

SINOSSI E ARTEFATTI		2
INTRODUZIONE E INVESTIGATORI		4
<b>1927 : PIROSCAFO IN ALTO MARE</b>		
1 - A BORDO DELLA NAVE	1.1 - Sistemazione a bordo	11
	1.2 - Cosa fa la contessa	14
	1.3 - Chiacchiere sulla fine del mondo	14
	1.4 - Investigare su ciò che sta succedendo	16
	1.5 - Procurarsi un abito	16
2 - INVITO A CENA DEL CAPITANO	2.1 - Arrivo in sala	17
	2.2 - A cena con il capitano	18
	2.3 - Capitani che vanno, fanciulle che vengono	23
	2.4 - Il ritorno del capitano	26
3 - IL PAZZO SABOTATORE	3.1 - Colloquio con il pazzo	26
	3.2 - Cosa succede dopo	28
4 - VARIE DE EVENTUALI	4.1 - Andare alla bagagliera	28
	4.2 - Esaminare il cadavere del pazzo	29
	4.3 - Controllare la salute del barone Rubici...	29
	4.4 - Altro	29
<b>1° MARZO 1522 : DANIBAAN</b>		
5 - AGNIZIONE	5.1 - Il risveglio	31
	Situazione politico-militare della regione	32
	5.2 - Procedere oltre	34
	Descrizione di Monte Albàn	36
	5.3 - Cercare di capire da soli dove sono...	39
	5.4 - Visitare edifici particolari	41
	5.5 - Porre domande e chiedere informazioni	48
	5.6 - Cose che chiedono i sacerdoti	50
	Spostarsi fuori dal santuario	51
6 - IL CAMMINO DI QUETZALCOATL	6.1 - Venirne a conoscenza	52
	6.2 - Ingresso	52
	6.3 - Prove	53
	6.4 - Risultato positivo	55
	6.5 - Risultato fallimentare	56
7 - IL TEMPIO DI TUTUTEPEC	7.1 - Venirne a conoscenza	58
	7.2 - Come raggiungerlo	58
	7.3 - Cercare informazioni	59
	7.4 - Entrare in città	59
8 - RIVOLGERSI AGLI SPAGNOLI	8.1 - Perché?	63
	8.2 - Non così facile...	63
	8.3 - Parlare con il capitano	65
	8.4 - Parlare con Juan Diaz	67
	8.5 - Combattere	69
9 - RECARSÌ DALL'ORACOLO	9.1 - Perché?	71
	9.2 - Andare a Tehuantepec	71
	9.3 - L'udienza di re Cosijopii	71
	9.4 - A cospetto dell'Oracolo	73
<b>1927 : NAVE ALLA DERIVA</b>		
10 - LA NAVE DELL'ORRORE	10.1 - Il tempio improvvisato	75
	10.2 - Girare per la nave	79
	10.3 - Recuperare lo Zemi	80
	10.4 - Recuperare della terra	83
	10.5 - Consacrare della terra	83
EPILOGO		83

*Hatuey, capo indio della regione di Guahoba, fuggì da Haiti in canoa, insieme ai suoi uomini, e si rifugiò tra le montagne della parte orientale di Cuba. Lì, in una grotta, mostrò ai suoi un paniere pieno d'oro, e disse: "Ecco il dio dei cristiani, è per lui che ci perseguitano. Per lui sono morti i nostri padri e i nostri fratelli. Danziamo per lui e compiamo sacrifici. Se ciò lo compiacerà, ordinerà che non ci maltrattino più" (...)*

*Lo catturarono tre mesi dopo, lo condannarono come negromante e seguace del diavolo e lo legarono al palo di una pira, ma un sacerdote gli promise la gloria e il paradiso se avesse accettato di farsi battezzare. Hatuey chiese: "E' nel paradiso che si trovano i cristiani?" Risposero di sì, ed egli scelse l'inferno e la morte sul rogo.*

liberamente tratto da "Piccola relazione sulla distruzione delle Indie"  
di Bartolomé de Las Casas, 1552

*"Che dire dell'empia religione e nefandi sacrifici di tale gente, che, venerando il demonio come Dio, non trova di meglio per placarlo che offrirgli sacrifici umani? Apprendo i petti degli uomini ne strappavano i cuori e li offrivano sulle are nefande, credendo così di aver fatto un sacrificio secondo il modo stabilito e di aver placato gli dei. Essi stessi poi si cibavano delle carni degli uomini immolati. Questi crimini, che superano ogni umana perversità, sono considerati dai filosofi tra le più feroci e abominevoli scelleratezze"*

da "La scoperta dei selvaggi"  
di Juan Ginés de Sepúlveda, 1547

La conquista spagnola del Nuovo Mondo da parte degli spagnoli, spinti da avidità e fervore religioso, è rapidissima: nei vent'anni successivi al 1492, la maggior parte delle isole dei caraibi sono in mano loro, e le civiltà indigene (Caribe, Taino, Siboney, Guanajatabey,...) sono assoggettate, destrutturate e avviate all'estinzione (Santo Domingo passò da 1.100.000 abitanti a 10.000, Hispaniola da 60.000 a 600). Anche i Boicchi, potenti sacerdoti Taino, impegnati in un conflitto interno con i Caribe, sono colti di sorpresa: tardano a comprendere la pericolosità degli invasori e quando decidono di reagire, gli spagnoli hanno ormai messo le mani sull'unico mezzo che potrebbe davvero sconfiggerli, il Primo Zemi –un artefatto in grado di scatenare sui conquistadores la Venuta di Dagon.

Nella loro bruciante volontà di vendetta, i Boicchi si rifugiano prima sulle coste del Mexico e poi –quando i conquistadores giungono anche lì– all'interno, trovando accoglienza presso i Mixtechi della regione di Huaxyacac (l'odierna Oaxaca).

Qui, sfruttando le forze magiche del potente santuario di Danibaán (attuale Monte Alban) e la devozione di molti fedeli convertiti al culto di Padre T'lagon, officiano il Rituale del Ladro di Anime, un complesso rito oscuro che dovrebbe dare loro il controllo del corpo dei conquistadores che erano entrati in contatto con il Primo Zemi, in modo da poter recuperare il potente idolo.

I loro piani sono però frustrati dal fatto che un giovane sacerdote spagnolo, Juan Diaz, ispirato da Dio, ha seppellito lo Zemi in terra consacrata e questo ne ha sigillato i poteri.

Da allora sono passati tre secoli.

Nel 1926 Achille Edoardo Mazzoleni, archeologo dell'università di Torino, trova una versione originale e autografa dello *"Itinerario de la armada del rey católico a la isla de Yucatán"*, di Juan Diaz, senza le manipolazioni di Benito Martín (1). In essa si parla in maniera più estesa di quanto visto nell'Isola de Sacrificios, del ritrovamento di idoli pagani e di come essi fossero stati seppelliti in terra consacrata tramite una S.Messa, la prima eseguita nel Nuovo Mondo.

Sulla base di queste indicazioni, il professor Mazzoleni (PG1) vorrebbe organizzare una spedizione archeologica, ma viene snobbato dall'università (più interessata all'archeologia egizia) e cerca quindi finanziatori privati, trovando il supporto della contessa Lucilla di Vallemosso (PG2). Grazie al suo appoggio economico è possibile viaggiare fino a Veracruz e assumere lavoratori locali, sotto la guida di un intendente del posto, Miguel Guanuja -pron. Guanuha (PG3). Durante gli scavi si unisce a loro una giornalista americana, Nadia S. Moore (PG4), interessata alla loro storia per curiosità e perché mossa verso di loro dai suoi poteri mentali. La spedizione ha pieno successo e nel febbraio del 1927 riesce a recuperare grandi tesori di arte olmeca e taino, tra cui il Primo Zemi.

Quando però già stanno pregustando la fama e il successo che li attende a Torino, ecco che si scatena l'orrore: nel corso del viaggio di ritorno in piroscavo, lo Zemi torna attivo, e il rituale del Ladro di Anime sprigiona i suoi effetti, al di là del tempo e dello spazio: invece che agire sui conquistadores del 1500, agisce su coloro che sono entrati maggiormente in contatto con lo Zemi nel 1900.

Gli Investigatori si trovano quindi nella Danibaan del 1522, nei corpi auto-mutilati dei Boicchi, con centinaia di fedeli che hanno l'ordine di metterli a morte, mentre i sacerdoti taino si trovano sul piroscavo del 1927, decisi a evocare il Grande Antico contro gli europei.

Mentre i cultisti con i loro poteri oscuri seminano morte e distruzione sul piroscavo, cercando di propiziare la Venuta di Dagon, gli Investigatori devono riuscire a capire cosa sia successo, quale sia il piano dei Boicchi e come possano tornare nei loro corpi per sventarne le macchinazioni. Possono farcela impadronendosi della sapienza occulta degli Indios, contenuta nella misteriosa Casa del Serpente di Mitla o in una biblioteca sacra della vicina Tututepec che sta per essere messa a ferro e fuoco dal conquistador Pedro de Alvarado; scendendo a patti con i conquistadores e Juan Diaz, che ha lungamente studiato la magia india; ottenendo la fiducia di un Oracolo di Quetzalcoatl che conosce i rituali per contrastare i poteri dei Grandi Antichi.

Dopo aver eseguito un contro-rituale, tornano quindi nei loro corpi, in un piroscavo distrutto e alla deriva, nel quale loro stessi hanno massacrato con le loro mani buona parte dell'equipaggio e in cui si aggirano orrende creature degli abissi, evocate dai cultisti.

Riusciranno a farsi consegnare lo Zemi dai pochi sopravvissuti trincerati nelle stive di carico e recupereranno tutti i materiali necessari per eseguire il rituale per sigillarlo prima che Dagon sorga dalle acque per portare la morte sul mondo occidentale?



