

CALL OF CTHULHU D20

IL VILLAGGIO – AVVENTURA (Livello 1)

Concorso Dragon's Lair

PREMESSE:

1) L'avventura si svolge nell'ottobre del 1920 in Europa. Nella fattispecie i personaggi sono tutti passeggeri dell'Orient Express (un treno quasi leggendario) nella sua tratta in terra jugoslava. La storia si svolge tra Lubjana e Sarajevo quindi Lubjana rappresenta l'ultima tappa in cui i PG possono salire a bordo del treno.

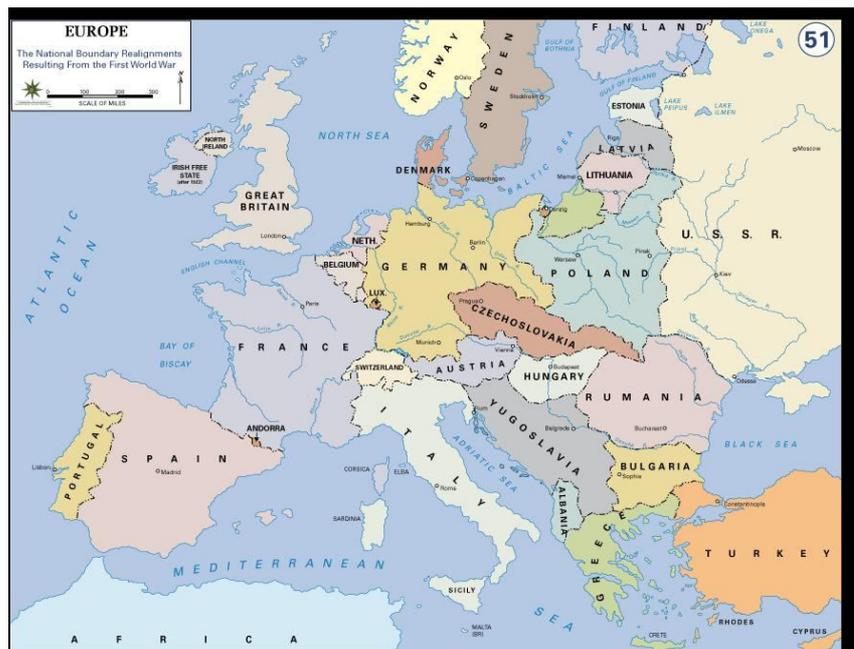
L'avventura dura solo 7 giorni durante i quali la sanità mentale dei protagonisti sarà messa a dura prova; tuttavia il fatto che il tempo sia limitato potrebbe portare a non scoprire tutti i retroscena della storia.

Da ultimo aggiungo che per motivi di "affetto" preferisco la dicitura "Dungeon Master", piuttosto che Custode o Game Master o Arbitro o che altro, ben conscio che sia più Fantasy che adatta a Call Of Cthulhu; quindi talvolta la troverete lungo l'avventura.

Alcune cose sono messe in evidenza in **grassetto arancione**.

Le parti in *corsivo* sono discorsi diretti (o simili) che il DM può usare a suo piacimento.

Commenti ed annotazioni più personali sono ogni tanto presenti nella forma **grassetta, corsiva e blu**...



L'Europa nel 1920.

2) Non ci sono personaggi prefabbricati per giocare questa avventura, in modo da lasciare massima libertà ai PG nella scelta di chi dovranno interpretare. Tuttavia alcuni "tipi" di personaggi possono essere molto utili, pur non essendoci personaggi necessari o indispensabili: la presenza di un medico e/o di un bravo investigatore possono fare comodo sia per lo svolgersi della trama sia per "agganciare" i PG. Risulteranno utili anche conoscenze di tipo geologico/geografico ed ingegneristico nonché buone doti linguistiche (**anche se per queste ultime ci sono un paio di scappatoie per il DM**).

Al momento di iniziare la campagna spiegate ai giocatori che i loro PG si stanno per imbarcare sul treno più famoso del mondo e fatevi dire da loro, secondo il loro gusto e background, il motivo

per cui lo fanno (**faccio notare che il “turismo” verso Costantinopoli e poi via mare verso l'Egitto può essere un valido motivo per chiunque**).

3) Agganci per i PG... potrebbero essere un problema; ne fornisco alcuni molto generici in base alle professioni o agli interessi dei PG; il DM si senta libero di coinvolgerli come più gli piace (basti pensare che il capotreno dai registri può ricavare la professione dei passeggeri).

- Un poliziotto o investigatore potrebbe venire coinvolto nelle indagini dopo la prima sparatoria.
- Un medico potrebbe dover prestare soccorso dopo la prima sparatoria all'ingegnere ferroviario sotto shock.
- Uno storico (o un archeologo) potrebbe discutere con Carnavon e magari essere interessato alla chiesa in rovina.
- Un cacciatore potrebbe sentir parlare del famoso branco di lupi.
- Un medico potrebbe anche venire coinvolto da Anna (la nobildonna russa) per prendersi cura delle sue ferite mal curate.
- Chiunque potrebbe essere sostituito ad Ermanno Taormina nella parte di finta vittima della prima sparatoria (e conseguentemente dello scambio di posto con Anna Ivanova).
- Un killer potrebbe essere stato assoldato da qualcuno a Manchester per uccidere far così tacere per sempre John Michael Ross, proprio in seguito al caso che lo ha reso famoso.
- Un cacciatore di taglie (o qualcosa di simile) potrebbe essere sulle tracce di Jason Byrne.

Un primo piccolo consiglio personale per il DM è di guardarsi il film “Assassinio sull'Orient Express” (quello tratto dal racconto di Agatha Christie) per farsi un'idea degli interni del treno e dell'atmosfera che vi si respirava.

Un secondo consiglio (pratico questa volta) è invece di leggere tutta la storia prima di cominciare a “giocarla” in modo da familiarizzare con la strana successione di eventi; in particolare di leggere quanto riportato nella sezione VARIE, che contiene appunto varie informazioni che al DM vengono comode mano a mano che il gioco prosegue. Le ho raccolte tutte in fondo affinché siano di facile consultazione in qualsiasi momento.

Infine, tutte le foto e le mappe sono presenti anche nella cartella allegata, oltre che nel testo, in modo da renderle più facilmente fruibili.

CAPITOLO 1: IL TRENO

La tratta storica dell'Orient Express e' PARIGI – COSTANTINOPOLI (con alcune carrozze provenienti da Londra); nel corso del tempo la linea ha seguito percorsi diversi (in blu sulla mappa) ed ha collegato tante altre città.

Nell'avventura si fa riferimento al percorso storico (linea rossa in mappa); la durata del viaggio era di circa 57 ore effettive con soste tra i 30 minuti e le 2 ore in ogni singola stazione (tra quelle qui sotto elencate) che portavano la durata complessiva del viaggio a circa 64 ore.

- (Londra) = da qui partono John Michael Ross e George Carnavon
- Le Havre = una sosta tecnica per predisporre l'arrivo delle carrozze inglesi a Parigi.
- Parigi = il treno parte la mattina dopo rispetto all'arrivo delle carrozze da Londra. Qui salgono Anna Ivanova, Emilie Lefevreu, Josephine De Morleain, Khaleb, il killer (Jason Byrne), Paul Johnson e John Smith (i due agenti segreti).
- Ginevra = Qui salgono i Muller: la coppia di coniugi tedeschi.
- Milano
- Venezia = Qui sale Ermanno Taormina.
- Lubjana = qui sale Hans Nebellinger (il mercante d'armi).
- **Podrigbor = ovvero la sosta forzata teatro della vicenda.**
- Sarajevo
- Belgrado
- Bucarest
- Costantinopoli

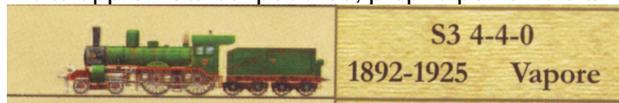
Le città appena descritte rappresentano le tappe principali del viaggio; tuttavia altre soste tecniche (generalmente della durata di 10 minuti circa) erano effettuate lungo il percorso per i normali rifornimenti del caso (acqua, sabbia, olio e carbone).



Il percorso dell'Orient Express (tutte le tratte in blu, quella storica teatro della vicenda in rosso). *Mi scuso per la "lingua" della carta ma è quanto ho trovato in rete.*

Questo treno in particolare e' costituito da un numero limitato di carrozze, vista la cattiva stagione per i viaggi:

- **LOCOMOTIVA + TENDER** = a "tirare il convoglio" ci pensa una storica S3 – 440 (velocità massima 130 Km all'ora); del tipico colore verde brillante; si tratta di una locomotiva abbastanza affidabile e dall'erogazione di potenza fluida e gentile (quindi è molto apprezzata dal pubblico, proprio per la fluidità di movimento).



- **SERVIZIO 1** = è la carrozza destinata ad ospitare il capotreno, i macchinisti ed i tecnici delle ferrovie; inoltre vi è una piccola armeria (con 4 fucili e 6 pistole ed il relativo munizionamento – **al DM la scelta di quantità e qualità delle armi; ricordo che due fucili e le relative munizioni verranno affidate ai due messengeri**).
- **CUCINA + DISPENSA** = oltre alla cucina ed alla dispensa ospita anche gli alloggi dei cuochi e di 4 camerieri / inservienti. Il DM non deve preoccuparsi delle quantità di cibo, ma deve partire dal presupposto che ve ne sia a sufficienza per gestire bene anche gli eventuali 10 giorni previsti dal capotreno prima dell'arrivo dei soccorsi.
- **RISTORANTE** = una carrozza che si presenta con un arredamento sontuoso, degno dei migliori ristoranti di lusso. Menù su ogni tavolo assieme a fiori e ad un lume. I tavoli, ognuno con la sua finestra panoramica, sono da 4 o 6 persone. Il pranzo è servito ogni giorno dalle 11:30 alle 14:30 e la cena dalle 18:00 alle 22:30; nel resto del tempo c'è sempre qualche cameriere a cui è possibile chiedere piccoli spuntini.
- **SALOTTINO / BAR** = è un vagone con un grande bancone da bar (con tanto di 6 sgabelli) nella parte centrale sul lato sinistro del treno e con una serie di tavolini tondi o quadrati e di comode poltrone in pelle dove è sempre possibile farsi servire qualcosa da bere o un tea caldo. Su ogni tavolino c'è un piccolo lume che compensa l'illuminazione

- generalmente più buia, rispetto alle altre carrozze, di questo vagone (aiutata anche da pesanti tende di velluto verde) che gli dà un'aria più seria rispetto, ad esempio, alla carrozza ristorante; un'aria da tipico club inglese per gentleman piuttosto che di una sala da tea (le donne sono tuttavia le benvenute). Questi lumi di notte rimangono tutti accesi, anche se le altre luci del vagone sono spente.
- **CUCLETTE 1** = come tutti i vagoni cuccetta ospita 8 scompartimenti; tra gli scompartimenti, a coppie (1 e 2, 3 e 4, 5 e 6,7 e 8) c'è una porticina sbarrabile da entrambe le parti che può rendere due stanze comunicanti.
 1. è l'alloggio dell'ingegnere ferroviario in servizio sul treno.
 2. vuoto
 3. è l'alloggio di Khaleb
 4. vuoto
 5. vuoto
 6. è l'alloggio del killer.
 7. vuoto.
 8. vuoto
 - **CUCLETTE 2** = come tutti i vagoni cuccetta ospita 8 scompartimenti; tra gli scompartimenti, a coppie (1 e 2, 3 e 4, 5 e 6,7 e 8) c'è una porticina sbarrabile da entrambe le parti che può rendere due stanze comunicanti.
 1. vuoto.
 2. è l'alloggio di Anna Ivanova.
 3. vuoto
 4. vuoto
 5. vuoto
 6. è l'alloggio di Hans Nebellinger.
 7. vuoto
 8. vuoto
 - **CUCLETTE 3** = come tutti i vagoni cuccetta ospita 8 scompartimenti; tra gli scompartimenti, a coppie (1 e 2, 3 e 4, 5 e 6,7 e 8) c'è una porticina sbarrabile da entrambe le parti che può rendere due stanze comunicanti.
 1. è l'alloggio di Emilie (la porta con la stanza numero 2 è aperta).
 2. è l'alloggio di Josephine (la porta con la stanza numero 1 è aperta).
 3. vuoto
 4. vuoto
 5. vuoto
 6. vuoto
 7. vuoto
 8. è l'alloggio di Ermanno Taomina.

Gli scompartimenti 5, 6, 7, ed 8 sono quelli presi di mira dal killer durante la prima sparatoria.
 - **CUCLETTE 4** = come tutti i vagoni cuccetta ospita 8 scompartimenti; in questo vagone però in ogni scompartimento ci sono due letti a castello a scapito dell'armadio che normalmente si trova sopra al letto (sono scompartimenti più economici) ; tra gli scompartimenti, a coppie (1 e 2, 3 e 4, 5 e 6,7 e 8) c'è una porticina sbarrabile da entrambe le parti che può rendere due stanze comunicanti.
 1. vuoto.
 2. vuoto
 3. è l'alloggio dei coniugi tedeschi.
 4. vuoto
 5. vuoto
 6. è l'alloggio di John Smith e Paul Johnson: i due agenti segreti.
 7. vuoto
 8. vuoto
 - **CUCLETTE 5** = è la carrozza proveniente da Londra; come tutti i vagoni cuccetta ospita 8 scompartimenti (di questi il numero 7 ed il numero 8 ospitano letti a castello) ; tra gli

scompartimenti, a coppie (1 e 2, 3 e 4, 5 e 6, 7 e 8) c'è una porticina sbarrabile da entrambe le parti che può rendere due stanze comunicanti.

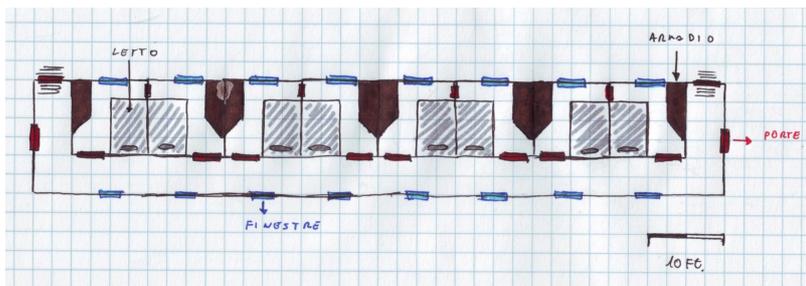
1. è l'alloggio di George Camavon.
2. vuoto
3. è l'alloggio di John Michael Ross.
4. vuoto
5. vuoto
6. vuoto
7. vuoto
8. vuoto

- **SERVIZIO 2** = ospita i restanti camerieri / inservienti (sono in 16) compreso Basilio Favazzi. In pratica è uguale ad una carrozza cuccette, solo che si presenta con un arredamento meno lussuoso e cuccette un po' meno comode e raffinate.
- **BAGAGLIAIO 1** = contiene diverse casse di proprietà di Hans Nebellinger (sono 3 casse di armi da guerra: il tutto legalmente accompagnato dai documenti del caso; Hans dice di commerciare in macchinari tessili solo per non essere a disagio con i suoi interlocutori); una grande cassa con stampigliati i loghi del British Museum di proprietà di Gorge Camavon (contenente alcuni attrezzi per la sua futura campagna di scavi); alcuni sacchi di posta ordinaria diretti a Sarajevo, Belgrado e Costantinopoli; una cassa di proprietà di Anna Ivanova (nella quale è raccolto tutto ciò che ormai rimane alla nobildonna russa in fuga; una sorta di tesoro di famiglia – **da stabilire a discrezione del DM se si rendesse necessario**).
- **BAGAGLIAIO 2** = Chiuso.

