

Cave!

Anni '30

Scenario per **Il Richiamo di Cthulhu**
(Versione *Classic 6.0*)

Prodotta ed inscatolata da
Roberto Fogliardi & Gabriele Falcioni
Altrimenti noti come due terzi di Paolo Agaraff

Con la partecipazione straordinaria di
Gabriele Papini e i suoi Personaggi Giocanti



Attenzione: contiene spoiler!

Questo scenario contiene informazioni che possono svelare colpi di scena e trame nascoste del romanzo “Il quinto cilindro”.

Queste informazioni potrebbero rendere la successiva lettura del libro meno godibile. Sugeriamo ai custodi di leggere prima il romanzo **Il quinto cilindro**, di Paolo Agaraff, in vendita nelle migliori librerie, su Internet (www.internetbookshop.it) e sul sito dell'editore (www.edizionimontag.com).

Cave!
di Paolo Agaraff
Scenario per **Il Richiamo di Cthulhu**
(Versione *Classic 6.0*)

Versione 1.0 del 17-07-2010
Copyright © 2010 Paolo Agaraff

<<http://www.paoloagaraff.com/>>

Questo scenario è basato sul romanzo:

Il quinto cilindro
di Paolo Agaraff
Montag (2010)
ISBN 978-88-96793-20-6

Lo scenario

Nota introduttiva

“Cave!” è uno scenario ambientato negli anni ‘30 e ha ispirato il romanzo di Paolo Agaraff “Il quinto cilindro”, edito dalla casa editrice Montag. A differenza dallo scenario originale ambientato negli anni ‘30, il romanzo si colloca temporalmente ai giorni nostri.

In questa forma, lo scenario per “Il richiamo di Cthulhu” versione classica d100 è stato pubblicato nel 1999 in due puntate sulla rivista PowerKaos (numeri 65 e 66) della casa editrice Nexus.

La storia fin qui

Tutto ebbe inizio nella primavera del 51 a.C., quando Cesare decise che alcuni veterani avevano dedicato un numero tale di anni alla vita militare da meritare una giusta ricompensa: un onorevole congedo e della terra da lavorare nei territori più tranquilli, ormai da tempo pacificati. I veterani allestirono quindi una spedizione verso il sud, preparandosi ad attraversare i valichi alpini, per recuperare le loro famiglie a Mediolanum, scortati da un nutrito manipolo di legionari. La spedizione partì dalla Gallia, superò il Gran San Bernardo (*Matrona Mons*), attraversò Mediolanum, che allora era poco più di un vasto accampamento romano, e si diresse verso Airolo. Quei veterani non avrebbero mai visto la loro terra promessa... Giunti nei pressi di Airolo, vennero inaspettatamente aggrediti da barbari provenienti da oltre il passo del San Gottardo, che all'epoca si riteneva invalicabile. In realtà, gli Elvezi erano al servizio dei Funghi di Yuggoth e avevano superato il passo grazie a una porta dimensionale aperta dai loro padroni alieni. L'attacco dei barbari sarebbe stato senza alcuna speranza, contro l'organizzazione e le armi dei romani, se non fosse stato supportato dai Funghi di Yuggoth che, con alcune armi congelanti, seminarono la morte e il panico tra le truppe di scorta. L'agguato era stato congegnato per ottenere schiavi da utilizzare nelle miniere circostanti il massiccio del Muttenhörner, da cui venivano estratti minerali utili ai Mi-go. Si concesse quindi salva la vita ai coloni, purché cedessero le armi e si consegnassero agli Elvezi e ai loro dèi volanti. I superstiti (un centinaio tra uomini e donne) si arresero, terrorizzati e rassegnati, e iniziarono un'orribile esistenza nelle oscure gallerie del Muttenhörner, vicino al villaggio di Furka.

Nel 47 a.C. le miniere si esaurirono e i Mi-go abbandonarono i loro protetti, non senza lasciare un terribile retaggio: i sacerdoti della tribù barbara furono iniziati al culto di Ithaqua, che iniziarono ad adorare, sacrificando alcuni dei loro miseri schiavi. I coloni romani, costretti ad assistere alle manifestazioni del Wendigo, iniziarono a scendere precipitosamente la china della follia e adattarono le proprie leggende e divinità all'universo dei Miti. Eolo fu sostituito dal demoniaco Favonius, ovvero Ithaqua. Favonius (zefiro) è in realtà un nome surreale per il vento gelido che contraddistingue le manifestazioni del Wendigo. Nella fantasia distorta dei coloni prigionieri nei sotterranei del Muttenhörner, vuole proprio rappresentare l'anomalia di questo vento gelido che prende a soffiare in periodi inconsulti e da direzioni contrarie a quelle tipiche del vento freddo tipico del nord.

Nel frattempo, la scomparsa dei coloni era stata notata; uno degli uomini della scorta era riuscito a fuggire, sfruttando la confusione all'uscita dal varco dimensionale. Aveva raggiunto le armate romane e aveva narrato a Cesare che dei barbari Elvezi, guidati da incredibili dèi volanti che lanciavano lampi di ghiaccio, avevano catturato la spedizione e ucciso la scorta, per condurre poi i prigionieri attraverso una porta nei cieli. Il buon Caio Giulio aveva reputato opportuno evitare il propagarsi di simili storie e aveva quindi eliminato il superstite, attendendo il momento più opportuno per intervenire in forze e spazzare via i ribelli. L'occasione si presentò nel 45 a.C., quando una delle legioni dirette verso la Spagna fu dirottata a Furkapass. I legionari trovarono un semplice villaggio di barbari, che rasero al suolo, trucidando la maggior parte degli abitanti. Degli dèi volanti non fu trovata alcuna traccia... cosa che rincuorò non poco il condottiero romano.

I coloni romani, ormai adattatisi a una vita buia e folle, videro nella distruzione degli aguzzini un segno della benevolenza del Favonius, che presero ad adorare attivamente, organizzando nei sotterranei del Muttenhörner un vera e propria società in grado di autosostentarsi. Il problema del cibo fu risolto in parte grazie ad alcuni enormi funghi dal colore lattiginoso coltivati dai Mi-go nelle cave sotterranee, e in parte grazie ai cosiddetti "animali da carne", ovvero bambini concepiti da alcune femmine della tribù barbara, rapite e violentate dopo l'attacco romano. Nel corso dei secoli questa folle società sotterranea si sviluppò, fondendo la tradizione latina all'universo dei Miti.

Sebbene i documenti ufficiali dell'epoca non rechino traccia della battaglia di Furkapass e dei coloni perduti, Cesare riportò gli avvenimenti a lui noti in alcuni passi del *De Bello Gallico*, che vennero però censurati nella versione finale. Il fatto che un legionario sfuggito alla cattura raggiunga la compagine di Cesare sul fronte nord delle Alpi, senza attraversare il Piccolo San Bernardo o il Grande San Bernardo (quindi a est di questi due passi, verso Ginevra) è una cosa che Cesare sottolineava come incredibile negli appunti perduti. Sopravvisse alla censura una sola copia integra del *De Bello Gallico*, custodita gelosamente nella biblioteca sotterranea di una villa nei pressi di Ercolano. Disgraziatamente, nel 71 d.C., la villa

fu completamente sommersa dalla cenere lavica e il prezioso tomo rimase nascosto al mondo fino al 1925, quando alcuni fortunati tombaroli napoletani riportarono alla luce i resti delle opere custodite nella biblioteca. L'assenza di ossigeno e il clima secco del sotterraneo le avevano preservate per quasi 2000 anni.

Nel 1928 le pagine perdute del *De Bello Gallico* vennero acquistate al mercato nero dell'arte da Ambrogio Pinelli, ricco rampollo di una famiglia di industriali milanesi, appassionato di storia e archeologia, laureatosi in storia antica all'Università *La Sapienza* di Roma. Pinelli, che si occupa di storia per pura passione, ha scritto diversi libri inerenti gli ultimi decenni della Repubblica di Roma e i primi dell'Impero. In questi libri ha cercato sempre di trovare collegamenti tra la storia dell'Impero Romano e quella dell'Italia Imperiale secondo Mussolini, essendo di tendenze spiccatamente destrorse. La copia del *De Bello Gallico* rinvenuta a Ercolano è per il Pinelli una vera manna dal cielo: se le vicende riportate venissero supportate da ritrovamenti archeologici convincenti, il suo nome verrebbe collegato alla riscoperta di una pagina di storia ormai cancellata da secoli. Lo storico decide quindi di organizzare una prima spedizione esplorativa in Svizzera con l'aiuto di un giovane neolaureato in storia, Silvio Torricelli. Come guida, Pinelli contatta un suo conoscente, noto ed esperto alpinista, Amedeo Manzardo.

Il 2 aprile 1928 i tre partono verso Airolo, dove Pinelli spera di trovare tracce e indicazioni sui coloni scomparsi. Nella biblioteca comunale della cittadina svizzera, lo storico trova effettivamente alcune utili informazioni che lo indirizzano a Furkapass, mentre Manzardo prende contatto con alcune guide svizzere di sua conoscenza, disposte ad accompagnarli nell'impresa, nonostante la fama negativa di cui gode il massiccio del Muttenhörner, nei cui crepacci sono scomparsi troppi esperti scalatori. I quattro alpinisti sono Geo Bader, Americo Tabet, Notker Weber e Ivan Probst.

Il 7 aprile il gruppo raggiunge Furkapass, dove sorge un piccolo paese, Furka, si sistema in una baita montana e inizia a esplorare i dintorni.

Dopo quattro giorni di ricerche, Pinelli individua il posto dove avvenne lo scontro tra svizzeri e legionari romani, rinvenendo anche i resti di un gladio infranto.

Il 15 aprile, però, mentre il gruppo è intento a riporre alcuni reperti appena riportati alla luce e si sta preparando per la partenza, si inizia a sentire uno strano ululato lontano, che si sovrappone a un fischio continuo e modulato che aveva accompagnato tutta la loro attività di scavo e che avevano attribuito ad un effetto naturale determinato dal vento tra le rocce. Incuriositi, i sette si dirigono verso la sorgente del suono e finiscono per assistere a uno spettacolo sconvolgente. Al centro di una piccola radura sorge un albero, una sorta di totem cerimoniale: il tronco è stato istoriato con immagini di una qualche divinità (Ithaqua, naturalmente) ed è stato perforato in diversi punti, affinché, al passaggio del vento si comporti come un immenso flauto. Sulla cima del totem è stato impalato un uomo

e attorno a esso danzano come forsennati degli individui coperti di pelli. In breve, l'ululato cresce di tono e l'orrida visione del Wendigo si prospetta agli attoniti componenti della spedizione archeologica, che, inoltre, vengono notati dagli individui che stanno officiano il rito. Dopo un rapido e cruento scontro, Pinelli, Torricelli, Manzardo, Weber e Tabet vengono catturati, Bader e Probst rimangono uccisi. Gli eventi cui hanno assistito hanno fortemente provato la mente dei superstiti, addirittura portando Torricelli a un tracollo psichico totale. Al pazzo, reputato sacro al dio, viene lasciata libertà di movimento all'interno delle caverne, Tabet viene sacrificato a Favonius il 24 aprile, mentre Pinelli, Manzardo e Weber giacciono prigionieri nelle galere del Muttenhörner.

Il 25 aprile 1928 Astolfo Pinelli, preoccupato per la protratta assenza del fratello Ambrogio, che aveva garantito un rientro per il 17 aprile, decide di contattare alcuni amici, affinché investighino sulla scomparsa. Astolfo preferisce agire per via ufficiosa a causa delle raccomandazioni di Ambrogio, che aveva chiesto al fratello di mantenere assolutamente segreta la sua spedizione, affinché nessuno potesse privarlo del monopolio sulla scoperta del secolo.

Introduzione per i giocatori

Alcuni investigatori hanno avuto, in passato, modo di conoscere Amedeo Manzardo e i fratelli Pinelli. Astolfo li contatterà, considerandoli persone abili e fidate, disposte ad affrontare rischi e pericoli per amicizia e per il gusto dell'avventura e della conoscenza. Gli investigatori riceveranno il 27 aprile un plico, contenente un biglietto per Milano e un'accurata richiesta di aiuto. Il 28 aprile la spedizione di soccorso si ritroverà a casa di Astolfo Pinelli. Astolfo, un uomo di mezza età, dal fisico asciutto e i capelli brizzolati, si dirà estremamente preoccupato per la prolungata assenza del fratello. In passato Ambrogio non aveva mai tralasciato la gestione dei propri affari per tanto tempo e un comportamento del genere è in netto contrasto con il suo carattere puntiglioso e meticoloso, anche se, nel corso degli ultimi mesi, aveva dedicato una fetta sempre maggiore del suo tempo alla sua passione, la ricerca storica. Aveva fatto alcune grosse spese per acquistare dei testi al mercato nero dell'arte e ora diceva di trovarsi di fronte a una scoperta importantissima, che l'avrebbe reso noto nel mondo intero. Proprio per questo motivo aveva imposto ad Astolfo la massima riservatezza, facendogli promettere di non far cenno a nessuno delle sue ricerche ed evitando accuratamente di indicargli la propria destinazione. Si era limitato ad accennare la probabile data di rientro: il 17 aprile. Tuttavia, la sua prolungata assenza ha spinto Astolfo a contattare degli amici fidati.

