

Il quinto cilindro

Scenario per **Il Richiamo di Cthulhu**
(Versione d20)
di Paolo Agaraff



Attenzione: contiene *spoiler*!

Questo scenario contiene informazioni che possono svelare colpi di scena e trame nascoste del romanzo omonimo.

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).

Il quinto cilindro
di Paolo Agaraff
Scenario per **Il Richiamo di Cthulhu**
(Versione d20)

Versione 1.0 del 18-07-2010
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

La campagna

Il quinto cilindro è uno scenario tratto dal romanzo omonimo di Paolo Agaraff, edito dalla Edizioni Montag (www.edizionimontag.com).

Alcuni riferimenti e personaggi giocanti de *Il quinto cilindro* sono i medesimi che potete ritrovare negli scenari *Le rane di Ko Samui* e *Filoni di sangue*, scaricabili dal sito di Paolo Agaraff (www.agaraff.com).

Le rane di Ko Samui è tratto dall'omonimo romanzo breve di Paolo Agaraff pubblicato dalla Pequod edizioni (www.pequodedizioni.it), acquistabile anche in PDF presso Arima (www.arima.it).

Filoni di sangue è tratto dall'omonimo racconto, scaricabile liberamente dal sito di Paolo Agaraff (www.agaraff.com).

I tre scenari possono essere giocati in autonomia o come campagna. Se i giocatori hanno già usato i PG comuni alle tre avventure, possono riutilizzare il personaggio eventualmente sopravvissuto, integrando la storia dell'investigatore con le informazioni riportate in questo modulo. Nel caso della campagna, l'ordine di gioco consigliato è: *Le rane di Ko Samui*, *Filoni di sangue*, *Il quinto cilindro*.

Ai lettori affezionati ai tre terribili vecchiacchi, segnaliamo il prequel *I ciccioni esplosivi*, di Pelagio D'Afro (Montag, 2009).

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 Airola, 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 da alcuni 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, però, 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 vengo 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 una vera e propria società in grado di autosostenersi. Il problema del cibo fu risolto in parte grazie a 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 de *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 ed archeologia. Dopo la scomparsa di Pinelli, le pagine restarono sepolte in una cantina, che venne svuotata quasi cento anni dopo da un'impresa che si occupava di rivendita di usato e rottamazione di mobili vecchi.

È così che il plico impolverato, contenuto in una cartellina nera, approda in una baratteria, e quindi tra le mani di Rolando Ruggeri, ex docente di italiano e latino, appassionato di escursionismo e di storia classica. Rolando, affascinato dalla storia e dall'ipotesi di un attraversamento del San Gottardo in epoca cesariana, decide di partire in esplorazione assieme a un gruppo di amici, compresi alcuni scout.

Il 2 aprile 2020 la comitiva parte verso Tiefenbach, dove Rolando 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, quindi prende contatto con alcune guide svizzere disposte ad accompagnarlo nell'impresa, nonostante la fama negativa di cui gode il massiccio del Muttenhörner, nei cui crepacci sono scomparsi troppi esperti scalatori.

Il 7 aprile il gruppo raggiunge Furkapass, dove sorge un piccolo paese, Furka; gli esploratori improvvisati si sistemano in una baita montana e iniziano a esplorare i dintorni.

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

Il 15 aprile, 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 a un effetto naturale determinato dal vento tra le rocce. Incuriositi, 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 forsennatamente 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 officiando il rito. Dopo un rapido e cruento scontro, Rolando viene catturato, mentre gli altri membri del gruppo rimangono uccisi. Per più di un mese Rolando rimane prigioniero nelle galere del Muttenhörner assieme ad altri sventurati noti come "Doni del vento", ovvero schiavi provenienti dal mondo esterno o figli di schiavi nati in cattività. Tuttavia, Ruggero parla la loro lingua e riesce a diffondere in poco tempo il germe della rivolta tra i prigionieri, che a fine maggio sono ormai pronti a ribellarsi ai loro carcerieri, scatenando una rivolta che mai il mondo sotterraneo aveva potuto immaginare.

È il 15 maggio quando alcuni vecchi amici di Rolando si mettono in strada per raggiungerlo in montagna, proprio nel paesino dove aveva promesso di incontrarli. Rolando aveva detto che si sarebbe trasferito per alcuni mesi in Svizzera per cercare conferma ad alcune sue teorie, e per cercare tracce di un insediamento romano. Gli amici non hanno sue notizie da ormai più di due mesi, ma non sono molto stupiti: il vecchio professore si rifiuta di comprare un cellulare, ed è solito fissare appuntamenti con eoni di anticipo. Lo devono incontrare, come d'accordo, in una pensioncina di Tiefenbach: *Glücklich Aufenthalt*.

Investigazioni a Tiefenbach

L'hotel

L'unica pensione di Tiefenbach è *Glücklich Aufenthalt*, gestita da Hadrian e Ludmilla Gewürtz. Hadrian è uno svizzero robusto e rubizzo, dai capelli scuri e gli occhi chiari; Ludmilla ha il fisico tozzo e sgraziato di un terzino a fine carriera. L'albergo risiede in una caratteristica casa in legno a tetto spiovente, fuori dalla quale oscilla un'insegna rappresentante un daino. Qui ha alloggiato Rolando, come si potrà scoprire parlando con i gestori. Ruggero ha infatti lasciato un messaggio per i suoi amici: "Ci vediamo a Furka. Baita di Schwaar. GROSSE novità". Hadrian non avrà problemi a parlare di Rolando: fornirà le date precise della sua permanenza a Tiefenbach e dirà che era ripartito assieme ad alcuni giovani italiani e un paio di guide alpine. La chiacchierata sarà l'occasione per offrire ai tu-

risti una grappa e bersene un paio, sempre sotto lo sguardo critico della moglie Ludmilla.

La biblioteca civica

La vecchia biblioteca è collocata nel municipio della cittadina ed è gestita da un vecchio e sgradevole bibliotecario, Amilcare Burkhardt, che sarà molto scortese nei confronti degli Italiani ("Taliani, piz-za mantolino", sbotterà il vecchio). Non fornirà alcuna indicazione sull'attività di Rolando, e concederà a malincuore agli investigatori la possibilità di usufruire dei testi riportati in biblioteca.

Cercando libri sulle leggende locali (Prova Ricercare, CD 10) si troverà un testo in tedesco che riporta un paio di informazioni interessanti, mischiate ad altre di nessuna utilità (è necessario una Prova Lingua Tedesca, CD 10):

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 déi 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.

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, specifiche 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. Le notizie su Furka fanno spesso riferimento a un foglio locale, *Die Furkapass Zeitung*.

Alcune informazioni, se ricercate, potranno essere trovate senza dover fare alcuna Prova Ricercare: 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 la lingua italiana, 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. La convivenza con questi fenomeni è talmente radicata che la maggior parte degli abitanti ha deciso di sfruttare la situazione, spedendo gli incauti turisti nelle fauci di Favonius per poter poi riciclare i beni abbandonati in paese. Non sarà quindi affatto facile ottenere collaborazione da parte degli abitanti di Furka.

A Furka 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 tro-neggia 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 alto e robusto, con il volto equino, i capelli rossicci appena ingrigiti 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. Una Prova Percepire Inganni (CD 12) 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. Più che altro si limita a sfruttarne gli effetti, requisendo il materiale abbandonato dai turisti scomparsi, così come fanno quasi tutti gli abitanti del paese, con l'eccezione del parroco Kruger (all'oscuro di tutto) e delle vittime del Favonio, Willy Bulgheroni e Georg Christen, che sanno delle sparizioni e delle ruberie ma non le rivelerebbero nemmeno sotto tortura: l'abitudine di arraffare quanto abbandonato dai dispersi è ormai un'usanza tanto consolidata a Furka quanto l'abitudine di non parlarne con nessuno.

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 una Prova Ricercare (CD 10).

