*the gadget*" (ovvero l'aggeggio).

Pochi chilometri a nord di Los Alamos e a qualche centinaio di chilometri dal sito dell'esplosione, si trova la riserva indiana dove Mangusta Bruciata svolge il suo indispensabile ruolo di uomo medicina. Non tutti gli abitanti della riserva sono, però, soddisfatti della vita che spetta agli indiani d'America: alcuni preferiscono l'incertezza della vita raminga nel deserto alla squallida certezza dell'esistenza nella riserva. Capo indiscusso di una delle più efferate di queste bande è Ala Spezzata, iniziato all'uso del *pejote* da Gufo Silente, ma sostituito nel ruolo di apprendista da Mangusta Bruciata. Egli ha ormai da anni abbandonato la via tracciata dal proprio maestro per seguire, invece, gli oscuri sentieri del male. Da più di un mese, i suoi viaggi psichedelici, alimentati dal *pejote*, lo hanno messo in contatto con un Dio del Male in carne ed ossa: un essere scuro come la notte, ispiratore di ogni possibile atrocità e guida sicura contro l'invasore bianco. Il Nero Signore ha promesso che presto la sua voce tonante rimbomberà ad occidente, quindi ad oriente, dopodiché il mondo dominato dai visi pallidi cesserà di esistere.

Tuttavia, qualcosa è sfuggito al Signore del Caos: una traccia del progetto nucleare è rimasta in alcuni documenti abbandonati da Von Braun a Peenemunde. Si tratta di appunti sparsi, presi dallo scienziato tedesco, al termine delle lunghe chiacchierate con il "miracolo oscuro", e rinvenuti da Jonathan Leibowski, un corrispondente di guerra in forza alla 44esima divisione di fanteria degli Stati Uniti, attualmente in servizio a Roma (dopo una breve licenza in USA), per riprendere e testimoniare "i benefici effetti della grande cultura yankee sulla decrepita Europa". Durante la licenza negli Stati Uniti, Jonathan non aveva perso l'occasione di accompagnare gli scienziati tedeschi dell'ex VfR dal loro capo Von Braun e di filmare lo storico incontro. In questa occasione (Fort Bliss, 4 giugno 1945) alcune tra le menti più brillanti del secolo si riunirono sotto uno stesso tetto: Enrico Fermi ebbe l'onore di stringere la mano a Von Braun ed al suo mitico famulo, il noto "miracolo oscuro". Le riprese faranno il giro del mondo e verranno trasmesse con particolare enfasi in tutti i cinema europei.

Naturalmente, i nostri ignari eroi non sanno nulla di tutto ciò quando, venerdì 28 giugno 1945, appena rientrati da una *sgradevole* gita nella Foresta Nera, assistono ad un *preoccupante* cinegiornale nel cinema Excelsior di Roma. Nell'intervallo tra la proiezione di "Totò, un turco napoletano" e "La cena delle beffe" con Amedeo Nazzari, i nostri sorpresi Investigatori vedono far capolino tra Von Braun, Eisenhower ed Enrico Fermi, il gelido sorriso di Nyarlathotep (che qualcuno ricorderà, dai non lontani giorni della gita nella Foresta Nera). Tutto questo apparirà loro ancor più assurdo, a seguito delle confortanti parole dello speaker: "...gli scienziati del mondo libero stanno lavorando per il bene dell'umanità..."

Da Roma a Los Alamos

All'inizio dell'avventura, l'unico punto di partenza per gli Investigatori è l'inquietante filmato trasmesso al cinegiornale e gli indizi in esso contenuti. Pertanto, le tracce da seguire riguarderanno: la pellicola e la sua origine (data, regista, operatore, distributore, ecc.), Enrico Fermi e la sua storia (in Italia e negli Stati Uniti), Von Braun ed il suo passato in forza ai corpi scientifici del Terzo Reich. Tutte le ricerche su questi tre filoni condurranno necessariamente gli Investigatori negli Stati Uniti. Qui, le informazioni raccolte presso gli ex colleghi italiani di Fermi li condurranno a Santa Fe da dove, con un po' di inventiva, fortuna e un opportuno *deus ex machina*, giungeranno a Los Alamos.

Investigazioni a Roma

Cinema Excelsior

Il cinema teatro Excelsior è uno dei più barocchi e frequentati cinema della capitale nel dopoguerra. Qui si alternano prime cinematografiche (ad esempio, "Totò Tarzan"), cinegiornali, balletti ed avanspettacolo che non mancano di allietare le festose truppe occupanti. Al termine della programmazione cinematografica giornaliera l'operatore spegne il proiettore e si dedica alla preparazione del palco per i successivi spettacoli teatrali e, a questo punto, i nostri baldi ed esterrefatti Investigatori potranno interpellarlo per avere qualche delucidazione sul cinegiornale appena proiettato.

Righetto Cantiani è un vecchio secco, scuro, sporco e storto, dalle scarpe scalcagnate, che vede nel cinema un ripiego e nella prostituzione un gran futuro. Ama vantarsi del fatto che le ballerine del corpo di ballo del cinema siano le più meretrici di tutta la capitale; qualunque cosa si può ottenere, pagando, e quindi anche le informazioni necessarie agli Investigatori stessi.

Interpellato in merito al cinegiornale appena trasmesso, dietro l'esborso di un'opportuna quantità di denaro (dalle 300 am-lire in su) il buon Righetto consentirà agli Investigatori di riesaminare il filmato nell'angusto e puzzolente stanzino di proiezione. Il riesame accurato del film consentirà di stabilire, innanzi tutto, chi siano i protagonisti dello storico incontro: Fermi, Von Braun e Oppenheimer. Quest'ultimo non verrà esplicitamente citato nel commento ma potrà essere riconosciuto tramite un Tiro Conoscenze. Il cinegiornale non ha titoli di coda, l'unica informazione sulla produzione è data dall'apertura: "Istituto Luce" campeggia a caratteri cubitali e sullo sfondo la lupa che allatta Romolo e Remo. Dietro esborso di ulteriori "piotte", Righetto indirizzerà gli Investigatori agli archivi di Cinecittà, Ufficio Cinegiornali.

Ufficio Cinegiornali (presso Cinecittà)

Durante l'estate del 1943 i bombardamenti raggiunsero anche Cinecittà; la produzione subì una contrazione notevole, e in agosto i film in lavorazione scesero a quattro. Dopo l'armistizio dell'8 settembre i teatri vennero saccheggianti e occupati dagli sfollati e l'edificio centrale della direzione venne trasformato in ospedale. Le autorità tedesche acquistarono e prelevarono tutte le attrezzature cinematografiche (con la scusa di "salvagnarle"). Una parte del materiale venne depositata nel Ministero delle Finanze, un'altra presso edifici privati e magazzini. Dopo la devastazione ed il saccheggio, bisognerà aspettare il 1947 perché i vecchi studi tornino a fervere di rinnovata attività, grazie all'impegno di registi come De Sica, Zampa e Germi.

Intanto, in mezzo al caos degli sfollati, solo pochi uffici della vecchia struttura sono ancora aperti. Tra questi, l'ufficio cinegiornali, al cui ingresso è ancora appesa la vecchia insegna (parzialmente cancellata) che titola "Ufficio propaganda". Qui, un'occhialuta ed accigliata (ma prosperosa) segretaria, avvolta da un abito castigato che a stento nasconde le forme procaci accoglierà i nostri eroi. La signorina (come tende a puntualizzare) Maria Cardinali, raccomandata di ferro del neonato partito democristiano, imboscata in un posto ben remunerato ma di scarso impegno, già turbata dai fastidi arrecati dagli invadenti sfollati, non vedrà di buon occhio il fattore di disturbo generato dagli importuni visitatori. Per ottenere aiuto ed informazioni sarà necessario un Tiro Convincere, ventilando conoscenze importanti ed aderenze politiche di ogni genere. Di sicuro, la chiave per aprire le sue porte non saranno i soldi: Maria è una "integerrima servitrice dello Stato!"

Toccando i tasti giusti, sarà invece possibile avere accesso alla documentazione relativa ai più recenti cinegiornali, dai quali risulterà che le scene incriminate della pizza proiettata al Cinema Excelsior sono state tradotte a Cinecittà e fornite dal Corpo di Armata Americano, Settore Propaganda. Risulta inoltre la firma del rappresentante dell'ufficiale addetto: Samuel Raimi.

Il Corpo di Armata Americano

Samuel Raimi lavora 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 potranno recarsi per proseguire le loro ricerche. Le informazioni conservate presso l'Ufficio Propaganda saranno accessibili senza particolari difficoltà a giornalisti in possesso della canonica tessera stampa o a qualunque privato cittadino che adduca ragionevoli motivi (Tiro Convincere).

I nostri eroi verranno accolti da un personaggio alto e dinoccolato con due incisivi distanti e radi baffetti dal colore biondo sporco. Con voce querula e lamentosa il sordido ometto si presenterà come il Cap. Samuel Raimi, pluridecorato alla quasi memoria (come sottolineerà sfoderando un ghigno giallastro e indicando la piastra di metallo incapsulata nel cranio), assegnato al meritorio compito di gestire gli archivi della propaganda alleata. Se, vincendo il disgusto, i giocatori riusciranno a blandire il capitano e a farselo amico, egli stesso si offrirà di aiutarli nella loro ricerca. In tal modo, riusciranno a scoprire che il film è stato sviluppato negli studi di Hollywood il 5 giugno 1945 e che l'autore delle riprese è il Sergente Jonathan Leibowski. Con un Tiro Individuare si potrà notare che il medesimo nome compare in veste di autore su una grande quantità di documentari girati sul fronte di guerra e che le pellicole più recenti dello stesso risultano girate a Roma. Se gli Investigatori richiederanno esplicitamente di verificare l'intera lista di documentari girati dall'impavido Leibowski, si noterà che quelle risalenti a prima del maggio 1945 erano state girate sul fronte nord europeo dell'ultima offensiva alleata. Se interrogato sul Sergente Leibowski, il Cap. Raimi esibirà il solito, disgustoso, giallognolo sogghigno, asserendo che il prode cineasta è attualmente ospite della Polizia Militare, per smaltire la sbornia del fine settimana.

Discutere con gli ipertrofici MP non sarà facile: sarà inutile qualsivoglia estenuante trattativa finalizzata ad apprendere come contattare l'ebbro cinefilo. Verranno semplicemente ignorate richieste ufficiali, richiami alla cobelligeranza, offerte di denaro e generici tentativi di corruzione nonché di minaccia. Fortunatamente, quando ogni speranza starà ormai scemando, il secondino farà comparire, come per miracolo, un barbuto, scarmigliato e puzzolente Jonathan Leibowski. Se gli Investigatori avranno richiesto una descrizione di Leibowski non mancheranno di riconoscerne l'inconfondibile sagoma, altrimenti sarà necessario un Tiro Ascoltare per cogliere le ultime battute della discussione in corso:

Secondino: “Levati dalle palle, Leibowski! E non farti vedere per almeno un mese...”

Leibowski (borbottando tra sé e sé): “Ho visto tanti fratelli con la faccia nel fango, ma giuro che sei il primo idiota che vedo con il fango nel cervello...”

Secondino (accarezzando il manganello): “Come hai detto Leibowski?”

Leibowski: “Ho detto: salutami quella santa donna di tua moglie!”

Il dialogo, ovviamente, potrà essere apprezzato in tutte le sue sfumature con un Tiro Lingua Inglese. Un Tiro Psicologia mirato a cogliere i tratti salienti dell'ineffabile Jonathan lo farà apparire agli Investigatori come un eterno bambino, al contempo curioso ma appagato dal piacevole ottundimento etilico in cui tuttora si trova. Non vi saranno particolari difficoltà per ottenere informazioni da Leibowski, invece, sarà opportuno decidere quali sono le domande giuste da fare. Per renderlo affabile, disponibile e ciarliero sarà sufficiente invitarlo ad una cameratesca bevuta tra amici al miglior bar dei paraggi. Tra un vinello dei Castelli, una grappa degli alpini ed un whisky d'importazione, i nostri eroi potranno carpire diverse informazioni.

Parlando del cinegiornale incriminato, si riuscirà a stimolare la sua più sfrenata logorrea:

“Ehi, ragazzi! Era una cosina di classe, quel filmino. Mai viste tante teste d'uovo tutte insieme, neanche nel mio frigo quando mamma era ancora viva. Ma la cosa migliore è stata che mi sono potuto giocare una settimana di licenza in casa. Eh, sì: Non c'è niente come il buon vecchio Wild Turkey di casa propria.”

A questo punto, se specificamente interrogato sui transfughi accolti da Fermi, la nave dei ricordi comincerà a prendere la via del mare del Nord:

“Ne ho visti di fratelli con la faccia nel fango, a partire dal D-Day. I crucchi ci sparavano da tutte le parti ma con l'aiuto di un buon cicchetto sono riuscito a riprendere delle scene da premio Pulitzer. Poi le cose si son fatte più tranquille ed un bel giorno ci è venuto incontro quel tizio in bicicletta, il fratello del crucco testa d'uovo (Von Braun). Abbiamo passato più di un mese nella loro tana prima di riaccompagnare le pecorelle smarrite alla terra promessa. Se ne ho viste di cose...”

A questo punto, Investigatori particolarmente intelligenti sposteranno il discorso sulla figura dell'oscuro signore:

“Ah, sì! Palla di Neve! Buffo ragazzo. Però aveva poco senso dell'umorismo, parlava poco e più che ridere ghignava. Aveva gli occhi che sembrava Burroghs dopo una pera malriuscita, con la scimmia sulle spalle e l'elefante rosa in tutù. Quando mi ero fatto un drink di troppo, quello sguardo era in grado di sconvolgermi le budella. Però era ben introdotto alla corte dei bombaroli del Reich. Pensate che il bombarolo capo in persona lo teneva in gran considerazione: ho le prove...”

Si spera che gli Investigatori si facciano mostrare le prove. Infatti, dietro esplicita richiesta, Jonathan estrarrà dallo zaino un vecchio quaderno malridotto e spiegazzato su cui l'agile mano di Von Braun, ha vergato un titolo apparentemente innocuo: "*Unterhaltungen und Aufzeichnungen*" (ovvero, "Conversazioni e Note" in tedesco). Una superficiale lettura del diario (che richiederà un Tiro Lingua Tedesca) consentirà di stabilire che le analisi e le equazioni riportate derivano dalle discussioni di Von Braun con i suoi collaboratori e, in particolare, dai contributi del “miracolo oscuro”. Un'analisi dettagliata delle equazioni richiederà l'intervento di uno specialista. Naturalmente non sarà facile convincere Jonathan a separarsi dalla sua reliquia. Tuttavia, la promessa di una imperitura amicizia e due dollari saranno sufficienti allo scopo.

Università “La Sapienza”

Il posto più logico dove chiedere informazioni su Fermi e Von Braun è sicuramente la fornitissima biblioteca dell’Università “La Sapienza”. L’antica e prestigiosa università risente tuttora delle vicissitudini belliche. Studenti allucinati e bidelli indaffarati si aggirano con pacchi di carta in mezzo ad androni polverosi ancora costellati da qualche residuo di calcinacci. La biblioteca è l’angolo meglio gestito e conservato della struttura e sarà una fonte di utili informazioni per i nostri abili Investigatori.

Facendo ricerche su Wernher Von Braun, si troverà il suo nome citato in svariati testi di balistica. In particolare, in “Razzi, Missili e Propellenti Solidi” di Stefano Brandimarte, si troverà una dettagliata biografia:

Wernher Von Braun, secondo di tre figli, nasce il 23 marzo 1912 a Wirsitz da un amministratore pubblico, Magnus Freiher Von Braun e Enny Von Quistorp. Sin da giovanissimo, Wernher è stato un brillante visionario, affascinato dal sogno di costruire razzi ed esplorare lo spazio. All’età di tredici anni, a seguito della sua passione per i razzi, era stato già etichettato come piccolo delinquente. All’età di diciannove anni, Von Braun è entrato a far parte del più prestigioso gruppo di ricerca tedesco, il *Verein für Raumschiffahrt* (VfR) la cui attività è coperta dal più stretto segreto militare.

Il materiale su Fermi è ottimo e abbondante, sarà estremamente facile reperire due opere prime di Enrico Fermi su cui è riportata la sua biografia: si tratta di “Introduzione alla Fisica Atomica” (1928) e “Molecole e Cristalli” (1934), di cui riportiamo un estratto.

Nato a Roma nel 1901, Fermi è professore incaricato di meccanica razionale e fisica matematica dell’Università di Firenze dal 1925. Titolare della cattedra di fisica teorica, primo in Italia, presso l’Università di Roma, nell’Istituto di Via Panisperna creò, a partire dal 1926, un gruppo di ricercatori, fra cui si annoverano Franco Rasetti, Edoardo Amaldi, Ettore Majorana, Emilio Segrè e Bruno Pontecorvo.

Sarà, inoltre, estremamente facile reperire testi degli altri ex ragazzi di Via Panisperna. I titoli relativi a Enrico Fermi si interrompono bruscamente nel 1938, come anche quelli di Ettore Majorana.

Passando un Tiro Biblioteconomia, si potrà rilevare che anche nelle pubblicazioni più recenti, l’unico del gruppo strettamente legato all’Università “La Sapienza” sembra essere Amaldi. L’università, quindi, è il posto giusto dove cercare un primo contatto con Amaldi.

A caccia di Edoardo Amaldi

Chiedendo del professore a un qualunque studente, assistente o bidello si scoprirà che il giovane ed ambizioso ex ragazzo di Via Panisperna è estremamente impegnato nella riorganizzazione del mondo scientifico italiano, devastato dalla guerra. In particolare, assistenti e colleghi accenneranno che Amaldi è impegnatissimo nel cercare di costituire un nuovo polo di aggregazione per la ricerca italiana e risulta reperibile in facoltà solo durante il fine settimana.

Comunque, ottenere un incontro con Amaldi non sarà poi così facile. Essendo molto preso da impegni fisico/politici, corsi, studenti, ricerca e stesura di articoli vari, per essere ricevuti bisognerà sfoggiare un motivo più che valido. Per fissare un appuntamento con il docente sarà necessario contattare la sua assistente e segretaria, Stella Corradini, una bella ragazza, alta, mora e slanciata, e fornire un valido motivo per venire inseriti in un ritaglio di tempo per il prossimo sabato. Se l’appuntamento è stato richiesto il lunedì, gli Investigatori dovranno trovarsi qualcosa da fare nel frattempo, oppure trovare qualche abile stratagemma per intercettare il professore mentre transita tra Ministero dell’Istruzione e Università. Per essere sicuri di ottenere un appuntamento in tempi

ragionevoli, gli Investigatori potranno seguire due strade: presentarsi come giornalisti in possesso di materiale riservato e mai pubblicato di Wernher Von Braun oppure vantare aderenze politiche molto strette con i vertici del Governo. Si consideri che i superstiti dell'avventura nella Foresta Nera potrebbero avere ancora i lasciapassare che li identificano come agenti del Governo in carica.

Nel primo caso, sarà sufficiente far balenare davanti agli occhi della piacente Stella gli appunti provenienti da Peenemunde e passare un Tiro Convincere. Nel secondo caso, invece, sarà necessario sfoggiare una lettera di presentazione o, meglio ancora, farsi precedere da una telefonata di qualche segretario di onorevole.

Il giorno dell'incontro, Edoardo Amaldi apparirà agli Investigatori dal fondo di un lungo corridoio, seguito dalla solerte Stella e da un codazzo di studenti. Nonostante la sua statura non sia particolarmente elevata e gli occhiali squadrati occupino buona parte del volto, il personaggio sprizza carisma e ipercinetismo da ogni poro. Si ha l'impressione che Edoardo segua contemporaneamente molte conversazioni, mentre il suo sguardo penetrante, appena velato dai fondi di bottiglia degli occhiali, guizza rapidamente dall'uno all'altro interlocutore.