Il DM è libero di far "accomodare" i PG negli scompartimenti che preferisce, possibilmente rispettando la peculiarità della carrozza da Londra; inoltre la presenza di eventuali passeggeri "in più" che il DM possa usare come sostituti di PG morti o come PNG di suo comodo, va tenuta in considerazione fin dall'inizio.

In ogni carrozza negli scompartimenti 3 e 6 vi è una botola sul soffitto (seminascosta – **spot check DC 18**) che permette di salire sul tetto del treno; è la strada usata dal killer per recarsi da Hans Nebellinger e poi fare ritorno non visto nella sua cuccetta.

Per le stesse ragioni meteo-climatiche già espresse in precedenza, ci sono pochi passeggeri e di conseguenza molti posti vuoti.



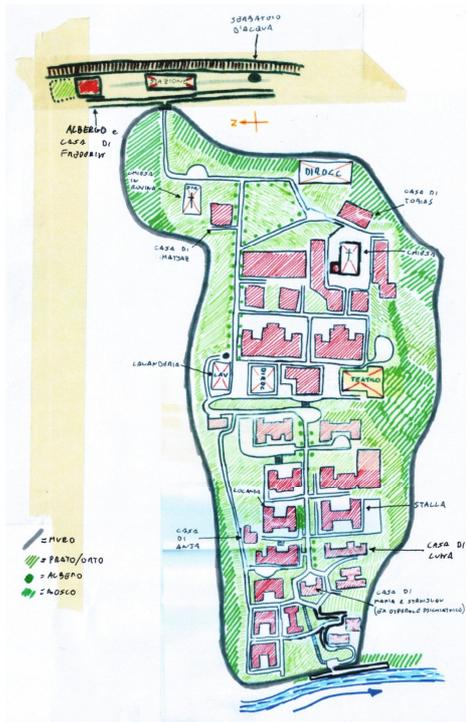
Carrozza-letto standard:

la numerazione degli scompartimenti da 1 a 8 va da destra (testa del treno) a sinistra (coda del treno).

Tutte le carrozze del treno sono dimensionate come l'esempio qui sopra riportato.

CAPITOLO 2: IL VILLAGGIO

Si tratta di un piccolo villaggio nel centro della ex Jugoslavia chiamato Podrigbor (**tanto per chiarire, me lo sono inventato**)...



Una mia mappa del villaggio; con ben visibile il muro.

Il piccolo paese è adagiato sul fianco di una delle tante vallate del Carso jugoslavo, esposto ad ovest; ed è collegato al resto del mondo solo dalla ferrovia e da una stradina di campagna che le corre parallelamente.

A nord ed a sud del paese scorrono due piccoli torrentelli (resi impetuosi e limacciosi dalle piogge autunnali che fanno da cornice meteorologica alla storia) che si uniscono in un unico corso d'acqua a sud del paese e del secondo ponte (quello a sud).

Strada e ferrovia (e quindi anche la piccola stazione ferroviaria dalle forme vagamente barocche) sono nella parte alta della vallata (quindi nella parte più ad est del villaggio), assieme all'unico albergo; per entrare nel vero e proprio centro abitato bisogna anche attraversare le "mura" che lo circondano attraverso un piccolo portone (a misura di carro). Un semplice muro, anche questo dipinto del tipico colore giallo e sormontato da tegole rosse, alto tra i due metri ed i due metri e mezzo (a seconda della zona) circonda il cuore del villaggio con lo scopo (stando a quanto detto dagli abitanti del paese – [gather information check DC 8](#)) di tenere lontano i lupi.



Una piccola immagine della porta del villaggio.

Le strade del paesello sono dotate di lampioni a gas, che però la sera sono spenti. L'impianto (troppo costoso per la piccola comunità) ormai non è più in funzione da anni.

Al villaggio non ci sono ne telegrafo ne telefono (il telegrafo c'era in stazione, ma è fuori uso da anni e nessuno l'ha mai riparato – **una riparazione sarebbe possibile, cercando il guasto lungo la linea e con un repair check DC 30; la difficoltà è alta a causa del tanto tempo trascorso**).

Tutti gli edifici sono di colore giallo (quasi arancio) tipico dell'Austria imperiale (era denominato appunto giallo impero) e sono tutti edifici a più piani; in genere 2 o 3; la strada principale è fiancheggiata da una fila di castagni.

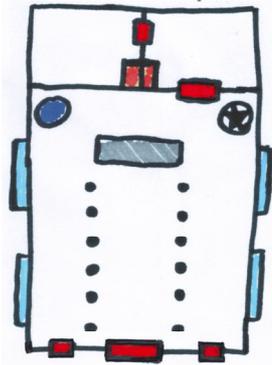
Le piante interne dei palazzi del villaggio le lascio alla fantasia ed alle necessità del DM (non dovrebbero risultare fondamentali, e così sono più facilmente adattabili alle necessità specifiche di ogni "avventura").



Tre vedute di come poteva apparire il paesello (tanto per rendere l'idea).

Alcuni edifici particolari:

- **La chiesa in rovina** = si tratta di una chiesetta costruita tra il 1300 ed il 1400; è il primo edificio sulla destra dopo aver oltrepassato il portone d'ingresso; il tetto è crollato, le pareti sono ormai sbiadite dai secoli, il pavimento è sconnesso e qua e là spuntano dei ciuffi di erba o delle chiazze di muschio. Si tratta di un edificio a tre navate, che aveva grandi finestroni laterali, un po' insoliti per il periodo nel quale è stata costruita, ed un piccolo rosone sulla facciata anteriore, tutte le finestre erano decorate con stucchi bianchi e verdi; sopra la porta principale rimane una statua (bassorilievo di forma triangolare, in ceramica bianca e stucchi policromi, perlopiù verdi) rappresentante una Madonna col Bambino. La dedica, in latino, sopra l'altare non è più visibile, si capisce solo che era dedicata ad un santo (maschio) con iniziale C. L'unica statua rimasta è quella nell'angolo a destra guardando l'altare rappresentante una Madonna in preghiera col Bambinello tra le braccia: la statua è coperta di muschio che sembra adornare la Vergine come un mantello: ai suoi piedi una chiazza di cera ed i mozziconi, anche recenti, di diverse candele (sono un ex-voto in un luogo di preghiera per le malattie, in particolare per quelle dei bambini – **questa particolarità un PG la può conoscere con un knowledge religion check DC 16**). A sinistra dell'altare spicca invece una fonte battesimale nella forma di un bizzarro "catino" in bronzo sorretto da un gobbo in pietra calcarea scura, una figura deforme e decisamente inquietante. Dietro l'altare da una porticina si accede a due stanze di servizio usate come sacrestia nelle quali erano ospitati due piccoli camini. La chiesetta non ha campanile, ma sopra la facciata si notano i resti di una torretta campanaria sovrastata da una croce celtica. Dalla mappa si notano le porte (in rosso) ormai ridotte in pessime condizioni; i finestroni (in azzurro) oggi ridotti alle semplici cornici; l'altare (in grigio); la statua della Madonna (il cerchio con la stella); la fonte battesimale (in blu) ed i camini (in arancio).



Semplice schizzo della mappa della chiesa in rovina.



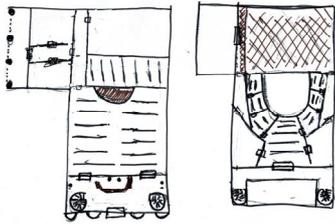
Un dettaglio della piccola torre campanaria con la croce celtica.

- **La chiesa** = è una chiesa greco-ortodossa pur mantenendo le forme architettoniche tipiche di una chiesa cattolica compreso il campanile, è un edificio ad una sola navata, ma più grande della chiesa in rovina; dedicata a San Giorgio; l'interno è molto decorato con ori ed argenti (in realtà sono oggetti dorati ed argentati), qualche icona e drappi e tappeti rossi. Alla chiesa è affiancato un campanile a base quadrata e con la punta squadrata (e non a cipolla) di colore verde scuro (a prima vista sembrerebbe addirittura marrone o nera): il campanile ospita un orologio (che mostra anche lui l'ora di Vienna) e tre piccole campane dal tono piuttosto acuto... il suono che ne giunge è dunque abbastanza festoso; sulla cima del campanile domina una piccola croce celtica che riprende quella che sovrasta la chiesetta in rovina.



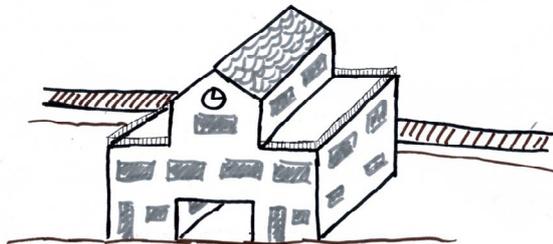
La chiesa ed il campanile.

- **Il teatro** = oltre a quanto appare dalle mappe, va segnalata la presenza di un magazzino sotterraneo (grande più o meno come l'atrio) a cui si accede da una botola nascosta dal grande tappeto presente proprio nell'atrio.



Il teatro: piano terra (a sinistra) e primo piano (a destra).

- **La scuola** = in pratica si tratta di una delle ex palazzine dell'ospedale psichiatrico; in alcuni ambienti sono state ricavate delle aule ma oggi se ne usa una sola visto l'esiguo numero di bambini (*che studiano tutti assieme, tanto per la cronaca*).
- **La stazione ferroviaria** = un edificio dalle forme vagamente barocche a due piani con un "sottopasso" al primo piano sormontato da una torretta con un orologio (che segna l'ora di Vienna).



Un'immagine della stazione, tanto per rendere l'idea della forma.

- **L'albergo** = non molto grande, è l'unico edificio a non essere di colore giallo (è grigio chiaro) ed a non trovare posto all'interno delle "mura" cittadine oltre alla stazione; è l'edificio più recente costruito a Podrigbor; è situato tra la strada e la ferrovia. Nel giardino è stato ricavato un modesto orticello. È uno stabile a quattro piani, il piano terra ospita la reception e la casa del padrone (Frederik); il primo ed il secondo piano ospitano le camere (8 su ogni piano); il terzo piano (che pure potrebbe ospitare altre 8 camere) è da anni adibito a soffitta ed è, pertanto, pieno di cianfrusaglie.
- **La locanda** = il locale è ricavato in parte del piano terra di uno degli edifici ad H; all'esterno la si identifica facilmente dalla pergola (di vite) e dai quattro grandi tavolacci con relative panche che vi trovano posto, assieme a due piccoli tavoli tondi con quattro sedie ciascuno. Generalmente sotto la pergola si intrattengono sempre l'oste e 5 o 6 vecchietti del paese a chiacchierare e soprattutto a giocare a carte (*con gli strani tarocchi al centro della storia – può essere un buon modo per introdurli*).
- **Le stalle** = occupano il piano terra dell'edificio di fronte alla locanda; sono un grande ambiente a forma di H, molto sporco. Ospitano solo 2 cavalli malandati ed 8 mucche. Lo stalliere abita nella casa ricavata sopra la stalla.
- **Le case diroccate** = ce ne sono diverse (a causa dello stato di abbandono e del calo della popolazione sofferti dal paese da quando la miniera non è più attiva); in una di queste (*a scelta del DM*) i bambini del villaggio nascondono nottetempo (tra il 6 ed il 7 ottobre) tutto quello che era stato chiuso nel secondo vagone bagagliaio dopo la seconda sparatoria. *Search check DC 18 nella casa giusta per ritrovare quanto sottratto dai bambini dal secondo vagone bagagliaio.*
- **La vecchia lavanderia** = è l'edificio sulla destra (a scendere) alla fine del rettilineo, spicca per la ciminiera in mattoni rossi, ormai è abbandonata ed al suo interno (grande e spazioso) ci sono solo rottami di vecchie caldaie. Rimane un unico bruciatore in buono stato che viene usato come "inceneritore" per i rifiuti del paesino. All'interno del grande edificio vi è anche un piccolo locale (in fondo sulla sinistra) che ospita l'impianto per la diffusione del gas dell'illuminazione stradale: l'impianto è fermo da anni, ma è mantenuto in buono stato dagli abitanti del villaggio (da Stanislav in particolare). L'edificio è sporco di fuliggine.



Un'immagine della lavanderia.

La storia del paesello è un po' contorta e misteriosa. Nasce come insediamento veneziano, pur essendo piuttosto lontano dalla costa, tra il 1300 ed il 1400 (l'epoca della chiesa in rovina circa), per lo sfruttamento dei depositi di carbone di cui la regione sembrava ricca e per il legname.

In seguito diventa territorio prima turco poi austriaco.

La "dominazione" austro-ungarica è quella che ha maggiormente plagiato la forma in cui il paese si presenta oggi; e che ha portato tutte le "comodità" a partire proprio dalla ferrovia.

Da poco indipendente dall'Austria - Ungheria fa oggi parte della Jugoslavia.

Durante il periodo austro-ungarico è stata realizzata anche la miniera di carbone (modernizzata sarebbe più giusto) che poi è stata chiusa; ed il villaggio è stato sede, per oltre 50 anni, di un misterioso ospedale psichiatrico (le palazzine più in basso in particolare); quello nel quale ha lavorato da giovane Maria.

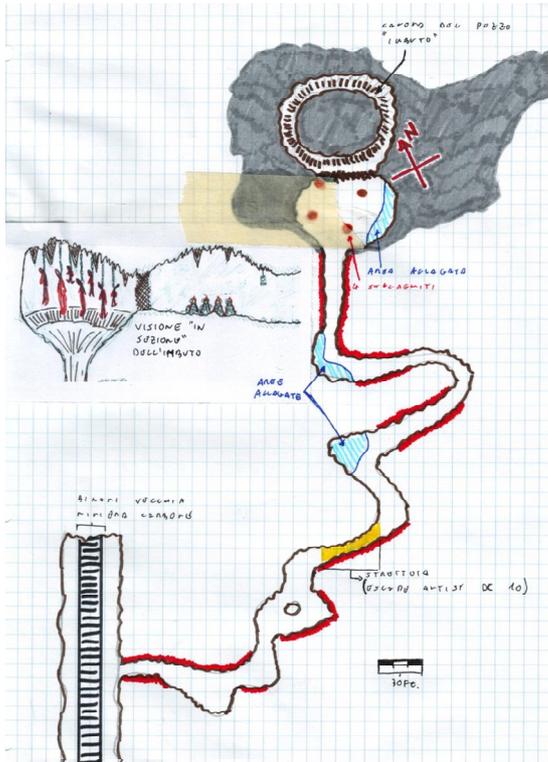
Oggi conta poco più di 300 abitanti (di cui 18 sono bambini); non ha alcuna attività produttiva in senso stretto, ha solo la stalla per l'allevamento di pochi animali e vive di una povera agricoltura e soprattutto di caccia. L'unico commercio, pur molto limitato, è quello delle pelli degli animali cacciati (soprattutto cervi).

CAPITOLO 3: LA MINIERA.

Si tratta di una vecchia miniera di carbone, in funzione fino al 1910; si trova a breve distanza dal paese (6 ore di cammino verso sud) la si raggiunge da una stradina che si diparte (a sud del paese) dalla strada principale.

La miniera è in gran parte crollata. Ne rimane solo una corta galleria di un centinaio di metri che sbucca in una cavità carsica naturale: la galleria e' l'opera più recente della miniera.