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 ad aprile. Il giornale esprime solidarietà e affetto al dottore colpito dal terribile lutto.

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. È uno straniero che va tenuto a debita distanza.

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 Rolando e gli altri scomparsi, si

limiterà a dire che aveva affittato loro la sua baita, ma se ne sono andati verso metà aprile. Con una Prova Percepire Inganni (CD 12) 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. Uno dei loro obiettivi prediletti sono gli allevamenti del centro Anton Mesmer, un centro di recupero per tossicodipendenti dove, per un certo tempo, aveva soggiornato anche Monica Bulgheroni. D'altronde nessuno in zona tende a dare peso alle accuse dei tossicodipendenti. 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 caratteristici che frequentano la taverna è Georg Christen, un vecchio vedovo di origine tedesca, sposatosi a una svizzera e trasferitosi a Furka per vivere in pace. Per sua disgrazia, andando in giro per i dintorni, alla ricerca del giovane figlio disperso nei boschi, 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 tuttora 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 una Prova Ascoltare, CD 15, e una Prova Lingua Tedesca, CD 12) 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 una Prova Osservare (CD 9) 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 una Prova Raccogliere Informazioni (CD 12) e una Prova Lingua Tedesca (CD 10).

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. Sulla porta d'ingresso troneggiano due grosse corna taurine. 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 una Prova

Osservare (CD 12) 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 Rolando Ruggeri e compagnia.

Nella baita, in una piccola biblioteca per i turisti, in mezzo a vari titoli di best seller in inglese e tedesco, si troverà un libro in latino (è necessario una Prova Lingua Latina, CD 15):

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 sottomissione, anche se talune leggende narrano ancora di una strenua resistenza sostenuta da alcuni Elvezi, anche dopo la sottomissione a Roma...

Si tratta di una proprietà lasciata da Rolando, infatti sarà sufficiente sfogliarlo per trovare delle note: 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 una Prova Conoscenze (Storia, CD 14) si potrà datare il riferimento alla missione in Spagna al 45 a.C., quando Cesare, ormai, 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.

I loschi traffici dell'oste

Per gestire i suoi traffici truffaldini l'oste si reca spesso a Tiefenbach con uno scassato pulmino, 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 una Prova Ascoltare (CD 15) e una Prova Lingua Tedesca (CD 14), 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 tratterrà ulteriormente in loco, ogni investigatore dovrà passare una Prova Muoversi Silenziosamente (CD 14), oppure il tipico ramo spezzato tradirà la loro presenza. In tal caso Wilhelm tenterà una rapida fuga, mentre i tre complici passeranno a vie di fatto, tentando di eliminare gli intrusi e 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 Rolando 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 il ritrovamento 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 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. 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.

Bulgheroni eviterà accuratamente di parlare dei trascorsi problemi della figlia con le droghe e del centro per tossicodipendenti Anton Mesmer.

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. 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 abiti mimetici, un armadietto pieno di grappa e un letto duro e scomodo. Esaminando sotto il letto, con una Prova Cercare (CD 14), si può notare una botola. Aprendola si troverà una cassetta chiusa da un lucchetto. La cassetta contiene una pistola, cento munizioni e quindici granate, ricordo dell'epoca in cui Georg militava in gruppi terroristici affini alla banda Bader Meinhof. 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, poco amichevole con gli sconosciuti. In un angolo della casa, in mezzo a un mucchio di rottami che Georg ripescava in giro per la montagna, è possibile rintracciare la vecchia macchina digitale di Rolando, dispersa durante la cattura, passando una Prova Cercare (CD 12). La macchina è scarica, e sarà necessario ricaricare o sostituire le batterie per poter vedere le foto in memoria. Ci sono un paio di foto di Tiefenbach, compresa la pensione *Glücklich Aufenthalt*: Hadrian e Rolando (un tipo rotondo, barbuto e occhialuto) alzano i bicchieri con le guance di un rosso acceso e due sorrisi vagamente ebeti. Seguono: il passo di Furka, qualche istantanea con un pulmino di gitanti, uno stradello nella nebbia, la baita di Schwaar, una serie di paesaggi brulli, tipici della montagna d'altura, la prospettiva di un sentiero, il basso profilo dei ghiacciai e infine alcune foto alquanto enigmatiche. Una mostra l'apertura lontana di una caverna;

un'altra una parete di roccia con scorcio di cielo, fotografata dal basso; l'ultima, infine, è indescrivibile: non ci sono riferimenti per l'alto e il basso e sembra mossa, sfocata o chissà cosa. Inoltre, un volto diafano e maligno, quasi impercettibile ma dai contorni netti, affiora al centro dell'immagine. Se gli investigatori riusciranno a entrare nelle grazie di Georg a forza di offerte di grappa, potranno farsi indicare su una mappa il punto esatto dove è stata rintracciata la macchina fotografica, ovvero la radura degli scavi alle pendici del Muttenhörner.

La polizia

Furka è un paese troppo piccolo e "tranquillo" per avere un proprio ufficio di polizia. Una volta al mese sarà possibile trovare in municipio un incaricato della polizia di Tiefenbach, un vecchio montanaro dai modi rudi, Franz Shiffler, che non ama gli scoccia-tori e darà ben poca fiducia alle iniziative degli investigatori. In sua assenza, l'ordine costituito viene garantito dal Primo Aiutante del Caposezione Militare, ovvero il borgomastro stesso: Hanspeter Pfister. Questa, ovviamente, è garanzia assoluta di insabbiamento per ogni evento legato al Favonius.

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 la spedizione di Rolando) 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 di una 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 siano

Zii-Ves o stranieri, hanno la possibilità di muoversi indisturbati nei sotterranei; essi sono detti Ele-Zii (da *electi*, eletti dal dio).

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 abbrutiti 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 una Prova Conoscenze (Antropologia, CD 10), 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.

In generale, tutti i prigionieri catturati fuori dalle grotte e ridotti in schiavitù vengono chiamati Doni del Vento (*Dona Venti*) e sono prevalentemente svizzeri o nordeuropei. L'aspetto tipico del Dono del Vento (salvo alcune eccezioni, come Rolando) è quindi nordeuropeo: occhi chiari e capelli biondi. I figli dei Doni del Vento sono a loro volta schiavi; la categoria del liberto (lo schiavo liberato) non esiste in questa società sotterranea e oppressiva. Da quando Rolando è stato imprigionato, la struttura sociale dei sotterranei ha subito un grosso scossone: i principi egualitari e sociali del vecchio professore, perfettamente in grado di comunicare in pseudo-latino, hanno subito trovato un pubblico attento e interessato. Molti servi del mondo sotterraneo vengono a sentirlo parlare dalla sua prigione. Il desiderio di ribellione ha iniziato a diffondersi e il progetto di una rivolta ormai serpeggia da settimane nei sotterranei. La rivoluzione potrebbe anche avere successo: gli Zii-ves sono preparati a fronteggiare attacchi dall'esterno, ma non hanno reali difese contro un nemico interno: secoli di acquiescenza li hanno resi pigri e fiduciosi e probabilmente impreparati all'avvento di un novello Spartaco.

Rolando è imprigionato assieme a un erculeo Dono del Vento: Marcuz, uno schiavo gladiatore che lo protegge da ogni rischio fisico e non lo abbandona mai, ascoltando affascinato le sue teorie di libertà, uguaglianza e fraternità.

Tra i suoi accolti schiavi, Rolando è noto come Roo-lan-duz, il *Dii-vinuz*.

Le pendici del Muttenhörner

Il centro Anton Mesmer

Il centro per il recupero dei tossicodipendenti è una piccola fattoria non lontana dalla zona degli schiavi. Sarà sempre possibile trovare vari ragazzi con lo sguardo spento dal metadone intenti a lavorare i campi o a guidare al pascolo le mucche. L'unico che interagirà con gli investigatori sarà un ragazzo romano, Mario Di Pasquale, che accuserà gli abitanti di Furka di tutte le loro disgrazie: la scomparsa delle mucche e le periodiche richieste di trasferirsi altrove. Se interrogato sul fischio dei boschi, Mario dirà che gli capita spesso di sentire cose strane, soprattutto dopo aver fumato una canna di troppo. Una Prova Percepire Inganni (CD 9) farà chiaramente capire che l'interlocutore romano e romanesco non è un soggetto troppo affidabile.