Se verrà stimolato a parlare di Fermi, lo sguardo di Amaldi si illuminerà ulteriormente. Edoardo ricorderà con passione ed entusiasmo i mitici anni in cui il gruppo dei ragazzi di Via Panisperna operava compatto e creativo, ne parlerà quasi con rimpianto, dolendosi del fatto che gli ex compagni di avventura siano andati ciascuno per la sua strada, alcuni anche molto lontano, come Fermi e Majorana. Per ottenere informazioni più approfondite su Enrico Fermi sarà necessario addurre un valido motivo, quale l'esigenza di risollevarne le sorti della ricerca italiana oppure la necessità di svelare i misteri delle inedite carte di Peenemunde. In tal caso Amaldi asserirà di non essere rimasto in contatto con Enrico durante gli ultimi anni ma che, tuttavia, qualche informazione può essere reperita da Franco Rasetti, suo compagno di mille scalate. Rasetti (attualmente professore di Fisica presso la *Laval University* di Québec) può essere fortuitamente reperito presso l'Accademia dei Lincei, a Palazzo Corsini, dove sta riorganizzando il futuro dell'Accademia che, come un'araba fenice, sta rinascendo dalle proprie ceneri. L'unica informazione relativamente recente su Fermi riguarda la sua attività di insegnamento presso l'Università della Columbia, a New York, tra il 1938 e il 1942, dove collaborava episodicamente con Segrè. Poi la nebbia, fatta eccezione per una lettera dell'agosto 1944 (dopo la caduta del fascismo), in cui Fermi pronosticava una vicina fine della guerra.

Sottoponendo ad Amaldi le misteriose equazioni provenienti da Peenemunde, ad una reazione inizialmente scettica seguirà un crescente stupore. Le equazioni non riguardano un semplice propellente per razzi o il moto di corpi nell'atmosfera, hanno invece qualcosa a che fare con l'irrisolto problema dell'unificazione dei campi e con qualche moderna teoria sulla struttura della materia. In ogni caso Edoardo non mancherà di fare una copia di quegli sbiaditi appunti (con certissima pazienza). Se interrogato a proposito di Von Braun, Amaldi dirà di saperne ben poco, sa unicamente che lavorava a diversi progetti segreti per conto del Reich, che è passato agli Americani alla fine della guerra e che, per quanto ne sa lui, si è sempre occupato di argomenti ben distanti da quelli trattati nei misteriosi appunti; a suo parere, tali appunti non sono farina del sacco di Von Braun, magari nascono dalla fantasia di qualche suo brillante assistente. Se gli Investigatori lo richiederanno, Amaldi preparerà una lettera di presentazione sia per Rasetti che per il lontano e mai dimenticato Enrico Fermi.

La Sede de "Il Messaggero"

Il Messaggero è una testata giornalistica che è riuscita a passare praticamente indenne attraverso un paio di guerre e tre o quattro situazioni politiche radicalmente diverse adattando opportunamente le

notizie al momento storico. La lettura di brani che spaziano dall'inizio degli anni trenta alla metà degli anni quaranta consentirà di impraticarsi dello stile del quotidiano. Facendo ricerche su Enrico Fermi e i ragazzi di Via Panisperna, si potranno trovare articoli di genere vario che spaziano dal 1933 ad oggi (1945). In particolare, cercando informazioni su Enrico Fermi (un Tiro Biblioteconomia sarà sufficiente), si troveranno i seguenti trafiletti.

12 Agosto 1936, "Gli scalatori della conoscenza"

Fulgido esempio del motto latino "Mens sana in corpore sano", i nostri valenti scienziati spiccano anche per le loro doti atletico-motorie. Nella foto potete vedere due dei trascinatori del noto gruppo de "I ragazzi di Via Panisperna", Fermi a sinistra e Rasetti a destra, mentre rimirano le cime innevate dall'alto della meritata vetta. La virile amicizia tra Fermi e Rasetti è inoppugnabile motore per il gruppo di geni creativi che operano nella nostra antica Roma per la futura gloria dell'Impero Italiano.

9 Dicembre 1938, "Scienziati italiani primi nella ricerca"

Il più prestigioso premio per la ricerca nel settore della fisica è stato quest'anno attribuito ad uno dei componenti del glorioso gruppo de "I ragazzi di Via Panisperna", reso dapprima famoso dalle incredibili scoperte iniziate nel 1933, quindi tristemente celebre a causa della scomparsa di Ettore Majorana, verificatasi alcuni mesi addietro. Enrico Fermi, vincitore del premio Nobel per la fisica 1938 si recherà a Stoccolma per ritirare l'ambito trofeo e la cospicua borsa ad esso collegata.

11 Febbraio 1939, "La Patria è tradita"

Il mondo scientifico italiano assiste attonito alle inspiegabili azioni del transfuga Enrico Fermi, passato al soldo degli statunitensi. La scelta dell'*esimio* fisico di andare a lavorare in un centro studi negli Stati Uniti ha suscitato un coro di deprecazione da parte dei colleghi e dell'opinione pubblica. Forse che il denaro a stelle e strisce può più dell'Amor Patrio?

12 Febbraio 1939, "Una defezione di scarsa importanza" - trafiletto

Non ci spieghiamo il polverone sollevato per la defezione di Segrè, uno degli ex ragazzi di Via Panisperna. Chi non ama la Patria non la può servire degnamente...

Facendo ulteriori ricerche su i ragazzi di Via Panisperna, si potranno trovare i seguenti articoli.

7 Gennaio 1936 "Una squadra d'italiani vincenti" (di terza)

Negli ultimi tre anni, gli straordinari risultati di un gruppo di scienziati italiani hanno rivoluzionato il mondo della ricerca. Presso l'Università di Roma, nell'Istituto di Via Panisperna, un gruppo di scienziati capitanato da Enrico Fermi e costituito da Franco Rasetti, Ettore Majorana, Edoardo Amaldi, Emilio Segrè, Bruno Pontecorvo ed altri ancora ha eseguito una serie di fondamentali ricerche sperimentali sulla radioattività. Pericolosi esperimenti che richiedevano bombardamento neutronico ed analisi del decadimento di materiale radioattivo hanno reso questo gruppo famoso ed invidiato in tutto il mondo.

30 Marzo 1938 "Mistero e forse tragedia nel mondo della ricerca"

Che fine ha fatto Ettore Majorana? L'ex ragazzo di Via Panisperna, ormai professore ordinario di fisica teorica all'Università di Napoli, è misteriosamente scomparso. La polizia indaga in tutte le direzioni; l'ispettore Nicola Nigro asserisce: "non trascureremo alcuna pista, ma vi sono indizi che ci fanno pensare alla possibilità di un suicidio." Qualunque sia la verità, noi siamo certi di una cosa: le forze dell'ordine faranno luce in breve tempo su questa torbida vicenda.

3 Giugno 1945 "Il paese verso la normalizzazione"

Dopo il Ventennio di sangue e dittatura il nostro paese dilaniato dalle bombe, alleate prima e tedesche poi, sta cercando di tornare alla normalità. Gli alleati stanno stanziando i fondi per supportarci in un rilancio economico che non potrà fare a meno del contributo del mondo scientifico. I migliori scienziati di ieri e di oggi stanno collaborando per ricostruire la spina dorsale del mondo accademico e della ricerca. Gonfaloniere del gruppo sarà probabilmente Edoardo Amaldi, classe 1908, ex ragazzo di Via Panisperna, attivamente impegnato presso l'Università "La Sapienza" di Roma e consigliere scientifico del CLN.

Conoscenze politiche (Gasparotto e Fiordelmondo)

Se almeno uno tra gli Investigatori (come probabile, dato che dovrebbe aver riconosciuto Nyarlathotep dal filmato cinematografico) è un superstite della spedizione nella Foresta Nera², conoscerà molto bene il dinamico duo del neonato governo transitorio dell'agonizzante Regno d'Italia: Gasparotto e Fiordelmondo. Nel caso in cui nessuno tra loro, anche se superstite dell'avventura precedente, abbia una conoscenza diretta dei due politicanti, gli Investigatori dal passato meno compromesso col regime o, meglio ancora, dichiaratamente avversi allo stesso potranno tentare un Tiro Fortuna dimezzato per stabilire se abbiano o meno conoscenze altolocate nel nuovo mondo politico. Nel caso in cui almeno un membro del gruppo sia stato baciato dalla fortuna, dopo una breve trafila di oscuri segretari e grigi burocrati, gli impavidi Investigatori potranno essere ammessi al cospetto degli impegnatissimi Gasparotto e Fiordelmondo, presso la sede temporanea di Piazza Venezia.

Se qualcuno tra gli Investigatori è un sopravvissuto alla Foresta Nera, i due politici si sentiranno in obbligo nei loro confronti oltre che convinti della loro totale instabilità psichica. Tenteranno, quindi, di assecondarli in ogni modo. Anche una gita oltreoceano sarà benvenuta.

Se, al contrario, l'incontro deriva da una conoscenza fortuita, sarà necessario un Tiro Convincere per persuadere i due dell'opportunità della propria missione ed un ulteriore Tiro Convincere per ogni lettera di raccomandazione o appoggio richiesto. In tal caso, inoltre, sarà necessario addurre un'opportuna motivazione, sostenendo, ad esempio, che una spia nazista si è infiltrata nel gruppo di scienziati del Reich recentemente passati agli Stati Uniti.

Se chiederanno un abboccamento con Edoardo Amaldi (secondo le modalità prima descritte), Gasparotto e Fiordelmondo saranno ben felici di scaricare la masnada di psicotici all'iperattivo ed illustre scienziato, preparando anche una lettera di presentazione.

La richiesta di ottenere un passaggio verso gli Stati Uniti porrà invece i due politici in maggiori difficoltà, finché non ricorderanno che un gruppo di dame di carità sta per recarsi a New York, al fine di perorare la causa degli orfanelli di guerra, recandone anche qualcuno ai nuovi genitori oltreoceano. Naturalmente l'offerta di viaggio consisterà in un passaggio di ponte di terza classe su uno scassatissimo piroscifo. In ogni caso, i due politici potranno intervenire per facilitare presso le autorità degli USA il rilascio del visto di espatrio per gli Stati Uniti.

Contatti nell'OVRA

Se qualcuno tra gli Investigatori ha avuto l'improbabile fortuna di sopravvivere all'avventura "L'inizio della fine", avrà sicuramente dei contatti all'interno dell'OVRA (la polizia politica del regime fascista), altrimenti i personaggi che vantano un passato di ferventi fascisti potranno provare un Tiro Fortuna per verificare se hanno ancora qualche aderenza nell'ambito dell'ormai defunta polizia di regime. In entrambi i casi, sarà necessario un ulteriore Tiro Fortuna affinché il suddetto contatto non sia stato massacrato durante gli ultimi sanguinosi giorni della lotta partigiana.

Il contatto degli Investigatori sarà Mario Rossi³, ex agente OVRA, diplomato all'istituto magistrale e ormai completamente immerso nel suo precedente mestiere di copertura (maestro alle scuole elementari "Emanuele di Savoia") non sarà molto felice di vedere comparire qualcuno che serba

²Cfr. il modulo "L'Arma Finale"

³ Nello sfortunato caso in cui Rossi sia defunto durante l'avventura di apertura della cruenta campagna, il Custode lo potrà sostituire con un suo collega (in qualche modo noto agli Investigatori): Paolo Verdi. Le caratteristiche di Verdi sono identiche a quelle di Rossi.

memoria del suo pericoloso passato. Per ottenere informazioni da Mario, gli Investigatori potranno scegliere due strade alternative che richiederanno comunque un persuasivo Tiro Convincere.

Se gli Investigatori si dichiareranno amici, camerati e faranno appello al comune passato, otterranno un vantaggio nel persuadere Mario (+10% al Tiro Convincere) e non rischieranno ritorsioni da parte dell'ex agente segreto. Se, invece, gli Investigatori decideranno di ricattarlo per il suo passato in camicia nera, otterranno ugualmente le informazioni richieste, ma si garantiranno anche l'odio di un nemico implacabile. In tal caso, infatti, Mario li inseguirà per il resto dell'avventura (sempre entro i confini italiani) cercando di far tacere per sempre tutti quelli che sanno troppo.

Le tecniche per l'eliminazione andranno dal pacco bomba all'ingresso dell'albergo al sabotaggio di autovetture (addio ai freni). Se tutte le altre tecniche avranno fallito Mario passerà allo scontro diretto, avendo cura di simulare un furto degenerato in assassinio, a beneficio di eventuali ficcanaso.

Per quanto riguarda le informazioni in possesso di Mario, questi avrà un dettagliato dossier su Enrico Fermi.

Nota Biografica sul camerata Fermi. Nato a Roma il 29 settembre 1901, Enrico Fermi entra alla scuola normale di Pisa nel 1918, laureandosi in Fisica *summa cum laude* nel 1922. Nel dicembre 1925 scrive un articolo rivoluzionario sulla meccanica quantistica, grazie al quale, nel 1926, vince la cattedra di Fisica Teorica all'Università di Roma. I risultati di questi anni sono dovuti al gruppo di ricerca da lui voluto e fondato, meglio noto come "i ragazzi di Via Panisperna". In particolare, sembra avere rapporti particolarmente stretti con un componente del gruppo: Franco Rasetti. Nel marzo 1929 viene nominato membro della Reale Accademia d'Italia. Nel 1934 ottiene i primi isotopi radioattivi mediante bombardamento con neutroni. Grazie alle sue ricerche sulla radioattività il 10 dicembre del 1938 riceve a Stoccolma il Premio Nobel per la Fisica e, dopo pochi giorni, fugge con la moglie ebrea negli Stati Uniti. Dopo essere stato a New York, alla Columbia, informatori fidati lo segnalano a Chicago, al *Metallurgical Laboratory*, nel 1942. Nel 1944 si perdono definitivamente le sue tracce.

Invece, le informazioni su Von Braun e Peenemunde saranno piuttosto frammentarie.

I nostri camerati del Reich sono stati sempre piuttosto abbottonati sulle loro attività di ricerca. Era più facile sapere cosa facevano quei bambocci d'oltreoceano che penetrare le barriere erette dai nostri (a ragione) sospettosi camerati. Tuttavia, alcune informazioni siamo comunque riusciti a carpirle. Quel traditore di Von Braun era un maledetto genio. Già all'età di 19 anni era entrato a far parte del più prestigioso corpo di ricerca tedesco, il Verein für Raumschiffahrt (VfR). E' questo gruppo che aveva progettato e costruito le bombe che hanno devastato Londra e già in quell'occasione sembra che la tempra e la fedeltà dello scienziato tedesco abbiano cominciato a vacillare. Si dice che abbia commentato il bombardamento con un'affermazione da disfattista: "Il razzo ha funzionato perfettamente. Peccato che sia atterrato sul pianeta sbagliato."

Il VfR operava in una località nel nord della Germania, rivelatosi solo a fine della Guerra essere Peenemunde. All'arrivo degli Alleati, si dice che gli scienziati tedeschi abbiano compiuto il sommo tradimento, disobbedendo agli ordini di Hitler e consegnando tutto il frutto di anni di ricerche al nemico. Avrebbero dovuto suicidarsi onorevolmente invece di commettere un simile abominio.

L'Accademia dei Lincei

Federico Cesi era un patrizio umbro-romano, appassionato studioso di scienze naturali, soprattutto di botanica. Per promuovere e coltivare questi studi naturalistici, egli fondò a Roma nel 1603 un sodalizio con tre giovani amici, denominando la loro compagnia come Accademia dei Lincei, per l'eccezionale acutezza di sguardo attribuita alla lince, un felino di ancor non estinta specie, preso a simbolo della dotta compagnia di studiosi. Sede dell'Accademia divenne il settecentesco Palazzo Corsini (posto su Via della Lungara, nel popoloso rione romano di Trastevere) cui si aggiunse, dal 1944, Villa Farnesina alla Lungara. Lo Stato totalitario che per un ventennio dominò in Italia non

poteva vedere di buon occhio l'indipendenza ed il liberalismo che caratterizzavano l'Accademia. Perciò nel 1939 questa venne "fusa", cioè assorbita per legge del Governo fascista con l'Accademia d'Italia da esso istituita quale docile contraltare ai severi Lincei. Questa eclissi durò pochi anni, quanto durarono la guerra e il Regime. Alla sua caduta, uno dei primi provvedimenti dell'Italia liberata fu, su suggerimento di Benedetto Croce, la soppressione dell'Accademia d'Italia e la ricostituzione di quella di Cesi, che la dittatura aveva voluto annientare. Importanti personaggi del mondo scientifico italiano parteciparono a questa ricostruzione, tra i quali Franco Rasetti, che appositamente tornò dagli Stati Uniti, per fornire il proprio fattivo appoggio. Gli Investigatori potranno quindi trovarlo ed incontrarlo sotto le suggestive volte affrescate di Villa Farnesina.

Scuro, magro e baffuto, il buon Rasetti sembra assai distante dall'immagine tradizionale dell'attempato studioso di Fisica. Appassionato di montagna e scalate, ha condiviso con Fermi questa passione, oltre a quella per la Fisica, ed è soprattutto grazie a questa che ancora mantiene i rapporti con il transfuga americano, che lo rendono una interessante fonte di informazioni per i nostri Investigatori.

Contrariamente ad Amaldi, Rasetti ha optato per una carriera maggiormente orientata alla ricerca anziché dedicarsi alla politica e all'organizzazione. Questo suo pragmatismo si rifletterà nel modo in cui accoglierà gli Investigatori. Sarà infatti assai facile ottenere un colloquio con Rasetti; non sarà tuttavia altrettanto facile ottenere la sua attenzione e la sua fiducia. Rasetti, infatti, non si curerà assolutamente di alcuna raccomandazione di Gasparotto e Fiordelmondo che, anzi, potrebbe anche indispettarlo (-10% ai Tiri Convincere). La lettera di presentazione fornita da Amaldi costituirà, invece, un utile viatico (+20% ai Tiri Convincere) e sarà essenziale per scoprire dove Rasetti invia le lettere al suo vecchio amico fuggito in America. Tutte le altre informazioni richiederanno comunque un Tiro Convincere cui andranno applicati bonus o malus secondo le precedenti indicazioni.

Se interrogato su Fermi, Rasetti si lancerà su una dissertazione inerente l'algebra delle matrici di Heisenberg, le applicazioni di Schrödinger e le relative fruttuose ricerche di Fermi. Dopo una decina di minuti (se non verrà interrotto prima) Rasetti si ricorderà di chiedere agli Investigatori qual è il motivo che li conduce da lui. Addurre motivi quali l'Amor Patrio o la necessità di ricongiungere Fermi ai suoi originari colleghi non sortirà alcun benefico effetto: Rasetti ben conosce le ragioni che hanno condotto Enrico alla sua sofferta decisione. Pertanto, l'unico modo di ottenere informazioni riservate passa attraverso l'ormai mitico quaderno smarrito a Peenemunde.

Rasetti non resterà insensibile di fronte al fascino discreto di fogli ingialliti ricoperti da equazioni differenziali non lineari, talvolta risolte con tecniche ardite a lui ignote (almeno fino a quel momento). Li condurrà quindi in una vasta e silenziosa aula per conferenze. Dopo circa due ore di totale estraniamento autistica, Rasetti riemergerà dagli appunti affermando:

“Certo, le implicazioni sconvolgenti di questi raffinati passaggi matematici non possono essere facilmente dedotte in questo breve arco di tempo. Quel che è certo, però, è che qualcosa di importante per l'intero mondo scientifico si cela tra queste equazioni. Vorrei tanto farle vedere a Enrico... Santo Cielo! Materia ed Energia che si confondono tra loro di membro in membro, da equazione in equazione!”

