

CALL of CTHULHU

LA BAIÀ GHIACCIATA



LA BAIA GHIACCIATA

Un'avventura di meraviglia e orrore nell'universo di HP Lovecraft
Scritta da Rai Giampaolo

SOMMARIO

L'AVVENTURA	3
QUELLO CHE SI SA	3
QUELLO CHE NON SI SA	3
L'INIZIO	3
LA FACCENDA SI COMPLICA	4
IL RACCONTO DI ANNETTE BOWRING	4
I GIOIELLI	5
JARVIS COPPEN, CHIMICO	6
LE INDAGINI A BOSTON	7
LE INDAGINI AD ARKHAM	7
I GENITORI DI COPPEN	8
LA FORZA DEL GHIACCIO	8
LA BAIA GHIACCIATA	10
NEL REGNO DI COPPEN	11
IL COMBATTIMENTO	11
LA FINE DELL'AVVENTURA	12
ALLEGATI	13



Questa avventura può essere copiata e distribuita ma non a scopi commerciali.

Se volete modificarla potete farlo, se volete citare la fonte da cui avete preso l'opera ve ne sarei grato.

Disegni di Matilde Ferrella.

Call of Cthulhu è il marchio registrato della Chaosium Inc. per un gioco di orrore e meraviglia nel mondo di HP Lovecraft

L'AVVENTURA

Una sanguinosa rapina in banca è il punto di partenza per un'indagine che porterà alla luce un pericoloso intreccio tra un antico sortilegio e le ambizioni di un pericoloso cultista bramoso di oscure conoscenze. L'avventura può essere giocata da un gruppo di cinque/sei investigatori e ha una parte investigativa abbastanza importante, anche se non mancheranno i momenti di azione.

Può essere giocata anche da giocatori con poca esperienza, in quanto non prevede la presenza di creature molto potenti e ha uno svolgimento abbastanza lineare, i personaggi non devono necessariamente conoscersi all'inizio della storia.

QUELLO CHE SI SA

Nel tardo pomeriggio di una calda giornata di mezza estate del 1920 gli investigatori restano casualmente coinvolti in una rapina a una banca di Boston, nella quale resta uccisa una persona, il direttore della banca stessa.

Poco tempo dopo la vedova del direttore li contatta e li prega di indagare su quanto successo, dato che il marito era stato coinvolto in una storia non del tutto chiara e lei presume che la rapina fosse solo un pretesto per assassinarlo.

La donna si sbaglia, chi ha causato la morte del marito era in realtà interessato a un oggetto ben preciso.

QUELLO CHE NON SI SA

Per sua sfortuna lo sventurato direttore era in possesso di un gioiello che racchiudeva un segreto arcano, la sua morte è dovuta al rifiuto di venderlo a un adoratore di Glaaki che vuole entrare in possesso del manufatto per creare orribili creature chiamate Servitori di Glaaki.

Sebbene lo stregone abbia fondato una piccola setta a Boston egli dimora abitualmente in una serie di caverne sottostanti a un vecchio faro abbandonato che sovrasta una piccola baia.

Qui egli prepara i suoi incantesimi

e conduce i suoi esperimenti arcani, per sconfiggerlo gli investigatori dovranno affrontarlo nella sua tana.

L'INIZIO

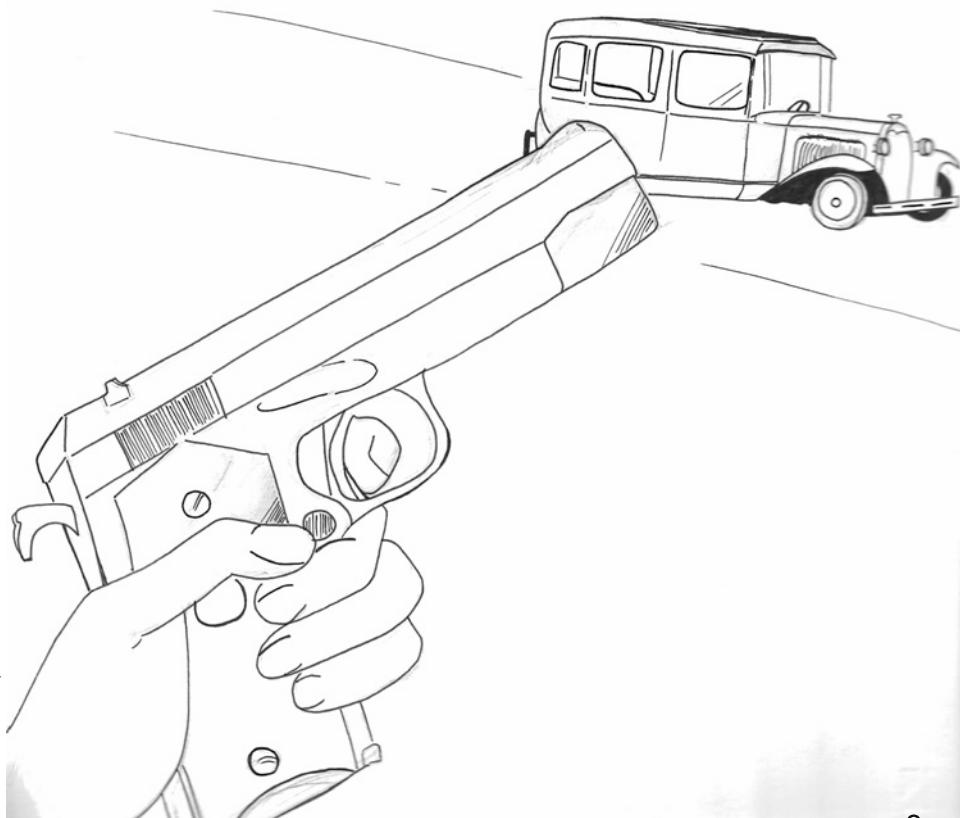
Mentre gli investigatori stanno passando, insieme se si conoscono o separatamente in caso contrario, nei pressi della sede della "Bank of New England" di Boston sentono uno sparo provenire dall'interno dell'edificio, un tiro riuscito su ascoltare permetterà di capire che l'arma è un fucile a pompa o una doppietta, subito dopo si sentirà che nella banca una donna sta gridando.

Lungo il marciapiede c'è una vettura posteggiata lungo il marciapiede, una Ford modello A con il motore acceso e il guidatore al volante, ma nessun poliziotto in vista, i pochi passanti, peraltro abbastanza lontani, non sembrano essersi accorti di nulla.

Gli investigatori hanno un paio di turni per decidere cosa fare, poi dalla banca usciranno quattro persone con il volto coperto e armate con pistole o fucili a pompa.

I banditi saliranno in macchina e partiranno a forte velocità verso la periferia, a meno che gli investigatori non intervengano, sparando alla vettura in fuga.

In questo caso nello scontro a fuoco che seguirà i rapinatori si preoccuperanno esclusivamente di fuggire, in macchina o a piedi, e molto probabilmente qualcuno ci riuscirà.



In ogni caso, sia che ci sia stata una sparatoria o che i rapinatori siano riusciti a fuggire indisturbati, arriverà la polizia che fermerà tutti i testimoni e interrogherà gli investigatori su quanto successo.

Ben presto diventerà evidente che i poliziotti sono molto perplessi su quanto successo, sembra che la rapina presenti diversi punti oscuri.

Facendo qualche domanda gli investigatori apprenderanno che i rapinatori, dopo aver fatto sdraiare i clienti ed il personale sul pavimento, hanno fatto aprire dal direttore la cassaforte del suo ufficio, che hanno ripulito completamente, poi hanno sparato in testa allo sventurato e sono fuggiti.

Stranamente hanno lasciato quasi tutti i soldi che erano nelle casse della banca, limitandosi ad arraffare qualche mazzetta di dollari che si trovava in vista.

Se almeno uno dei rapinatori è riuscito a fuggire non sarà possibile sapere immediatamente cosa hanno preso dalla cassaforte, in caso contrario gli investigatori verranno a sapere che si tratta di una custodia con alcuni gioielli, di titoli della US Steel per un valore di circa tremila dollari, di quattrocento dollari in contanti e di due piccoli lingotti d'oro dal valore di circa ottocento dollari.

I reperti sono attualmente custoditi in una cassaforte del tribunale di Boston, dove resteranno sino alla fine delle indagini.

LA FACCENDA SI COMPLICA

Una volta terminate le lunghe e noiose formalità con la polizia gli investigatori saranno pregati di restare in città per qualche giorno, se non vi abitano, e dovranno lasciare un recapito dove poter essere rintracciati.

Se almeno un rapinatore è riuscito a scappare (cosa molto probabile) saranno contattati per telefono la sera stessa da una signora che si presenta come la moglie del direttore e chiederà loro se sono disposti ad avere un colloquio con lei.

In caso i rapinatori siano stati tutti uccisi e la refurtiva recuperata gli investigatori trascorreranno una notte tranquilla, ma in mattinata verranno a sapere dalla polizia che i reperti custoditi al tribunale sono stati rubati nella notte, e riceveranno la chiamata poco prima di mezzogiorno.