La radura degli scavi

La piccola radura dove Rolando 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. Una Prova Osservare (CD 13) 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 una Prova Conoscenze (Storia, CD 14, o Archeologia, CD 12). Con una Prova Osservare (CD 8) si capirà che la disposizione degli oggetti sembra indicare che gli scomparsi hanno abbandonato il luogo precipitosamente. Non si troverà però alcuna traccia di collutazione, mentre una Prova Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 8), indicherà chiaramente che il tempo trascorso ha ormai cancellato ogni possibilità di individuare la direzione seguita dalla spedizione di Rolando Ruggeri. Una Prova Ascoltare (CD 12), però, consentirà di individuare la direzione da cui deriva un insistente fischio 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, di qui, seguendo il fischio generato dall'albero intagliato (Prova Ascoltare, CD 10), 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 una Prova Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 12), 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, giun-

geranno 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 nenie ubriacanti e trasportando la vittima sacrificale, un alto e biondo Dono del Vento, resosi colpevole di ribellione al suo padrone. Con una Prova Conoscenze (Storia, CD 14, o Archeologia, CD 12), si potrà notare che le vesti dei cultisti, pur essendo rozze, sono state ottenute con tecniche affini a quelle proprie dell'antica Roma. Una Prova Lingua Latina (CD 10) o una Prova Conoscenze (Linguistica, CD 12) 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. Una Prova Miti (CD 12) consentirà di capire cosa rappresenta il totem. L'albero, inoltre, è stato forato in più punti, in modo da reagire come una sorta 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 lenta e sofferta morte giungerà dopo oltre un'ora di tortura, durante la quale lo Zhe-Sar inizierà l'incantesimo per contattare Ithaqua. Il cadavere del malcapitato 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 osserva-

tori 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 delle 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 una Prova Cercare (CD 13) 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 una Prova Conoscenze (Geologia, CD 8), 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 una Prova Cercare (CD 13), la presenza di alcuni crepacci. Se il gruppo non comprende geologi o alpinisti, si potranno far eseguire prove con CD opportunamente maggiorato. 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. Una Prova Conoscenze (Geologia, CD 15) 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 una Prova Osservare (CD 10). 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 (quello con il valore più basso di SAG) non passerà un TS Volontà contro CD 16, 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 TS Riflessi contro CD 14 (si può sempre finire su qualche piattaforma di roccia a mezza altezza) e riducibili di un ulteriore 1D6 con una Prova Equilibrio (CD 18) o Prova Acrobazia (CD 10).

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 grotta enorme, 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 una Prova Lingua Latina (CD 8) 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 ad 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 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 superare una lunga serie di Prove Nascondersi o Muoversi Silenziosamente, 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: è stato eretto per festeggiare il trionfo delle forze romane sui barbari elvetici: l'arco è sobrio e robusto ed è

sormontato da una statua, rappresentante 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. Una Prova Miti (CD 13) 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. Cinque ideogrammi di origine non umana (si possono identificare come alfabeto di Yuggoth con una Prova Miti, CD 16) campeggiano al centro del basamento, sotto la scritta "Porta Bucina": sono la chiave per accedere a un passaggio segreto nei sotterranei di origine aliena. Gli Investigatori potranno notarli con una Prova Osservare (CD 13) e dovranno dire esplicitamente di volerli segnare o memorizzare per poterne far uso al fine di accedere al passaggio segreto.

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 utilizzato 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.

La grotta dei funghi commestibili

L'enorme grotta ha il diametro di 200 metri e il pavimento è completamente ricoperto dagli enormi funghi bianchi. Una Prova Conoscenze (Botanica, CD 13) consentirà di stabilire che la razza è simile a quella dei funghi porcini e, quindi, che risultano essere edibili. Sulle pareti vi è l'onnipresente muschio luminescente. A parte l'apertura che porta alle grotte naturali, visibile con una Prova Cercare (CD 16), la grotta presenta una sola uscita, dalla quale provengono strani ed inquietanti gemiti e urla, causati dalle Scortu-Edul. In un angolo della grotta scroscia una piccola cascata, che si riversa in una larga polla. L'ambiente è saturo di umidità stagnante.

Le serre sotterranee

Nel corso dei millenni i Funghi di Yuggoth hanno sviluppato, mediante successivi incroci, alcune razze di vegetali capaci di sopravvivere 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 inoculato tramite delle spine eiettabili a tutti coloro che giungono a meno di un metro dal bulbo (+8 al TC del lancio). Se il confronto con la COS viene perso, l'anestetico lascia la vittima in uno stato semicomatoso per un totale 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 conficca 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 Seminatori 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 superare una Prova Osservare (CD 12), altrimenti inaleranno inavvertitamente le spore rilasciate dall'albero. A questo punto le spore iniziano a germogliare nel corpo della vittima malcapitata. Ogni giorno, l'individuo colpito dovrà superare un TS Tempra (CD 15). 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 Seminatori più piccoli e passando una Prova Osservare (CD 10) 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 a una vegetazione dal colore grigio malsano. I Seminatori di Morte sono ben visibili, mentre, per notare i bulbi (spesso circondati dai corpi rinsecchiti di topi morti) è necessario passare una Prova Osservare (CD 10). In mezzo a queste strane e 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 come attutita 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 una Prova Miti (CD 14) 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 sdruciolevoli. 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 un punto ferita, un punto COS e un punto CAR ogni round. Una delle pareti è coperta da dodici ideogrammi che ricordano quelli alla base dell'arco di trionfo che si erge vicino al Foro della città (vedi paragrafo relativo). Se gli Investigatori li avranno notati ma non memorizzati, per ricostruire l'esatta sequenza dovranno superare una Prova Concentrazione (CD 18). Percuotendo con un oggetto metallico i cinque simboli nella medesima sequenza riportata sul basamento dell'arco si leveranno nell'aria le note Sol, La, Fa, Fa, Do, quindi la porta ruoterà su se stessa, rivelando uno stretto cunicolo. Al termine del cunicolo si aprirà una specie di ombra nera che galleggia a mezz'aria. Si tratta di un varco dimensionale che conduce in una grotta sul lato opposto del Muttendorfer, a circa otto ore di cammino dal Furkapass. Il passaggio attraverso il varco costa un punto SAN e un punto magia. Veder scomparire i propri compagni costa un punto SAN (se non si passa la Prova di Sanità).

La grotta della morte

Non essendovi il muschio fluorescente, la grotta è buia, salvo per un'indistinta luminescenza, di causa 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. Una Prova Conoscenze (Demolizioni, CD 8) consentirà esclusivamente di capire che un'esplosione ha causato grossi danni. Tutto l'ambiente è contaminato da radiazioni pesanti. Ogni trenta secondi tutti coloro che sono entrati nella grotta dovranno superare un TS Tempra (CD 15), altrimenti perderanno un PF e un 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 tre 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. Una Prova Osservare (CD 12) consentirà di notare una sola donna dal comportamento ancora 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 ai 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 Rolando e il suo fido Mar-Cuz. Nessuna guardia controlla i prigionieri. Le catene (chiuse 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 una Prova Riparare (CD 11) o una Prova Scassinare Serrature (CD 8). 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 una Prova Conoscenze (Geologia, CD 14) si potrà capire che le miniere sono state ricavate all'interno di filoni di minerali metallici, ormai quasi esauriti. Inoltrandosi, si noterà che le costruzioni sono pericolanti: ogni dieci metri gli investigatori dovranno passare un TS Volontà contro CD 13 oppure subiranno 1D2 PF a causa della caduta di sassi e pietrisco (evitabili con un TS Riflessi contro CD 12). Se il TS Volontà fallirà clamorosamente (risultato del dado pari a 1) 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 una Prova Conoscenze Storia, CD 14 o una Prova Conoscenze Archeologia, CD 11), in cui però intervengono alcuni fattori stilistici decisamente anomali. In particolare, il pantheon degli dèi rappresentato dai bassorilievi 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 ed 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.

