



Avventura per il Richiamo di Cthulhu. Londra, 1885.

di Stefano Lorenzi

Introduzione

L'avventura è ambientata in Inghilterra nell'anno 1885, durante il cosiddetto periodo Vittoriano. Per poter partecipare all'avventura, si presume che tutti i personaggi giocanti siano dei Compagni d'Arte, persone cioè appartenenti alla Societas Artistica Visiones Ærmeticæ (SAVE) di Fredric I. Middelton.

Un personaggio necessario allo svolgimento dell'avventura è la signora Noemi Byron Clarks, sensitiva attraverso le cui qualità saranno forniti nel corso della storia vari indizi. Se non viene giocata come investigatore (PG), occorrerà che il Custode la affianchi al gruppo come personaggio non-giocante (PNG).

Societas Artistica Visiones Ærmeticæ

Londra, 1885. La società è un eccentrico e ristretto *club* di artisti, borghesi e nobili, voluta dal ricco scultore **Fredric I. Middelton** (dove I. sta per Isaac, ma scherzosamente i soci lo traducono "Insane"), uomo di vasta cultura e di ricche origini ebraiche, persona affidabile e sicura, sempre degna della massima fiducia.

Fu nel 1876, cioè nove anni fa, che Middelton riuscì a coinvolgere alcune persone di assoluta fiducia e di ampie vedute nel progetto della SAVE, coinvolgendole in un'attività al limite fra l'arte, la religione e l'esoterismo.

Colto e raffinato cinquantenne, Middelton è un uomo dalla personalità carismatica; egli ha maturato negli anni la convinzione che l'arte sia il supremo tramite fra l'uomo e il divino, fra ciò che compone la realtà visibile e tangibile di ogni giorno e la parte invisibile della stessa, quella parte dell'esistenza che tutti gli uomini sentono in

modo più o meno intenso ma che pochi, veramente pochi, riescono ad afferrare.

Nello studio dell'alchimia, del Talmud e delle altre discipline ebraiche tradizionali, Fredric si è convinto che la Verità non è accessibile a tutti e che solamente pochi, eletti individui, hanno la fortuna e la capacità di penetrare l'arcano velo che separa il razionale dal divino. Ha così raccolto attorno a sé un gruppo di persone di varia estrazione sociale capaci di capire, o quanto meno di percepire, i messaggi da lui raccolti e trasmessi sotto forma di immagini, scritti, forme, musiche e colori.

La principale teoria che Middelton in questi anni è riuscito a trasmettere ai suoi Compagni d'Arte (così si chiamano i membri della Societas) è che la singola espressione artistica gratifica l'autore e lo proietta verso l'infinito. Lo spettatore, colui che gode dell'arte, non ha in sé quella scintilla creativa necessaria ad aprirgli lo sguardo sul mondo sensibile, ma attraverso l'opera ha la possibilità di veder aperti i suoi occhi al mistero del mondo, sempre che sia capace di trovare la chiave giusta.

L'unione delle varie espressioni artistiche accentua questa capacità e facilita la scoperta della chiave interiore, che è differente per ognuno. Solo l'unione della forma grezza con il soffio vitale della creatività può elevare l'uomo a essere immortale: l'uso della materia per la purezza dell'anima, dopo l'originario momento creativo della Genesi, solo attraverso l'arte l'uomo può dare l'*incipit* alla crescita dello spirito suo immortale...

Nella SAVE (parola che in inglese significa anche "salvezza"), i Compagni d'Arte ricercano e collezionano opere artistiche rare e preziose: oggetti, pitture, scritti, brani musicali e sculture prodotte da artisti poco noti ai più, ma di levatura

notevole nell'esperienza mistica. Attraverso l'associazione di varie opere nel medesimo contesto, la Societas si propone appunto l'obiettivo di elevare gli stati percettivi dei suoi componenti e di avvicinarli al mistero dell'universo.

Fra i Compagni d'Arte vi sono anche persone scettiche, del tutto impermeabili all'ermetismo e all'irrazionale, persone che però danno il loro contributo attraverso lo stimolo alla ricerca e alla logica delle attività.

Tutti, però, nella Societas, hanno tratto indubbi benefici dalle attività del gruppo, benefici che li hanno fatti migliori rispetto a prima e che li rendono una piccola *elite* della società londinese, segreta a tutti.

La segretezza è il carattere fondamentale della SAVE, dove ogni nuovo socio è coinvolto solo se accettato da tutti, e comunque su proposta di un gruppo di Compagni d'Arte. Essi mantengono il segreto sull'appartenenza alla Societas di fronte a tutti.

La SAVE si riunisce nell'ultimo piano di un ricco palazzo sul Tamigi, nei pressi del Westminster Bridge. La sede è stata acquistata con gli ingenti fondi che ogni anno i Compagni versano alle casse della Societas ed è ricca di opere d'arte di ogni tipo, soprattutto insolite, rare o antiche, ma anche lavori di artisti moderni poco conosciuti e ricchi di simbolismo, oltre che di una fornita biblioteca e di strumenti musicali. Tutto nelle sale della Societas è studiato per stimolare l'animo artistico, per rievocare elementi ancestrali, per elevare le anime a Dio...

Ambientazione

L'avventura inizia la sera di lunedì, 26 ottobre 1885, nelle sale della Societas, dove Fredric I. Middelton ha convocato tutti i Compagni d'Arte per mostrare loro l'ultimo acquisto, una tela ad olio del 1545 di un artista ceco poco conosciuto, **Jgnatz Kejr** (1518-1590), raffigurante un'insolita immagine religiosa. L'opera è stata acquistata da un ignoto collezionista con i fondi della SAVE, ad una cifra oggi corrispondente a circa 200 milioni di lire.