In ogni caso nel pomeriggio si troveranno nel salone della bella casa della signora Annette Bowring, moglie del defunto Gerry Bowring, lo sfortunato direttore di banca.

Annette è una donna sulla cinquantina, alta e con

modi molto signorili, si vede che ha pianto parecchio dagli occhi arrossati, ma mentre parla con gli investigatori è calma e la sua voce è ferma e sicura. Ella ritiene che il marito sia stato ucciso a causa dei gioielli rubati, e racconta di come da qualche tempo un misterioso personaggio si interessasse troppo ad essi, sino ad arrivare a minacciare il marito che non voleva venderglieli.

IL RACCONTO DI ANNETTE BOWRING

La signora Bowring è in grado di fornire alcune utili indicazioni per poter identificare il misterioso individuo responsabile della morte del marito, se verranno fatte le domande giuste.

Circa quattro mesi prima lei ed il marito avevano partecipato al ballo della Croce Rossa, e per l'occasione la donna aveva indossato i gioielli in questione.

Se interrogata in proposito si ricorderà di un gioielliere di Arkham che era molto interessato al contenuto dell'ambra, tanto che le aveva chiesto in modo molto cortese se fosse intenzionata a vendere i gioielli o perlomeno la collana, tuttavia al suo rifiuto non aveva insistito.

La signora non ricorda il nome dell'uomo, rammenta solo che si trattava di un signore anziano piccolo e calvo, con due occhiali molto spessi e che aveva il negozio in High Lane, comunque lei non lo aveva più rivisto.

Ma poco tempo dopo questo incontro un signore sui quaranta anni, alto circa un metro e settanta, capelli e occhi neri, con modi di fare e uno sguardo che incutevano un certo timore, si era presentato alla porta chiedendo di vedere il signor Bowring.

Lo sconosciuto si era presentato come Frank Smith, gioielliere di Providence, e senza molti preamboli aveva chiesto di acquistare alcuni gioielli, e precisamente la collana e i due orecchini in argento e ambra.

Al rifiuto del marito il visitatore aveva insistito, offrendo cifre sempre crescenti, sino ad arrivare a ventimila dollari, almeno dieci volte il valore dei gioielli.

Di fronte ad un ulteriore rifiuto Smith se ne era andato, ma si era ripresentato altre due volte e, di fronte all'ultimo rifiuto, aveva minacciato il signor Bowring affermando che si sarebbe pentito della sua decisione.

Annette dirà che era spaventata dal visitatore e di

essere rimasta colpita dal fatto che, sebbene le visite avvenissero d'inverno, egli era vestito solo con una semplice camicia e una giacca leggera, che però teneva sempre al braccio, senza indossarla.

Il comportamento del visitatore l'aveva preoccupata molto, visto anche che egli era particolarmente evasivo quando il discorso cadeva sul suo negozio o su come aveva saputo dei gioielli.

Sebbene non desse troppo peso alle minacce e alle preoccupazioni di Annette il marito, che non avrebbe mai venduto i gioielli appartenenti da decenni alla sua famiglia, aveva trasferito il cofanetto nella cassaforte del suo ufficio, ritenendolo a ragione un posto più sicuro.

Infatti la casa venne visitata dai ladri pochi giorni dopo, in occasione di un viaggio a Chicago per un congresso, ma niente era stato portato via, anche se diversi mobili erano stati danneggiati, come se i visitatori avessero voluto sfogare la loro ira.

Gerry Bowring riteneva che i ladri cercassero proprio quei gioielli, e non avendoli trovati si fossero lasciati andare ad atti di vandalismo.

Gerry aveva fatto cercare il fantomatico Frank Smith da un'agenzia investigativa, la Randall & Craig, ma senza risultati, la conclusione era stata che il nome fosse falso e le indagini erano state interrotte, in quanto arrivate ad un punto morto.

Dopo la rapina e la morte del marito la signora è determinata a vendicarsi e, visto che gli investigatori sembrano abbastanza decisi e non hanno grossi problemi ad usare le armi, offre loro una grossa taglia sull'uomo che ha fatto uccidere il marito.

Con voce improvvisamente gelida la signora Bowring offre agli investigatori la somma di cinquantamila dollari se le porteranno il cadavere dell'assassino o la prova che è stato ucciso.

Non può ovviamente rivolgersi alla polizia o ad un'agenzia investigativa con una richiesta del genere, ma forse privati cittadini possono aiutarla a vendicarsi.

Se gli investigatori accettano la donna risponderà alle loro domande, in caso contrario li congederà con modi abbastanza bruschi.

A questo punto i giocatori potranno cercare di proseguire le indagini per proprio conto, tuttavia non potranno interrogare la signora Bowring e dovranno procurarsi le informazioni in altro modo.

Un tiro riuscito in *psicologia* permetterà di capire che la morte del marito ha duramente colpito la donna, e che solo la sete di vendetta le permette di non cadere

nella depressione.

Se interrogata a fondo sull'aspetto del sedicente signor Smith si ricorderà che emanava un tenue odore d'incenso, come se facesse il prete di professione, era un uomo alto con occhi e capelli neri.

I GIOIELLI

Le uniche informazioni che Annette Bowring può fornire riguardo ai gioielli tanto ambiti dallo sconosciuto sono che appartenevano alla famiglia del marito dai tempi della guerra civile, e che si trattava di una collana d'argento con un grosso ovale di ambra incastonata e di due orecchini pure in argento con due sfere di ambra in fondo.

La signora riferirà che secondo la madre del marito, un'appassionata di gioielleria molto esperta, la montatura in argento era stata fatta subito dopo la guerra d'indipendenza, in uno stile che richiama certe argenterie di Paul Revere (patriota e gioielliere americano).

L'ambra probabilmente proveniva dalla Polonia, nazione particolarmente ricca di questa particolare sostanza ed era di qualità particolarmente pregiata, all'interno dell'ovale vedeva una spina di qualche pianta preistorica, lunga circa una decina di centimetri, mentre le due sfere non contenevano nulla.

Un tiro riuscito in geologia permetterà di venire a conoscenza del fatto che l'ambra, resina vegetale fossile, spesso ingloba insetti, foglie e resti vegetali, se il tiro non dovesse riuscire qualunque geologo o anche un gioielliere in gamba potrà confermare che si tratta di un fenomeno abbastanza comune.

Tuttavia la spina inglobata nella collana non è di origine vegetale, appartiene ad un Grande Antico, l'orribile Glaaki, e contiene una piccola quantità di un veleno che può trasformare un uomo in uno schiavo non morto.

I gioielli sono stati creati nei primi anni dell'ottocento da uno stregone del New England, Joseph Pronack, che, venuto in possesso di una piccola quantità d'ambra, ha riconosciuto la natura della spina ed ha pensato di onorare il Grande Antico in questo modo. Ha poi riportato quanto fatto in una specie di diario, che sotto il semplice titolo "Testimonianze della mia vita" nasconde molte descrizioni di creature dei miti, di riti osceni e di potenti incantesimi.

Pronack, costretto a fuggire nel sud degli Stati Uniti, trovò la morte a New Orleans nel 1807, colpito a

morte da un rapinatore che venne trovato orribilmente rinsecchito a pochi passi dal cadavere dello stregone.

Dopo varie vicissitudini nel 1864 i gioielli vennero acquistati in un banco dei pegni di New Orleans da un antenato di Gerry Bowring, il colonnello dell'Unione James Bowring, e da allora sono rimasti nel patrimonio della famiglia.

Di per se i gioielli non hanno nessun potere magico, tuttavia hanno ugualmente scatenato le brame di un cultista che ha intravisto la possibilità di entrare in possesso del segreto per crearsi un esercito di schiavi.

diversi chilometri di altezza per poi lasciarlo cadere, di scatenare un'ondata di gelo assoluto, che uccise istantaneamente otto dei partecipanti all'evocazione, e segnare per sempre i pochi sopravvissuti.

Ai soccorritori si presentò uno scenario da incubo, in un raggio di trenta metri dal centro dell'evocazione tutto era ricoperto di ghiaccio, e otto cadaveri giacevano con espressioni di terrore assoluto sul volto.

Altri quattro studenti giacevano fuori dall'area congelata, ma quasi tutti presentavano serie lesioni da congelamento e tutti erano in stato catatonico o

Un libro: Testimonianze della mia vita, di Joseph Pronack

Si tratta di un manoscritto senza alcuna parola o simbolo sull'elegante rilegatura in pelle, con il titolo scritto in caratteri gotici sulla prima pagina.

In totale ci sono centoventisette pagine scritte e cinquantatre pagine bianche, spesso compaiono illustrazioni a carboncino, quasi sempre di animali o cose orribili a vedersi ma anche di simboli arcani ed esoterici.

La scrittura rivela una mano ferma, che usava benissimo inchiostro e pennino, senza sbavature o cancellazioni, con le illustrazioni a carboncino vivide e sin troppo realistiche, in definitiva un'opera notevole.

Si tratta di riflessioni libere o di descrizioni di cose fatte e viste dall'autore, una rapida occhiata ai disegni basterà a far capire che gli argomenti vertono sull'occultismo e il soprannaturale.

