

CALL of CTHULHU



LA VETTA DELLA PAURA

Un'avventura per Il richiamo di Cthulhu scritta da Giampaolo Rai

SOMMARIO

L'AVVENTURA	3
QUELLO CHE SI SA	3
QUELLO CHE NON SI SA	3
FORTE CIVETTA, OTTOBRE 1917	3
L'INIZIO	5
LE COSE INCOMINCIANO AD ANDAR MALE	5
ALL'INTERNO DI FORTE CIVETTA	6
L'ESPLORAZIONE DEL FORTE	7
IL SENTIERO DI GHIACCIO	9
IL PICCOLO CIMITERO	9
QUOTA 61	10
UN TERRIBILE AVVERSARIO	10
LA FINE DELL'AVVENTURA	11
AIUTI DI GIOCO	12
Personaggi non giocanti	12
Il fungo assassino	13
Il diario del capitano Frescobaldi	14
L'ultimo messaggio del tenente Messari	15
SCHEDE PERSONAGGI	16
MAPPE	23



Questa avventura può essere copiata e distribuita ma non a scopi commerciali.
Se volete modificarlo siete liberi di farlo, se voleste citare la fonte ve ne sarei grato.
I disegni di copertina e interni sono stati creati con svariate intelligenze artificiali.

L'AVVENTURA

Un forte scavato nella roccia delle Dolomiti, una tragedia passata inosservata nel carnaio della prima guerra mondiale, una minaccia che resta confinata tra i ghiacci sino a quando un gruppo di uomini alla ricerca di residuati bellici fa l'errore di risvegliarla. Questo è quello che gli investigatori si troveranno ad affrontare in questa breve ma movimentata avventura, pensata per un gruppo da quattro a sette giocatori discretamente esperti.

Giocando in sei Crocefisso Bunetta sarà un PNG, peraltro destinato a uscire subito di scena, giocando in cinque o quattro anche Alessandro Toderò e Michele Pannella diventeranno a loro volta PNG.

In uno scenario del genere essere imprudenti nella prima fase fa diminuire le forze degli investigatori e aumentare quelle dei mostri, per cui i personaggi potrebbero soccombere.

In alternativa potrebbero decidere di scendere a valle senza risolvere la situazione.

L'avventura è una one shot, quindi dovrebbe essere possibile terminarla in una sola sessione di gioco.

QUELLO CHE SI SA

In una fredda mattina di marzo 1919 alla stazione dei carabinieri di Taibon Agordino si presenta Celestina Bortoli, la moglie di un abitante del paese, disperata per il mancato rientro del marito Franco, un recuperante, vale a dire un cercatore di reperti della Grande Guerra, partito per una spedizione due giorni prima e non ancora rientrato.

La giovane donna è convinta che la cosa non sia normale, dirà al maresciallo Manunta che il marito le aveva assicurato il rientro dopo una giornata al massimo ma non ha più dato notizie.

Tra le lacrime la donna chiederà ai carabinieri di indagare sulla sorte del marito.

L'unica informazioni che la moglie di Franco è in grado di fornire è che assieme al marito c'erano altri tre persone, nessuna delle quali è rientrata a casa il giorno previsto.

I quattro erano intenzionati a salire sulla Cima Grisa del monte Civetta con una vecchia teleferica, un amico del marito, Alfredo Severini, aveva il compito di far scendere a valle la piattaforma alle sette di sera ma questa è tornata vuota.

Severini ha detto alla donna di aver fatto salire e scendere la teleferica senza che nessuno vi sia salito, secondo lui è successo qualcosa di grave.

Del resto il mestiere del recuperante è molto rischioso, si tratta di recuperare i residuati bellici dispersi per tutte le Alpi orientali per rivenderli. Il problema è che ci sono ordigni inesplosi e non sempre l'operazione di disinnescamento va liscia.

QUELLO CHE NON SI SA

La spedizione di quattro recuperanti, così sono detti i cercatori di metalli ed esplosivi che sulle Alpi orientali si guadagnano da vivere vendendo quello che raccolgono sulle vette, si è imbattuta in una strana forma di vita fungoide, un parassita che ha contaminato uno di loro.

Degli altri tre uno è stato a sua volta contaminato dal poveraccio venuto a contatto con il fungo, l'altro è di guardia con un fucile alla teleferica che rappresenta l'accesso al sito, quasi pazzo ma deciso a impedire che altre persone possano accedere alla vetta e diffondere la pericolosa forma di vita; l'ultimo si sta nascondendo nei cunicoli che traforano la vetta, completamente pazzo.

La forma di vita, originatasi su un'isola di un antico mare del cretaceo, è presente sotto forma di spore intrappolate tra le rocce della vetta, gli scavi degli alpini hanno permesso al fungoide di riemergere e contaminare qualche soldato, in poche ore altri alpini vennero contaminati e solo la determinazione di un tenente, Gaetano Messari, permise di fermare la contaminazione, anche se a prezzo della vita.

La morte di Messari e di tutti i soldati del presidio, assieme alla confusione seguita alla disfatta di Caporetto, impedì che la notizia dei fatti succesi a Forte Civetta venisse a conoscenza degli alti comandi dell'esercito, per cui nessuno sospetta il tremendo pericolo nascosto sulla vetta.

FORTE CIVETTA, OTTOBRE 1917

Cima Grisa fa parte dei contrafforti dell'imponente Monte Civetta, splendida muraglia di roccia delle Dolomiti Agordine.

Data la sua posizione venne scelto per costruirvi un forte che difendesse la valle dagli attacchi nemici.

Con una guarnigione di 12 uomini, un cannone da 75, una mitragliatrice Breda e una magnifica posizione difensiva Forte Civetta, posto a una quota di 1.594 metri, costituiva durante la Grande Guerra un potente caposaldo in grado di resistere per molto tempo agli attacchi del nemico. La fortificazione poteva battere la vallata da tre lati, mentre sul quarto una cengia lunga circa un centinaio di metri collegava il corpo principale del forte a un'altra cima, anch'essa fortificata, chiamata Quota 61, dato che il suo punto più alto si trova a 1.561 metri, un piccolo avamposto che permetteva di osservare la valle da una posizione protetta. I soldati chiamavano la fortificazione secondaria "Il mortorio" o "La trappola", dato che le due sentinelle che normalmente lo presidiavano, oltre a morire di noia, correvano il rischio di essere travolti per primi da un attacco nemico e morire non solo metaforicamente. Tra i due capisaldi c'è un piccolo cimitero di montagna, chiuso da un basso muretto di pietre. Nell'autunno del 1917 l'alto comando italiano, preoccupato dalle voci di un'offensiva austro-ungarica, diede ordine di rinforzare l'apparato difensivo, e a Forte Civetta vennero inviati diciotto proiettili per cannone caricati con iprite, il mortale gas asfissiante tristemente noto per l'impiego che ne venne fatto su vari fronti durante la prima guerra mondiale. Preoccupato dalla pericolosità di quel tipo di munizionamento il comandante del forte, il capitano Frescobaldi, prendendo una decisione che si rivelerà fatale, decise di far scavare una galleria cieca in cui immagazzinare in modo sicuro i proiettili. Non poteva immaginare che nella zona prescelta per lo scavo si trovassero alcuni noduli, simili a geodi ma pieni di spore di una forma di vita fungoide, originatesi nel cretaceo su una delle tante isolette vulcaniche che punteggiavano il basso mare tropicale il cui fondo, settanta milioni di anni dopo, sarebbe diventato una maestosa catena montuosa, le Dolomiti. I noduli erano, e alcuni sono tuttora, nascosti nella formazione rocciosa, immersi in uno strato di marna (calcare con una certa percentuale di argilla) più tenera della dolomia circostante, se rotti con un colpo di martello o piccone liberano le spore del

fungo che, non appena a contatto con la pelle di un essere vivente, vi penetrano e iniziano a riprodursi, trasformando lo sventurato in un orrendo ammasso di funghi.

Durante i lavori di scavo due soldati rimasero contagiati in questo modo, sfortunatamente i loro commilitoni non si resero conto di cosa avevano di fronte e non li uccisero durante il breve periodo in cui un contaminato è ancora pienamente vulnerabile e non infettivo, e così altri soldati vennero contagiati, ben presto il forte divenne un incubo, con i pochi superstiti che cercavano di evitare il contagio e gli infetti che vagavano in cerca di preda.