Sulla tela è rappresentata una scena della crocifissione di Cristo, sul Monte Calvario, unica la croce senza i due ladroni. Gesù viene ferito al costato dal centurione Longino e la Madonna è inginocchiata alla base della croce, ma non guarda il figlio. I seni di Maria sono scoperti ed ella con le mani li preme facendone zampillare il latte... Il sangue di Cristo scende lungo il suo corpo e scorre

alla base della croce, unendosi al latte di Maria in una piccola pozza e scorrendo poi, unico liquido divino, fino ad una spaccatura della roccia e penetrando in questa. Sotto la terra vengono rappresentate le anime del purgatorio, uomini e donne, e bevono la divina bevanda che scorre dalle rocce, traendone giovamento.

Sullo sfondo, dietro il monte, è rappresentata una città europea, Praga; riconoscibile la cupola della chiesa di San Nicola e il ponte Carlo sul fiume Moldava.

Un vegliardo scende dietro il Calvario verso la città, con passo prudente...

Traduciamo subito, ad uso del Custode, la scena in linguaggio comune: nonostante l'immagine possa sembrare blasfema, essa racchiude una profonda sacralità, in quanto affianca l'alchimia con la simbologia tradizionale cristiana.

Il sangue di Gesù è l'essenza divina e spirituale che scorre nell'uomo, il latte di Maria l'essenza propriamente fisico-materiale legata alla terra e ai suoi cicli. L'unione di queste due essenze è il nettare della vita a cui aspirano le anime del purgatorio: il bere questo nettare ridà loro la vita nel mondo.

La città in lontananza è Praga (per riconoscerla il Custode può richiedere un lancio di dadi sulla "conoscenza") mentre l'omino che si allontana dalla croce rappresenta il filosofo che ha intrapreso il cammino verso la conoscenza. Gli abiti del viandante non sono riconoscibili, quindi è difficile dire se è un monaco oppure qualcos'altro.

La città di Praga è un'importante nucleo della conoscenza ebraica esoterica, dice Fredric, la città in cui nel 1580 il rabbino conosciuto come Maestro Löw fabbricò il golem, l'uomo di argilla, destinato a difendere per oltre dieci anni la comunità ebraica di Praga dalle persecuzioni.

La creatura aveva impresse sulla fronte le tre lettere ebraiche Aleph, Mem e Thaw (*emeth*). Cancellando l'Aleph la parola risultante era *meth*, cioè "morte", e il golem poteva essere così distrutto, in quest'unico modo...

Il golem quindi, l'unione fra la materia (l'argilla) e lo spirito (l'essenza vitale instillata dall'uomo), rappresentazione perfetta degli scopi della Societas.

Middelton rievoca gli splendori della civiltà ebraica e offre a tutti un tè aromatico, bevanda proveniente dalle colonie britanniche dell'India che i Compagni hanno bevuto spesso. Poi parla al gruppo del suo programma per la serata, un

programma per iniziare a capire il quadro. Tre di essi suoneranno un brano di Mozart modificato dallo stesso Middelton, uno dei PG leggerà con cadenza rituale un brano tratto da un testo seicentesco dell'alchimista Lambsprinck, mentre tutti siederanno sulle comode poltrone della sala osservando il dipinto alla luce studiata di piccoli candelabri ad arco, fumando nelle pipe strani tabacchi di importazione orientale. Ecco parte del testo:

*“I filosofi dicevano comunemente che ci sono due pesci nel nostro Mare,
Tutti e due, in verità, denza carne né spine.
Sono cotti nell'acqua che gli è propria.
Da essi sortirà il grande Mare.
Che nessuno può descrivere.
Ecco che cosa intendono dire i Filosofi:
Si vedono due Pesci ma non ce n'è che uno solo.
Due, tuttavia, eppure uno soltanto
Nel quale sono tre cose:
Il Corpo, lo Spirito, l'Anima.
Ora in tutta verità vi dico:
Cuoceteli insieme tutti e tre
Affinché sia fatto il Grande Mare.
Così vi sarà subito mostrato allora
Come dovete ottenere un grande accrescimento.
Per questo, cuocete bene lo Zolfo con lo Zolfo
E siate avari di parole su questo punto,
Tacete piuttosto, a vostro grande vantaggio.
Sarete così liberati da ogni miseria,
Imponendovi un silenzio assoluto,
La vostra impresa non sarà conosciuta da nessuno”.*

Durante le fasi finali della lettura del testo, quando ancora la musica si diffonde nell'aria, Noemi Byron Clarks ha una visione - da leggere ad alta voce al PG:

*Ti è accaduto ancora, quando i tuoi talenti nascosti emergono prepotenti nella tua vita: la realtà normale svanisce e la tua fisicità viene proiettata nella scena del quadro, con il sangue e il latte in movimento, l'aria sul tuo volto, il calore del sole sul monte Calvario, il respiro debole di Gesù nei suoi ultimi istanti di vita, la figura immobile della Madonna, i seni morbidi premuti.
Ma la visione è dominata dalle anime del purgatorio, alle quali il nettare che scorre nella roccia non arriva più. Una forza estranea alla scena ha interrotto il corso del liquido, che ora si ferma in una polla poco distante.
Senti il vociare, il tormento delle anime, come creature rinchiusse in una gabbia di roccia, qual'è*

ora diventato il purgatorio. Esse non possono più procedere nel loro cammino verso Dio, non hanno più il nettare ristoratore; la loro dimora fra le rocce è diventata la loro prigionia.