La lettura causerà la perdita di 1D4 punti sanità e incrementerà di quattro la conoscenza dei miti, inoltre permetterà di venire a conoscenza degli incantesimi Evoca l'Innominabile, Resurrezione e Crea Punto Freddo.

Una pagina è dedicata alla creazione dei gioielli contenenti la spina di Glaaki, ed è riportata nell'allegato D, leggendola gli investigatori riusciranno finalmente a trovare il bandolo della matassa e capiranno quello che è successo.

JARVIS COPPEN, CHIMICO

Jarvis Coppen era un brillante studente di chimica alla Miskatonic University quando restò coinvolto in una terribile cerimonia cominciata quasi per scherzo ma tramutatasi in tragedia.

In una dolce notte di aprile tredici ragazzi appartenenti al circolo studentesco Alpha Tau Omega si riunirono su una collina a circa tre chilometri da Arkham per evocare quello che ritenevano fosse un essere facilmente controllabile, senza immaginare di aver interpretato male qualche passaggio del libro in latino *In magno frigore*, di cui avevano scovato una copia molto malridotta nella biblioteca universitaria. In realtà quello che apparve al di sopra del rozzo altare decorato con il simbolo del fiocco di neve era una creatura dal potere immenso e dalla crudeltà ancora maggiore, Ithaqua, il Wendigo delle leggende dell'estremo nord.

Ithaqua restò per pochi secondi prima di ritornare nelle fredde lande nordiche, ma in quel breve lasso di tempo ebbe il tempo di sollevare uno studente a

mormoravano frasi senza senso, come "freddo, gli occhi, i miei occhi, così freddo...".

L'ultimo studente, o meglio quello che ne rimaneva, fu trovato il giorno dopo, un povero resto congelato che sembrava essere caduto da un'enorme altezza.

Le autorità misero tutto a tacere e sui giornali apparve una versione dei fatti completamente falsa, per non gettare nel panico la popolazione (vedi allegato F).

La confraternita fu sciolta e la casa che la ospitava venne chiusa e tuttora giace abbandonata alla periferia di Arkham.

Jarvis Coppen era uno degli studenti rimasti vivi ma, anche se apparentemente riacquistò la ragione in realtà la sua mente era rimasta scossa per sempre e la sua sanità mentale compromessa.

Dopo essere rimasto all'Arkham Asylum sotto cure psichiatriche per otto mesi fu dimesso, apparentemente guarito, e riuscì a laurearsi.

Ben presto fece perdere le sue tracce e i suoi studi iniziarono a riguardare più l'occulto che la chimica.

La sua ossessione è costituita dal freddo e dal ghiaccio, il suo sogno trasformare tutta la Terra in una landa coperta dai ghiacci eterni, ed entrando in

possesto del libro scritto da Joseph Pronack ha intravisto la possibilità di rendere il sogno realtà. Ha intessuto una fitta rete di contatti con gioiellieri e mercanti di preziosi in tutti gli stati dell'unione, ed è finalmente venuto a sapere che il gioiello si trova a Boston

Creando un esercito di schiavi Coppen crede di poter raggiungere la potenza necessaria a soddisfare le proprie ambizioni, pertanto non lascerà nulla di intentato per riuscire ad entrare in possesso della spina di Glaaki, dalla quale conta di ricavare la formula del veleno.

Sintetizzarlo non dovrebbe essere un problema per lui, per cui ben presto sarà in grado di crearsi un esercito di servi devoti che gli permetteranno di portare a termine la missione che gli è stata affidata in una notte lontana.

LE INDAGINI A BOSTON

Una prima linea di indagine è rappresentata dall'agenzia investigativa, Randall & Craig sono i cognomi di Teddy e Cynthia, marito e moglie, due persone abili ed esperte nel loro lavoro, che rammentano benissimo il caso e che riferiranno di come lo sfuggente signor Smith non avesse nessun negozio di gioielleria a Providence, anzi non fosse conosciuto in quella città, e neppure a Boston, almeno non con il nome dichiarato ai coniugi Bowring.

I due investigatori avevano appurato che Smith almeno in un'occasione si era allontanato dalla casa dei Bowring dirigendosi a piedi in direzione opposta a quella della stazione.

Dato che non aveva un'autovettura e non era andato a prendere il treno vi sono forti possibilità che abitasse in città, tuttavia non era stato possibile ricavare altri elementi utili.

L'ultimo aiuto che gli investigatori possono fornire è un disegno eseguito da Cynthia e che costituisce un identikit abbastanza somigliante al fantomatico signor Smith.

Un'altra possibilità di avere qualche notizia utile è addentrarsi nei bassifondi di Boston, interrogando criminali e prostitute, agendo con una certa cautela per non attirare troppo l'attenzione.

L'impressione che si ricaverà da queste indagini è che la malavita locale non sia responsabile della rapina e dell'omicidio, anzi che i boss siano decisamente furiosi per quanto successo, dato che la polizia adesso

ha stretto la città in una morsa, e le consuete attività criminose sono ostacolate notevolmente.

I responsabili non appartengono alla criminalità organizzata di Boston, e quasi certamente non sono malviventi provenienti da qualche altra città, si tratta di dilettanti reclutati nel sottobosco della piccola delinquenza, visto anche come si sono comportati, uccidendo inutilmente una persona.

Qualcuno farà notare che i banditi devono avere una base in città, dato che la polizia ha subito bloccato tutte le uscite, e sicuramente non si tratta di uno dei rifugi abituali della malavita.

Cercare notizie al dipartimento di polizia permetterà di sapere che la vettura con la quale i banditi sono fuggiti è stata ritrovata bruciata in una strada della periferia, l'auto risultava rubata il giorno prima della rapina, furto regolarmente denunciato.

Il mezzo in realtà è stato trovato nei pressi della sede della setta di Coppen, una vecchia chiesa sconsacrata, che è proprio nella direzione nella quale si è diretto il "signor Smith" secondo la testimonianza raccolta da Randall e Craig.

Se gli investigatori collegheranno le due cose e mostreranno l'identikit nella zona in questione un tiro riuscito su fortuna permetterà loro di trovare un testimone che identificherà in Coppen il volto ritratto. I clienti della banca daranno tutti la stessa versione dei fatti, affermando che i rapinatori si sono disinteressati dei soldi in cassa, andando subito nell'ufficio del direttore per farsi aprire la cassaforte. Il vicedirettore aggiungerà che dopo aver aperto la cassaforte hanno guardato dentro il cofanetto dei gioielli, e quando hanno visto il contenuto sembravano assai eccitati, come se avessero trovato quello che stavano cercando.

Uno di loro ha esclamato "Il capo sarà contento, il ghiaccio si avvicina", poi ha estratto la pistola ed ha sparato in testa al direttore, dopodiché i banditi si sono dati alla fuga.

LE INDAGINI AD ARKHAM

L'unico negozio di gioielleria in High Lane appartiene a Peter White, un ometto piccolo, sulla sessantina, con i pochi capelli grigi e un'evidente miopia, ma un'ottima memoria.

Rivelerà agli investigatori che il suo interesse per i gioielli della signora Bowring deriva dalla richiesta di un cliente particolarmente interessato all'ambra montata su monili d'argento.

Il signore in questione ne aveva già comperati tre in

precedenza, non sembrava molto interessato alla fattura o al pregio dei gioielli la sua sola richiesta era che l'ambra contenesse dei resti fossili, cosa del resto molto comune.

Se gli si mostra l'identikit White lo identificherà senza ombra di dubbio con quello del cliente, che in questo caso si presentava come Paul Harrison.

Il gioielliere racconterà che la signora Bowring non era interessata alla vendita e che lui aveva provato a spiegarlo al cliente, ma questi non aveva inteso ragioni e, appena ottenuto il nome del proprietario dei gioielli, era uscito di corsa dal negozio e non vi aveva più rimesso piede.

White dirà di non conoscere l'indirizzo del fantomatico cliente, tuttavia gli sembrava una faccia nota, crede di averlo visto alla Miskatonic University, dove anni prima ha tenuto qualche lezione di gemmologia.

Il gioielliere non è in grado di fornire altri indizi, tuttavia ritiene che lo studente appartenesse alla confraternita Alpha Tau Omega, che venne distrutta durante una notte di orrore e follia.

Una ricerca nella biblioteca dell'università e un tiro riuscito in *biblioteconomia* potranno permettere di identificare il volto del disegno, nell'album degli studenti del 1910 c'è la foto di un Jarvis Coppen più giovane e ancora innocente.

L'indirizzo dello studente potrà essere ottenuto convincendo la segretaria dell'università, si tratta di una casa di Arkham, sita in Washington Street 36.

I GENITORI DI COPPEN

Una coppia di vecchi stanchi e cupi abita nella casa in Washington Street, e parlando con loro gli investigatori capiranno che con loro la vita non è stata affatto generosa.

Con molte difficoltà Robert e Helen parleranno di come loro figlio fosse impazzito dopo una brutta esperienza ad Arkham, sulla quale non saranno molto chiari, dato che neppure loro sanno cosa sia successo esattamente.