---

1. L'opera esiste davvero, nella versione ritoccata da Benito Martín, Cappellano di Diego Velasquez, per essere usata contro Hernan Cortes, e racconta, tra le altre cose dell'approdo alla Isla de Sacrificios e del ritrovamento di tracce di sacrifici umani. Il titolo completo è *"Itinerario de la armada del rey católico a la isla de Yucatán, en la India, en el año de 1518, en la que fue por comandante y capitán general Juan de Grijalva escrito para Su Alteza por el capellán mayor de la dicha armada"*.

## professor Achille Edoardo Mazzoleni

Nato a Torino nel 1898 da una famiglia di ceto medio, ha sempre amato studiare. Si è specializzato nello studio delle civiltà precolombiane, ma è andato incontro a delusioni e frustrazioni, perché a Torino domina l'egittologia. Dopo alcuni anni ai margini del mondo accademico, ha però trovato una traccia precisa, che indica la posizione di un tesoro precolombiano. Non avendo i mezzi economici per armare una spedizione, ha cercato dei finanziatori e ha ottenuto l'aiuto della contessa Lucilla di Vallemosso.

La spedizione è andata sorprendentemente bene: l'interprete reclutato sul posto, Miguel Guanuja, si è dimostrato un capace sovrintendente; i reperti portati alla luce sono un vero tesoro e lo Zemi è un manufatto unico: infine Nadia S. Moore, una giornalista americana (di bella presenza, tra l'altro), si è interessata alla vicenda e con il suo reportage sulla spedizione sta facendo un'ottima pubblicità gratuita.

Il professore non vede l'ora di tornare in patria e organizzare una grande mostra. Finalmente otterrà la fama che merita e un incarico accademico di prestigio.



## Lucilla Cambiano Dominici Contessa di Vallemosso



Nata a Ivrea nel 1896 da una famiglia di nobili origini, ha fin da piccola mostrato un animo generoso, assecondato dal padre, sempre stato pronto ad sostenerla, e che ha anche acconsentito alla sua partenza tra le crocerossine volontarie nella Grande Guerra, un'esperienza che ha temprato il suo spirito.

Alla morte del padre, nel 1921, è diventata l'unica erede della casata. Ha ritardato il matrimonio, usando il suo tempo e il suo patrimonio per fare del bene al prossimo, con grandi soddisfazioni ma anche brucianti disillusioni quando si è resa conto che alcune donazioni erano finite in mano a individui privi di scrupoli.

Per questo all'inizio ha diffidato anche del professor Mazzoleni, ma poi i suoi argomenti l'hanno convinta, al punto da spingerla ad andare con lui.

E' stato un viaggio piacevole e coronato da pieno successo, in cui ha potuto apprezzare le qualità del professore, al punto che si è innamorata di lui, malgrado le differenze di rango.

Ora vuole tornare in Italia in crociera di prima classe, portando con sé Guanuja e dovendo sopportare la giornalista Nadia Moore che ha insistito ad andare con loro, ma verso la quale nutre gelosia.

## Miguel Guanuja

Nato a Città del Messico nel 1897, sesto di otto figli di una famiglia molto credente ma molto povera, ha dovuto abbandonare presto gli studi per lavorare, svolgendo ogni tipo di mansione e girando per tutto il Messico. Nel 1924 si è unito ad alcuni frati italiani che confortavano la gente e aiutavano i bisognosi, viaggiando ovunque fosse necessario. E' stato un periodo molto fecondo della sua vita, in cui Fra Semplicio gli ha insegnato le virtù delle erbe medicinali, e Fra Martino la lingua italiana.

Quando, con l'aumentare delle persecuzioni contro i cristiani, a maggio del 1926 i frati son stati costretti a lasciare il Messico, Guanuja si è unito alla guerriglia dei Cristeros, anche se disgustato da quanto era obbligato a fare. Nel settembre del 1926 è stato invitato a far parte dei misteriosi Templari di San Juan Diaz, ma prima che potesse essere iniziato è stato catturato e torturato dai soldati.

Dopo qualche giorno è riuscito a fuggire di prigione, ma ha perso ogni contatto con i Templari: ha così raggiunto Veracruz per cercare un passaggio per l'Italia, e lo ha trovato dopo esser diventato sovrintendente per la spedizione del professor Mazzoleni, grazie alla generosità della Contessa di Vallemosso.



## Nadia Svetlana Moore



Nata nel 1903 in una famiglia povera, rimane orfana a 8 anni. Scappata dall'orfanotrofo, viene raccolta e adottata da una medium, Madame Sophia Blavatsky. Insieme vivono a New York, dove Nadia frequenta la scuola con profitto, ma si forma anche nella ricca biblioteca di testi occulti di Madame. Con l'adolescenza Nadia scopre di riuscire a leggere il futuro nel fuoco. Nello stesso periodo inizia a collaborare, sotto falso nome (maschile), con diverse riviste di occultismo. Nel 1924 viene assunta come giornalista dal New York Herald Tribune, unica donna della redazione. Nel 1925 Madame Sophie viene internata in manicomio e Nadia va a vivere da sola.

Per ottenere notizie e scoop, comincia a usare la sua capacità oracolari e, rischiando grosso, scrive importanti articoli sui gangster di New York. La situazione però si fa sempre più difficile, così usa di nuovo il suo potere per cambiare aria, e le visioni la portano a Veracruz dove entra in contatto con la spedizione archeologica di Mazzoleni. Consapevole che lo Zemi è un qualche artefatto dai poteri occulti e pericolosi, decide di restare con loro e seguirli nel viaggio di ritorno in Italia.

	<b>Professore</b>	<b>Contessa</b>	<b>Guanuja</b>	<b>Moore</b>
<b>Baluardi della Sanità</b> Cose per cui credono valga la pena lottare.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Progresso della conoscenza</li> <li>- Principi morali</li> <li>- Fiducia in sé stesso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dignità e valori umani</li> <li>- Principi morali</li> <li>- Fede religiosa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Religione cattolica</li> <li>- Difesa degli oppressi</li> <li>- Libertà</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dignità e valori umani</li> <li>- Sogno americano</li> <li>- Fede nell'Occulto</li> </ul>
<b>Pulsioni</b> Perché continua ad indagare	Amore per la conoscenza	Spirito d'avventura	Libertà di fede Giustizia sociale	Ce l'hai nel sangue
<b>LINGUAGGIO</b>	Colto (citazioni, linguaggio ricercato)	Snob per abitudine radicata (non lo fa apposta)	Semplice e diretto. Ogni tanto usa termini spagnoli	Si adatta al registro linguistico di chi incontra
<b>EDUCAZIONE</b>	Educazione accademica	Educazione cristiana aperta (centrata su valori e sulla misericordia)	Educazione cristiana chiusa (dogmatica e rigorista)	Educazione femminista
<b>VISIONE DEL MONDO</b>	Egoista. E' frustrato (e lo Zemi è la chiave del suo riscatto)	Ingenua e impulsiva. Animo generoso.	Ottimista (Dio vede e provvede). Sa usare la violenza ma se ne dispiace.	"Streetwise": sa cavarsela senza tanti complimenti. Sfrontata.
<b>OCCULTISMO</b>	Ha sete di conoscenza occulta. Approccio agnostico.	Non sa nulla di Occulto e non ci ha mai neanche pensato.	Conosce l'Occulto e lo teme, perché viene da Satana!	Conosce l'Occulto ma lo tiene nascosto perché teme la reazioni altrui
<b>DESIDERI</b>	Vuole essere la guida del gruppo	Per natura è portata a comandare. Forte d'animo	Nasconde il suo segreto (il fatto che è stato un cristero)	Nasconde il suo segreto (il fatto che ha poteri occulti)
	In cerca di moglie	Un po' paranoica: teme che ci si approfitti della sua generosità	Vuole tornare in Italia da Fra Semplicio e Fra Martino.	Sa che l'attende una grande prova ma non sa cosa.

INTERAZIONI	Professore	Contessa	Guanuja	Moore
<p><b>Cosa pensa il Professore di...</b></p>		<p>Meglio di quanto pensasse, ma è faticosa: sta sempre tra i piedi, non gli dà mai un attimo di respiro... Mette i soldi, vuol dire la sua, ma comandi lui, poche storie.</p>	<p>Stima e fiducia, malgrado ci sia qualcosa di non detto nel suo passato. E perché all'improvviso vuole venire con loro in Italia? Cosa c'è sotto?</p>	<p>Bella e simpatica: forse è il partito giusto per accasarsi, se non fosse che ogni tanto è spiazzante e c'è qualcosa in lei che non quadra, anche se non riesce a capire cosa.</p>
<p><b>Cosa pensa la Contessa di...</b></p>	<p>Lo ama, ma la cosa la spaventa: c'è troppa differenza sociale! Ha fiducia in lui ma teme che possa rivelarsi una persona che la usa solo per i suoi fini.</p>		<p>Dovere morale di aiutarlo, per carità cristiana, ma la preoccupa il fatto che possa aver fatto cose violente in passato (che sia stato un cristero?)</p>	<p>La ammira perché emancipata e determinata, ma la trova sfrontata (ha frequentato troppi ambienti equivoci). Oppure è solo gelosia?</p>
<p><b>Cosa pensa Guanuja di...</b></p>	<p>La sua fede è debole, dovrà trovare un modo per metterlo in guardia sul destino della sua anima.</p>	<p>Le è grato, ma lei è troppo ingenua: pensa di sapere come va il mondo e invece non ne sa nulla!</p>		<p>E' sulla difensiva. Ha intuito che conosce l'Occulto, ma questo lo preoccupa, perché son cose che fanno perdere l'anima.</p>
<p><b>Cosa pensa la Moore di...</b></p>	<p>Preparato come archeologo, ma in ambito occulto sta giocando con il fuoco: lo Zemi potrebbe essere qualcosa di potente e malvagio.</p>	<p>Troppo snob. Qualcuno deve tenerle testa e parlarle chiaro.</p>	<p>Ha dei segreti che tiene nascosti. Hanno a che fare con lo Zemi? Il fatto che sia evasivo non fa ben sperare.</p>	

## Scelta degli Investigatori da parte dei giocatori

Mettete i cavalieri segnaposto in mezzo al tavolo: i giocatori hanno in questo modo possibilità di vedere, per ciascun Investigatore, nome e cognome, titolo e ruolo, nonché una fotografia. Possono liberamente guardarli, parlarne e confrontarsi prima di scegliere (se però non ci mettono mezz'ora è meglio...).