Poi, le anime, voltandosi verso di te mostrano ciascuna il proprio volto, tutte identiche figure di vegliardo, con gli stessi lineamenti, simili ma tutte singolarmente uniche...

Ti osservano imploranti, e pare che un lamento si strozzi nelle loro gole. Il volto di vecchio, ripetuto identico molte volte, ti chiede aiuto.

La figura del viandante sullo sfondo non c'è più, al suo posto rimangono tre loschi figure vestiti con abiti d'epoca cinquecentesca, che guardano la scena con fare malvagio.

Gli altri PG si accorgono della trance di Noemi e la vedono bagnata di sudore, tremante e agonizzante con lo sguardo fisso sul dipinto. Middelton dirà loro di lasciarla stare.

Se nessuno interviene, dopo un quarto d'ora la donna sviene per qualche minuto, risvegliandosi scioccata (deve riuscire un tiro SAN o perdere 1d4 punti sanità). Se viene risvegliata prima (tiro Pronto soccorso, una sola possibilità) si riprenderà più in fretta e perderà solo 1d3 punti sanità se fallisce il tiro SAN.

Middelton stimolerà il gruppo a cercare l'arcana spiegazione simbolica del fatto. Un tiro sulla *Psicologia*, farà notare al PG che lo riesce una certa preoccupazione nello sguardo di Middelton, preoccupazione che non si riesce a decifrare. Egli in realtà ha capito che il quadro anticipa la vicenda e può essere la soluzione ai suoi problemi, ma non ne ha appreso ancora del tutto il significato.

La serata procede con variazioni della musica sul tema, con altri brani di Mozart modificati, ma senza altre letture.

Scomparsa di Middelton

La riunione della SAVE è aggiornata per il lunedì successivo, 2 novembre 1885, commemorazione dei defunti. I PG arrivano alla sede puntuali alle ore 21:00, ma di Middelton nessuna traccia. La porta è chiusa a chiave. Uno dei PG ne ha una copia a casa, oppure possono tentare di sfondare la robusta porta con un lancio resistenza attiva/passiva di FOR contro COS 20 (massimo due persone contemporaneamente). In alternativa è possibile scassinare la serratura con un tiro *Riparazione meccanica* diviso 2.

Middelton non si fa vedere. Dentro la sala le opere d'arte sono state portate via tutte e rimangono

solamente alcuni mobili, i divani e i braceri: il capo della Societas è sparito con tutto ciò che v'era di prezioso!

I PG possono guardare nella piccola cassaforte dietro un quadro (due di essi conoscono la combinazione), ma il denaro e i titoli sono spariti tutti.

I Compagni d'Arte hanno perso molte migliaia di sterline, oltre che la fiducia nel loro maestro spirituale.

Cosa può essere fatto?

a) Esame completo dell'appartamento:

Con alcuni tiri di *Individuare* fatti dal Custode si scoprirà che nelle sale sono entrate molte persone, probabilmente operai, date le impronte lasciate. Alcuni hanno gettato a terra mozziconi di sigarette. Non ci saranno altri indizi nella casa.

L'immobile non ha portiere, è a quattro piani (terra, primo, secondo e terzo) e la SAVE si trova al terzo.

b) Esame della scalinata e degli altri appartamenti:

Sulle scale non si trova niente, tranne alcuni segni lasciati dall'incuria degli operai sui muri, ma possono essere più vecchi di quanto sembra.

Negli altri appartamenti vivono persone ricche e agiate. I loro domestici diranno che il giovedì scorso è venuta un'impresa di traslochi per svuotare la casa.

Al terzo tentativo, un baffuto scrittore di nome Doyle C. Arthur (!) dirà di aver parlato con il signor Middelton, che affermava di voler trasferire la sua biblioteca (questo era l'alibi dell'appartamento) in un edificio più grande verso St. James's Park, non molto distante da qui. Nessuno sa dire il nome della ditta di traslochi, ma alcuni domestici ricordano di aver visto un carro molto capiente in sosta davanti al palazzo.

c) Esame a casa di Middelton:

I PG sanno dove abita Middelton e ci possono arrivare in carrozza in una quindicina di minuti. È una casa nel quartiere di Southwark, una villetta a due piani a ridosso di un parco pubblico. Superato un cancello chiuso (la serratura ha COS 14) si attraversa un breve vialetto con giardino e dopo tre scalini si trova la porta d'entrata (questa ha COS 17).

Appeso al cancello un cartello dice "affittasi" e dà l'indirizzo dell'agenzia Bells & Bonners in Tabard Street, non molto distante.

I PG possono introdursi nottetempo nella villetta (occhio alla polizia!) ed esaminare il suo interno: l'abitazione è in perfette condizioni e sembra essere stata sgombrata solo dagli effetti personali, ma con tranquillità.

Un tiro *Individuare* fatto dal Custode (se di notte con una lampada a petrolio il valore è dimezzato) farà trovare in un cestino dello studio un biglietto appallottolato con il testo di un telegramma:

"Trasloco abitazione 27 ottobre. Stop. Trasloco studio 29 ottobre. Stop. Entrambi ore 8 mattino. Stop".

Il messaggio è stato trasmesso da un ufficio telegrafico alla Royal Trip Rails.