Le autorità hanno loro dichiarato, per nascondere la verità, che uno studente del gruppo Alpha Tau Omega è impazzito e ha fatto una strage nella casa della confraternita, uccidendo a colpi di scure otto studenti, a seguito di quegli eventi alcuni ragazzi sono rimasti traumatizzati ed hanno avuto bisogno di cure psichiatriche.

Tra i sopravvissuti si trovava anche loro figlio, che

dopo la tragedia trascorse otto mesi nel manicomio di Arkham, in uno stato confusionale estremo.

Dichiarato guarito e dimesso il ragazzo, che non ha voluto mai parlare neppure con loro di quanto successo quella notte, ma diede ben presto segni di squilibrio mentale.

Il giovane iniziò a sviluppare una mania per il freddo ed il ghiaccio, ed anche se successivamente riuscì a laurearsi in chimica non ebbe mai un lavoro regolare e ben presto se ne andò di casa.

Sono circa due anni che i coniugi Coppen non vedono il figlio, tutto quello che possono dire è che ora dirige una specie di congregazione religiosa in una zona periferica di Boston.

I giornali dell'epoca confermeranno la storia dei genitori di Coppen, una strage della follia senza apparente motivo; gli investigatori non verranno (almeno per il momento) a conoscenza del vero destino della Alpha Tau Omega.

LA FORZA DEL GHIACCIO

Completamente perso nel suo delirio personale Jarvis Coppen è convinto (a ragione) che Ithaqua gli abbia affidato il compito di diffondere il ghiaccio e il gelo su tutta la Terra, e sta cercando di portare a termine questo difficile compito.

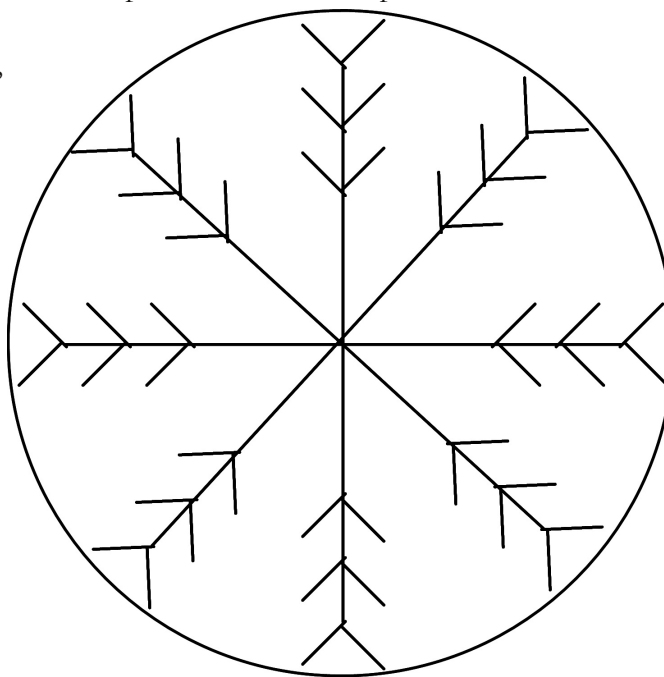
Dopo essere uscito dal manicomio ha iniziato a studiare le scienze occulte ed è venuto a conoscenza di molti segreti legati ai miti sino a diventare un potente stregone, in grado di padroneggiare diversi potenti incantesimi e in contatto con gli abitanti del profondo che popolano le coste della Nuova Inghilterra.

Da poco Coppen ha fondato una setta esoterica il cui nome è "La forza del ghiaccio", grazie all'oro che gli hanno regalato gli abitanti del profondo ha acquistato una vecchia chiesa sconsacrata dove avvengono le celebrazioni e i riti che egli stesso celebra.

La dottrina della setta è un guazzabuglio di leggende, miti e folli idee su un Dio benevolo che predilige il freddo e ama i suoi fedeli, tuttavia si tratta solo di una copertura per i pochi adepti che conoscono la verità, e sono disposti ad appoggiare le folli idee del loro sacerdote.

La restante trentina di fedeli sono poveracci che trovano allettante un pasto caldo dopo la celebrazione del giovedì ma non sanno che la sorte a cui li ha destinati Coppen è decisamente terribile.

Egli offre da mangiare a quei poveretti solo per avere la possibilità di rapire e schiavizzare persone la cui scomparsa non desterebbe alcun sospetto, anche se ogni tanto tra i fedeli si rivela qualcuno abbastanza pazzo da abbracciare veramente la sua dottrina. Se gli investigatori interrogheranno una delle persone che frequentano la setta si renderanno conto ben presto che questa considera una massa di sciocchezze quello che viene detto durante la celebrazione, tuttavia la cena che segue è abbondante, inoltre tutto quello che resta viene regalato ai partecipanti e ci salta fuori un altro pranzo gratuito, per cui vale la pena di sentire una mezzora di sciocchezze. Quasi nessuno dei partecipanti rammenta bene quello che viene detto durante le cerimonie, tutti però si lamenteranno del fatto che la chiesa e la casa dove si cena non vengono riscaldate neppure durante il gelido inverno di Boston. Se gli investigatori si informeranno presso le autorità o dal vescovo cattolico di Boston le opinioni raccolte sono che dietro la setta si celi un ricco benefattore che non vuole apparire mentre fa beneficenza, e si è inventato una stramba setta per giustificare i pasti gratis. Dato che la setta non sembra intenzionata a fare proselitismo la chiesa non si è mai interessata alle sue attività. La chiesa di San Giovanni è una delle più vecchie di Boston e apparteneva alla municipalità che, dopo aver costruito un edificio di culto più grande, mise in vendita la vecchia sede, opportunamente sconsacrata. Un'indagine in catasto rivelerà che il proprietario della chiesa è Jarvis Coppen, ulteriori indagini permetteranno di scoprire un'altra proprietà del chimico, un vecchio faro a sud di Boston nella baia di Willbrough. A nessuno risulta che si siano mai verificate sparizioni tra i frequentatori ma solo perché Coppen ha appena iniziato a rapire i barboni e ancora nessuno se ne è accorto.



La vecchia chiesa cattolica si trova in un quartiere periferico di Boston, al centro di un piccolo appezzamento di terreno incolto e maltenuto, le croci e gli altri simboli cristiani sono stati sostituiti con il disegno di un fiocco di neve, i quadri dei santi con paesaggi artici. A fianco del piccolo edificio c'è una costruzione a un piano, dove vivono Coppen e i suoi fedelissimi, e dove si tengono i banchetti che seguono alla celebrazione. Se gli investigatori decideranno di spiare una delle celebrazioni vedranno entrare una trentina di persone nella chiesetta, dopo poco più di mezzora le luci della chiesa si spegneranno e inizierà il banchetto nella casa accanto, a cui è possibile accedere dalla chiesa mediante un breve corridoio. Verso mezzanotte le persone iniziano ad uscire, sono evidentemente allegre e portano borse piene di cibo, dopo circa una ventina di minuti nessuno uscirà più dall'edificio. Gli investigatori potranno constatare mediante un tiro idea che non tutte le persone che sono entrate sono poi uscite, al conto mancano cinque persone. A queste vanno aggiunti tre accoliti di Coppen, uno che ha officiato e due che hanno preparato da mangiare e servito in tavola. Le cinque persone che non sono uscite sono state drogate prima di andar via mediante l'irresistibile offerta di un bicchierino di whisky che, in pieno proibizionismo, è davvero una merce rara. Un'ora dopo l'uscita dell'ultimo dei barboni arriverà un furgoncino Ford che si fermerà di fronte alla porta dell'edificio che fiancheggia la chiesa, e dal quale scenderanno due persone. Immediatamente i cinque cultisti inizieranno a caricare sul furgoncino cinque sacchi che evidentemente contengono i barboni mancanti, poi gli ultimi arrivati risaliranno nell'abitacolo e ripartiranno, salutati dai tre complici. Agli investigatori la decisione se seguire il furgoncino, fare una visita nella sede della setta o se suddividersi per fare entrambe le cose (anche se una buona regola, che non sempre viene osservata, dice di non dividersi

mai in situazione tattica,).

Se decideranno di fare una visita nella sede della setta dovranno affrontare i tre cultisti rimasti, a meno che non riescano in un tiro su muoversi silenziosamente. Nella chiesa non si trova niente di utile per le indagini, mentre nella casa a fianco ci sono diverse cose interessanti.

Una stanza viene utilizzata come studio, e in un cassetto segreto dello scrittoio si trova un quaderno scritto a mano con diverse formule chimiche e un incantesimo denominato “creare un servo di Glaaki”.

Un tiro su chimica permetterà di capire che la formula si riferisce a un veleno, dissimile da qualsiasi altra sostanza conosciuta, un tiro idea permetterà di capire che Coppen vuole creare degli schiavi mediante il veleno descritto nella formula.

Un piccolo laboratorio chimico occupa un'altra stanza, ma è evidente che tutte le cose utili sono state portate via da poco tempo.