Gli investigatori potranno interrogare a volontà il Pinelli, ma non otterranno ulteriori indicazioni. Prima della loro partenza, Astolfo fornirà la chiave della casa del fratello scomparso.

Investigazioni a Milano

La casa di Ambrogio Pinelli

La casa di Pinelli è un appartamento in un antico palazzo vicino al Duomo. La casa, pur appartenendo a uno scapolo, appare pulita e ordinata. Gli unici indizi interessanti si trovano nello studio e nella camera da letto. Le pagine originali dei brani perduti del *De Bello Gallico* sono custodite in una cassetta di sicurezza in banca, la cui chiave è tutt'ora in mano ad Ambrogio. Risulta pertanto impossibile venirne in possesso.

Lo studio: analizzando gli scaffali della biblioteca e passando un Tiro Biblioteconomia, si potrà individuare una sezione interamente dedicata a libri scritti da Pinelli stesso; tutti quanti riguardano la storia della fine della repubblica romana e l'inizio dell'impero. Passando un Tiro Individuare, si noterà che in uno dei libri, intitolato *Cesare, genesi di un Impero*, è stato inserito un segnalibro. Aprendo il testo a quella pagina si troverà un brano sottolineato:

È evidente che il *De Bello Gallico* ha subito in talune parti delle volontarie censure, ma è altrettanto evidente che un relatore corretto e preciso come Caio Giulio Cesare non avrà mancato di annotare anche i passi eliminati nella stesura finale. La ricerca di questi passi deve porsi come un obiettivo irrinunciabile per qualunque storico che comprenda l'importanza della corretta ricostruzione di questo grandioso periodo storico...

Superando un Tiro Individuare si noterà un grosso quaderno riposto in biblioteca, dove sono stati raccolti diversi articoli scritti dal Pinelli, in cui vengono fatti collegamenti tra la storia recente dell'Italia e quella della Roma imperiale, ricercando raccordi e collegamenti talvolta anche parecchio fantasiosi.

La scrivania è sgombra e ordinata; vi è soltanto un libro, all'interno del quale è inserita una cartina ripiegata. Sulla cartina, rappresentante la Svizzera, Ambrogio ha marcato con una matita il fiume Ticino e ha evidenziato il Passo del San Gottardo. Il libro in cui è infilata la cartina è il *De Bello Gallico* e la cartina geografica è inserita in corrispondenza al XXX passo del libro primo, in corrispondenza al quale si parla della definitiva sconfitta degli Elvezi.

I vari cassetti della scrivania non contengono materiale di interesse, salvo uno, chiuso a chiave, che si potrà aprire solo forzando la serratura (Tiro Riparazione Meccanica dimezzato). Tale cassetto contiene una lettera scritta su carta intestata alla Biblioteca Civica di Airolo, in cui si attesta la disponibilità di materiale inerente il passato mitologico dei monti svizzeri.

La camera da letto: con un Tiro Individuare si noterà che una tasca della giacca appesa all'appendiabiti appare rigonfia. Esaminando la tasca si troverà un taccuino; si tratta del quaderno su cui Pinelli riportava alcuni appunti inerenti il proprio lavoro di ricerca. Esaminandolo si troveranno alcuni brani tradotti dalle pagine perdute del *De Bello Gallico*:

...un legionario ferito e stanco giunse alla mia tenda. Faceva parte della scorta fornita ai coloni partiti alcune settimane prima per la Gallia e mai giunti a

destinazione. Mi disse che la scorta era stata massacrata e i coloni catturati. Il legionario delirava per la febbre, tanto che giunse ad asserire che gli stessi dèi parteciparono al combattimento, giungendo in volo ad aiutare gli Elvezi selvaggi del nord, uccidendo decine di uomini con spade di ghiaccio...

Quando infine le legioni partirono per l'Iberia, una si separò dalle altre e si diresse verso il luogo del massacro di sei anni prima. Il villaggio indicato dal legionario ferito venne spazzato via; non si trovò traccia di dèi o demoni, né, purtroppo, dei coloni scomparsi...

Con un Tiro Storia si potrà datare il riferimento alla missione in Spagna al 45 a.C., quando, ormai, Cesare aveva preso pieni poteri a Roma. Sul quaderno non si potranno trovare altre informazioni interessanti. Le altre traduzioni che vi compaiono sembrano riferirsi a libri scritti precedentemente dall'autore.

La biblioteca pubblica

I libri di Pinelli: i testi dello storico presenti in biblioteca sono gli stessi reperibili in casa sua.

Informazioni su Airolo: cittadina della Svizzera, nel Canton Ticino, in Val Leventina (ab. 2000, m.1174). Anticamente si chiamava Ariollo e pare avesse una certa importanza strategica durante l'epoca longobarda. Assunse importanza commerciale nel 1200, con l'apertura della strada lungo il valico del San Gottardo.

Informazioni sul San Gottardo: massiccio montuoso delle Alpi Lepontine nella Svizzera centro-meridionale. È alto 2108 metri e il valico omonimo conduce a diverse strade di particolare importanza che conducono a nord.

Il Corriere della Sera

Articoli scritti da Pinelli: sostanzialmente sono gli stessi raccolti nel quaderno reperibile a casa dello storico scomparso.

Articoli in cui compare il nome dello storico: si potrà scoprire soltanto che Pinelli ha un'attiva vita sociale e spesso partecipa a cerimonie ufficiali e iniziative dell'alta società.

Investigazioni ad Airolo

L'Hotel

Il miglior albergo di Airolo, frequentato da una clientela ricca ed internazionale, è *Der Anmutiger Dahmhirsch* (Il Daino Leggiadro). L'albergo risiede in una caratteristica casa in legno a tetto spiovente, fuori dalla quale oscilla un'insegna rappresentante un daino nell'atto di saltare agilmente. In questo albergo hanno alloggiato Pinelli e Manzardo dal 3 al 7 aprile, come si potrà scoprire parlando con il gestore dell'hotel (Walter Zappa) e con una nobilita italiana che sta trascorrendo lì le sue vacanze, la contessina Onorata Frescobaldi Calasanzio, una vecchia conoscenza per gli investigatori che abbiano giocato l'avventura *L'inizio della fine* (Cthulhucaust).

Walter Zappa è uno svizzero robusto e rubizzo, dai capelli scuri e gli occhi chiari; se convinto con un Tiro Oratoria o Discutere fornirà le date precise della permanenza di Pinelli e dirà che lo storico, accompagnato da un giovane dall'aria sveglia (Torricelli) e da un tipico montanaro (Manzardo), si era incontrato con alcune guide alpine, con le quali era poi ripartito.

Parlando con la garrula contessina di mezza età si potranno ottenere informazioni senza alcun Tiro Oratoria: blaterare e spettegolare è il suo passatempo preferito. Si verrà a sapere in tal modo che Pinelli ha trascorso un gran numero di ore alla biblioteca locale, spulciando vecchi tomi in latino ed in tedesco.

La biblioteca civica

La vecchia biblioteca sta nel municipio della cittadina ed è gestita da un vecchio e sgradevole bibliotecario, Amilcare Burkhardt, che sarà molto scortese nei confronti degli Italiani ("Taliani, pizza mantolino", sbotterà il vecchio). Non fornirà alcuna indicazione sull'attività di Pinelli, nonostante sia stato proprio lui a inviare la lettera allo storico milanese, e concederà a malincuore agli investigatori la possibilità di usufruire dei testi riportati in biblioteca. I seguenti tomi si potranno trovare con un Tiro Biblioteconomia.

Facendo ricerche sulla storia della Svizzera si troverà un libro in latino (è necessario un Tiro Leggere Latino):

"De Helvetiae Historia" (Storia della Svizzera), di R. Regolazzi, Lugano, 1830: nella regione tra il Giura e le Alpi si trovano tracce di colonizzatori risalenti alla più remota antichità, ma una vita politica indipendente nacque solo alla fine del Medioevo. Nel 58 a.C. la comparsa dei Romani costrinse gli Elvezi a ritirarsi nella regione tra il Giura e le Alpi e la regione divenne territorio di colonizzazione. I rapporti con Roma furono prevalentemente di leale sudditanza, anche se talune leggende narrano ancora di una strenua resistenza sostenuta da alcuni Elvezi, anche dopo la sottomissione a Roma...

Cercando libri sulle leggende locali si troverà un testo in tedesco che riporta un paio di informazioni interessanti, mischiate ad altre di nessuna utilità (è necessario un Tiro Leggere Tedesco):

"Die heimlichen Alpen" (Le Alpi nascoste), di H. Meyer, Zurigo, 1901: il libro è una ricca raccolta di leggende locali, che riguardano disparati aspetti del folklore locale. Si parla, ad esempio, dei giganti di Ziegenstock, che si divertono a lanciarsi pietre da un monte all'altro, causando frane e disastri; delle lamie del lago Tremorgio, che ammaliano gli incauti passanti, succhiando loro sangue e anima; degli dèi malvagi che intervennero in aiuto degli Elvezi per sconfiggere l'invasore romano all'ingresso del Furkapass, abbandonandoli poi al loro triste destino, quando il nemico latino distrusse un villaggio e rapì le donne; del re barbaro sepolto nel lago Brenno, che talvolta, nei momenti importanti della storia, emerge dal lago per fornire suggerimenti e consigli in una lingua che, però, ormai più nessuno è in grado di comprendere; degli effetti del favonio, lo zefiro. A volte, infatti, quando la primavera sembra ormai trionfare sul gelo dell'inverno, un freddo polare rialza la testa, accompagnato dall'ululato di un anomalo favonio che fischia e addiaccia gole e crepacci. Questo ululato porta con sé i germi di una follia omicida che prende chi si sofferma ad ascoltarne il suono.

Esaminando i giornali locali e cercando notizie su sparizioni più o meno recenti, si troverà che la scomparsa di alpinisti impegnati in scalate è un fenomeno relativamente comune. Ricercando, però, specificamente notizie su sparizioni avvenute nei dintorni di Furka

si noterà che in questa zona avviene più di frequente che il corpo dello scomparso non venga ritrovato affatto. Le sparizioni vengono attribuite alla pericolosità dei crepacci del luogo. Queste notizie fanno riferimento a un foglio stampato a Furka, *Die Furkapass Zeitung*.

Alcune informazioni, se ricercate, potranno essere trovate senza dover fare alcun Tiro Biblioteconomia:

relativamente a Furkapass si potrà scoprire che è un antico passo tra il Muttenhörner e il Gerstenhörner, che conduce verso la Francia. Furka, il paesino di 798 anime che sorge all'ingresso del passo, è stato costruito sulle macerie di un antico insediamento, distrutto da una legione romana attorno al 40 a.C.

Si potrà inoltre trovare agevolmente una piantina dettagliata della zona.

Il circolo degli alpinisti

Al centro del paese c'è un circolo dove si ritrovano gli alpinisti, le guide e gli sciatori. Uno dei maggiori esperti della zona è Jurgen Kessler, un montanaro canuto e robusto, col volto segnato dagli anni e dal sole, che parla un italiano con forte accento tedesco. A lui si potranno rivolgere gli investigatori per trovare una guida, ma la ricerca risulterà infruttuosa, dopo che verrà descritta la destinazione. Jurgen dirà che per esplorare quelle zone e, in particolare, il Muttenhörner, la stagione è quanto mai inadatta, perché "Kvando zoffia Favonio, kole e krepacci zono molto perikolozi, meklio azpettare altra stacione, ja!" Dall'alpinista non si otterranno altre informazioni; lui sa soltanto che troppi scalatori esperti non sono tornati dalle scalate attorno a Furkapass.

Furka e dintorni

Un colpo d'occhio sul paese

Furka sorge all'ingresso del passo omonimo, immerso tra alte e opprimenti montagne sempre innevate. Il paesino è costituito da poche case in legno, tra cui spiccano le uniche due un po' più grandi, il municipio e la taverna. Gli abitanti di Furka saranno piuttosto rudi con gli stranieri e, pur comprendendo discretamente l'Italiano, daranno a intendere di non capirne nemmeno una parola. Il paese convive ormai da secoli con il terrore del popolo folle discendente dai coloni romani, che talvolta rapisce qualche abitante del paese, e della personificazione del favonio che, in alcuni periodi dell'anno (prevalentemente all'inizio della primavera), si aggira tra le montagne, squartando e divorando le vacche, il cui allevamento è la principale fonte di sostentamento dei montanari. Non sarà affatto facile, quindi, ottenere collaborazione da parte degli abitanti di Furka che, però, non ostacoleranno l'operato degli investigatori.