Si notino le aree allagate (in tratteggio azzurro), le parti scavate e puntellate per rendere agevole il percorso (in rosso) e la strettoia evidentemente voluta (in giallo); **per attraversarla è necessario un [escape artist check DC 10](#).**



La miniera abbandonata con le due stanze messe in evidenza anche dalla sezione.

Le due stanze principali della miniera sono in attesa dei nostri eroi.

La prima è la stanza con le quattro stalagmiti che spuntano dal terreno in perfetto orientamento (una croce greca perfetta orientata secondo i punti cardinali); appoggiato a ciascuna stalagmite c'è uno scheletro umano in parte ormai cementato con la stalagmite stessa; gli scheletri sono lì da almeno 400 anni ([knowledge geology check DC 15, per dedurlo dal grado di cementazione](#)). Lo scheletro fissa con le sue orbite vuote il centro della croce davanti a sé. Ogni scheletro ha lo sterno marchiato con lo strano simbolo (l'ormai consueto esagono con il triangolo inscritto). Al centro della croce stavano i 12 fogli del manoscritto. [La vista di questa stanza provoca un sanity check 1/1d6 a causa degli scheletri "marchiati"](#).

Una delle pareti (quella a nord-est) di questa prima stanza è finta (nasconde un passaggio – [search check DC 18](#)): nasconde l'ingresso alla seconda stanza.

La seconda stanza è più strana e macabra della precedente: si annuncia, all'apertura della finta parete, con un forte odore di guano (di pipistrello) e di decomposizione e morte; si tratta di una stanza "ad imbuto" con diversi cadaveri in avanzato stato di decomposizione appesi al soffitto tramite catene e ganci "da macellaio"; ce ne sono circa una trentina, sia uomini che donne, sia adulti che bambini, tuttavia i ganci potrebbero ospitarne circa il doppio. Il pavimento degrada con un angolo di oltre 30° verso un pozzo (l'imbuto appunto). Al di sotto si apre una sala più grande che ospita una nutrita comunità di pipistrelli che al minimo rumore e/o luce si danno precipitosamente alla fuga uscendo dall'imbuto appunto ([anche se la grotta sottostante ha anche un'altra apertura più lontana, ancora più a sud del paese](#)). Il pavimento di questa grotta è completamente ricoperto dal guano dei pipistrelli, e proprio i gas generati dalla decomposizione del guano hanno rallentato tantissimo la decomposizione dei cadaveri appesi (che sono lì da più di 50 anni – i più antichi hanno oltre 400 anni), [con un knowledge chemistry DC 18 o knowledge medicine DC 18, i PG possono essere certi di questo. La vista di questa seconda stanza causa un sanity check 1d3/2d4](#).

[L'eventuale scontro con Stanislav e Maria avverrà nella stanza con la colonna in mezzo \(subito prima della strettoia\).](#)

CAPITOLO 4: I PERSONAGGI (PNG)

Sono descrizioni per il DM; **questi poi le userà a suo piacimento per raccontare ai PG qualcosa sui loro compagni di viaggio, mano a mano che li incontreranno ed interagiranno con loro. Dopo la breve descrizione dei PNG più importanti ho aggiunto il “tipo” di mestiere svolto (come dalla pag 12 e 13 del manuale base di Cthulhu d20) o almeno i DV del PNG in questione.**

Sul treno...

Ci sono i passeggeri:

- **John Michael Ross** = poliziotto inglese di Manchester; è sul treno in viaggio di piacere verso Costantinopoli (viaggio premio). È grezzo, irascibile e poco diplomatico. È balzato di recente agli onori della cronaca per aver brillantemente risolto un omicidio in cui era coinvolto un suo superiore (azione che gli è valsa il viaggio premio). Da buon poliziotto si interessa subito agli avvenimenti del treno a partire dalla prima sparatoria. È un tipo diretto, grezzo e maleducato in particolar modo con il gentil sesso = **detective 3°**.
- **Ermanno Taormina** = mafioso siciliano (quindi è italiano), basso e cicciottello; gira armato con due pistole; si è allontanato dalla Sicilia in attesa che nella sua “famiglia” si risolvano alcuni problemi di “eredità” nei quali non vuole rimanere coinvolto (per questo ha scelto un lungo viaggio di piacere); ha scritto delle lettere che tiene nascoste. In occasione della seconda sparatoria, dopo lo spavento della prima, risponde al fuoco ed uccide (per un colpo di mera fortuna) il killer; muore suicida dopo aver visto qualcosa di strano (il demone) = **criminal 2°**.
- **Marcus ed Heather Muller** = Coppia di coniugi anziani tedeschi; in viaggio di piacere per visitare da pensionati i luoghi dove lui (un ex ingegnere civile) ha lavorato in gioventù. L'uomo, proprio per via del suo passato lavoro, conosce bene il percorso della ferrovia in questa zona (in particolare i due ponti) e quindi potrebbe avere dei dubbi in seguito alle spiegazioni del capotreno sul crollo del secondo ponte (**ai PG la scelta se provare a parlarne con lui o meno, ed al master la scelta di cosa potrebbe rispondere**) = **professor 2°** lui (è ingegnere civile); **1 DV** lei (è una casalinga).
- **Hans Nebellinger** = uomo d'affari tedesco (mercante d'armi); non parla volentieri con gli sconosciuti, e specialmente del suo lavoro. È salito in treno per ultimo (a Lubjana) ed è in viaggio per concludere un grosso affare; agli altri dice di commerciare in macchine tessili per non generare problemi o spaventi, ma sui registri del treno le armi che lui trasporta nel bagagliaio sono regolarmente dichiarate. In seguito alla sosta forzata del treno si lamenta per un grosso affare che potrebbe andare in fumo a causa del ritardo. Non è di origine tedesca ma azera, ha cambiato il cognome da giovane quando si è trasferito a Dresda a causa del lavoro di suo padre (che resta per lui avvolto da un alone di mistero); è mussulmano (anche se e' più una questione di tradizione di famiglia piuttosto che di fede vera e propria). È un uomo distaccato e freddo, addirittura maleducato, che cerca di liberarsi alla svelta di chi gli rivolge la parola = **white collar 1°**.
- **Gorge Carnavon** = è proprio il famoso egittologo inglese che di lì a pochi anni troverà la tomba di Tutankamen. È un famoso finanziatore di ricerche anche nel campo della fisica (in particolare dell'elettromagnetismo) in tutta Europa. È in viaggio verso l'Egitto (dove arriverà via mare partendo proprio da Costantinopoli) per mettere a punto una nuova campagna di scavi. È il classico gentleman inglese: educato, colto, distinto ma un po' maschilista = **archaeologist 3°**. **Questo personaggio l'ho voluto inserire per pura e semplice passione per l'archeologia, nonché perché mi sembrava una persona perfetta per rendere l'atmosfera sul treno esotica e misteriosa.**



Una foto di George Carnavon, per dare un'immagine realistica di questo personaggio "vero".

- **Anna Ivanova** = è una nobildonna russa, in fuga dalla rivoluzione d'ottobre (che è lontana da essere finita); è in viaggio verso Costantinopoli per poi raggiungere l'Egitto, e la salvezza che là la attende, via mare. Ha diverse ferite (subite durante la fuga) alcune anche mal curate. Si presenta come una donna bionda, molto attraente ed educata, dall'aria molto triste (ha dovuto abbandonare la sua famiglia in Russia). Parla bene russo, tedesco e francese; capisce e conosce qualche parola di molte altre lingue compreso l'azzerò (**al DM decidere quali possono fare comodo**). Nel bagagliaio ha in un grosso baule tutto quello che resta del tesoro (oggetti d'arte e quadri) della sua famiglia. Se venisse a sapere di essere il bersaglio del killer, ne rimarrebbe scioccata; mai avrebbe potuto pensare che la inseguissero fino a qui. **Proprio al nobildonna russa è l'unica che può aver sentito il killer camminare sul tetto del vagone per recarsi da Hans – al DM, come sempre, la decisione a riguardo = 1 DV** (non ha mai lavorato, ovviamente, ma in compenso ha studiato molto ed è molto colta ed educata).
- **John Smith & Paul Johnson** = sono due agenti segreti americani. Stanno trasportando uno strano libro (o meglio alcune parti di esso) in America. Dovranno imbarcarsi a Costantinopoli il 3 Novembre. Nella loro cabina vi è anche un piccolo ordigno, in grado di distruggere la cabina stessa e le due che le stanno accanto (e quindi di danneggiare anche le seguenti due, per non dire l'intero treno) che attivano quando se ne vanno tutti e due dal treno... (**per disarmare la bomba disable device check DC 20 o repair check DC 30 oppure per disinnescarla del tutto demolitions check DC 24**) il libro non deve cadere nelle mani di nessun altro! Generalmente sono vestiti di scuro (hanno anche due "tenebrosi" impermeabili di pelle nera) e girano armati; parlano uno strano inglese (**knowledge geography check DC 20** per riconoscere un accento texano; **in realtà la difficoltà dovrebbe essere ricalibrata a seconda di chi sta ascoltando e della sua praticità con la lingua inglese**); si dimostrano poco socievoli ma molto educati = entrambi sono **agent 2°** con un addestramento militare alle spalle.
- **Jacques "Khaleb" Noiree** = ovvero il nordafricano; è uno studente di medicina presso l'università di Parigi, si interessa di misticismo e "magia" per via delle sue origini (di cui non ama parlare). Il nome Jacques Noiree è quello che compare sui suoi documenti francesi; Khaleb è un nomignolo che gli hanno affibbiato i compagni di studi; il suo vero nome è avvolto nel mistero. Al suo villaggio in Africa avrebbe dovuto ricoprire il ruolo di una sorta di sciamano, ma è fuggito in Francia (dove ha intrapreso gli studi di medicina) prima di "ricevere l'investitura ufficiale" (il motivo della fuga è un mistero – **il master è libero di decidere come meglio crede**). Ovviamente parla francese oltre alla sua lingua madre (**che non ho la più pallida idea di cosa potrebbe essere**), ed un po' di latino (quello dovuto agli studi) = **parapsychologist 2°** con notevoli conoscenze in campo medico dati i suoi studi.
- **Emilie Lafevreu** = è una signora francese di mezza età (ha 42 anni) in viaggio di piacere verso l'Egitto assieme all'amica Josephine. È una chiacchierona, ma degli eventi del treno sa (e saprà) poco e nulla. **Data l'estrema curiosità della donna, il DM può approfittarne per dare piccoli suggerimenti o spunti ai PG sotto forma di chiacchiere che la donna ha "inavvertitamente" ascoltato = white collar 1°** (impiegata negli uffici della municipalità di Parigi).
- **Josephine De Morleain** = è la seconda signora francese di mezza età (ha da poco compiuto 40 anni) in viaggio di piacere, per riprendersi dalla morte del marito, verso

- l'Egitto assieme all'amica Emilie. Al contrario di Emilie è timida e riservata, parla poco volentieri con gli sconosciuti e si è messa in viaggio assieme ad Emilie proprio per imparare questo lato del carattere e vincere la sua enorme timidezza. Anche lei non sa nulla degli eventi dell'avventura = **white collar 1°** (una impiegata alle poste francesi).
- **Jason Byrne: Il killer** = Mafioso americano (di origine caucasica); alto, magro piuttosto attraente e sempre ben vestito; pur essendo di natura chiacchierone e rompiscatole, rimane chiuso nella sua cabina fino a dopo la prima sparatoria (**cosicché il DM deve stare attento a non coinvolgerlo direttamente nella vita del treno e dei PG**). È un killer che ha un "contratto" per uccidere Anna Ivanova. Ha uno strano tatuaggio sulla spalla destra (**due scimitarre fanno da cornice ad una X ondulata che divide in quattro una piccola frase in arabo: Allah e' Dio, e Maometto e' il suo profeta**). L'uomo ha un passaporto ed altri documenti d'identità validi americani a nome Jason Byrne, ma le generalità che vi sono contenute sono solo una copertura (non si sa null'altro di lui). L'uomo è in possesso di una carta d'imbarco per la nave di linea "Olympic" da Costantinopoli a New York per il 4 novembre 1920. Nella sua stanza ci sono una valigia con molti soldi (circa 20000 dollari americani), altre 9 pallottole dello strano fucile ed una lettera (un contratto da 10000 dollari per l'assassinio di Anna Ivanova con alcuni dettagli dell'itinerario che la donna avrebbe seguito da Parigi a Costantinopoli e poi verso il Cairo); la lettera era stata spedita ad un indirizzo di Parigi (anche questo a nome di Jason Byrne) = **criminal 3°**.

Consiglio per il dungeon master: può risultare utile aggiungere un altro paio di "passeggeri ombra" da mantenere sempre in ombra (poco appariscenti e poco dettagliati, poco inseriti nelle vicende che accadono, ecc...) e da usare, in caso di necessità come PNG o come nuovi PG (ad esempio in caso di morte di uno dei PG originali).

Oltre ai passeggeri, a bordo dell'Orient Express ci sono:

- **Il capotreno Deuter Heinrich** = è un ometto piccolo e magro di quasi 50 anni, dall'aria molto professionale e dalla grande esperienza (anche di situazioni complesse); è molto diplomatico ed abile a mentire, soprattutto quando si tratta di mantenere la calma tra i passeggeri; in virtù della sua grande esperienza e del tipo di lavoro che svolge conosce molte lingue bene e riesce ad esprimersi in ciascuna di esse con sorprendente disinvoltura (**starà al dungeon master stabilire quali, per comodità di gioco**). È tedesco di madre francese = **white collar 2°** (con notevoli doti diplomatiche).
- 20 persone tra inservienti e camerieri; e 2 cuochi.
 - **Basilio Favazzi** = un cameriere italiano, facilmente corruttibile, pronto a stringere amicizia con i suoi connazionali, parla anche francese ed un po' di tedesco.
- 3 meccanici per la manutenzione di emergenza del treno (**due di loro sono quelli che partono a cavallo per dare l'allarme opportunamente armati ed equipaggiati il giorno 1**) = tutti **technician 1°**.
- **L'ingegnere di bordo Franz Belkert** = è il direttore degli eventuali lavori dei meccanici; è un esperto di meccanica; la lunga esperienza sui treni dell'Orient Express ha affinato anche le sue doti diplomatiche. È tedesco, ma parla bene anche inglese e francese. Spicca facilmente per via degli occhiali tondi che porta sempre e dell'aspetto tipicamente tedesco (capelli biondi corti ed occhi azzurri – **che danno un tocco quasi da SS**) = **technician 2°**.
- 3 macchinisti (che lavorano a turno) = tutti **technician 1°** (specializzati in "operate heavy machinery").