Una stanza viene utilizzata come magazzino, una ricerca accurata frutterà una mappa tracciata a matita, dove si vede un tratto di costa con una piccola baia ed una costruzione a pianta circolare, forse una torre o un faro.

Una rapida ricerca e un tiro riuscito su fare/leggere mappe permetteranno di identificare il luogo raffigurato dallo schizzo come la baia di Willbrought, situata una sessantina di chilometri a sud di Boston, sulla strada che costeggia l'oceano.

Se gli investigatori decideranno di seguire il furgoncino questi si dirigerà a sud, sulla strada che conduce a Cape Cod.

Appena fuori dall'abitato sarà necessario spegnere i fari della macchina per non farsi scoprire, per questo sarà necessario effettuare due tiri su guidare automobili, uno ogni venticinque chilometri di percorso.

Nel caso fallissero il tiro gli investigatori usciranno di strada, danneggiando in modo lieve il veicolo e senza riportare danni fisici, tuttavia potrebbero perdere il contatto con il furgoncino, nel caso il guidatore fallisse un tiro su fortuna.

Se non dovessero spegnere le luci gli investigatori saranno scoperti, e i banditi cercheranno di seminarli, solo con un tiro su guidare automobili sarà possibile mantenere il contatto con il furgone, ma in tal caso i rapitori si fermeranno e affronteranno con le armi gli inseguitori.



Dopo aver scambiato qualche colpo i banditi si daranno alla fuga, abbandonando il camioncino con i barboni ancora immersi nel sonno.

Se riusciranno a catturare almeno uno degli avversari gli investigatori capiranno di trovarsi di fronte a un fanatico, che non risponderà alle domande ma si limiterà a insultarli e minacciarli di una morte orribile.

Se l'inseguimento del furgone riuscisse ad un certo punto questo abbandonerà la strada principale svoltando a sinistra su un sentiero in pessime condizioni, circondato da una fitta boscaglia.

Dopo altri quattro chilometri gli investigatori sbucheranno in una radura in riva all'oceano atlantico, e si troveranno di fronte ad un vecchio faro in pessime condizioni.

Il rumore delle onde si sentirà chiaramente non appena i banditi spegneranno il motore, a pochi metri dalla costruzione apparentemente abbandonata.

LA BAIÀ GHIACCIATA

La piccola baia di Willbrough, sulla costa di fronte a Cape Cod, è stata scelta da Coppen come centro di partenza per la sua folle ambizione.

Una serie di estese caverne naturali si stende sotto le rovine del vecchio faro, abbandonato ormai da anni e che ora costituisce l'ingresso al regno di Coppen.

Una scogliera alta circa sei metri rende l'accesso al mare decisamente difficoltoso, tanto da richiedere un tiro in arrampicarsi per poter scendere in riva all'oceano, il faro è raggiungibile solo mediante una piccola stradina.

Se gli investigatori avranno seguito i banditi senza che questi se ne accorgessero vedranno uscire dal faro due uomini che aiuteranno i rapitori a portare all'interno gli sventurati, destinati a diventare gli schiavi di Coppen.

Al termine dell'operazione uno dei quattro cultisti nasconderà il furgone sotto gli alberi ed entrerà nel faro, chiudendo la porta alle sue spalle.

Una volta scesi dalla macchina gli investigatori si accorgeranno che la temperatura è straordinariamente fredda, vicina allo zero, un fatto decisamente strano per una notte estiva.

Se si avvicineranno al faro gli investigatori vedranno,

alla luce della luna, una piccola baia completamente ghiacciata e un faro su un'alta scogliera.

Il fenomeno è dovuto agli esperimenti di Coppen, che sta cercando di estendere i suoi poteri e di portare il freddo su aree sempre più vaste e per periodi sempre più lunghi.

Al momento non è in grado di ottenere un effetto permanente, infatti la temperatura dell'aria salirà rapidamente, ma egli spera di riuscire un giorno a gettare nell'inverno eterno tutta la Terra.

NEL REGNO DI COPPEN

Una volta arrivati al faro gli investigatori si troveranno di fronte ad una massiccia porta chiusa da una vecchia serratura, che può essere aperta con un tiro riuscito su scassinare oppure rimossa svitando con un cacciavite o un coltello le quattro grosse viti che la fissano.

Il faro è vuoto, ma nella sua base nasconde un passaggio che porta ad una serie di caverne che

UN NUOVO INCANTESIMO

Il tocco del Wendigo

Mediante una cerimonia dalla durata di circa quattro ore, durante le quali si brucia incenso, si invoca il nome di Ithaqua e alla fine si sacrifica un essere umano, impiegando un certo numero di Punti Magia è possibile creare una zona dove la temperatura si abbassa notevolmente.

Per ogni punto magia impiegato è possibile abbassare la temperatura di due gradi centigradi in un raggio di dieci metri per la durata di un'ora. Sacrificando più persone questi valori aumentano proporzionalmente, dieci vittime assicurano venti gradi centigradi su cento metri di raggio e dieci ore di durata.

costituiscono il rifugio di Coppen, che egli sta ampliando per poter ospitare decine di schiavi che conta di rapire a Boston e nelle città vicine. Scoperto (con un tiro su individuare cose nascoste) il passaggio gli investigatori si troveranno di fronte ad uno stretto cunicolo in discesa, evidentemente artificiale ma che dopo una decina di metri sbuca in una piccola cavità naturale, lunga una decina di metri e larga circa quattro, fiocamente illuminata da un paio di lampade ad acetilene appese alle pareti. Ci sono tracce del passaggio di molte persone, che conducono a una piccola galleria chiusa da una tenda

nera, su un lato della caverna si vede un piccolo specchio d'acqua che dimostra come ci sia una comunicazione con il mare attraverso un condotto sotterraneo.

Alcune fessure nel soffitto per mettono l'aerazione dell'ambiente, come evidenziato dal fumo della lampade che sparisce rapidamente, aspirato all'esterno da una corrente d'aria.

Nella grotta si trovano anche diverse casse di viveri in scatola, tende da campo, lampade a olio, qualche latta di cherosene, una decina di munizioni per pistola calibro .38, attrezzi vari e una decina di materassi, ma niente di veramente interessante.

Il cherosene e le lampade a olio potranno essere utilizzate con successo contro i servi di Glaaki, tuttavia il fuoco in un ambiente chiuso riempirà ben presto le caverne di fumo, rendendo la respirazione difficoltosa.

Altre parti del complesso di caverne ospitano dormitori, una cambusa, una cucina e un laboratorio chimico perfettamente attrezzato.

La descrizione delle caverne e del faro sono contenuti nell'allegato D, assieme alle statistiche dei cultisti e dei mostri.

Scostata la tenda si vedrà la galleria fare una curva oltre la quale si trova una vasta caverna, nella quale attendono in agguato due cultisti armati con revolver calibro .38.

IL COMBATTIMENTO

Non dovrebbe essere difficile eliminare i due cultisti, ma se per farlo gli investigatori useranno le armi da fuoco ben presto arriveranno due servi di Glaaki e altri due cultisti, il combattimento sotterraneo entrerà nel vivo.

Nel sistema di caverne si trovano sei cultisti e cinque servi di Glaaki, tutti combatteranno sino alla morte per difendere il loro padrone e non saranno i soli. La ritirata sarà resa impossibile da quattro abitanti del profondo, evocati da Coppen, che sbucheranno dal passaggio comunicante con il mare aperto, tuttavia i quattro esseri saranno lenti e impacciati a causa del freddo patito nell'attraversare le acque ghiacciate della baia, per cui non dovrebbero essere un grosso problema.

Coppen ha consumato quasi interamente le sue capacità magiche nell'incantesimo per creare il freddo e i servi di Glaaki, per cui dopo aver evocato gli abitanti del profondo non sarà in rado di lanciare

altri incantesimi.