Mentre si trova all'interno della villetta, Noemi Byron Clarks ha la seconda visione (v. sotto).

d) Visita all'agenzia immobiliare Bells & Bonners in Tabard Street:

I PG possono avere informazioni dettagliate dal proprietario dell'agenzia, Mr. Dromond Bells, riuscendo però un preventivo tiro *Discutere* o *Raggirare*.

Fredric I. Midelton ha dato circa 10 giorni fa all'agenzia la disponibilità di affittare la villetta per un anno e l'ha sgombrata dei suoi effetti. Il "nobiluomo" aveva fretta di partire per Boston, dove aveva affari d'arte. Disse di avere un battello in partenza da Rochester il 2 novembre, verso sera (Londra - Rochester = 54 Km, 5 ore di carrozza).

Il signor Bells consigliò a Midelton una ditta di traslochi, la West London Ltd.

e) Visita alla ditta di traslochi West London Ltd., in Cannon Street:

Responsabile è sir Horace Jalk, panciuto sessantenne goloso di cioccolata e dolciumi. Midelton non è mai andato lì per un trasporto, perciò sarà difficile avere informazioni utili.

f) Visita alla ditta di traslochi Royal Trip Rails:

Questa società lavora per le ferrovie reali ed ha sede presso la King's Cross Station. I PG parleranno con Mr. Charles Lowell Jr., il quale deve essere convinto a parlare con un tiro di *Discutere* o *Raggirare*, facilitato da una buona mancia.

Guardando i registri si scopre che Midelton ha ordinato due traslochi per i giorni 27 (casa) e 29 (studio) ottobre scorsi, con trasporto e imballaggio della marce su vagone ferroviario diretto a Norwich il giorno 30 ottobre. Nel trasloco di casa sono stati portati via alcuni bauletti con vestiti e una discreta collezione di libri. Nel secondo trasloco, si sa, sono stati portati via vari oggetti d'arte. Lowell non sa altro.

L'indagine prosegue con un viaggio in treno o in carrozza fino a Norwich (circa 180 Km.), con tempi rispettivamente di 6 ore o 2 giorni.

Seconda visione di Noemi Byron Clarks

Mentre i PG si trovano nella villetta di Middelton, alla Royal Trip Rails o da un'altra parte, a discrezione del Custode, Noemi cade improvvisamente a terra con delle convulsioni ed ha una visione.

Può essere rinvenuta senza danno con un tiro (uno solo) di *Pronto soccorso*, altrimenti quando si sveglia deve riuscire un tiro SAN o perdere 1 punto di sanità.

La visione - da leggere al PG:

Quella che è la realtà tangibile e sicura inizia a distorcersi e lascia spazio alla visione aerea di un deserto, come se tu volassi sulle ali di un uccello.

Sabbia, sabbia ovunque, fino ad arrivare in una zona di terra battuta, scura, nel cuore del mondo, all'inizio della creazione.

La tua mente confusa sente mormorare queste parole, da una voce calda e amica: "E Dio disse: facciamo l'uomo a nostra immagine, come la nostra somiglianza: e abbia potere sui pesci del mare e sugli uccelli del cielo, e sul bestiame e sulle bestie selvatiche e sui rettili che strisciano sulla terra. Dio creò l'uomo a sua immagine, a immagine di Dio li creò, maschio e femmina Egli li creò".

E mentre il tuo ego vive il significato di queste parole, dalla terra prende forma l'uomo, dall'argilla della terra scura nasce Adamo, una figura nel deserto, la vita dove prima non c'era, l'anima dell'uomo nasce dalla Terra.

Come il Custode capirà leggendo tutta l'avventura, questa è la prima delle visioni relative agli elementi che compongono il golem: la terra.

Terza visione di Noemi Byron Clarks

La visione ha luogo durante il viaggio per Norwich. Brano da leggere al PG:

Il viaggio è lungo e ti stanca in modo particolare. Da quando sei partita hai una certa ansia, una tensione inspiegabile. Certo saranno le emozioni di questi giorni, così diverse dalla tua tranquillità domestica... Pensi al quadro che hai visto alla SAVE nella sera dell'ultima riunione.

Sopraffatta dal sonno però ti assopisci, appoggiandoti allo schienale del sedile. Ti appisoli, forse sogni qualcosa. Ma dal profondo dell'animo ritorna a galla, prepotente, una visione. La vedi, emerge inesorabile come un polipo che sale dagli abissi, temi il suo arrivo, ma non puoi evitarlo. Cadi in trance, e con lucidità sconosciuta alle ore di veglia contempi di nuovo la scena di Adamo e della sua creazione. Ora fa caldo, terribilmente caldo, non è questo il clima del paradiso terrestre!

Adamo si alza e ti guarda, il suo cuore è una fiamma viva, un fuoco crepitante, e vieni pervasa dalla figura grezza di Adamo, non ancora uomo e non più sola terra: due sono ora gli elementi del suo essere, terra e fuoco. E vedi però che Adamo non esce dalla terra del deserto, ma da un mucchio di letame di cavallo, un enorme cumulo di sterco che rende l'uomo piccolo piccolo... un pupazzo nelle mani del suo creatore...

Per Noemi, in questa visione, nessuna perdita di SAN, ma un lungo e profondo sonno ristoratore, dal quale si sveglia riposata e attiva.

Indagini a Norwich

Arrivato in città Fredric I. Middelton ha chiesto una grande carrozza con vetturino e con l'aiuto dei fattorini della stazione, ben ricompensati, ha caricato tutte le sue cose sulla vettura.

Se i PG parlano con il responsabile del deposito bagagli, Forrest Hogan Mall (soliti tiri di *Discutere* o *Raggirare*, ma con lauta mancia), sapranno quanto sopra e che Middelton era diretto a Cromer, un villaggio sulla costa verso nordest.