I Recettori Organici Elementari (ROE)

Hanno l'aspetto di uno strano insetto, un incrocio tra un lethocerus, la pulce gigante d'acqua, e una blatta molto grossa. In realtà sono sensori ottici mobili utilizzati dai Mi-Go per tenere monitorate le miniere, anche quelle da tempo abbandonate come nel nostro caso. Mentre gireranno per i sotterranei, gli investigatori incontreranno molti di questi strani insetti, considerati sacri dagli Zii-ves. Se gli investigatori avessero la cattiva idea di volerli sistematicamente distruggere, i Mi-Go potrebbero decidere di distruggere la colonia, ritenendola fuori controllo (nel caso in cui il più sfortunato del gruppo, con il minimo valore di SAN, non passi un TS Volontà contro CD 13). In tal caso, gli investigatori avranno meno di mezz'ora per allontanarsi dai sotterranei o rimanere schiacciati dalle macerie, in mezzo a uno scenario dantesco, con i massi che precipitano dal soffitto, le case che vengono divorate dalle fiamme e la luce che si va gradualmente spegnendo.

Come risolvere al meglio l'avventura

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

Georg e Bulgheroni sono due possibili alleati, che possono fornire un pieno appoggio agli investigatori in tutte le fasi della loro ricerca, a patto di rendersi disponibili a cercare di riportare a casa anche Monica Bulgheroni. Una richiesta di supporto al parroco, invece, risulterà controproducente: il parroco si rivolgerà al borgomastro, mettendo a rischio la vita degli investigatori stessi: per preservare la loro fonte di reddito, i buoni abitanti di Furka, capitanati da Pfister, decideranno di eliminarli, dandoli in pasto alle misteriose presenze che abitano i boschi, ovvero il Favonius e i suoi folli adoratori. Con l'occasione, Pfister e i suoi, cercheranno di levarsi dai piedi anche i due traditori: Georg Christen e Willy Bulgheroni.

Per riuscire a liberare i prigionieri è opportuno entrare nelle grotte tramite la strada meno rischiosa, utilizzando l'ingresso naturale

ed evitando il più possibile gli scontri con gli abitanti del mondo sotterraneo. Giocando d'astuzia ed evitando di essere intercettati si potrà riuscire a portare in salvo Rolando. Tuttavia, anche dopo aver liberato l'amico sarà tutt'altro che facile convincerlo a uscire: il vecchio professore insisterà per scatenare una ribellione dei Doni del Vento, e a meno di convincerlo (Prova di Diplomazia, CD 15, a meno di trovare motivi abbastanza validi per farlo desistere) il tentativo di liberazione si trasformerà in una vera e propria rivolta sotterranea, grazie anche al supporto dell'erculeo Mar-cuz che aiuterà Rolando in ogni impresa, difendendolo anche dai suoi stessi amici. In caso di rivolta, gli schiavi uccideranno i padroni e si impadroniranno dei bastoni criogenici. Se la ribellione sarà abbastanza efficace e la conseguente distruzione cruenta e devastante (distruzione di ROE, annientamento dei sistemi di illuminazione, incendi ecc.), gli allarmi automatici predisposti dai Mi-Go faranno scattare una pronta reazione: gli osservatori alieni opteranno per la distruzione della colonia fuori controllo, tramite una rapida implosione delle grotte. In tal caso, gli investigatori avranno meno di mezz'ora per allontanarsi dai sotterranei o rimanere schiacciati dalle macerie.

Se invece gli investigatori riusciranno a fuggire senza causare la distruzione dei sotterranei e vorranno distruggere definitivamente il covo di cultisti, avranno bisogno dell'aiuto di Georg Christen. Questi potrà mettere a disposizione le sue armi per abbattere il totem delle evocazioni e minare i due ingressi alle cave, facendoli saltare. Dopo aver partecipato alla distruzione del mondo sotterraneo, Georg recupererà per la gioia la voce perduta in passato a causa dello shock.

Se gli investigatori eviteranno di porre fine all'esistenza degli adoratori del Favonius, oppure se giungeranno alla missione punitiva finale ma senza aver scoperto l'ingresso naturale delle grotte, allora ai cultisti rimarrà una via d'uscita dalla quale un giorno l'orrore spunterà di nuovo.



(Pagina lasciata intenzionalmente vuota)



I personaggi non giocatori

Rolando Ruggeri o Roo-lan-duz, il Dii-vinuz (filologo classico e capo scout)

Maschio di 3° Livello (opzione difensiva); DV 3D6+3; PF 14; Iniz +0 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +2 mischia, +2 distanza; TS Temp. +5, Rifl. +1; Vol. +4; FOR 12, DES 11, COS 14, INT 13, SAG 13, CAR 14, SAN 40.

Abilità: Diplomazia +6, Raccogliere Informazioni +5, Nascondersi +4, Parlare Lingua Latina +6, Parlare Lingua Greca +5, Conoscenze (Occultismo) +4, Conoscenze (Storia) +6, Conoscenze (Archeologia) +3, Cercare +2, Conoscenza delle Terre Selvagge +3, Percepire Inganni +2.

Talenti: Ispirare Fiducia, Occhio Fino, Persuasione.

Rolando appare stranamente in forma, nonostante il lungo periodo passato in cattività. La stazza massiccia e la lunga barba sono quelle di sempre, e i Doni del Vento lo hanno aiutato a mantenersi in forma, recandogli cibo e bevande purché parlasse loro, raccontando storie nuove e verità sconvolgenti, come il fatto che tutti gli uomini sono uguali e devono poter avere gli stessi diritti. Nonostante sia fisicamente in salute, nei suoi occhi brilla un fondo di follia.

Mar-cuz (gladiatore)

Maschio di 3° Livello (opzione offensiva). DV 3D6+6; PF18; Iniz +0 (DES); VEL 9m; CA 10; ATT +6 mischia, +3 distanza; TS Temp. +5, Rifl. +1; Vol. +1; FOR 17, DES 11, COS 14, INT 10, SAG 10, CAR 12, SAN 50.

Abilità: Acrobazia +3, Equilibrio +3, Saltare +4, Intimidire +4, Ringhiare Rabbiosamente +6, Osservare +3, Nascondersi +2, Ricercare +2, Lingua neolatina +3.

Talenti: Incalzare, Competenza nelle armi da mischia, Resistenza fisica.

Mar-cuz è un erculeo schiavo gladiatore, biondo e imponente, finito in prigionia con Rolando e autonominatosi suo protettore. È il suo primo discepolo, sempre pronto a obbedire a ogni suo ordine.

Arma	Modificatore	Danno
Daga	+6	1D6+3
Pugno	+6	1D6+3
Presa di lotta	+6	Speciale

Effetto speciale presa di lotta: FOR contro FOR per immobilizzare e poi soffocare/1D6+1D6.

Wilhelm Schwaar (l'oste)

Maschio di 3° Livello (opzione difensiva); DV 3D6+6; PF15; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 13; ATT +3 mischia, +2 distanza; TS Temp. +6,

Rifl. +2; Vol. +2; FOR 14, DES 13, COS 16, INT 13, SAG 12, CAR 13, SAN 40.

Abilità: Ascoltare +3, Diplomazia +3, Raccogliere Informazioni +4, Raggiungere +4, Osservare +2, Parlare Lingua Italiana +2, Parlare Lingua Francese +7, Percepire Inganni +3, Guidare Auto +2. Lingua madre Tedesco.

Talenti: Robustezza, Furtività, Persuasione.