In paese non vi è alcun albergo, quindi gli investigatori dovranno affittare una baita, di proprietà del taverniere, Wilhelm Schwaar.

Il Municipio

L'unica casa a tre piani del paese è il municipio, sul cui ingresso troneggia la scritta "Rathaus" (municipio, in tedesco). A fianco dell'ingresso è appeso in una bacheca un numero del "giornale" locale, *Die Furkapass Zeitung*, un semplice foglio, in cui sono malamente stampate in tedesco notizie apparentemente di scarsa importanza. In questo numero, in particolare, si parla della recente scomparsa di alcune vacche, probabilmente finite in qualche crepaccio. Nel palazzo municipale si può quasi sempre trovare l'indaffaratissimo borgomastro, Hanspeter Pfister, un uomo robusto e vigoroso, dai capelli biondi, appena ingrigitto dagli anni, e gli occhi chiari. Con l'aiuto di sua moglie, Ute Pfister, il borgomastro, oltre a gestire i problemi amministrativi del paesino, si diverte a stampare con una vecchia e malridotta macchina il "giornale" locale, che esce con frequenza tutt'altro che periodica e riporta, per lo più, fatti ed eventi che possono interessare solo le poche centinaia di abitanti del posto. Il borgomastro darà libero accesso agli archivi del giornale, compiaciuto del fatto che uno straniero possa esserne interessato. Se interrogato sulla spedizione archeologica, dirà di aver visto in giro per la città alcuni stranieri, ma di non avere idea di dove possano essere finiti. Un Tiro Psicologia rivelerà un certo nervosismo del borgomastro che, come tutti i suoi compaesani, ha un timore reverenziale e radicato nei confronti di ciò che avviene nella "zona proibita", abitata dai cultisti e frequentata dal Favonius, anche se non sa precisamente cosa vi accade.

Spulciando l'archivio si potrà notare che si parla spesso della scomparsa di mucche che, soprattutto nel periodo primaverile, vengono poi ritrovate ridotte in pezzi e congelate. La colpa delle sparizioni viene attribuita agli orsi, ai lupi e ai crepacci pericolosissimi presenti nelle montagne circostanti. Per ottenere ulteriori informazioni sarà necessario passare un Tiro Biblioteconomia.

Facendo ricerche sulla spedizione scomparsa, non se ne troverà traccia, ma si potrà notare che, nel corso degli ultimi anni, alcuni alpinisti sono scomparsi nel nulla mentre tentavano l'arrampicata del Muttenhörner. La più recente scomparsa, risalente a metà gennaio, ha particolarmente colpito il paese: si tratta di Monica Bulgheroni, figlia ventenne del veterinario (e, quando necessario, anche medico) del paese, Willy Bulgheroni. Tutte le scomparse sono giustificate dalla presenza di animali selvatici e crepacci assassini.

Esaminando le notizie relative alla famiglia Bulgheroni, si scoprirà che il veterinario ha da poco assistito il parto gemellare ... della moglie del borgomastro (!) e che sua moglie, Ursula Bulgheroni, è morta i primi di aprile. Il giornale esprime solidarietà e affetto al dottore colpito dal terribile lutto.

La polizia

Furka è un paese troppo piccolo e "tranquillo" per avere un proprio ufficio di polizia. Una volta a settimana sarà possibile trovare in municipio un incaricato della polizia di Tiefenbach, un vecchio

montanaro dai modi rudi, Franz Shiffler, che non ama gli scocciatori e darà ben poca fiducia alle iniziative degli investigatori. Il tutore dell'ordine fornirà assistenza solo se verrà pungolato dal borgomastro.

La chiesetta del paese

La chiesa è gestita da un giovane parroco pieno di buona volontà, Lothar Kruger, giunto da poco in paese a sostituire il suo defunto predecessore. Lothar è un uomo semplice e poco intelligente; si è accorto del fatto che in paese viene custodito un qualche segreto, ma non ha idea di quale sia. Nessuno in paese, infatti, si fida ancora di lui tanto riferirgli qualcosa a riguardo, anche nel segreto del confessionale.

La taverna del paese

I frequentatori della taverna saranno alquanto freddi nei confronti degli stranieri; il più gentile sarà l'oste, Wilhelm Schwaar, che, ogni tanto, si degnerà anche di pronunciare qualche mezza parola in italiano. Se interrogato circa Pinelli e gli altri scomparsi, si limiterà a dire che aveva affittato loro la sua baita, ma se ne sono andati verso metà aprile. Con un Tiro Psicologia si potrà notare in lui un certo nervosismo. Anche Wilhelm, infatti, sa qualcosa (anche se non molto) di ciò che accade alle pendici del Muttenhörner, e sfrutta i timori radicati degli abitanti del paese per portare avanti una fruttuosa attività illegale. Usando come copertura le sparizioni di bestiame causate da Ithaqua, l'oste è divenuto il basista di un gruppo di ladri di mucche di Tiefenbach, che sfruttano le informazioni carpite nella taverna per individuare i pascoli incustoditi e rubare il bestiame. Wilhelm si dirà disposto ad affittare la baita agli investigatori a un prezzo ragionevole (non è su questo tipo di furti che sta costruendo la propria ricchezza).

Uno dei personaggi più caratteristici che frequentano la taverna è il vecchio Georg Christen, un vecchio vedovo di origine tedesca, sposatosi con una Svizzera e trasferitosi a Furka per vivere in pace. Per sua disgrazia, andando in giro per i dintorni, incuriosito dalle leggende che si raccontavano, ha avuto modo di assistere a una manifestazione del Favonius. Dopo l'orribile visione il vecchio è rimasto talmente traumatizzato da rimanere colpito da un mutismo isterico che tutt'ora lo perseguita. Il vecchio, un arcigno ultrasessantenne sdentato alto un metro e novanta, con la doppietta da caccia sempre a tracolla, passa ore e ore nel bar, ordinando ogni tanto un grappino con gesti ormai ben noti all'oste.

Oltre a Georg Christen, si potranno sempre trovare altri astanti in taverna, visto che è l'unico locale pubblico della città. Origliando i discorsi dei paesani (passando un Tiro Ascoltare e un Parlare Tedesco) si potrà capire che gli argomenti più gettonati riguardano la scelta dei pascoli e la scomparsa delle mucche, che viene considerata come una maledizione inevitabile, aggravatasi negli ultimi tempi. Con un Tiro Individuare si noterà che l'oste, pur non intervenendo in questi discorsi, appare molto attento e interessato.

Anche per ottenere semplici informazioni dai paesani, quali alcune indicazioni sul municipio, la casa del medico del paese o la casa del vecchio Georg, sarà necessario passare un Tiro Discutere o un Oratoria e un Parlare Tedesco.

La baita in affitto

La baita montana sorge ai margini del paese ed è costituita da quattro stanze con due letti ciascuna, un bagno e una piccola cucina. La casetta in legno è pulita e ordinata e non contiene alcun segno del passaggio dei precedenti affittuari. A fianco della casetta vi è una baracca per gli attrezzi, una sorta di ripostiglio cui si accede all'esterno della baita. Il ripostiglio è sempre aperto e contiene una gran quantità di cianfrusaglie e vecchi mobili marci. Con un Tiro Individuare si noterà che da una grossa cassa spuntano alcuni vestiti. Esaminando la cassa si noterà che contiene alcune giacche a vento di ottima fattura e, in fondo, avvolta in un panno, anche una daga infranta. La cassa contiene, infatti, gli oggetti di proprietà degli scomparsi rimasti nella baita. Se interrogato a riguardo, l'oste (che pensava di rivendere il tutto in futuro) dirà di non saperne niente, sostenendo che quel bagaglio è stato probabilmente abbandonato da Pinelli e compagnia.

I loschi traffici dell'oste

Per gestire i suoi traffici truffaldini, l'oste si reca spesso a Tiefenbach con uno scassato pulmino (praticamente l'unico automezzo della città), con la scusa di dover fare scorte per il bar. A metà del tragitto Wilhelm si incontra in una baita con i propri complici, che gli passano la sua parte di maltolto, ottenuto dal ricavo della vendita del bestiame rubato. Per scoprire il traffico, gli investigatori dovranno seguire l'oste. Perché l'inseguimento abbia successo sarà sufficiente che gli investigatori dicano di tenersi a debita distanza, in quanto la tortuosità della strada montana e l'eccessiva sicurezza dell'oste giocheranno a loro favore. Giunti in prossimità della baita dell'incontro, gli inseguitori dovranno posteggiare la macchina a debita distanza e avvicinarsi cautamente alla casa, una semplice baracca monolocale. Se gli investigatori non faranno nulla di particolarmente stupido, giungeranno alla baita senza farsi notare e, con un Tiro Ascoltare e un Parlare Tedesco, potranno sentire i discorsi tra Wilhelm e i suoi complici, tre brutti figuri (Kurt, Hans e Fritz) armati di doppietta, e assistere a un passaggio di mano di parecchi soldi, guardando attraverso una finestra in parte appannata. Lo spezzone del dialogo sarà il seguente:

Losco figuro con doppietta: "Pure questa volta è andata bene, anche se ci stiamo spingendo sempre più vicino alla zona pericolosa." Altro losco figuro: "Abbiamo sentito il fischio e l'ululato, e questo non è un buon segno..." Wilhelm: "Ma che segno e segno, voi pensate a rubare il bestiame, che io penso a dirvi dove lo portano, bastano poche precauzioni per stare al sicuro, lo sapete bene!" Losco figuro: "Sì, ma intanto i rischi li corriamo noi, e la nostra parte dovrebbe essere maggiore."

Oltre a ciò non si otterranno altre informazioni utili ma, se ci si tratterà ulteriormente in loco, ogni investigatore dovrà passare un Tiro Fortuna, oppure il tipico ramo spezzato tradirà la loro pre-

senza. In tal caso Wilhelm tenderà una rapida fuga, mentre i tre complici passeranno a vie di fatto, tentando di eliminare gli intrusi, cercando di far passare la loro morte per un incidente, magari facendo sparire i corpi in qualche crepaccio, o infilandoli nella macchina in fiamme. L'oste non vorrà avere niente a che fare con fatti di violenza.

Se gli investigatori sfrutteranno le informazioni carpite per mettere Wilhelm alle strette, questi cercherà di barattare la possibilità di allontanarsi alla chetichella dal paese con alcune informazioni utili per gli investigatori: lui non sa precisamente dove siano finiti Pinelli e i suoi compari, ma sa che c'è qualcosa, in una certa zona del bosco sotto al Muttenhörner, che genera uno strano sibilo e più ci si avvicina al sibilo, più aumenta il pericolo di non tornare a casa. Inoltre, talvolta si sente uno strano ululato capace di far impazzire la gente. Quando l'ululato si avvicina è più igienico scappare, se si vuol tornare a casa per raccontare la storia ai nipotini. Solitamente, la presenza dell'ululato coincide con i ritrovamenti di bestiame squartato. Si dice che l'ululato e il fischio siano due manifestazioni del Favonio, lo zefiro, che porta con sé morte e disgrazie. Infine i suoi complici gli hanno detto di aver talvolta visto da lontano alcuni uomini pelosi e poco vestiti aggirarsi per il bosco, anche se non sa quanto queste storie siano vere o dettate dalla paura e dalla superstizione. Riguardo alla spedizione scomparsa sa solo che si aggiravano dalle parti del Muttenhörner.

La casa del veterinario

Se gli investigatori si recheranno alla casa di Willy Bulgheroni troveranno un uomo distrutto dal dolore, che vive ormai solo per il proprio lavoro, disperando della possibilità di trovare la figlia. Bulgheroni parla discretamente francese e italiano e, se gli investigatori gli diranno di essere alla ricerca di alcuni uomini scomparsi dalle parti del Muttenhörner, il veterinario scoppierà in un pianto diretto e, dopo aver mostrato la fotografia della figlia scomparsa, rivelerà al gruppo la sua triste storia:

Gli abitanti del villaggio sanno praticamente da sempre che non conviene aggirarsi in alcune zone di quel monte maledetto, soprattutto in primavera. Le storie che si raccontano sono molte, si dice che il vento faccia impazzire la gente, che si suicida gettandosi nei crepacci, e altre follie del genere. Io so soltanto che la mia famiglia viveva tranquilla e felice, anche se dovevo capire che la curiosità di mia figlia e la sua passione per la montagna l'avrebbero portata alla... Got! Non posso pensare che sia morta!

A settembre Monica aveva trovato una moneta antica, un sesterzio romano, in una radura da quelle parti. Quando mi aveva spiegato dove aveva trovato il suo nuovo portafortuna l'avevo supplicata di non tornarci più. Lei me lo aveva promesso, ma alla prima giornata di bel sole di gennaio non ha mantenuto la promessa, evidentemente. Era uscita dicendo che andava a fare quattro passi in paese. L'hanno vista andare verso il Muttenhörner e da quella volta nessuno l'ha più trovata. Il borgomastro l'ha cercata, ma nessuno, me compreso (Dio mi perdoni!), ha avuto il coraggio di inoltrarsi nelle zone più impervie di quel monte maledetto. Mia moglie è morta di crepacuore. Vi prego, fate luce su questo orribile mistero!