Quando hanno scelto in via definitiva, consegnate loro i materiali di background: hanno mezz'ora per leggerli e studiarli.

## Cronologia della spedizione archeologica

28 dicembre 1926	Partenza dal porto di Genova con il transatlantico "Conte Verde" del Lloyd Sabauda.
7 gennaio 1927	Arrivo a New York.
8 gennaio 1927	Spostamento in aereo a Miami.
10 gennaio 1927	Giro in goletta per le isole del Caraibi e Grandi Antille per cercare tracce della civiltà Tainos e Caribe, con scarso successo.
20 gennaio 1927	Soggiorno in Cuba e ricerca di vestigia Tainos, con scarso successo.
30 gennaio 1927	Partenza in mercantile da L'Avana verso il Messico.
5 febbraio 1927	Arrivo a Veracruz. Difficoltà nel trovare personale affidabile e materiali. Scarsa collaborazione delle autorità.
7 febbraio 1927	Guanuja viene assunto, e dimostra di sapere il fatto suo
8 febbraio 1927	Arrivo della Moore. Campo base sull'Isla de Sacrificios.
9 febbraio 1927	Scavi (un giorno solo!)
10 febbraio 1927	Problemi con le autorità portuali di Veracruz: un funzionario del governo minaccia di requisire tutto. Alla fine si tratta solo di un pretesto per scuire loro qualche centinaio di pesos, ma il professor Mazzoleni si convince che han trovato reperti troppo importanti per correre il rischio di perderli. La sua proposta di partire subito viene accettata, il programma di visite archeologiche ad altri siti viene accantonato.
11 febbraio 1927	Partenza da Veracruz sul mercantile Doña Juana che procede sottocosta fino a Cuba, e da lì a Miami.
25 febbraio 1927	Partenza in treno da Miami sulle ferrovie della East-Coast
27 febbraio 1927	Arrivo a New York.
28 febbraio 1927	Partenza con piroscafo "Vittorio Amedeo II"



## Materiali dati ai giocatori

Insieme all'introduzione all'avventura sono stati messi a disposizione delle squadre una descrizione dello Zemi con alcune sue fotografie, un riassunto della situazione politica del Messico del periodo e una mappa del Messico con segnati i siti archeologici più interessanti.

Ciascun giocatore deve poi ricostruire il background del suo Investigatore a partire da quattro scene descritte in soggettiva (due diverse per ciascuno; un articolo di giornale sull'esito della spedizione, comune per tutti; una scena comune vista da punti di vista diversi).. Ciascuno ha poi una scheda tecnica del proprio investigatore.

Tutti questi materiali si trovano anche al termine di questa avventura.

## Come gestire i poteri di veggente di Nadia Moore

Nadia Moore ha la capacità di leggere il futuro nelle fiamme di un fuoco.

Le istruzioni presenti nel background dicono:

*"Prepara un buon falò, magari con legni profumati, e quando la fiamma arde alta, sgombra la tua mente e concentrati su cosa davvero vuoi chiedere. E ricorda: la chiarezza di mente è la cosa più importante. Se la tua mente sa cosa vuole, puoi leggere la risposta anche nelle semplici braci, ma se la tua mente è indecisa, neanche le fiamme più alte sapranno darti risposta".*

Il giocatore dovrebbe essere invogliato a usarlo poco e quando ha chiaro cosa chiedere (per esempio, per uscire da un eventuale vicolo cieco); se invece inizia ad abusarne, cercando sempre e di nuovo indicazioni nelle fiamme, non riesce a far chiarezza nella sua mente o vede la stessa visione già vista.

Di base la visione mostra luoghi o persone cui fa riferimento la domanda: se però non riesci a immaginare nessuna possibile visione da mostrare in risposta, puoi sempre far fallire la lettura delle fiamme per poca chiarezza mentale.

Nota bene: un caso particolare è quello in cui seguendo le meccaniche di gioco, l'Investigatore spende punti abilità "Occultismo" per ottenere informazioni aggiuntive. In questo caso, la visione deve essere data: cerca di ricondurre il tutto alle visioni importanti (qui di seguito) o, nel peggiore dei casi, inventa qualcosa di criptico e molto inquietante a base di Zemi e sacrifici umani.

### VISIONE NEL PASSATO

Questa è la visione base, da dare se la Moore nel 1523 si chiede cosa fare, dove andare, perché sono lì, come tornare a casa,... (ovvero nel 99% dei casi)

*Nelle fiamme ti sembra di vedere una grotta. Al centro di essa un uomo con una maschera da serpente e un mantello di piume colorate guarda dritto verso di te e dice: "Ti sto aspettando"*

Negli altri casi, valuta se è possibile dare una risposta puntuale e innocua (es: "Dov'è Juan Diaz?" mostra un villaggio indios), altrimenti la domanda non è chiara, e non si ha una visione.

### VISIONE DELLO ZEMI

In molti altri casi, i giocatori potrebbero chiedersi a cosa serve lo Zemi, cosa stia succedendo, quali forze siano state scatenate. In tutti questi casi, la risposta è la seguente:

*Nelle fiamme vedi un mare di sangue, e uno Zemi che galleggia sopra un abisso senza fondo. Hai l'impressione che dall'abisso qualcosa di terribile stia risalendo in superficie, ed esci dalla visione urlando a pieni polmoni, coperta di sudore freddo.*

E' mattino inoltrato quando entra nella bettola vicina ai moli di Veracruz.  
Stringe gli occhi, aspettando, che si adattino alla penombra.  
Quattro uomini siedono attorno a un tavolo, con davanti bicchieri pieni di pessimo rumh.

Si avvicina al tavolo e domanda:

"Siete voi che avete accompagnato gli stranieri all'isla de Sacrificios?"

"Sicuro, siamo noi" risponde un meticcio con voce ferma "Chi lo chiede?"

"Io. Parlatemi di loro, e per voi ci sarà qualcosa"

"Erano italiani. Ma non sono più qui, stanno già tornando a casa loro. Questo lo sanno anche i sassi. Se invece vuoi sapere altro, basta che per ogni risposta ci sia la giusta moneta..."

Senza fare commenti, poggia due monete d'argento sul tavolo.

"Cosa cercavano? E cosa han trovato?"

"Il Diavolo!" urla un giovane indio che fino a quel momento era rimasto silenzioso, perso nei fumi dell'alcool. Spinge con foga indietro il tavolo, tentando di alzarsi, ma ricade sulla sedia. "Il Diavolo... pronto a divorarci..." continua, con voce malferma "Che la Vergine ci salvi!"

Il vicino gli riempie il bicchiere e lo fa bere ancora, parlandogli a bassa voce per cercare di calmarlo. Il capo scrolla la testa e riprende.

"Il ragazzo è uno sciocco superstizioso. Cercavano un tesoro antico, e l'hanno trovato. Tre casse di vasi, statuette, recipienti di pietra bianca... e il diavolo di cui parla il ragazzo. Nient'altro che un feticcio. Il professore lo chiamava "Zemi". Alto quattro spanne, brutto come la mia prima moglie, con la bocca aperta e i denti in bella mostra..."

"Era fatto di stoffa?"

Il capo inarca un sopracciglio.

Un'altra moneta finisce sul tavolo.

"Sì, cotone intrecciato, color ocre rossa. Soddisfatto?"

Un brivido freddo corre lungo la sua schiena.

I suoi peggiori timori stavano trovando conferma. Ma doveva esserne sicuro.

Ancora una moneta: "Avete scavato molto prima di trovarlo?"

"No, il professore sapeva bene dove cercare. Ha girato per tutta l'isola, finché non ha trovato delle vecchie pietre con delle iscrizioni sopra. A quel punto abbiamo lavorato mezza giornata, e neanche tutti. Però ha dato comunque a ciascuno la paga piena..."

"Ha detto come sapeva dove si trovava il tesoro?" chiede, giocherellando con due monete.

"Si sa che i professori studiano. Da un libro lo sapeva"

Una moneta tintinna sul tavolo

"Un resoconto di una spedizione di conquistadores... di un capitano... com'era il nome?"

"Capitán general Grijalva" dice il quarto fino a quel momento silente.

"...scritto per Sua Altezza dal cappellano generale della detta armata, frate Juan Diaz" completa, lasciandoli tutti a bocca aperta. E' bianco come un cencio e per un attimo sembra debba svenire. Poi si riprende e butta l'ultima moneta sul tavolo.

"Son partiti da qui? Con che nave?"

"Il professore aveva fretta. Son partiti con la Doña Juana. Viaggeranno sotto costa fino a Miami, per poi andare a prendere un transatlantico per l'Italia a Nuova York"

L'uomo mormora tra sé "Sottocosta, oh ti ringrazio Nuestra Señora de la Merced, sottocosta per almeno due settimane" poi si volta e con voce rotta dice: "Il ragazzo ha ragione, quello era il Diavolo"

Poi esce, incontro al suo destino.

# 1927 : PIROSCAFO IN ALTO MARE



## 1 - A BORDO DELLA NAVE

### 1.1 - Sistemazione a bordo

Per cercare di dare un'idea chiara degli spazi e delle location del transatlantico su cui si volgono le fasi 1 e 3 dell'avventura e per calare i giocatori nell'atmosfera del tempo, vengono messi a disposizione:

1. una mappa semplificata della nave tratta dal piano di imbarco originale (i.e. la mappa data ai passeggeri affinché possano raggiungere agevolmente la loro cabina);
2. una serie di foto d'epoca per visualizzare i diversi ambienti.

Il Custode legge la descrizione mentre il Co-Custode dà gli allegati e indica la posizione degli ambienti sulla mappa.

Questa presentazione introduttiva deve essere svolta in maniera completa (tutti gli ambienti descritti sono chiamati in causa nel corso dell'avventura), chiara e precisa (senza esitazioni, ripensamenti e "si trova... uhm... si trova...dov'è che era?"): è quindi consigliabile controllare di avere gli allegati nel giusto ordine e a portata di mano e di saper indicare a colpo sicuro la posizione delle varie sale sulla mappa.