Se, a questo punto, i nostri eroi sottolineeranno l'opportunità di portare personalmente il quaderno a Enrico Fermi e supereranno un Tiro Convincere, Rasetti confiderà loro di avere un'unica traccia dell'attuale domicilio del transfuga: una casella postale a Santa Fe, Stati Uniti d'America. In alternativa, suggerirà loro di rivolgersi a Emilio (Segrè) che, secondo le sue più recenti informazioni, sta lavorando sulla fisica delle particelle a Berkeley ed ha avuto diverse occasioni di scambiare idee e risultati con Enrico.

Approfittando del primo momento di indecisione degli Investigatori, Rasetti li abbandonerà a loro stessi immergendosi nell'analisi degli appunti appena visionati, scarabocchiando equazioni incomprensibili su una lavagna, borbottando tra sé con il sinistro accompagnamento dello scricchiolio del gesso. Sarà impossibile riprendere contatto con la sua mente.

Il Viaggio verso gli USA

Visto che macchina e treno sono da scartare e i palloni aereostatici non sono più di moda da circa vent'anni, i nostri intraprendenti viaggiatori dovranno scegliere tra la nave e l'aereo. Il viaggio in nave, oltre ad essere economico, darà agli Investigatori tempo per riflettere ed intrecciare storie ed avventure con partner occasionali incontrati durante il tragitto. Se i compagni di viaggio saranno le dame di carità offerte dal CLN i rapporti occasionali saranno molto limitati (probabilmente nulli), in compenso aumenterà sensibilmente la conoscenza di canti liturgici (+15%, valore base a seconda del background). In ogni caso l'intera traversata sarà allietata dall'instancabile logorrea dell'ormai decrepita contessina Onorata Frescobaldi Calasanzio, in trasferta con le arcigne dame canterine. Si noti che, se gli Investigatori viaggeranno assieme alle dame di carità, tutte le procedure burocratiche e doganali saranno estremamente semplificate.

La nave per New York salpa ogni settimana da Copenhagen e impiega 10 giorni per compiere la traversata. Il biglietto di andata e ritorno costa 40\$ in terza classe e 110\$ in prima. Per raggiungere Copenhagen sarà impossibile utilizzare le disastrose linee ferroviarie; l'unico mezzo praticabile sarà quindi un ulteriore lungo e tortuoso viaggio per mare (4 giorni di traversata da Genova a 20\$ in terza classe o 50\$ in prima, andata e ritorno) o l'uso dell'aeroplano (da Roma, a 600\$, andata e ritorno).

In alternativa, se i nostri facoltosi Investigatori avranno risorse da scialacquare in abbondanza, potranno cavarsela con la modica cifra di 3500\$ (andata e ritorno, ovviamente), mediante un volo quasi diretto da Roma, che li condurrà a New York nell'arco di due (massimo tre) giorni.

Per quanto riguarda la valuta, al cambio del 3-10-1945, 1\$ valeva 100 Am-Lire.

A spasso per gli USA

Investigazioni negli USA

Come certamente ben sa il Custode, la libertà di movimento e la facilità nel reperire informazioni rende molto più semplice un'investigazione in terra statunitense piuttosto che in Italia per chiunque mastichi un po' d'inglese. Naturalmente, i non ancora sopiti odii postbellici e la sostanziale diffidenza per i *dago* mafiosi italiani introdurranno qualche difficoltà. Per facilitare i movimenti del gruppo potrà essere utile l'appoggio di qualche lontano parente trasferitosi anni addietro oltreoceano. Tutti gli Investigatori potranno tentare un Tiro Fortuna e il primo che avrà successo riuscirà a rammentare l'indirizzo del proverbiale zio d'America residente a New York. Se il Custode vuole divertirsi, può evitare di fornire d'acchito l'indirizzo e coinvolgere quindi gli Investigatori in una caccia allo zio, che passerà attraverso le più scalciate parrocchie di *Little Italy* (i preti cattolici di New York conoscono bene i loro parrocchiani).

Zio Vito è la caricatura di un italoamericano dei primi del novecento: rugoso e sdentato, indossa ghette bianche, gessato grigio con righine bianche e pesanti calzoni neri, parla un abominevole miscuglio angloitaliano e si occupa di commercio d'olio di oliva (almeno così sostiene). Il pranzo di

benvenuto sarà pressoché letale: tutti gli Investigatori dovranno passare un check sulla COSx5 e, in caso di fallimento, rimarranno stesi a letto per 24 ore (i peperoni ripieni di zio Vito non perdonano). Naturalmente, lo zio si offrirà di scarrozzare gli Investigatori per tutta New York, di aiutarli nelle loro ricerche e di supportarli in tutte le loro necessità mettendo a disposizione tutte le risorse della Famiglia (armi, munizioni, documenti – rigorosamente falsi – peperoni ripieni e caffè d'importazione). Zio Vito non potrà allontanarsi da New York, ma i suoi consigli potranno raggiungere i nostri eroi per tutti gli Stati Uniti.

Per muoversi al di fuori di New York gli Investigatori potranno scegliere tra due possibilità: la strada ferrata, che congiunge tutte le città più importanti del nord America, oppure una solida e capiente Ford in affitto o acquistata dal parco macchine privato di “Mostro Joe” vecchio amico (quasi fratello di sangue) dello zio Vito. Per le formalità riguardanti la patente di guida, i nostri eroi non dovranno preoccuparsi. Sarà sufficiente una parola dello zio per ottenere tutte le carte necessarie in meno di una giornata.

Topi di biblioteca

In tutte le città che visiteranno, gli Investigatori potranno reperire informazioni (comprese le vecchie copie dei quotidiani) recandosi presso la locale biblioteca pubblica. Per ottenere ciascuna delle seguenti informazioni sarà necessario un Tiro Lingua Inglese oltre al solito Tiro Biblioteconomia.

Per quanto riguarda Enrico Fermi, si potranno trovare svariati articoli inerenti i suoi primi due anni negli Stati Uniti, quindi, dopo il 5 maggio del 1940 sarà impossibile reperire alcunché. I due seguenti costituiscono un campione significativo:

3 Gennaio 1939, New York Times: “Ricerca scientifica: Stati Uniti sempre più all'avanguardia”

Ieri è stato ricevuto da George Pegram, direttore del dipartimento di Fisica della *Columbia University*, il premio Nobel Enrico Fermi, che ha scelto di continuare le proprie ricerche con i cospicui fondi offerti dalla nostra prestigiosa università. Il fisico italiano si è detto onorato dell'accoglienza e sicuro dei futuri risultati delle sue ricerche.

5 Maggio 1940, New York Times: “Scienza dell'atomo e nuove immense fonti di energia”

In questi giorni i migliori scienziati degli Stati Uniti, con il coordinamento di Enrico Fermi, stanno lavorando ad un progetto che può aprire nuove frontiere, conducendo al superamento delle fonti energetiche tradizionali. I test eseguiti presso la *Columbia University* sembrano indicare che una piccola quantità di uranio può generare più energia di alcune tonnellate di carbone. Ciò rivoluzionerebbe la nostra industria e la nostra società. [...]

Relativamente agli scienziati tedeschi, l'articolo più significativo è il seguente:

15 Maggio 1945, New York Times: “Von Braun: Possiamo fidarci?”

Il cervello del Reich si sta sgretolando. Le migliori menti dell'Europa soggiogata dal Nazismo continuano a scegliere la Libertà. Per lo meno questo è ciò che Von Braun ed il suo team di ricerca ci raccontano. Molti, però, si chiedono se questa sia la verità. E' giusto accogliere questi uomini, nemici sino a ieri, nei più segreti e riservati laboratori del paese, mettendoli così a conoscenza di informazioni vitali per la sicurezza nazionale? [...]

Tutti i suddetti articoli a sfondo scientifico avranno la firma del medesimo giornalista: Wilfred Looney. Wilfred potrà essere contattato dagli Investigatori per ottenere informazioni di prima mano sui vari fisici italiani e stranieri. Gli Investigatori potranno contraccambiare qualunque tipo di aiuto con lo *scoop* del secolo: notizie di prima mano sulle incredibili capacità del "miracolo oscuro" e sul diario segreto di Von Braun. Ventilando notizie bomba come queste, un eventuale giornalista del

gruppo, con una minima conoscenza di Lingua Inglese, potrà addirittura proporsi come inviato speciale del *New York Times*.

Per quanto riguarda, invece, eventuali ricerche inerenti gli indiani d'America, gli Investigatori potranno reperire i seguenti libri. Investigando circa lo status politico degli indiani d'America si troverà "*American Indian policy in the twentieth century*". Se si cercheranno informazioni sulla religiosità dei pellirosse, il libro più interessante sarà "*Indian Tribes in New Mexico*". Infine, analizzando specificamente materiale inerente il Nuovo Messico o i Navajo, si troveranno "*Mystery Man and Coyote's Wisdom*" e "*Navajos*".

"*American Indian policy in the twentieth century*" ("La politica per gli indiani americani nel 20esimo secolo") di Vine J. Deloria, Amarillo, 1942 (lingua americana). Il ponderoso tomo sviscera approfonditamente la politica degli ultimi 40 anni nei confronti degli indiani d'America (che, ricordiamolo, sono divenuti cittadini statunitensi nel 1924). Vengono in particolare descritti gli statuti delle riserve indiane, che possono vantare leggi, amministrazione e polizia autonome; gli unici reati che rimangono interamente a carico della polizia dei bianchi sono i più gravi (reati federali), come furti, omicidi e incendi dolosi. Diversi capitoli sono dedicati all'"Indian Reorganization Act" (1934), a seguito del quale le terre delle riserve vengono assegnate alla comunità della tribù e non ai singoli indiani (che le avevano spesso alienate per quattro soldi). A seguito di tale atto, gli indiani hanno intentato circa seicento processi al fine di recuperare i territori persi negli ultimi cento anni. Tale atto, tuttavia, ha aumentato le tensioni razziali e sociali.

"*Indian Tribes in New Mexico*" ("Le tribù indiane del New Mexico") di Thelonius Mc Luhan, Chicago, 1930 (lingua americana). Il libro è un excursus piuttosto generico sulle tribù del sudovest degli Stati Uniti: Navajo, Hitchiti, Hopi, Papago, Pueblo, Tinedha (Apache), Yaqui, Zuñi. In particolare, l'autore si dilunga su Apache, Navajo e Pueblo. Gli Apache sono molto vicini all'immagine tradizionale che gli uomini bianchi hanno degli indiani: scorridori e cacciatori, saccheggiano gli altrui campi coltivati, s'impossessano dei cavalli incustoditi e vivono nei tradizionali *tepee*, le tende coniche ricoperte di pelli di bisonte, spesso decorate con l'effigie dell'animale "spirito guida" del proprietario. La costruzione del *tepee* è compito delle donne della tribù: le cuciture dovevano essere fatte ad arte, per evitare l'ingresso del freddo e consentire la fuoriuscita del fumo dei fuochi. I Navajo hanno anch'essi tradizioni nomadi ma, diversamente dagli Apache, seguono periodicamente i medesimi percorsi tra un pascolo e l'altro, tornando ad occupare le loro tradizionali abitazioni in terra, gli *hogan*, disseminati in posizioni strategiche. Al contrario di Navajo e Apache, i Pueblo vivono in veri e propri villaggi stanziali. In tutti i villaggi esiste almeno una *kiwa*, la sacra stanza delle cerimonie, dove gli uomini si ritiravano per compiere riti segreti.

"*Mystery Man and Coyote's Wisdom*" ("Lo sciamano e la saggezza del coyote") di Abigail Frost, Providence, 1881 (lingua americana). I miti e i racconti che spiegano l'origine del mondo e dell'uomo sono tantissimi. L'intervento creatore è affidato a diverse e variabili entità e spesso si tratta di antenati animali: corvo, castore, volpe, coyote. Molto spesso agli inizi non c'è che una grande e inquietante distesa d'acqua, da cui emerge una grande conchiglia dalla quale lo Spirito del Grande Abisso reca ordine nel caos. Talvolta i primi esseri vivono in cielo e da lì discendono sulla terra; a volte, invece, emergono da mondi sotterranei, dalla Madre Terra. Essa è "dolce e benevola, indivisibile e immortale" e ad essa l'uomo deve avvicinarsi con gratitudine e venerazione. Il popolo degli uomini deve aborrire e contrastare qualunque entità umana o spirituale che contravvenga a questa regola fondamentale, anche a costo della vita. "Non vivrò in eterno", "non c'è alcun posto dove la gente non muoia": tutto è molto semplice, lineare. L'alternanza della vita e della morte è accettata nella sua inevitabilità.

"*Navajos*" ("I Navajo") di Octavio Paz, Città del Messico, 1937 (versione bilingue: spagnolo e inglese). I Navajo chiamano sé stessi *Dineh*, ovvero "il popolo". Allevatori, fini tessitori ma anche cacciatori e guerrieri, vivevano anticamente a settentrione del New Mexico, che occuparono circa 850 anni fa. Il nome Navajo è stato attribuito per la prima volta dagli Spagnoli nel 1630, per distinguerli dagli Apache. La parola, in lingua *tewa*, significa "terre e vasti campi coltivati". I Navajo sono stati battezzati in tal modo non perché coltivassero i campi ma perché erano stati scoperti dai bianchi nelle vicinanze dei campi coltivati dalle altre tribù che essi sistematicamente depredavano.

Dopo aver letto “*Mystery Man and Coyote’s Wisdom*”, Superando un Tiro Miti, si potrà ricollegare lo Spirito del Grande Abisso a Nodens, Signore del Grande Abisso, nemico giurato e millenario di Nyarlathotep, Signore del Caos.

Facendo ulteriori ricerche circa gli indiani sui quotidiani, uno degli articoli più interessanti e completi sullo stato attuale degli indiani d’America è il seguente:

20 Giugno 1945, New York Times: “Le due facce dei pellirosse negli anni ‘40”

L’inizio del nuovo millennio ha segnato per i pellirosse un momento di svolta. Parte del popolo originario del continente ha scelto di mantenere i propri costumi rifugiandosi nelle riserve concesse dal governo degli Stati Uniti d’America. Altri, invece, hanno cercato di inserirsi nel variegato mondo della comunità civile americana. E così che sono nate figure come quelle del corpo scelto dei codificatori Navajo, ingaggiati dall’esercito degli Stati Uniti d’America per cifrare e decifrare le comunicazioni durante la guerra con l’Asse. Ed è così che sono spuntati centinaia di operai specializzati abilissimi a muoversi ad incredibili altezze, che hanno contribuito alla costruzione dei più spettacolari grattacieli delle nostre città. Tuttavia, i pellirosse del 1940 hanno anche un altro volto, quello dei disadattati, alcolizzati e violenti che trascinano sordide esistenze ai margini della nostra società civile. Molti sono gli episodi che hanno macchiato la figura dei pellirosse nell’ultimo decennio, anche senza arrivare alle efferatezze commesse nelle ultime settimane da un pugno di disperati tuttora a piede libero. Il più totale disprezzo per l’Uomo, l’America e Dio stesso, emerge da ogni orma insanguinata lasciata lungo il loro percorso: abusi, violenze, omicidi gratuiti e atti iconoclasti sono stati il comun denominatore dei loro crimini, perpetrati tra il New Mexico e il Colorado.

Infine, investigando circa atti di violenze probabilmente compiuti da indiani nel New Mexico e nel Colorado, la messe è molto più ricca a partire dalla seconda settimana di giugno del 1945. In particolare, se in precedenza si parlava prevalentemente di furti e alcol, ultimamente si è passati a omicidi, stupri e atti vandalici. Esaminando su una cartina le località in cui le atrocità sono state perpetrate, si noterà che sembrano distribuirsi in maggior quantità intorno a Santa Fe: l’occhio del ciclone.

L’arrivo a New York

Dopo la vista dell’Europa devastata e della povera Italia postbellica, gli Investigatori non potranno non rimanere colpiti dai grattacieli illuminati della sfolgorante New York. Nel 1945, il sindaco non era Giuliani, non si trovavano poliziotti ad ogni angolo delle strade e, soprattutto, la “Grande Mela” era un’isola di perdizione. Note di Jazz fuoriescono dalle buie interiora dei night le cui insegne illuminano freddamente sordide vicende di passione e malaffare. I nostri eroi potranno decidere di prendersi almeno una serata di vacanza prima di lanciarsi all’inseguimento di Enrico Fermi e, con i suggerimenti di Zio Vito, il divertimento sarà assicurato.

In compenso, l’ambiente notturno contrasterà nettamente con quello asettico e professionale della *Columbia University*. L’università americana è estremamente aperta e ricettiva: sarà molto facile entrare in contatto sia con il personale amministrativo che con i colleghi e gli studenti di Enrico Fermi. Una perticonca occhialuta e allampanata, Ms. Margaret Money Penny, vicedirettrice amministrativa del dipartimento di Fisica, si farà facilmente convincere dal fascino latino (check sul FAS dell’Investigatore maschio più piacente) a fare qualche rivelazione sull’attività di Fermi.

Il fisico italiano ha lavorato con continuità alla Columbia dal ’39 al ’42, spesso in collaborazione con Segrè che si spostava da Berkeley in veste di *visiting professor*. Dal 1942, Fermi si è trasferito a Chicago a lavorare presso il *Metallurgical Laboratory*. I primi tempi ha fatto la spola tra Chicago e la *Columbia University*, ricomparendo talvolta per coordinare l’attività di ricerca e seguire i corsi rimasti in sospenso. Durante l’ultimo anno, però, non si è visto affatto.

N.B. Se il check sul FAS fallirà miseramente sarà necessario un Tiro Lingua Inglese e Convincere per ottenere qualche informazione attendibile.

Pericoli a Chicago

Non è detto che gli Investigatori decidano di visitare Chicago, tuttavia, se riterranno opportuno spenderci qualche giorno ne trarranno più inconvenienti che vantaggi. Affacciata sul Lago Michigan, Chicago è una città con mille suggestioni. Nel 1945 l'atmosfera risente ancora dei lieti anni del gangsterismo e del proibizionismo, quando le luci di *Michigan Avenue* illuminavano gli scontri a fuoco tra *G-men* e bande di gangster. Quei tempi sono passati, ma ancora nei locali di Chicago si beve whisky a ritmo di charleston. Tuttavia, i nostri baldi Investigatori avranno ben poco tempo per gustare le suggestive atmosfere della città, tutti presi dalle ricerche sul *Metallurgical Laboratory*. Il mitico laboratorio è in realtà uno dei centri di ricerca della prima fase del progetto Manhattan. Dal 1944, i ricercatori si sono trasferiti in massa a Los Alamos. A Chicago è rimasta solo una sede prevalentemente amministrativa, presidiata da fidati uomini dell'FBI. La sede del laboratorio potrà essere rinvenuta agevolmente con una semplice ricerca sull'elenco telefonico.

Situato in prossimità della zona universitaria (tra la 53esima e la 55esima) il laboratorio è ormai semideserto, a parte una robusta guardia all'ingresso e il personale "amministrativo". Se gli Investigatori si recheranno candidamente al laboratorio e chiederanno di parlare con Enrico Fermi o chiederanno sue notizie, verranno condotti alla presenza di Wilbur Mahoney, alto, robusto e mascelluto, che accoglierà i nostri eroi con un sorriso da squalo. Wilbur è, in realtà, uno dei più infidi agenti dell'FBI, asserirà di non poter fornire alcuna informazione sui dipendenti del laboratorio, prometterà di trasmettere qualunque loro messaggio a Enrico Fermi e, con questa scusa, cercherà di spingerli a parlare il più possibile. Gli eventuali Tiri Psicologia degli Investigatori risulteranno ridotti della metà a causa della innata capacità da mentitore dell'agente speciale. Se, nonostante questo, il Tiro Psicologia avrà successo, gli Investigatori avranno la sgradevole sensazione di trovarsi di fronte a un gatto che gioca col topo. A seguito della visita, infatti, verrà loro appioppata una coppia di indesiderati segugi: Andy "Brown" Wolf e Larry "Red" Treepwood, che seguiranno da presso ogni loro mossa.