Detto questo pregherà gli investigatori di andarsene e lasciarlo solo con il proprio dolore. La figlia scomparsa è ancora viva e prigioniera dei cultisti. Non ha ancora perso il suo portafortuna, il sesterzio...

La casa del vecchio muto

Il vecchio Georg Christen vive in una baita isolata, a un paio di chilometri dal paese, in completa solitudine, salvo per la compagnia di una cane pastore, una mucca e due capre. La costruzione è costituita da una stalla e una piccola casa a monolocale, dove il vecchio custodisce gelosamente alcuni ricordi della Grande Guerra. Nella stalla non si potrà trovare niente, a parte la mucca e le capre. La baita è povera e spoglia: c'è un caminetto, una stufa, un armadio che contiene anche alcuni vestiti militari, un armadietto pieno di grappa e un letto duro e scomodo, con appoggiato a fianco un vecchio moschetto con tanto di baionetta. Esaminando sotto il letto, con un Tiro Individuare, si può notare una botola. Aprendola si troverà una cassetta chiusa da un lucchetto. La cassetta contiene una pistola, cento munizioni e quindici granate. L'esplorazione della casa, d'altronde, è tutt'altro che agevole, dato che, quando non c'è il vecchio, all'interno della casa sonnacchia sempre l'enorme pastore tedesco, Joseph, molto poco amichevole con gli sconosciuti.

L'organizzazione tribale degli adoratori del Favonius

Nel corso dei secoli i coloni romani partiti per la terra dei galli si sono adattati alla vita sotterranea, allestendo una complessa società perfettamente organizzata, in cui si mischiano elementi dell'antica cultura latina con abitudini e usanze strettamente legate ai miti di Cthulhu. Il capo della città sotterranea è detto Zhe-Sar (da *Caesar*) e porta, come simbolo del proprio rango un'antica arma criogenica dei Funghi di Yuggoth. Lo Zhe-Sar è un capo religioso e politico che amministra la vita sociale e spirituale dei suoi sudditi. Suoi diretti subordinati sono quattro Zee-Nturii (da *Centuri*), il cui rango è simboleggiato da antiche daghe, ancora in buono stato di conservazione. I liberi cittadini della comunità sono gli Zii-Ves (*Cives*). La loro lingua è un latino storpiato, che può essere a malapena compreso con un tiro Parlare Latino (Leggere Latino dimezzato); tuttavia, tutti gli Zii-Ves possono comprendere in maniera approssimativa il Latino classico, i cui rudimenti vengono tramandati da una generazione all'altra di Zhe-Sar. Lo stato della tecnologia è regredito con gli anni, a causa della povertà di minerali della montagna, completamente prosciugata dagli alieni di Yuggoth. Le loro armi sono quindi sostanzialmente archi, lance e bastoni in legno, di relativa efficacia, anche se lavorati ad arte. Periodicamente, qualche "eletto" tra gli Zii-Ves o qualche prigioniero occasionale (come i membri della spedizione di Pinelli) viene usato come vittima sacrificale per il Favonius. Le vittime sono dette Zibu-Dei (da *cibum dei*, cibo per il dio). Il sacrificio consiste nell'impalamento della vittima su un albero scolpito come un totem e dalla conseguente evocazione del Favonius. Le persone divenute pazze a causa della vista del dio vengono ritenute sacre e, sia che si tratti di Zii-Ves o di

stranieri, hanno la possibilità di muoversi indisturbati nei sotterranei, essendo ritenuti sacri; essi sono detti Ele-Zii (da *electi*, eletti dal dio). È questa la sorte capitata a Torricelli.

La dieta degli Zii-Ves si basa prevalentemente sulle colture di funghi sotterranei, sviluppate dagli alieni circa 2000 anni prima. Il fabbisogno proteico viene fornito in minima parte da qualche animale catturato nel bosco, mentre, in prevalenza, è dato dalle bestie da carne, i figli maschi delle sfortunate Scortu-Edul (da *scortum edule*, prostituta da cibo), le discendenti delle donne elvetiche razziate dal villaggio di Furka dopo il passaggio della legione romana. Queste donne, costrette sin da piccole a vegetare nel ristretto ambito del recinto, ridotte ad abbruttiti ammassi di carne, vengono fatte accoppiare periodicamente con i giovani Zii-Ves. Ogni tanto qualche nuova sfortunata passante va a ingrossare le fila di queste inebetite prigioniere: è questa la triste sorte toccata alla figlia di Bulgheroni. Le figlie femmine delle Scortu-Edul vengono solitamente utilizzate per perpetuare la loro stirpe maledetta e vengono divorate solo in alcune cerimonie rituali. Dal loro latte si ricava una bevanda fermentata simile a un'immonda grappa.

L'origine dei coloni è tipicamente latina; per la precisione, con un Tiro Antropologia, si può capire che gli Zii-Ves, tipi irsuti e vestiti di pelle ma puliti e ordinati, sono originari dell'Italia centrale. Sia gli uomini che le donne vengono addestrati al combattimento in periodici raduni nel Foro della città sotterranea. Gli Zii-Ves vengono ritenuti adulti a tutti gli effetti al compimento del quindicesimo anno d'età.

Le pendici del Muttenhörner

La radura degli scavi

La piccola radura dove Pinelli ha svolto gli scavi, è ancora occupata dagli attrezzi utilizzati l'ultima volta, prima che l'ululato del Favonius distogliesse l'archeologo e i suoi compagni dal lavoro, portandoli alla loro triste sorte. Nella radura vi sono, quindi, ancora alcune pale, dei picconi, due zaini contenenti grappa, cioccolata e cibo ormai andato a male. Un Tiro Individuare consentirà di notare una cassa, ormai semisepolta dalla neve (caduta in abbondanza solo nella zona), dove erano stati riposti alcune monete e uno scudo rinvenuto sotto terra. Sia le monete che lo scudo sono di tipica fattura romana, come si potrà stabilire con un Tiro Storia o un Tiro Archeologia. Con un Tiro Idea si capirà che la disposizione degli oggetti sembra indicare che gli scomparsi hanno abbandonato il luogo piuttosto precipitosamente. Non si troverà però alcuna traccia di collutazione, mentre un Tiro Seguire Tracce, indicherà chiaramente che il tempo trascorso ha ormai cancellato ogni possibilità di individuare la direzione seguita dalla spedizione Pinelli. Un Tiro Ascoltare riuscito, però, consentirà di individuare la direzione da cui deriva un fischio insistente, che sembra generato da un immenso flauto.

Quattro passi per il bosco

Dietro le indicazioni dell'oste e del veterinario gli investigatori dovrebbero raggiungere il luogo degli scavi e, da qui, seguendo il fischio generato dall'albero intagliato (Tiro Ascoltare), dovrebbero giungere in una zona trafficata dagli adoratori del Favonius, intermedia tra le abitazioni degli Zii-Ves e il luogo dell'evocazione. A questo punto, con un Tiro Seguire Tracce, si possono trovare i segni del passaggio dei cultisti. Seguendo le tracce e avvicinandosi al fischio, gli investigatori giungeranno alla radura dell'evocazione, mentre, allontanandosi dal fischio, giungeranno all'ingresso delle caverne sotterranee. Qualunque strada decidano di seguire, si imbattono in una processione di cultisti che si dirige verso il luogo del sacrificio. I nostri eroi potranno accorgersi con un certo anticipo dell'arrivo dei discendenti dei coloni, che si avvicineranno cantilenando ubriacanti nenie e trasportando la vittima sacrificale, il povero Weber. Con un Tiro Storia o un Tiro Archeologia, si potrà notare che le vesti dei cultisti, pur essendo rozze, sono state ottenute con tecniche affini a quelle proprie dell'antica Roma. Un Tiro Parlare Latino o un Tiro Linguistica consentirà di stabilire che la loro lingua è derivata dal Latino, miscelato, però, a fonemi e parole di origine sconosciuta, legata ai Miti. Il gruppo può decidere se seguire i cultisti o dirigersi verso il luogo da cui viene la processione. In quest'ultimo caso, l'opera di esplorazione sarà facilitata dall'assenza degli Zee-Nturii e dello Zhe-Sar, che renderà più caotici gli eventuali interventi degli Zii-Ves.

La radura dell'evocazione

Dirigendosi verso la radura, gli investigatori avranno modo di assistere alla cerimonia vera e propria: Nella radura sono raccolti lo Zhe-Sar, i quattro Zee-Nturii e dodici Zii-Ves (sette uomini e cinque donne). L'alto numero di cultisti, armati di lance, archi, mazze e bastoni, dovrebbe dissuadere gli investigatori da ogni tentativo di intervento, che sarebbe puramente suicida o, comunque, altamente rischioso. La radura ha un diametro di circa trenta metri. Al centro sorge un albero, che è stato lavorato come un totem, in modo da rappresentare l'indistinta figura di Ithaqua. La vista del totem causa la perdita di 0/1d3 SAN. Un Tiro Miti consentirà di capire cosa rappresenta il totem. L'albero, inoltre, è stato forato in più punti, in modo da reagire come una specie di grosso flauto al passaggio del vento, generando una sorta di richiamo per il dio Favonius. Raccolti attorno al totem, i discendenti dei coloni romani inizieranno il loro rito uccidendo lentamente il prigioniero, usando le daghe degli Zee-Nturii; assistere a questa scena costerà agli osservatori 1/1d6 punti SAN. La morte lenta e sofferta giungerà dopo oltre un'ora di tortura, durante la quale lo Zhe-Sar inizierà l'incantesimo per contattare Ithaqua. Il cadavere del malcapitato Weber verrà quindi trascinato in cima all'albero cerimoniale da due agili e robusti Zii-Ves, che lo impaleranno in cima al totem. A questo punto i canti si faranno più insistenti e, da lontano, si sentirà avvicinarsi un ululato. Inizialmente questo rumore inumano sarà semplicemente fastidioso e inquietante, quindi, dopo una decina di minuti, aumenterà di tono, causando la perdita di 0/1 SAN. Infine, dopo altri dieci minuti,

l'ululato sarà talmente forte da causare la perdita di 1/1d6 SAN. Se gli investigatori saranno talmente folli da attendere l'arrivo del Favonius, annunciato dal rumore di rami spezzati e dal fischio angosciante del vento nel totem, assisteranno a una visione che costerà la perdita di 1d10/1d100 SAN, causando probabilmente la follia di uno o più membri del gruppo. In tal caso i cultisti si accorgeranno della presenza degli osservatori non invitati, che verranno catturati per divenire nuovi Ele-Zii e Zibu-Dei.

Gli accessi ai sotterranei

Vi sono due possibili accessi ai sotterranei abitati dai cultisti, uno artificiale, derivante dalle antiche cave, fatte scavare dai Funghi di Yuggoth, l'altro naturale, di più recente formazione, causato dall'apertura di un profondo crepaccio, che dà accesso a grotte naturali.

Seguendo le tracce della processione e dirigendosi verso il Muttenhörner si giungerà a un punto da cui si può vedere un tratto spoglio del monte; con un Tiro Individuare si noterà una cavità, presidiata da quattro uomini vestiti di pelli e armati di lancia. Utilizzare questo ingresso è molto pericoloso: se le guardie non vengono eliminate in modo rapido e silenzioso si rischia che venga dato l'allarme. In tal caso una decina di cultisti armati si precipiterà all'ingresso e, se non si trovano al luogo dell'evocazione, almeno uno Zee-Nturio guiderà la spedizione.

In ogni caso è più opportuno che gli investigatori ricerchino un ingresso alternativo. Se nel gruppo c'è un geologo, questi potrà notare, con un Tiro Conoscenze, che una parte del monte appare essere di formazione più recente, come causata da una frana risalente a non più di due-trecento anni prima. Inoltre, gli eventuali alpinisti noteranno, con un Tiro Individuare, la presenza, in questa zona, di alcuni crepacci. Se il gruppo non comprende geologi o alpinisti, si potranno far eseguire Tiri Individuare dimezzati. Esaminando i crepacci si vedrà, in un tratto del monte sempre coperto dall'ombra di una piattaforma rocciosa, un pipistrello uscire rapidamente da un'apertura, ghermire un insetto e rientrare. Quell'apertura permette di entrare non visti nella città sotterranea. Un Tiro Geologia consentirà di stabilire che l'apertura è di recente formazione e, con una rapida indagine, si comprenderà che la cavità dà accesso a una grossa caverna sotterranea che sembra dirigersi approssimativamente verso l'ingresso presidiato dalle guardie.