*Nel porto di New York avete comprato un biglietto per il primo transatlantico in partenza per l'Italia, il **Vittorio Amedeo II** (foto1), che salpa il 28 febbraio 1927, ovvero il giorno successivo, e la contessa Lucilla di Vallemosso ha insistito per prendere cabine di prima classe.*



*Il personale della nave vi ha accolto con grande cortesia: mentre le tre casse di reperti, frutto dei vostri scavi, venivano sistemate con ogni cura nella stiva di prima classe, a voi è stato fornito il piano d'imbarco della nave (dare allegato "Piano della nave" e segnalare dove si trova la stiva di prima classe) e vi sono state mostrate le vostre cabine. Tuttavia, a parte la contessa, che era nel suo ambiente, vi siete sentiti completamente fuori posto.*

A bordo è come essere in un enorme hotel di lusso, pieno di stucchi dorati, affreschi e opere d'arte.

Il **Grande Scalone** a tripla rampa ha una balaustra in ferro battuto e bronzo dorato, con un bassorilievo allegorico di Vittorio Amedeo II;



l'immensa **Grand Hall** centrale è una fuga di tappeti e meravigliosi intarsi di mogano e acero bianco;



un loggiato si affaccia sul sottostante **Salone da Pranzo**, in legno laccato e specchi, apparecchiato con porcellane finissime e cristalli di Boemia;



il vicino **Salone delle Feste** si innalza per tre ponti, con arazzi di seta damascata e affreschi di argomento mitologico, il pavimento coperto da un enorme e antico tappeto persiano;



il **Giardino d'Inverno** è un ambiente in stile liberty, ricco di felci e piante ornamentali,



mentre la **Sala da Fumo** è in stile moresco-bizantino.



Anche le **cabine** a voi assegnate (indicare sulla mappa, sono la 212, 214 e la suite E), per quanto più sobrie, hanno mobili fatti su misura, con pannelli in legni pregiati e damaschi cremisi.



Gli altri passeggeri di prima classe, sempre impeccabili e impomatati, con un abito diverso per ogni momento della giornata, hanno reso ancora più acuto lo spaesamento, così, mentre la contessa si mescolava ai suoi simili, vi siete rifugiati a poppa, nella zona riservata alla seconda classe. Gli ambienti sono sempre grandi e curati, ma più sobrii, e le persone non vi guardano dall'alto in basso. Peccato che non appena vi lasciate alla spalle New York e uscite in mare aperto un forte odore di pesce marcio vi impedisca di stare all'esterno e vi costringa a chiudervi nella Sala da Fumo della seconda classe (indicare sulla mappa)...

Lasciate che i PG parlino un po' tra loro e facciano gioco di ruolo assistiti dal Custode, e intanto il Co-custode dà alla Contessa le istruzioni su cosa deve fare (v. 1.3)

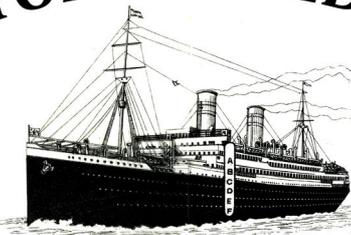


Piano N. 5 - Febbraio 1927

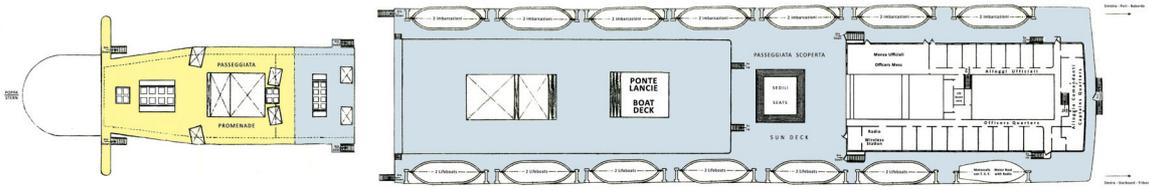
**LLOYD SABAUDO** **LLOYD SABAUDO**

# VITTORIO AMEDEO II

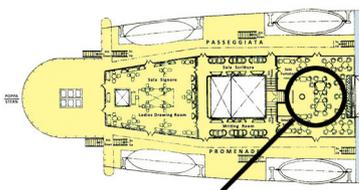
Piroscifo a combustione liquida e turbine con doppia elica  
STAZZA LORDA TONNI 24.500  
LUNGHEZZA METRI 198,40 - LARGHEZZA METRI 23,16  
FORZA CAVALLI 8550 35.200



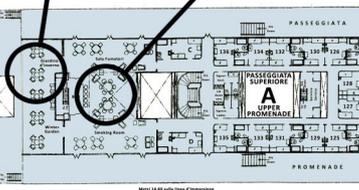
Twin - Screw Turbine Oil-Burning Steamer  
GROSS TONNAGE 24.500  
LENGTH 650 FEET - AND 8 IN. BEAM 76 FEET  
H. P. 35.200



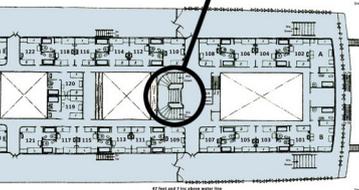
**Giardino d'inverno**



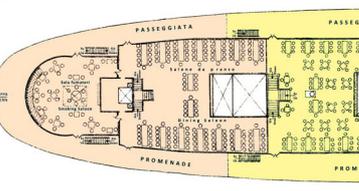
**Sala da Fumo (prima classe)**



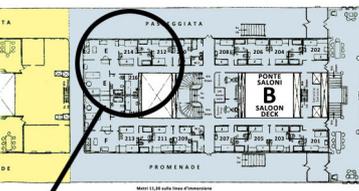
**Grande Scalone**



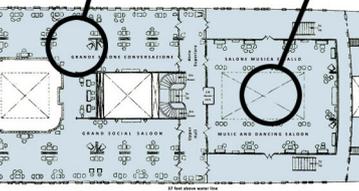
**Sala da Fumo (seconda classe)**



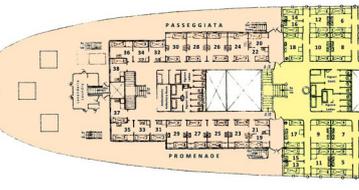
**Grand Hall**



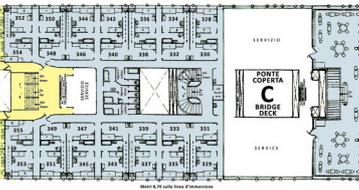
**Salone delle Feste**



**Cabine degli Investigatori**



**Salone da pranzo**



La contessa ha prenotato una suite per sé (la suite E, da 1.920 £, circa 100\$) e una cabina doppia per il prof. Mazzoleni e Guanuja (la 214, da 960£, circa 50\$). Ha quindi speso un totale di 2.880 £, pari a circa 3.700 € attuali!

La giornalista ha invece prenotato la cabina 212 (50\$, una bella spesa per lei.)

1 \$ = 19,2 £ = 25 € attuali  
 1 £ = 1,3€

Le cabine sono caratterizzate da mobili fatti su misura, in mogano con inserti di damasco cremisi. Tutte hanno letti con sponde, armadi per gli abiti, cassapanche e tavoli con bordo rialzato per non far finire a terra ciò che viene posto sopra. Nelle toelette ci sono vasche da bagno con rubinetti di acqua dolce, salata, acqua fredda e acqua calda.

Nelle cabine sono conservate tutti gli equipaggiamenti indicati sulla loro scheda. Reperti e bagagli ingombranti sono invece nell'bagaglia di prima classe.

## 1.2 - Cosa fa la contessa

Questa parte viene gestita dal Co-Custode, seguendo questo testo:

*Hai lasciato che i tuoi compagni di spedizione si sistemassero nelle cabine e ti sei tuffata nel tuo ambiente. Hai fatto un giro per tutto il ponte di prima classe, salutando i conoscenti (nobili e notabili che conosci di nome o hai già incontrato di sfuggita in occasioni mondane, ma nessuno con cui tu sia davvero in confidenza) e poi come opportuno ti sei presentata a Giorgio Vandero, il capitano della nave. Questi ha dichiarato di aver seguito la vostra impresa sui giornali e ha manifestato grande ammirazione per voi, al punto da farvi l'onore di invitarvi al suo tavolo per la cena di inaugurazione della crociera. Ovviamente hai accettato, e ora non vedi l'ora di comunicarlo agli altri!*

*Hai riattraversato la nave a passo veloce ma ci hai messo un po' a trovarli, visto che si erano rintanati (chissà perché) nella Sala da Fumo della seconda classe (perché non la prima?!?): ormai avete solo più un paio d'ore per prepararvi ammodo!*

Fornire l'ALLEGATO  
"Linee guida per la contessa"

Rispondi a ogni eventuale dubbio o domanda e poi coordinati con il Custode, attendendo il momento propizio per far riunire la Contessa con gli altri Investigatori (v. dopo).

## 1.3 - Chiacchiere sulla fine del mondo

Mentre la Contessa è via, i giocatori hanno qualche minuto per **conversare**, calasi nella parte e fare un po' di interpretazione.

La giornalista in particolare ha in background degli elementi che dovrebbero spingerla a far domande e far partire la conversazione.

Dopo qualche scambio (max 5 minuti) oppure se i giocatori non riescono ad ingranare, la Contessa li raggiunge portando la "buona" novella del fatto che sono invitati al tavolo del capitano.



Lasciate che conversino in quattro per altri 5 minuti, poi introducete il **cameriere**.

*Mentre parlate, iniziate a notare un giovane cameriere che sta facendo il giro di tutte le persone presenti nella Sala. Dopo un po' arriva anche da voi: "Scusate, qualcuno di voi signori risponde al nome di Miguel Guanuja?"*

Si suppone che gli Investigatori rispondano positivamente (perché dovrebbero negare la loro identità, a parte che per paranoia cthuloide?). In caso contrario, il cameriere mormora tra sé e sé "Eppure mi avevano detto che era venuto qui...", rigirando tra le mani una cartellina con su il nome dell'Investigatore e poi, dopo un momento di esitazione per permettere ai giocatori di cogliere al volo l'occasione che stavano perdendo, se ne va. Il pacchetto sarà poi recapitato in camera dopo la cena.