Il panciuto e astuto oste è radicalmente contrario all'uso delle armi; ama la truffa raffinata e 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 e tutore dell'ordine di Furka)

Maschio di 4° Livello (opzione offensiva); DV 4D6+4; PF16; Iniz +2 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +4 mischia, +4 distanza; TS Temp. +2, Rifl. +2; Vol. +4; FOR 13, DES 13, COS 13, INT 15, SAG 11, CAR 13, SAN 55.

Abilità: Ascoltare +6, Percepire Inganni +8, Intimidire +10, Osservare +5, Parlare Lingua Italiana +6, Parlare Lingua Francese +7, Raggiungere +9. Lingua Madre Tedesco, Conoscenze (Legge) +3.

Talenti: Persuasione, Volontà di Ferro, Competenza nelle armi (doppietta).

Il borgomastro, un uomo alto e robusto, con il volto equino, i capelli rossicci appena ingrigiti dagli anni, e gli occhi chiari, ha (come tutti gli abitanti di Furka) un timore reverenziale nei confronti dei "luoghi proibiti", che tuttavia sfrutta assieme a Schwaar e a buona parte della comunità montana per arricchirsi, rubando ai dispersi ogni bene. Se gli investigatori accuseranno i suoi compaesani, cercherà di imprigionarli oppure di spingerli a investigare nelle zone dominate dal Favonius.

Arma	Modificatore	Danno
Doppietta .20	+4	2D6/1D6/1D3

Monica Bulgheroni (la figlia del veterinario)

Femmina di 2° Livello (opzione offensiva); DV 2D6+4; PF 11; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +3 mischia, +3 distanza; TS Temp. +2, Rifl. +1; Vol. +4; FOR 13, DES 12, COS 14, INT 13, SAG 13, CAR 15, SAN 35.

Abilità: Ascoltare +3, Conoscenze (Botanica) +1, Conoscenze (Archeologia) +3, Equilibrio +5, Parlare Lingua Francese +3, Parlare Lingua Italiana +1. Lingua Madre Tedesco.

Talenti: Resistenza Fisica, Volontà di Ferro.

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 una Prova di Diplomazia (CD 12).

Georg Christen (montanaro muto)

Maschio di 3° Livello (opzione offensiva); DV 3D6+8; PF 17; Iniz +0 (DES); VEL 9m; CA 10; ATT +6 mischia, +3 distanza; TS Temp. +5, Rifl. +1; Vol. +1; FOR 16, DES 11, COS 14, INT 10, SAG 10, CAR 9, SAN 20.

Abilità: Ascoltare +4, Conoscenza delle Terre Selvagge +8, Parlare Lingua Italiana +2, Parlare Lingua Francese +2, Equilibrio +5, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi +2, Scalare +8, Utilizzare corde +5. Lingua Madre Tedesco. Ovviamente è in grado di capire l'italiano, il francese e il tedesco, anche se non le parla a causa del mutismo.

Talenti: Competenza nelle armi (Esplosivi), Competenza nelle armi (Pistola), Competenza nelle armi (Doppietta).

Dopo una giovinezza movimentata a causa delle proprie simpatie per il mondo del terrorismo rosso (aveva avuto anche contatti con la banda Bader Meinhof), si è sposato e trasferito in Svizzera, dove ha condotto una vita serena fino alla morte della moglie, avvenuta durante il parto. Il bambino, da piccolo, si è perso nei boschi, dove è scomparso (in realtà, è divenuto un Dono del Vento e vive schiavo nel mondo sotterraneo). Georg non si è rassegnato alla scomparsa del figlio e ha continuato a cercarlo per anni alle pendici del Muttenhörner, finché non si è imbattuto in Ithaqua. La dipartita dell'adorata consorte, la scomparsa del figlio e infine la vista di Ithaqua lo hanno condotto in uno stato di forte instabilità psicofisica. Se seguirà gli investigatori nei sotterranei, potrà incontrare il figlio, riconoscendolo anche da adulto grazie a una grossa voglia rossa sul viso.

Arma	Modificatore	Danno
Pistola .38	+3	1D10
Doppietta .20	+3	2D6/1D6/1D3

Joseph (il fedele cane di Georg)

DV 2D8+4, PF 14, Iniz +2 (DES), Vel 12m, CA 15 (+2 DES, +4 naturale), ATT +3 mischia, FOR 15, COS 15, DES 15, INT2, SAG 12, CAR 6. Qualità Speciali: Olfatto acuto. Abilità: Ascoltare +5, Osservare +6, Latrare in Modo Orribile +10.

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

Arma	Modificatore	Danno
Morso	+3	1D6+3

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

Maschi di 1° Livello (opzione offensiva); DV 1D6+1; PF 5; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +2 mischia, +2 distanza; TS Temp. +1, Rifl. +3; Vol. 0; FOR 13, DES 12, COS 13, INT 11, SAG 10, CAR 10, SAN 35.

Abilità: Nascondersi +4, Conoscenza delle terre selvagge +2, Osservare +1, Muoversi silenziosamente +2. Lingua Madre Tedesco.

Talenti: Competenza nelle armi (Doppietta).

Arma	Modificatore	Danno
Doppietta .20	+2	2D6/1D6/1D3

I paesani di Furka

Il generico paesano di Furka ha caratteristiche analoghe ai tre ladri di bestiame prima descritti.

Lothar Kruger (il giovane parroco)

Maschio di 2° Livello (opzione difensiva); DV 2D6; PF 7; Iniz +1 (DES); Vel 9m; CA 13; ATT +0 mischia, +1 distanza; TS Temp. +3, Rifl. +4; Vol. +0; FOR 10, DES 12, COS 10, INT 10, SAG 11, CAR 13, SAN 70.

Abilità: Diplomazia +4, Conoscenze (Occultismo) +2, Conoscenze (Storia) +3, Parlare Lingua Francese +2, Parlare Lingua Italiana +4, Parlare Lingua Latina +2, Guarire +2. Lingua Madre Tedesco.

Talenti: Ispirare fiducia, Persuasione.

Il giovane parroco è del tutto all'oscuro dei traffici di Schwaar e dei suoi compaesani. Si renderà disponibile ad aiutare gli investigatori, ma la sua ingenuità potrebbe rivelarsi pericolosa (insisterà ad esempio per rivolgersi al borgomastro).

Franz Schiffler (tutore dell'ordine di Tiefenbach)

Maschio di 2° Livello (opzione difensiva); DV 2D6+2; PF13; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 13; ATT +2 mischia, +2 distanza; TS Temp. +1, Rifl. +4; Vol. +3; FOR 13, DES 13, COS 13, INT 12, SAG 10, CAR 10, SAN 50.

Abilità: Percepire Inganni +3, Conoscenze (Legge) +5, Intimidire +4, Diplomazia +6, Osservare +2, Parlare Lingua Italiana +1, Parlare Lingua Francese +2, Conoscenza delle Terre Selvagge +4. Lingua Madre Tedesco.

Talenti: Competenza Armi (Pistola), Occhio Fino.

Schiffler non sa nulla dei traffici degli abitanti di Furka e preferisce restare all'oscuro di tutto. Non ama le grane e odia gli stranieri.

Arma	Modificatore	Danno
Doppietta .20	+2	2d6/1d6/1d3
Pistola .38	+2	1d10

I Mostri (e i loro amici)

Favonius

Grande Antico Mastodontico. DV 27D12+189; PF 513; Iniz. +4; Vel. 36m; CA 36 (-4 TAG, +27 naturale, +3 divina); Attacchi e danni Vedi tabella e descrizione, Faccia/Portata 6m per 6m/6m; Qualità speciali: qualità divine, riduzione del danno 38/+4, RI 35, scurovisione 18m, sottotipo del freddo, sottotipo incorporeo, resistenza al fuoco 23, resistenza al suono 23; TS: Temp. +25, Rifl. +18, Vol. +22; FOR 34; DES 10; COS 25; INT 22; SAG 18; CAR 14.