I sotterranei

Le grotte naturali

I crepacci di recente apertura danno accesso a un mondo fantastico, costellato di stalattiti e stalagmiti, immerso in un buio totale. Le grotte si snodano in un tetro cunicolo che, gradualmente, si va allargando, giungendo a una vasta caverna, dove uno stretto cornicione corre al di sopra di una scarpata di circa 20 metri. La zona è abitata da una gran quantità di pipistrelli, come si può notare

con un Tiro Individuare. Se gli investigatori diranno esplicitamente di voler evitare di causare forti rumori, la traversata del cornicione non comporterà alcun problema, altrimenti, se il più sfortunato della comitiva non passerà un Tiro Fortuna, i pipistrelli in fuga metteranno in serio pericolo il loro equilibrio. Ciascun investigatore verrà circondato da 3d6 pipistrelli; il numero dei volatili andrà confrontato con la destrezza del personaggio sulla tabella della resistenza: se il confronto verrà perso, l'investigatore perderà l'equilibrio. Se non verranno prese debite precauzioni, quindi, l'investigatore precipiterà subendo 7d6 punti ferita, dimezzabili con un Tiro Fortuna (si può sempre finire su qualche piattaforma di roccia a mezza altezza) e ridicibili di un ulteriore 1d6 con un Tiro Saltare.

Via via che ci si avvicina alle grotte artificiali si vede aumentare una luminescenza verdastra, finché si arriva a una stretta apertura, che si apre a circa sei metri d'altezza all'interno di una enorme grotta, col suolo ricoperto da grossi funghi bulbosi e le pareti risplendenti di un malsano colore, la grotta dei funghi commestibili.

Le grotte artificiali

La città sotterranea, ricavata dalle antiche cave, è illuminata da una strana muffa, importata dai Funghi di Yuggoth, caratterizzata da una luminescenza verdastra, che ricopre interamente le pareti. L'ingresso principale è sormontato da una scritta, scolpita nella roccia: "Si non cives es, cave Favonium!". Con un Tiro Leggere Latino si tradurrà: "Se non sei un cittadino, temi il Favonio!".

La guarnigione

A circa trenta metri dall'ingresso principale, in una piccola grotta, alloggiano permanentemente dieci Zii-Ves, armati di lancia e mazza, pronti a respingere ogni forma di attacco. Quando non vi è alcuna cerimonia, la guarnigione è comandata da uno degli Zee-Nturii. Gli uomini di guardia sono notevolmente rilassati, dato che ormai da secoli la comunità sotterranea non corre più alcun pericolo; quindi, se lo Zee-Nturio non è presente, la reazione sarà lenta e disordinata. Inoltre, in tal caso, il gruppo si darà alla fuga davanti a dei nemici numerosi, decisi e muniti di armi da fuoco. Se comandati da uno Zee-Nturio, gli Zii-Ves combatteranno fino alla morte.

Appeso a una parete della grotta vi è un mazzo di chiavi che consentono di aprire i lucchetti delle future vittime sacrificali, custodite nelle prigioni sotterranee.

La grotta dei funghi commestibili

L'enorme grotta ha il diametro di 200 metri e il pavimento è completamente ricoperto dagli enormi funghi bianchi. Un Tiro Botanica consentirà di stabilire che la razza è simile a quella dei funghi porcini e, quindi, che risultano essere edibili. Sulle pareti vi è l'onni-presente muschio luminescente. A parte l'apertura che porta alle grotte naturali, visibile con un Tiro Individuare dimezzato, la grotta presenta una sola uscita, dalla quale provengono strani e inquietanti gemiti e urla, causati dalle Scortu-Edul. In un angolo della

grotta scroscia una piccola cascata, che si riversa in una larga pol-
la. L'ambiente è saturo di umidità stagnante.

Le serre sotterranee

Nel corso dei millenni i Funghi di Yuggoth hanno sviluppato, me-
diante successivi incroci, alcune razze di vegetali capaci di soprav-
vivere in ambienti ricchi di minerali e illuminati dal muschio lu-
minescente. Alcune tra queste piante hanno sviluppato forme di
attacco che consentono di integrare la loro dieta o di riprodursi
grazie ai rari animali che capitano in queste zone:

alcuni strani bulbi rossastri, detti Pomi Succhiasangue hanno
sviluppato un potente anestetico (potenza 24, da confrontare con
la COS della vittima sulla tabella della resistenza), che viene ino-
culato tramite delle spine eiettabili a tutti coloro che giungono a
meno di un metro dal bulbo. La probabilità che le spine colpiscano
il bersaglio è pari all'85%. Se il confronto con la COS viene perso,
l'anestetico lascia la vittima in uno stato semicomatoso per un to-
tale di (50-COS) ore, altrimenti si resta intontiti e semicoscienti
per (30-COS) round di gioco. Una volta che la vittima è stordita, dal
bulbo fuoriesce una lunga appendice munita di punta, che si con-
ficca nel disgraziato di turno, drenandone il sangue, alla velocità di
un punto ferita ogni round. La parte della pianta che fuoriesce dal
terreno è solo una vescica ripiena di liquido e ricoperta di aculei,
con un punto ferita, mentre il grosso del vegetale giace sottoterra.
Se il bulbo esterno viene distrutto, verrà rigenerato nel giro di due
giorni.

Dei grossi alberi, completamente bianchi, ma simili a salici
piangenti, detti Seminatore di Morte, lasciano cadere delle spore
che germinano negli esseri viventi, divorandoli dall'interno. Tutti
coloro che passano al di sotto di uno di questi alberi dovranno
provare un Tiro Fortuna, altrimenti inaleranno inavvertitamente
le spore rilasciate dall'albero. A questo punto le spore iniziano a
germogliare nel corpo della vittima malcapitata. Ogni giorno, l'in-
dividuo colpito dovrà tirare un dado percentuale al di sotto della
COSx5. Se la prova non riuscirà, perderà un punto di COS e uno
di DES. Quando almeno una delle due caratteristiche giungerà a
zero, la vittima pianterà radici e inizierà a trasformarsi a sua volta
in un Seminatore di Morte. Esaminando i Seminatore più piccoli e
passando un Tiro Idea si noterà, infatti, che la base del loro tronco
ha un aspetto vagamente umanoide. La scoperta costerà 1d2 punti
SAN.

Tutti questi pericolosi prodotti della biotecnologia di Yuggoth
spuntano in mezzo ad una vegetazione dal colore grigio malsano.
I Seminatore di Morte sono ben visibili, mentre, per notare i bulbi
(spesso circondati dai corpi rinsecchiti di topi morti) è necessario
passare un Tiro Individuare. In mezzo a queste strane ed orribili
piante si muovono solo dei piccoli roditori e alcuni pipistrelli.

La grotta devastata

In questa grotta erano conservate alcune armi dei Funghi di Yuggoth, che nel passato sono state manipolate in maniera poco saggia dagli Zii-Ves, portando alla devastazione di questo ambiente e dei macchinari della grotta accanto. La luminosità del muschio sulle pareti sembra smorzata in questa grotta. Il muschio, addirittura, appare rinsecchito nell'intorno di un enorme portale. Al centro del portale si apre un grosso foro triangolare, attraverso al quale può passare un uomo, che dà accesso a una stanza ricoperta di macchinari. Al di sopra del portale è riportata una scritta in un alfabeto sconosciuto: passando un Tiro Miti si potrà intuire che si tratta della lingua dei Mi-go, ma risulterà impossibile fare una traduzione. La scritta è un avvertimento che segnala un pericolo di contaminazione. Nell'angolo opposto alla porta si apre un largo e profondo pozzo, dai bordi sdrucchiolevoli. Chiunque si avvicini al bordo del pozzo dovrà passare una prova di destrezza, oppure vi precipiterà dentro. Sul fondo del pozzo si è accumulato un denso liquido acido e velenoso che sottrarrà al malcapitato che vi cade dentro 1 PF, 1 punto COS e 1 punto FAS ogni round.

La grotta della morte

Non essendovi il muschio fluorescente, la grotta è buia, salvo per un'indistinta luminescenza, di origine indefinita. Le pareti di questo ambiente sono ricoperte di strani macchinari ticchettanti, in cui alcune luci intermittenti si accendono e si spengono. Nessuna conoscenza tecnologica umana consentirà di capire alcunché. Un Tiro Idea consentirà esclusivamente di capire che un'esplosione ha causato grossi danni. Tutto l'ambiente è contaminato da radiazioni pesanti. Ogni 30 secondi, tutti coloro che sono entrati nella grotta dovranno tirare con un dado percentuale al di sotto della COSx2, altrimenti perderanno 1 PF e 1 punto COS. A questo punto, gli investigatori colpiti da avvelenamento da radiazioni inizieranno a sentire i primi sintomi: vertigini, senso di stanchezza e vomito. I personaggi che perderanno più di 3 punti COS moriranno a causa dell'avvelenamento nel giro di tre mesi. Nella stanza non vi è nulla di valore; tutto ciò che vi era, è stato sottratto in passato, al prezzo della morte di parecchi Zii-Ves.

I recinti delle femmine da cibo

Da questa grotta, posta in fondo a un lungo cunicolo, arriva un ininterrotto gemito corale; le Scortu-Edul, rinchiusi in un recinto e controllate da due Zii-Ves muniti di bastoni, sono una vista orribile, che costerà 0/1d4 punti SAN agli investigatori. Le donne, completamente nude, appaiono come grossi ammassi di carne deambulanti, dai ventri gonfi e dalle mammelle pendule. Tutte quelle che non sembrano incinte, si stanno dedicando all'allattamento dei figli. Un Tiro Individuare consentirà di notare una sola donna capace di comportamento umano. Si tratta di una giovane, dall'aspetto stravolto e scarmigliato, che porta qualcosa appeso al collo. La giovane è la figlia di Bulgheroni, come si potrà capire ripensando alle foto viste a casa del veterinario e notando che il pendaglio che porta

al collo la ragazza è il sesterzio portafortuna. Se gli investigatori non faranno uso di armi da fuoco, potranno eliminare i due guardiani senza farsi notare da altri, dato che le strida degli “animali da carne” copriranno ogni rumore di collutazione. A questo punto potranno portare in salvo la giovane, che risulterà essere indiscutibilmente incinta.

La dispensa

A fianco dei recinti c'è una piccola grotta, adibita a macelleria e magazzino delle carni. Su alcuni tavolacci di pietra sono distesi i corpicini mutilati di alcuni bambini di uno-due anni e molti altri sono appesi alle pareti, opportunamente salati. La vista, nell'insieme, causa la perdita di 1d3/1d8 SAN.

Le prigionie delle vittime sacrificali

L'ambiente è umido e puzzolente; l'atmosfera opprimente è resa ancor più angosciante dal continuo gocciolio. Ad alcune delle catene che pendono dalle pareti sono imprigionati Pinelli e Manzardo. Nessuna guardia controlla i prigionieri, troppo sfiniti, abbattuti e privi di speranza per poter tentare alcuna reazione. Le catene (chiusa da lucchetti le cui chiavi sono conservate nel corpo di guardia) sono arrugginite e cederanno sotto l'effetto di alcuni colpi decisi di una pala o di una accetta. Per scassinare i semplici lucchetti, altrimenti, è sufficiente un Tiro Riparazione Meccanica. I prigionieri sono abbruttiti e intontiti, ma si riprenderanno quel tanto che basta per stare in piedi, quando capiranno di avere una possibilità di salvare la pelle.

Le antiche miniere

Le cave da cui i Funghi di Yuggoth hanno estratto minerali per secoli sono ormai abbandonate da centinaia di anni e, quindi, particolarmente pericolose. Con un Tiro Geologia si potrà capire che le miniere sono state ricavate all'interno di filoni di minerali metallici, ormai quasi completamente esauriti. Inoltrandosi, si noterà che le costruzioni sono pericolanti: ogni dieci metri gli investigatori dovranno passare un Tiro Fortuna oppure subiranno 1d2 PF a causa della caduta di sassi e pietrisco (evitabili con un Tiro Schivare). Se il Tiro Fortuna fallirà clamorosamente (risultato di 99 o 100) tutto un tratto della miniera cederà all'improvviso, seppellendo il malcapitato, causandogli 3d6 PF. In tal caso, se lo sfigato di turno sopravviverà al crollo, inizierà a soffocare e dovrà venire recuperato rapidamente dai pietosi amici. Tutte le cave finiscono dopo un centinaio di metri con dei tratti franati e non contengono nulla di interessante.

Il tempio

L'antico tempio è costruito con alcuni caratteri tipici dell'antica Roma (come si potrà capire con un Tiro Storia o un Tiro Archeologia), in cui però intervengono alcuni fattori stilistici decisamente anormali. In particolare, il pantheon degli dèi rappresentato dai basorilievi all'esterno appare come deformato: Giove ha degli strani

tentacoli che fuoriescono dalla bocca ed Eolo viene rappresentato mentre una strana figura armata di artigli lo riduce a brandelli. Questa figura, rappresentante Favonius, è particolarmente vivida e orrida e causa la perdita di 1/1d4 SAN. L'interno del tempio è costituito da un singolo ambiente a pianta quadrata, al centro del quale è scolpita su una stalagmite un'ottima riproduzione in miniatura del totem dei sacrifici. Il tempio viene frequentato solo prima delle cerimonie ufficiali: è questo il punto da cui partono le processioni verso la radura dei sacrifici. Passando di qui gli investigatori troveranno Torricelli, in estatica ammirazione del simulacro del totem.