Il capitano Frescobaldi decise di affrontare il pericolo combattendo, ma anch'egli venne infettato e si suicidò.

Alla fine il tenente Messari riuscì ad aprire tre granate a gas all'interno del forte, uccidendo tutti i contaminati oltre a Daveri, che ormai folle dal terrore si era rifugiato proprio nella nuova galleria, sbarrandone l'accesso con una palizzata improvvisata.

Il tenente, nonostante indossasse la maschera antigas durante l'apertura dei proiettili, venne urticato in diversi punti dal gas e morì prima di riuscire a danneggiare la teleferica come si era proposto.

L'ultimo soldato ancora vivo, Fervari, ignaro di quello che era successo all'interno del forte, si era intanto rifugiato nel cimitero, prima di riuscire a raccogliere il coraggio per tentare di scendere a valle per avvertire il comando del pericolo che si annidava sulla cima.

Sfortunatamente Fervari raggiunse il fondovalle proprio nel momento in cui le avanguardie austro-ungariche irrompevano nella vallata e venne ucciso da una pattuglia nemica, la sua morte passò del tutto inosservata e il suo cadavere si aggiunse ai tanti corpi senza nome che la disfatta di Caporetto lasciò dietro di sé, per cui nessuno si rese conto della tragedia successa a Forte Civetta, che venne dimenticato dai comandi militari e rimase in silenziosa attesa.

Ma la minaccia che si annida tra le sue gallerie attende con pazienza, prima o poi qualcuno arriverà per scoprire cosa successe in quei tragici giorni di ottobre.

L'INIZIO

Il comandante della stazione dei carabinieri, maresciallo Antonio Manunta, non è un uomo che ci mette molto tempo a prendere le decisioni, e decide di recarsi al più presto sulla vetta per indagare.

Pensando che un uomo di scienza avrebbe potuto essere utile il maresciallo chiede aiuto a un amico, Sergio Fornari, un geologo che insegna alla scuola mineraria del vicino paese di Taibon Agordino, che accetta di accompagnarlo nella spedizione.

Fornari ha anche qualche cognizione in medicina, in modo da poter prestare soccorso immediato nel caso vi fossero feriti.

Ultima ad aggregarsi alla spedizione sarà Gneck Adelina, una giornalista del Corriere della Sera, che sta scrivendo una serie di servizi sulla zona ed è curiosa di sapere cosa sia successo ai soldati del forte durante la ritirata di Caporetto.

Prima di partire il maresciallo farà qualche domanda a Severini, il fabbro del paese nonché manovratore della teleferica.

Questi riferirà di essere stato contattato da quattro abitanti del paese, Franco Bortoli, Cesare Fabbro, Stefano Fiorini e Giorgio Dalmetti, noti recuperanti del paese.

I quattro volevano arrivare al Forte Civetta e hanno chiesto il suo aiuto per manovrare la vecchia teleferica.

Dopo aver controllato che la fune fosse in buono stato Severini aveva detto che la cosa si poteva fare.

L'uomo riferirà aver fatto arrivare la piattaforma con i quattro uomini in vetta verso le otto di mattina, di essere ritornato in paese e di aver fatto scendere la teleferica alle sette di sera in punto, come convenuto.

Vedendo che nessuno era a bordo della struttura egli la ha rimandata indietro, aspettando per vedere se qualcuno fosse sceso a mano, o se arrivava qualche segnale, ma niente è accaduto, almeno sino a mezzanotte, il giorno dopo ha riprovato a far scendere la piattaforma ma con gli stessi risultati. Severini dirà che i quattro recuperanti erano gente esperta, perfettamente addestrata, munita di fucili da caccia e razzi di segnalazione, egli teme che sia successo qualcosa di brutto, forse un'esplosione,

un ordigno che non sono riusciti a disinnescare. Per accedere alla vetta si possono percorrere diversi sentieri ma l'unico sistema veloce è la teleferica (portata massima 850 chili) installata durante la guerra, in disuso da quasi due anni ma ancora in discrete condizioni.

I recuperanti hanno rimesso l'impianto in condizioni di funzionare, la teleferica quindi risponderà perfettamente ai comandi quando i Carabinieri proveranno a farla muovere e la piattaforma di carico tornerà regolarmente a valle, completamente vuota.

Il fabbro del paese, esperto nel manovrare quel tipo di apparecchiatura, tale Federico Del Vecchio (il maresciallo non si fida del tutto di Severini), viene incaricato di far salire la teleferica sulla vetta e poi di attendere il segnale di discesa, un razzo di segnalazione verde.

Chiunque ascolti le spiegazioni dell'esperto manovratore sul funzionamento della teleferica guadagnerà 1D6 in manovrare macchinari pesanti. In ogni caso la teleferica è munita di un freno a leva grazie al quale i passeggeri possono farla scendere anche se il motore è spento, non è una manovra difficile per quanto esista sempre un piccolo rischio che la piattaforma di carico prenda troppa velocità e diventi impossibile da controllare (tiro su manovrare macchinari pesanti con valore raddoppiato).

Il manovratore osserverà che forse i recuperanti abbiano avuto paura a scendere con la leva, e si siano trovati bloccati sulla vetta, dopo aver mancato l'appuntamento con la discesa programmata... anche se è evidente che nemmeno lui crede a questa spiegazione.

Verificata la funzionalità della teleferica e controllato che la piattaforma di carico non sia danneggiata i partecipanti alla spedizione saliranno sulla piattaforma e incominceranno la salita verso la vetta attorno alle undici di mattina.

LE COSE INCOMINCIANO AD ANDAR MALE

Arrivati dopo poco più di mezz'ora di salita in vista della vetta i partecipanti alla spedizione inizieranno a prepararsi a scendere, se in quel momento qualcuno riesce in un tiro su individuare

si accorgerà che c'è un uomo, vestito in abiti civili e sdraiato nella neve sopra l'ingresso del forte, che sta puntando contro di loro un fucile.

Se si ripareranno dietro il basso bordo della piattaforma gli investigatori avranno meno possibilità di essere colpiti, comunque ci sono forti probabilità che almeno uno di loro resti ferito.

L'uomo è in cattive condizioni, ha passato parecchio tempo al freddo e le sue scorte di cibo sono finite, tuttavia resta un pericolo per chiunque rimanga all'aperto.

Se qualcuno guarderà con uno dei binocoli in dotazione verso il misterioso cecchino e riuscirà in un tiro *idea* si renderà conto che si tratta di Franco Bortoli, il marito di Celestina nonché uno dei recuperanti che la spedizione sta andando a soccorrere.

Sarà molto difficile colpire l'uomo, la teleferica oscilla e il bersaglio è sdraiato, comunque la sparatoria avrà l'effetto di costringerlo a ripararsi e a sospendere momentaneamente il fuoco, concedendo un attimo di respiro agli investigatori. Approfittando del fatto che ormai la teleferica è arrivata gli investigatori salteranno sul piazzale d'arrivo, cercando riparo nelle caverna che si apre di fronte a loro, se dovessero tentare di ingaggiare uno scontro a fuoco ben presto si troverebbero a mal partito, dato che sono un bersaglio troppo facile.

Se riuscissero comunque a inquadrare il franco tiratore e fargli sentire il sibilo delle pallottole allora l'uomo si sposterà fuori vista e sparirà qualche colpo contro la fune della teleferica, sino a che non centrerà un colpo e vedrà la piattaforma cadere pesantemente al suolo, ormai inutilizzabile.

Questo rumore per gli investigatori significherà l'impossibilità di abbandonare la vetta, anche se c'è sempre la possibilità di scendere a piedi, una pericolosa discesa sui pendii ancora coperti dalla neve.

Giocando in cinque o sei il Carabiniere Crocefisso Bunetta sarà colpito a morte e, anche se gli altri investigatori riusciranno a portarlo fuori tiro, egli spirerà tra le loro braccia.

Se tutti e sette i partecipanti alla spedizione sono PG allora i danni saranno limitati a qualche ferita di poco conto, a meno che gli investigatori non compiano qualche azione particolarmente avventata.

ALL'INTERNO DI FORTE CIVETTA

Dallo spiazzo antistante l'ingresso del forte è molto difficile salire sulla cima del monte, chi ci dovesse provare dovrà effettuare con successo due tiri su *arrampicarsi*, il fallimento causerà una caduta che avrà come conseguenza la perdita di 2 PF e la diminuzione temporanea di 10 punti percentuali su *arrampicarsi* e *saltare*.