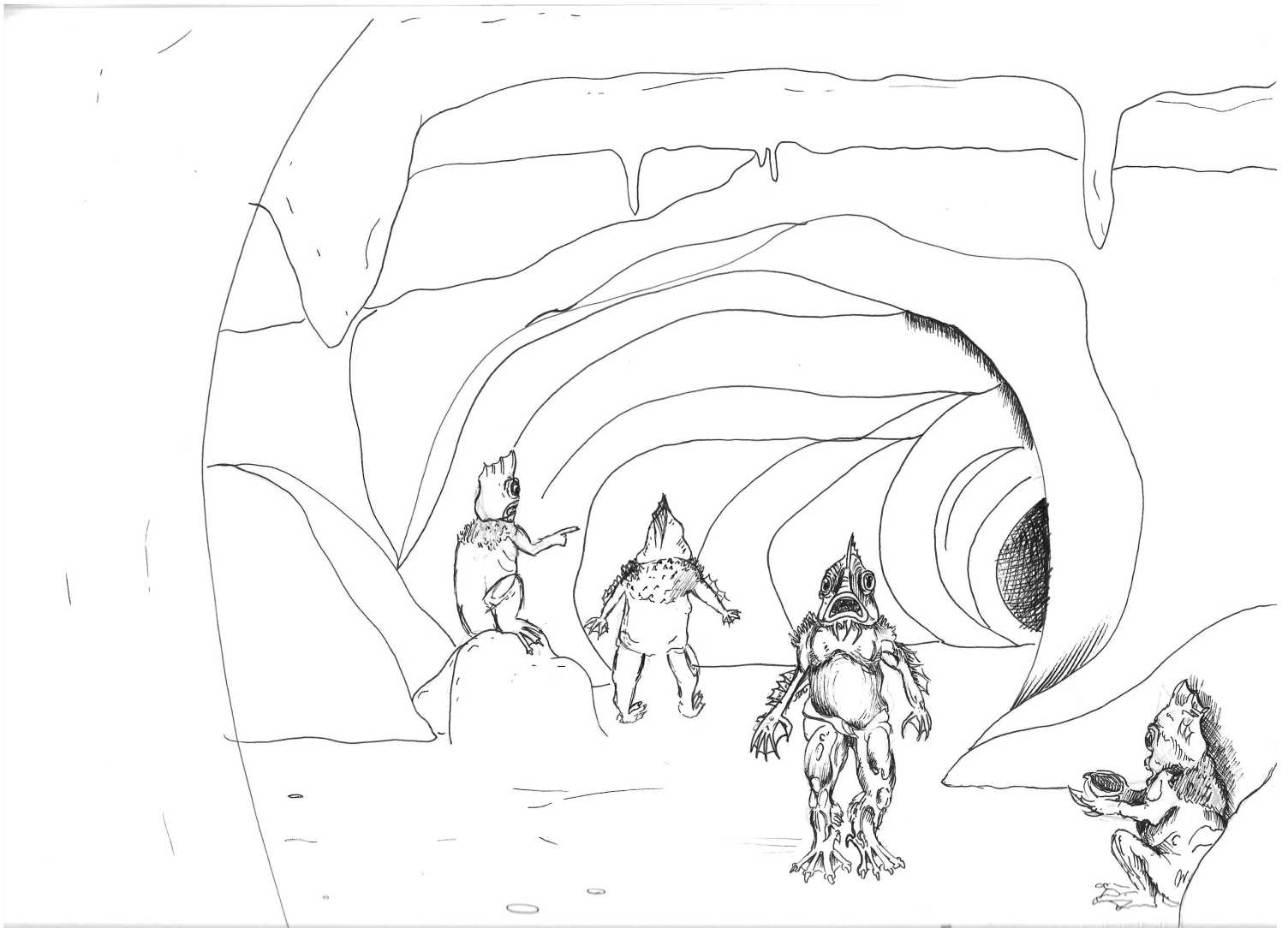
Se la situazione dovesse volgere al peggio lo stregone tenterà la fuga attraverso un altro passaggio che comunica con il mare, al Custode è lasciata la scelta se lasciarlo scappare e magari diventare il protagonista di un'altra avventura o se farlo morire nel tentativo, soffocato sotto lo strato di ghiaccio da lui stesso creato.

In quest'ultimo caso il suo cadavere sarà trovato ai piedi della scogliera non appena lo strato ghiacciato si sarà sciolto completamente.

LA FINE DELL'AVVENTURA

In ogni caso, dopo aver eliminato i cultisti, gli abitanti del profondo e i mostri creati da Coppen, gli investigatori troveranno i gioielli con la spina di Glaaki e diverse dosi della tossina del Grande Antico, sintetizzate da Coppen nel laboratorio chimico.

Usciti di nuovo alla luce del sole gli investigatori capiranno di aver sventato una terribile minaccia per il mondo intero e guadagneranno 1d8 punti sanità, oltre alla ricompensa promessa dalla signora Bowring se troveranno il cadavere di Coppen ad attenderli.



LA BAIÀ GHIACCIATA

Allegati

Lista allegati:

Allegato A:	Personaggi non giocanti
Allegato B:	Caratteristiche Jarvis Coppen
Allegato C:	Statistiche Deep Ones e servi di Glaaki
Allegato D:	Estratto da "Testimonianze dell mia vita" di Joseph Pronack
Allegato E:	I giornali dopo la rapina
Allegato F:	I giornali sulla fine dell'Alpha Tau Omega
Allegato G:	Il regno di Coppen
Allegato H:	Lettera Reitter
Allegato I:	Mappe

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Gerry	Bowring	Defunto direttore di banca
Annette	Bowring	Moglie di Gerry Bowring
Jarvis	Coppen	Capo della setta "La forza del ghiaccio"
Teddy	Randall	Investigatore privato, marito di Cynthia
Cynthia	Craig	Investigatrice privata, moglie di Teddy
Peter	White	Gioielliere
Robert	Coppen	Padre di Jarvis
Helen	Coppen	Madre di Jarvis
William Henry	O'Connell	Vescovo cattolico di Boston
August	Villeroi	Capitano polizia di Boston

COGNOME	COPPEN
NOME	JARVIS
NAZIONALITA'	STATUNITENSE
LUOGO DI NASCITA	BOSTON
DATA DI NASCITA	04/12/1891

NOTE

La vita di Coppen si è svolta normalmente sino a quando si è iscritto alla facoltà di chimica della Miskatonic University, dove ha incominciato ad apprendere alcuni dei molti segreti che si agitano sotto le tranquille apparenze della città di Arkham.

Probabilmente questo non avrebbe avuto gravi conseguenze se in una notte di primavera egli, assieme ai giovani della sua confraternita studentesca, non avesse tentato di evocare Ithaqua, un terribile Grande Antico che fece strage dei partecipanti alla cerimonia.

Diventato folle in seguito allo shock riportato fu ricoverato all'Arkham Asylum, venne dimesso in quanto considerato guarito e diventò un seguace di Ithaqua e in seguito un potente stregone.

Forza	12	Destrezza	16	Intelligenza	16
Costituzione	14	Fascino	18	Educazione	15
Taglia	13	Volontà	18		
Idea	80	Fortuna	90	Conoscenze	75
Punti ferita	19	Punti magia	28	Punti sanità	0

Arrampicarsi	55	Pistola	55
Chimica	60	Pronto soccorso	37
Coltello	45	Psicologia	60
Curare veleni	30	Pugni	45
Individuare cose nascoste	65	Saltare	38
Lanciare	30	Schivare	32
Legge	35	Seguire tracce	32
Nascondersi	40	Sopravvivenza all'aperto	28
Occulto	80	Miti	30

Incantesimi:

Crea Punto Freddo

Crea servo di Gla'aki

Evoca oscura progenie dell'abisso

Evoca l'Innominabile

Il tocco del Wendigo

Resurrezione

Abitatori del Profondo, oscura progenie dell'abisso

	Abitatore 1	Abitatore 2	Abitatore 3	Abitatore 4
FOR	13	12	13	14
COS	13	12	14	14
TAG	11	10	11	11
DES	13	13	12	12
INT	13	14	12	11
VOL	10	11	11	11
Punti Ferita	12	11	12	13
Punti magia	10	12	12	9
Schivare	26	26	12	12

Perdita sanità: 1 / 1D8

Artiglio: 40% - danno 1d4

Morso: 50% - danno 1d4

Privi di armatura e senza armi i Deep Ones combatteranno con gli artigli o, se a stretto contatto, con il morso.

Appena usciti dall'acqua e per i successivi 5 round perderanno 3 punti di destrezza e 6 punti su schivare, inoltre la loro abilità con morso e artigli è ridotta alla metà.

Servi di Gla'aki, Schiavi sottomessi e obbedienti

	Servo 1	Servo 2	Servo 3
FOR	11	12	12
COS	20	20	21
TAG	13	11	11
DES	3	4	5
INT	13	12	12
VOL	10	11	10
Punti Ferita	17	16	16
Punti magia	10	12	12
Schivare	6	8	10

Perdita sanità: 1 / 1D8

Piccone (1 e 2): 30% - danno 1d8

Pugno: 35% - danno 1d4

I Servi di Gla'aki sono lenti e prevedibili, tuttavia non provano dolore o paura e continueranno ad attaccare sino alla loro distruzione... o alla morte dell'avversario.

Era la tarda estate del 1801 quando un marinaio inglese mi offrì due pezzi di ambra dorata, provenienti dall'Europa del nord.

La sostanza mi incuriosiva, in quanto non l'avevo mai lavorata, pertanto decisi di acquistarla e di fare qualche esperimento.

Con mia grande sorpresa una volta lucidato il pezzo più grosso rivelò contenere una spina che mi lasciò decisamente perplesso, non sembrando appartenere a nessun tipo di pianta conosciuta.

Dopo diverse ricerche la verità mi apparve in tutto il suo straordinario splendore, si trattava senza dubbio di una spina appartenente a Gla'aki, colui che può ridurre l'uomo a servo, il dispensatore di dolore, colui che abita il lago.

Il libro del reverendo Phillips parla chiaro, le spine di Gla'aki uccidono la vittima penetrando nel cuore, e contengono un veleno che trasforma lo sventurato in uno schiavo non morto, queste creature sono dette i servi di Gla'aki, ed assumono con il tempo un aspetto sempre più orribile, sino a che non muoiono, colpite dalla decadenza verde.