Abilità: Ascoltare +29, Cercare +31, Concentrazione +32, Conoscenza delle terre selvagge +29, Conoscenze (arcane) +31, Conoscenze (locali) +16, Conoscenze (non morti) +20, Conoscenze (piani) +31, Conoscenze (religioni) +31, Miti di Cthulhu +31, Muoversi silenziosamente +25, Nascondersi +13, Sapienza Magica +31, Scrutare +31.

Talenti: Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare Migliorato, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Spaccare l'Arma Potenziato, Spinta Migliorata.

Grado di sfida: 25.

Clima/Terreno: Freddo.

Perdita SAN: 1d10/1d100.

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	Modificatore	Danno
Vento (Str)	TS riflessi CD 29	20D6
Fulmine di ghiaccio (Str)	+38	5D12
Artigli (x2)	+38	2D8+12
Pestata	+33	2D6+6

Vento e Fulmine di ghiaccio possono essere usate una volta al giorno.

Zii-Ves

Maschio di 1° Livello (opzione difensiva); DV 1D6+3; PF 7; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 13; ATT +2 mischia, +1 distanza; TS Temp. +3,

Rifl. +3; Vol. +2; FOR 15, DES 13, COS 16, INT 12, SAG 11, CAR 11, SAN 40.

Abilità: Percepire Inganni +2, Osservare +2, Parlare Lingua Latina +1, Scalare +3, Conoscenza delle Terre Selvagge +5. Lingua Madre Neolatino.

Talenti: Competenza Armi (armi da mischia).

Grado di sfida: 1.

Arma	Modificatore	Danno
Bastone o Mazza	+2	1D4+2
Lancia	+2	1D6+2

Scortu-Edul

Femmine di 1° Livello (opzione difensiva); DV 1D6; PF 4; Iniz +0 (DES); VEL 9m; CA 12; ATT -1 mischia, -1 distanza; TS Temp. +4, Rifl. +1; Vol. +0; FOR 8, DES 9, COS 14, INT 10, SAG 10, CAR 10, SAN 0.

Abilità: Gemere Lamentosamente Ininterrottamente +10, più diverse altre abilità variamente disgustose, ma di scarso interesse.

Talenti: Resistenza Fisica.

Grado di sfida: 0.

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

Maschio di 2° Livello (opzione offensiva); DV 2D6+6; PF14; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 14 (armatura di cuoio); ATT +4 mischia, +3 distanza; TS Temp. +4, Rifl. +4; Vol. +1; FOR 15, DES 13, COS 16, INT 13, SAG 12, CAR 13, SAN 40.

Abilità: Utilizzare Corde +3, Ascoltare +1, Intimidire +4, Scalare +3, Osservare +2, Miti di Cthulhu +1, Conoscenze (Occultismo) +1, Parlare Lingua Latina +2, Conoscenza delle Terre Selvagge +5. Lingua Madre Neolatino.

Talenti: Robustezza, Competenza Armi (armi da mischia).

Grado di sfida: 2.

Arma	Modificatore	Danno
Bastone o Mazza	+4	1D4+2
Lancia	+4	1D6+2
Daga	+4	1D6+2

Zhe-Sar

Maschio di 5° Livello (opzione offensiva); DV 5D6+15; PF 32; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 16 (armatura di cuoio con borchie di metallo); ATT +6 mischia, +5 distanza; TS Temp. +4, Rifl. +3; Vol. +5; FOR 17, DES 14, COS 16, INT 13, SAG 12, CAR 13, SAN 40.

Abilità: Utilizzare Corde +4, Diplomazia +10, Percepire Inganni +8, Ascoltare +3, Intimidire +10, Scalare +4, Osservare +6, Miti di Cthulhu +3, Conoscenze (Occultismo) +4, Parlare Lingua Latina +6, Conoscenza delle Terre Selvagge +9, Concentrazione +7. Lingua Madre Neolatino.

Talenti: Robustezza, Competenza Armi (armi da mischia), Maestria.

Grado di sfida: 5.

Sa utilizzare 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. In caso di combattimento, se ne avrà tempo, lo Zhe-Sar lancerà il Lamento Terrorizzante prima di gettarsi nella mischia.

Arma	Modificatore	Danno
Bastone o Mazza	+6	1D4+3
Lancia	+6 (+5 se scagliata)	1D6+3
Daga	+6	1D6+3
Arma Criogenica	+5	1D10

Gli incantesimi

Lamento Terrorizzante: (Terror Wail)

Terror Wail, tradotto dall'articolo: "A Ghastly Grimoire" di Dean Shomshak - Dragon, Oct '87 e quindi adattato a Cthulhu D20.

Componenti: V.

Costo: 1 danno Int e 1 punto San.

Tempo di lancio: 1 azione.

Raggio di azione: Vicino (7,5m+ 1,5m per ogni 2 livelli).

Bersaglio: tutte le creature presenti nell'area.

Durata: concentrazione.

Tiro salvezza: nessuno.

Chiunque ascolti questo spaventoso ululato magicamente amplificato deve superare con successo una Prova di Sanità o perdere 1D3 SAN e fuggire per 2-5 round in preda a un cieco panico. Anche coloro che superano la Prova di Sanità avvertiranno spasmi di terrore e se non conoscono o non sospettano la sorgente del lamento decideranno di non cercarla. Il lamento emesso dallo Zhe-Sar assomiglia in maniera inquietante all'ululato del Favonius.

Esperienza e incremento di sanità

Obiettivi parziali

- Scoprire i loschi traffici degli abitanti di Furka (in particolare, di Schwaar e Pfister).
- Trovare l'ingresso naturale alle grotte.
- Trovare Rolando Ruggeri.
- Trovare Monica Bulgheroni.
- Liberare i prigionieri.
- Uscire dalle grotte con Monica e Rolando, sani e salvi.
- Distruggere ogni accesso alle grotte o comunque giungere alla devastazione dei sotterranei.

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.



I personaggi giocanti

Filippo Vespasiani, impiegato ACI in pensione, 65 anni

Maschio di 3° Livello (opzione difensiva); DV 3D6; PF14; Iniz -1 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +1 mischia, +0 distanza; TS Temp. +1, Rifl. +2; Vol. +3; FOR 10, DES 9, COS 10, INT 12, SAG 16, CAR 11, SAN 50.

Abilità: Ascoltare +4, Addestrare Animali +4, Empatia Animale +5, Borbottare tra sé e sé +9, Conoscenze (Contabilità) +6, Percepire Inganni -2, Osservare +4, Parlare Lingua Inglese +3, Conoscenze (Legge) +4, Nascondersi +6, Conoscenza delle Terre Selvagge +3, Demolizioni +2, Disattivare Congegni +2, Ricercare +3.

Talenti: Affinità Animale, Abilità Perfezionata (Nascondersi), Cautela.

Arma	Modificatore	Danno
Coltellino svizzero	+1	1D3

Descrizione fisica — È alto, grigio e peloso, come un grosso ragno canuto, e cammina come se reggesse il mondo sulle spalle. Gli occhi sono scuri e i capelli brizzolati. Potrebbe anche essere considerato un uomo interessante, se non fosse per lo sguardo perso e la postura curva.

Famiglia e amici — Filippo è uno scapolone d'oro, che vive in un appartamento al piano superiore di quello della mamma ultranovantenne. Ha alcune amicizie femminili, ma non si è mai legato stabilmente con nessuna, più per pigrizia che per altri motivi. È una persona sociale e socievole, amante delle passeggiate in montagna e degli incontri conviviali.