La città sotterranea

Le grotte della vera e propria città sotterranea sono abitate da circa 350 Zii-Ves adulti. Ogni dieci minuti passati in questa zona delle grotte si ha il 70% di probabilità di imbattersi in 4d4 abitanti del luogo a spasso. Per aggirarsi in queste zone, quindi, gli investigatori dovranno passare una lunga serie di Tiri Nascondersi o Intrufolarsi, a meno che non si facciano strada con armi da fuoco e bombe a mano. In tal caso, però, è facile prevedere perdite numerose da entrambe le parti.

L'arco di trionfo: eretto per festeggiare il trionfo delle forze romane sui barbari elvetic, l'arco è sobrio e robusto ed è sormontato da una statua. Essa rappresenta il primo Zhe-Sar, con le tipiche vesti dell'ufficiale romano, mentre impugna l'arma dei Funghi di Yuggoth e cavalca una strana bestia zannuta a sei zampe. Un Tiro Miti identificherà la bestia in uno Gnoph Keh, animale mitico anche per i cultisti, che in questi climi relativamente caldi non ne hanno mai visto nessuno dal vivo, ma lo conoscono per le leggende sentite dai loro antichi aguzzini. Il basamento dell'arco è ricoperto da bassorilievi che rappresentano i punti salienti della storia della comunità sotterranea: la partenza dei coloni da Mediolanum, la cattura con l'intervento dei Funghi, la schiavitù, l'uccisione dei carcerieri sopravvissuti all'attacco della legione romana e il rapimento delle donne elvetiche.

Il Foro: questo è il luogo di ritrovo per tutti gli Zii-Ves; si trova lungo la strada sotterranea più ampia e alta della città sepolta. Lungo la strada, sempre occupata da un gran numero di passanti, vengono venduti cibi e bevande.

L'anfiteatro: la struttura può contenere fino a 300 persone e viene utilizzata per manifestazioni culturali e, talvolta, anche per qualche spettacolo cruento.

Le abitazioni: scavate nella roccia, ricavate da zone occupate un tempo da miniere, le case sono accoglienti e abitate da intere famiglie di cultisti felici. È decisamente poco igienico esplorarle, ma, se qualcuno fosse tanto pazzo da farlo, troverebbe manufatti di tipica fattura latina, oltre a qualche gustosa statuina di ispirazione cthuloide.

Come risolvere al meglio l'avventura

Gli obiettivi dell'investigazione sono la liberazione dei prigionieri dei cultisti e l'eliminazione della setta di adoratori del Favonius.

Per perseguire il primo obiettivo è opportuno seguire la strada meno rischiosa, entrando dall'ingresso naturale ed evitando il più possibile gli scontri con gli abitanti delle grotte. In tal modo si riuscirà a portare in salvo Pinelli, Manzardo, il folle Torricelli e Monica Bulgheroni.

Per distruggere il covo di adoratori, invece, bisognerà ottenere l'aiuto degli abitanti di Furka (tramite il borgomastro e/o il tutore dell'ordine) o, per lo meno, l'aiuto di Georg Christen. Per farsi aiutare dai paesani bisognerà convincerli di conoscere effettivamente ciò che si nasconde nei sotterranei: sarà necessario passare un Tiro Parlare Tedesco e un Tiro Discutere o Oratoria. Questo tiro avrà un bonus del 10% per ogni componente della spedizione archeologica recuperato, più un ulteriore bonus del 30% se viene riportata a casa anche Monica. Una volta convinti, gli abitanti di Furka organizzeranno una spedizione di una decina di persone armate di doppietta, capitanata dal borgomastro e da Christen, il quale, con l'aiuto degli investigatori, abatterà il totem delle evocazioni e minerà i due ingressi alle cave, facendoli saltare (e recuperando, per la gioia, la voce perduta in passato per lo shock). All'ingresso principale, naturalmente, la spedizione punitiva dovrà affrontare un breve ma sanguinoso scontro con la guarnigione di cultisti. Nel caso in cui lo Zhe-Sar sia ancora in vita, parteciperà anche lui allo scontro, causando effetti pirotecnici quando userà l'arma dei Mi-Go.

Se però gli investigatori giungeranno alla missione punitiva senza scoprire l'ingresso naturale, lasceranno ai cultisti una via d'uscita, dalla quale forse un giorno l'orrore spunterà di nuovo...



I personaggi non giocanti

Ambrogio Pinelli (storico)

FOR 9, COS 11, TAG 9, DES 11, FAS 14, SAN 21, INT 14, MAN 10, EDU 23, PF 10. Abilità: Leggere Latino 72%, Leggere Greco 55%, Leggere Tedesco 56%, Parlare Tedesco 40%, Individuare 70%, Legge 34%, Archeologia 50%, Storia 80%, Miti 5%, Occultismo 34%. Fobie: terrore dei boschi.

Lo storico milanese appare smunto e nervoso; nei suoi occhi brilla un fondo di follia, i suoi capelli un tempo neri sono ora completamente bianchi e la visione del Favonius gli ha causato una persistente fobia nei confronti dei boschi, che renderà arduo il viaggio di ritorno. Sarà infatti necessario almeno un Tiro Discutere per tranquillizzarlo quanto basta a fargli attraversare le regioni boschive che conducono alla salvezza.

Amedeo Manzardo (alpinista)

FOR 15, COS 16, TAG 13, DES 14, FAS 12, SAN 39, INT 12, MAN 9, EDU 10, PF 15. Abilità: Arrampicarsi 92%, Sciare 70%, Parlare Tedesco 60%, Parlare Italiano 60%, Individuare 65%, Nascondersi 50%, Saltare 60%, Miti 5%.

Il roccioso alpinista, un tipo robusto dall'aspetto sveglio, è riuscito a resistere abbastanza bene agli stress psicologici e potrà essere di fattivo aiuto agli investigatori durante la fuga.

Silvio Torricelli (assistente dello storico)

FOR 10, COS 12, TAG 10, DES 12, FAS 13, SAN 0, INT 13, MAN 14, EDU 18, PF 11. Abilità: Leggere Latino 40%, Leggere Greco 25%, Leggere Tedesco 12%, Parlare Tedesco 20%, Archeologia 25%, Storia 50%, Miti 12%.

Il giovane assistente è ormai completamente pazzo; è convinto di essere lui stesso uno Zii-Ves e balbetta una sorta di lingua intermedia tra l'italiano e il latino storpiato dei cultisti. Non sarà agevole convincerlo a seguirli, bisognerà trovare una scusa adeguata e passare un Tiro Raggiungere o un Oratoria. In ogni caso Torricelli preferirà restare nella sua patria adottiva.

Notker Weber (alpinista)

FOR 14, COS 14, TAG 12, DES 16, FAS 10, SAN 20, INT 10, MAN 10, EDU 8, PF 13. Abilità: Arrampicarsi 80%, Sciare 80%, Parlare Tedesco 80%, Parlare Italiano 30%, Nascondersi 20%, Saltare 50%, Miti 5%. Fobie: terrore del buio.

La lunga reclusione, la vista di Ithaqua e il triste destino da vittima sacrificale hanno visibilmente segnato la psiche della guida alpina svizzera. Il giovane e scattante alpinista, biondo e dagli occhi chiari, ha l'unica speranza di salvezza in un (improbabile) intervento degli investigatori durante la cerimonia sacrificale. Durante tutta

la cerimonia Weber urlerà disperatamente, alternando imprecazioni, suppliche e richieste di aiuto.

Wilhelm Schwaar (l'oste)

FOR 14, COS 15, TAG 14, DES 9, FAS 10, SAN 66, INT 14, MAN 14, EDU 10, PF 15. Abilità: Ascoltare 75%, Parlare Tedesco 80%, Parlare Italiano 55%, Parlare Francese 60%, Nascondersi 60%, Intrufolarsi 70%, Individuare 78%, Contrattare 80%, Raggiungere 85%.

Il panciuto ed astuto oste è radicalmente contrario all'uso delle armi; ama la truffa raffinata ed il furto di furbizia, ma è terrorizzato all'idea di restare coinvolto in qualche omicidio. Questo suo timore potrà venire strumentalizzato dagli investigatori, che potranno accusarlo della sparizione della spedizione archeologica per ottenere informazioni utili.

Hanspeter Pfister (borgomastro di Furka)

FOR 10, COS 13, TAG 13, DES 10, FAS 12, SAN 60, INT 13, MAN 12, EDU 16, PF 13. Abilità: Storia Locale 45%, Parlare Tedesco 90%, Parlare Italiano 58%, Parlare Francese 48%, Legge 60%, Oratoria 57%, Discutere 45%, Arrampicarsi 54%, Individuare 67%, Psicologia 60%.

Il borgomastro, un rubizzo montanaro dall'aria intelligente e dalla parlantina pronta, ha (come tutti gli abitanti di Furka) un timore reverenziale nei confronti dei "luoghi proibiti", abitati da esseri strani e pericolosi; tuttavia, essendo un buon uomo, una volta convinto della possibilità di scongiurare per sempre ogni possibile pericolo per la città e i suoi abitanti, interverrà con prontezza e decisione, coinvolgendo facilmente un buon numero di concittadini.

Arma	% Attacco	Danno
Doppietta .20	60%	2d6/1d6/1d3

Monica Bulgheroni (la figlia del veterinario)

FOR 10, COS 13, TAG 11, DES 12, FAS 15 (attualmente ridotto a 12 per l'aspetto trasandato e stanco), SAN 45, INT 12, MAN 12, EDU 14, PF 12. Abilità: Parlare Tedesco 80%; Parlare Italiano 50%, Parlare Francese 40%, Discutere 35%, Individuare 40%, Storia Locale 35%, Arrampicarsi 60%, Sciare 50%. Fobie: paura degli uomini.

La violenza subita ha condotto Monica a un terrore totale e irrazionale nei confronti degli uomini, suoi torturatori. Se nel gruppo di investigatori non c'è nessuna donna, la giovane Bulgheroni dovrà passare una prova di sanità per convincersi dell'opportunità di seguire i suoi salvatori. Nella peggiore delle ipotesi la si potrà convincere con un Tiro Discutere.

Georg Christen (montanaro muto)

FOR 15, COS 16, TAG 16, DES 13, FAS 11, SAN 62, INT 13, MAN 16, EDU 10, PF 16. Abilità: Arrampicarsi 80%, Sciare 65%, Uso Esplosivi 75%, Ascoltare 75%, Saltare 45%, Intrufolarsi 50%, Nascondersi

80%, Mimetizzarsi 90%, Parlare Tedesco (mutismo a parte) 78%.
 Fobie: ha il terrore della propria voce; dopo essersi sentito urlare in mezzo ai boschi, ha paura che se aprirà la bocca per parlare ne uscirà nuovamente quell'orribile urlo. L'unico modo per guarire sta nel veder distrutta la setta dei cultisti.

Arma	% Attacco	Danno
Pistola .38	35%	1d10
Moschetto	65%	1d8+4
Baionetta	75%	1d6+1d4
Doppietta .20	60%	2d6/1d6/1d3

Joseph (il fedele cane di Georg)

FOR 14, COS 16, TAG 11, DES 14, MAN 7, PF 12, Mov 12. Abilità: Seguire Tracce (per Olfatto) 80%, Individuare 70%.

Il cane è un pastore tedesco di notevole stazza, addestrato appositamente per la guardia e la difesa.

Arma	% Attacco	Danno
Morso	60%	1d6+1d4

Kurt, Hans e Fritz (i tre ladri di bestiame)

FOR 13, COS 14, TAG 12, DES 13, FAS 10, SAN 45, INT 10, MAN 9, EDU 7, PF 13. Abilità: Individuare 40%, Mimetizzarsi 65%, Intrufolarsi 70%, Ascoltare 50%, Seguire Tracce 68%, Parlare Tedesco 90%, Parlare Italiano 25%, Parlare Francese 10%.

Arma	% Attacco	Danno
Doppietta .20	65%	2d6/1d6/1d3

I paesani di Furka

Il gruppo di paesani che si dirigerà a distruggere i sotterranei dei cultisti sarà costituito da una decina di uomini muniti di doppietta, con caratteristiche analoghe ai tre ladri di bestiame prima descritti.

Franz Schiffler (tutore dell'ordine)

FOR 9, COS 9, TAG 10, DES 13, FAS 13, SAN 60, INT 10, MAN 12, EDU 12, PF 10. Abilità: Legge 70%, Discutere 34%, Psicologia 40%, Individuare 60%, Parlare Tedesco 85%, Parlare Italiano 15%, Parlare Francese 10%, Seguire Tracce 75%.