Andare al villaggio di Cromer

Si deve chiedere un passaggio ad una carrozza, oppure noleggiare dei cavalli. Si attraverseranno paesaggi campestri con strade veramente precarie e brutte, lavate dalla pioggia e piene di buche. Ci si impiega un giorno intero, partendo alla mattina.

La carrozza partita con Middelton da Norwich (31 ottobre) ha fatto sì il viaggio verso Cromer, ma arrivati al villaggio il ricco londinese ha fatto proseguire il vetturino fino a Sheringham, circa 8 Km. più a nord, sempre sulla costa. Poco prima della meta, dove la strada passa pericolosamente vicino alla scogliera, Middelton ha colpito il vetturino e lo ha precipitato giù dal dirupo, uccidendolo.

A Cromer non si trova niente, tranne una fumosa locanda dove i contadini della zona si riuniscono per bere e giocare a freccette.

Parlando con i locali, però, si sentirà la strana notizia di un uomo trovato annegato sulla costa, lì dove la strada costeggia la scogliera, il 3 novembre. Lo sconosciuto è stato ricomposto nella chiesetta del villaggio e seppellito due giorni dopo (5 novembre). Forse i PG arrivano in tempo per il funerale.

C'è chi ricorda di aver notato una grande carrozza con due persone, carica di ogni ben di Dio, passare il 31 ottobre da Cromer. Hanno pensato che qualche riccone volesse trasferirsi in campagna...

Capatina a Sheringham

È l'unica alternativa che hanno i PG per seguire le tracce di Middelton, visto che altri indizi non se ne trovano.

La strada che separa Cromer da Sheringham è di circa 8 Km. e passa su prati verdi e macchie di bosco presso la scogliera, che in tutto il tratto resta alta sul mare. Ci si impiega un'ora circa di carrozza.

Il villaggio si trova sulla costa ed è dominato da un colle boscoso su cui svetta un piccolo, antico castello. Se chiedono ai locali, i PG scopriranno che quella è la rocca di San Patrizio, posto in cui la tradizione vuole che il santo abbia rinchiuso il diavolo. È disabitato da tempi immemorabili, anche se non si è mai diroccato ed ha sempre avuto un aspetto florido. La zona viene evitata dalla popolazione, essendo una delle foreste più tetre e antiche d'Inghilterra e, dicono, abitata dal piccolo popolo.

Prima di andare al castello i PG devono stare una notte al villaggio. Se ci vogliono andare lo stesso allora arriveranno prima al cottage di Glenda Walt e poi, calerà la notte, avranno belle difficoltà a raggiungere la rocca.

Saranno infatti attaccati da un branco di lupi affamati e cattivi (scheda pag. 157 manuale italiano), lupi che difficilmente attaccano l'uomo e che sembrano venire dai meandri della foresta,

scagliati contro i PG da una forza malvagia (Rabi Löw dal castello, vedi sotto).

Chi riesce un tiro resistenza a/p contro MAN 21 non ha l'allucinazione.

I lupi sono in realtà una potente visione del rabbino contro i PG e non hanno altri effetti se non quello psicologico sui personaggi. La visione sembra assolutamente reale e i PG devono in qualche modo finire tutti svenuti o "uccisi" (i lupi non finiscono mai), ma solo per risvegliarsi il mattino successivo a casa di Umphrey Backyard (vedi sotto), che ha sentito spari e clamori venire dal bosco e nel primo mattino si è recato a vedere con altri del villaggio, trovando i PG svenuti e tramortiti.

A Sheringham non ci sono locande, ma i PG possono dormire presso case private a prezzo modico. In particolare, uno dei pescatori è particolarmente socievole; si tratta di Umphrey Backyard, robusto e malinconico pescatore con un bel cottage vicino agli scogli che offre ospitalità a tutti ("qui sono l'unico ad avere una casa abbastanza grande per ospitare qualcuno in più"). I PG lo possono trovare nel bosco in prossimità della strada mentre taglia dei rami e li mette sul suo carro.

Egli vive con la moglie Barbara, la sorella Judith e cinque piccoli figli (Al, Betty, Jimmy, Katy e Susanne).

Dall'uomo i PG scopriranno che il 31 ottobre è passata una carrozza carica a margine del paese e che si è diretta verso il castello. Qualcuno da circa un mese abita il castello: i valligiani dicono che sia un fantasma, Umphrey sostiene che è qualche personaggio losco. Ha sicuramente a che fare con Glenda Walt e i suoi figli...

Il cottage di Glenda Walt

Giovane maestra di campagna, Glenda era anche una ragazza-madre che ebbe due figli, Thomas e Lucas, da due padri diversi e sconosciuti. Fu cacciata di casa dal padre, che pochi anni dopo andò in rovina e abbandonò il paese per l'America. Glenda allevò da sola i figli per vent'anni, risistemando una catapecchia lungo il sentiero per il castello e coltivando un piccolo fondo lì vicino.

Da tutti è emarginata e i bambini le tirano i sassi. I suoi figli sono partiti lo scorso anno in cerca di fortuna e la donna si è lasciata andare pian piano, disperata e rifiutata da tutti.

Quando Rabi Löw è arrivato al villaggio ha compiuto i primi riti nel castello e ha costruito un piccolo pupazzo di argilla. Per farlo crescere nel

letame di cavallo - come vuole la tradizione magica - ha circuito la povera Glenda raccontandole che egli era il nuovo padrone del castello e promettendole una vita nuova e brillante in sua compagnia. La catapecchia di Glenda era il posto adatto per “allevare” il golem: ignorata da tutti e lontana dagli sguardi indiscreti.