Al villaggio (che conta circa 300 abitanti) invece spiccano:

- **Matjaz** = è l'uomo più vecchio del paese; conosce molte lingue grazie al lavoro che faceva per il governo austro-ungarico (lavoro di cui non parla mai, e dal quale ha ereditato anche la capacità di usare armi da fuoco). Ha un passato da marinaio (sempre per la marina austriaca – lo testimoniano una serie di fotografie appese in casa sua) del

- quale parla spesso e volentieri. Ogni tanto fa anche da “maestro aggiuntivo” ai bambini del villaggio = **soldier 3°** (con un addestramento quasi da spia).
- **Anja** = è una vedova di circa 35 anni (suo marito, che era zoppo, è morto da circa 2 anni cadendo da un'impalcatura in teatro) ancora piuttosto attraente; è la meastra del paese nonché una delle attrici del teatro. Parla tedesco ed un minimo di inglese (dovuto agli studi compiuti in gioventù). Ha il desiderio di andarsene dallo squallido paesino, non appena le si presenti una buona occasione (e l'improvvisa fermata del treno lo è), a causa dei troppi ricordi tristi a cui il paesello è legato. Cercherà di entrare in confidenza con uno dei PG nella speranza di essere portata via dal paese per farsi una nuova vita altrove = **professor 2°** (è pur sempre un'insegnante).
 - **Gregor** = è un contadino, spesso vittima degli scherzi dei bambini, che cerca di insegnare ai bambini quello che sa sulla natura e sul lavoro nei campi; è coetaneo di Anja. È la vittima preferita dai bambini per i loro scherzi, **lo era prima del ritrovamento del libro magico e lo rimane anche dopo: lo hanno costretto una volta a fare pipì in strada di fronte a due donne del villaggio, ed una seconda volta a fare pipì sotto il portico della chiesa davanti al pope = 2 DV** (è un contadino e niente di più).
 - **Maria Shenkowitz** = è la custode del teatro e la madre di Stanislav. Da giovane era un'infermiera al servizio di un medico austriaco (di cui non ricorda il nome) che faceva strani esperimenti sui malati di mente (e lei doveva assisterlo). Parla tedesco, greco e serbo. Ha letto alcuni brani di un antico tomo (il famoso “libro magico” dei bambini) da cui derivano i due incantesimi e la conoscenza di Cthulhu Mythos = **nurse 4°** (**vedi la scheda in appendice 1**).
 - **Tobias** = è un ex soldato austriaco (è nato a Vienna), disertore durante la prima guerra mondiale, che da allora ha stabilito qui la sua residenza (sulla prima casa lungo la strada, una villetta ad un solo piano, di pianta quadrata, riconoscibile dalle pelli di lupo appese sotto la tettoia che ha sul davanti). Adesso fa il cacciatore, con discreti risultati. **Da lui i PG potrebbero comprare qualche arma (2 pistole ed un fucile con un po' di munizioni) ed un binocolo**. Inoltre potrebbe fornire ai PG (se ne avesse l'occasione e se i PG stessi lo chiedessero) un mazzo degli strani tarocchi balcanica = **soldier 2°** (con qualche abilità da cacciatore come piazzare semplici trappole).
 - **I bambini del villaggio** = sono 18: 12 maschi e 6 femmine (**giocando alla miniera vi hanno trovato il “libro magico” dimenticato là da Maria**); è normale vederli talvolta curiosare nei pressi del treno (che per loro rappresenta una novità non da poco) e fare domande sia al personale sia, più raramente, ai passeggeri. In particolare:
 - **Luka** = è il più grande dei bambini del villaggio; ha 14 anni (quasi 15); è in possesso del “libro magico” ed è l'unico che riesca a leggerlo (nemmeno lui sa bene come): lo ha nascosto sotto un'asse del pavimento che si può levare in un angolo della sua camera. **Sfruttando il “libro magico” ha imparato a dominare le persone (per brevi periodi) ed a evocare lo zombie; il tentativo di evocare il demone non è andato a buon fine.**
 - **Sophia, la figlia di Frederik** = ha circa 7 anni (è la più piccola del villaggio).
 - Gli altri 16 = di età molto variabile, sono tutti “compagni di classe”. Ovviamente passano il loro tempo libero tutti assieme, senza distinzione tra più o meno grandi.
- Per tutti i bambini si consideri 1 DV con un massimo di 4 punti ferita.**
- **Il pope: padre Mateos** = è greco, un uomo giovane; ha scelto lui questo piccolo villaggio, per stare lontano da tutto e da tutti, in preghiera e meditazione e per prendersi cura di una comunità tanto piccola da formare quasi una famiglia. Era un orfano, allevato in un istituto religioso. Ha studiato con un maestro che era una sorta di esorcista (lui non ne rivela mai il nome) e quindi ha fatto le sue esperienze come aiutante anche in quel campo. Alla morte del maestro si è rifugiato il più lontano possibile dalla Grecia: a Podrigbor = **clergyman 2°**.
 - **Frederik** = è il padrone del locale albergo (situato lungo la strada che costeggia la ferrovia, proprio tra la strada e la ferrovia); non essendo un albergo molto frequentato, vive più che altro dei prodotti dell'orto e simili e fa piccoli lavoretti in paese. È padre di

- una bambina di circa 7 anni (Sophia, la più piccola del villaggio); è vedovo (la moglie è morta in seguito ad un attacco dei lupi ormai da tre anni) = **1 DV**.
- **L'oste** = è un uomo sulla cinquantina, grasso ed unto; parla pochissimo tedesco: giusto il minimo per prendere un'ordinazione e per chiedermi il pagamento = **1 DV**.
 - **Il capostazione** = un simpatico vecchietto trasferitosi al villaggio per lavoro; parla discretamente tedesco dato che aveva cominciato a lavorare in ferrovia sotto l'impero austro-ungarico ed ovviamente parla serbo. È molto socievole ed educato, generalmente accoglie i "visitatori" presso la stazione; quindi se qualcuno lo interpella non si sottrae al dialogo (se proprio non è costretto dal suo lavoro – continua a lavorare nonostante l'età avanzata perché non ha altro) = **white collar 2°**.
 - **Stanislav Shenkowitz** = magazziniere, figlio di Maria (di cui porta anche il cognome), il padre non lo ha mai conosciuto (e Maria non ne ha mai svelato l'identità a nessuno); è l'ex fabbro del paese, ormai la sua maestria è poco richiesta e vive con la gestione della vecchia lavanderia, di lavoretti a tempo perso e facendo il magazziniere in teatro. Ha imparato ad usare gli esplosivi lavorando per un po' nella miniera. Ha sempre un'aria stralunata (ha visto molte cose strane in vita sua; ecco il perché della poca sanità). È completamente succube di sua madre (che lo mantiene in questo stato di sanità mentale per manovrarlo meglio). Ha paura dei lupi e degli ululati (e talvolta per questo è colpito da convulsioni) = **soldier 3°** (è un cacciatore, è stato anche fabbro minatore ed operaio).
 - **Lo stalliere** = un personaggio "sporco e schivo", parla male (balbetta), ed ha numerosi tic = **1 DV**.
 - **Il branco di lupi** = sono 9 lupi standard, comandati da Maria che talvolta ne assume direttamente la guida in forma di una vecchia lupa grigia (con lei sono 10). (**OK... non sono proprio abitanti del villaggio, ma devo pur metterli da qualche parte**) = **2 DV** ogni uno, **pag 200 del manuale base di Call of Cthulhu d20**.

CAPITOLO 5: LA STORIA (ED UN RIASSUNTO PER IL DM)

È il 4 ottobre 1920; è ormai sera. L'Orient Express si è lasciato alle spalle Lubjana alla volta di Sarajevo e quindi Belgrado, nella sua corsa da Parigi a Costantinopoli.

Improvvisamente rallenta la sua corsa; i passeggeri incuriositi chiedono spiegazioni al capotreno che si vede costretto a spiegare: "...il treno deve rallentare per passare su un vecchio ponte ... niente di eccezionale ... niente di grave ... è una procedura normale ... è la routine...". Il treno passa rumorosamente sul vecchio ponte di legno... il ponte scricchiola sotto il peso del convoglio...all'improvviso cede e crolla con un gran boato, appena in tempo per permettere il passaggio dell'intero treno. I macchinisti arrestano il convoglio per i controlli di routine (con una frenata un po' brusca per la verità): il ponte è crollato sia a causa del peso del treno sia e soprattutto a causa del fiume che attraversava (ingrossato dalle piogge autunnali) che ne ha scalzato la base dei sostegni (**il tutto favorito dal "sabotaggio" da parte di Stanislav**).

Questa fermata inaspettata mette in agitazione i passeggeri e solo il tempestivo e diplomatico intervento del capotreno riesce a placare gli animi.

Il viaggio riprende. Verso le 20:00 il treno raggiunge una piccola stazione di transito: Podrigbor. Il capotreno raduna di nuovo tutti i passeggeri nel salottino e spiega loro che vista la necessità di un sopralluogo più avanti lungo il tracciato della ferrovia (per controllare un secondo ponte) il treno resterà fermo durante la notte presso la stazione appena raggiunta; il viaggio riprenderà l'indomani mattina (ma, appunto, solo dopo aver controllato un secondo ponte a sud del paese).

QUI COMINCIA LA VERA E PROPRIA AVVENTURA.

È la mattina del 5 ottobre: di buon'ora i tecnici della ferrovia, l'ingegnere ferroviario ed il capotreno si allontanavano a piedi lungo i binari per effettuare il previsto sopralluogo al secondo ponte. Lo troveranno crollato.

Passate poco più di due ore dalla loro partenza i tecnici ritornano al treno con espressioni preoccupate. Di nuovo tutti i passeggeri vengono radunati nel salottino, e di nuovo tocca al diplomatico capotreno fornire spiegazioni: "...anche il ponte a sud è crollato ... come l'altro a

*causa delle ingenti piogge ... il treno è bloccato qui ... manderemo dei messaggeri per organizzare il trasporto di voi passeggeri e del personale ... nel frattempo, potrete comunque risiedere sul treno ... ovviamente ci saranno dei rimborsi almeno parziali... ci vorranno circa dieci giorni per far arrivare qui un altro treno...” – **sense motive check DC 25 per accorgersi che il capotreno nasconde qualcosa a proposito del ponte crollato.** A poco servono le assicurazioni fornite dal capotreno: le proteste dei passeggeri del treno si levano alte ed impietose nei confronti dello storico treno.*

La giornata passa lentamente tra chiacchiere e piccole discussioni; tutti a poco a poco si rassegnano alla sosta forzata. La cena, stranamente deludente, non contribuisce affatto a migliorare il morale dei passeggeri, tuttavia nessuno si lamenta.

Una serie di spari rompe il silenzio della notte. Una raffica di colpi di arma da fuoco (una mitragliatrice, forse) colpisce quattro scompartimenti di una delle carrozze centrali del treno (gli scompartimenti 5, 6, 7, ed 8 della carrozza “cucette 3”). I passeggeri svegliati nel cuore della notte dagli spari si lasciano andare al panico, ed il capotreno può fare ben poco, questa volta, per placare gli animi.

Subito scattano i primi controlli per accertare gli effetti della sparatoria: nel luogo da cui sono partiti gli spari (lungo il pendio sulla collina) non si vede più nessuno; nessuno è stato colpito, l'unico che ha rischiato qualcosa è stato Ermanno Taormina, che risulta comunque illeso.

Esaminando le carrozze colpite si possono recuperare 21 proiettili incastrati nel legno delle carrozze (da notare che uno di essi, il primo sparato verso la stanza di Ermanno, è diverso dagli altri – quello diverso è stato sparato da un fucile di precisione, gli altri da una mitraglietta tipo tommygun); ad un buon osservatore (**INT check DC 15**) non sfuggerà che chi ha sparato, data l'altezza dei fori delle pallottole, lo ha fatto per uccidere. Cercando bene fuori dal treno, è possibile trovare una serie di tracce di stivali che dalla collina scendono verso il treno, gli passano accanto (anche davanti alla cabina dell'ingegnere), superano i binari e poi si perdono in mezzo alla strada che costeggia la ferrovia (**sono una finta traccia lasciata dal killer per sviare le indagini, ma i PG non hanno modo di saperlo**). Dalla piazzola di tiro è possibile recuperare i 21 bossoli corrispondenti ai 21 colpi sparati: ovviamente anche tra questi uno è diverso.

La serata non è finita: l'ingegnere è in stato di shock, ha visto qualcosa di strano fuori dalla sua finestra; nella fattispecie ha visto uno spettro (o perlomeno è convinto di averne visto uno): ha visto una “...figura umana... pallida... quasi traslucida... è passata davanti al finestrino...”.

Arriva un nuovo giorno. Il tempo rimane grigio e piovoso.

Verso le 5:30 i due agenti segreti americani si svegliano ed escono (armati) per una “escursione” (si tratta di un normale giro di perlustrazione in seguito alla sparatoria notturna ed alla sosta imprevista del treno; prima di uscire attivano la bomba ad orologeria che esploderà dopo 24 ore). Solo verso le 6:30 – 7:00 il resto del treno comincia a svegliarsi per il suo secondo giorno di “esilio”.

Verso le 7:30 due uomini parlano in una strana lingua orientale (azzerò) nella cabina di Hans Nebellinger: sono lo stesso Hans ed il killer che si lamenta per il fallimento della notte precedente e prende accordi per nascondere le armi usate ed averne di nuove per un secondo tentativo.

In preda agli incubi, George Carnavon continua a dormire di un sonno pesante e molto agitato; movendosi nella cuccetta, fa cadere un vaso greco (di circa 2000 anni) che va in frantumi con un colpo secco (**se qualcuno dovesse udirlo da fuori potrebbe scambiare per uno sparo, vista la confusione della notte appena passata**). L'archeologo domirà comunque circa fino alle 13:00 se nessuno lo sveglierà prima.

Durante il pranzo l'atmosfera è turbata da nuovi spari diretti contro il treno. Questa volta il bersaglio sembra essere la locomotiva stessa (ancora mantenuta in pressione).

Gli spari partono dalla collina (più o meno dallo stesso punto della precedente sparatoria), solo che questa volta qualcuno risponde al fuoco: Ermanno Taormina sentendosi di nuovo in pericolo (dopo la sparatoria della notte appena trascorsa) scarica quasi completamente le sue pistole in direzione del tiratore; questi alzandosi all'improvviso viene colpito due volte al petto e viene ucciso. L'italiano è stato più fortunato che altro, ma il risultato è comunque lo stesso: il killer è morto.

Subito scattano le indagini: il capotreno e l'ingegnere si dirigono verso la locomotiva per valutare i danni che questa ha subito; John Michael Ross e lo stesso Ermanno corrono verso il cadavere del tiratore.

La locomotiva non desta preoccupazione: *"...i danni non sono gravi; pur colpita da due proiettili la caldaia, che ha una doppia parete per sicurezza, è ancora intatta... a parte i buchi nella prima parete, ovviamente... a parte questo solo una delle tre valvole per la regolazione di eventuali sovrappressioni del vapore è andata distrutta... quindi nessun danno grave... il treno è ancora sicuro... tecnicamente parlando..."*; queste sono le parole dell'ingegnere.

Il poliziotto ed Ermanno, nel frattempo, raggiungono il cadavere e lo trovano lì riverso a terra in una pozza del suo stesso sangue. Vicino a lui giace uno strano fucile (fatto di metallo azzurrognolo) ancora caldo: è evidente che si tratta dell'arma usata per sparare contro la locomotiva. John Michael Ross è irremovibile e prende la decisione di chiudere tutto quello che si trova lì (il cadavere, i suoi averi, il fucile ed i bossoli dei proiettili sparati) nel secondo bagagliaio (che è ancora vuoto) per procedere poi con calma alle indagini (**e coinvolgere un medico, se c'è, per scoprire qualcosa di più sul killer**); il vagone viene chiuso con catena e lucchetto, le chiavi restano al poliziotto inglese.

Nel pomeriggio ci sarebbe tutto il tempo per una simil-autopsia.

Verso le 19:00 rientrano i due agenti segreti americani: la loro "escursione" non ha portato nulla di nuovo.