Arma	% Attacco	Danno
Doppietta .20	75%	2d6/1d6/1d3
Pistola .38	58%	1d10

Lothar Kruger (il giovane parroco)

FOR 8, COS 14, TAG 9, DES 13, FAS 14, SAN 75, INT 8, MAN 15, EDU 11, PF 12. Abilità: Leggere Latino 30%, Parlare Tedesco 80%, Parlare Italiano 30%, Parlare Francese 25%, Oratoria 24%, Storia 35%, Occultismo 15%, Psicologia 23%.

I mostri (e i loro amici)

Favonius

FOR 50, COS 150, TAG 100, INT 10, MAN 35, DES 30, PF 125, Mov 10/100. Armatura: 10 punti ferita. Perdita San.: 1D10/1D100, più la perdita, dovuta all'ululato di 1/1D6.

Conosce tutti gli incantesimi di evocazione e contatto. Favonius è il nome latino di Ithaqua, noto tra gli indiani d'America come Wendigo. Nonostante la sua abituale sede sia il Nordamerica, Favonius non disdegna di fare qualche vittima anche in Europa, nelle Alpi svizzere. Le sue apparizioni in queste zone sono però molto rare e circoscritte in brevi periodi temporali, dato che le cerimonie di evocazione si svolgono quasi esclusivamente all'inizio della primavera. Quando ciò avviene i normali cicli delle stagioni vengono sconvolti e un freddo polare, accompagnato dall'inconfondibile ululato, si abbatte sulle valli svizzere.

Arma	% Attacco	Danno
Vento	100%	caduta da 1D10x3 metri
Artiglio	80%	6d6

Non esiste armatura in grado di resistere all'artiglio di Favonius (le armature non hanno effetto)

Zii-Ves

FOR 16, COS 15, TAG 11, INT 10, FAS 8, DES 14, MAN 15, PF 14, SAN 0. Abilità: Arrampicarsi 70%, Ascoltare 55%, Individuare 40%, Intrufolarsi 35%, Schivare 30%, Lanciare 65%, Parlare NeoLatino 70%, Parlare Latino Classico 10%.

Arma	% Attacco	Danno
Bastone	70%	1D6+1D4
Mazza	65%	1D10+1D4
Lancia	67%	1D8+1+1D4
Arco	45%	1D10+1+1D2

Scortu-Edul

FOR 7, COS 16, TAG 16, INT 5, FAS 6, DES 5, MAN 9, PF 16, SAN 0. Abilità: Gemere Lamentosamente Ininterrottamente 100%, più diverse altre abilità variamente disgustose, ma di scarso interesse.

Le femmine da cibo sono un'orrida visione, in quanto dimostrano il livello di abbruttimento che può raggiungere la razza umana. Proprio tale fatto determina in coloro che le vedono una perdita di 0/1D4 punti sanità.

Zee-Nturii

FOR 17, COS 15, TAG 13, INT 13, FAS 8, DES 14, MAN 15, PF 14, SAN 0. Abilità: Arrampicarsi 70%, Ascoltare 55%, Individuare 60%, Intrufolarsi 25%, Schivare 38%, Lanciare 77%, Parlare NeoLatino 80%, Parlare Latino Classico 15%, Convincere 60%.

Sanno utilizzare tutte le armi in dotazione agli Zii-Ves, oltre alla daga.

Arma	% Attacco	Danno
Daga	70%	1D4+2+1D4

Zhe-Sar

FOR 17, COS 16, TAG 16, INT 16, FAS 8, DES 14, MAN 16, PF 16, SAN 0. Abilità: Arrampicarsi 70%, Ascoltare 55%, Individuare 70%, Intrufolarsi 25%, Schivare 49%, Lanciare 87%, Parlare NeoLatino 90%, Parlare Latino Classico 35%, Convincere 70%, Raggiare 80%.

Sa utilizzare tutte le armi in dotazione agli Zii-Ves, oltre alla daga e l'arma dei Mi-Go. Tale arma, che sembra una sorta di radice ritorta di natura metallica, genera un vapore di ghiaccio simile a nebbia, che forma un cilindro largo 10 metri, che si sposta con una velocità di 50 km/h. Chi viene investito dalla nebbia può ridurre le ferite subite di un punto grazie ad abiti invernali e di due punti se indossa un completo da esploratore polare. L'arma criogenica (che ha ancora sette cariche) è antica e danneggiata e, ogni volta che viene usata, rischia di esplodere (30% di probabilità), generando una tempesta di ghiaccio nel raggio di dieci metri, che causa ai presenti tanti D10 di danni quante sono le cariche rimaste. Lo Zhe-Sar userà l'arma solo se si vedrà in pericolo di vita. Gli incantesimi a lui noti sono: *Contatta Ithaqua*, *Lamento Terrorizzante*, *Armatura Magica*. In caso di combattimento, se ne avrà tempo, lo Zhe-Sar utilizzerà 6 punti magia per lanciare *Armatura Magica*, quindi si getterà nella mischia lanciando il *Lamento Terrorizzante*.

Arma	% Attacco	Danno
Daga	82%	1D4+2+1D6
Arma Criogenica	95%	1D10

Gli incantesimi

Lamento Terrorizzante: (Terror Wail)

Tradotto dall'articolo: "A Ghastly Grimoire", Dean Shomshak, Dragon, Oct '87

Chiunque ascolti questo spaventoso ululato magicamente amplificato deve superare con successo un Tiro Sanità o perdere 1D3 SAN e fuggire per 2-5 round in preda ad un cieco panico. Anche coloro che superano il Tiro SAN avvertiranno spasmi di terrore e se non conoscono o non sospettano la sorgente del lamento decideranno di non cercarla. L'incantesimo richiede un intero round di concentrazione prima di emettere il lamento e richiede 3 punti magia e 1 SAN. Il lamento emesso dallo Zhe-Sar assomiglia in maniera inquietante all'ululato del Favonius.

La sanità mentale

Il salvataggio di ciascuno dei prigionieri custoditi nei sotterranei determina il recupero di 1D4 punti sanità. L'eliminazione della setta cultista consente di recuperare 2D6 punti sanità.

(Pagina lasciata intenzionalmente vuota)



I personaggi giocanti

Jurg Urs Thoeni, maestro di sci, 36 anni.

FOR 12, COS 13, TAG 13, DES 17, FAS 15, SAN 40, INT 12, MAN 8, EDU 8, PF 12. Abilità: Arrampicarsi 80% , Ascoltare 40%, Biologia 10%, Cantare 30%, Contrattare 18%, Convincere 20%, Geologia 15%, Individuare 40%, Intrufolarsi 30%, Lanciare 30%, Italiano 60%, Tedesco 60%, Francese 15%, Manovrare Mezzi Pesanti 20%, Nascondersi 30%, Orientarsi 50%, Raggiurare 10%, Saltare 40%, Schivare 50%, Sciare 80%, Seguire tracce 25%, Storia Naturale 15%.

Arma	% Attacco	Danno
Testata	20%	1d4+1d4
Pugno	60%	1d3+1d4
Calcio	40%	1d6+1d4

Descrizione fisica — Jurg è un giovane, agile e scattante, dall'aspetto decisamente piacente. Innumerevoli sono le sue vittime in campo sentimentale.

Famiglia e amici — Jurg è sposato con Ludmilla Ullman dal 1927, una popputa e trecciuta teutone bionda, che non apre bocca se non per mangiare crauti e bere birra. I due sposini aspettano un pargolo che dovrebbe nascere nel giro di tre mesi. Il maestro di sci frequenta poco salotti e società, ma conosce bene la famiglia Manzardo (che abita a Silvaplana) e i suoi vicini. (incluso Igor, lo scemo del villaggio).

Storia dell'Investigatore — Jurg nasce nel 1892 a Saint Moritz da madre svizzera e padre tedesco. È un grande amico della famiglia Manzardo sin da piccolo: si vedeva molto spesso con Erasmo per fare escursioni. Amedeo, invece, fratello di Erasmo, in un'occasione gli ha salvato la vita: un debito che Jurg vuole saldare a ogni costo. Erasmo lo aveva trovato bloccato in un valico, con una gamba rotta, in profondo stato di ipotermia, mentre infuriava una bufera. Dal 1920 circa, Jurg si guadagna da vivere come maestro di sci, lavoro che non rende molto ma è ricco di soddisfazioni.

Equipaggiamento — Sci, racchette e racchettoni da neve, pipa di radica, piccozza alpina e 60 lire.

Frase caratteristica — “Quando tu cade da grande montagna tu fa grande male. Piccola montagna anche.”

**Alice Piombetti, giornalista del “Salotti Sconvolti”
(meglio noto come eSsesSe), 36 anni.**

FOR 9, COS 15, TAG 13, DES 12, FAS 17, SAN 70, INT 16, MAN 14, EDU 16, PF 14. Abilità: Archeologia 10%, Arrampicarsi 60%, Ascoltare 40%, Biblioteconomia 65%, Cantare Irretendo gli Astanti Praticando un Sinuoso Spogliarello 50%, Cavalcare 10%, Contrattare 30%, Convincere 45%, Fotografia 60%, Guidare Automobili 40%, Individuare 70%, Intrufolarsi 35%, Lanciare 30%, Legge 20%, Leggere le Labbra 25%, Italiano 85%, Inglese 30%, Tedesco 30%, Francese 10%, Nascondersi 54%, Nuota 35%, Occultismo 38%, Psicologia 45%, Raggirare 60%, Reputazione 45%, Storia Naturale 30%.

Arma	% Attacco	Danno
Calcio	40%	1d6

Descrizione fisica — Veramente una gran bella donna, alta, rotonda e “morbida”. Sempre capace di accentuare il proprio naturale incedere sinuoso e di modulare una voce roca al punto giusto, Alice è una bomba erotica ed è ben conscia di esserlo.

Famiglia e amici — Qualche collega di lavoro e poco più.

Storia dell'Investigatore — La piccola Alice nasce nel 1894 a Milano, da una famiglia benestante. La madre muore nel darla alla luce e il padre Pierugo, un abile artigiano, la alleva come il figlio che non ha mai avuto, né potrà mai più avere.

Suo padre muore durante Grande Guerra, fucilato alla schiena da un calabrese che puliva l'arma in preda ai fumi di un terribile amaro alle mandorle; Alice cerca di tirare avanti come meglio può, spesso sfruttando le magre sostanze lasciatele in eredità. Nel 1922 riesce a trovare lavoro nel *Salotti Sconvolti*, noto (e sfortunato) giornale scandalistico, dapprima come segretaria fino ad ottenere un incarico da giornalista nel 1925.

Equipaggiamento — Abiti scollati e provocanti, coltellino a serramanico, borsetta con completo da trucco, 70 lire.

Frase caratteristica — “Oh, come mi piacciono i teneroni come te!”

Ludovico Cristofolini, alpino in pensione, 64 anni.

FOR 14, COS 12, TAG 16, DES 9, FAS 8, SAN 70, INT 11, MAN 14, EDU 13, PF 14. Abilità: Arrampicarsi 60%, Ascoltare 30%, Biblioteconomia 65%, Cantare Canzoni Goliardiche 70%, Cavalcare 30%, Contrattare 30%, Individuare 70%, Lanciare 65%, Italiano 65%, Tedesco 40%, Manovrare Mezzi Pesanti 40%, Miti di Cthulhu 5%, Nascondersi 40%, Orientarsi 30%, Raggiungere 40%, Reputazione 30%, Riparazione Meccanica 40%, Seguire Tracce 30%, Sciare 65%.

Arma	% Attacco	Danno
Uso Manganello	40%	1d6 + 1d4
Uso Esplosivi	35%	speciale
Calcio	50%	1d6 + 1d4
Presa di Lotta	40%	speciale
Pugno	60%	1d3 + 1d4
Pistola (cal. 32)	30%	1d10
Fucile (Garand)	50%	2d6 + 2
Doppietta (cal. 20)	50%	2d6/1d6/1d3

Descrizione fisica — Il buon Ludovico è un omone robusto sempre sorridente e sempre ubriaco. I suoi capelli radi e molto corti (tipico taglio militare) erano originariamente biondi ma hanno assunto col tempo il colore e la consistenza della stoppa.

Famiglia e amici — A parte la famiglia Pinelli e qualche vecchio camerata di Belluno, il suo migliore amico è la grappa.

Episodi di follia — Durante la Grande Guerra cadde in stato di totale paranoia per due interi giorni. Il suo indubbio valore nel corpo degli assaltatori non fu premiato solo perché nel suo stato mentale finì per ferire anche alcuni suoi camerati.