Storia dell'Investigatore — Ci sono persone a cui niente o nessuno potrebbe far perdere la pazienza, predisposte naturalmente a un'accettazione fatalista degli eventi: Filippo Vespasiani è una di queste. Decenni trascorsi allo sportello del Pubblico Registro Automobilistico, fronteggiando gli interlocutori con la sacralità di un'icona burocratica, ne hanno plasmato il carattere: hanno forgiato una formidabile corazza contro l'aggressività altrui, oltre all'invidiabile capacità di estraniarsi dall'assedio di un mondo ostile. L'unico interlocutore che riesce talvolta a mandarlo in bestia è Alessio Principi. Nutre invece una sincera simpatia per i coniugi Timpani, i professori in pensione Cosetta e Arcibaldo, e considera un ottimo amico Giacinto Panetta. Filippo reputa a volte un po' irritante la spocchia della loro guida, Helmuth Manzardo, il più giovane della comitiva, maestro di sci e amico di Giacinto, ma in fondo pensa che sia una brava persona.

È molto lieto di essere venuto a fare questa gita in montagna, sia perché non vede l'ora di incontrare il vecchio amico Rolando, sia perché apprezza le passeggiate tra i boschi, essendo iscritto al CAI da oltre vent'anni.

Equipaggiamento — Porta sempre con sé il suo coltellino svizzero mille usi e una torcia elettrica, utilissima quando cala il sole e ci si ritrova lungo sentieri oscuri, tra boschi silenziosi.

Frase caratteristica — “Oddioddioddio...”

Giacinto Panetta, avvocato in pensione, 64 anni

Maschio di 3° Livello (opzione offensiva); DV 3D6-3; PF 13; Iniz +0 (DES); VEL 9m; CA 10; ATT +4 mischia, +3 distanza; TS Temp. +0, Rifl. +1; Vol. +3; FOR 12, DES 11, COS 9, INT 14, SAG 10, CAR 14, SAN 50.

Abilità: Diplomazia +5, Raccogliere Informazioni +5, Cercare +4, Percepire Inganni +5, Osservare +3, Intrattenere +3, Parlare Lingua Inglese +3, Conoscenze (Legge) +6, Conoscenze (Preparare Atroci Beveroni Alcolici) +9, Raggiungere +6, Intimidire +2, Ricercare +4.

Talenti: Ispirare Fiducia, Occhio Fino, Persuasione.

Arma	Modificatore	Danno
Testata	+4	1D3
Pugno	+4	1D3

Testata e pugno causano danni debilitanti.

Descrizione fisica — Giacinto è alto e robusto, ha gli occhi chiari e doveva essere biondo, prima che il Tempo gli falcidiasse la chioma. Ha una marcata “erre moscia”.

Famiglia e amici — Molte donne, nessuna per sempre. Giacinto è fondamentalmente un solitario che si riunisce talvolta in branco per estemporanee libagioni. Nonostante ciò ha un forte senso dell'amicizia.

Storia dell'Investigatore — L'avvocato Panetta, un anarchico irreggimentato in una vita da libero professionista, è convinto di averle viste tutte, di aver provato tutto. Pensa che il proprio cinismo, annaffiato da decenni di dieta alcolica e alimentato da una vita da squalo penalista (un mestiere che ama e odia al contempo), lo abbia reso incapace di sorprendersi, se non di spaventarsi. Penso di poter affrontare la vecchiaia e la morte con il suo usuale atteggiamento indifferente, facendosi scolpire un giorno sulla lapide la stessa iscrizione che fregia la tomba di Bukowski, beffarda e irriverente: “Don't try”, “Non provateci”. Nonostante il suo sarcasmo nutre una sincera amicizia per Filippo Vespasiani e apprezza la compagnia degli altri vacanzieri, soprattutto quella di Alessio Principi, la sua vittima preferita. L'ingiustificata supponenza del compagno di vacanza lo rende facile vittima delle continue frecciate sarcastiche dell'avvocato in pensione. Ammira l'incredibile resistenza fisica della professoressa Cosetta Timpani e la capacità di resistenza passiva del marito Arcibaldo. Per quanto riguarda Helmuth Manzardo, lo considera il perfetto compagno per una bevuta e un'arrampicata in montagna: i due si frequentano da anni, ritrovandosi periodicamente sui campi da sci.

Giacinto non vede l'ora di incontrare il vecchio amico Rolando, con il quale condivide ideali politici (tra l'anarchico e il giacobino) e una visione epicurea e godereccia della vita.

Equipaggiamento — Non si separa mai dalla sua fiaschetta di Whiskey, dalla scorta di sigari e dal fido zippo sempre carico.

Frase caratteristica — “Un buon Boughetti, povca puttana!” (rivolto al barista di turno.

Alessio Principi, commerciante in pensione, 64 anni

Maschio di 3° Livello (opzione difensiva); DV 3D6+3; PF 15; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 13; ATT +1 mischia, +2 distanza; TS Temp. +2, Rifl. +4; Vol. +5; FOR 10, DES 13, COS 13, INT 10, SAG 11, CAR 13, SAN 55.

Abilità: Aggrottare le Ciglia con Aria Sdegnosa +9, Ascoltare +5, Diplomazia -1, Guidare Auto +3, Guidare Barche a Motore +2, Guidare Barche a Vela +3, Osservare +5, Parlare Lingua Inglese +5, Parlare Lingua Tedesca +1.

Talenti: Competenza Armi (Doppietta), Volontà di Ferro, Ricchezza.

Arma	Modificatore	Danno
Doppietta da caccia	+2	2D6/1D6/1D3

Descrizione fisica — Alessio è basso e tarchiato, con i capelli castani corti e gli occhi chiari in costante atteggiamento di disapprovazione.

Famiglia e amici — Ha tre ex mogli e due figli che, praticamente, non gli rivolgono più la parola. Dichiara di avere innumerevoli amici, in realtà ha soprattutto conoscenti.

Storia dell'Investigatore — Ultimo rampollo di una famiglia di piccoli commercianti di una città di provincia, forgiato nel crogiolo culturale di generazioni di perbenisti, Alessio è il sostenitore del valore della forma al posto della sostanza: avere e apparire contano decisamente più che essere. Per questo motivo stima Giacinto, ex avvocato di grido, mentre non risparmia il suo sarcasmo per tutti gli altri compagni di viaggio (l'impiegatuccio Filippo, i professorucoli Cosetta e Arcibaldo e il rozzo montanaro Helmuth Manzardo), rei di non aver eccelso nella scalata al successo. Ovviamente lui sa fare tutto e, potenzialmente, tutto meglio degli altri. O almeno è ciò che dice, per celare la sua costante insicurezza.

Alessio apprezza la vasta cultura di Rolando, l'ex professore che devono incontrare in montagna, ma non perde occasione per stigmatizzare il suo girovita, la sua barba incolta e il suo approccio un po' naïf all'esistenza.

Per l'occasione della gita in montagna, si è anche procurato un permesso di caccia e una doppietta, assecondando l'insistenza di Arcibaldo.

Equipaggiamento — A un gentleman non devono mai mancare i capi griffati. Inoltre ha tutta l'attrezzatura da montanaro, compresa piccozza e chiodi da roccia: non sa usarli, ma fanno tendenza.. Ha anche un'abbondante scorta di munizioni per la doppietta.

Frase caratteristica — “Se non fossi il signore che sono ti manderei affanculo.”

Helmuth Manzardo, maestro di sci, 56 anni

Maschio di 3° Livello (opzione offensiva); DV 3D6+3; PF 16; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 10; ATT +5 mischia, +6 distanza; TS Temp. +5, Rifl. +4; Vol. +0; FOR 14, DES 16, COS 14, INT 11, SAG 9, CAR 15, SAN 40.

Abilità: Ascoltare +2, Conoscenza delle Terre Selvagge +6, Osservare +5, Parlare Lingua Italiana +2, Parlare Lingua Francese +2, Equilibrio +5, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi +2, Scalare +8, Utilizzare corde +5. Lingua Madre Tedesco.

Talenti: Abilità Perfezionata (Scalare), Ambidestria, Tempra Possente.

Arma	Modificatore	Danno
Testata	+5	1D4+2
Pugno	+5	1D3+2

Testata e pugno causano danni debilitanti.