*"Ha perso questa cartella portadocumenti sulla passeggiata di poppa. Visto che c'era il suo nome sopra, e sembrava qualcosa di importante, sono venuto subito a cercarla per fargliela avere".*

*In effetti è una cartella portadocumenti - economica e malandata- sulla cui copertina è scritto in grande "Miguel Guanuja". In basso più in piccolo è scritto "Importante. Reservado. In caso di perdita, recompensa se reportada al propietario". Peccato che per la passeggiata di poppa non ci siete mai passati...*

*Il cameriere resta lì con un gran sorriso soddisfatto, come se si aspettasse qualcosa...*

Ovviamente, si aspetta una **ricompensa**.

Dato che i giocatori non hanno modo di sapere quale può essere una cifra adeguata, chiedi loro se vogliono lasciare una mancia

- bassa      meno di 2 lire      circa 2,5 euro
- media      3-4 lire              circa 4-5 euro
- alta        più di 5 lire          più di 6,5 euro

Con una mancia bassa (o se proprio non danno nulla) si faranno la fama di spilorci e il personale della nave si farà più lento e meno disponibile (in particolare nel caso chiedano di reperir loro uno smoking).

CHI E'?

Ettore Ferrario, originario di Livorno, marinaio e cameriere di 19 anni. E' stato assunto da poco tra gli inservienti della seconda classe, ed è alla seconda traversata, ma ha fatto diversa esperienza su altre navi minori.

DOVE L'HA TROVATA DI PRECISO?

Sulla passeggiata di poppa, a terra.

Volendo può condurre gli Investigatori nel punto esatto, da cui sarà chiaro che potrebbe anche essere stata **buttata dalla zona di terza classe** adiacente.

Nel farlo, saranno esposti alla puzza di pesce marcio e lui commenterà

*"Madre mia, che puzza tremenda. Son sul mare da quando son nato, ma una cosa così non l'ho mai sentita. Speriamo di arrivare presto in mare aperto e lasciarcela alle spalle".*

Interrogato in materia, riferirà la teoria dell'accumulo di alghe sottocosta che va per la maggiore a bordo (anche il capitano ne parlerà a tavola).

Gli Investigatori potrebbero essere portati a indagare sulla Terza Classe: v. dopo.

ESAMINARE MEGLIO LA CARTELLINA

La cartellina è un modello americano economico, piuttosto sgualcito e malandato, chiusa con tre laccetti.

Le scritte sono state tracciate con un lapis da una mano non molto abituata alla scrittura.

A giudicare dal tipo di errori doveva essere un ispanico.

SE I PG APRONO LA CARTELLINA

C'è dentro un foglio un po' liso, scritto a matita nello spagnolo delle colonie.

Fornire l'ALLEGATO

"Lo Zemi è il Male"

*Fratello Guanuja,*

*amici comuni mi hanno detto che anche tu credi in nostro Signore Gesù Cristo, Re e Salvatore.*

*Se è così, perché viaggi con adoratori di Satana?*

*Perché ti accompagni a servi della Sancta Muerte?*

*Perché li hai aiutati a liberare l'idolo maledetto?*

*Doveva restare in terra consacrata,*

*là dove lo aveva sigillato Juan Diaz!*

*Ora deve essere distrutto,*

*prima che sia troppo tardi!*

*Presto, perché stanno arrivando.*

*Sento il loro potere crescere.*

*Mio Dio, come possono essere così forti?*

*Mi schiaccia. Non riesco a pensare.*

*Ma farò quel che devo.*

*Se davvero credi in Cristo Re,*

*se io fallisco, distruggi tu lo Zemi!*

La scrittura è della stessa mano di chi ha scritto sulla copertina del portadocumenti, ma progressivamente sempre più incerta e tremante.

### 1.4 - Investigare sul messaggio

CONTROLLARE LO ZEMI

Gli Investigatori (e in particolare Mazzoleni) potrebbero essere preoccupati dell'integrità dello Zemi, e potrebbero volerlo controllare (o addirittura prelevare, per tenere con sé).

Tutti coloro con cui parlano li rassicurano: la bagagliera di prima classe è chiusa a chiave e sorvegliata giorno e notte.

Se poi vogliono comunque cercare di raggiungerla, viene loro detto che la chiave ce l'hanno solo il capitano e il nostromo, e se chiedono a loro la questione viene rimandata a dopo la cena, visto che è imminente.

## CERCARE IL MITTENTE

La sola traccia concreta che hanno è il fatto che la cartella porta-documenti potrebbe essere stata lanciata dalla terza classe e che chi ha scritto il messaggio è Hispanico. Si tratta però di una traccia labile:

- del loro uomo non sanno altro e non hanno la benché minima descrizione;
- si nasconde tra i 935 passeggeri di classe turistica / terza classe, dei quali quasi la metà sono hispanici;
- è salito a bordo in maniera clandestina, sfruttando ganci nella comunità messicana di New York, e quindi non compare nell'elenco dei passeggeri –scorrendolo Guanuja non troverà alcun nome noto;
- inoltre, al momento non è più nei ponti inferiori, ma si è intrufolato sui ponti superiori e sta facendo la posta alla bagagliera di prima classe.

Detto questo, non bisogna frustrare le eventuali indagini degli Investigatori.

Se ci si mettono di buzzo buono e hanno qualche buona idea (es: Miguel si mescola ai passeggeri di terza classe e fa qualche domanda in giro) possono venire a sapere che il loro uomo è uno spagnolo di mezza età, brezzolato, dall'aria spiritata, con indosso pantaloni e mezzatunica in tela nera tessuta a mano e con un tatuaggio a forma di croce su di una spalla (lo stesso che ha Guanuja).

Se provano a fissare un appuntamento con lui (per esempio, facendo girare la voce che vogliono incontrarlo) prima ottengono che qualcuno accetti di contattarlo per conto loro, fissando l'incontro per dopo-cena, sulla passeggiata tra la terza e la seconda classe (ma ovviamente gli eventi durante la cena rendono la cosa non più attuale) e se invece insistono, vengono a sapere che il loro uomo non si trova più. E' stato visto pregare a lungo e quindi allontanarsi verso i ponti superiori.

Se gli Investigatori (tutti o alcuni) sorvegliano la bagagliera di prima classe (i.e. hanno trovato un motivo più che valido per non partecipare alla cena), non appena inizia la cena potranno assistere all'aggressione del Cristero ai danni della guardia di piantone alla porta della bagagliera.

Se gli Investigatori intervengono, sono loro a fare la differenza (il loro intervento è decisivo per fermarlo / catturarlo), altrimenti è la guardia ad avere la meglio, dato che come hobby pratica la boxe.

A questo punto, l'interrogatorio del Cristero procedere come indicato dopo, con lo stesso esito mortale.

## 1.5 - Procurarsi un abito

Gli Investigatori devono affrontare il problema di trovare un abito adatto alla cena di gala. In realtà è un non-problema (qualsiasi cosa faranno andrà più o meno bene, perché i loro problemi saranno presto molto più gravi), però serve ai fini del punteggio per vedere come i giocatori affrontano la cosa e come la gestiscono a livello di gioco di ruolo.

Chiedi a ciascun Investigatore di indicare con che abito si presenta alla serata di gala.

Ciascuno di loro può scegliere se venire in abiti da esploratore, o cercare di indossare quanto di più simile a un abito di gala possano permettersi.

La contessa Lucilla di Vallemosso nel suo corredo da viaggio ha diversi ottimi abiti da sera di alta sartoria tra cui scegliere.

La giornalista Nadia Moore ha dei buoni abiti, ma niente di elegantissimo: inghiottirà il suo orgoglio per farsi prestare qualcosa dalla contessa?

Il professor Achille Mazzoleni ha un vestito grigio da docente universitario, stropicciato e un po' liso, ma comunque passabile.

Miguel Guanuja è quello messo peggio, dal momento che nessuno dei suoi abiti è minimamente adatto e gli altri non hanno alcunché da prestargli. D'altro canto, i suoi abiti potrebbero con poco impegno passare per "tipici" e "pittoreschi"...

Gli Investigatori potrebbero essere tentati di risolvere la cosa in maniera meccanica, facendo riferimento o all'abilità "Preparazione". Questa abilità serve infatti ad avere equipaggiamento comune che si potrebbe pensare di dover utilizzare nella situazione contingente: se parti per un giro in automobile, hai con te qualsiasi attrezzo per riparare la macchina, una bussola o medicine contro la puntura di insetti, ma non un'ancora da nave o un servizio da tavola in porcellana; e se sei di classe media, non hai con te una parure di

diamanti o un vaso ming. In maniera analoga, nell'equipaggiamento da missione archeologica magari hanno un abito di buona sartoria, ma non uno smoking, che è un abito non comune e molto costoso.

Cercare invece di ottenerlo tramite Reputazione (giocando di ruolo la richiama a un qualche conoscente della contessa) o chiedendo l'assistenza degli inservienti di bordo porta a reperire degli smoking, che però non sono di taglia giusta (in particolare, quello di Guanuja, che è piccolino, gli sta troppo grande) e sono difficili da aggiustare nel poco tempo a disposizione prima della cena.



## 2 - INVITO A CENA DEL CAPITANO

Tutta questa scena serve a:

1. far conoscere alcuni personaggi che gli Investigatori incontreranno nella fase 3;
2. dare degli elementi per fare un po' di gioco di ruolo.

Pertanto, si tratta di una sequenza lineare di eventi e incontri: il tuo compito sarà seguire e dar corda ai Giocatori, adattando i dialoghi a quanto dicono e fanno gli Investigatori, ma saranno loro a dover dare spessore a questa parte.

Fai attenzione a non disperderti troppo: tutta la prima parte non deve portar via più di un'ora.