Durante la notte tra il 6 ed il 7 ottobre qualcuno apre il secondo bagagliaio tagliando la catena con un paio di tronchesi, e da qui sottrae sia il cadavere del killer, sia tutti i suoi averi che ancora erano lì depositati (**nel caso ci siano guardie, magari richieste dai PG queste dovranno cadere misteriosamente addormentate, e si sveglieranno solo al mattino quando qualcuno li chiamerà per nome**): i bambini per continuare i loro giochi, prese a prestito le tronchesi di Stanislav, aprono il bagagliaio e ne portano via ogni cosa; dopodiché come degna conclusione del loro "gioco" animano lo zombie grazie alle carte ed alla magia di Luka e se ne vanno (**tutta la roba sarà nascosta in una delle case diroccate del villaggio; lo zombie attenderà nei boschi fino al prossimo "utilizzo"**). Unico testimone di tutto ciò pare essere proprio Hans Nebellinger che vede qualcosa di strano (**lo zombie, appunto**) e ne resta talmente scosso da cadere vittima di un profondo stato di shock e delirio; **tale stato di shock è talmente profondo che durerà (seppur placato) fino alla fine dell'avventura**.

Le uniche tracce del furto, la mattina seguente, sono una serie di chiazze sanguinolente e di impronte di piccole scarpe (quelle dei bambini) sia sul vagone, sia nelle immediate vicinanze dello stesso. La nuova giornata non promette nulla di buono.

Verso le due del mattino della notte seguente i bambini si rimettono in azione e mandano lo zombie "contro" il treno. Come un cattivo presagio una nuova crisi di nervi scuote il già agitato sonno di Hans (se qualcuno fosse con lui verrebbe svegliato e/o messo in allarme dal suo pianto/urlo).

Un rumore di vetri infranti sveglia alcuni passeggeri. Nel treno, nella fattispecie nel vagone bar/salottino si è introdotto qualcuno. Lo zombie sembra essere apparso dal nulla in mezzo alla strada davanti alla stazione (proprio sopra ad uno strano disegno fatto con dei sassi: l'ormai consueto esagono con inscritto un triangolo – **anche se, in effetti, questa è la prima occasione per i PG di vederlo**). Poi ha camminato fino al treno passando al di fuori della stazione. È entrato nel treno sfondando l'ultima finestra del quinto vagone (cucette 1); da qui parte una serie di impronte sanguinolente che si dirigono (appunto) verso il salottino. L'immonda creatura ha percorso tutto il salottino/bar rompendo tutti i lumi dei tavoli (normalmente, di notte, tutti i lumi dei tavolini erano accesi). È rimasto per qualche minuto in piedi fermo in mezzo al vagone salottino (dando le spalle alle cucette), quindi, ha rotto l'ultima finestra del quarto vagone (il salottino/bar appunto) ed è "saltato giù". Da qui ha quindi camminato fino al serbatoio d'acqua della stazione (poco più avanti rispetto alla locomotiva) dove è sparito dopo un po' di tempo. Il tutto molto lentamente, in modo da dare la possibilità ai passeggeri curiosi (**e quindi anche ai PG**) di vederlo all'opera.

Giunge nuovamente mattina ed è ora di nuove indagini da parte di John Michael Ross... anche se queste sono più inconcludenti delle altre; la situazione è troppo strana e confusa, ed il poliziotto non ci capisce granché.

L'unica scoperta è il percorso (più o meno) dello zombie: "...sembra essere apparso nel nulla sulla strada davanti alla stazione... poi ha camminato fino al treno, facendo un giro un po' largo... vi è entrato sfondando la finestra della quinta carrozza... ha percorso quindi tutto il salottino rompendo mano a mano tutti i lumi accesi sui tavoli... ha rotto la seconda finestra, sempre nel vagone salottino... è saltato giù... ha camminato di nuovo fino al serbatoio d'acqua... e qui è sparito nel nulla.. lungo tutto il percorso ha lasciato chiazze sanguinolente di dimensioni simili ad un grosso piede umano..." sono le parole di John Michael Ross per descrivere il tutto.

La sera stessa c'è la rappresentazione teatrale: una occasione per distrarsi anche per i passeggeri del treno. Dopo lo spettacolo Anja approfitta delle sue doti linguistiche per fare conoscenza con qualcuno del treno (a partire dal capotreno, che ha assistito allo spettacolo)

Giunge finalmente la mattina del 9 ottobre: piove.

È il turno di John Michael Ross di andare ad esplorare il ponte a sud per scoprire qualcosa di più sul suo crollo (prende questa decisione dopo una discussione col capotreno che gli ha palesato i suoi dubbi – **il poliziotto potrebbe anche farsi accompagnare da uno o più PG**). Arrivato sul posto e dopo un'attenta ispezione giunge alla conclusione che il ponte sia stato fatto saltare; gli rimangono alcune domande: "...da chi? ...perché? ... possibile che nessuno abbia sentito l'esplosione? ...". Sulla via del ritorno lo attendono due lupi (fanno parte del famoso branco, e sono mandati e comandati da Maria). I due animali attaccano e mordono e non si spaventano con gli spari, nemmeno quando sono direttamente colpiti; combattono fino alla morte. L'uomo armato tuttavia alla fine ha la meglio e li uccide; riesce a tornare al treno ma è ferito; ha bisogno di cure mediche per bendare e pulire i morsi dei due lupi. **Se qualcuno tomasse più tardi a cercare i due corpi non li troverebbe (anche se i segni dello scontro sarebbero ben visibili)**.

Nel pomeriggio i bambini del villaggio sono intenti a giocare a nascondino per le vie del paese; è facile incontrarli ed è facile notare che "fanno la conta" per vedere chi sta sotto con gli strani tarocchi.

La sera, la cena servita in treno è particolarmente buona (i cuochi hanno dato il meglio di loro stessi) e questo rimette un po' in sesto l'umore dei passeggeri e dell'equipaggio di questo sfortunato Orient Express.

Verso le 3:00 del mattino tutti dormono sonni più o meno tranquilli.

La quiete della notte viene interrotta da un urlo spaventoso: una sorta di gigantesco ruggito si leva alle spalle del treno, sul pendio montuoso da cui erano partiti gli spari. Questo urlo, più simile ad un ringhio ferino che ad una voce anche lontanamente umana, sveglia praticamente tutti i passeggeri del treno. Subito dopo, anche Hans comincia ad urlare preda di un nuovo violento delirio "Teufel" è l'unica parola intelligibile che pronuncia (**è diavolo in tedesco**).

Quasi contemporaneamente alle urla di Hans si ode una serie di spari... provengono dalla stanza di Ermanno Taormina.

Un diavolo si è materializzato lungo il pendio, tra lingue di fuoco e sbuffi di fumo... è durato un attimo... si è materializzato, ha urlato ed è sparito... come se la sua convocazione fosse incompleta.

E così è stato infatti: Luka (**da solo stavolta, e spinto da Maria**) ha tentato di evocare il potente demone, ma la sua forza di volontà era troppo debole ed è svenuto all'inizio del tentativo. Maria ha raccolto il ragazzo esanime e l'ha riportato a casa; dopodiché è tornata a nascondersi a casa sua ed a prepararsi per lasciare (almeno temporaneamente) il villaggio assieme a Stanislav.

Alla vista del diavolo Ermanno Taormina ha reagito con violenza estraendo le due pistole e scaricando due interi caricatori contro la creatura; visto che non ha notato effetti di sorta ha preferito riservare a se stesso l'ultimo colpo sparandosi alla tempia. Sarà trovato morto in un lago del suo stesso sangue dal capotreno poco dopo la sparatoria.

La confusione più totale regna a bordo del treno a questo punto. Il capotreno riunisce tutti nel ristorante per provare a riportare l'ordine e la calma (**i PG potrebbero aiutarlo in questo**); ma ha ben poco successo.

Più tardi, quando tutti si sono ritirati nelle loro stanze, Khaleb si rivolge al capotreno e gli confessa con la massima serietà di aver assistito all'evocazione del demone: almeno un testimone oculare pare ancora in se.

Alle prime luci dell'alba Khaleb ed il capotreno (e magari qualche PG) si recano sul luogo dove "...è apparso il diavolo..."; qui sentono un forte odore di bruciato e di zolfo. A terra rimane un grande simbolo nero, disegnato dalla vegetazione bruciata, il solito esagono col triangolo inscritto. Compiendo semplice ricerche nei dintorni i due trovano anche piccoli cristalli di zolfo "...che arrivano direttamente dagli inferi..." secondo il nordafricano.

Anche al villaggio le notizie non sono buone. In molti hanno sentito il ruggito notturno e nessuno sa spiegarsi il perché. Luka è preda di una tremenda febbre con tanto di delirio, e tale malattia sembra inspiegabile dato che nessuno sa di cosa ha fatto durante la notte.

Maria e Stanislav di prima mattina sono scappati (alla miniera) in attesa che il treno riparta; e Maria è la donna più vecchia e saggia del villaggio (ed è pure una ex infermiera) e quindi potrebbe essere di grande aiuto per le condizioni di Luka.

Qui, se tra i PG vi fosse un medico sarebbe utile farlo intervenire; tuttavia anche lui potrebbe poco se non alleviare un po' la febbre altissima.

Anja a questo punto (possibilmente aiutata da qualche PG) riunisce nella scuola tutti i bambini e li interroga su quanto loro sappiano di questa strana faccenda. Dall'interrogatorio dei bambini sulle prime non esce nulla ma poi la figlia di Frederik si tradisce e rivela dell'esistenza del "...libro magico..." nascosto da Luka nella sua camera. Quindi, soprattutto se chi interroga i bambini fa riferimento alle cattive condizioni di Luka, essi confessano di aver ritrovato il libro in miniera (vi erano stati portati dallo stesso Luka), e di averlo usato per fare dapprima alcuni scherzi a Gregor, poi per dominare il killer e farlo sparare contro la locomotiva, e quindi per rianimarlo come morto vivente, sempre secondo i desideri di Luka che era il solo a riuscire in questi trucchetti, per i quali si serviva anche delle strane carte.

Nel frattempo il pope accorre al capezzale di Luka, ed anche lui ci capisce ben poco salvo riconoscere l'origine soprannaturale della malattia, visto il suo apprendistato con una sorte di esorcista. Anche l'intervento del suo maestro in un caso simile in passato era risultato inutile perciò tutto quello che lui può fare è pregare.

Frugando nella stanza di Luka, sotto un'asse smossa in un angolo, si possono recuperare i 12 fogli che compongono il "libro magico"... sono di difficile lettura, sono compilati in parte in greco antico, in parte con geroglifici egiziani, ed in parte con un linguaggio sconosciuto (già si fa fatica a stabilire se si tratti o meno di un linguaggio). Dall'interrogatorio dei bambini risulta chiaro che solo Luka era in grado di sfruttare i "...poteri magici del libro..." ma che si divertivano tutti a fare gli scherzi, soprattutto a Gregor.

A questo punto i PG potrebbero (o meglio dovrebbero) decidere di esplorare la miniera dove i bimbi hanno trovato il libro, giungendo così allo scontro con Maria e Stanislav.

Se i PG decidessero di perquisire la casa di Maria, vi troverebbero ben poco se non alcune foto della vecchia quando era una giovane infermiera ed un diario in cui la vecchia ha annotato tutto ciò che ha fatto fare a Luka, come se lo stesse istruendo a diventare un maestro di un non meglio definito culto.

La giornata trascorre così, a questo punto tranquilla, fino a sera.

Giunge il nuovo giorno.

Luka sta migliorando, la febbre si è abbassata ed il delirio è quasi del tutto cessato. La madre di Luka ed il pope tirano un sospiro di sollievo: il peggio sembra passato.

Maria e Stanislav ancora non si vedono.

Non succede nulla di particolare al villaggio.

Finché, sorge un nuovo giorno...

I PG vengono svegliati, come gli altri passeggeri del treno, dal fischio della locomotiva...

Subito se ne accorgono... c'è nell'aria qualcosa di strano, c'è qualcosa che non va...

È di nuovo il 5 ottobre...

Questa volta però il treno riparte e riprende il suo viaggio verso Belgrado e Sarajevo.

Riassunto breve per il DM:

Questo è solo ed esclusivamente per gli occhi del DM per fargli trovare alla svelta il punto della storia ed il senso di tutta la vicenda in qualsiasi momento.

I PG sono tutti passeggeri dell'Orient Express; si ritrovano bloccati giocoforza, a causa del crollo di ben due ponti della ferrovia, in un piccolo paesino della ex-Jugoslavia dove cominciano a succedere eventi strani paurosi ed inquietanti.

Il capotreno e l'ingegnere ferroviario sono ben consci che il secondo ponte è stato fatto saltare, ma non sanno da chi. L'autore è Stanislav che ha ricevuto ordine da Maria di bloccare il treno in stazione.

Maria spera di poter "offrire ai suoi amici lupi" in sacrificio qualche incauto passeggero (come già detto ci proverà col poliziotto inglese e gli eventuali PG che dovessero decidere di accompagnarlo).

Per prima cosa durante una notte qualcuno spara contro il treno, il bersaglio sembra essere Ermanno Taormina, ma in realtà è solo una vittima di uno scambio di posto: la sua cuccetta doveva essere occupata da Anna Ivanova: è il killer Jason Byrne a sparare di sua volontà per onorare il contratto stipulato.

Poi, ad ora di pranzo del giorno immediatamente successivo, c'è una seconda sparatoria, durante la quale il killer (che agisce dominato dai bambini) apre il fuoco contro la locomotiva ma viene ucciso proprio da Ermanno in un eccesso di zelo nel rispondere al fuoco.

È quindi la volta dello zombie, animato dai bambini del villaggio sempre per gioco; l'essere immondo spaventa i passeggeri del treno.

I bambini riescono a fare questi "scherzi" grazie alle 12 pagine di "libro magico" che hanno trovato nella miniera abbandonata ed alle strane carte da gioco in loro possesso.

Infine tocca al demone che, evocato dal solo Luka, appare sulla montagna (più in alto del treno).

La convocazione rimane però incompleta ed il demone sparisce subito lasciando però il bambino responsabile in uno stato semi-comatoso.

Il tutto è orchestrato da Maria la donna più anziana del villaggio che ha fatto in modo che i bambini trovassero il libro e che ne facessero uso. È stata lei a spingere Luka ad evocare il demone, ma il bambino non se ne ricorda.

La malattia di Luka costringe Maria e Stanislav alla fuga (si rifugiano nella miniera): i PG avranno circa 2 giorni di tempo per risolvere appieno il tutto; poi scatterà inesorabile il time loop che li riporterà al 5 ottobre.

Il TIME LOOP è lasciato volontariamente inspiegato e misterioso. Se qualche DM vuole fornirne una qualche spiegazione si accomodi, ma a me piaceva di più così, per lasciare un mistero inspiegabile comunque finisse la storia.

CAPITOLO 6: GIORNO PER GIORNO (ovvero gli avvenimenti in ordine cronologico), con tutti i check per i PG nelle diverse "fasi" dell'avventura. Ogni giorno comincia, più o meno, dal sorgere del sole.

CAPITOLO 6.0: Lunedì 4 ottobre 1920 (sera) = Giorno 0 (Prologo).

- Il ponte a nord del villaggio crolla appena dopo il passaggio del treno.
- Verso le 20:00 il treno raggiunge la stazione di Podrigbor e si ferma per la notte presso la piccola stazione.
- Se qualcuno decidesse di scendere dal treno incontrerebbe il capostazione e parlando con lui questi metterebbe in guardia dall'allontanarsi troppo dal treno vista l'insolita attività di un branco di lupi negli ultimi tempi (circa un anno e mezzo, in realtà).
- Durante la notte crolla anche il secondo ponte ma nessuno si accorge di nulla.