Descrizione fisica — Nonostante l'età, Helmuth è agile e scattante, e mantiene un aspetto decisamente atletico e piacevole, da rude uomo di montagna. Innumerevoli sono le sue vittime in campo sentimentale.

Famiglia e amici — Helmuth era sposato con Ludmilla Ullman, una popputa e trecciuta teutone bionda, morta a causa di una slavina. Non ha figli.

Storia dell'Investigatore — Helmuth nasce a Saint Moritz da padre svizzero del Canton Ticino e madre tedesca. Dopo una giovinezza movimentata e un matrimonio molto precoce, Helmuth rimane vedovo e comincia a girare il mondo, insegnando lo sci nelle piste di mezza Europa. È così che ha modo di conoscere Giacinto Panetta, uno dei pochi esseri viventi che può rivaleggiare con lui nell'abilità di scolare birra. Helmuth considera tipi buffi i compagni di vacanza dell'ex avvocato: i due anziani insegnanti in pensione (Cosetta e Arcibaldo) sembrano usciti da una striscia comica, basta guardarli per farsi quattro risate, peccato che loro non gradiscano sempre la sua ilarità. Filippo sembra un grosso ragno, goffo e fuori posto ovunque lo si metta. Alessio, infine, con il suo atteggiamento da cittadino di provincia, è il bersaglio perfetto di frizzi e lazzi. Non c'è che dire, ovunque si vada, con questa comitiva ci si può divertire. Anche quell'altro tipo che devono incontrare in montagna, Rolando, sarà sicuramente un tipo fuori dall'ordinario, con cui farsi quattro risate.

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

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

Cosetta Marini in Timpani, insegnante di lingue in pensione, 60 anni

Femmina di 3° Livello (opzione offensiva); DV 3D6+6; PF 16; Iniz +1 (DES); VEL 9m; CA 11; ATT +2 mischia, +4 distanza; TS Temp. +3, Rifl. +2; Vol. +4; FOR 9, DES 12, COS 14, INT 15, SAG 12, CAR 12, SAN 60.

Abilità: Raggiare +4, Intimidire +5, Parlare Lingua Inglese +6, Parlare Lingua Tailandese +3, Parlare Lingua Tedesca +2, Parlare Lingua Francese +3, Vituperare con Voce Gelida +9, Nascondersi +3, Percepire Inganni +2, Ricercare +6.

Talenti: Arma Preferita (Spray Antiscippo), Persuasione, Resistenza Fisica.

Arma	Modificatore	Danno
Spray antiscippo (30 cariche)	+4/+2	accecaimento

Attacco: +4 (a meno di 30 cm), +2 (tra 30 e 60 cm).

Accecaimento: la vittima dello spray deve effettuare un TS Tempra (CD 16). A seconda che lo passi o meno resterà accecata per 3D10/6D10 minuti. Se il TS è superato la vittima riuscirà ad avere una visione parziale e nebulosa: tutte le abilità fisiche legate alla visione subiranno un malus di -4.

Descrizione fisica — Piccola, scura, con gli occhi neri coperti da spesse lenti e i capelli completamente bianchi. Si muove con passetti nervosi che rispecchiano il carattere appuntito.

Famiglia e amici — Due volte vedova, ma sempre senza figli, si accompagna al terzo marito, Arcibaldo.

Storia dell'Investigatore — Dopo una vita trascorsa a fare l'insegnante, Cosetta si dedica ai suoi hobby preferiti: viaggiare per il mondo (assieme al marito che vorrebbe starsene a casa in pantofole), imparare nuove lingue e fotografare scenari suggestivi. Nonostante l'atteggiamento scorbutico e nervoso, Cosetta è fondamentalemente una persona disponibile, ma non può fare a meno di far riemergere la vecchia professoressa mannara che alberga nel suo animo, radicata da decenni di professione. Considera i suoi compagni di viaggio una specie di classe indisciplinata in gita scolastica. Filippo (ex impiegato del Pubblico Registro Automobilistico) è lo studente timido ma non stupido; Giacinto (l'avvocato) è turbolento ma sveglio; Alessio (ex commerciante) ignorante e supponente; Helmuth (il montanaro) buono di cuore, ma discolorito e con poca voglia di studiare; il marito Arcibaldo (anch'egli ex professore) non classificato per troppe assenze: tende a defilarsi.

Cosetta prova molta simpatia per Rolando, il professore in pensione che devono incontrare in montagna. In un certo senso le sembra che assomigli al marito, ma in meglio, con più energie e più entusiasmo.

Equipaggiamento — Vocabolari di inglese, tedesco e francese. Porta inoltre sempre con sé uno spray antiscippo (estremamente illegale ma mascherato da lacca) e una piccola torcia elettrica.

Frase caratteristica — “Cocco mio, certo che di scempiaggini ne dici!”

Arcibaldo Timpani, insegnante di storia in pensione, 63 anni

Maschio di 3° Livello (opzione difensiva); DV 3D6+3; PF 14; Iniz +0 (DES); VEL 9m; CA 12; ATT +1 mischia, +1 distanza; TS Temp. +4, Rifl. +4; Vol. +0; FOR 11, DES 11, COS 12, INT 13, SAG 8, CAR 12, SAN 40.

Abilità: Diplomazia +6, Raccogliere Informazioni +5, Nascondersi +4, Muoversi Silenziosamente +3, Parlare Lingua Inglese +3, Conoscenze (Occultismo) +4, Conoscenze (Storia, anche Orientale) +6, Conoscenze (Archeologia) +3, Pescare con canna e lenza +4, Cercare +2, Ricercare +8, Percepire Inganni +2.

Talenti: Furtività, Ispirare Fiducia, Competenza nelle armi (Doppietta).

Arma	Modificatore	Danno
Doppietta da caccia	+1	2D6/1D6/1D3

Descrizione fisica — Grassottello, barbuto e pacioso, considera l'attività fisica dannosa per la salute.

Famiglia e amici — Vedovo con una figlia adulta si è sposato in seconde nozze con Cosetta, di cui apprezza l'umorismo scorbutico e la voglia di vivere.

Storia dell'Investigatore — Arcibaldo ama i libri e la vita tranquilla. Appassionato di storia orientale, non ha mai viaggiato fuori dall'Italia, fatta eccezione per una vacanza in Tailandia, preferendo la vita pantofolaia di casa alle sorprese non sempre gradite di un mondo ostile. Solo la vulcanica Cosetta è riuscita a convincerlo ad abbandonare il suo amato studio pieno di libri, per recarsi in quei paesi che aveva tanto amato sulla carta. L'inglese che conosce lo ha imparato sui libri, quindi si sente sempre in imbarazzo quando deve parlarlo. Non apprezza troppo la chiassosa compagnia a cui si sono accompagnati, avrebbe preferito una compagine più silenziosa, ma ci si adatta per amore del quieto vivere. I continui litigi tra Giacinto (l'avvocato) e Alessio (l'ex commerciante) lo innervosiscono, così come l'incomprensibile umorismo teutonico di Helmuth (il maestro di sci). A suo parere, solo Filippo, l'ex impiegato del Pubblico Registro Automobilistico, sa apprezzare la quiete della natura. Non disdegna la pesca e la caccia.

Arcibaldo prova una certa irritazione istintiva nei confronti di Rolando, il professore in pensione che devono incontrare in montagna. In qualche modo ha l'impressione che Cosetta lo ammiri troppo. Forse, in un certo senso, Arcibaldo è un po' geloso, un sentimento che in vita sua non ha mai provato nei confronti di nessuno.

Non è un gran cacciatore, ma ogni tanto si diletta a cercare di sparare a qualche fagiano. Di tutta la comitiva, solo Alessio si è fatto convincere a procurarsi una licenza di caccia.

Equipaggiamento — Pipa, tabacco, scatola di fiammiferi, canna da pesca e attrezzatura da pescatore. Un'abbondante scorta di munizioni per la doppietta.

Frase caratteristica — “Hmmm. Sì, sì. Un attimo...”

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 sottomissione, 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...