Sicuramente un poco del veleno è ancora presente nella spina, mi chiedo se dovrei tentare di recuperarlo e vedere se c'è modo di utilizzarlo.

Ho deciso di lasciar perdere il recupero del veleno, non mi serve certamente un non morto che mi gira per casa, visto anche che gli abitanti del villaggio sono sempre più sospettosi.

Piuttosto ho deciso di creare alcuni gioielli utilizzando l'ambra ed una certa quantità d'argento, ho già tagliato in tre pezzi e lucidato l'ambra, un ovale e due piccole sfere, con le quali preparerò una collana e due orecchini.

Ho terminato oggi la preparazione dei gioielli, e devo dire che sono molto soddisfatto del mio operato, si tratta di gioielli decisamente belli, anche senza sapere cosa nasconde il pezzo d'ambra della collana.

Adesso devo procurarmi una custodia idonea a conservarli, e chissà che prima o poi non incontri una donna degna d'indossarli.

I GIORNALI IL GIORNO DOPO LA RAPINA

THE BOSTON ADVISOR

15 marzo 1924

Una sanguinosa rapina ha insanguinato le strade della nostra città, trasformandola in una orribile replica di Chicago.

Cinque banditi hanno assaltato la sede della Bank of New England in Paul Revere Street, uccidendo il direttore, Gerry Bowring, un gentiluomo molto benvoluto per le sue iniziative filantropiche.

Nonostante alcuni coraggiosi cittadini abbiano ingaggiato un conflitto a fuoco con i banditi questi sono riusciti a fuggire e far perdere le tracce, anche se sembra che almeno uno di essi sia stato ferito.

Il capo della polizia municipale ha dichiarato che non sarà tralasciato alcuno sforzo per assicurare alla giustizia gli spietati banditi, ed ha chiesto alla popolazione di collaborare con le forze dell'ordine.

-Versione conclusa con la fuga dei rapinatori-

THE BOSTON ADVISOR

15 marzo 1924

Una sanguinosa rapina ha insanguinato le strade della nostra città, trasformandola in una orribile replica di Chicago.

Cinque banditi hanno assaltato la sede della Bank of New England in Paul Revere Street, uccidendo il direttore, Gerry Bowring, un gentiluomo molto benvoluto per le sue iniziative filantropiche.

Alcuni coraggiosi cittadini abbiano ingaggiato un conflitto a fuoco con i banditi, uccidendoli o ferendoli gravemente tutti.

Purtroppo l'intervento è avvenuto dopo l'uccisione dello sventurato mister Browning.

Il capo della polizia municipale ha dichiarato che non sarà tralasciato alcuno sforzo per aumentare la sicurezza delle strade cittadine, ed ha assicurato che simili fatti non si ripeteranno più.

-Versione conclusa con la morte e/o il ferimento dei rapinatori-

I GIORNALI SULLA FINE DELL'ALPHA TAU OMEGA

THE ARKHAM GAZZETTE

22 aprile 1910

Un orrendo fatto di sangue ha sconvolto la nostra città, colpita con violenza inaudita la sede della confraternita Alpha Tau Omega, una delle più antiche associazioni studentesche.

Ieri notte, alle ventitré circa, lo studente Paul Larsen ha massacrato a colpi di ascia otto compagni di studio all'interno della casa della confraternita, ferendone altri tre in modo grave.

Lo studente è stato a sua volta ucciso da un poliziotto durante l'irruzione delle forze dell'ordine, non prima di averlo ferito leggermente.

Sconosciute sono le ragioni di un simile atto di follia, lo studente aveva sempre mantenuto un comportamento irreprensibile e non sembra ci siano stati eventi particolari che potrebbero aver scatenato la pazzia omicida.

La polizia ha chiuso la casa della confraternita, mentre i sopravvissuti sono sotto osservazione all'Arkham Asylum.

THE BOSTON ADVISOR

22 aprile 1910

Uno studente impazzito ha fatto strage dei compagni di studi ieri notte ad Arkham, nella sede della confraternita Alpha Tau Omega.

Paul Larsen ha colpito con un'ascia i suoi amici uccidendone otto e ferendone altri tre, per poi essere ucciso dalle forze dell'ordine.

Un simile inspiegabile raptus ha sconvolto la cittadinanza di Arkham, colpita nel suo simbolo più prestigioso, la Miskatonic University.

Nota: un tiro su idea può far capire come questi due semplici articoli siano decisamente poca roba per un tale fatto di sangue, che avrebbe dovuto normalmente occupare nove colonne in prima pagina, almeno sul giornale locale.

IL REGNO DI COPPEN

Il faro ha una base rettangolare larga cinque metri e lunga sette, su un lato si trova una scaletta che porta alla torre circolare, alta dodici metri in tutto, il pavimento è coperto da un tappeto logoro e sporco, sotto il quale si nasconde una botola che permette l'accesso alle caverne sottostanti, un ambiente freddo e umido.

La piattaforma esterna della torre è in legno e molto malridotta, bisogna muoversi con molta cautela per evitare crolli, la lampada è rotta e assolutamente inservibile, è evidente che da anni nessuno fa più manutenzione.

Il passaggio sotto il faro è abbastanza agevole, una scaletta formata da pioli di metallo piantati nella roccia permette di accedere, attraverso un corto corridoio, a una piccola caverna, lunga una decina di metri, alta tre e larga circa quattro; le pareti sono formate da calcare chiaro, la grotta è una formazione naturale ma è evidente che ci sono stati diversi lavori di scavo per ampliarla.

Alle pareti ci sono un paio di lampade ad acetilene che illuminano fiocamente la caverna, da un lato ci sono alcuni materassi nuovi e parecchie casse, piene di viveri in scatola, attrezzi da scavo e munizioni calibro .38, sul lato opposto una tenda nera chiude un passaggio scavato nella roccia, addossato a una parete della grotta si trova un piccolo specchio d'acqua salato, nel quale galleggiano alcuni pezzi di ghiaccio: è evidente che esiste un collegamento con il mare attraverso un condotto sotterraneo.

Alcune fessure nel soffitto per mettono l'aerazione dell'ambiente, come evidenziato dal fumo della lampade, che sparisce rapidamente, aspirato all'esterno da una corrente d'aria.

Il passaggio chiuso dalla tenda è stato costruito, e permette di accedere ad una caverna molto più vasta della prima, larga una decina di metri e lunga il doppio, dove si trovano, seduti ad un tavolino, due cultisti armati di revolver calibro .38 che stanno giocando a poker si tratta di fanatici seguaci di Copper, che proveranno a reagire anche se sotto il tiro delle pistole e combatteranno sino alla morte.

Su un lato ci sono una cucina, due armadi ed una serie di scaffalature, piene di viveri sia freschi che conservati, sull'altro una porta conduce alle latrine, costituite da una passerella in legno posta sull'acqua, questo passaggio è quello che permette di accedere alla baia con più facilità.

Nel mezzo della stanza c'è un grosso tavolo rettangolare con una decina di sedie.

In fondo alla grotta si scorge un passaggio attraverso il quale si accede a una specie di stanza di circa cinque metri per quattro, al centro della quale si trova un altare in pietra nera, coperto di simboli del fiocco di neve, identici a quelli già visti alla chiesetta di Boston.

Sull'altare c'è un servo di Gla'aki al primo stadio della trasformazione, mentre altri due servi, che già hanno assunto l'orribile aspetto dell'ultimo stadio della mutazione, stanno scavando in un angolo per allargare la caverna.

Se sono state usate armi da fuoco i due mostri non saranno più in questa locazione ma si saranno già diretti verso gli investigatori.

Tutti assaliranno gli intrusi non appena accortisi della loro presenza, il servo sull'altare a mani nude, gli altri armati di piccone.

In un angolo ci sono i quattro barboni restanti, legati ed imbavagliati, in attesa del loro orrendo destino.

Una porta chiude un passaggio in salita che porta al laboratorio e alle stanze di Coppen, in origine una serie di piccole cavità allargate dai servi sino a diventare un confortevole rifugio, sfarzosamente arredato.

Anche questa zona è in comunicazione con il mare mediante un passaggio sommerso lungo circa otto metri.

Quando si renderà conto di aver perso la partita Coppen darà fuoco al suo studio e al laboratorio prima di fuggire.

Gli investigatori dovrebbero riuscire a salvare il libro di Joseph Pronack, "Testimonianze della mia vita", e alcuni frammenti del volume "Rivelazioni di Gla'aki", oltre alla lettere scritte da Coppen a studiosi e occultisti, fra cui una a Sylvester Reitter, rettore di geologia alla NYC University.

Poi dovranno decidersi a fuggire, prima di finire soffocati dal fumo o travolti dalle esplosioni, l'ultimo ostacolo da superare saranno i due Deep Ones usciti dal passaggio della prima caverna, una volta eliminato questo ultimo ostacolo la salvezza sarà a portata di mano.

Pregiato Dottor Smith,

devo confessarle che di primo acchito la sua lettera mi ha sconcertato, data la richiesta decisamente originale propostami. Poi il suo quesito ha acceso la mia curiosità, e ora sono in grado di risponderle con cognizione di causa.