CAPITOLO 6.1: Martedì 5 ottobre 1920 = Giorno 1 (*Il vero e proprio inizio dell'avventura*).

- I tecnici, di prima mattina, vanno ad esplorare il ponte a sud del villaggio e lo trovano crollato. **In realtà il ponte è stato fatto saltare ma per notarlo serve un**

- Knowledge engineering check DC 22 o demolitions check DC 26.** Nessuno riesce a spiegarsi come sia successo, solo il capotreno ha dei dubbi ma non li confida a nessuno, almeno per il momento.
- Verso le 10:00 viene data la notizia ai passeggeri e si organizza la richiesta per i “soccorsi”.
 - Verso le 11:00 i due “messaggeri” a cavallo partono alla volta del villaggio vicino per potersi mettere in contatto con la ferrovia; così facendo portano via gli unici due cavalli del villaggio.
 - Durante la notte c’è la prima sparatoria (il bersaglio dovrebbe essere Anna Ivanova, ma per uno scambio di posti sembra che sia Ermanno Taormina). Una raffica di colpi di arma da fuoco (una mitragliatrice, forse) colpisce 4 compartimenti di una delle carrozze centrali del treno – cuccette 3 (in realtà il primo colpo, che doveva essere mortale, è stato sparato con un fucile e coperto subito dopo con la raffica di mitragliatrice, per 21 colpi in totale). **Level check DC 10 per i soldiers, DC 12 per criminals, agents e dectives, DC 16 per gli altri; con un bonus di +1 per ogni 5 ranks in “repair”; lo so che è contorto ma non ho trovato una soluzione migliore.**
 - Dopo la sparatoria l’ingegnere delle ferrovie è sotto shock: dice di aver visto un fantasma (uno spettro) fuori dalla sua cabina e la cosa lo ha traumatizzato (**per calmarlo psychoanalysis check DC 17**). Dove è stato visto il presunto fantasma si trova una serie di impronte di stivali (o calzature militari) che scendono dalla collina verso il treno, gli passano accanto, superano i binari davanti alla locomotiva e poi si perdono in mezzo alla strada (che costeggia la ferrovia) poco lontano dalla stazione; tali tracce però sono misteriose, sembra che solo si allontanino dal punto in cui era appostato il tiratore e da cui sono partiti gli spari; a terra sulla “piazzola di tiro” rimangono alcuni bossoli (20 di una mitragliatrice ed 1 di un fucile, ma è difficile notare la differenza se non si è esperti - **Level check DC 10 per i soldiers, DC 12 per criminals, agents e dectives, DC 16 per gli altri; con un bonus di +1 per ogni 5 ranks in “repair”.**

CAPITOLO 6.2: Mercoledì 6 ottobre 1920 = Giorno 2.

- Verso le 5:30 i due agenti segreti americani escono per un’escursione (un normale giro di ricognizione, visto che il treno è inspiegabilmente fermo); sono entrambi armati e lo nascondono in malo modo (**spot check DC 10 per notare che sono armati**); prima di uscire attivano la bomba nella loro cabina che esploderà dopo 24 ore se non tornano. ***Il DM potrebbe decidere anche di non far tornare i due agenti segreti con la conseguente esplosione dell’ordigno, tanto per aggiungere un po’ di confusione, un altro mistero ed un po’ di effetti speciali in più.***
- Verso le 7:30 il mercante d’armi sta’ discutendo con qualcun altro nella sua cabina (è il killer di origine azera)... i due parlano a voce piuttosto bassa ma con un tono nervoso per cui talvolta la voce si alza senza volerlo (**listen check DC 18 per captare solo poche parole e, magari, provare a riconoscere la lingua; listen check DC 23 per capire qualcosa di più e, riconosciuta la lingua, capire che stanno parlando di un omicidio fallito, e di qualche genere di scambio di posto o di persona**). I due parlano brevemente, mentre il killer scambia i fucili nel doppio fondo, a proposito di qualcosa che è andato storto nell’esecuzione del delitto, sia per via del maltempo, sia a causa di uno scambio di posto non meglio definito (**quello tra Anna ed Ermanno, ovviamente**).
- Verso mezzogiorno George Camavon (ancora addormentato) in preda ad incubi spaventosi, agitandosi nel sonno rompe un antico vaso greco (di circa 2000 anni). L’archeologo si sveglierà solo verso le 13:00 se nessuno ha sentito il rumore del vaso rotto ed ha agito di conseguenza. Comunque si tratta solo di incubi particolarmente vividi e spaventosi.

- Verso le 13:30 due nuovi spari sono diretti contro il treno: questa volta il bersaglio sembra essere la locomotiva (mantenuta ancora in pressione). I danni non sono gravi: e' stata forata la prima parete della caldaia ma non la seconda, ed e' stata distrutta una delle tre valvole di sfogo delle eventuali sovrappressioni del vapore. Ermanno Taormina (il mafioso italiano) sentendosi nuovamente minacciato risponde al fuoco e colpisce con due colpi di pistola al petto il tiratore uccidendolo (più per un colpo di fortuna che per effettiva abilità).
- Il cadavere del killer e tutto quello che aveva con se (compresa l'arma usata per questa nuova sparatoria: uno strano fucile) verranno trasportati nel bagagliaio chiuso e chiusi lì dentro dal capotreno e dal poliziotto inglese.
- Nel pomeriggio ci può essere il tempo per una specie di autopsia, **se tra i PG ci fosse un medico in grado di aiutare John Michael Ross (vedi sezione VARIE per i dettagli in proposito).**
- Maria, Stanislav, Anja ed altri paesani sono al teatro per le ultime prove dello spettacolo.
- Verso le 19:00 rientrano i due agenti segreti dalla loro escursione senza aver scoperto nulla di nuovo.
- Durante la notte qualcuno penetra nel vagone bagagliaio dove e' custodito il cadavere con i suoi averi, e ne porta via tutto compreso il cadavere. Hans Nebellinger svegliato da alcuni rumori cade in preda ad un tremendo stato di shock e di delirio in seguito a qualcosa che ha visto fuori dal suo finestrino: un morto vivente (zombie; **sanity check: 1 / 1d4+1**).

CAPITOLO 6.3: Giovedì 7 ottobre 1920 = Giorno 3.

A cominciare da questo giorno sarà possibile per i PG notare lo strano simbolo disegnato in mezzo alla strada (**spot check DC 12 + 1 per ogni giorno trascorso in più – saranno autorizzato ad un check al giorno se passano sulla strada**).

- ***Verso le 5:30 compatibilmente con l'eventuale mancato ritorno dei due agenti segreti al bomba fa il suo lavoro ed esplose danneggiando seriamente la carrozza "cucette 4" (e danneggiando quella vicino: "cucette 5"); questo potrebbe anche causare morti e feriti ed il DM ne deve tenere conto.***
- Al mattino cominciano le prime indagini sul furto del cadavere e dei suoi "averi" (da parte di John Michael Ross): si ritrovano solo poche tracce, una serie di impronte di piccole scarpe (piedi da bambino) ed una serie di impronte più grandi e sanguinolente (**search check DC 8 per notarle**), le impronte vengono trovate sia sul vagone sia negli immediati dintorni, ma seguendole non portano da nessuna parte e si perdono verso la montagna. Il lucchetto e la catena che chiudevano il vagone sono a terra in pezzi. Il lucchetto è stato tagliato con un paio di tronchesi e ne esistono solo due paia: una in treno tra gli strumenti dei tecnici ed una al villaggio tra gli arnesi di Stanislav (**se quest'ultimo venisse interrogato in proposito direbbe solo di averle trovate fuori posto la mattina stessa**).
- Durante la mattinata gli inservienti del treno trovano il mercante d'armi in stato di shock nella sua camera (**per calmarlo psychoanalysis check DC 25**).
- Nel pomeriggio John Michael Ross prova ad interrogare a proposito del furto i vari passeggeri del treno senza ottenere nulla di nuovo.
- Maria, Stanislav, Anja ed altri paesani sono anche oggi al teatro per le ultime prove dello spettacolo.
- Verso le 2:00 del mattino un rumore di vetri infranti sveglia alcuni passeggeri. Nel treno, nella fattispecie nel vagone bar/salottino si è introdotto qualcuno. Una finestra infranta nella carrozza che precede il salottino (ovvero "cucette 1") ed una serie di impronte sanguinolente che si dirigono (appunto) verso il salottino ne sono una prova. Il salottino è immerso in un'oscurità quasi totale fatto salvo per un piccolo lume sull'ultimo tavolino (normalmente, di notte, tutti i lumi dei tavolini restano accesi); in piedi, in mezzo al vagone si staglia contro luce un "uomo" che da' le spalle alle carrozze letto. In realtà si tratta di uno zombie (un uomo senza pelle, grondante

sangue e con solo i muscoli in bella vista; **sanity check; 1 / 1d4+1 alla semplice vista**). Poco dopo l'intruso si dilegua dopo aver rotto anche l'ultimo lume ed aver sfondato l'ultima finestra del salottino per uscire. Ovunque, sul percorso della "creatura" è pieno di chiazze sanguinolente (un medico può identificarle facilmente **knowledge medicine check DC 10** o **heal check DC 14** – le impronte sono composte di sangue già in decomposizione, molto accelerata). **Il DM anche qui potrebbe optare per un vero e proprio scontro, ma lo sconsiglio; comunque le caratteristiche dello zombie sono a pagina 152 – Animated Corpse**.

- Uscito dal treno lo zombie si ferma immobile nella zona d'ombra sotto al serbatoio d'acqua della stazione; rimane lì per circa 2 ore (durante i quali i PG potrebbero notarlo – **spot check DC 20**) praticamente fino all'alba, poi sparisce nel nulla; se qualcuno prova ad interagire con lui (toccandolo, sparandogli o simili) il mostro scompare anticipatamente lasciando solo una chiazza sanguinolenta sul posto.

CAPITOLO 6.4: Venerdì 8 ottobre 1920 = Giorno 4.

- Di buon mattino (verso le 7:30) Tobias si reca alla miniera abbandonata (va a funghi nei dintorni, in verità); tornerà solo a sera (senza aver notato nulla di strano durante l'intero giorno). **Può essere una buona occasione per i PG per visitare la miniera o per venire a conoscenza della sua esistenza.**
- Nel pomeriggio ci sono le ultime prove a teatro; Maria potrebbe lasciar entrare dei curiosi, ma Stanislav sarebbe pronto a scacciare in malo modo chiunque cerchi di curiosare nei suoi magazzini o disturbi gli attori che provano. **Questa è anche una occasione per Anja per farsi notare da qualcuno dei PG, se questi dovessero andare a curiosare in teatro.**
- A sera c'è la rappresentazione teatrale (si tratta di una commedia in un dialetto locale, **ma il DM è libero di cambiare la rappresentazione a sua discrezione, ad esempio per rafforzare l'atmosfera "noir" della storia**). Dopo la rappresentazione Anja si intrattiene brevemente con il capotreno e gli eventuali PG presenti a teatro (**il DM non deve dimenticare che la giovane donna vuole sfruttare l'occasione per andarsene dal villaggio**).

CAPITOLO 6.5: Sabato 9 ottobre 1920 = Giorno 5.

- E' mattina e piove.
- Verso le 9:30 John Michael Ross si reca al ponte crollato a valle del paese (seguendo i binari a piedi) per un sopralluogo; verrà attaccato da 2 lupi sulla via del ritorno (**se è solo farà ritorno semplicemente ferito; se i PG lo accompagnano sarà bene fare un minimo di "scontro" con i due lupi che non scapperanno per nessun motivo**).
- Verso le 11:00 la figlia di Frederik (l'albergatore) è seduta piangente fuori dall'albergo: piange perché gli altri bambini l'hanno esclusa da un nuovo e misterioso gioco. **I bimbi stanno mettendo in pratica il secondo tentativo di dominare Gregor, per fargli fare pipì sotto il portico della chiesa; la piccola non era d'accordo ed è stata scacciata in malo modo, ma non lo racconterà a nessuno almeno fino alla malattia di Luka.**
- Nel pomeriggio i bambini (tutti) stanno giocando a nascondino lungo le vie del piccolo paese (e' facile notarli intenti a fare una strana "conta" usando le gli strani tarocchi – **spot check DC 8**).
- Verso le 3:00 del mattino un urlo spaventoso giunge dalla collina alle spalle della stazione (o meglio un ruggito di un qualche enorme animale); questo "rumore" sveglia tutti gli ospiti del treno (**tiro salvezza FORT DC 25 per evitare di essere svegliati e spot check DC 20 per notare la figura del diavolo sul pendio della collina**): alla vista del diavolo chiunque viene scosso da brividi di puro terrore: **sanity check 1d4 / 2d6**. Hans Nebellinger comincia a delirare l'unica parola intelligibile del delirio è TEUFEL (**diavolo in tedesco – per placarlo psychoanalysis check DC 20**). Subito dopo si sentono una serie di colpi di arma da fuoco provenire dalla stanza

di Ermanno Taormina. Il capotreno accorre verso la stanza del siciliano: l'italiano giace a terra in vestaglia da notte in un lago di sangue; la finestra è ancora aperta e le sue due pistole le tiene in mano ancora fumanti; evidentemente ha sparato una ventina di colpi (due caricatori interi) verso la collina ed ha riservato l'ultimo colpo per se stesso sparandosi alla tempia.

- L'unico testimone oculare (ancora in grado di parlare di quanto accaduto) sembra essere Khaleb (il nordafricano) che dirà con la massima serietà al capotreno, una volta calmatasi la situazione, di aver visto un enorme diavolo sorgere tra le fiamme lungo il pendio della collina, e di averlo visto sparire in uno sbuffo di fumo subito dopo aver lanciato il tremendo urlo / ruggito.
- A questo punto il panico è totale ed il capotreno fatica un bel po' a riprendere il controllo della situazione; per fare ciò riunisce tutti (escluso Hans Nebellinger) nel vagone ristorante per fare un discorso atto a placare gli animi; **se i PG volessero aiutare il capotreno a far mantenere la calma ognuno di loro farà un check diplomaci o bluff, per ogni 5 punti sopra il 10 darà un bonus al capotreno.** È proprio dopo questa riunione che Khaleb parlerà faccia a faccia col capotreno a proposito del diavolo.

CAPITOLO 6.6: Domenica 10 ottobre 1920 = Giorno 6.