Due segugi randagi

Mr. Brown e Mr. Red sono molto in basso nella scala gerarchica dell'FBI per il buon motivo che le loro capacità investigative e intellettuali, nonché il loro spirito d'iniziativa, lasciano alquanto a desiderare. Gli ordini che hanno ricevuto indicano chiaramente che devono limitarsi a seguire i sospetti, intervenendo solo se dimostreranno di essere le spie nazi-fasciste che effettivamente sembrano. Tuttavia, le modeste capacità investigative della coppia renderanno abbastanza semplice la loro individuazione. Ogni giorno, l'Investigatore più perspicace potrà notarli con un Tiro Individuare. Starà alla fantasia degli Investigatori trovare un modo arguto per defilarsi oppure decidere di affrontarli ed eliminarli. Se Mr. Red e Mr. Brown si vedranno scoperti, cercheranno di lavare l'ignominia col sangue degli Investigatori.

Se, al contrario, i due segugi riusciranno a seguire i nostri eroi fino a Los Alamos, metteranno in allarme il laboratorio segreto, mettendo in pericolo qualunque tentativo di intrusione. Tuttavia, questa evenienza è estremamente remota: se, infatti, i segugi saranno ancora in caccia quando gli Investigatori entreranno in contatto con Mangusta Bruciata e la sua tribù, verranno presi prigionieri dai Navajo. In tal caso l'americanizzato (anzi, indianizzato) Ettore Majorana ripulirà i loro limitati ed insignificanti ricordi con l'incantesimo Rinascita (vedi il paragrafo "Gli Incantesimi"), imparato dal mai troppo compianto Gufo Silente.

A Berkeley alla ricerca di Segrè

Berkeley è alquanto fuori strada rispetto al tragitto New York – Chicago – Los Alamos. Tuttavia, gli Investigatori potrebbero essere in spirito vacanziero e decidere di fare una “zingarata” fino a lì. Situata sulla costa orientale della Baia di S. Francisco, Berkeley è la tipica città californiana, con le sue casette bianche circondate da giardino e steccato. Ed in mezzo alla città, circondata dal verde dei giardini del campus sorge la prestigiosa Università ove, per anni, ha insegnato Segrè. Contrariamente a Chicago, a Berkeley non è stato attivato alcun controllo di sicurezza da parte dell’FBI. Sarà quindi agevole scoprire, presso la segreteria dell’Università, che le lettere per Segrè devono venire indirizzate ad una casella postale di Santa Fe. Per estorcere l’informazione sarà sufficiente un Tiro Convincere o un Tiro Individuare, indirizzato sul mucchio di corrispondenza inevasa.

A un passo da Fermi: Santa Fe

Le visioni di Mangusta Bruciata

Via via che gli Investigatori, pedine ignare sullo scacchiere cosmico, si avvicinano allo scontro finale, Mangusta Bruciata segue i loro movimenti grazie ai viaggi nel *pejote* e agli auguri interpretati lanciando le ossa sminuzzate del Sacro Coyote. Il rumore del sonaglio di tartaruga ha indicato allo sciamano in maniera inequivocabile che questo è il momento per contattare i nostri eroi. Con la morte nel cuore, sapendo a quale fine andrà incontro il prescelto, Mangusta Bruciata affida la missione a Doppio Sguardo, uno dei suoi uomini più fidati. Dopo avergli descritto dettagliatamente il gruppo d’Investigatori, gli consegna un magico amuleto (vedi il paragrafo "Gli Oggetti Magici") da recapitare e gli fa imparare a memoria una semplice frase in italiano da riferire: “Al Chaco Canyon, cercate l’uomo medicina”.

Gli incubi di Ala Spezzata

La notte prima dell’arrivo degli Investigatori a Santa Fe, Ala Spezzata ha avuto il sonno funestato da terribili incubi in cui la voce tonante del suo oscuro e potente demone tutelare gli ordinava di alzarsi, raccogliere i suoi uomini e andare alla ricerca di un viscido traditore del libero popolo degli uomini, un abietto individuo che voleva strappare alla tribù un sacro talismano per rivenderlo ai biechi visi pallidi. Tremante e sudato, prima ancora del sorgere del sole, Ala Spezzata convoca i suoi fidi bruti e, cavalcando a pelo il *mustang*, si lancia verso Santa Fe, dove il Nero Signore gli ha indicato che potrà trovare il traditore e il sacro amuleto.

Le visioni si rivelano veritiere: il viscido Doppio Sguardo viene accerchiato dai sacri guerrieri di Ala Spezzata che riescono a colpirlo reiteratamente con i loro coltelli prima che, sgusciando come un serpente, riesca a fuggire tra gli squallidi prefabbricati della periferia della città. La banda si lancia all’inseguimento, almeno uno dei colpi di fucile esplosi sembra essere andato a segno. Tracce insanguinate segnano la strada seguita dal fuggiasco.

L’arrivo degli Investigatori in città

Capitale del New Mexico, situata sul versante meridionale dei Monti Sangre de Cristo, alla sinistra del Rio Grande, fondata nel 1610, Santa Fe è uno dei più antichi centri urbani degli Stati Uniti. Sia che il viaggio verso Santa Fe venga compiuto in treno o in macchina, il Custode avrà modo di descrivere ampiamente agli Investigatori i desolati paesaggi del New Mexico. Lunghe strade polverose e solitarie, animate da magri e sparuti coyote e da inquietanti avvoltoi, si snodano in

mezzo al nulla sabbioso costellato da spinosi cactus. Nella solitudine del deserto, unici compagni sono il sibilo del vento e i teschi di animali morti che sembrano occhieggiare dai lati della strada. Riarsa dal sole, Santa Fe apparirà ai visitatori silenziosa e sonnacchiosa, più vicina allo stereotipo messicano che a quello statunitense. Alcuni cani giacciono ai lati della strada, non è chiaro se dormano o siano morti, altrettanto dicasi dei vecchietti dalla pelle come il cuoio seduti al riparo delle striminzite ombre che la città concede. Ben presto, però, la quiete della città verrà turbata. Gli Investigatori faranno appena a tempo a varcare i confini cittadini e dirigersi verso il centro che una brutale scena di violenza li vedrà coinvolti.

Preceduta da lontane urla e detonazioni di armi da fuoco, una scarmigliata e insanguinata figura comparirà davanti ai loro occhi, sbandando e zoppicando da un vicolo stretto tra due squallidi prefabbricati. La carnagione scura, i lunghi capelli neri e i semplici abiti lo identificheranno come un indiano delle riserve e la macchia di sangue che si allarga sullo stomaco è un chiaro sintomo di cattivo stato di salute indotto da terzi. Si tratta, ovviamente, di Doppio Sguardo, agnello sacrificale della secolare profezia, che vede come protagonisti i nostri baldi eroi. Doppio Sguardo cadrà in mezzo al gruppo di Investigatori che dovranno riuscire in un Tiro Schivare per evitare di essere segnati dal sangue del moribondo. L'Investigatore che effettuerà il tiro peggiore verrà comunque abbrancato dal fido uomo di Mangusta Bruciata, che gli depositerà in mano il sacchetto con l'amuleto e farà appena a tempo a pronunciare le fatidiche parole insegnategli dall'uomo medicina, prima di spirare.

A questo punto, preannunciata dallo scalpitare dei *mustang*, si avventerà sulla stradina di periferia tutta la ferocia della banda di Ala Spezzata. I nostri eroi avranno pochissimo tempo per decidere il da farsi. La scelta più astuta sarà la fuga: se avranno la prontezza di riflessi di agguantare l'amuleto e defilarsi, riusciranno ad evitare sia lo scontro con la banda indiana che un lungo e penoso interrogatorio presso il locale ufficio dello sceriffo. In caso contrario, dovranno contendere l'amuleto ad Ala Spezzata durante cinque lunghi minuti di selvaggio scontro a fuoco prima che le forze dell'ordine (lo sceriffo Zachariah "Zek" McMahon e i suoi inossidabili scherani), richiamate dagli spari, li traggano in salvo.

Investigazioni a Santa Fe

Arrivati a questo punto gli Investigatori avranno due piste da seguire: quella insanguinata tracciata dal sacrificio di Doppio Sguardo e quella nucleare che conduce a Los Alamos.

Se avranno raccolto tutte le possibili informazioni disseminate tra Italia e Stati Uniti circa l'attuale collocazione di Fermi e Segrè, gli Investigatori sapranno che entrambi i fisici italiani ricevono posta presso una casella del locale ufficio postale. Naturalmente, tutta la corrispondenza indirizzata ai due fisici passa il vaglio dei servizi segreti dell'esercito degli Stati Uniti; pertanto, una lettera con una misteriosa richiesta di abboccamento provocherà l'intervento dei servizi segreti dell'esercito ed il conseguente arresto di tutte le persone coinvolte. Per raggiungere i laboratori senza venire intercettati, i nostri eroi dovranno agire con astuzia. Ad esempio, possono decidere di inviare a Fermi o a Segrè un pacco voluminoso che potrà facilmente essere seguito nei suoi spostamenti tra Santa Fe e Los Alamos. In tal caso, gli Investigatori potranno giungere inosservati alle porte del laboratorio segreto.

Nel caso in cui decidano di recarsi dall'uomo medicina, gli Investigatori potranno reperire alcune utili informazioni presso la piccola ma ben fornita biblioteca di Santa Fe. Sarà infatti agevole reperire mappe topografiche della zona, su cui sarà possibile individuare con facilità il Chaco Canyon situato a circa 200Km dalla città. La letteratura su Chaco Canyon è estremamente ricca.

Non ci sarà bisogno di alcun Tiro Biblioteconomia per trovare un libro interamente dedicato all'argomento:

“Chaco Canyon: Sacred Homeland” (“Chaco Canyon: La Sacra Terra Natia”) di Horatius McGuire, Santa Fe, 1918 (lingua americana). Le inhospitali gole del Chaco Canyon, abitate esclusivamente da una numerosa fauna di ostili mammiferi e coriacei rettili, restano tuttora la sacra terra natia delle tribù dei Quattro Stati (*The Four Corners*). I Pueblo del New Mexico, gli Hopi dell'Arizona e i Navajo del sud-ovest rinnovano ancor oggi gli antichi riti sciamanici, come se il tempo si fosse cristallizzato alcuni secoli fa.

Tutto nel Chaco Canyon è inconsistente e imprevedibile. Le temperature possono subire oscillazioni oltre i trenta gradi nell'arco delle ventiquattrore. Temporalmente estivi possono produrre forti acquazzoni e improvvise cadute della temperatura. Ipotermia, temporanea cecità e scottature solari sono i tipici effetti secondari che dovrà subire l'improvvido visitatore. Se volete esplorarlo alla ricerca di tesori preparativi a calore, pioggia, vento e sbalzi termici. Mettetevi un poncho, gli stivali da cowboy e portatevi qualcosa da bere (meglio acqua che *whisky*)⁴.

Le stesse informazioni potranno essere facilmente ottenute dagli avventori di qualche bar. In particolare, tutti sanno che la zona del Chaco Canyon vicino a Pueblo Pintado ospita una numerosa tribù di Navajo. Ulteriori richieste consentiranno di scoprire che si tratta di una pacifica tribù che ancora coltiva antiche tradizioni, ma non per questo si è isolata dal contatto con l'uomo bianco a cui vende i propri prodotti di artigianato locale, come quel grazioso medaglione attualmente in possesso degli Investigatori.

La riserva indiana

L'abbraccio dell'uomo medicina

Per giungere a Chaco Canyon, gli Investigatori dovranno dapprima arrivare in corriera o in auto a Pueblo Pintado, indicato con uno spillo particolarmente piccolo nella sterminata cartina del New Mexico (180Km da Santa Fe). Si tratta infatti di una minuscola comunità prevalentemente abitata da indiani, fatta eccezione per i pochi, rudi figli di coloni che gestiscono il locale ufficio degli affari indiani (*Bureau of Indian Affairs*), e cercano di educare i “musi rossi” alla “Civiltà”. Qui si potrà scoprire come giungere al villaggio dove risiede e distilla saggezza il locale uomo medicina. Per arrivarci, si dovranno percorrere gli ultimi 20Km a dorso di cavallo. Se il perfido Custode riterrà gli Investigatori abbastanza in forma, potrà decidere di sottoporli ad un ulteriore assalto degli eventuali superstiti della banda di Ala Spezzata durante quest'ultima fase del tragitto. In questo caso, il Custode potrà ambientare lo scontro in un suggestivo canyon, magari alla luce di una splendente luna piena, tanto per fare più scena. Durante lo scontro, gli uomini di Ala Spezzata utilizzeranno tutti i trucchi più classici della filmografia western; inoltre, il combattimento sarà vivacizzato da qualche inquietante ululato di coyote, generato grazie all'incantesimo "Voce dello Spirito Guida" (vedi il paragrafo "Gli Incantesimi"), lanciato da Ala Spezzata per spaventare e confondere gli avversari.

Se la sorte sarà benigna e i nostri eroi giungeranno allo sperduto villaggio segnato dagli elementi, si troveranno di fronte a una decina di *hogan* (le tradizionali abitazioni in terra dei Navajo) da cui usciranno, incuriositi, alcuni asciutti e scattanti pellerossa. I pochi hogan costituiscono, in realtà, un villaggio estremamente peculiare, senza donne, vecchi e bambini. I pochi abitanti sono il corpo

⁴ Sì, sì. Lo sappiamo. Sembra la brutta copia di una guida del Touring Club. D'altronde, cosa pretendete da un volenteroso pseudoscienziato dilettante di Santa Fe nel 1918?

scelto di Mangusta Bruciata, i quindici guerrieri che aiuteranno i predestinati a sconfiggere il Signore del Caos (o a perire nel tentativo). La scelta del Chaco Canyon non è stata casuale. Come scopriranno gli archeologi dopo il 1970, questo canyon è stato il maggior centro religioso delle culture indiane sin dall'850 d.C., un polo di attrazione per le cerimonie sacre degli indiani dei quattro stati e, ancor prima, anche per gli Aztechi. E' questo il campo di gioco dove gli Antichi Dèi combatteranno l'ultima partita con le loro pedine umane e, al centro della scacchiera, Mangusta Bruciata.

Due ali di pellerossa si apriranno di fronte ai cavalli stremati degli Investigatori, rivelando la striminzita ma carismatica figura dell'uomo medicina. Avvolto in variopinte pelli di bisonte, con un colorito tutt'altro che rossastro, gli occhi penetranti sotto le folte sopracciglia ed il volto incorniciato da una barba affatto indiana, Mangusta bruciata li accoglierà porgendo il calumet della pace e dicendo, in un ottimo italiano: "Manitù ha scelto bene. Come salvatori del mondo siete proprio insospettabili."

Probabilmente, a questo punto l'uomo medicina verrà bersagliato dalle domande dei nostri baldi eroi ma le sue risposte saranno tutte laconiche ed estremamente insoddisfacenti. Gli unici fatti sicuri saranno l'evidente rispetto dei guerrieri della tribù, le probabili origini italiane dell'anfitrione e un misterioso rito d'iniziazione che consentirà di rivelare ciò che è ancora celato.

Tuttavia, prima di dare inizio al rito, Mangusta Bruciata non mancherà di rifocillare gli Investigatori provati dal viaggio e dal probabile scontro coi superstiti della banda di Ala Spezzata. Il corpo degli Investigatori feriti verrà massaggiato e ricoperto da uno strato di una sostanza oleosa, l'*anishinashi*, un bieco intruglio curativo ricavato da parti non meglio identificate di animali decomposti e radici (probabilmente velenose). Nonostante le abominevoli origini, la putrida sostanza avrà benefici effetti sul fisico dei feriti, le cui capacità rigenerative aumenteranno (1 PF ogni due notti di riposo).

Delirio e peyote al Chaco Canyon

Al fine di preparare gli Investigatori allo scontro (e, se necessario, al sacrificio) finale, Mangusta Bruciata li esorterà a partecipare ad un rito purificatore. L'occhio spiritato dell'uomo medicina e le sue parole ricche di sottintesi indicheranno chiaramente come poco igienica la scelta di astenersi dal rito. Tutti coloro, infatti, che rifiuteranno di partecipare al rito collettivo o che, durante il rito, non riusciranno a ricongiungersi con il Grande Spirito, dovranno sottostare, volenti o nolenti, alla Grande Cerimonia del Dolore.

La prima fase del rito purificatore prevede un'interminabile notte dedicata alla veglia, ai canti tribali e alle pitture corporali. Tutti i partecipanti ne usciranno stravolti dal sonno, arrochiti dal canto e dal fumo, completamente ignudi e ricoperti dai colori rituali. A questo punto saranno pronti per essere trasferiti con una lunga marcia sotto il sole nella Caverna Sacra. Qui Mangusta Bruciata e i suoi discepoli divideranno con gli Investigatori la *Carne degli Dèi*. Una volta ingerita la Droga Sacra, tutti i partecipanti inizieranno il loro viaggio spirituale. Lo spirito guida dei nostri eroi durante il viaggio nel peyote dipenderà dalla loro energia psichica (il *mana*). Gli Investigatori con valori maggiori di mana verranno accompagnati nelle loro visioni dall'animale totem più potente (in caso di parità di mana, giocatevelo ai dadi). Nell'elenco seguente sono riportati gli animali totem in ordine decrescente di potere spirituale.

- Antilocapra americana (*Antilocapra americana*)
- Coyote (*Canis latrans*)
- Gatto selvatico (*felis rufus*)
- Serpente lucido del deserto colorato (*Arizona elegans*)

Lucertola montana dalle corna corte (*Phrinosoma douglassi*)
Pipistrello pallido (*Antrozous pallidus*)
Rospo delle pianure dai piedi a badile (*Scaphipus bombifrons*)

Ogni guida spirituale condurrà l'Investigatore prescelto in una cavalcata nel deserto (chi correndo, chi volando, chi strisciando o saltellando). Dopo aver superato vari pericoli (sceglierli in tema) ciascuno degli Investigatori dovrà riuscire in un tiro sul proprio MAN, quello che effettuerà il tiro migliore sarà il prescelto, il Portatore dell'Amuleto, tutti coloro che riusciranno nel tiro avranno, inoltre, una visione.

Deserto. Sole infuocato. All'improvviso l'animale totem si dilegua nel nulla. Un lampo abbagliante più forte del sole. Un enorme fungo di cenere, polvere e detriti s'innalza nel cielo. Un vento torrido spazza la pianura. Quasi volando, accompagnato dal vento, un uomo alto, completamente nero, lo sguardo inquietante e penetrante si avvicina rapidamente con un ghigno di trionfo stampato sul volto. Il corpo dell'uomo sussulta, si squarcia, un titanico tentacolo inizia a fuoriuscire dalle sue carni e si avventa sull'osservatore. Un lampo bianco si frappone. E' un bufalo dalla pelle completamente bianca, cavalcato da una figura ben nota.

La figura in questione è quella del Portatore dell'Amuleto, il Prescelto, l'Investigatore predestinato a portare con sé l'amuleto durante lo scontro finale con Nyarlathotep.

Rientrati nel proprio corpo, tutti gli Investigatori dovranno superare un check sulla SAN oppure perdere 2D6/2D3 SAN. Gli sventurati che non avranno potuto o voluto assistere alla visione (compreso eventualmente, orrore degli orrori, il Prescelto) dovranno sottoporsi al già citato Rito del Dolore. Brevemente, questa procedura si propone di aumentare il livello di endorfine del fisico, accentuando così gli effetti della droga, predisponendo il soggetto all'esperienza mistica. Agli sventurati, pertanto, verranno inseriti chiodi d'osso al di sotto della muscolatura toracica. Quindi, tramite i suddetti chiodi, verranno issati per mantenerli sospesi da terra. La cerimonia sarà ritenuta conclusa quando la lacerazione della carne sarà completa. Non è risaputo di nessun caso di soggetti che a questo punto non abbiano avuto almeno una visione. I fortunati che eviteranno l'ordalia assisteranno e l'accompagneranno con nenie e canti. Quelli che la subiranno perderanno 20 - COS punti ferita; se un Investigatore rischia di morire, verrà sdegnosamente liberato dalla tortura ad un passo dalla morte (1 punto ferita).