Se lo stesso investigatore, anche dopo ore, ritentasse una scalata e fallisse i due tiri la caduta provocherà gli stessi danni in caso di riuscita di un tiro su fortuna, in caso di fallimento la perdita, a discrezione del custode, da 1D6 a 1D10 di danni. Un fallimento completo in una scalata potrebbe causare anche la morte dello sfortunato quanto inetto alpinista, il Custode dovrà rendere la caduta il più spettacolare possibile, con lo sventurato che cerca invano un appiglio sulla neve ma scivola inesorabilmente e precipita nel vuoto urlando. Stanare il solitario cecchino sarà quindi molto difficile, l'unica azione che permette di mettersi al riparo dalle fucilate è rimanere al coperto nella caverna che si affaccia sullo spiazzo d'arrivo della teleferica.

Questo significa restare bloccati all'interno, tuttavia probabilmente c'è un'altra uscita sul versante opposto.

La grotta è un vasto ambiente evidentemente scavato dall'uomo, con un pilone di roccia lasciato al centro per sorreggere la volta, e quattro gallerie che si dipartono da vari punti della sala.

L'imbocco di tre delle gallerie, come pure l'ingresso della caverna, è coperto da pesanti teli di lana, mentre la quarta galleria, è ostruita parzialmente da pali, assi di legno e attrezzi di scavo.

L'ostruzione sembra una specie di palizzata che qualcuno ha evidentemente eretto in tutta fretta, cercando di bloccare il passaggio.

Sul terreno ci sono diversi bossoli di fucile e sulle pareti i segni lasciati dai proiettili, evidentemente c'è stato uno scontro a fuoco nella grotta, anche se è difficile capire come si sia svolto.

Un tiro riuscito su *seguire tracce* permetterà di stabilire che alcune persone, almeno due, si sono mosse di recente all'interno della grotta, spostandosi un po' dappertutto in modo caotico e senza un ordine preciso.

Ci sono anche tracce più vecchie, di difficile

interpretazione ma comunque lasciate da scarponi militari, inoltre sul pavimento ci sono macchie scure ormai secche, forse sangue forse qualcos'altro. Casse, attrezzi da scavo, una pila di carbone, una catasta di legno e materiali di ogni tipo sono allineati con ordine lungo le pareti della grotta, evidentemente la sala serviva anche da magazzino, l'unico materiale che potrebbe risultare utile è costituito da due lampade a olio con il serbatoio pieno e da un acciarino per accenderle.

Sulla parete opposta c'è una vecchia stufa in ghisa, utilizzata dai soldati per cercare di scaldarsi nei gelidi giorni d'inverno, evidentemente i pesanti tendoni riuscivano a trattenere almeno un po' di calore.

Accanto alla stufa ci sono un tavolo con sei sedie e una credenza con piatti, bicchieri e qualche bottiglia di vino, tutto è coperto di polvere ma qualcuno ha toccato le bottiglie da poco e ha anche bevuto il vino.

In un cassetto della credenza ci sono carte da gioco usurate, fogli di carta e mozziconi di matita, oltre a una coppia di dadi anche questi molto usati.

Lungo la parete si trovano anche una scrivania e un armadietto, entrambi coperti di polvere ed evidentemente abbandonati da anni.

In un cassetto della scrivania gli investigatori troveranno un registro di carico e scarico, con le ultime indicazioni datate 22 e 24 ottobre 1917 e una mappa del forte, una pagina bianca del registro è parzialmente strappata.

All'interno del registro c'è una foto raffigurante alcuni alpini italiani in posa vicino a un obice da montagna, probabilmente usata come segnalibro.



In un altro cassetto ci sono alcune vecchie lettere dei soldati di Forte Civetta, evidentemente in attesa di essere spedite.

Aperto l'armadietto si troveranno un fucile modello 91 con dieci colpi, una maschera antigas, una baionetta arrugginita, un paio di registri nuovi, una scatola con il necessario per scrivere (boccetta d'inchiostro, calamaio, penna e tampone di carta assorbente).

L'ESPLORAZIONE DEL FORTE

Gli investigatori possono dirigersi in quattro direzioni, cinque includendo l'ingresso della grotta, oltre il quale il misterioso cecchino li sta senza dubbio aspettando.

La zona orientale

Spostandosi a destra si incontrerà una grossa nicchia nel muro, sugli scaffali appoggiate alle pareti ci sono viveri di diversa natura, alcuni in scatola e altri ormai irrimediabilmente marciti, al centro una cucina da campo in buone condizioni e un tavolaccio in legno con otto sedie.

La galleria all'estrema destra porta a un corridoio, evidentemente la zona era adibita a dormitorio, perché ci sono pagliericci e diversi armadietti pieni di effetti personali.

Addossato a una parete giace un corpo vestito con un'uniforme da alpino, i gradi dicono che si trattava di un caporale, la faccia e le mani del morto sono coperte da quella che sembra una fitta peluria verde, gli occhi sono completamente verdi, in alcuni punti la pelle sembra ricoperta da escrescenze di natura ignota.

L'orribile visione costerà 0/1D2 punti sanità, e chiunque tocchi con le mani nude la peluria verde sarà immediatamente attaccato dalle spore del fungo, che lo infetteranno.

Le spore si spargeranno nell'aria anche spostando il corpo, in tal caso chiunque non sia completamente coperto, compresa la faccia, da gomma o tessuti pesanti dovrà effettuare un tiro su *fortuna*, chi fallisse verrebbe aggredito dal fungo. Lo sventurato per una decina di minuti si limiterà a contorcersi sul pavimento in preda ad atroci dolori, dopodiché cercherà

di fuggire, lottando contro chiunque cerchi di impedirglielo.

Chiunque assista a questa scena perderà 0/1 punti sanità, se il contagiato venisse fermato e immobilizzato dopo due ore diventerebbe a sua volta fonte di contagio (vedere il paragrafo “Il fungo assassino” per i particolari sull’infezione). Il corpo del soldato apparteneva al caporale Tendi, riuscendo in un tiro in medicina legale sarà possibile capire che lo sventurato è morto a causa di diversi colpi di fucile.

In effetti la galleria è piena di bossoli e c'è un fucile abbandonato, oltre a due cadaveri contagiati, quelli di Giuseppe Santerni e Fabio Anelli.

I due sono stati uccisi da un gas urticante, probabilmente iprite, il corpo di Santerni ha anche un paio di fori di proiettile nella divisa.

Alla fine del corridoio una galleria trasversale ricongiunge i diversi passaggi del forte, per prima cosa ci sono due aperture per l'esterno, quella a destra è la postazione della mitragliatrice Breda, quella a sinistra è più un posto di osservazione che un passaggio.

La zona centrale

Al centro ci sono due gallerie, quella a sinistra è ostruita da assi di legno, pali e altri rottami, e non ci sono tracce recenti che vi entrino, quella a destra è libera e ci sono diverse tracce recenti.

Se gli investigatori libereranno l'ingresso della prima galleria scopriranno che si tratta di un passaggio cieco, al cui interno si trovano alcuni attrezzi da scavo e il cadavere di un uomo con una divisa da alpino.

Un tiro su medicina legale permetterà di dedurre che il soldato è morto per avvelenamento di un qualche gas tossico, probabilmente iprite, poi il cadavere si è parzialmente mummificato con l'esposizione al gelo invernale, questo ha evitato una decomposizione completa, la morte risale almeno a un anno prima. Il cadavere ha un aspetto orribile, chi lo dovesse vedere perderà 0/1 punto sanità, vicino al corpo ci sono alcune provviste ormai inutilizzabili, frugando nelle tasche del morto o guardando la piastrina si scoprirà che il nome dello sfortunato soldato era Alfonso Daveri.

Gli attrezzi da scavo sparsi in giro indicano chiaramente che la galleria era in costruzione quando il forte è stato colpito da una misteriosa

tragedia, del resto il tunnel non figura sulla mappa del forte trovata nella scrivania.

Tra i detriti dello scavo si trovano delle strane rocce di forma sferica, un tiro su geologia permetterà di capire che si tratta di geodi, sassi vuoti all'interno, con la superficie interna coperta di cristalli. Alcune di queste sfere sono state rotte, all'interno sono ricoperte di cristalli verdi, in realtà quarzo coperto da spore del fungo, toccare i cristalli significa essere contagiati.