### 2.1 - Arrivo in sala



*CUST: Il Maître di sala in giacca e guanti bianchi vi squadra da testa a piedi e inarca un sopracciglio, ma non fa commenti.*

*"Prego, da questa parte".*

*Il tavolo del capitano è un tavolo da otto in posizione centrale dalla parte opposta della sala.*

*Passando in mezzo agli altri tavoli notate che tutti, proprio tutti, indossano smoking e abiti da sera: la massima stravaganza che si concedono gli altri passeggeri è al limite indossare smoking bianchi invece che neri. Avete l'impressione che tutti gli occhi della sala siano su di voi, e non potete fare a meno di pensare che il brusio che si sente siano commenti su di voi.*



### Capitano di vascello Giorgio Vandero

nato nel 1875 a Genova.

Ha attualmente 52 anni.

Ha studiato alla Regia Scuola Superiore Navale di Genova, per poi prestar servizio su navi civili della Navigazione Generale Italiana, prima sulla Marco Polo, poi sulla Gorgone, in rotta transoceanica e infine come capitano della Principessa Mafalda, punta di diamante della flotta, ma ormai piuttosto antiquata.

Durante la prima guerra mondiale era tenente comandante sulla nave da battaglia di prima classe Doria (di classe Caio Duilio), ma -complice il blocco dell'Adriatico operato dall'Intesa- non prese mai parte a un combattimento effettivo. Dopo la guerra, è passato alla compagnia Lloyd Sabauda, prima sul Maria Cristina, e ora come capitano della Vittorio Amedeo II, vanto della flotta, seconda solo alla Conte Biancamano, di cui è una copia esatta (ma proprio esatta esatta) a parte il nome...

## 2.2. A cena col capitano

Fornire l'ALLEGATO  
"Disposizione attorno al tavolo"

**COCUST:** *Il Maître di sala fa le presentazioni. "Capitano, gli ospiti d'onore sono arrivati. La Contessa Lucilla Cambiano Dominici di Vallemosso, il professor Achille Mazzoleni, la signorina Nadia Moore e il signor Miguel Guanuja. Illustri ospiti, il capitano **Giorgio Vandero** e il padre gesuita **Pietro Benedetti**. Dovevano essere presenti anche il Barone Giuseppe Maria Rubici e la sua consorte ma porgono le loro più sentite scuse: una lieve indisposizione della signora li ha costretti a dare disdetta"*

Il tanfo malsano che si respira fuori dalla nave ha colpito l'olfatto delicato della baronessa Angela Santina Rubici, e il marito ha preferito restare a tenerle compagnia in cabina.

**COCUST:** *Il capitano chiede quindi l'attenzione della sala:*

**CUST:** *"Buonasera a tutti, un sincero benvenuto a bordo da parte mia e da parte di tutto l'equipaggio della Vittorio Amedeo II, il gioiello della Lloyd Sabaudo.*

*Grazie per aver scelto la nostra nave per questa traversata. Un grazie particolare agli ospiti di preclara fama, la cui presenza ci onora.*

*Da parte mia ho la certezza che la vostra fiducia sarà ripagata da un servizio ai massimi livelli, personale di bordo accuratamente scelto e pronto a rispondere a ogni vostro bisogno, un ambiente cordiale che esprime il meglio della cultura italiana.*

*I bollettini metereologici ci fanno prevedere una traversata tranquilla: arriveremo a Napoli all'alba dell'8 marzo, in perfetto orario, e confido che i piccoli inconvenienti patiti alla partenza si risolvano non appena saremo in mare aperto.*

*E ora, diamo inizio a questa cena inaugurale. Buon'appetito e felice navigazione a tutti!"*

ACHILLE EDOARDO  
MAZZOLENI

NADIA S. MOORE



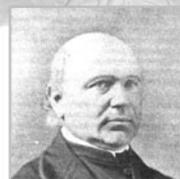
MIGUEL GUANUJA

BARONESSA ANGELA  
SANTINA RUBICI

CAPT. GIORGIO VANDERO



LUCILLA DI VALLEMOSSE



PADRE PIETRO BENEDETTI

BARONE GIUSEPPE  
MARIA RUBICI

COCUST: (dai a Mazzoleni il biglietto in cui nota Anita Florio)



COCUST: *Appena il capitano si siede, un cameriere inizia a servire un antipasto di pesce, presentandolo come acciughe in scabeccio mentre altri due riempiono i vostri bicchieri uno di vino bianco qualità Coronata ligure e un altro di acqua, per poi mettersi con discrezione dietro il tavolo, pronti a riempire di nuovo ogni bicchiere che venga vuotato.*

CUST: *"Mi spiace che il barone Rubici non sia con noi, ci teneva a fare la vostra conoscenza. Purtroppo, quest'aria pesante non giova alla salute, specie se si è di stomaco delicato... ad ogni modo... professor Mazzoleni, mi dice la contessa di Vallemosso che dopo questa spedizione archeologica presto vedremo il suo nome su tutti i giornali del Regno, è vero?"*

Il Custode nella parte del Capitano continua a reggere la conversazione, da buon anfitrione:

- mostra sincero interesse per l'attività dell'archeologo, ma cerca comunque di coinvolgere nella conversazione gli altri ospiti (i.e. gli altri Investigatori). Se però nel complesso si rivelano persone poco interessanti rispetto allo stereotipo salgariano (combattere i Tugs in templi perduti nella giungla) che aveva in testa, si fa progressivamente più freddo;
- parla del più e del meno, in particolare del cibo che via via viene servito o di quanto è bella la Vittorio Amedeo II;
- risponde a eventuali domande sulla nave e sulla situazione, minimizzando e tranquillizzando.

Il Co-custode scandisce l'arrivo delle varie portate (annunciando il nome di ciascuna), cosa che dà il senso dello scorrere del tempo e serve a non far durare troppo la giocata che è solo introduttiva e ambientale. Inoltre fa la parte del Padre gesuita: la cosa fondamentale che deve comunicare è che nella cassaforte della nave c'è una reliquia cristiana.



### **Padre Pietro Benedetti**

gesuita, nunzio apostolico per il Messico nel 1921 e delegato apostolico presso Cuba e Puerto Rico dal 1921 al 1925, anno in cui è diventato arcivescovo di Tiro (*storico*). Teologo, giurista, esperto di arte cristiana, in particolare coloniale, è stato incaricato di tornare in Messico, presso la nunziatura apostolica, con il preciso incarico di salvare le più importanti e preziose reliquie messicane, che si teme possano essere distrutte dal governo anti-ecclesiastico di Calles (*non storico, ma plausibile*).

Sta quindi tornando a Roma portando con sé una gran quantità di pissidi, croci e reliquiari d'oro e argento, con cui ha praticamente riempito la cassaforte della nave (ed ecco perché -anche volendo- i reperti archeologici non possono trovarvi posto).

E' una persona pacata, che soppesa accuratamente le parole.

MENU' (vedi dopo)

#### Antipasti:

- Acciughe in scabeccio (già servito)
- Supreme di Barbio alla Veneziana
- Prosciutto di Parma e Salame di Milano

#### Primo:

- Crema di S.Germano

#### Secondi:

- Salmone al nuoto in salsa Diplomatica con cuori di palma in salsa olandese
- Costata di Bue al Rafano con patate al forno

#### Dessert:

- Soufflè all'Arancio con Malvasia
- Torta di Genova
- Frutta di Stagione
- Caffè Italiano o Americano, servito anche al bar.

## 2.2.1 - Chiacchiere da capitano

## CONVERSAZIONE CON

## LA CONTESSA DI VALLEMOSSO

Come mai ha deciso di finanziare quella spedizione?

E' una cosa che le fa onore e che è quanto mai necessaria: gli europei devono cercare di studiare e salvare quanto più possibile delle antiche civiltà del mondo, prima che esse vadano perse per l'insipienza degli indigeni.

Aneddoto (con un fondo di verità, ma grandemente esagerato): per anni i macchinisti egiziani avevano usato mummie fatte a pezzi per alimentare le locomotive, come alternativa al carbone, prima che una disposizione inglese lo vietasse.

Come mai ha accompagnato di persona la spedizione? La sua famiglia non è in pensiero?

Per quanto sia un po' all'antica, è comunque disposto ad ammettere eccezioni, e trova la cosa apprezzabile: d'altro canto ci sono esempi di donne esploratrici, come Isabella Bird e soprattutto Lady Evelyn Herbert, figlia del conte Carnarvon, che nel 1922 entra per prima nella tomba di Tutankamon.

## CONVERSAZIONI CON

## LA GIORNALISTA MOORE

Lei era una giornalista di cronaca nera, come mai è passata all'archeologia?

Nei giorni prima di salpare il capitano è solito leggere un po' di giornali, per avere il polso della situazione e argomenti di discussione. Nei viaggi precedenti aveva avuto modo di leggere qualche altro articolo della Moore, e ha notato il cambio di soggetto. Tra l'altro, è proprio grazie a quegli articoli che sono stati invitati al suo tavolo.

Devo farle i complimenti per il suo italiano.

Ha dei parenti italiani?

La domanda è innocua, ma potrebbe mettere in difficoltà la giornalista, se non vuole spiegare perché conosca questa lingua. Inoltre, se fa la misteriosa i suoi interlocutori potrebbero pensare che sia perché è affiliata a una delle cinque famiglie mafiose che in New York si contendono il controllo del contrabbando di alcool (alla base di quella che sarà di lì a poco la guerra di Castellammare).

## CONVERSAZIONE CON

## IL PROFESSOR MAZZOLENI

Hanno fatto scoperte interessanti?

Lui in passato aveva seguito con grande interesse le notizie che arrivavano dall'Egitto e le imprese di Ernesto Schiaparelli, come il ritrovamento della tomba della regina Nefertari (1904) e dell'architetto reale Kha (1906) e recentemente si è appassionato ai reportages inglesi sulla scoperta della tomba di Tutankhamon del 1922-23.

Ci sono reperti di valore?