Tutti i partecipanti guadagneranno un +5% in Miti di Cthulhu e intuiranno che il medaglione è in qualche modo uno scudo contro i poteri delle forze oscure.

Direzione Los Alamos

Mangusta Bruciata sa bene dove si trovano Enrico Fermi e la personificazione della Nemesis, Nyarlathotep, e non mancherà di rivelarlo agli Investigatori: Tuttavia, la strategia da adottare per penetrare all'interno delle difese di Los Alamos e sventare il complotto del Caos verrà lasciato al Prescelto. Qualunque strada, per quanto irrazionale avventata e ottusa, sarà presa per buona dall'uomo medicina ("Il Grande Spirito ci guiderà").

Pertanto, Mangusta Bruciata si limiterà a raccontare tutto quello che sa su Los Alamos. La minuscola cittadina è spuntata come un fungo attorno alle quattro baracche malridotte arroccate in un canyon che la costituivano prima del 1943. Ad un primo sguardo superficiale, sembra essere uno dei tanti paesi del New Mexico, ma se si cerca di andare oltre si finirà certamente per incappare nelle maglie dei servizi segreti dell'Esercito degli Stati Uniti. Qualunque azione deve tener conto della strettissima sorveglianza cui la città è perennemente sottoposta. Lo sciamano si offrirà di guidarli fino al laboratorio in cui egli percepisce la presenza di Enrico Fermi.

Los Alamos

All'osservatore casuale che attraversi in macchina la polverosa strada statale 666 che taglia come una lama le quattro casupole a due piani del paese, Los Alamos appare come uno degli infiniti, inutili borghi di questo solitario deserto. Tuttavia, uno sguardo più attento (e qualche Tiro Individuare riuscito) riuscirà a evidenziare alcune anomalie: sotto lo strato di polvere le case sembrano stranamente nuove; la media della popolazione appare giovane ed in buona forma fisica; infine, anche l'Investigatore meno smaliziato avrà la sensazione di essere seguito e controllato quando scenderà dalla macchina.

Addentrandosi tra le poche case si giungerà ad una zona recintata, al di là della quale sorge una sorta di piccolo campo d'addestramento dei Marines, dove si aggirano persone dall'aria indaffarata. In particolare, un Tiro Individuare consentirà di notare che varie attività di bassa manovalanza (lavanderia, carpenteria, ecc.) vengono svolte da personale di origine indiana. Se l'osservazione si protrarrà troppo a lungo, gli Investigatori finiranno preda dei servizi di sicurezza cui dovranno spiegare con dovizia di particolari il motivo della loro presenza.

La Trinity Drive è il confine non dichiarato tra la finta Los Alamos e la vera Città Proibita, incassata nel canyon. I piccoli negozietti, l'ufficio postale e la lavanderia gestita da una famiglia di Navajo sorgono al di qua del confine. Oltre la recinzione sorgono invece le case degli scienziati e i laboratori dove stanno per nascere *Little Boy* (ovvero ragazzino) e *Fat Man* (ciccione), i due "regali" per il Giappone in guerra. I due edifici più grandi del complesso interdetto agli estranei sono quelli noti con i nomi in codice Sigma e Delta. Il più spazioso dei due, il complesso Sigma, ospita i laboratori: in questo stabile le menti del Progetto Manhattan sviluppano le loro teorie e compiono esperimenti. Qui è posto il reattore che viene utilizzato per l'arricchimento del combustibile nucleare per le bombe. I micidiali prodotti finiti vengono conservati sotto strettissima sorveglianza nel complesso Delta. Gli uomini migliori, armati fino ai denti, hanno la consegna di sparare a vista a qualunque individuo non autorizzato che si azzardi a sostare nei pressi dell'edificio. Le altre costruzioni ospitano i domicili del personale, i magazzini e un piccolo ambulatorio. Sono anche riconoscibili la caserma (edificio TUZ) e gli alloggi dei ricercatori senior (edificio K).

Esiste un'altra zona recintata, sul lato opposto della Trinity Drive; qui risiedono gli uffici amministrativi, ospitati dal complesso Gamma ed abitati da una torma di burocrati e agenti speciali in borghese incaricati di mantenere sotto continua sorveglianza il paese. In caso di cattura, gli Investigatori verranno interrogati qui.

Come entrare nella Città Proibita

Esistono diverse strade per incontrare Enrico Fermi, che comportano un diverso grado di rischio. Il metodo più facile per avere la possibilità di giungere a contatto (o per lo meno a poca distanza) dall'eminente fisico italiano consiste nel finire tra le grinfie dei servizi di sicurezza. In tal caso sarà compito della fantasia dei nostri eroi trovare tutte le possibili buone giustificazioni per scambiare qualche parola con Enrico Fermi. Lettere di raccomandazione di fisici italiani ("ma fateci il piacere!") o referenze politiche di ogni genere non avranno, ovviamente, alcun effetto. L'unico modo sicuro per uscire dalla problematica situazione consisterà nel convincere i propri carcerieri dell'opportunità di consegnare a Fermi il quaderno arrivato da Peenemunde; allo scopo saranno necessari innumerevoli Tiri Convincere accompagnati da un gioco di ruolo di buon livello. Il Custode dovrebbe lasciare agli Investigatori una remota possibilità di sfuggire alla prigionia solo,

però, nel caso in cui riescano a convincere il fisico italiano ed a partorire qualche idea veramente geniale. In generale, la cosa sarà quasi impossibile a causa dell'estrema professionalità dei carcerieri. Tenete inoltre presente che la notizia della cattura di strani intrusi giungerà alle orecchie del "miracolo oscuro" che potrebbe anche decidere di dare un'occhiata agli stranieri. In tal caso, se nel gruppo c'è almeno un Investigatore che abbia avuto la ventura di sopravvivere al precedente incontro con Nyarlathotep nella Foresta Nera, dovrà riuscire in un Tiro Fortuna. In caso di fallimento, l'adirato proboscidato lo riconoscerà e troverà il modo di far silenziosamente scomparire il gruppo (gli strumenti non gli mancano).

Nel caso in cui i nostri eroi siano riusciti a giungere inosservati a Los Alamos, dovranno comunque trovare il modo di superare gli sbarramenti che racchiudono i laboratori. Un Tiro Individuare sarà sufficiente per notare che il complesso alle pendici del canyon è al contempo quello più ampio, più abitato e più sorvegliato. Un ulteriore Tiro Individuare consentirà agli Investigatori di notare come il complesso Gamma sembri prevalentemente abitato da burocrati in doppio petto. Se questo non bastasse, il Custode potrà concedere un Tiro Idea per aiutare i giocatori. A questo punto, gli Investigatori dovranno trovare il modo più indolore per intrufolarsi:

Tecnica brutta: "*Fermi o sparo!*" La strategia alla *Dungeons & Dragons* sarà votata ad un molto probabile insuccesso. Anche se gli Investigatori sfodereranno tecniche da *ninja*, scivolando tra le ombre e tagliando i recinti con i più raffinati strumenti gentilmente offerti dallo zio Vito, dovranno comunque superare i sistemi d'allarme, eludere la sorveglianza interna e passare inosservati in mezzo al numeroso personale che si aggira per la base. La recinzione è costituita da tre linee di cui quella centrale elettrificata e connessa con una sirena che si attiverà alla minima caduta di potenziale (causata da un improvvido Investigatore cortocircuitato). Superare la barriera con metodi "canonici" (tenaglione, elettrotecnica e tanta inventiva) porterà probabilmente alla cottura di uno o più Investigatori seguita dallo strepitar di sirene. Per stabilire i danni da elettricità sarà necessario un check sulla COSx5: le ferite saranno pari a 1D3/1D6 a seconda che si superi o meno la prova. Il malaugurato Investigatore che subirà il massimo dei danni (6 danni) verrà colpito da infarto da cui potrà riprendersi solo grazie ad un tempestivo (e riuscito) Tiro Pronto Soccorso. Nel caso improbabile che i nostri eroi riescano a superare questo primo ostacolo, dovranno tutti riuscire in un Tiro Intrufolarsi per superare la sorveglianza fissa (posta a intervalli regolari lungo la recinzione). Inoltre, ogni 15 minuti passati all'interno del perimetro vi sarà il 10% cumulativo di probabilità di imbattersi nella ronda armata (sei uomini). Se si aggireranno durante il giorno, gli Investigatori avranno la certezza di incontrare uno o più membri del personale della base. In tal caso dovranno trovare una buona scusa per giustificare la loro presenza e il loro pesante accento italiano. Una frase del tipo "siamo amici di Enrico in visita..." potrà essere letale se riferita, ad esempio, a Emilio Segrè. Infine, se la ricerca di Enrico Fermi sarà effettuata con metodo puramente stocastico ("giriamo un po' e vediamo se lo troviamo..."), il più sfortunato del gruppo dovrà tirare ogni 15 minuti sul proprio MAN per verificare se l'incontro avviene. Un fallimento drammatico li porterà direttamente tra le braccia di un esterrefatto Segrè.

Azione diversiva: "*Operazione Coyote Ululante*". La probabilità di successo aumenterà se in qualche modo la sorveglianza interna sarà distratta. Gli uomini della sicurezza potranno essere distolti dai normali turni di ronda da eventi più o meno clamorosi, quali un incendio scoppiato in città o meglio direttamente nel complesso. Se vi sarà l'appoggio degli uomini di Mangusta Bruciata gli incendi ai laboratori verranno appiccati mediante frecce incendiarie lanciate da pellirosse ululanti a cavallo di *mustang*. Naturalmente l'esercito degli Stati Uniti, memore della sconfitta di Custer ed evocando Alamo, si lancerà al contrattacco causando pesanti perdite tra i discepoli dell'Uomo Medicina. Sugeriamo al Custode di dipingere il massacro a fosche tinte sanguigne.

Tutto questo trambusto attirerà l'attenzione del "miracolo oscuro" che si recherà nel complesso Delta dove sorveglierà personalmente i suoi pargoli esplosivi.

Abilmente cammuffati: "*Fregoli ci fa un baffo*". Una tecnica semplice ma funzionale per introdursi senza grossi rischi all'interno del complesso proibito consiste nell'adottare un opportuno cammuffamento. Le ispezioni preliminari dovrebbero consentire agli Investigatori di notare come buona parte della bassa manovalanza sia costituita dai locali nativi americani. Pertanto i nostri eroi potranno cercare d'intrufolarsi scurendo la propria pelle, vestendosi adeguatamente, procurandosi (col denaro, la destrezza o la violenza) i necessari documenti d'identificazione e mimetizzandosi nel bel mezzo di un gruppo di veri indiani (uomini di Mangusta Bruciata o veri lavoratori opportunamente prezzolati). In questo caso sarà necessario superare un Tiro Intrufolarsi al momento del controllo. In caso di fallimento, gli sventurati verranno catturati dai servizi di sicurezza. Il Tiro Intrufolarsi non sarà necessario se il cammuffamento sarà di origine magica. Infatti, dietro suggerimento degli Investigatori, Mangusta Bruciata potrà modificare magicamente le loro sembianze grazie all'incantesimo Kachina Vivente (vedi il paragrafo "Gli Incantesimi").

Con l'aiuto della magia: "*Silenziosi come un alce*". Se gli Investigatori si renderanno conto di avere in Mangusta Bruciata un potente alleato potranno sfruttarlo al massimo delle sue possibilità. La magia indiana potrà infatti venire utilizzata per eludere la sorveglianza: gli allarmi potranno essere resi inefficaci da un fitto stormo di corvi (evocati con l'incantesimo Richiamo del Grande Spirito) che provocherà una serie di falsi allarmi fino all'esasperazione dei guardiani. Le guardie potranno essere distratte da inusuali rumori e versi animaleschi (vedi incantesimo Voce dello Spirito Guida) o addirittura messi a dormire (vedi Sussurro della Pianura).

Inoltre, avere Mangusta Bruciata come guida consentirà agli Investigatori di raggiungere il domicilio di Enrico Fermi senza sprecare tempo in ricerche più o meno casuali. Egli infatti percepisce chiaramente la presenza del Grande Avversario e del Vecchio Amico e sa come e dove trovarli.

Si noti che l'obiettivo di penetrare all'interno del campo e di raggiungere Enrico Fermi potrà essere conseguito anche mescolando arditamente i vari percorsi sin qui presentati.

L'incontro con Fermi

Seguendo una delle innumerevoli strade che abbiamo delineato gli Investigatori dovrebbero riuscire infine a giungere al cospetto di Enrico Fermi. Fondamentalmente, l'incontro può svolgersi in due contesti: la squallida cella di una prigione, nel caso in cui gli Investigatori siano stati catturati dai servizi di sicurezza, oppure da qualche parte all'interno del complesso di ricerca (un laboratorio, l'appartamento di Fermi, ecc.)

In ogni caso, l'arma segreta a disposizione degli Investigatori per ottenere l'aiuto di Enrico Fermi sarà il suo vecchio amico Ettore Majorana. Di primo acchito, Fermi apparirà alquanto freddo e distaccato: chi sono questi strani italiani (eventualmente accompagnati da alcuni indiani malmessi) che lo stanno importunando? Spie? Nostalgici del vecchio regime? O semplicemente dei pazzi? Mentre il suo sguardo spazierà dall'uno all'altro, ignorando i selvaggi dipinti, uno dei suddetti selvaggi lo apostroferà con voce nota, in perfetto italiano: "Bentrovato, Enrico." Dopo un attimo di smarrimento, gli occhi dello scienziato si fisseranno sull'"indiano" dalla pelle come il cuoio, e in quegli occhi prenderà lentamente corpo la consapevolezza...

"Ma... Ma..." balbetta Enrico: "Ettore! Che ci fai TU qui, con addosso un asciugamano sporco? Sono morto o sono pazzo? Ma, allora la lettera, il telegramma, la nave?"

Con un sorriso sereno stampato sul volto, Ettore appoggerà le mani sulle spalle del vecchio amico:

"Enrico. Non temere. Non c'è nulla da temere. Tutto è perché così deve essere. Tutto avviene perché deve avvenire. Forze titaniche combattono da eoni su questo pianeta. Tu, io, noi non siamo che semplici pedine in questo gioco, ma pedine senzienti che possono decidere su quali colori della scacchiera vogliono muovere i propri passi. Tu che hai girato le spalle al potere e al prestigio che ti offriva un dittatore, accompagnaci allo scontro finale contro il Signore del Kaos. Non devi aver paura, lo Spirito del Grande Abisso illuminerà il nostro sentiero nella tenebra. Il parto del tuo genio è in realtà un orrido aborto a causa del germe piantatovi da Colui Che Tutti Inganna, l'Uomo Nero, o forse dovrei dire il 'Miracolo Oscuro'."

Un Tiro Idea o un Tiro Conoscenze consentirà agli Investigatori di capire che Mangusta Bruciata è in realtà il famoso Ettore Majorana. Un Tiro Miti permetterà inoltre di ricollegare il riferimento allo Spirito del Grande Abisso a Nodens, l'eterno avversario di Nyarlathotep. Catturata l'attenzione di tutti i presenti, Ettore racconterà sinteticamente a Enrico le vicende che lo hanno condotto all'illuminazione, quindi gli rivelerà che il suo fidato collaboratore di colore è in realtà Nyarlathotep. Questi, ha introdotto opportune modifiche nelle bombe da sganciare sul Giappone, in maniera tale da scatenare una reazione a catena che si propagherà al materiale fissile di tutto il globo. Una concitata sessione di analisi matematica applicata alla fisica quantistica convincerà definitivamente Enrico Fermi della tragica realtà delle parole del suo vecchio amico e lo conquisterà alla causa degli Investigatori.

Se non potranno avere il supporto di Mangusta Bruciata, gli Investigatori dovranno fare affidamento sugli indizi raccolti durante le loro ricerche e sulla propria parlantina. Il possesso dei carteggi provenienti da Peenemunde sarà indispensabile per ottenere la collaborazione dello scienziato. Per persuaderlo a leggerli, inoltre, gli Investigatori dovranno riuscire in un Tiro Convincere, con un bonus del 40% nel caso in cui siano in possesso della lettera di presentazione di Amaldi, ed un malus del 10% se l'incontro avverrà in catene sotto il controllo degli uomini della sicurezza. Il Custode dovrà comunque tenere conto della qualità del gioco di ruolo espresso dai giocatori e delle eventuali buone idee partorite dalla disperazione.

Le bombe

Per rendere innocue le modifiche introdotte da Nyarlathotep nelle due bombe (*Little Boy* diretta a Hiroshima e *Fat Man* diretta a Nagasaki) sarà comunque necessario l'intervento di Enrico Fermi. Tale intervento sarà particolarmente agevole se gli Investigatori saranno stati tanto abili da penetrare nel complesso senza farsi notare. In tal caso, l'Uomo Nero si accorgerà del sabotaggio solo a seguito dei "limitati" effetti delle storiche esplosioni dei due letali ordigni. Ovviamente, la storia non finisce qui... La vita degli Investigatori è molto limitata rispetto a quella del Caos Strisciante, che saprà aspettare il momento propizio per prendersi la rivincita sull'umanità.

Nel caso in cui gli Investigatori abbiano messo in allarme Nyarlathotep, per disattivare gli ordigni sarà necessario sostenere comunque uno scontro con il pericoloso avversario. L'amuleto di protezione consentirà al Prescelto del gruppo di essere (con un po' di fortuna) immune agli effetti degli incantesimi lanciati dal "miracolo oscuro" e di affrontarlo "da uomo a uomo". Se il gruppo sarà sul punto di soccombere, gli Investigatori, d'accordo con Fermi (ulteriore Tiro Convincere) dovranno disattivare la modifica di Nyarlathotep e far detonare una delle due bombe ("Le esigenze di molti sono superiori alle esigenze di pochi, è la Logica che richiede questo").

Nel malaugurato caso in cui gli Investigatori siano riusciti a convincere Fermi ma siano impossibilitati ad aiutarlo a causa della stretta sorveglianza dei servizi di sicurezza, tutto dipenderà dall'abilità e dalla fortuna dello scienziato italiano. Il Custode lancerà pubblicamente un Tiro Fortuna per conto di Fermi: in caso di successo, Fermi riuscirà a neutralizzare la modifica di Nyarlathotep e a far esplodere gli ordigni, distruggendo l'avatar dell'avversario e tutte le forme di vita nel raggio di parecchi chilometri. In caso d'insuccesso, la strana morte di Enrico Fermi sarà l'inquietante prologo alla definitiva scomparsa dell'umanità così come noi la conosciamo.

Se in qualunque altro modo, armati di fantasia, buona volontà e tanta fortuna, i nostri eroi riuscissero ad arrivare al cospetto di *Little Boy* e *Fat Man*, avrebbero un'unica possibilità per risolvere la situazione: armarsi di coraggio, tentare l'eliminazione fisica della forma umana di Nyarlathotep (Auguri!) e sabotare opportunamente le bombe: questo può anche significare asportare il materiale fissile e portarselo via in braccio attraverso il deserto...

Vi ricordiamo che il termine ultimo per salvare il mondo è la notte del 5 agosto 1945. Il 6 agosto, se gli Investigatori falliranno, l'esplosione di *Little Boy* su Hiroshima segnerà l'inizio di una nuova era: quella del Caos Strisciante. Se, invece, la loro missione avrà successo, il 6 agosto si aprirà con le parole dell'annuncio radiofonico di Harry Truman: "Sedici ore fa, un aereo americano ha lanciato una bomba su Hiroshima, importante base dell'esercito giapponese. Questa bomba possedeva una potenza superiore a quella di 20mila tonnellate di trinitrotoluolo. Si tratta di una bomba atomica. La forza da cui il sole trae energia è stata sganciata contro coloro che hanno provocato la guerra in Estremo Oriente"

L'amuleto di protezione

L'amuleto è un antico artefatto (circa XI sec. d.C.), tramandato di generazione in generazione; sembra che sia stato costruito secondo le indicazioni di un antico e potente dio tradizionalmente nemico del Signore del Caos, noto come Lo Spirito del Grande Abisso.