Anche le sfere intatte sono piene di spore del fungo, chi proverà a romperle dovrà effettuare un tiro su fortuna per determinare se rimarrà contagiato. Nell'altra galleria si trova, al centro di uno slargo, un cadavere la cui divisa porta i gradi di sergente, con un tiro riuscito su seguire tracce apparirà evidente che qualcuno ha mosso il corpo di recente, inoltre il terreno riporta i segni di una colluttazione, è qui che il primo dei recuperanti è stato infettato. Anche in questo caso il corpo è ricoperto di peluria verde e si corrono gli stessi rischi, toccare il cadavere può essere estremamente pericoloso. La piastrina confermerà che i resti sono quelli del sergente Farnetti, se qualcuno correrà il rischio di prenderla.

Poco più avanti, alla fine del corridoio, si trova un altro corpo, con le stesse caratteristiche, si tratta del soldato scelto Cantone.

Anche i corpi dei soldati infetti mostrano segni dovuti all'iprite, ma la peluria verde che li ricopre maschera le ulcerazioni, per cui solo un tiro riuscito di medicina legale (con valore dimezzato se l'investigatore non toccherà il cadavere) riuscirà a far comprendere la causa della morte.

Se chi esaminerà i cadaveri infettati li toccherà a mani nude sarà immediatamente aggredito dal fungo, se lo farà indossando i guanti dovrà effettuare un tiro fortuna, un fallimento significherà contagio immediato.

Continuando lungo la galleria si arriverà alla postazione della seconda mitragliatrice Breda, da qui si può andare a sinistra o a destra.

La zona occidentale

La galleria di sinistra ha diverse nicchie, due delle quali erano le camere del capitano e del tenente. In quella di destra, che era la camera di Frescobaldi, c'è Stefano Fiorini, uno dei quattro recuperanti, ormai contagiato dal fungo.

L'essere si dirigerà verso il primo che scosterà la tenda posta a protezione del vano nel tentativo di infettarlo.

Se non balzerà velocemente indietro l'incauto investigatore sarà toccato dal recuperante, rimanendo contagiato, mentre riuscendo in un tiro su schivare sarà (momentaneamente) al sicuro. Il fallimento del tiro metterà a rischio di contagio, un tiro su fortuna deciderà se il fungo riuscirà ad aggredire l'investigatore o se questi riuscirà a scamparla.

Chiunque veda il recuperante contagiato dovrà effettuare un tiro su sanità, perdendo a causa della terribile apparizione 1/1D4 punti sanità, mentre vedere corpi infetti in seguito costerà 0/1D2 punti. Nella camera di Frescobaldi gli investigatori troveranno, tra le altre cose, uno zaino con il diario del comandante del forte.

Nel documento sono riportati i fatti che hanno portato allo scatenarsi del fungo, con un tiro idea gli investigatori potranno capire che lo scavo della nuova galleria è la causa della catastrofe che ha colpito la guarnigione.

Appena più avanti sulla sinistra c'è una nicchia che contiene proiettili di artiglieria da 75, qui gli investigatori troveranno il cadavere del tenente Messari.

L'uomo è riverso sopra tre proiettili con l'ogiva aperta e indossa una maschera antigas che non è stata sufficiente a proteggerlo dai mortali effetti dell'iprite.

Appare evidente come l'ufficiale abbia liberato il gas urticante e ne sia rimasto vittima, il suo disperato tentativo ha eliminato diversi contagiati, senza tuttavia cancellare definitivamente la minaccia delle spore.

Il coraggioso soldato ha lasciato un'ultima annotazione scritta su un pezzo di carta strappato da qualche registro, dove descrive quallo che vuole fare, sfortunatamente la forte concentrazione di gas tossico ha reso inutile la maschera antigas. Svoltando a destra la galleria prosegue sino allo spiazzo dove si trova il cannone da 75 mentre proseguendo dritti si arriverà all'uscita posteriore del forte.

Questa permette l'accesso a un sentiero ghiacciato che corre lungo la cengia tra il forte e Quota 61, il posto d'osservazione chiamato mortorio.

IL SENTIERO DI GHIACCIO

Uscendo dalla parte opposta rispetto all'ingresso principale del forte si accede a uno stretto sentiero lungo un centinaio di metri che porta all'avamposto correndo lungo il crinale del monte.

Qui ci sono due serie di impronte fresche che si dirigono una verso il mortorio e l'altra sulla cima, il luogo dove è appostato Franco Bortoli.

Se non è stato ancora eliminato egli sparerà su chiunque si avventuri lungo il sentiero. non appena si accorgerà della presenza degli investigatori.

Arrivare alla sua posizione da questo versante non è difficile come sull'altro lato, ci sono inoltre dei massi che possono fornire una certa protezione, potrebbe essere possibile arrivarvi addosso senza che se ne accorga (tiro su muoversi silenziosamente).

Se riusciranno ad assalirlo gli investigatori lo cattureranno senza grossi problemi, l'uomo è allo stremo, in ipotermia e denutrito.

Se catturato e rifocillato si riprenderà sia dal punto di vista psichico che fisico.

Una volta neutralizzata la minaccia del cecchino sarà possibile avventurarsi sul sentiero.

Percorrere questo passaggio richiede un minimo di attenzione, dato che è ancora ghiacciato e cadere significa rischiare una rovinosa caduta (tiro su arrampicarsi o destrezza).

Circa a metà strada, sulla destra, si trova uno spiazzo che ospita un piccolo cimitero, spostato una quindicina di metri dal tracciato.

Sul sentiero, appena prima dell'ingresso dell'avamposto, c'è il corpo di un soldato, anch'esso contaminato dal parassita, si tratta di Alberto Cavalli, è stato ucciso da numerosi colpi di arma da fuoco e da qualche colpo di baionetta, sotto il cadavere ci sono tracce di un liquido verdastro ancora congelato, si tratta del sangue contaminato dello sventurato.

Toccare il sangue o il cadavere a mani nude vuol dire rischiare di restare contaminati, i resti sono pieni di spore in attesa di un ospite.

IL PICCOLO CIMITERO

Il piccolo cimitero raccoglie i resti degli uomini morti sulla montagna, originariamente costruito per due scalatori colti da una tempesta di neve ospita

adesso anche una decina di soldati che hanno combattuto per conquistare la cima.

Un basso muretto di sassi circonda un piccolo bosco di croci di legno bianche e lapidi in pietra, su un lato c'è una piccola cappella, mentre su quello opposto un cancello in ferro permette l'accesso all'interno.

Inizialmente c'erano solo le tombe, il cimitero è stato costruito dai soldati di Forte Civetta per onorare i compagni caduti e anche i due alpinisti. Dentro il recinto si trovano i resti di altri due soldati, quasi completamente ricoperti dalla neve, uno è chiaramente infettato, mentre l'altro ha l'aspetto caratteristico dei morti esposti al gelo delle vette, quest'ultimo indossa la divisa da ufficiale e porta i gradi di capitano.

I due cadaveri giacciono quasi abbracciati, il soldato infetto è stato colpito diverse volte con un fucile e ha una vasta ferita inferta da un colpo di baionetta che gli ha quasi staccato la testa, mentre l'altro pare essersi suicidato con un colpo di fucile sparato sotto la gola.

Con un tiro *idea* sarà abbastanza semplice ricostruire l'accaduto, il soldato infetto si è diretto verso il cimitero per contagiare l'ufficiale, che lo ha colpito ripetutamente sparando con un fucile modello 91, ma apparentemente senza ottenere alcun effetto.

Con la forza della disperazione il poveraccio ha sferrato un colpo di baionetta riuscendo ad infliggere all'infetto un colpo mortale, poi si è suicidato, pensando di essere stato infettato e di non avere scampo.

Il corpo del soldato infetto appartiene a Tarbellini, mentre quello dell'ufficiale è quello del capitano Frescobaldi.

Su una lapide del cimitero un graffito riporta la scritta "Sono tutti morti, cercherò di scendere a valle FG", si tratta dell'ultimo messaggio di Fervari. Nella cappella del cimitero c'è il soldato Bartolini, anch'egli contagiato dal fungo, per il momento è immobile all'interno della cappella ma attaccherà chiunque si avvicini.