Quando i PG arrivano al cottage trovano un certo disordine: segni di un predatore che è penetrato nel recinto e ha fatto man bassa delle galline; una capra legata a una corda sembra piuttosto patita e c'è anche un asino disteso sotto un albero e legato, dall'aria affamata.

In casa non c'è nessuno... i PG trovano un foglio scritto a matita nascosto sotto un'asse (tiro Individuare):

“Figli miei perdonate la vostra madre che forse non sarà sepolta nel cimitero, sono stata sola tutta la vita e quando quell'uomo mi ha guardata ho creduto di poter avere una vita nuova, avrei potuto occuparmi di voi e vedervi contenti.

Non credevo che mi avrebbe tradita anche lui dopo che lo avevo lasciato allevare quella cosa nel letame. Non mi ha disonorata, ma in cambio del suo favore ho ricevuto solo botte e la minaccia di non dire mai a nessuno che aveva allevato un piccolo uomo nel letame. Vuole che vada con lui al castello.

La mia vita non ha più senso, ma ho paura di lui. Credo che mi verrà a prendere. Scappo via, ma tornerò se posso. Spero nella pace dopo tutto questo male...”

Dietro la casa i PG trovano un mucchio di letame d'asino o di cavallo e un segno evidente di qualcosa che è stato tolto da lì, qualcosa che poteva essere un bambino...

Quarta visione di Noemi Byron de Torre

La visione è di notte, durante le ultime ore di buio in casa di Umphrey Backyard. Da leggere al PG:

Il mare disturba il tuo sonno, ormai la tua vita è turbata da qualcosa di pesante, una presenza, un messaggio dall'inconscio... o dall'aldilà. Sì, uno spirito, un'anima ti vuole dire qualcosa dal regno dei trapassati. Senti l'intuizione, il messaggio è ancora incompleto, tu segui la creazione passo per passo, elemento per elemento: la terra, il fuoco, ora l'acqua... ripercorri in pochi istanti il cammino dei giorni di Dio, ma questo è un cammino differente. Può l'uomo creare la vita?

Ti svegli, la finestra si è aperta, si vede il mare... si ode il mare nel suo insensibile, eterno moto.

L'acqua, ecco il terzo degli elementi.

Subito hai la visione del castello sulla collina: tre figure stanno su un terrazzo sotto la luna; uno lo riconosci, l'altro è vestito all'antica, con un mantello rosso scarlatto. Tengono per mano un bambino... anzi, sembra un bambino, ma pare fatto di argilla!

L'uomo in rosso lo bagna con dell'acqua e poi bagna Middelton. Il bambino cresce... come fosse una pianta annaffiata, come un assurdo fiore grigio nella notte... sul muro del castello un'immagine, un quadro, ma non riesci a distinguerlo nel buio.

Il bandolo della matassa

Cerchiamo di capire l'intera vicenda.

Secondo la leggenda nel 1580 a Praga si riunirono tre persone nella sinagoga Vecchia-Nuova del ghetto ebraico: il rabbino **Jehuda Löw ben Bezallel** (meglio conosciuto come **Rabi Löw**, maggiore rabbino ceco della fine del XVI secolo), che simboleggiava l'elemento “aria”, il rabbino **Yitzchak Hacoheh**, che simboleggiava “il fuoco”, e il rabbino **Sosson** che simboleggiava “l'acqua”.

Il quarto elemento era una statua di terra che con arcani incantesimi i tre animarono di vita propria: il Golem di Praga. Questa creatura, si dice, ha protetto il popolo ebraico dai suoi nemici per dieci anni...

Ciò che non dice la leggenda è che il rabbino Sosson era conosciuto negli ambienti artistici con il nome di **Jgnatz Kejr** (l'artista del quadro), praticava la sua arte in altre città del Regno Ceco e aveva in pratica due vite differenti.

Contrariamente a quanto dice la leggenda, il golem non fu fatto per difendere il quartiere ebraico ma per motivi ben più egoistici ed arcani; i tre rabbini erano profondi studiosi di magia e arti esoteriche e, attraverso il rito, dovevano fare in modo di ottenere l'immortalità. Il golem doveva diventare il recipiente di tutti i loro mali e della loro anzianità, lasciando i loro corpi pieni di vita e senza invecchiamento, una sorta di “Ritratto di Dorian Gray”.

Attraverso l'unione dei quattro elementi simbolici e di antiche formule sconosciute, il piano di immortalità riuscì e il golem iniziò nel 1580 ad assorbire lentamente i mali dei tre, non girovagando per Praga ma ben assicurato in un luogo inaccessibile.

Qualcosa però non aveva funzionato nell'incantesimo e il golem iniziò pian piano a sgretolarsi dopo una cinquantina d'anni.

Nel frattempo i tre rabbini si erano fatti credere morti o dispersi, avevano fatto perdere le loro tracce ufficiali non potendo continuare indefinitamente a essere gli stessi identici uomini di cinquant'anni prima.

Essi sentirono i segni del tempo sul loro corpo e ritornarono a Praga per rinnovare l'incantesimo. Kejr però non riuscì a ritornarvi in tempo e morì in circostanze sconosciute. Rabi Löw e Hacoen ricostruirono un nuovo golem, ma per completare il quadrato magico degli elementi occorreva l'energia vitale di una terza persona, che non poteva però restare in vita per raccontarlo. Essi iniziarono quindi un triste alternarsi di reviviscenze, con golem costruiti circa ogni cinquant'anni e persone uccise quali elemento "acqua" del gruppo.