Si tratta di un medaglione circolare d'osso su cui è inciso un Segno degli Antichi (come si può dedurre superando un Tiro Miti), conservato in un sacchettino di pelle bianca estremamente spessa e robusta. Il medaglione è stato ricavato da un corno di un enorme bisonte bianco, la cui pelle incredibilmente resistente è stata utilizzata per confezionare il sacchetto. Generazioni e generazioni di uomini medicina hanno caricato questo oggetto di un immenso potere, infondendovi la propria energia psichica. Qualunque incantesimo debba essere gettato contro il possessore dell'oggetto costringerebbe chi lo lancia a un confronto di MAN con quello accumulato nell'amuleto (attualmente pari a 100). In caso di fallimento, l'incantesimo non ha effetto. Qualunque creatura dei Miti con MAN inferiore a quello dell'amuleto non potrà neppure aggredire fisicamente il possessore.

L'amuleto è legato a un'antica profezia, tramandata per tradizione orale dagli uomini medicina delle tribù Navajo: "Verrà un giorno un uomo bianco che, guidato da un bianco divenuto rosso grazie alla guida del popolo degli uomini, libererà la madre terra dall'uomo nero." Quest'antica profezia è rappresentata da alcuni disegni miracolosamente conservatisi per quasi un millennio sulla bianca pelle di bisonte del sacchetto. I disegni rappresentano una lunga teoria di uomini rossi che consegnano l'amuleto ad un uomo mezzo rosso e mezzo bianco, agghindato in stile Navajo il quale, a sua volta, lo cede ad un gruppo di uomini bianchi. Un dettaglio renderà alquanto inquieti i nostri baldi eroi: il gruppo di uomini bianchi è costituito da tante figurine quanti sono gli Investigatori;

inoltre la comitiva di candide figurine è sovrastata dalla minacciosa e indistinta allegoria di un essere tenebroso che ha, al posto della testa, un lungo tentacolo.

Gli incantesimi

Tutti gli incantesimi qui descritti sono parte della cultura tribale dei Navajo di Mangusta Bruciata. Vengono tramandati da una generazione all'altra di uomini medicina e, talvolta, alcuni vengono insegnati anche ad alcuni membri della tribù. L'unico modo per apprenderli è per tradizione orale. Non esistono libri in cui siano riportati.

- *Rinascita*. L'incantesimo (che è una variante di *Offusca Memoria*) fa letteralmente rinascere l'individuo bersaglio, la cui mente viene ripulita da ogni ricordo. Rinascita costa 2D6 Punti Magia e 1D4 SAN ed ha effetto immediato. Il raggio di influenza dell'incantesimo è di circa 10 metri; il mago deve poter vedere la vittima, che deve essere in grado di sentire i comandi impostigli, consistenti in una specie di nenia lamentosa, accompagnata dal suono di un sonaglio di tartaruga. Perché Rinascita abbia successo lo sciamano deve superare con i propri Punti Magia quelli dell'avversario sulla tabella di resistenza. Se l'incantesimo non riesce, tutta la vita passa rapidamente davanti agli occhi del bersaglio, causando un temporaneo ottundimento, della durata di 1D10 minuti. I ricordi cancellati possono talvolta tornare in forma di incubi e possono venire recuperati con lunghe e reiterate sedute dallo psichiatra.

- *Kachina Vivente*. Questo incantesimo (che è una variante di *Assumi Sembianze*) consente di assumere l'aspetto di un qualunque individuo. Lo sciamano prepara una bambola (la *kachina*), cucendo pelle di coyote mediante l'uso di un ago d'osso di balena. Tale bambola deve rappresentare le sembianze della vittima dell'incantesimo; a tale scopo la *kachina* dovrà indossare un vestito costituito da un pezzo di stoffa indossato dalla vittima ed avere in testa almeno un capello della vittima stessa. Per attivare la *kachina*, lo sciamano infonde in essa 3 dei propri Punti Magia (che costituiscono il costo dell'incantesimo) e vince un confronto di MAN con l'individuo il cui aspetto viene replicato (che deve essere in vista). La bambola dovrà essere quindi indossata da colui che vuole assumere le sembianze della vittima. Affinché l'incantesimo abbia successo, la differenza tra la TAG della vittima e quella di colui che indossa la bambola non può essere superiore a tre punti. Se l'incantesimo riesce lo sciamano e colui che indossa la bambola perdono 1D6 SAN, altrimenti solo lo sciamano subisce tale perdita. La vittima dell'incantesimo perde un punto COS ed un punto MAN al giorno finché la *kachina* viene utilizzata. Tali punti vengono recuperati interamente se la bambola viene bruciata, altrimenti, quando COS o MAN giungono a zero, la vittima muore. Si noti che, nonostante l'aspetto esteriore di colui che indossa la *kachina* si modifichi, l'ombra proiettata dal corpo rimane quella della forma originaria. Questo è indubbiamente un buon motivo per prediligere gli ambienti scarsamente illuminati...

- *Sussurro della Pianura*. L'obiettivo di questo incantesimo è di far cadere una vittima in un sonno ipnotico. A tale scopo, lo sciamano intona una bassa nenia (simile al soffio del vento tra la sabbia del deserto), fissando il bersaglio, che deve essere a portata d'orecchio. Se lo sciamano vince il confronto di resistenza tra i propri Punti Magia e quelli della vittima, quest'ultima cade addormentata per un numero di ore pari alla differenza tra il proprio MAN e quello dello sciamano. Se tale valore è minore o uguale a zero, il sonno ipnotico dura dieci minuti. Solo un forte dolore

fisico può risvegliare la vittima dall'intorpidimento. Il costo dell'incantesimo è di 1 Punto Magia e 1D3 SAN.

- *Voce dello Spirito Guida.* L'incantesimo è poco più di un semplice trucco, che possono imparare con appena tre giorni di addestramento e meditazione tutti coloro che abbiano compiuto un viaggio esoterico accompagnati da uno spirito guida (quindi anche gli Investigatori). Esso consente di evocare il verso dello Spirito Guida e di farlo muovere a piacimento. Lo sciamano deve fumare un infuso di erbe del deserto con il *calumet*, oscillando lentamente il corpo e concentrandosi sull'immagine mentale del proprio spirito guida. Il verso dello spirito risuonerà ben presto e si sposterà nel raggio di 100 metri, secondo le indicazioni dello sciamano, fintanto che il *calumet* resterà acceso. Il costo dell'incantesimo è pari a 1 Punto Magia ed 1 SAN.

- *Componi Anishinashi.* L'*anishinashi* è il beverone che i baldi Investigatori potranno spalmarci addosso per recuperare forze e salute. L'intruglio è di origine vegetale ed animale, essendo costituito, tra l'altro, di larve di mosca, carne di coyote decomposta, midollo di bufalo putrefatto, *pejote* macinato e erbe varie. Lo sciamano combina il tutto in una notte di luna piena, battendo ritmicamente un sonaglio di tartaruga e sacrificando un Punto Magia per ogni dose. Per beneficiare delle capacità taumaturgiche dell'*anishinashi* bisogna cospargersi interamente il corpo con una dose dell'immonda sostanza ogni sera; in tal modo si rigenererà 1 PF ogni due notti di riposo.

- *Richiamo del Grande Spirito.* L'incantesimo consente di prendere il controllo di branchi (o stormi) di alcuni specifici animali: bufali, corvi, pipistrelli, coyote e topi. A tale scopo, lo sciamano deve vincere un confronto tra i propri Punti Magia e quelli del capobranco, che avrà un bonus di 1 punto per ogni 10 elementi (approssimando per eccesso) del branco. Se il confronto ha successo, lo sciamano riesce a controllare gli animali finché non perde la concentrazione. Finché regge la concentrazione, il controllo è completo: lo sciamano può costringere il branco anche a compiere azioni suicide. L'incantesimo costa 1 Punto Magia per ogni 10 elementi del branco e 1D4 SAN.

I personaggi

I "ragazzi di Via Panisperna"

All'inizio degli anni '30 Enrico Fermi svolse, in collaborazione con Amaldi, Rasetti, Majorana, Segrè, Pontecorvo e D'Agostino una serie di fondamentali ricerche sulla radioattività che lo condussero al Premio Nobel. Lo straordinario gruppo di ricerca fu soprannominato "i ragazzi di Via Panisperna", dal nome della strada di Roma dove si svolgevano le ricerche. Tale gruppo fu il nucleo originario della scuola di fisica romana, anche se le vicende politiche del nostro paese durante il ventennio fascista, condussero alla diaspora dei suoi componenti. Nel seguito del paragrafo troverete descritti i componenti dello straordinario *team* di ricerca che si potranno incontrare nel corso dell'investigazione.

- *Edoardo Amaldi* (scienziato): FOR 12, COS 12, TAG 13, DES 11, FAS 14, SAN 80, INT 17, MAN 16, EDU 23, PF 12. Abilità: Biblioteconomia 85%, Convincere 65%, Fisica 80%, Fisica delle Particelle 75%, Individuare 70%, Legge 30%, Psicologia 70%, Reputazione 80%.

Nato a Carpaneto (Piacenza) il 5 settembre 1908, figlio di Ugo Amaldi, illustre professore universitario di Matematica, fu tra i primi allievi di Enrico Fermi a Roma. Nel 1938, Amaldi fu

chiamato sulla cattedra di Fisica Sperimentale a Roma, che ricoprì ininterrottamente per 41 anni. A seguito delle leggi razziali, Fermi, Segrè, Rasetti e Pontecorvo abbandonarono l'Italia. Amaldi rimase quindi praticamente solo a tenere in vita la fiamma della ritrovata fisica italiana, accesa dal gruppo di Via Panisperna, anche e soprattutto dopo la fine della guerra. Di ingegno aperto e polivalente, leader naturale e carismatico, spiritoso conversatore, ama la battuta pungente e detesta essere contraddetto quando è convinto (o, meglio quando sa) di avere ragione.

- *Franco Rasetti* (scienziato): FOR 14, COS 13, TAG 12, DES 15, FAS 13, SAN 60, INT 16, MAN 12, EDU 22, PF 12. Abilità: Astrarsi in Spazi Vettoriali 95%, Arrampicarsi 68%, Biblioteconomia 80%, Fisica 80%, Fisica delle Particelle 75%, Matematica 75%, Individuare 70%, Reputazione 70%, Spettrografia 85%.

Nasce a Pozzuolo Umbro, frazione collinare di Castiglione del Lago, il 10 agosto 1901, si laurea a Pisa nel 1922, quindi viene chiamato subito dopo, come assistente, a Firenze, dove resta fino al 1926, quando si trasferisce a Roma. Qui, i giovani allievi romani (Rasetti e Majorana) gli varranno l'appellativo scherzoso, ma non troppo, di "Venerato Maestro". Come Fermi, decide di trasferirsi negli Stati Uniti alla fine degli anni '30 e rimane sempre molto legato al vecchio amico di Via Panisperna. Scuro, secco e baffuto, appassionato di montagna e scalate, Rasetti è una persona cordiale, ottimo docente, concreto ed intuitivo, dotato anche di una sorprendente capacità di astrazione.

- *Ettore Majorana* ovvero *Mangusta Bruciata* (scienziato e sciamano): FOR 13, COS 12, TAG 12, DES 11, FAS 10, SAN 0, INT 15, MAN 23, EDU 22, PF 12. Abilità: Biblioteconomia 80%, Cavalcare 75%, Fare Cerchi Fumando il Calumet 88%, Fisica 80%, Fisica delle Particelle 75%, Lingua Navajo (cochaw) 88%, Matematica 81%, Miti 40%, Occultismo 66%, Orientamento 78%, Individuare 75%. Incantesimi (vedi il paragrafo "Gli Incantesimi"): Rinascita, Sussurro della Pianura, *Kachina* Vivente, Voce dello Spirito Guida, Componi *Anishinashi*, Richiamo del Grande Spirito, Contatta Spirito del Grande Abisso (ovvero Contatta Nodens).

Nato a Catania il 5 agosto 1906, Ettore cominciò a dar prova di attitudini eccezionali per l'aritmetica e il calcolo numerico già a quattro anni d'età, attitudine che si manifestava, per esempio, facendo per gioco, a memoria e in pochi secondi, moltiplicazioni di numeri di tre cifre che gli venivano detti all'impronta. Si iscrisse all'università nell'autunno del 1923, al corso di laurea in Ingegneria. Sia al biennio sia alla successiva Scuola di Ingegneria, Majorana faceva da consulente a tutti i suoi compagni per la soluzione dei problemi più difficili, in particolare se si trattava di problemi matematici. Passato a fisica nel 1928 (a seguito di un colloquio con Fermi), Majorana impressionò tutti i suoi professori e colleghi per la vivezza d'ingegno, profondità di comprensione ed estensione di studi. Il suo spirito critico era poi eccezionalmente penetrante e inesorabile, tanto che all'Istituto di Via Panisperna era stato soprannominato "il Grande Inquisitore". Nel luglio 1929 si laureò in fisica (con lode), con una tesi sulla meccanica dei nuclei radioattivi alfa di cui fu relatore Fermi. Quest'ultimo non esitò a definirlo un genio, tuttavia assolutamente privo di buonsenso.

Nessuno può dire se fu Nodens o una crisi depressiva a spingerlo nel deserto del New Mexico, certo è che l'incontro con Gufo Silente diede ad Ettore quella serenità e quella forza spirituale che il suo genio non era mai riuscito ad infondergli.

- *Enrico Fermi* (scienziato): FOR 13, COS 13, TAG 11, DES 15, FAS 15, SAN 50, INT 17, MAN 10, EDU 25, PF 12. Abilità: Arrampicarsi 68%, Biblioteconomia 80%, Convincere 67%, Fisica

90%, Fisica delle Particelle 95%, Matematica 85%, Individuare 70%, Psicologia 75%, Reputazione 85%, Spettrografia 65%.

Nato a Roma nel 1901 e laureatosi nel 1912 alla Scuola Normale di Pisa, Fermi fu al contempo ricercatore geniale, valente didatta e leader indiscusso, capace di catalizzare e coordinare menti del calibro di Amaldi, Majorana, Rasetti e Segrè. Per amore del proprio paese e della scienza, Fermi cercò di trovare un compromesso con il regime fascista, finché il disgusto provocato dalle leggi razziali non lo spinse ad emigrare negli Stati Uniti (la moglie, Laura Capon, era ebrea). Qui partecipò attivamente alla guerra contro l'Asse, sostenendo in prima persona la necessità della soluzione nucleare al conflitto con il Giappone.

Castano, distinto, di media corporatura, Fermi ha come tratto distintivo gli occhi ironici, attenti, intelligenti.

- *Emilio Segrè* (scienziato): FOR 11, COS 11, TAG 11, DES 13, FAS 14, SAN 55, INT 16, MAN 11, EDU 22, PF 12. Abilità: Biblioteconomia 80%, Fisica 80%, Fisica delle Particelle 84%, Matematica 75%, Individuare 70%, Psicologia 58%, Reputazione 70%.

Nato a Tivoli nel 1905, si laureò in Fisica nel 1928, dopodiché fu assistente e ricercatore sotto la guida di Fermi a Roma. Nel 1935 gli fu affidata la cattedra di Fisica Sperimentale a Palermo, incarico da cui fu esonerato nel 1938 a causa delle leggi razziali. Segrè, che già si trovava negli Stati Uniti per una ricerca sul tecnezio si stabilì definitivamente a Berkeley. Quando lo incontreranno, gli Investigatori vedranno un uomo moro, brizzolato, distinto e pensoso, dotato di un amaro senso dell'umorismo.

Investigazioni in Italia

- *Righetto Cantiani* (operatore del Cinema Excelsior). FOR 12, COS 9, TAG 15, DES 10, FAS 8, SAN 40, INT 10, MAN 8, EDU 7, PF 12. Abilità: Contrattare 78%, Sparse Nozioni sul Cinema di Serie B 80%, Raggiungere 12%, Individuare 40%, Psicologia 45%.

Righetto è un vecchio secco, scuro, sporco e storto, dalle scarpe scalcagnate che vede nel cinema un ripiego e nella prostituzione un gran futuro. Figlio di una prostituta, è cresciuto in un ambiente degradato al quale si è adattato con notevole facilità. Il suo lavoro al Cinema Excelsior è un ripiego cui si è dovuto adattare negli ultimi anni, da quando l'agguerrita concorrenza dei giovani rampanti dell'ambiente malavitoso lo ha spinto quasi in pensione. Tuttavia, mantiene tuttora le sane abitudini dei tempi andati: non mancherà di mungere il più possibile qualunque preda, compresi i nostri baldi Investigatori.

- *Maria Cardinali* (segretaria dell'Ufficio Cinegiornali). FOR 8, COS 10, TAG 8, DES 12, FAS 14, SAN 45, INT 10, MAN 9, EDU 13, PF 9. Abilità: Battere a Macchina 18%, Convincere 23%, Evitare il Lavoro con Scuse Appropriate 87%, Legge 19%, Storia del Cinema 34%.

Mora e prosperosa, ma occhialuta ed intabarrata in vestiti castigati, la signorina Maria Cardinali, residente nello Stato del Vaticano, ha legato il proprio futuro alle solide raccomandazioni dell'Onorevole Tromboni, un fido seguace dell'Onorevole Gasparotto, cugino di secondo grado del marito della zia di Maria. Grazie a lui (oltre che alla sua condotta irreprensibile ed all'intercessione di un Cardinale), Maria è riuscita a piazzarsi in un posto statale tranquillo e ben remunerato. Maria non vedrà di buon occhio chiunque turbi la quiete del suo ufficio. Solo accenni ad una comune fede politica (ed a raccomandazioni di pari livello) potranno scuoterla dal proprio torpore.

- *Samuel Raimi* (capitano dell'esercito americano). FOR 8, COS 8, TAG 12, DES 7, FAS 6, SAN 20, INT 10, MAN 10, EDU 16, PF 10. Abilità: Biblioteconomia 45%, Individuare 40%, Lingua Italiana 37%, Ghignare con Voce Querula 90%, Storia del Cinema 64%.

Samuel è un personaggio alto e dinoccolato con due incisivi distanti (circondati da denti gialli e cariati) e dei radi baffetti dal colore biondo sporco. Non è mai stato una gran bellezza, né un personaggio particolarmente gradevole. Da bambino era il tipico fetente foruncoloso che si divertiva inchiodando le lucertole agli alberi (i gatti no, quelli graffiavano). Con il passare del tempo aveva visto lo sbocco naturale delle proprie inclinazioni nell'esercito. Per sua disgrazia, una granata tedesca aveva frenato la sua carriera durante lo sbarco ad Anzio. Una piastra di metallo incorporata nel cranio, il trasferimento a compiti non operativi ed una certa tendenza al lamento querulo erano state le conseguenze più dirette dello sfortunato inconveniente. E' molto difficile farselo risultare simpatico.

- *Jonathan Leibowski* (cineoperatore alcolizzato). FOR 12, COS 12, TAG 13, DES 12, FAS 12, SAN 60, INT 13, MAN 15, EDU 15, PF 12. Abilità: Biblioteconomia 35%, Individuare 740%, Intrufolarsi 70%, Lingua Italiana 27%, Girare Riprese 80%, Preparare il *Black Russian* 83%, Storia del Cinema 74%.