QUOTA 61

Per osservare la valle restando al riparo gli alpini hanno costruito una galleria circolare che permette di avere una perfetta visuale per chilometri.

Questo punto di osservazione è stato chiamato Quota 61, vicino all'ingresso c'è Giorgio Dalmetti, l'altro recuperante contagiato.

L'essere resterà immobile finché non si accorgerà degli investigatori, poi li attaccherà.

Dopo averlo eliminato sarà possibile accedere all'osservatorio.

Appoggiato a una parete, immobile per la consapevolezza dell'amico contagiato a pochi metri da lui, si trova Cesare Fabbro, ormai completamente folle.

Quando sarà avvicinato la sua reazione sarà imprevedibile, potrebbe attaccare il nuovo arrivato, arrendersi oppure lanciarsi nel vuoto, a discrezione del Custode.

Anche lui è molto debole e non costituisce un grande pericolo nel caso decidesse di attaccare.

Una volta ispezionato il piccolo avamposto non ci saranno altri luoghi che potrebbero nascondere delle minacce, Forte Civetta dovrebbe essere un posto sicuro, specie se gli investigatori hanno bruciato tutti i cadaveri con le spore.

UN TERRIBILE AVVERSARIO

Il parassita è in grado di infettare qualunque animale a sangue caldo, il suo unico scopo è riprodursi e diffondersi il più possibile, provvedendo alle necessità primarie dell'ospite per un periodo di diversi anni.

Anche quando l'organismo portatore muore il fungo resta pericoloso per molto tempo, dato che forma spore in grado di riattivarsi immediatamente quando incontrano le condizioni necessarie.

Penetrando nel corpo attraverso la pelle o per inalazione il fungo inizia subito a prendere il controllo dell'organismo dell'ospite, invadendo il sistema linfatico e quello nervoso sino ad arrivare al cervello.

Questo processo dura una decina di minuti, dopodiché tutte le azioni della sventurata vittima saranno controllate dal parassita.

Occorrono tuttavia un paio d'ore prima che il fungo sia in grado di riprodursi, sino ad allora l'unico pericolo nell'avvicinarsi all'ospite è quello di essere attaccati fisicamente, mentre in seguito le spore possono infettare chi si avvicini a meno di un metro.

In questo lasso di tempo il corpo ospite subisce i

danni normali, per cui eliminarlo sarà relativamente facile.

L'aspetto delle vittime muta lentamente, la prima evidenza del contagio è un breve periodo durante il quale l'ospite cade in preda a convulsioni, successivamente gli occhi assumono una sfumatura verdastra sempre più accentuata, che si estende al resto del corpo in circa un'ora, dopodiché sul corpo appare una peluria verde carica di spore del fungo.

Il corpo ospite non conserva l'intelligenza e i sensi che possedeva in origine, tuttavia il fungo percepisce il movimento e il calore nel raggio di una decina di metri, e si dirigerà verso chiunque passi nel suo raggio di percezione.

Se non riceve nessuno stimolo l'organismo ospite entra in una specie di letargo che gli permette di sopravvivere per mesi senza cibo e senza acqua, mentre il parassita resta vigile in attesa di nuove vittime.

L'organismo contagiato dal fungo subisce solo un punto ferita da armi da fuoco e la metà da armi da taglio, non è soggetto a colpi in parti vitali, dato che non ne ha.

Subisce in pieno danni da fuoco, acido o elettricità, e un insetticida o un gas tossico lo ucciderebbero quasi istantaneamente.

Il corpo ospite si muove più lentamente di un umano non contagiato, ma non è soggetto a fatica e non risente se non in misura minima dei danni da congelamento.

Ritirarsi ordinatamente cercando di colpire ripetutamente l'infetto è la tattica migliore, naturalmente gli investigatori dovranno tenere conto che uscire all'aperto vuol dire finire sotto il tiro del cecchino che li aspetta sulla vetta, e che infilarsi in un cunicolo cieco permetterebbe all'inseguitore di raggiungerli e infettarli.

Colpire con armi da taglio è più efficace che usare le armi da fuoco, ma avvicinarsi a meno di un metro comporterà l'effettuazione di un tiro su fortuna per vedere se si viene colpiti dal fungo. Solo se riusciranno a eliminare la minaccia senza che nessuno venga infettato gli investigatori potranno considerarsi al sicuro, in caso contrario la situazione potrebbe diventare mortalmente seria.

LA FINE DELL'AVVENTURA

L'avventura terminerà quando gli investigatori avranno eliminato gli uomini contaminati dal fungo e distrutto in modo appropriato i cadaveri, oppure quando saranno morti o fuggiti dalla vetta maledetta.

Nel primo caso tutti i partecipanti guadagneranno 1D6 di sanità, in quanto comprenderanno di aver eliminato una terribile minaccia alla vita umana, mentre se riusciranno nella difficilissima impresa di scendere dalla vetta ancora ricoperta di neve gli investigatori potranno ritentare in un secondo tempo, meglio attrezzati e con la conoscenza del nemico da affrontare, o in alternativa avvertire le autorità del pericolo.

Se riusciranno a salvare Nicola Bortoli e Andreino Tolin gli investigatori guadagneranno altri 4 punti sanità.

Nel caso non vi fossero superstiti il governo invierà una missione militare ben equipaggiata e sul chi vive, dato che la scomparsa di quattro Carabinieri non è una cosa da prendere alla leggera, questa seconda spedizione probabilmente riuscirà a distruggere la minaccia del fungo.

In ogni caso nessuna notizia ufficiale sarà mai diramata su quanto successo a Forte Civetta.

Personaggi non giocatori (PNG)

Cesare	Fabbro	Recuperante
Stefano	Fiorini	Recuperante
Giorgio	Dalmetti	Recuperante
Franco	Bortoli	Recuperante
Celestina	Bortoli	Moglie di Franco
Alfredo	Severini	Manovratore teleferica
Federico	Del Vecchio	Fabbro

Personaggi giocatori (PG)

Antonio	Manunta	Maresciallo comandante stazione carabinieri di Taibon
Fornari	Sergio	Geologo
Pietro	De Marco	Medico condotto
Adelina	Gnek	Giornalista
Michele	Pannella	Appuntato dei Carabinieri
Alessandro	Todero	Carabiniere scelto
Crocefisso	Bunetta	Carabiniere scelto

Mappe

Mappa 1: Mappa Forte Civetta completa

Mappa 2: Interno Forte Civetta (giocatori)

Mappa 3: Mortorio e cimitero (giocatori)

Mappa 4: Forte Civetta (Custode)



IL FUNGO ASSASSINO

L'organismo che ha infettato i soldati di Forte Civetta è molto simile a un fungo parassita, che usa le vittime per diffondersi in altri organismi.

Il contagio può avvenire tramite contatto diretto oppure mediante spore, che possono viaggiare nell'aria e sono estremamente resistenti.

Una volta contagiato l'organismo ospite si copre di peluria verde, sono i sostegni degli sporangi del fungo, i contenitori delle spore, pronti ad aprirsi al minimo contatto; anche gli occhi delle vittime vengono sostituiti da questa peluria.

Le spore si spargeranno nell'aria anche toccando o spostando un corpo infetto morto da tempo, in tal caso chiunque non sia completamente coperto, compresa la faccia, da gomma o tessuti pesanti dovrà effettuare un tiro su fortuna, chi fallisse verrebbe infettato dal fungo.

Chi viene colpito dal parassita si rotolerà sul pavimento per una decina di minuti, mentre il fungo invade il suo sistema nervoso, poi cercherà un posto solitario per completare la trasformazione.

Dopo un paio d'ore il fungo avrà assunto il controllo totale del corpo ospite e sarà pronto a produrre le spore. L'organismo infettato non è un avversario particolarmente pericoloso, del resto il suo copo è contagiare le persone, non ucciderle, e in questo ci riesce benissimo.

Il corpo di un infetto subisce solo un punto ferita da armi da fuoco e la metà da armi da taglio e non è soggetto a colpi in parti vitali, dato che il fungo è distribuito dappertutto e regole le funzioni vitali, per cui le armi non possono impalare.

Subisce in pieno danni da fuoco, acido o elettricità, un insetticida o un gas tossico lo ucciderebbero quasi istantaneamente.

Non è sottoposto a danni da freddo o da annegamento, anche se quando la temperatura scende sotto lo zero si applica un punto o due in meno sulla destrezza.