E veniamo ai giorni nostri.

Yitzchak Hacoen è a Londra per alcuni anni, sotto le spoglie di Fredric I. Middelton, e ricerca nella sua società esoterica SAVE nuovi spunti ed elementi per rinnovare definitivamente l'incantesimo, che è prossimo alla fine e deve essere ripetuto. Per caso o per fortuna viene in possesso del quadro di Sosson/Kejr e sente che nell'opera, realizzata dal rabbino poco prima di morire, c'è ancora dell'energia vitale. Decide quindi di abbandonare Londra il prima possibile con tutte le ricchezze accumulate e di fuggire in America non appena rinnovato l'incantesimo. Egli è infatti in contatto con Rabi Löw, più tetro e misterioso che mai, con appuntamento al castello di San Patrizio, luogo sicuro in cui trovarsi per il rito.

Le cose però non vanno come vuole Hacoen/Middelton, in quanto a Londra la sensitiva Noemi Byron Clarks viene contattata sempre più di frequente dallo spirito di Sosson, che la guiderà nell'avventura perché ella riesca a liberarlo dall'eterna prigionia del quadro e del golem: l'anima è infatti intrappolata nel quadro ed egli è una delle figure rappresentate nel purgatorio, che non riesce ad avere la pace eterna se prima non interrompe il ciclo dei golem... e degli assassini a esso collegati.

Con il nuovo e ultimo rito, Middelton intende ricostruire il golem attraverso l'energia vitale che ha percepito nel quadro, ponendo l'opera al centro dell'incantesimo e sacrificando la vita di Glenda Walt.

Rabi Löw, nel frattempo, ha "allevato" il golem, da piccola statuetta di argilla a essere dalle

dimensioni di un bambino, "covandolo" nel letame di asino presso la fattoria della sfortunata Glenda.

Il rito viene compiuto quando i PG arrivano al castello, in quanto le costellazioni sono propizie proprio quella sera (guarda caso!)...

Scena decisiva

La vicenda deve portare i PG alla rocca di San Patrizio e lì deve finire, ma prima occorre che Noemi abbia anche la quarta visione.

Se i PG arrivano alla rocca di giorno, sembrerà loro che non ci sia nessuno, ma la rocca è inaccessibile e deve essere scalata dall'esterno, in quanto il portone è chiuso e sprangato da dentro (tiro *Scalare*). Tutte le finestre sono solo feritoie, tranne quelle sulla torre, in alto, che possono essere raggiunte solo con una certa difficoltà scalando la parete (tiro *Scalare* normale e secondo tiro a 12 metri penalizzato di -20%)

Nel cortile interno non c'è nessuno e il portone può essere aperto con facilità.

Appena entrati nel cortile i PG scorgeranno una porta interna che conduce all'immobile principale. La porta può essere aperta forzandola contro COS 20 e dà su un ampio androne senza finestre, locale polveroso e quasi vuoto.

Appena entrati nell'androne lo spirito di Sosson darà segni di esserci e si presenterà ai PG, non senza prima chiudere il portone con un colpo (FOR 15) e lasciando tutti al buio.

Ogni PG deve riuscire un tiro SAN o perdere 1d3 punti sanità dalla paura.

Nel buio i PG scorgono una luce provenire da una porta laterale (aprire il portone è ora impossibile, in quanto provoca 1d2 P.F. alla mano che lo tocca per congelamento ed è comunque sprangato dallo spettro) e possono andare là.

Essi entreranno in un locale più ampio, dal soffitto alto e dalla luce proveniente da lunghe finestre.

Due uomini stanno in piedi accanto a un giovane legato e imbavagliato, terrorizzato dalla scena. Uno dei due è Middelton, l'altro è un possente uomo di mezza età con le vesti rosso fuoco. Insieme ai tre, distesa su una pedana in legno, c'è la statua grezza di un bambino.

Il tipo in rosso dice, rivolgendosi al giovane legato, *"Ora che Kejr non c'è più tu sarai l'elemento acqua e il rito si perpetuerà lo stesso. Il golem può darci la vita eterna anche grazie alla tua vita. L'acqua che scorre in te ci darà la forza di compiere il rito ancora una volta"*. L'uomo legato si agita, ma gli altri due sono impassibili.

Middelton poi lo uccide con un semplice gesto, estraendo un'antica pistola e sparandogli in fronte.

I PG non possono intervenire, essendo questa una visione.

Se escono dalla stanza arrivano in altri locali del castello, ma la scena non scompare finché tutti i PG non se ne sono andati.

Il Custode può inserire a questo punto più o meno indizi sulla soluzione dell'avventura, in base a quanto i giocatori hanno capito della vicenda: la scena del rito può proseguire, trattandosi della ricostruzione di uno dei riti attuati nel secolo prima a Venezia (affacciandosi alle vetrate i PG vedranno i canali e la laguna).

La permanenza dei PG in questa sala ha una durata non compatibile con il tempo ordinario, perciò quando essi ne escono si troveranno comunque al tramonto, indipendentemente dall'ora in cui sono entrati nel castello.

Scale portano al piano superiore e alla terrazza vista in sogno da Noemi.

Qui stanno Middelton, Rabi Löw, Glenda Walt legata e la statua grezza di un bambino, che emana un forte odore di letame. Alla parete esterna del castello il quadro di Kejr sulla crocifissione.