Alto, biondo, con gli occhi chiari ed i capelli perennemente spettinati, Jonathan è uno di quei personaggi che precorrono i tempi. Sarebbe stato perfetto come hippy negli anni '60. Per sua disgrazia si è ritrovato a vivere da soldato negli anni '40. Di fronte agli orrori della guerra, ha preferito rifugiarsi nell'ottundimento dell'alcol, che gli fa sembrare più ovattata ed accettabile l'orrida realtà. Tra l'altro, proprio il suo modo spontaneo di guardare agli eventi che lo circondano lo ha reso un cineoperatore apprezzato, nonostante il suo alito perennemente pestilenziale.

- *Mario Rossi* (ex agente dell'OVRA): FOR 17, COS 13, TAG 13, DES 15, FAS 11, SAN 34, INT 16, MAN 10, EDU 16, PF 13. Abilità: Guidare Automobili 80%, Cavalcare 50%, Individuare 91%, Intrufolarsi 80%, Legge 48%, Nascondersi 80%, Pronto Soccorso 62%, Riparazione Meccanica 70%.

Arma	% Attacco	Danno
Revolver .32	75%	1D8
Coltello	80%	1D4+1D4
Tirapugni	90%	1D3+2+1D4

Mario Rossi era una perfetta spia: altezza media, aspetto inoffensivo, sguardo aperto, nessuno penserebbe mai che sia stato uno dei più abili e spietati agenti del servizio segreto di regime. Orfano, figlio di padre ignoto, abbandonato in fasce davanti ad una chiesa di Torino, Mario (all'epoca noto come Domenico Esposito) è cresciuto dapprima in un orfanotrofio, quindi nei corpi scelti dell'esercito sabauda. Dopo aver assunto l'anonima identità di Mario Rossi, l'ex Esposito si è legato al regime fascista, per ottenere maggiori possibilità di potere e guadagno. Astuto e calcolatore, è sempre stato in grado di uscire autonomamente da qualunque situazione, per quanto disperata. Ora, però, ha dovuto sfruttare le sue abilità mimetiche per cambiare completamente vita e sparire nel nulla. Per gli Investigatori potrà essere una notevole fonte di informazioni, ma anche un grosso pericolo.

- *Stella Corradini* (segretaria/assistente di Amaldi): FOR 11, COS 12, TAG 11, DES 13, FAS 14, SAN 60, INT 12, MAN 12, EDU 18, PF 11. Abilità: Ancheggiare Sinuosamente 75%, Biblioteconomia 60%, Cavalcare 50%, Stenografare 89%.

Alta, slanciata, con i lunghi capelli corvini e gli occhi scuri, originaria di uno sperduto paesino del viterbese, Stella si è inurbata con il proposito di elevare il proprio stato sociale. Studentessa non troppo brillante, ha supplito alle proprie carenze intellettuali con la propria ferrea volontà di emergere ad ogni costo. Grazie a ciò è riuscita a soffiare a tanti pretendenti di ambo i sessi il ruolo di assistente prediletta e segretaria esclusiva dello stimatissimo (a ragione) Prof. Amaldi. Naturalmente ciò le consente di vivere di luce riflessa (in fondo, Amaldi è un luminaire, yak yak) e la rende supponente, scostante, scorbutica e inavvicinabile, in contrasto con il suo aspetto dolce ed invitante.

- *Onorata Frescobaldi Calasanzio* (nobildonna): FOR 8, COS 9, TAG 11, DES 10, FAS 9, SAN 70, INT 9, MAN 14, EDU 20, PF 10. Abilità: Ascoltare 95%, Canti Liturgici 80%, Psicologia 42%, Lingua Tedesca 70%, Lingua Francese 86%, Pronto Soccorso 70%.

Nata a Macerata nel 1889, Onorata è sempre stata bruttina e noiosa. Cresciuta sotto l'egida di una famiglia ricca, nobile ed oppressiva, si è sentita libera solo quando, nel 1925, i genitori sono deceduti in un incidente. A partire da allora, il brutto anatroccolo è diventato... un'anatra bruttina, ma piena di voglia di vivere. Si è quindi trasferita in Ancona, dove le sue energie, il suo titolo ed il suo denaro hanno reso il suo salotto un polo d'attrazione per i locali VIP. Tra il 1925 ed il 1940, Onorata ha girovagato tra i salotti bene di tutta l'Italia, intrecciando relazioni amorose con tutti i cacciatori di dote che le sono capitati a tiro, riuscendo però sempre a metterli in fuga (nessuna somma di danaro può ripagare una simile rottura di scatole!). Nel 1940 la contessina è entrata nella Croce Rossa ed ha amorevolmente assistito centinaia di militari feriti che, non appena la conoscevano, chiedevano di tornare subito al fronte. Nel 1945 è diventata gonfaloniera di un'associazione benefica che ha come obiettivo la sistemazione degli orfani senz'atetto, organizzando un viaggio della speranza verso gli Stati Uniti. I buoni propositi non le mancano, peccato che la sua logorrea peggiori di anno in anno...

Investigazioni negli USA

- *Zio Vito* (italoamericano commerciante di olio d'oliva): FOR 13, COS 16, TAG 12, DES 14, FAS 10, SAN 60, INT 14, MAN 15, EDU 10, PF 14. Abilità: Raggiare 70%, Individuare 80%, Intrufolarsi 56%, Legge 28%, Lingua Inglese 54%, Lingua Italiana 55%, Lingua Siciliana (Lingua Madre) 95%, Pronto Soccorso 49%, Psicologia 82%, Reputazione (in ambienti equivoci) 75%, Scassinare 75%.

Arma	% Attacco	Danno
Revolver .32	70%	1D8
Fucile .22 a pompa	80%	4D6/2D6/1D6
Coltello	85%	1D4+1D4
Tirapugni	90%	1D3+2+1D4

Don Vito Messina (originario di Corleone in Sicilia) trasferitosi da bambino in America, cela dietro il suo rassicurante aspetto da simpatico vecchietto una spietata storia di sangue e violenza, che lo ha condotto a divenire uno dei più potenti capimafia della Cosa Nostra d'oltreoceano. Rugoso e sdentato, sempre vestito in maniera impeccabile, con gessato grigio, calzoni neri e ghette bianche, ha un forte senso della famiglia (in tutti i sensi), che sarà di grande aiuto per gli Investigatori.

- *Wilfred Looney* (giornalista del *New York Times*). FOR 13, COS 12, TAG 13, DES 12, FAS 14, SAN 70, INT 13, MAN 14, EDU 17, PF 12. Abilità: Biblioteconomia 66%, Convincere 65%,

Individuare 78%, Intrufolarsi 67%, Legge 48%, Lingua Spagnola 65%, Lingua Tedesca 23%, Raggirare 78%.

Apparentemente simpatico ed affabile, Wilfred è un vero pirata del giornalismo, pronto a vendere nonna e mamma per uno *scoop*. I capelli brizzolati ed ondulati, il vestito sempre impeccabile, gli occhi chiari e lo sguardo ironico, Wilfred non si fa scrupolo di sfruttare chi gli capita a tiro per avvicinarsi al proprio obiettivo: il Pulitzer.

- *Margaret Money Penny* (vicedirettrice amministrativa del dipartimento di Fisica della *Columbia University* di New York). FOR 8, COS 11, TAG 11, DES 10, FAS 10, SAN 40, INT 13, MAN 8, EDU 17, PF 11. Abilità: Biblioteconomia 56%, Fisica 30%, Legge 68%.

Alta, allampanata, occhialuta e sormontata da un improbabile casco di capelli rossi (palesamente tinti), Margaret è il prototipo della romantica (e sfortunata) donna inglese. Anche se il suo ruolo le impone una certa durezza, il suo cuore palpita al ritmo dei più sdolcinati e deleteri romanzi d'amore.

- *Wilbur Mahoney* (agente dell'FBI): FOR 15, COS 16, TAG 14, DES 15, FAS 14, SAN 50, INT 13, MAN 10, EDU 13, PF 15. Abilità: Raggirare 85%, Individuare 75%, Intrufolarsi 46%, Ghignare 73%, Legge 58%, Pronto Soccorso 49%, Psicologia 62%, Scassinare 45%.

Arma	% Attacco	Danno
Revolver .32	75%	1D8
Fucile .22 a pompa	65%	4D6/2D6/1D6
Coltello	54%	1D4+1D4
Tirapugni	70%	1D3+2+1D4

Robusto ed imponente, con la mascella squadrata, i chiari capelli tagliati a spazzola e gli occhi color del ghiaccio, Wilbur è un uomo spietato ed infido, cresciuto professionalmente alla scuola speciale dell'FBI, che unisce ad una naturale propensione al doppiogiochismo tutta l'arte acquisita grazie ai suoi studi da detective. Sottoposti e parigrado l'hanno soprannominato "*The Shark*", lo squalo. I superiori si limitano a temerlo.

- *Andy "Brown" Wolf* (agente dell'FBI): FOR 13, COS 12, TAG 13, DES 12, FAS 11, SAN 45, INT 10, MAN 9, EDU 12, PF 12. Abilità: Raggirare 25%, Grugnire in Maniera Inintelligibile 80%, Intrufolarsi 26%, Legge 38%, Pronto Soccorso 39%, Psicologia 32%, Scassinare 35%.

Arma	% Attacco	Danno
Revolver .32	45%	1D8
Fucile .22 a pompa	39%	4D6/2D6/1D6
Tirapugni	65%	1D3+2

Il cognome di Andy ("Lupo") suona particolarmente ironico quando viene accostato all'aspetto del personaggio, più simile ad un orango. Lombroso avrebbe detto che tutte le sue caratteristiche fisiognomiche lo dipingono come un criminale: gli occhi porcini affondati nel grasso, la fronte bassa, le orecchie a cavolfiore. Andy pensa che il proprio soprannome ("*Brown*") gli derivi dal colore delle giacche che ama indossare. In realtà è dovuto al colore dei colletti delle camicie perennemente impregnate di sudore. Pur essendo fondamentalmente un idiota, Andy è conscio dei propri limiti. Quando possibile, cerca di evitare gli scontri diretti e di delegare le decisioni a qualcuno più astuto, come Mr. Red.

- *Larry "Red" Treepwood* (agente dell'FBI): FOR 12, COS 12, TAG 14, DES 12, FAS 11, SAN 55, INT 12, MAN 11, EDU 13, PF 13. Abilità: Raggiare 35%, Intrufolarsi 30%, Legge 48%, Pronto Soccorso 42%, Psicologia 52%, Scassinare 45%.

Arma	% Attacco	Danno
Revolver .32	53%	1D8
Fucile .22 a pompa	44%	4D6/2D6/1D6

Larry "il Rosso" è un tipico americano di origini irlandesi, con il volto coperto di efelidi ed i capelli rossi perennemente scompigliati. Per essere un detective dell'FBI, dedito a pedinamenti in incognito, il suo aspetto (alto, scoordinato, con la capigliatura rosso acceso) è decisamente poco adatto. Larry cerca di ovviare ad i propri limiti con un'esagerata dose di violenza e di fiducia in sé stesso ("Andy, lascia fare a zio Larry, che questi polli se li cucina a fuoco lento...").

- *Zachariah "Zek" McMahon* (sceriffo di Santa Fe): FOR 15, COS 16, TAG 14, DES 14, FAS 10, SAN 80, INT 13, MAN 16, EDU 9, PF 15. Abilità: Cavalcare 81%, Centrare la Sputacchiera con il Tabacco Masticato 75%, Individuare 78%, Legge 48%, Pronto Soccorso 49%, Orientamento 80%, Schivare 60%, Seguire Tracce 61%, Psicologia 62%.

Arma	% Attacco	Danno
Revolver .32	53%	1D8
Fucile .22 a pompa	44%	4D6/2D6/1D6

Il volto di Zek, incorniciato dal perenne cappellone bisunto e tagliato in due dagli enormi baffi è per gli abitanti di Santa Fe l'immagine della legge. Lo sceriffo sembra uscito da un western dell'età dell'oro: la sua pistola è al servizio della Giustizia ed i malvagi non avranno requie finché il vecchio Zek, con il suo passo oscillante e le gambe a X per il troppo cavalcare, continuerà a bere piombo e cacare pallottole.

- *I vicesceriffi di "Zek"* (tutori dell'ordine) FOR 13, COS 13, TAG 13, DES 12, FAS 11, SAN 60, INT 11, MAN 12, EDU 9, PF 13. Abilità: Cavalcare 61%, Legge 28%, Pronto Soccorso 45%, Seguire Tracce 41%, Psicologia 32%.

Arma	% Attacco	Danno
Revolver .32	43%	1D8
Fucile .22 a pompa	40%	4D6/2D6/1D6

I sei uomini che si alternano come aiuto del vecchio Zek sono fidati cittadini di Santa Fe. Non amano gli stranieri e i piantagrane e credono che una salutare cura di piombo guarisca qualunque forma di stupidità violenta. La squadra verrà reclutata al gran completo in occasione dello scontro con gli uomini di Ala Spezzata.

- *Uomini dei servizi di sicurezza* (militari dell'esercito americano di stanza a Los Alamos): FOR 14, COS 16, TAG 13, DES 15, FAS 12, SAN 50, INT 11, MAN 10, EDU 12, PF 14. Abilità: Individuare 59%, Legge Militare 68%, Orientamento 65%, Pronto Soccorso 52%.

Arma	% Attacco	Danno
Pugno	85%	1D3+1D4
Presa di lotta	80%	speciale
Carabina .30	70%	2D6
Baionetta	70%	1D6+1D4

Duri, spietati, perfettamente addestrati, gli uomini della sicurezza di Los Alamos seguono alla lettera il codice militare e gli ordini loro impartiti. La sicurezza del centro loro affidato (da cui

dipende il futuro degli Stati Uniti d'America) è più importante della loro vita, che, se necessario, non esiteranno a sacrificare.

Gli indiani

- *Doppio Sguardo* (guerriero navajo) FOR 13, COS 13, TAG 11, DES 16, FAS 12, SAN 60, INT 11, MAN 12, EDU 8, PF 12. Abilità: Accettare l'Ineluttabile 90%, Cavalcare 80%, Individuare 59%, Lanciare 80%, Orientamento 85%, Nascondersi 67%, Pronto Soccorso 52%, Saltare 80%, Schivare 70%. Incantesimi (vedi il paragrafo "Gli Incantesimi"): Voce dello Spirito Guida, Componi *Anishinashi*.

Arma	% Attacco	Danno
Presa di lotta	80%	speciale
Lancia	80%	1D8+1
Coltello	70%	1D6
Tomahawk	67%	1D6+1
Arco	70%	1D6

Il nome dell'indiano deriva da una profezia di Gufo Silente. Alla sua nascita, infatti, l'uomo medicina dichiarò che quel bambino avrebbe sempre avuto quattro occhi, due rivolti al mondo degli uomini, gli altri a quello degli spiriti. Proprio questa propensione all'esoterismo di Doppio Sguardo lo rese il prescelto per la missione suicida, che egli accettò, pur percependo la fine che si approssimava.

- *Gli altri uomini di Mangusta Bruciata* (11 guerrieri navajo): FOR 13, COS 14, TAG 12, DES 16, FAS 11, SAN 60, INT 11, MAN 12, EDU 8, PF 13. Abilità: Cavalcare 80%, Individuare 57%, Lanciare 70%, Orientamento 85%, Nascondersi 56%, Pronto Soccorso 32%, Saltare 80%, Schivare 70%. Incantesimi (vedi il paragrafo "Gli Incantesimi"): Voce dello Spirito Guida, Componi *Anishinashi*.

Arma	% Attacco	Danno
Presa di lotta	80%	speciale
Lancia	70%	1D8+1+1D4
Coltello	60%	1D6+1D4
Tomahawk	58%	1D6+1+1D4
Arco	70%	1D6+1D4

Tutti i discepoli di Mangusta Bruciata sono guerrieri forti, fidati, addestrati al combattimento ed alla stoica sopportazione del dolore fisico. Hanno abbandonato le famiglie sapendo che, probabilmente, non le rivedranno più. Gli undici Navajo cavalcano a pelo i loro *mustang* e prediligono l'arma bianca ed il corpo a corpo all'arma da fuoco.

- *Ala Spezzata* (capo navajo ribelle): FOR 15, COS 14, TAG 14, DES 16, FAS 14, SAN 0, INT 13, MAN 15, EDU 8, PF 14. Abilità: Cavalcare 82%, Individuare 67%, Lanciare 80%, Orientamento 89%, Nascondersi 86%, Pronto Soccorso 42%, Saltare 82%, Schivare 75%, Trarre Fumosi Segni dai Viaggi nel *Pejote* 91%. Incantesimi (vedi il paragrafo "Gli Incantesimi"): Voce dello Spirito Guida, Componi *Anishinashi*, Contatta Nyarlathotep.

Arma	% Attacco	Danno
Presa di lotta	80%	speciale
Lancia	80%	1D8+1+1D4

Coltello	70%	1D6+1D4
Fucile .22	68%	1D6+2

Il giorno in cui Ala Spezzata venne alla luce, un'aquila con un'ala spezzata cadde proprio davanti al suo *hogan*. Questo strano evento, che segnò il nome del nascituro, venne interpretato come presagio di sventura e segnò il futuro del capo ribelle, che porta sempre tra i capelli una lunga penna dello sventurato volatile. Sempre scontento ed insoddisfatto, Ala Spezzata rimase nella tribù finché ritenne possibile succedere a Gufo Silente come uomo medicina. Quando le sue speranze vennero definitivamente frustrate, abbandonò la tribù, raccolse gli scontenti tra gli indiani dei quattro stati ed iniziò a perpetrare razzie e violenze in tutta la regione. Cupo, scuro, scontento e brutale, Ala Spezzata sarà per gli Investigatori un avversario estremamente pericoloso.

- *Gli uomini di Ala Spezzata* (9 guerrieri ribelli delle tribù Pueblo, Hopi e Navajo): FOR 13, COS 14, TAG 12, DES 15, FAS 12, SAN 0, INT 10, MAN 12, EDU 8, PF 13. Abilità: Cavalcare 72%, Individuare 54%, Lanciare 65%, Orientamento 69%, Nascondersi 83%, Non Reggere l'Alcol 90%, Pronto Soccorso 32%, Saltare 72%, Schivare 70%.

Arma	% Attacco	Danno
Presa di lotta	60%	speciale
Lancia	65%	1D8+1+1D4
Coltello	70%	1D6+1D4
Fucile .22	47%	1D6+2

Ebberi di *pejote*, di alcol e di violenza, gli sbandati dei quattro stati sono un gruppo raccogli-ticcio di Pueblo, Hopi e Navajo che ha perso ogni speranza nel futuro. Seguono ciecamente il loro capo, odiano l'usurpatore bianco e vedono nella morte onorevole una liberazione. Non disdegnano l'uso delle armi da fuoco, razziate al nemico.

I Mostri

- *Nyarlathotep*: FOR 12, COS 19, TAG 11, DES 19, INT 86, MAN 100, PF 15, Mov. 12. Perdita San. 1D10/1D100 se si trasforma in una delle 999 forme non umane. Nyarlathotep, in forma umana, ha un'abilità pari al 100% con qualunque arma.

Nella sua forma umana Nyarlathotep è particolarmente vulnerabile. Il potente demone è ben conscio di tale vulnerabilità e, pertanto, se gli Investigatori lo metteranno in allarme, non mancherà di premunirsi. Se si accorgerà per tempo del loro arrivo, il Nero Signore evocherà un Orrido Persecutore che verrà utilizzato sia in difesa che in attacco durante lo scontro finale. Se l'*avatar* del dio viene ucciso, dopo essersi accasciato il corpo si liquefa e ne emerge un enorme essere artigliato che sfreccia verso il firmamento, senza molestare i presenti (che, tuttavia, rischiano la perdita di 1D10/1D100 SAN...).

- *Orrido persecutore*: FOR 29, COS 10, TAG 41, DES 13, INT 15, MAN 21, PF 26, Mov. 7/11 volando. Armatura 9 punti (non subisce penetrazioni speciali). Perdita San. 0/1D10.