L'organismo seguirà qualunque fonte di calore o movimento che passi a meno di una decina di metri, una volta individuata la preda sarà seguita anche se esce dal raggio di percezione del fungo, che tuttavia si limiterà a procedere nella direzione in cui ha avuto l'ultima sensazione di calore o movimento.

Le caratteristiche dei contagiati

Forza	6-12
Costituzione	10-14
Taglia	9-16
Destrezza	5-10
Intelligenza	0
Fascino	0
Educazione	0
Mana	1
Idea	
Fortuna	70
Conoscenze	
Punti ferita	9-13 (4 meno del valore precedente al contagio)
Punti magia	1
Punti sanità	0

Contagio

Chiunque venga a contatto con il corpo ospite viene immediatamente infettato, mentre chi si avvicina a meno di un metro deve tirare su fortuna per determinare se l'infezione ha avuto luogo.

22 ottobre 1917

Il comando ci ha inviato diciotto proiettili di artiglieria contenenti iprite, qualcuno al Quartier Generale pensa che il nemico possa sferrare un'offensiva autunnale e sta inviando proiettili al gas un po' dappertutto, in modo da poterli usare in caso di bisogno.

Come se non avessimo abbastanza guai, adesso dovrò far scavare una galleria supplementare per tenere separati i proiettili al gas da quelli normali, tenerli assieme è troppo pericoloso.

23 ottobre 1917

I lavori di scavo sono iniziati, sembra che il terreno non sia molto duro, il Tenente Messari pensa che in quattro o cinque giorni dovremmo finire.

24 ottobre 1917

Siamo a buon punto con la galleria, il Tenente Messari ha installato un puntello per evitare cedimenti, dato che la roccia sembra molto debole, e propone di creare una specie di porta stagna, dice che non dovrebbe essere troppo difficile, penso che seguirò il suo consiglio, l'iprite mi mette paura, meglio non correre rischi.

Abbiamo ricevuto dodici maschere antigas, presumibilmente al Quartier Generale sono convinti che anche il nemico possa usare il gas.

La teleferica sarà bloccata per qualche giorno, a valle devono sostituire un cuscinetto, comunque abbiamo scorte per almeno un mese.

25 ottobre 1917

Dal Quartier Generale sono arrivate brutte notizie, sembra che il nemico abbia davvero iniziato un'offensiva e non tanto limitata, ho dato ordine di affrettare i lavori e di trasferire i proiettili vicino al pezzo da 75, non voglio correre rischi, anche se sembra che l'attacco sia avvenuto nella zona di Cividale, nel nostro settore la situazione dovrebbe restare tranquilla.

26 ottobre 1917

Ci siamo esercitati con le maschere antigas, dopo un po' diventano insopportabili da indossare, ma non possiamo rischiare di non saperle usare se servissero davvero.

I lavori alla galleria sono andati a rilento negli ultimi due giorni, domani riprenderemo, devo tenere impegnati gli uomini, l'ultima comunicazione dal Comando non era per niente confortante, siamo stati sorpresi dall'attacco nemico e abbiamo perso molto terreno.

27 ottobre 1917

La galleria è quasi terminata, ma le notizie dal fronte sono pessime, ci siamo ritirati sul Tagliamento, ma si parla di un cedimento su tutta la linea, adesso anche noi siamo in ballo, dobbiamo prepararci nel caso non riuscissimo a fermare i fritz ad Alleghe.

Non immaginavo che la situazione fosse così brutta, adesso i proiettili al gas sembrano anche pochi, siamo solo in dodici in questo caposaldo, non credo che potremmo resistere molto se attaccati con decisione, in ogni caso combatteremo sino all'ultimo uomo.

Capitano Adalberto Frescobaldi

Mio Dio, siamo perduti, anche Anelli è stato preso, non ci sono più speranze, non mi rimane che aprire le capsule di gas di qualche proiettile di iprite, credo che dovrebbero distruggere quegli esseri.

Io indosserò la maschera antigas e poi cercherò di danneggiare la teleferica, quello che si nasconde su questa vetta è troppo pericoloso per lasciare che si diffonda.

Che Dio abbia pietà della mia anima se non riuscissi a fuggire da questa cima maledetta.

Gaetano Messari

Ruolino Forte Civetta

	Cognome	Nome	Grado	Ruolo
1	Frescobaldi	Adalberto	Capitano	Comandante
2	Messari	Gaetano	Tenente	Vicecomandante
3	Farnetti	Paolo	Sergente	Capopezzo
4	Tendi	Fedele	Caporale	
5	Cantone	Salvatore	Soldato scelto	
6	Daveri	Alfonso	Soldato	Addetto al pezzo
7	Fervari	Giuseppe	Soldato	Addetto al pezzo
8	Tarbellini	Luca	Soldato	Furiere
9	Bartolini	Simone	Soldato	
10	Santerni	Giuseppe	Soldato	
11	Anelli	Fabio	Soldato	
12	Cavalli	Alberto	Soldato	

Cognome e nome	Manunta Antonio
Nazionalità	Italiana
Luogo di nascita	Cagliari
Data di nascita	16/07/1880
Professione	Maresciallo Carabinieri Reali



La tua storia

Sin da piccolo eri intenzionato a diventare un Carabiniere, ti sei impegnato al massimo per raggiungere la tua meta e la fortuna ha sorriso ai tuoi sforzi, la guerra ti ha fatto fare una carriera rapida, prima appuntato, poi brigadiere e subito dopo maresciallo.

Finita la guerra il Comando ti ha chiesto se eri disposto a rimanere al nord, e tu hai accettato subito, ti trovi bene da queste parti, anche se d'inverno fa un freddo barbino.

Sono posti molto poveri, e la gente per vivere fa lavori anche molto pericolosi, come quelli che vanno a cercare residuati bellici, adesso ci sono quattro di loro da ritrovare, purtroppo sei quasi certo che siano stati dilaniati da un ordigno che non sono riusciti a disinnescare.

Forza	14	Destrezza	14	Intelligenza	14	Idea	70	Schivare	28
Costituzione	14	Fascino	15	Educazione	13	Conoscenze	65	Punti ferita	14
Taglia	13	Mana	12	Fortuna	60	Punti magia	12	Sanità	99

Antropologia		Dibattere	40	Nuotare	35
Archeologia		Doppietta	30	Occulto	
Arte		Esplosivi	14	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	55	Fare/leggere mappe	35	Pistola	55
Ascoltare	70	Farmacia		Pronto soccorso	37
Astronomia		Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti		Fucile	35	Psicologia	45
Bastone attacco/parata		Geografia		Pugno	45
Borseggiare		Grafologia		Recitazione	
Cammuffamento		Guidare		Ricerca sui libri	15
Cantare		Individuare cose nascoste	65	Riparazioni elettriche	
Cavalcare		Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	
Chimica		Ipnotismo avanzato		Saltare	38
Coltello attacco/parata	45	Lanciare	53	Scassinare	
Comando navale		Legge	35	Scherma attacco/parata	
Contabilità	15	Linguistica		Scienze naturali	
Credito	45	Lotta	40	Seguire tracce	32
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	70	Sopravvivenza all'aperto	28
Curare veleno		Medicina legale		Storia	
Diagnosticare malattie		Nascondersi	30	Miti	

Equipaggiamento: Binocolo, manette, taccuino e matita, sei colpi di pistola inseriti in un carichino.

Armi: Revolver Bodeo modello 1889 calibro 10,35 con sei colpi - danno 1d10

Cognome e nome	Pannella Michele
Nazionalità	Italiana
Luogo di nascita	San Marco dei Cavoti (BN)
Data di nascita	12/01/1883
Professione	Appuntato Carabinieri Reali



La tua storia

Ti sei arruolato perché pensavi che la vita del Carabiniere non fosse poi così brutta e tutto sommato ti sei trovato bene, certo si tratta di una vita davvero pericolosa.

Prima scontri a fuoco con briganti e malviventi, poi la guerra, anche se in questo caso l'appartenenza all'Arma ti ha protetto, e non poco, eri nelle retrovie mentre quei poveracci nelle trincee morivano come mosche. Adesso devi anche salire su trabiccoli dall'aspetto infido per andare a cercare quattro dispersi, un rischio inutile, ormai saranno morti da un pezzo, comunque gli altri sembrano tranquilli, forse la teleferica è davvero sicura.