Storia dell'Investigatore — Nato nel 1864 a Belluno, Ludovico gode di un'infanzia lieta e spensierata. In gioventù il padre lo convince a dedicarsi alla carriera militare. Ludovico ha ormai più di quarant'anni quando esplose la Grande Guerra. Tra i tanti che diedero la vita per la patria durante il terribile conflitto e in cambio ebbero solamente una croce vi erano la maggior parte dei suoi amici e parenti. Col cuore gonfio di amarezza, Ludovico combatte una sua guerra personale, feroce, spietata e senza speranza. Nel 1918, disgustato dalla vita e dalla morte e solo come mai lo era stato, l'alpino si chiude in sé, annegando i suoi dolorosi pensieri nell'alcol. Dopo il pensionamento, nel 1924, Ludovico mantiene ancora contatti con l'esercito, pur non essendo un convinto sostenitore del partito unico, preferendo la buona grappa distillata all'olio di ricino.

Equipaggiamento — Due fiaschette di grappa, pistola cal. 32, 10 lire.

Frase caratteristica — “La sgniappa xe il late dei veci...”

Savio Zammit, docente universitario, 48 anni.

FOR 9, COS 11, TAG 13, DES 11, FAS 10, SAN 65, INT 17, MAN 13, EDU 20, PF 12. Abilità: Antropologia 14%, Archeologia 60%, Biblioteconomia 75%, Convincere 68%, Individuare 58%, Lanciare 30%, Legge 20%, Italiano 100%, Latino 70%, Greco 60%, Tedesco 30%, Miti di Cthulhu 11%, Nascondersi 38%, Nuotare 40%, Psicologia 50%, Reputazione 78%, Storia 82%, Cartografia 20%.

Arma	% Attacco	Danno
Uso Bastone	25%	1d6
Doppietta .22	50%	2d6/1d6/1d3

Descrizione fisica — Savio è un uomo dalla corporatura esile e porta abbastanza male la sua età. La sua forza risiede non nel suo corpo ma nella sua mente, sempre brillante, acuta, pronta a cogliere i minimi particolari, soprattutto quelli più inutili.

Famiglia e amici — I suoi migliori amici sono tutti colleghi di lavoro, come Pinelli, Gambelli, Mariani e, purtroppo, il suo limitato assistente, Adalberto Guidalupi, da lui considerato alla stregua di un affettuoso animale domestico.

Storia dell'Investigatore — Savio nasce nel 1880 da una povera famiglia di Ostia. Il padre, ferroviere e fervente socialista, ha cercato sin da piccolo di inculcargli ideali egualitari che non hanno fatto però breccia nel cuore dell'arguto storico. Per Savio tutti gli uomini sono uguali, è lui a essere diverso. La storia dell'umanità è assimilabile a quella di un alveare dove fuchi ottusi, stolte api operaie e tronfie regine si aggirano senza costrutto comprensibile. Solo la sua mente superiore sarà forse in grado di trovare, un giorno, un disegno dietro questo futile affannarsi.

Una mente così brillante è ricca di interessi e occupazioni collaterali quali: incruentire sugli studenti, bistrattare la vecchia e servizievole madre, disprezzare il genere femminile, sfogliare nottetempo ingialliti e polverosi tomi d'obliata sapienza.

Equipaggiamento — Tessera del Partito, bastone da passeggio, una copia tascabile del *De Consolatione Philosophiae* di Boezio.

Frase caratteristica — “Non c'è teologia né geometria in questo sordido mondo...”

Adalberto Guidalupi, assistente universitario, 30 anni.

FOR 10, COS 9, TAG 8, DES 15, FAS 12, SAN 30, INT 10, MAN 6, EDU 16, PF 8. Abilità: Antropologia 10%, Archeologia 40%, Biblioteconomia 40%, Individuare 35%, Legge 15%, Italiano 80%, Latino 45%, Francese 10%, Tedesco 40%, Nuotare 60%, Occultismo 30%, Pronto Soccorso 80%, Psicologia 40%, Schivare 40%, Storia 65%, Suonare il Violino 15%.

Arma	% Attacco	Danno
Uso Fucile	40%	vedi arma

Descrizione fisica — C'è un che di etrusco in questo individuo leopordiano. Non è un gran che di aspetto, è vero, ma almeno non è abbastanza furbo da rendersene conto e soffrirne.

Famiglia e amici — Oltre alla mamma, opprimente e ossessiva matrona cui è morbosamente attaccato, Adalberto frequenta solo il "buon" Savio Zammit, che considera suo padre putativo.

Storia dell'Investigatore — Nato nel 1898 ad Orbetello, in Toscana, da umile famiglia (il padre era un pescatore morto in mare) Adalberto viene considerato lo scemo del villaggio per tutta la sua infanzia (quasi vent'anni). Recatosi a Roma, riesce con enorme fatica a ottenere (per clemenza) una laurea in storia alla tenera età di ventinove anni. Di carattere schivo e introverso, Adalberto apprezza molto le teorie e il pessimismo di Gianbattista Vico, oltre alla sua concezione dei corsi e ricorsi storici (di cui ha capito ben poco, ma gli piace come suona). Appena laureato è stato scartato dalla leva per insufficienza toracica, ha seguito un corso da infermiere e infine è stato accettato come assistente dal suo ex docente Savio Zammit, che si diverte a offenderlo e dileggiarlo come, d'altronde, i suoi alunni. I suoi hobby sono: suonare il violino (decisamente male) e tirare al bersaglio con il fucile, anche se odia la violenza ed è un pacifista.

Equipaggiamento — 50 lire, violino e custodia, tessera del partito.

Frase caratteristica — "Ho fatto bene? Vero che ho fatto bene?"

Bartolomeo Gambelli, geologo e docente di storia naturale, 33 anni.

FOR 10, COS 14, TAG 10, DES 12 (3*), FAS 11, SAN 80, INT 14, MAN 16, EDU 16, PF 12. Abilità: Arrampicarsi° 50%, Ascoltare 35%, Astronomia 20%, Biblioteconomia 45%, Biologia 15%, Chimica° 10%, Fisica 10%, Geologia 85%, Individuare 46%, Intrufolarsi 50%, Lanciare 20%, Italiano 90%, Francese 40%, Latino 10%, Tedesco 15%, Miti di Cthulhu 5%, Nascondersi 20%, Orientarsi 38%, Pronto Soccorso° 30%, Riparazione Elettrica° 20%, Riparazione Meccanica° 40%, Schivare 30%, Seguire Tracce 40%, Storia Naturale 20%, Cartografia 60%.

Arma	% Attacco	Danno
Uso Sciabola	30%	1d8+1
Pugno	60%	1d3
Uso Pistola	30%	(vedi arma)
Uso Fucile	30%	(vedi arma)

Descrizione fisica — Bartolomeo è un uomo abbastanza alto, magro, con i capelli neri e gli occhi castani. In poche parole un tipo anonimo, né bello né brutto, che passa inosservato.

Famiglia e amici — Figlio di mamma Bertrande e di papà Bertoldo è un grande amico di Savio Zammit e frequenta assiduamente le famiglie Pinelli e Mariani.

Ferite e lesioni — Avendo perso il medio, l'anulare e il mignolo della mano destra, la DES è uguale a 3 per tutte le prove manuali. Nelle abilità indicate con il simbolo (°), se non viene aiutato da un altro investigatore, la riuscita dell'azione sarà subordinata a una prova di destrezza.

Storia dell'Investigatore — Nato nel 1895 a Osimo, un paesino delle Marche, viene indirizzato da padre e nonno, ufficiali di marina, alla carriera militare. Durante la Grande Guerra gli orrori del conflitto lo spingono a ripudiare il mondo delle armi. Nel 1917 perde tre dita in battaglia e viene congedato dall'esercito con tanto di medaglia al valore. Nel 1923 consegue la laurea in geologia con il massimo dei voti, grazie anche all'aiuto di Savio Zammit, di cui è affezionato amico. All'età di trentatré anni Gambelli è già un nome noto nel campo scientifico, grazie anche al suo prezioso contributo nell'esplorazione delle grotte di Postumia.

Equipaggiamento — 100 lire, medaglia al valore, tessera del partito.

Frase caratteristica — "Tanto va la gatta al lardo che ci lascia lo zampino..." (agitando le dita superstiti della mano destra).

Erasmus Manzardo, guida ed escursionista, 26 anni.

FOR 15, COS 15, TAG 11, DES 15, FAS 11, SAN 50, INT 12, MAN 10, EDU 11, PF 13. Abilità: Arrampicarsi 95%, Ascoltare 30%, Astronomia 5%, Biologia 20%, Intagliare il Legno 20%, Cavalcare 10%, Contrattare 15%, Convincere 20%, Geologia 20%, Guidare Automobili 15%, Individuare 50%, Intrufolarsi 20%, Lanciare 30%, Italiano 80%, Tedesco 50%, Nascondersi 40%, Nuotare 20%, Orientarsi 50%, Pronto Soccorso 40%, Riparazione Meccanica 25%, Saltare 40%, Seguire Tracce 20%.

Arma	% Attacco	Danno
Presa di Lotta	30%	speciale
Uso Fucile	30%	vedi arma

Descrizione fisica — Erasmus è un ragazzo atletico, agile e robusto, dalla carnagione originariamente chiara, abbronzata dal sole montano.

Famiglia e amici — La famiglia è costituita dal padre Paolo, la madre Francesca e dal fratello Amedeo. Jurg Urs Thoeni, maestro di sci, è un suo ottimo amico, di poche parole. Conosce di vista la famiglia Pinelli.

Storia dell'Investigatore — Erasmus nasce nel 1902 da famiglia italiana nella ridente cittadina di Silvaplana, a pochi chilometri da St. Moritz in Svizzera. Qui, assieme al fratello maggiore Amedeo, ha avuto modo di coltivare una grande passione per la montagna, quel surreale ambiente, perennemente coperto di neve e ghiacci, che nasconde grandissimi e meravigliosi segreti. Proprio questa passione lo ha portato, ancora adolescente, a fuggire di casa per qualche giorno assieme al suo coetaneo Jurg Urs Thoeni, per esplorare i monti circostanti. Da alcuni anni Erasmus lavora come guida per escursioni montane. Ora che suo fratello Amedeo è scomparso, non si farà pregare per guidare la spedizione di salvataggio.

Equipaggiamento — 20 lire, un coltello per cesellare il legno.

Frase caratteristica — “Come diceva Nonno: Quando la neve gela e la roccia uccide, il Montanaro ascolta i consigli del vento...”

(Pagina lasciata intenzionalmente vuota)



Ausili per giocare

Die heimlichen Alpen

“Die heimlichen Alpen” (Le Alpi nascoste), di H. Meyer, Zurigo, 1901: il libro è una ricca raccolta di leggende locali, che riguardano disparati aspetti del folklore locale. Si parla, ad esempio, dei giganti di Ziegenstock, che si divertono a lanciarsi pietre da un monte all’altro, causando frane e disastri; delle lamie del lago Tremorgio, che ammaliano gli incauti passanti, succhiando loro sangue e anima; degli dèi malvagi che intervennero in aiuto degli Elvezi per sconfiggere l’invasore romano all’ingresso del Furkapass, abbandonandoli poi al loro triste destino, quando il nemico latino distrusse un villaggio e rapì le donne; del re barbaro sepolto nel lago Brenno, che talvolta, nei momenti importanti della storia, emerge dal lago per fornire suggerimenti e consigli in una lingua che, però, ormai più nessuno è in grado di comprendere; degli effetti del favonio, lo zefiro. A volte, infatti, quando la primavera sembra ormai trionfare sul gelo dell’inverno, un freddo polare rialza la testa, accompagnato dall’ululato di un anomalo favonio che fischia e congela gole e crepacci. Questo ululato porta con sé i germi di una follia omicida che prende chi si sofferma ad ascoltarne il suono.

De Helvetiae Historia

“De Helvetiae Historia” (Storia della Svizzera), di R. Regolazzi, Lugano, 1830: nella regione tra il Giura e le Alpi si trovano tracce di colonizzatori risalenti alla più remota antichità, ma una vita politica indipendente nacque solo alla fine del Medioevo. Nel 58 a.C. la comparsa dei Romani costrinse gli Elvezi a ritirarsi nella regione tra il Giura e le Alpi e la regione divenne territorio di colonizzazione. I rapporti con Roma furono prevalentemente di leale sudditanza, anche se talune leggende narrano ancora di una strenua resistenza sostenuta da alcuni Elvezi, anche dopo la sottomissione a Roma...

La traduzione misteriosa

...un legionario ferito e stanco giunse alla mia tenda. Faceva parte della scorta fornita ai coloni partiti alcune settimane prima per la Gallia e mai giunti a destinazione. Mi disse che la scorta era stata massacrata e i coloni catturati. Il legionario delirava per la febbre, tanto che giunse ad asserire che gli stessi dèi parteciparono al combattimento, giungendo in volo ad aiutare gli Elvezi selvaggi del nord, uccidendo decine di uomini con spade di ghiaccio...

Quando infine le legioni partirono per l’Iberia, una si separò dalle altre e si diresse verso il luogo del massacro di sei anni prima. Il villaggio indicato dal legionario ferito venne spazzato via; non si trovò traccia di dèi o demoni, né, purtroppo, dei coloni scomparsi...