La domanda è fatta per rassicurarli: sottolineerà che la bagagliera di prima classe è sicura quasi quanto la cassaforte della nave. → Approfondire: "La sicurezza della nave"

Ha fatto altre spedizioni nella sua carriera?

Se il professore confessa che non ne ha fatte altre, lui offre delle ancore di salvezza (visto che presume che per un archeologo famoso e non più giovanissimo sia piuttosto umiliante non aver fatto tante spedizioni): è sempre opportuno prendersi il tempo per prepararsi bene; è così difficile trovare finanziatori di questi tempi;...

Ha intenzione di farne altre?

Non ha molto da dire, ma si aspetta che l'archeologo abbia un grande obiettivo a cui tendere: El Dorado, una città perduta nella giungla, qualcosa di grandioso, insomma!

## CONVERSAZIONE CON

## GUANUJA

Signor... Guanua, giusto?... qual è la situazione in Messico?

I giornali americani danno notizie contrastanti: i successi della presidenza Calles, che sta riportando l'ordine dopo la rivoluzione messicana (1917), ma anche le critiche per la legge sullo sfruttamento petrolifero (tolto dalle grinfie delle corporations straniere) e l'appoggio dato ai liberali del Nicaragua contro l'occupazione statunitense.

Come mai ha deciso di seguire il professor Mazzoleni in Italia?

Si aspetta risposte "accademiche", una risposta religiosa lo spiazza, ma dà un assist all'intervento del padre gesuita, v. dopo.

### CHIACCHIERE GENERICHE

#### Qualità del cibo e dei vini

"Abbiamo una scorta di vini italiani, perché - diciamo - negli Stati Uniti non si trova nulla all'altezza... ad esempio, questo è un Coronata Ligure, molto adatto per bla bla bla..."

"Prima di partire siamo riusciti a imbarcare tre buoi appena macellati. Per tutta la traversata avremo carne fresca e un menù sempre variato. Lo chef è un maestro nel bollito misto... mi sono fatto promettere che almeno una volta prima di arrivare ce lo preparerà..."

#### Quant'è bella la Vittorio Amedeo II

>Veloce: "Voi sapete che le navi militari sono le più veloci, anche se hanno un'autonomia ridotta. Ebbene, durante la Grande Guerra ero a bordo della Doria, la nave da battaglia migliore della flotta di Taranto, e la sua velocità di crociera era la stessa che teniamo noi, 21 nodi e mezzo"

>Famosa: "La Vittorio Amedeo II è una nave giovane, ma ha già trasportato molte celebrità. Abbiamo avuto a bordo Luigi Pirandello (2), il drammaturgo, e proprio recentemente Arturo Toscanini (3), il grande direttore. E abbiamo avuto anche star americane: sia il regista John Ford che l'attore George O'Brian... avete visto il loro lungometraggio 'Il cavallo d'acciaio'? (4) E' un western... secondo me però Ford farebbe meglio a dedicarsi ad altri generi, il western non gli è congeniale..."

>Bella: "Siete già stati nella sala fumatori? E' in stile bizantino-moresco... molto particolare. Il lampadario è tutto in vetro di Murano, fatto fare apposta. E le maioliche del caminetto sono tutte dipinte a mano!"

>Potente: "Provate a dire quanti cavalli vapore sviluppano i motori della nave, avanti!"

La risposta è 24.870!

2. Forzatura storica: Pirandello si imbarca sul "Duilio" per assistere alla prima di *Sei personaggi in cerca di autore* a New York, ma lo fa nel 1923, due anni prima del varo della Vittorio Amedeo II.
3. Arturo Toscanini si reca a più riprese negli Stati Uniti, eletta sua seconda patria, dove assumerà la direzione della New York Philharmonic nel 1928.
4. "The Iron Horse", film muto del 1924, con John Ford alla regia e George O'Brian come protagonista è il primo grande successo del regista che diventerà un maestro del genere western.

### RISPOSTE A TEMI SPECIFICI:

#### PUZZA DI PESCE

##### A cosa è dovuta la puzza di pesce?

"Talvolta sottocosta si creano degli accumuli di alghe e pesci morti, un po' come nel mar dei Sargassi, e il loro tanfo ammorbida l'aria per miglia intorno. Quando saremo in mare aperto ci lasceremo tutto ciò alle spalle"

##### E' già capitato altre volte?

"Personalmente non mi era mai capitato, ma ne avevo sentito parlare da altri capitani, anche se di solito su rotte più meridionali".

### SICUREZZA

#### La bagagliera è davvero sicura?

"Capisco i vostri timori, ma vi invito a tranquillizzarvi. La bagagliera è chiusa da porte corazzate a tenuta stagna, le stesse delle paratie di compartimentazione, e solo io e il nostromo - uomo di assoluta fiducia - abbiamo le chiavi. Inoltre, per maggior sicurezza, ho messo un uomo di piantone, a far la guardia alla porta. Quindi non avete davvero nulla da temere"

#### La nave è sicura?

"Non è più il tempo del Titanic... abbiamo il doppio delle scialuppe necessarie ai passeggeri, e la nave è suddivisa in compartimentazioni e può continuare a navigare anche con 3 compartimenti allagati"

### PASSEGGERI DEGNI DI NOTA

#### Ci sono passeggeri particolari?

"Intendete se vi sono celebrità? Beh, abbiamo a bordo Francis Becket, il jazzista. Forse riusciremo a convincerlo a esibirsi con la nostra orchestra. Un paio di attori di Hollywood, Romaine Fielding, e Katherine Corri Harris. Il banchiere Thomas Coan. E poi, beh... voi"

Francis Becket (1897, 31 anni), fratello mai nato del più noto Sidney Becket.

Romaine Fielding (1868, 59 anni) attore (The Eagle Nest) e regista di film muti (ultima opera: *The Man Worthwhile*). Morirà sulla nave, ma diranno che è morto a casa sua di trombosi.

Katherine Corri Harris (1890, 37 anni). Di famiglia agiata, ha recitato in tre soli film, il più famoso dei quali è *The House of Mirth* del 1918. Diranno che muore di malattia, ma è un insabbiamento del fatto che viene fatta a pezzi sul piroscampo.

Il banchiere Thomas Coan è invece un PNG di pura fantasia che passava di lì.

### 2.2.2. - Chiacchiere da prete

Pietro Benedetti sulle prime si tiene sul vago, intervenendo solo sugli argomenti più neutri e restando piuttosto abbottonato: non ha potuto rifiutare l'invito del capitano, ma teme che la sua presenza porti la discussione su temi religiosi, piuttosto scomodi in un'epoca di forte contrapposizione ideologica. Da un lato, per gli italiani il fascismo è ai ferri corti con la Chiesa, e anche se si stanno portando avanti incontri che sfoceranno nei Patti Lateranensi nel febbraio del 1929, ci sono forti motivi di attrito, da una parte e dall'altra, specie per quanto riguarda l'educazione della gioventù e il ruolo dell'Azione Cattolica.

Dall'altro, in Messico la contrapposizione tra cristiani Cristeros e governativi anti-ecclesiastici sta sfociando in una vera guerra.

C'è tuttavia un tema che ritiene essere meno sensibile (o comunque irrinunciabile):

#### LA GUERRA E' SEMPRE SBAGLIATA

La Grande Guerra lo ha dimostrato: con i moderni mezzi di distruzione, combattere è del tutto insensato, perché non è possibile avere la meglio sull'avversario e perché comunque il costo della vittoria è infinitamente superiore a qualsiasi beneficio se ne possa avere. Ritiene che gli stessi Stati europei se ne siano resi conto e che il trattato di Locarno (1925: negoziato tra la Germania e i suoi ex avversari, ha portato alla rinuncia all'uso della forza nelle relazioni reciproche, demandando le contestazioni territoriali a un organismo arbitrale. Lo "spirito di Locarno" sembra preludere al definitivo superamento delle tensioni ereditate dal conflitto) vada in questa direzione.

Prevede un lungo periodo di pace e ritiene l'umanità ormai vaccinata contro la guerra: non ci sarà quindi mai una seconda guerra mondiale, no no no no...

### 2.2.3- Menù della cena

Ogni 2-3 minuti, quando la conversazione conosce una pausa o un cambio di argomento, il **COCUST fa arrivare un nuovo piatto**, presentato dai camerieri.



#### ANTIPASTI

1) Acciughe in scabeccio servite con Coronata Ligure (già portate)

Piatto tipico genovese: frittura di pesci poi bagnata in aceto bollente e lasciata marinare un giorno, servita fredda.

2) Supreme di Barbio alla Veneziana

Polpette di forma allungata in crema di pesce (pesce di fiume, oggi chiamato Barbo)

3) Prosciutto di Parma e Salame di Milano serviti con vino Valpocera Rosato

Affettati misti italiani.

#### PRIMI

4) Crema di S.Germano

Crema di piselli, con crostini

#### SECONDI

5) Salmone al nuoto in salsa Diplomatica con cuori di palma in sala olandese, servito con vino Vermentino di Gallura

Tranci di salmone fritti nel burro accompagnati con una salsa di besciamella con panna e uova.

NdNR: Questo menù è tratto da un vero menu effettivamente servito sulla Conte Biancamano...

A questo punto, il capitano viene chiamato fuori sala. V. dopo.

## 2.3 - Capitani che vanno, fanciulle che vengono

COCUST: *Un marinaio si avvicina e dà un biglietto al capitano (dare un foglietto qualsiasi)*

CUST: *"Scusatemi un attimo... una comunicazione urgente"*

Leggere rabbuiandosi progressivamente

*"Signori, è destino che questa cena non debba procedere regolarmente. Ci sono alcune questioni operative che richiedono la mia presenza sul ponte di comando. Niente di cui preoccuparsi, ma comunque di una certa urgenza. Vogliatemi scusare, tornerò quanto prima"*

Il capitano non spiega di cosa si tratti (resta sul vago), non si mette a discuterne con gli Investigatori (rendendo quindi inapplicabili abilità investigative) e chiede di non essere seguito: tornerà subito.

E comunque, seguirlo non porta a nulla, perché il capitano ovviamente va in una zona della nave off-limits per i passeggeri e sorvegliata dai marinai della nave.