Forza	15	Destrezza	13	Intelligenza	14	Idea	70	Schivare	26
Costituzione	15	Fascino	15	Educazione	12	Conoscenze	60	Punti ferita	15
Taglia	14	Mana	13	Fortuna	65	Punti magia	13	Sanità	99

Antropologia		Dibattere	65	Nuotare	
Archeologia		Doppietta	57	Occulto	
Arte		Esplosivi		Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	47	Fare/leggere mappe	30	Pistola	25
Ascoltare	65	Farmacia	15	Pronto soccorso	45
Astronomia		Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti		Fucile	70	Psicologia	30
Bastone attacco/parata	40	Geografia		Pugno	20
Borseggiare	55	Grafologia		Recitazione	
Cammuffamento		Guidare		Ricerca sui libri	
Cantare		Individuare cose nascoste	60	Riparazioni elettriche	
Cavalcare		Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	
Chimica		Ipnotismo avanzato		Saltare	40
Coltello attacco/parata	45	Lanciare	55	Scassinare	50
Comando navale		Legge	30	Scherma attacco/parata	
Contabilità		Linguistica		Scienze naturali	
Credito	35	Lotta	45	Seguire tracce	25
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	65	Sopravvivenza all'aperto	20
Curare veleno		Medicina legale		Storia	
Diagnosticare malattie	15	Nascondersi	20	Miti	

Equipaggiamento: Kit di pronto soccorso, manette, mezzo litro di cordiale, sei colpi di riserva.
 Armi: Fucile Càrcano Mod. 91 calibro 6,5 con sei colpi - danno 1d10 + 2

Cognome e nome	Todero Alessandro
Nazionalità	Italiana
Luogo di nascita	Marsicovetere (PZ)
Data di nascita	28/03/1885
Professione	Carabiniere scelto



La tua storia

Sei nato in un piccolo paese della Lucania da una famiglia molto povera, ma onesta.

Hai sempre pensato che la carriera nei Carabinieri poteva essere un modo per guadagnarsi una vita migliore di quella del paesino arroccato su una rupe che ti ha visto nascere. Sei riuscito a entrare nell'Arma e poco dopo è scoppiata la guerra, hai visto e fatto delle cose terribili, ma almeno non sei dovuto andare in trincea, inoltre sei stato premiato con la nomina a Carabiniere Scelto per la calma dimostrata nelle situazioni difficili.

Adesso finalmente un po' di serenità, in quel paesino si sta bene, il Maresciallo è in gamba e il futuro, finalmente, non ti fa più paura.

Forza	16	Destrezza	14	Intelligenza	14	Idea	70	Schivare	28
Costituzione	15	Fascino	14	Educazione	10	Conoscenze	50	Punti ferita	16
Taglia	16	Mana	14	Fortuna	70	Punti magia	14	Sanità	90

Antropologia		Dibattere	30	Nuotare	
Archeologia		Doppietta	30	Occulto	
Arte		Esplosivi		Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	35	Fare/leggere mappe	25	Pistola	55
Ascoltare	50	Farmacia		Pronto soccorso	50
Astronomia		Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti		Fucile	65	Psicologia	40
Bastone attacco/parata	30	Geografia		Pugno	35
Borseggiare		Grafologia		Recitazione	
Cammuffamento		Guidare		Ricerca sui libri	
Cantare		Individuare cose nascoste	43	Riparazioni elettriche	
Cavalcare	25	Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	
Chimica		Ipnotismo avanzato		Saltare	30
Coltello attacco/parata	30	Lanciare	45	Scassinare	
Comando navale		Legge	25	Scherma attacco/parata	
Contabilità		Linguistica		Scienze naturali	
Credito	25	Lotta	55	Seguire tracce	44
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	30	Sopravvivenza all'aperto	50
Curare veleno		Medicina legale		Storia	
Diagnosticare malattie		Nascondersi		Miti	

Equipaggiamento: Manette, gallette, un litro d'acqua, due salamini, coltellino, sei colpi di riserva.

Armi: Fucile Càrcano Mod. 91 calibro 6,5 con sei colpi - danno 1d10 + 2

Cognome e nome	Mangano Carmelo
Nazionalità	Italiana
Luogo di nascita	Ramacca (CT)
Data di nascita	19/04/1892
Professione	Carabiniere



La tua storia

Minchia che fortuna che avesti, nei Carabinieri sei riuscito a entrare e hai fatto una bellissima figura durante la guerra, “molto coraggioso” disse il tuo Capitano quando salvasti un compare dal fuoco dei crucchi.

Adesso stai aspettando un'altra occasione per metterti in mostra, così il Maresciallo ti proporrà per il grado di Carabiniere Scelto, minchia come saranno invidiosi i tuoi amici al paese!

Oggi andate sul Civetta per salvare quattro recuperanti, una cosa semplice dicono tutti, ma per precauzione ieri sera hai pulito e oliato il tuo 91, a malatesta è parenti da malasorti (il cattivo comportamento è parente della cattiva sorte).

Forza	14	Destrezza	14	Intelligenza	14	Idea	70	Schivare	28
Costituzione	15	Fascino	14	Educazione	11	Conoscenze	55	Punti ferita	15
Taglia	14	Mana	12	Fortuna	60	Punti magia	12	Sanità	99

Antropologia		Dibattere		Nuotare	
Archeologia		Doppietta	50	Occulto	
Arte		Esplosivi		Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	75	Fare/leggere mappe		Pistola	30
Ascoltare	55	Farmacia		Pronto soccorso	25
Astronomia		Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti		Fucile	74	Psicologia	35
Bastone attacco/parata		Geografia		Pugno	53
Borseggiare		Grafologia		Recitazione	
Cammuffamento		Guidare		Ricerca sui libri	
Cantare		Individuare cose nascoste	45	Riparazioni elettriche	
Cavalcare		Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	
Chimica		Ipnotismo avanzato		Saltare	54
Coltello attacco/parata	30	Lanciare	50	Scassinare	
Comando navale		Legge		Scherma attacco/parata	
Contabilità		Linguistica		Scienze naturali	
Credito	25	Lotta	50	Seguire tracce	30
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	45	Sopravvivenza all'aperto	30
Curare veleno		Medicina legale		Storia	
Diagnosticare malattie		Nascondersi	35	Miti	

Equipaggiamento: Manette, pacchetto di gallette, un litro d'acqua, sei colpi di riserva.

Armi: Fucile Càrcano Mod. 91 calibro 6,5 con sei colpi - danno 1d10 + 2

Cognome e nome	Bunetta Crocefisso
Nazionalità	Italiana
Luogo di nascita	Agrigento
Data di nascita	04/08/1893
Professione	Carabiniere



La tua storia

Ti sei arruolato poco prima che l'Italia entrasse in guerra, confidando di essere al sicuro nelle retrovie con una scelta del genere.

E alla fine hai avuto ragione, hai dovuto fucilare qualche povero

diavolo durante la ritirata di Caporetto ma non ti sei mai trovato dalla parte sbagliata di un fucile.

Adesso devi solo cercare di arrivare alla fine della ferma e salutare l'Arma, restare troppo vuol dire sfidare la fortuna e poi ne hai abbastanza di neve e freddo.

I quattro che si sono ficcati nei guai possono anche restare a marcire su quei maledetti monti, per quanto ti riguarda, l'unica cosa che conta è riportare a casa la pelle.