Arma	% Attacco	Danno
Coda	90%	presa
Morso	65%	1D6

L'orrido persecutore somiglia vagamente ad un enorme serpente, o un verme fibroso. La sagoma, comunque, è soggetta a continue trasformazioni, mentre il corpo vibra e sussulta. Durante lo

scontro, il corpo lungo circa 12 metri sembrerà occupare tutto lo spazio dell'enorme capannone in cui sono custodite le bombe. La voce roca e poderosa rimbomberà sulle pareti del prefabbricato causando un effetto particolarmente impressionante.

La Sanità mentale

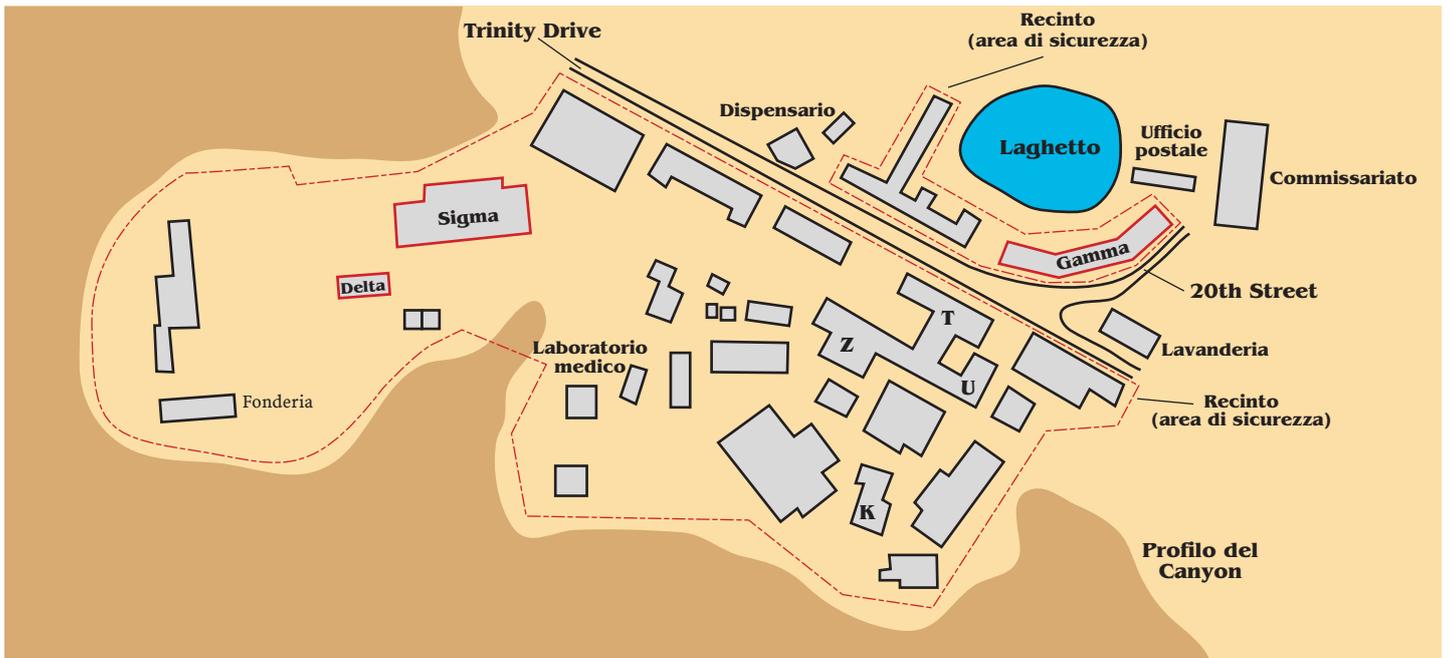
L'annientamento di Nyarlathotep comporta il recupero di 2D10 SAN. La distruzione del letale ordigno (con conseguente salvataggio dell'umanità intera) consente di recuperare altri 2D10 SAN.



**Stati Uniti d'America
(città d'interesse e New Mexico)**



New Mexico (dettaglio)



Los Alamos 1945

Materiale per i giocatori

Le biografie di Fermi e Von Braun

Wernher Von Braun, secondo di tre figli, nasce il 23 marzo 1912 a Wirsitz da un amministratore pubblico, Magnus Freiher Von Braun e Enny Von Quistorp. Sin da giovanissimo, Wernher è stato un brillante visionario, affascinato dal sogno di costruire razzi ed esplorare lo spazio. All'età di tredici anni, a seguito della sua passione per i razzi, era stato già etichettato come piccolo delinquente. All'età di diciannove anni, Von Braun è entrato a far parte del più prestigioso gruppo di ricerca tedesco, il *Verein für Raumschiffahrt* (VfR) la cui attività è coperta dal più stretto segreto militare.

Nato a Roma nel 1901, Fermi è professore incaricato di meccanica razionale e fisica matematica dell'Università di Firenze dal 1925. Titolare della cattedra di fisica teorica, primo in Italia, presso l'Università di Roma, nell'Istituto di Via Panisperna creò, a partire dal 1926, un gruppo di ricercatori, fra cui si annoverano Franco Rasetti, Edoardo Amaldi, Ettore Majorana, Emilio Segrè e Bruno Pontecorvo.

Nota Biografica sul camerata Fermi.

Nato a Roma il 29 settembre 1901, Enrico Fermi entra alla scuola normale di Pisa nel 1918, laureandosi in Fisica *summa cum laude* nel 1922. Nel dicembre 1925 scrive un articolo rivoluzionario sulla meccanica quantistica, grazie al quale, nel 1926, vince la cattedra di Fisica Teorica all'Università di Roma. I risultati di questi anni sono dovuti al gruppo di ricerca da lui voluto e fondato, meglio noto come "i ragazzi di Via Panisperna". In particolare, sembra avere rapporti particolarmente stretti con un componente del gruppo: Franco Rasetti. Nel marzo 1929 viene nominato membro della Reale Accademia d'Italia. Nel 1934 ottiene i primi isotopi radioattivi mediante bombardamento con neutroni. Grazie alle sue ricerche sulla radioattività il 10 dicembre del 1938 riceve a Stoccolma il Premio Nobel per la Fisica e, dopo pochi giorni, fugge con la moglie ebrea negli Stati Uniti. Dopo essere stato a New York, alla Columbia, informatori fidati lo segnalano a Chicago, al *Metallurgical Laboratory*, nel 1942. Nel 1944 si perdono definitivamente le sue tracce.

I giornali

12 Agosto 1936, "Gli scalatori della conoscenza"

Fulgido esempio del motto latino "Mens sana in corpore sano", i nostri valenti scienziati spiccano anche per le loro doti atletico-motorie. Nella foto potete vedere due dei trascinatori del noto gruppo de "I ragazzi di Via Panisperna", Fermi a sinistra e Rasetti a destra, mentre rimirano le cime innevate dall'alto della meritata vetta. La virile amicizia tra Fermi e Rasetti è inoppugnabile motore per il gruppo di geni creativi che operano nella nostra antica Roma per la futura gloria dell'Impero Italiano.

9 Dicembre 1938, “Scienziati italiani primi nella ricerca”

Il più prestigioso premio per la ricerca nel settore della fisica è stato quest’anno attribuito ad uno dei componenti del glorioso gruppo de “I ragazzi di Via Panisperna”, reso dapprima famoso dalle incredibili scoperte iniziate nel 1933, quindi tristemente celebre a causa della scomparsa di Ettore Majorana, verificatasi alcuni mesi addietro. Enrico Fermi, vincitore del premio Nobel per la fisica 1938 si recherà a Stoccolma per ritirare l’ambito trofeo e la cospicua borsa ad esso collegata.

11 Febbraio 1939, “La Patria è tradita”

Il mondo scientifico italiano assiste attonito alle inspiegabili azioni del transfuga Enrico Fermi, passato al soldo degli statunitensi. La scelta dell’*esimio* fisico di andare a lavorare in un centro studi negli Stati Uniti ha suscitato un coro di deprecazione da parte dei colleghi e dell’opinione pubblica. Forse che il denaro a stelle e strisce può più dell’Amor Patrio?

12 Febbraio 1939, “Una defezione di scarsa importanza” - trafiletto

Non ci spieghiamo il polverone sollevato per la defezione di Segrè, uno degli ex ragazzi di Via Panisperma. Chi non ama la Patria non la può servire degnamente...

7 Gennaio 1936 “Una squadra d’italiani vincenti” (di terza)

Negli ultimi tre anni, gli straordinari risultati di un gruppo di scienziati italiani hanno rivoluzionato il mondo della ricerca. Presso l’Università di Roma, nell’Istituto di Via Panisperna, un gruppo di scienziati capitanato da Enrico Fermi e costituito da Franco Rasetti, Ettore Majorana, Edoardo Amaldi, Emilio Segrè, Bruno Pontecorvo ed altri ancora ha eseguito una serie di fondamentali ricerche sperimentali sulla radioattività. Pericolosi esperimenti che richiedevano bombardamento neutronico ed analisi del decadimento di materiale radioattivo hanno reso questo gruppo famoso ed invidiato in tutto il mondo.

30 Marzo 1938 “Mistero e forse tragedia nel mondo della ricerca”

Che fine ha fatto Ettore Majorana? L’ex ragazzo di Via Panisperna, ormai professore ordinario di fisica teorica all’Università di Napoli, è misteriosamente scomparso. La polizia indaga in tutte le direzioni; l’ispettore Nicola Nigro asserisce: “non trascureremo alcuna pista, ma vi sono indizi che ci fanno pensare alla possibilità di un suicidio.” Qualunque sia la verità, noi siamo certi di una cosa: le forze dell’ordine faranno luce in breve tempo su questa torbida vicenda.

3 Giugno 1945 “Il paese verso la normalizzazione”

Dopo il Ventennio di sangue e dittatura il nostro paese dilaniato dalle bombe, alleate prima e tedesche poi, sta cercando di tornare alla normalità. Gli alleati stanno stanziando i fondi per supportarci in un rilancio economico che non potrà fare a meno del contributo del mondo scientifico. I migliori scienziati di ieri e di oggi stanno collaborando per ricostruire la spina dorsale del mondo accademico e della ricerca. Gonfaloniere del gruppo sarà probabilmente Edoardo Amaldi, classe 1908, ex ragazzo di Via Panisperna, attivamente impegnato presso l’Università “La Sapienza” di Roma e consigliere scientifico del CLN.

3 Gennaio 1939, New York Times: “Ricerca scientifica: Stati Uniti sempre più all’avanguardia”

Ieri è stato ricevuto da George Pegram, direttore del dipartimento di Fisica della *Columbia University*, il premio Nobel Enrico Fermi, che ha scelto di continuare le proprie ricerche con i cospicui fondi offerti dalla nostra prestigiosa università. Il fisico italiano si è detto onorato dell’accoglienza e sicuro dei futuri risultati delle sue ricerche.

5 Maggio 1940, New York Times: “Scienza dell’atomo e nuove immense fonti di energia”

In questi giorni i migliori scienziati degli Stati Uniti, con il coordinamento di Enrico Fermi, stanno lavorando ad un progetto che può aprire nuove frontiere, conducendo al superamento delle fonti energetiche tradizionali. I test eseguiti presso la *Columbia University* sembrano indicare che una piccola quantità di uranio può generare più energia di alcune tonnellate di carbone. Ciò rivoluzionerebbe la nostra industria e la nostra società. [...]

15 Maggio 1945, New York Times: “Von Braun: Possiamo Fidarci?”

Il cervello del Reich si sta sgretolando. Le migliori menti dell’Europa soggiogata dal Nazismo continuano a scegliere la Libertà. Per lo meno questo è ciò che Von Braun ed il suo team di ricerca ci raccontano. Molti, però, si chiedono se questa sia la verità. E’ giusto accogliere questi uomini, nemici sino a ieri, nei più segreti e riservati laboratori del paese, mettendoli così a conoscenza di informazioni vitali per la sicurezza nazionale? [...]

20 Giugno 1945, New York Times: “Le due facce dei pellirosse negli anni ‘40”

L’inizio del nuovo millennio ha segnato per i pellirosse un momento di svolta. Parte del popolo originario del continente ha scelto di mantenere i propri costumi rifugiandosi nelle riserve concesse dal governo degli Stati Uniti d’America. Altri, invece, hanno cercato di inserirsi nel variegato mondo della comunità civile americana. E così che sono nate figure come quelle del corpo scelto dei codificatori Navajo, ingaggiati dall’esercito degli Stati Uniti d’America per cifrare e decifrare le comunicazioni durante la guerra con l’Asse. Ed è così che sono spuntati centinaia di operai specializzati abilissimi a muoversi ad incredibili altezze, che hanno contribuito alla costruzione dei più spettacolari grattacieli delle nostre città. Tuttavia, i pellirosse del 1940 hanno anche un altro volto, quello dei disadattati, alcolizzati e violenti che trascinano sordide esistenze ai margini della nostra società civile. Molti sono gli episodi che hanno macchiato la figura dei pellirosse nell’ultimo decennio, anche senza arrivare alle efferatezze commesse nelle ultime settimane da un pugno di disperati tuttora a piede libero. Il più totale disprezzo per l’Uomo, l’America e Dio stesso, emerge da ogni orma insanguinata lasciata lungo il loro percorso: abusi, violenze, omicidi gratuiti e atti iconoclasti sono stati il comun denominatore dei loro crimini, perpetrati tra il New Mexico e il Colorado.

I libri

"*American Indian policy in the twentieth century*" ("La politica per gli indiani americani nel 20esimo secolo") di Vine J. Deloria, Amarillo, 1942 (lingua americana). Il ponderoso tomo sviscera approfonditamente la politica degli ultimi 40 anni nei confronti degli indiani d'America (che, ricordiamolo, sono divenuti cittadini statunitensi nel 1924). Vengono in particolare descritti gli statuti delle riserve indiane, che possono vantare leggi, amministrazione e polizia autonome; gli unici reati che rimangono interamente a carico della polizia dei bianchi sono i più gravi (reati federali), come furti, omicidi e incendi dolosi. Diversi capitoli sono dedicati all'"Indian Reorganization Act" (1934), a seguito del quale le terre delle riserve vengono assegnate alla comunità della tribù e non ai singoli indiani (che le avevano spesso alienate per quattro soldi). A seguito di tale atto, gli indiani hanno intentato circa seicento processi al fine di recuperare i territori persi negli ultimi cento anni. Tale atto, tuttavia, ha aumentato le tensioni razziali e sociali.

"*Indian Tribes in New Mexico*" ("Le tribù indiane del New Mexico") di Thelonius Mc Luhan, Chicago, 1930 (lingua americana). Il libro è un excursus piuttosto generico sulle tribù del sudovest degli Stati Uniti: Navajo, Hitchiti, Hopi, Papago, Pueblo, Tinedha (Apache), Yaqui, Zuñi. In particolare, l'autore si dilunga su Apache, Navajo e Pueblo. Gli Apache sono molto vicini all'immagine tradizionale che gli uomini bianchi hanno degli indiani: scorridori e cacciatori, saccheggiano gli altrui campi coltivati, s'impadroniscono dei cavalli incustoditi e vivono nei tradizionali *tepee*, le tende coniche ricoperte di pelli di bisonte, spesso decorate con l'effigie dell'animale "spirito guida" del proprietario. La costruzione del *tepee* è compito delle donne della tribù: le cuciture dovevano essere fatte ad arte, per evitare l'ingresso del freddo e consentire la fuoriuscita del fumo dei fuochi. I Navajo hanno anch'essi tradizioni nomadi ma, diversamente dagli Apache, seguono periodicamente i medesimi percorsi tra un pascolo e l'altro, tornando ad occupare le loro tradizionali abitazioni in terra, gli *hogan*, disseminati in posizioni strategiche. Al contrario di Navajo e Apache, i Pueblo vivono in veri e propri villaggi stanziali. In tutti i villaggi esiste almeno una *kiwa*, la sacra stanza delle cerimonie, dove gli uomini si ritiravano per compiere riti segreti.

"*Mystery Man and Coyote's Wisdom*" ("Lo sciamano e la saggezza del coyote") di Abigail Frost, Providence, 1881 (lingua americana). I miti e i racconti che spiegano l'origine del mondo e dell'uomo sono tantissimi. L'intervento creatore è affidato a diverse e variabili entità e spesso si tratta di antenati animali: corvo, castoro, volpe, coyote. Molto spesso agli inizi non c'è che una grande e inquietante distesa d'acqua, da cui emerge una grande conchiglia dalla quale lo Spirito del Grande Abisso reca ordine nel caos. Talvolta i primi esseri vivono in cielo e da lì discendono sulla terra; a volte, invece, emergono da mondi sotterranei, dalla Madre Terra. Essa è "dolce e benevola, indivisibile e immortale" e ad essa l'uomo deve avvicinarsi con gratitudine e venerazione. Il popolo degli uomini deve aborreire e contrastare qualunque entità umana o spirituale che contravvenga a questa regola fondamentale, anche a costo della vita. "Non vivrò in eterno", "non c'è alcun posto dove la gente non muoia": tutto è molto semplice, lineare. L'alternanza della vita e della morte è accettata nella sua inevitabilità.

“*Navajos*” (“I Navajo”) di Octavio Paz, Città del Messico, 1937 (versione bilingue: spagnolo e inglese). I Navajo chiamano sé stessi *Dineh*, ovvero “il popolo”. Allevatori, fini tessitori ma anche cacciatori e guerrieri, vivevano anticamente a settentrione del New Mexico, che occuparono circa 850 anni fa. Il nome Navajo è stato attribuito per la prima volta dagli Spagnoli nel 1630, per distinguerli dagli Apache. La parola, in lingua *tewa*, significa “terre e vasti campi coltivati”. I Navajo sono stati battezzati in tal modo non perché coltivassero i campi ma perché erano stati scoperti dai bianchi nelle vicinanze dei campi coltivati dalle altre tribù che essi sistematicamente depredavano.

“*Chaco Canyon: Sacred Homeland*” (“Chaco Canyon: La Sacra Terra Natia”) di Horatius McGuire, Santa Fe, 1918 (lingua americana). Le inospitali gole del Chaco Canyon, abitate esclusivamente da una numerosa fauna di ostili mammiferi e coriacei rettili, restano tuttora la sacra terra natia delle tribù dei Quattro Stati (*The Four Corners*). I Pueblo del New Mexico, gli Hopi dell’Arizona e i Navajo del sud-ovest rinnovano ancor oggi gli antichi riti sciamanici, come se il tempo si fosse cristallizzato alcuni secoli fa.

Tutto nel Chaco Canyon è inconsistente e imprevedibile. Le temperature possono subire oscillazioni oltre i trenta gradi nell’arco delle ventiquattrore. Temporali estivi possono produrre forti acquazzoni e improvvise cadute della temperatura. Ipotermia, temporanea cecità e scottature solari sono i tipici effetti secondari che dovrà subire l’improvvido visitatore. Se volete esplorarlo alla ricerca di tesori preparativi a calore, pioggia, vento e sbalzi termici. Mettetevi un poncho, gli stivali da cowboy e portatevi qualcosa da bere (meglio acqua che *whisky*).

La visione

Deserto. Sole infuocato. All'improvviso l'animale totem si dilegua nel nulla. Un lampo abbagliante più forte del sole. Un enorme fungo di cenere, polvere e detriti s'innalza nel cielo. Un vento torrido spazza la pianura. Quasi volando, accompagnato dal vento, un uomo alto, completamente nero, lo sguardo inquietante e penetrante si avvicina rapidamente con un ghigno di trionfo stampato sul volto. Il corpo dell'uomo sussulta, si squarcia, un titanico tentacolo inizia a fuoriuscire dalle sue carni e si avventa sull'osservatore. Un lampo bianco si frappone. E' un bufalo dalla pelle completamente bianca, cavalcato da una figura ben nota.

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.