- Alle prime luci del giorno (verso le 6:00) il capotreno ed il poliziotto inglese si dirigono nel luogo in cui secondo Khaleb sarebbe apparso il diavolo: giunti lì nell'aria si sente un forte odore di zolfo; effettuando le prime osservazioni i due notano uno strano simbolo (**il solito esagono col triangolo inscritto – search check DC 17 o spot check DC 22 per notarlo**) disegnato dall'erba bruciata e ritrovano (**search check DC 16**) sparsi nel terreno polvere di zolfo e qualche piccolo cristallo.
- Maria e Stanislav non si trovano al villaggio: si sono rifugiati (armati di tutto punto) nella miniera abbandonata.
- Luka (il bambino "maggiore" del villaggio) e' malato preda di una febbre altissima e delirante: nessuno riesce a capire cosa stia dicendo (**sono i sintomi del sanity check fallito al momento della tentata evocazione**).
- Gli altri bambini vengono riuniti nella "scuola" da Anja che intende sapere da loro se hanno fatto qualcosa di pericoloso o se Luka abbia mangiato qualcosa di strano nei giorni precedenti: La figlia di Frederik si lascia sfuggire qualcosa a proposito del fantomatico "libro magico" ritrovato nella miniera con cui i bambini hanno giocato negli ultimi giorni (il libro è in loro possesso da 20 giorni circa); il libro è nascosto nella stanza da letto di Luka (che è l'unico che riesca a leggerlo). Solo se "l'interrogatorio" ai bambini dovesse prolungarsi ancora, possibilmente con riferimenti alle cattive condizioni di Luka, i piccoli confesserebbero il loro ruolo di burattinai sia per gli scherzi a Gregor (**con i quali hanno a tutti gli effetti iniziato ad usare il libro**), sia nel caso della seconda sparatoria, sia nel caso dello zombie, negando ogni loro coinvolgimento con il primo scontro a fuoco e con gli eventi della notte appena trascorsa (anche se alcuni hanno sentito l'urlo / ruggito).
- Verso le 11:00 viene chiamato il pope (prete ortodosso) al capezzale di Luka; il sacerdote riconosce un che di soprannaturale nella questione ma non riesce a fare niente per migliorare la situazione (ha già assistito ad una "cosa del genere" quando era seminarista, ma in quell'occasione il suo maestro non ha potuto fare nulla per salvare il malato).

CAPITOLO 6.7: Lunedì 11 ottobre 1920 = Giorno 7.

- Al mattino Luka sembra dimostrare timidi segni di miglioramento (la febbre è scesa ed il delirio e' cessato): tutto sommato un miglioramento misterioso dato che nessuna terapia aveva dato frutti.

CAPITOLO 6.8: (Di nuovo) martedì 5 ottobre 1920 - EPILOGO

- E' mattina... Il fischio del treno sveglia i nostri eroi... Subito si accorgono che c'è qualcosa di strano: c'è qualcosa che non va... È di nuovo il 5 ottobre... Il treno riparte e riprende il suo viaggio alla volta di Sarajevo e Belgrado... A bordo c'è una nuova passeggera (Anja) salita, insolitamente, grazie alla inaspettata sosta notturna... amici morti sono ancora vivi (Ermanno Taormina)... manca qualcuno: il killer; di lui nessuno sa niente o ricorda niente, sembra scomparso nel nulla. Il treno è intatto.

CAPOITOLO 7: CONCLUSIONI.

Tutto quello che rimane in piedi alla fine del racconto:

1. Di tutto quello che e' successo in questi folli 7 giorni si ricordano solo i PG sopravvissuti (ovvero a bordo del treno all'alba del "secondo" martedì 5 ottobre 1920), Anna Ivanova (la nobildonna russa), Khaleb, Anja, ed il professor Carnavon.
2. Ermanno Taormina è vivo e vegeto (ma ha un nuovo tic nervoso che prima nessuno aveva notato).
3. Il killer americano è scomparso nel nulla (assieme agli eventuali PG mancanti dal treno all'alba).
4. Se i PG hanno recuperato i 12 fogli del "libro magico" li hanno ancora nelle loro mani (così per ogni altra cosa comprata o comunque presa nel corso della settimana passata a Podrigbor).
5. Nessuno ha più le strane carte da gioco.
6. Maria e Stanislav: se sono ancora vivi, sono normalmente al villaggio ad occuparsi delle loro faccende (Maria ricorda quasi tutto, Stanislav non ricorda nulla); se sono morti (alla miniera dopo una sparatoria, ad esempio) sono semplicemente scomparsi misteriosamente durante la notte tra il 4 ed il 5 ottobre, nulla che interessi ai passeggeri del treno.

CAPITOLO 8: OBIETTIVI DA RAGGIUNGERE (PER I PG).

Sono specificate inoltre le ricompense in termini di XP guadagnati (per ogni PG), di sanity points riguadagnati (sempre per ciascun PG separatamente) ed eventualmente di ranks in "Cthulhu mythos":

1. Sopravvivere per tutti e sette i giorni di vera e propria storia: o meglio essere ancora vivi ed essere a bordo del treno all'alba del secondo Lunedì 4 Ottobre 1920 = **400 XP + 1d6 sanity**.
2. Smascherare Maria e Stanislav, ovvero scoprire il ruolo di Maria negli strani eventi accaduti = **200 XP + 1d4 sanity + 1 rank in "Cthulhu mythos"**.
3. Ritrovare i 12 fogli del libro magico (nascosti sotto una asse del pavimento che si smuove nella stanza di Luka) = **50 XP + 1d3 sanity + 1 rank in "Cthulhu mythos"**.
4. Uccidere o catturare Maria e Stanislav = **XP secondo il CR dei due PNG (Maria = CR 4; Stanislav = CR 3. Se presi insieme nella grotta il CR è 6) + 1d3 sanity**.
5. Far crollare la miniera definitivamente, sigillando le due stanze macabre = **250 XP + 1d4 sanity**.

Un altro piccolo consiglio: in aggiunta a tutto questo il DM dovrebbe tenere conto del vero e proprio roleplaying dei suoi giocatori e di quanto abbiano saputo sfruttare le abilità che hanno scelto per i propri PG, assegnando dei "bonus" fino al doppio degli XP sopra descritti, o delle penalità fino a dimezzare gli XP sopra descritti.

APPENDICE 1: SCHEDE PNG IMPORTANTI.

Character's name:		Maria Shenkowitz			Profession Levels		& Nurse 4°		
Age	68	Hair	White grey	Eyes	Blue	Height	1,65 m.	Weight	61 kg.
Option		DEF			Current sanity		80		
Homeland		Podrigbor			MAX sanity		(85-5) 80		
Religion		Catholic			20% sanity		16		
		Standard		Temporary					
STR	10	0				SPEED	25 Ft (ridotta per la vecchiaia)		
DEX	12	1				INITIATIVE	1		
CON	11	0				AC	10+1+2 = 13		
INT	15	2					DEX + Bonus		
WIS	17	3							
CHA*	17	3				HP	6+3d6 = 20		
FORT	0+4			4		Lingue parlate : serbo, tedesco e greco.			
REFL	1+1			2					
WILL	3+4			7					
BASE ATTACK	2		MALEE	2					
			RANGED	3					
Attacks	Hatchet (melee)			2		1d6		20 x3	
	Hatchet (ranged)			3 (10 Ft)		1d6		20 x3	
Equipment					Background & description:				
Hatchet (1d6/20 x3/10 Ft/3,5 lb/S)					Ha letto alcuni brani di un antico tomo (il famoso "libro magico" dei bambini) da ciò derivano i due incantesimi e la conoscenza di Cthulhu Mythos.				
					Ha assistito (da giovane) a strani esperimenti su malati di mente portati avanti nel villaggio da un dottore austriaco di cui stranamente non ricorda il nome.				
FEATS & SPELLS									
(dopo il SEGNO " = " sono segnati i danni che subisce che lancia l'incantesimo).									
Trustworthy			Weapon proficiency "hatchet"				Persuasive		
Spell "Animal form (wolf)" = 4 INT damage, 1d8 sanity points (pag 130).					Spell "Cause fear" (DC 17) = 2 WIS damage, 1d4 sanity points (pag 134).				
Skills	TOT			Ability		Ranks	Bonus	Source	
Bluff	10			3		5	2		
Cthulhu Mythos	5			/		5			
Diplomacy	10			3		5	2		
Gather information	6			3		1 (2)	2		
Heal	9			3		6			
Intimidate	6			3		1 (2)	2		
Knowledge biology	7			2		5			
Knowledge medicine	7			2		5			
Knowledge chemistry	6			2		4			
Listen	9			3		6			
Psychoanalysis	7			3		4			

Research	6	2	4		
Sense motive	9	3	6		
Speak lang: Egyptian (ancient)	4	2	2 (4)		
Spot	9	3	6		
Swim	2	0	2 (4)		
Wilderness lore	5	3	2		

Character's name:		Stanislav Shenkowitz			Profession & Levels		Soldier 3°		
Age	36	Hair	Black / grey	Eye s	Blue	Height	1,85 m	Weight	96 Kg.
Option		OFF				Current sanity		48	
Homeland		Podrigbor				MAX sanity		60	
Religion		Catholic				20% sanity		9	
		Standard		Temporary					
STR	16	3				SPEED	30 Ft		
DEX	14	2				INITIATIVE	2		
CON	12	1				AC	10+2+0 = 12 + Dodge		
INT	8	-1					DEX + Bonus		
WIS	12	1							
CHA	10	0				HP	6+2d6+3 = 17		
FORT	1+3				4	Languages: serbo.			
REFL	2+1				3				
WILL	1+1				2				
BASE ATTACK	3		MALEE	6					
			RANGED	5					
Attacks	Wood axe		6		1d8+4		20 x3		
	Hunting rifle		1 (200 Ft)		2d10		20 x3		
Equipment						Background & description:			
Climber's kit.						<p>Ha sempre un'aria stralunata (ha visto molte cose strane in vita sua; ecco il perché della poca sanità).</p> <p>È completamente succube di sua madre (che lo mantiene in questo stato di sanità mentale per manovrarlo meglio).</p> <p>Ha paura dei lupi e degli ululati (e talvolta per questo è colpito da convulsioni)</p>			
Wood axe (1d8/20 x3/-6 lb/S)									
Hunting rifle (Mauser M1898 rifle = 7,92 x 57 mm/2d10/20 x3/bolt/5/clip/200 Ft/Standard = pag 98).									
Dynamite (10 Ft blast radius; 4d6 damage – per stick) 24 sticks.									
FEATS									
Weapon proficiency "wood axe"					Dodge		Acrobatic		
Skills	TOT		Ability		Ranks		Bonus		Source
Climb	7		3		2		2 (tool)		
Craft trapmaking	2		-1		3 (6)				
Demolitions	5		-1		6				
Escape artist	3		2		1 (2)				
Hide	3		2		1				
Jump	7		3		2		2		

Knowledge nature	1	-1	2 (4)		
Listen	3	1	2		
Move silently	3	2	1		
Repair	3	2	1 (2)		
Ride	3	2	1 (2)		
Sense motive	3	1	2		
Spot	3	1	2		
Swim	5	3	2		
Tumble	6	2	2	2	
Use rope	4	2	2		
Wilderness lore	5	1	4		

APPENDICE 2: TIMELINE 1920

Questi sono dati che ho trovato in internet (ad esempio su Wikipedia) e leggendo alcuni libri, per dare una miglior connotazione storica al periodo, sono notizie varie che il master può usare come meglio crede, nel caso gli servissero.

GENNAIO

- 01 – Censimento negli USA: 117,8 milioni di abitanti (popolazione urbana per la prima volta maggiore di quella rurale).
- 02 – Nasce Isaac Asimov. Contemporaneamente comincia la caccia al “pericolo rosso” negli USA.
- 03 – i giornali americani annunciano 650 arresti per “comunismo”.
- 05 – Babe Ruth passa dai Red Sox agli Yankees per 125000 \$
- 08 – finisce lo sciopero dei lavoratori dell'acciaio cominciato nel 1919... nessuna concessione ai lavoratori.
- 10 – Con l'entrata in vigore del Trattato di Versailles, la Germania e' costretta a cedere Danzica e la zona di Memel. Entra anche in vigore il “Patto della Società delle Nazioni”.
- 16 – Primo consiglio della SOCIETA' DELLE NAZIONI a Parigi; presenti anche gli USA (per l'ultima volta).
- 17 – Scatta il PROIBIZIONISMO in USA (sarà abolito nel 1933).
- 24 – Altri 3000 arresti in USA per “comunismo”.
- 24 – Ritorno a casa della spedizione USA in Europa.

FEBBRAIO

- 01 – La Russia riconosce l'indipendenza dell'Estonia.
- 08 – In Svizzera un referendum nega il diritto di voto alle donne.
- 24 – Hitler inserisce l'antisemitismo nel programma del partito nazionalsocialista.
- 25 – USA, viene approvato il OIL AND COAL LAND LEASING ACT.

MARZO

- Prime trasmissioni radiofoniche pubbliche e continue negli USA.
- Grande sciopero degli operai metallurgici, comincia a Torino ma si espande in tutta Italia. A seguito cade il governo Nitti, nuovo incarico a Giolitti.
- 16 – Conflitto greco/turco: i greci occupano Costantinopoli.
- 19 – Il senato USA rifiuta di aderire alla Società delle Nazioni e di ratificare il Trattato di Versailles. Nel contempo in Germania comincia un grande sciopero dei minatori della Ruhr (con manifestazioni violente e scontri).

APRILE

- 01 – Continua il periodo di caccia ai comunisti; espulsi dal parlamento 5 rappresentanti newyorkesi accusati di essere socialisti.
- 02 – Albert Einstein presenta alla Columbia University (New York) la sua teoria della relatività.
- 03 – In Germania viene inviato l'esercito per fermare le agitazioni e gli scioperi nella Ruhr.
- 23 – Un nuovo governo provvisorio turco viene istituito ad Ankara.
- 25 – La Polonia attacca la Russia invadendo l'Ucraina.
- Comincia la saga di Sacco & Vanzetti (saranno arrestati il 5 maggio).
- Viene istituito il Grand Canyon National Park.

MAGGIO

- La Germania reintroduce la censura per i film.
- 05 – Sacco e Vanzetti sono arrestati.
- 08 – Rivolta in Messico contro il governo del presidente Carranza: i ribelli occupano Città del Messico ed uccidono Carranza.
- 19 – Sparatoria tra sindacati di minatori e proprietari delle miniere (12 morti in West Virginia).
- Eugene V. Debs è il candidato socialista alle elezioni USA.

GIUGNO

- Viene definito il Trattato di Versailles.
- 06 – Alle elezioni in Germania viene sconfitto il partito socialdemocratico a favore delle forze di destra.

LUGLIO

- 05 / 16 – Conferenza di Spa: viene stabilito un calendario per il pagamento dei danni di guerra da parte della Germania.
- 29 – Comincia il primo servizio postale aereo transcontinentale (?): da New York a San Francisco.

AGOSTO

- Giochi olimpici ad Anversa (Belgio).
- Comincia a diffondersi la TOMMYGUN (mitraglietta Thompson), inventata da poco.
- 01 – Comincia l'azione non violenta di Ghandi in India.
- 04 – Controffensiva russa contro la Polonia (l'Armata Rossa arriva quasi fino a Varsavia, ma lì i polacchi resistono).
- 10 – Trattato di pace di Sevres: la Turchia perde parte dei suoi territori (tutti posti al di fuori dell'Anatolia).
- 22 – Nasce Ray Bradbury.
- 26 – Approvato il voto alle donne in USA (19 emendamento); in California votavano già da 9 anni.
- 31 – Ultima battaglia di cavalleria della storia tra polacchi e sovietici (vincono i russi ma le perdite sono gravissime da ambo le parti). Comincia a Milano l'occupazione delle fabbriche da parte del sindacato dei metalmeccanici (FIOM): si diffonderà in tutta Italia.

SETTEMBRE

- In sessione speciale, il INDIAN NATIONAL CONGRESS approva la posizione di non-cooperazione di Ghandi.
- 05 – Alvaro Obregon viene nominato presidente in Messico.
- 09 – sciopero della polizia di Boston.
- 16 – Attentato a Wall Street: una bomba causa 30 morti e 300 feriti si sospetta di comunisti o anarchici, ma il colpevole non verrà mai preso.
- 23 – in Francia viene eletto presidente il socialista Millerand.

- 30 – uno studio sull'inquinamento in USA conferma che la popolazione urbana e' maggiore di quella rurale.