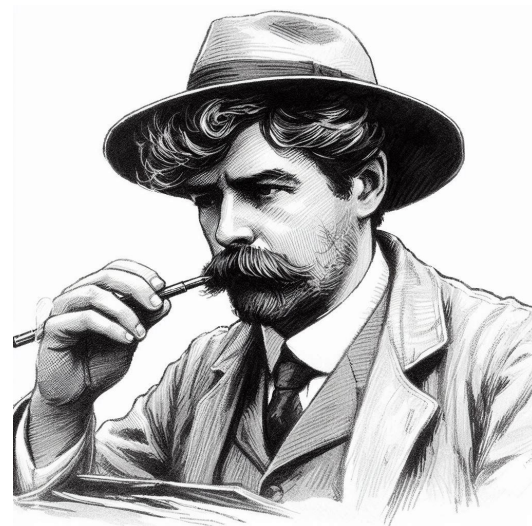
Forza	13	Destrezza	15	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	30
Costituzione	15	Fascino	15	Educazione	110	Conoscenze	50	Punti ferita	14
Taglia	13	Mana	15	Fortuna	75	Punti magia	15	Sanità	95

Antropologia		Dibattere	31	Nuotare	
Archeologia		Doppietta	70	Occulto	
Arte		Esplosivi		Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	25	Fare/leggere mappe	30	Pistola	60
Ascoltare	60	Farmacia		Pronto soccorso	35
Astronomia		Fotografia		Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti		Fucile	70	Psicologia	55
Bastone attacco/parata		Geografia		Pugno	40
Borseggiare		Grafologia		Recitazione	
Cammuffamento		Guidare		Ricerca sui libri	
Cantare		Individuare cose nascoste	55	Riparazioni elettriche	
Cavalcare		Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	
Chimica		Ipnotismo avanzato		Saltare	60
Coltello attacco/parata	40	Lanciare	60	Scassinare	
Comando navale		Legge		Scherma attacco/parata	
Contabilità		Linguistica		Scienze naturali	
Credito	25	Lotta	35	Seguire tracce	35
Curare malattie		Muoversi silenziosamente	60	Sopravvivenza all'aperto	35
Curare veleno		Medicina legale		Storia	
Diagnosticare malattie	20	Nascondersi	45	Miti	

Equipaggiamento: Manette, pacchetto di gallette, un litro d'acqua, sei colpi di riserva.

Armi: Fucile Càrcano Mod. 91 calibro 6,5 con sei colpi - danno 1d10 + 2

Cognome e nome	Fornari Sergio
Nazionalità	Italiana
Luogo di nascita	Taibon Agordino (BL)
Data di nascita	29/09/1874
Professione	Geologo



La tua storia

Sei sempre stato uno dei più intelligenti tra i bambini del tuo paese, per questo i tuoi hanno fatto dei grossi sacrifici per mantenerti agli studi.

Tu li hai ripagati laureandoti in geologia, poi sei partito per l'estero lavorando per diversi anni con una compagnia olandese che cercava petrolio nelle giungle asiatiche, la hai fatta una brutta esperienza che ti ha segnato nel fisico e nella mente.

Sei tornato al tuo paese e per le tue condizioni fisiche non sei stato richiamato, adesso insegna e ti sei quasi completamente rimesso, zoppichi abbastanza vistosamente ma per il resto stai abbastanza bene.

Ma solo dal punto di vista fisico, perché hai sempre gli incubi e molte notti le trascorri insonni, quello che è successo in Indonesia ancora ti tormenta, e forse lo farà per sempre.

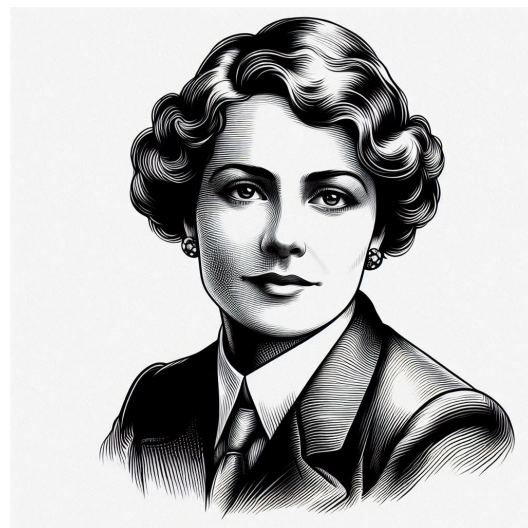
Quando il maresciallo Manunta, con il quale intrattieni rapporti cordiali, ti ha chiesto aiuto per andare a controllare cosa sia successo ai recuperanti hai accettato con gioia, dopotutto un po' d'azione non può farti che bene.

Forza	13	Destrezza	10	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	20
Costituzione	11	Fascino	12	Educazione	110	Conoscenze	50	Punti ferita	12
Taglia	13	Mana	12	Fortuna	60	Punti magia	12	Sanità	64

Antropologia	28	Dibattere	40	Nuotare	35
Archeologia	15	Doppietta		Occulto	40
Arte	20	Esplosivi	25	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	45	Fare/leggere mappe	60	Pistola	50
Ascoltare	50	Farmacia	30	Pronto soccorso	60
Astronomia	20	Fotografia	35	Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti		Fucile	70	Psicologia	60
Bastone attacco/parata		Geografia	50	Pugno	20
Borseggiare		Geologia	85	Recitazione	
Cammuffamento		Guidare		Ricerca sui libri	60
Cantare		Individuare cose nascoste	60	Riparazioni elettriche	
Cavalcare	30	Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	
Chimica	35	Ipnotismo avanzato		Saltare	50
Coltello attacco/parata		Lanciare	40	Scassinare	
Comando navale		Legge		Scherma attacco/parata	
Contabilità	35	Linguistica		Scienze naturali	80
Credito	60	Lotta		Seguire tracce	55
Curare malattie	35	Muoversi silenziosamente		Sopravvivenza all'aperto	50
Curare veleno	30	Medicina legale		Storia	20
Diagnosticare malattie	45	Nascondersi	20	Miti	5

Equipaggiamento: Martello da geologo, borraccia con due litri d'acqua, coltellino, pane, un salame.
Armi: Pistola Beretta Modello 15 calibro 7,65 con sette colpi - danno 1d8

Cognome e nome	Adelina Gnek
Nazionalità	Italiana
Luogo di nascita	Taibon Agordino (BL)
Data di nascita	22/12/1887
Professione	Giornalista



La tua storia

E' stata dura per te vincere i pregiudizi e le diffidenze di un piccolo paese di montagna, ma tu hai sempre saputo che la vita di moglie e madre non faceva per te.

E così, dopo litigi e sfuriate con i tuoi sei riuscita a trovare lavoro in un piccolo giornale di provincia, "L'eco delle valli", e poi il grande salto al "Corriere della Sera".

Adesso sei tornata nei tuoi luoghi natii, hai fatto la pace con i tuoi, il successo a volte fa dimenticare tante cose, e stai scrivendo una serie di articoli sui fatti dimenticati della Grande Guerra, articoli che hanno ottenuto un buon successo.

Ti piacerebbe molto sapere cosa è successo durante i terribili giorni di Caporetto a Cima Grisa, dato che l'intero caposaldo sembra sia stato spazzato via in poche ore, forse dai gas asfissianti, sia gli italiani che gli austro-ungarici li hanno usati in quelle zone.

I recuperanti non hanno voluto portarti con loro, ma adesso hai avuto un colpo di fortuna, certamente il Maresciallo dei Carabinieri non potrà rifiutarsi di farti partecipare alla spedizione di soccorso.

Forza	13	Destrezza	10	Intelligenza	15	Idea	75	Schivare	20
Costituzione	11	Fascino	12	Educazione	110	Conoscenze	50	Punti ferita	12
Taglia	13	Mana	12	Fortuna	60	Punti magia	12	Sanità	64

Antropologia	28	Dibattere	40	Nuotare	35
Archeologia	15	Doppietta		Occulto	40
Arte	20	Esplosivi	25	Pilotaggio aereo	
Arrampicarsi	45	Fare/leggere mappe	60	Pistola	50
Ascoltare	50	Farmacia	30	Pronto soccorso	60
Astronomia	20	Fotografia	35	Psicanalisi	
Azionare macchinari pesanti		Fucile	70	Psicologia	60
Bastone attacco/parata		Geografia	50	Pugno	20
Borseggiare		Grafologia		Recitazione	
Cammuffamento		Guidare		Ricerca sui libri	60
Cantare		Individuare cose nascoste	60	Riparazioni elettriche	
Cavalcare	30	Ipnotismo		Riparazioni meccaniche	
Chimica	35	Ipnotismo avanzato		Saltare	50
Coltello attacco/parata		Lanciare	40	Scassinare	
Comando navale		Legge		Scherma attacco/parata	
Contabilità	35	Linguistica		Scienze naturali	80
Credito	60	Lotta		Seguire tracce	55
Curare malattie	35	Muoversi silenziosamente		Sopravvivenza all'aperto	50
Curare veleno	30	Medicina legale		Storia	20
Diagnosticare malattie	45	Nascondersi	20	Miti	5

Equipaggiamento: Martello da geologo, borraccia con due litri d'acqua, coltellino, pane, un salame.
Armi: Pistola Beretta Modello 15 calibro 7,65 con sette colpi - danno 1d8