Se i PG non fanno rumore, i tre non si accorgono della loro presenza e continuano il rito. Middelton spiegherà a Glenda il perché lei è qui e gli effetti che avrà il golem su di loro, preparandosi al rito, tracciando simboli assieme a Rabi Löw e recitando formule al chiaro di luna... il rito si compie con l'uccisione di Glenda.

Sul poggiolo vi sono dei bracieri con treppiede e appesi con catenelle al soffitto, nonché alcune bacinelle d'acqua.

I PG possono intervenire per fermare l'omicidio della donna (come al solito consumato con una pistola) e per eliminare i due pazzi. La cosa è però più difficile di quanto sembra, visto che i danni che i PG infliggono loro sono assorbiti dal golem (la statua del bambino, visto che ora il rito è già in parte compiuto).

La loro resistenza non è però infinita ed essi torneranno per completare il rito, essendo molto difficile sopravvivere altrimenti.

Probabilmente si scatenerà una battaglia fra i PG e i due rabbini, che cercheranno di attirare i PG altrove, finendo giù dal poggiolo non appena possibile - con un'azione logica - e fingendosi moribondi per attirare i PG di sotto.

La soluzione è nel golem: egli ha impresse sulla fronte le tre lettere ebraiche Aleph, Mem e Thaw (*emeth*). Cancellando l'Aleph la parola risultante

sarà *meth*, cioè "morte", e il golem sarà distrutto. Per cancellare l'Aleph, però, occorre rimodellare l'argilla della creatura con acqua. Il golem può essere distrutto infliggendogli un totale di 300 P.F. con qualsiasi tipo di arma che lo scalfisca.

Morte dei rabbini e fine dell'avventura

Se il golem viene rimodellato o se subisce 300 P.F. esso si scioglierà come se l'acqua che lo compone scorresse via e ne rimanesse solo della polvere secca; anche la polvere poi si sgretolerà, lasciando un mucchietto di sabbia.

I due rabbini si fermeranno terrorizzati, guardando verso lo spettro - invisibile ai PG - di Sosson. Lentamente invecchieranno, raggiungendo uno stato fisico impressionante (tiro SAN: se riesce si perde 1d2 punti sanità, se fallisce 1d8). Le creature raggiungeranno secoli di vecchiezza in pochi minuti, poi diverranno cadaveri rinsecchiti.

Il quadro, quando i PG torneranno a vederlo, sarà cambiato: ora la terra in cui c'erano le anime del purgatorio si è aperta e un coro di angeli vola verso il cielo. La Madonna li segue con lo sguardo, mentre la croce su cui stava Gesù è ora vuota. Il vecchio si è allontanato verso la città...

Fredric I. Middelton (alias Yitzchak Hacoen)

FOR	10	Punti ferita	speciale
COS	13	Punti sanità	90
TAG	16	Punti magia	18
DES	8	Bonus al danno	+1d4
INT	18		
MAN	18	Pugno	80%
EDU	25	Calcio	60%
FAS	9	Testata	50%
		Pistola	100%
		Schivare	40%

Tutti i P.F. che riceve Middelton vengono inflitti in realtà al golem e pare che all'uomo non si riesca a fare niente, in quanto il suo corpo assorbe e rimargina all'istante ogni danno (tiro SAN o perdita di 1 P.S. alla vista di ciò).

Egli ha con sé una pistola revolver calibro 32, che spara 3 colpi/round e infligge 1d8 P.F.

È il meno pericoloso dei due rabbini, visto che non ha poteri straordinari se non quelli dati da una lunga esperienza...

Jehuda Löw ben Bezallel (alias Rabi Löw)

FOR	13	Punti ferita	speciale
COS	11	Punti sanità	40

TAG	12	Punti magia	21
DES	12	Bonus al danno	---
INT	20		
MAN	21	Pugno	60%
EDU	25	Calcio	40%
FAS	11	Testata	20%
		Pistola	60%
		Schivare	30%

Rabi Löw è pericoloso quanto Middelton, anzi più di lui. Egli conosce un potente incantesimo che gli consente, con uno sforzo, di instillare nelle persone delle strane visioni di belve feroci che le attaccano.

Nel giorno in cui i PG vanno al castello (se ci vanno prima di fermarsi da Backyard) egli lo ha trasmesso su di loro con un rito preparatorio e un sacrificio, ma in combattimento il suo uso è limitato: osservando un PG negli occhi egli impone un confronto di MAN e, se gli è favorevole, incatena la sua vittima in un'illusione da cui non può distogliersi se non con gli sforzi di qualcuno dall'esterno. In questo caso si può tentare un confronto di MAN fra l'amico che tenta di disilludere (una sola prova valida) e la vittima. In caso di riuscita, il PG si risveglia e perde 1d3 Punti magia.

All'interno della visione il PG vive in un mondo semi-reale, in cui è attaccato dalle belve della sua immaginazione e in cui viene sempre sconfitto. Quando "muore" egli sviene per 8-12 ore.

Rabi Löw non necessita di concentrazione una volta ipnotizzata la vittima.

Questo documento è stato prodotto e distribuito gratuitamente dagli autori del sito web "Albero dei Giochi": <http://www.albero-dei-giochi.org>.

Esso non intende violare alcun copyright o marchio registrato ed è distribuito a soli fini amatoriali.

Gli autori ne autorizzano l'utilizzo, la modifica e la diffusione gratuita solo per scopi diretti e personali.

Ne è vietata la pubblicazione e la distribuzione su altri siti web o su qualsiasi supporto cartaceo o informatico senza il preventivo consenso degli autori.