OTTOBRE

- Il governo Giolitti riconosce l'indipendenza dell'Albania. Viene firmato l'armistizio russo/polacco.
- [Dal 4 al 11 si svolge la nostra storia.](#)
- 25 – Muore Alessandro I, re di Grecia.

NOVEMBRE

- Stime parlano di un milione di scioperanti ufficiali in USA nell'anno trascorso.
- 02 – I Democratici sconfitti alla presidenziali USA. Warren G. Harding (repubblicano) diventa presidente.
- 12 – firmato il trattato di Rapallo tra Italia e Jugoslavia (Fiume diventa città libera, l'Istria diventa italiana assieme a Zara, l'Italia rinuncia alla Dalmazia).
- 15 – prima assemblea plenaria della Società delle Nazioni a Ginevra.
- 16 – I russi "bianchi" sono definitivamente sconfitti nell'ultima battaglia della Guerra civile russa.
- 18 – Il SOVIET russo, primo al mondo, ratifica una legge che legalizza l'aborto.
- 21 – La famosa BLOODY SUNDAY in Irlanda (12 irlandesi e 14 inglesi morti).

DICEMBRE

- Il partito socialista francese si scinde in due: partito socialista e partito comunista.
- 16 – Violento terremoto nella provincia cinese di Ningxia causa 235000 vittime stimate (8,5 Rikter).
- 19 – il trono di Grecia torna al padre del re Alessandro primo appena deceduto (Costantino I).
- 23 – La Gran Bretagna riconosce l'indipendenza dell'Irlanda (comunque divisa in due: il nord protestante ed il sud cattolico).
- 24 – Ultimo concerto di Enrico Caruso.
- 25 / 30 – In Francia congresso di Tours della confederazione generale del lavoro.

APPENDICE 3: STRANI TAROCCHI

Si tratta di un mazzo di 42 carte decorate (non solo con semi e numeri) di origine balcanica; il mazzo è costituito da 42 carte: 20 buone, gli angeli; 20 malvagie, i demoni e due carte "non allineate" il "golem" ed il "cacciatore"; la numerazione delle carte (da 1 a 20 per ciascuna serie allineate) si ricava dai "nod" sulla decorazione che fa da cornice al disegno.

Giocando con queste strane carte può accadere che sembrino animate ([WILL ST DC 5 – chi fallisce vede i personaggi di una o più carte muoversi; a chi fallisce il tiro spetta un sanity check 0 / 1](#)).

[Queste carte sono alla base dell'avventura... quindi sarebbe importante introdurle fin dall'inizio, magari approfittando della prima visita dei PG al paese ed alla locale osteria.](#)

Ecco l'elenco delle carte:

1. Angelo: Un santo.
2. Diavolo: Il morto, un uomo morto infilzato da innumerevoli lance.
3. Angelo: Una santa.
4. Diavolo: Un uomo impiccato, con gli occhi aperti.
5. Angelo: Un amorino.
6. Diavolo: Lo zombie (il morto vivente); esattamente tale e quale a quello descritto nell'attacco al treno.
7. Angelo: Due angeli che si baciano in modo molto casto.
8. Diavolo: Lo spettro, un fantasma, un "uomo" alto magro pallido e translucido.
9. Angelo: Una figura femminile angelica 8con tanto di ali piumate bianche ed aureola).
10. Diavolo: Un licantropo che ulula ad una luna simile ad un teschio.
11. Angelo: Un cherubino

12. Diavolo: Una diavolessa tentatrice, rappresentata come una donna seminuda e molto provocante.
13. Angelo: Un serafino.
14. Diavolo: Maiaie con sembianze demoniache che attraversa un ponte.
15. Angelo: Un angelo a cavallo, bardato come un cavaliere delle crociate ma con le ali e l'aureola bene in vista.
16. Diavolo: Diavoletto volante con lunghi serpenti (più lunghi del suo corpo) al posto delle braccia e delle mani.
17. Angelo: Un angelo che porta del pane.
18. Diavolo: Diavolo con in mano due pentole.
19. Angelo: Una spada infuocata conficcata a terra e due santi in preghiera inginocchiati ai suoi lati.
20. Diavolo: Un "uomo peloso" che cammina circondato da una moltitudine di topi.
21. Angelo: Un coro di angioletti.
22. Diavolo: Diavolo di colore nerastro con forcone, corna e coda puntuta.
23. Angelo: Una donna che prega davanti ad un angelo.
24. Diavolo: Piccolo diavolo burattinaio; muove un altro diavolo più grande di lui
25. Angelo: Un angelo che sta seduto vicino ad un pescatore lungo le sponde di un fiume.
26. Diavolo: Un vampiro circondato da uno sciame di pipistrelli.
27. Angelo: Un sole, molto luminoso.
28. Diavolo: Un gobbo nero e deforme che sorregge una pietra (**stranamente simile alla fonte battesimale della chiesa in rovina, ma non ha nessun legame con essa**).
29. Angelo: Angelo del giudizio, con sigillo.
30. Diavolo: Un uomo trafitto da un forcone, con gli occhi spalancati e la lingua (molto lunga) a penzoloni.
31. Angelo: Angelo con sembianze molto umane, a parte le due bianche ali piumate che sembrano abbracciare colui il quale sta guardando la carta. Ispira protezione.
32. Diavolo: Un uomo con la barbetta a punta ed altri tratti demoniaci che tiene una bilancia in una mano ed un sacco di monete nell'altra.
33. Angelo: Angelo del giudizio, con coppa.
34. Diavolo: Un diavolo che si abbuffa di cibo davanti a persone che stanno morendo di fame.
35. Angelo: Angelo del giudizio, con tromba.
36. Diavolo: Un angelo caduto, ali piumate nere.
37. Angelo: Un grande angelo con sei paia di ali ed una grande spada infuocata (un arcangelo in pratica).
38. Diavolo: Un grande diavolo, rappresentato con colori scuri; cornuto ed armato di frusta.
39. Angelo: Un grande angelo che con fare paterno insegna agli uomini.
40. Diavolo: Un enorme diavolo vestito di stracci e col volto coperto.
41. Cacciatore: Un uomo con due spade alla cintura e con in ogni mano tre teste, di angeli a destra e di diavoli a sinistra.
42. Golem: Il classico golem (di creta) di tradizione ebraica.

APPENDICE 4: CONTENUTO DI ALCUNE STANZE E/O CARROZZE:

La stanza degli agenti segreti =

1. un manuale di tecniche di combattimento e sopravvivenza scritto in inglese (e con diciture che rimandano a U.S. ARMY).
2. Due fucili da guerra in perfette condizioni con le relative custodie (borse a tracolla) ed il relativo abbondante munizionamento.
3. Una strana scatola di legno (100 x 40 x 50 cm) che emette uno strano ticchettio sospetto (si tratta di una bomba; deve servire ai due agenti per distruggere tutto quanto c'è nella loro cabina se non rientrano entro 24 ore): si tratta di un piccolo ordigno, in grado di distruggere la cabina stessa e le due che le stanno accanto (e quindi di danneggiare anche le seguenti due, per non dire l'intero treno) che attivano quando se ne vanno tutti e

due dal treno...(per disarmare la bomba disable device check DC 20 o repair check DC 30 oppure per disinnescarla del tutto demolitions check DC 24).

4. Una terza borsa porta fucile vuota, la custodia del fucile (che sembrava un fucile da caccia) che i due si sono portati via nella loro escursione (il 6 ottobre).
5. Un antico libro in tedesco, molto antico e molto rovinato, del titolo si capisce solo la parola KULTEN (è in una busta di iuta a fianco della bomba, in modo che l'esplosione lo investa completamente – **si tratta di uno studio su alcuni brani del famoso Unausprechlichen Kulten** – i PG non devono entrarne in possesso per nessun motivo).

La stanza del mercante d'armi =

1. Una pistola luger in ottime condizioni (nella valigia dell'uomo).
2. Una custodia vuota adatta a contenere pistole da esposizione (pistole di lusso).
3. Nell'armadio è stato ricavato un doppio fondo nel quale prima era nascosto lo strano fucile con le sue strane munizioni, poi invece viene sostituito dal fucile di precisione usato durante la prima sparatoria dal killer (che prende in consegna il fucile "strano").
4. Sempre nel doppio fondo è ben nascosta una pistola da collezione di grande valore.

La stanza del killer =

1. una borsa contenente molti soldi: circa 20000 dollari americani.
2. due lettere destinate a Jason Byrne, scritte di recente (portano date di Agosto e Settembre 1920) in azero, recapitate ad un indirizzo di Parigi: si tratta di un contratto di 10000 \$ per uccidere Anna Ivanova contenente alcuni dettagli sul viaggio della donna da Parigi a Costantinopoli; e di una lettera personale che informa Jason di un lutto in famiglia (è morta una sorella).
3. una terza lettera appena scritta e non conclusa (rivolta sembrerebbe ai famigliari a proposito del lutto appena capitato).
4. altri 10 proiettili dello strano fucile (che portano il totale a 17 proiettili e 3 bossoli).
5. una mitraglietta (inceppata – repair DC 13): si tratta della tommygun usata nella prima sparatoria.

APPENDICE 5: VARIE

Il percorso dello zombie: sembra essere apparso dal nulla in mezzo alla strada davanti alla stazione (proprio sopra ad uno strano disegno fatto con dei sassi: un esagono con inscritto un triangolo – i PG potranno notarlo a cominciare dalla mattina di giovedì 7 ottobre 1920 (giorno 3) disegnato in mezzo alla strada (**spot check DC 12 + 1 per ogni giorno trascorso in più – saranno autorizzato ad un check al giorno se passano sulla strada**)). Poi ha camminato fino al treno passando al di fuori della stazione. È entrato nel treno sfondando l'ultima finestra del quinto vagone (cucette 1). Ha percorso tutto il salottino/bar rompendo tutti i lumi dei tavoli. Ha rotto l'ultima finestra del quarto vagone (il salottino/bar appunto) ed è "saltato giù". Ha camminato fino al serbatoio d'acqua della stazione (poco più avanti rispetto alla locomotiva; e qui è sparito.

Notizie sui registri del treno: sui registri di viaggio del treno, compilati dal capotreno in persona e custoditi nella sua cabina, si possono trovare alcuni dati dei passeggeri (cognome, nome, data di nascita, stazione di partenza, stazione di arrivo, numero di cuccetta e note personali – dalla professione svolta al semplice orario della sveglia richiesto, ad esempio) ed una descrizione (breve ma precisa, con tanto di responsabile a bordo) dei carichi trasportati nei vagoni bagagliaio. Da notare lo scambio di posto tra Ermanno Taormina ed Anna Ivanova, deciso all'insaputa dei due da un dirigente delle linee ferroviarie e controfirmato dal capotreno.

Il fucile del killer: quello usato nella seconda sparatoria è un fucile piuttosto strano, fatto di uno strano (e sconosciuto) metallo azzurrognolo. È di piccolo calibro (5.55). dimostra una grande precisione sulla lunga gittata abbinata ad una grande potenza distruttiva (soprattutto sul corto

raggio); merito del metallo in cui costruito e di cui sono costruiti anche i proiettili. Tale metallo se confrontato con l'acciaio dei binari risulta essere più duro.

L'autopsia: ovvero le osservazioni che un medico può fare studiando un po' il cadavere del killer:

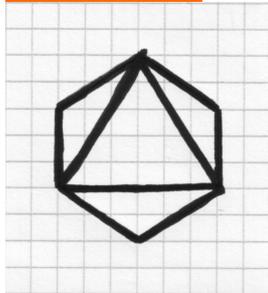
1. è morto a causa dei due colpi di pistola ricevuti al petto che hanno perforato il cuore ed un polmone (il che è compatibile con la dinamica della sparatoria descritta da Ermanno); si possono estrarre i due proiettili e valutarne la somiglianza con quelli delle pistole dell'italiano.
2. ha uno strano tatuaggio su una spalla: due scimitarre che fanno da cornice ad una X ondulata che divide in quattro parti una frase in arabo (**Allah è Dio, e Maometto è il suo profeta**).
3. il fucile usato durante la seconda sparatoria e le pallottole (ne restano 7 e 3 bossoli) sono di uno strano metallo azzurrognolo sconosciuto; per ulteriori analisi sarebbe necessario un laboratorio chimico ben attrezzato.
4. il killer ha passaporto e documenti vari (tutti validi) americani, a nome Jason Byrne.
5. il killer ha una carta di imbarco per una nave da Costantinopoli a New York con la partenza fissata per il 4 Novembre di quest'anno.

Il "libro magico": si tratta di soli 12 fogli manoscritti molto antichi; sono di difficile lettura, sono compilati in parte in greco antico, in parte con geroglifici egiziani, ed in parte con un linguaggio sconosciuto (già si fa fatica a stabilire se si tratti o meno di un linguaggio). Se si riuscisse a decifrarlo (ed alcune persone ci riescono a prescindere dalla conoscenza delle lingue necessarie – **al DM la scelta se lasciare che i PG lo decifrino o meno**), si potrebbe imparare ad usare 2 incantesimi (i due conosciuti da Maria che proprio da qui li ha imparati – "Animal form (wolf)" e "Cause fear") ed a manovrare le persone o evocare strane creature con l'aiuto del simbolo tracciato con il giusto materiale e del giusto "focus" (che nel caso dei bambini era rappresentato dagli strani tarocchi).

Leggerlo porta ad ottenere 1 rank in Cthulhu mythos; tuttavia per farlo si subiscono 1d4 sanity points all'inizio e 2d6 una volta completata la lettura.

Hans ed il killer: i due hanno uno strano rapporto (oltre ad avere la comune origine azera). Hans tiene nascoste nella sua cabina alcune delle armi usate del killer; perché? Ovviamente è stato costretto. Coloro che gli devono comprare il carico di armi che sta trasportando lo hanno "convinto" ad aiutare in questo modo il killer, senza fornirgli altre informazioni su chi sia il bersaglio del killer e perché; se non avesse accettato, avrebbe perso una serie di importanti ordinativi rischiando la bancarotta.

Lo strano simbolo: niente di così complesso, si tratta di un esagono regolare con inscritto un triangolo equilatero. Serve per alcune formule di evocazione contenute nel "libro magico" ed evidentemente era anche il simbolo di una antica e non meglio definita setta a cui appartenevano i quattro scheletri marchiati. I PG potranno notarlo a cominciare dalla mattina di giovedì 7 ottobre 1920 (giorno 3) disegnato in mezzo alla strada (**spot check DC 12 + 1 per ogni giorno trascorso in più – saranno autorizzato ad un check al giorno se passano sulla strada**).



equilatero.

Ecco il simbolo: un esagono regolare con inscritto un triangolo

LICENZE DI USO:

Call of Cthulhu d20 è un marchio di proprietà della Wizards of the coast inc. Call of Cthulhu è altresì un marchio di proprietà della Chaosium inc.

Con questa pubblicazione non si intende infrangere alcun diritto d'autore. La citazione di nomi, marchi o estratti non intende infrangere nessun diritto dei detentori. Questa è una pubblicazione a carattere amatoriale a scopo puramente di intrattenimento.

Ogni riferimento o somiglianza a fatti, cose, organizzazioni, persone, luoghi o eventi realmente esistenti è puramente casuale.

Questa opera, scritta da Zuri Marco, viene rilasciata sotto licenza: "[Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 2.5 Italia License.](#)"

Ulteriori informazioni e la versione "legale" della licenza sono reperibili sul sito:

[http://www.creativecommons.it/Licenze.](http://www.creativecommons.it/Licenze)

Per contattare l'autore dell'opera scrivete a:
zuri.marco@gmail.com