Innanzitutto le posso dire che un repentino abbassamento di duecentosettanta gradi di tutta l'atmosfera terrestre per 24 ore causerebbe il brinamento pressoché istantaneo di tutto il vapore d'acqua e dell'anidride carbonica, che cadrebbero sotto forma di ghiaccio e ghiaggio secco.

Ossigeno e azoto resterebbero probabilmente sotto forma di gas, ma gli oceani ghiaccerebbero per uno spessore di circa due metri in un tempo stimabile tra i sei e i sette giorni.

Dai miei calcoli ritengo che la temperatura risalirebbe a un punto di equilibrio situato intorno allo zero per le zone equatoriali, questo è dovuto al fatto che il ghiaccio precipitato e le superfici oceaniche ghiacciate alzerebbero moltissimo l'albedo della Terra.

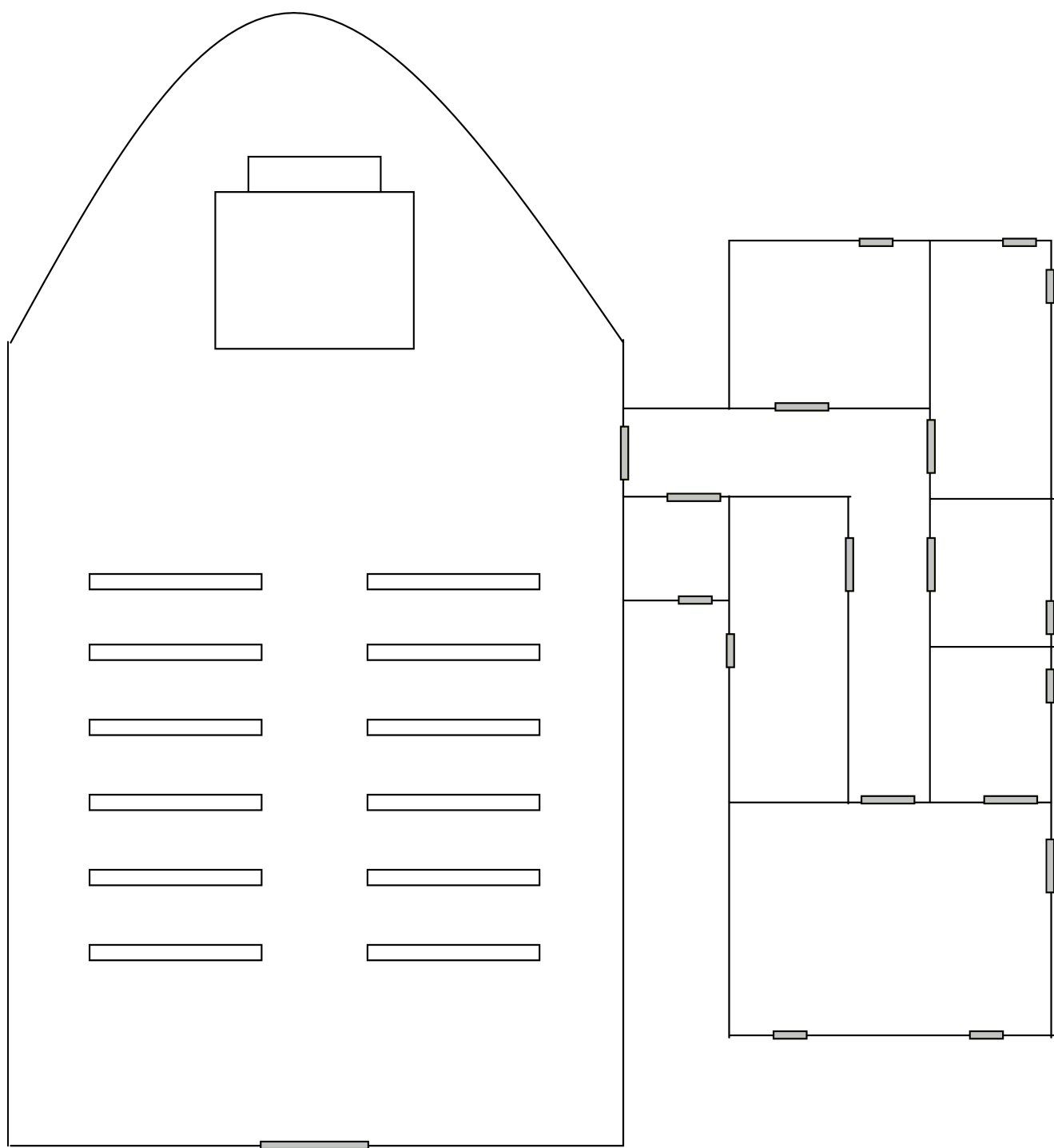
In pratica la luce solare verrebbe riflessa in misura molto maggiore di quella attuale, e non sarebbe possibile ritornare alle temperature attuali anche dopo decine di anni.

Naturalmente la vita sulla terra avrebbe termine in pochi minuti per le specie terrestri e in qualche giorno per quelle marine.

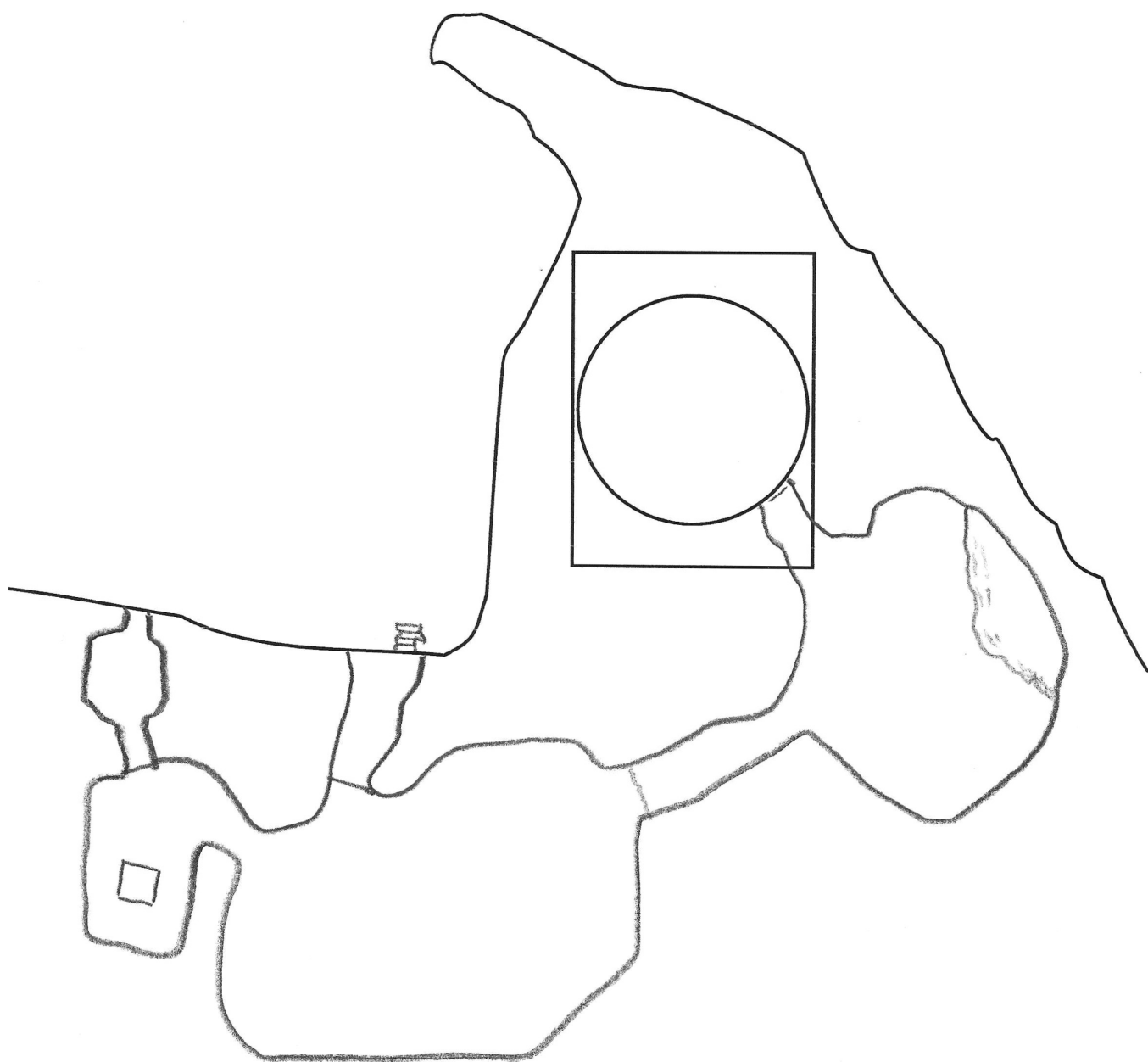
Sperando di aver soddisfatto la sua curiosità le porgo i miei più cordiali saluti.

Professor Sylvester Reitter

Rettore dipartimento di Geologia - New York University



Mappa chiesa



Mappa caverne