Il peso della conversazione ricade sul **padre gesuita**. Dopo un momento, tuttavia, li raggiunge al tavolo **Anita Florio**, che cerca di baccagliarsi il professor Mazzoleni.

Mentre il Co-custode porta avanti la parte del gesuita (che ora regge il peso principale della discussione), la scansione delle portate e la parte di Anita sono svolte dal Custode.



### 2.3.1 - Padri gesuiti chiacchieroni

A questo punto, Pietro Benedetti ha ormai inquadrato i suoi commensali (a meno che gli Investigatori non siano stati più che sulle loro) e quindi si arrischia a toccare qualche argomento più sensibile.

#### REPERTI E RELIQUIE

COCUST: *"Ditemi, professore, i reperti sono tutti di cultura pre-colombiana o ci sono anche manufatti spagnoli?"*

Il padre gesuita afferma di essere un appassionato di arte sacra meso-americana e di essere interessato alla cosa perché le opere d'arte cristiane del Nuovo Mondo sono rare e di questi tempi minacciate dall'anti-clericalismo che va diffondendosi. Ad esempio, i reliquiari vengono sovente distrutti, proprio per contrastare il culto delle reliquie.

Lui sta portando in salvo una tra le principali reliquie messicane: la **stauroteca dell'Addolorata**, contenente un frammento ligneo della Vera Croce, l'unica che era presente al di là dell'Oceano. E' un esempio di arte cristiana coloniale, in oro e rubini che si dice che un tempo fossero parte del copricapo di Ahuitzotl (il predecessore di Montezuma II, imperatore azteco), di valore inestimabile.

Ma adesso è al sicuro nella cassaforte della nave.

Questa è un'informazione importante perché la reliquia è uno dei modi che possono essere usati per consacrare la terra in cui seppellire lo Zemi.

#### ZEMI

COCUST: *"Ho letto che avete trovato un idolo pagano. Finalmente la smetteranno di accusare la Chiesa di averli distrutti tutti!"*

Vuole essere una battuta. Se volge in polemica, difende il punto, sottolineando come fossero in effetti fulcro di superstizioni ridicole.

COCUST: *"C'è da dire che quegli idoli alimentavano negli indios le più nocive superstizioni. Ancora recentemente, durante la guerra civile c'era chi diceva di conoscere antichi riti magici che gli avrebbero dato la vittoria. Se gli indios avessero davvero avuto simili magie le avrebbero usate per evitare di essere sottomessi dai conquistadores, no? Superstizioni insensate!"*

### 2.3.2 - Fanciulle intrigate

A metà del discorso del padre gesuita, i camerieri portano e presentano un secondo di carne:

6) Costata di Bue al Rafano con patate al forno accompagnato da vino Dolceacqua

Poi, Anita Florio si fa coraggio e si avvicina al tavolo.

CUST: *"Permette? Sono Anita Florio. Mi scusi se la importuno, professore, ma ho tanto sentito parlare di lei, e non ho resistito alla tentazione di incontrarla"*

*"Nel corso dei miei viaggi è nata in me la passione per l'archeologia... e appena ho saputo che a bordo c'era un famoso archeologo, non ho resistito... spero che non mi consideri importuna..."*

#### ARCHEOLOGIA

*"Oh sì, trovo così affascinante l'archeologia. Tutte quelle ossa morte e sepolte che aspettano solo qualcuno che le tiri fuori dal terreno. Invidio quelle persone che riescono a ricostruire gli scheletri e immaginarsi una creatura intera"*

Ma è paleontologia, non archeologia

*"Oh, ma non sono la stessa cosa? Scavare nel terreno, trovare reperti, che siano antiche civiltà o animali ormai scomparsi. La mia soddisfazione sarebbe massima!"*

Antiche civiltà

*"Certo, le antiche civiltà sono affascinanti. Tutte quelle mummie con maschere d'oro e tombe imponenti. E poi il deserto è un luogo che mi ha sempre affascinato"*

Se il professore parla di archeologia precolombiana - la signorina non sa niente, ma si convince con grande velocità e cerca di mostrarsi informata

*"E... mi scusi, ma cosa si intende per precolombiana?"*

*"Oh, quindi siete stati a scavare in America? Sa, non ci avevo mai pensato. Ma dev'essere un posto davvero affascinante dove fare delle ricerche. Così poco conosciuto"*

*"E lì -no?- che si dice ci sia una città tutta d'oro? La Dorata....La Dorada... (El Dorado)*

#### RIVALITÀ

Anita non aveva capito che la contessa viaggiasse con l'archeologo (vista la differenza di abito e di stile, credeva fosse solo un'altra invitata al tavolo del capitano, come il gesuita), ma quando se ne rende conto non ne è affatto contenta: la vede come una possibile concorrente nella conquista del suo "amato".

Farà quindi leva sulle sue qualità positive (è più giovane, più carina e -spera- più simpatica, visto che non è in una posizione di forza economica come invece la contessa) e cercherà di proporsi come assistente che lo accompagna sul campo e segue tutte le questioni ordinarie, poco degne di una persona altolocata come la contessa di Vallemosso, che potrà invece comodamente stare a casa e godersi la gloria senza dover patire i rischi e gli incomodi del lavoro sul campo. Certo.

*"Davvero lei partecipa alle spedizioni?! La ammiro molto: è una cosa molto coraggiosa per una donna della sua età"*

Parallelamente, cerca di rompere o almeno allentare il legame tra i due, suggerendo alla contessa l'opportunità di finanziare altre imprese, in modo che il professore non debba più dipendere dalla donna.

*"E ora che questa impresa è finita, ha già deciso quali altre imprese finanziare? Ho sentito dire che il Ministero per le Colonie vuole iniziare degli scavi nelle colonie, sia in Libia che in Eritrea e cerca patrocinatori..."*

*"Finanziare di nuovo il professor Mazzoleni?! Ma ormai, visto il suo successo, potrà mantenersi completamente grazie a finanziamenti statali, no?"*

### CIVETTERIA

In ogni caso, al di là dei suoi piani e dei suoi argomenti di discussione, Anita Florio cerca di stare con il professore, invitandolo agli eventi cui vorrebbe partecipare lei, cercando di farsi invitare agli eventi cui partecipa lui, e –nel caso non sia possibile- cercando di farsi trovare “casualmente” nel posto in cui lui si trova.

*“Uscite? Vi accompagno... ho proprio bisogno di prendere un po’ d’aria...”*

*“Stasera venite anche voi alla serata danzante? Dicono che dopo un primo concerto di musica classica suoneranno anche dello swing... l’ho potuto sentire a Philadelphia, ed è veramente trascinate...”*

*“Andate <posto qualsiasi>? Oh, mi piacerebbe molto unirvi a voi... mio zio è una persona stupenda, ma si rifiuta sempre di accompagnarmi a cose simili... il massimo del divertimento per lui è starsene nella hall di un albergo a leggere giornali, fumare la pipa e sorseggiare whisky”.*

*“Per domani avete già fatto dei programmi? Potremmo andare a veder sorgere l’alba sulla passeggiata di prua... dicono sia uno spettacolo fantastico!”*

### ATTENZIONE!

E’ una rampolla di una famiglia alto-borghese, allevata alla scuola di buona creanza sabauda, quindi i suoi tentativi di seduzione nei confronti del professore non assumono mai toni sguaiati o indecenti. Non cerca di portarselo a letto, non gli sbatte in faccia il suo decolté, non pronuncia doppi sensi e se i suoi vezzi incontrano una risposta positiva, si nega e si fa desiderare. Il massimo cui può arrivare il professore, e solo dopo assillante corteggiamento e dichiarazione d’amore imperituro, è un casto bacio. Questo è Cthulhu, non Pulp Fiction.



### Anita Florio

È una ragazza che non sa bene cosa vuole, ma lo vuole fortemente. Ha appena completato, in compagnia di uno zio succube dei suoi capricci, una sorta di “Grand Tour” di tre mesi attraverso Francia, Inghilterra e costa orientale degli Stati Uniti, nel quale i genitori speravano trovasse un marito, visto che il suo carattere bizzoso e le sue stranezze hanno allontanato tutti i possibili pretendenti nella sua cerchia sociale. Se ne sta tornando a casa con la ferma convinzione di diventare archeologa e studiare i dinosauri, avendo gioiosamente confuso archeologia e paleontologia.

Quando ha saputo che a bordo c’era un archeologo ha deciso che doveva assolutamente conoscerlo, e quando ha visto che era anche un tipo non troppo vecchio e piuttosto carino, ha deciso di prendere due piccioni con una fava, e tornare a casa con un marito che la portasse con sé a fare archeologia. E’ quindi decisa a mettere in campo tutte le sue arti femminine, nel tentativo di attirare la sua attenzione e conquistare il suo cuore.

Per quanto riguarda lo **zio Emilio Florio**, è una brava persona, un gioviale rappresentante di commercio che ha fatto fortuna e che si è da poco ritirato dagli affari, e prova un sincero affetto per Anita: tuttavia, dopo tre mesi di capricci non ne può più. Se la ragazza ha deciso assillare qualcun altro, lui accetta la cosa come un dono del cielo, la possibilità di tirare un po’ il fiato. E se poi fosse la volta buona che la ragazza riesce a trovarsi un marito, meglio ancora: missione compiuta, e tanti auguri al malcapitato.

## 2.4 - Il ritorno del capitano

*COCUST: Dopo neanche dieci minuti il capitano ritorna al tavolo, ma non si siede.*

*CUST: "Contessa di Vallemossa, Professor Mazzoleni, temo che il motivo per cui mi sono assentato alla fine riguardi anche voi... devo chiedervi di interrompere la cena prima del dessert, ma vedrò di fare piena ammenda appena risolta questa faccenda..."*

Se chiedono lumi:

*"Niente di grave, non voglio allarmarvi... un passeggero ha cercato di entrare nella bagaglia di prima classe, naturalmente senza riuscirci, ed è stato immediatamente bloccato e posto agli arresti. Si tratta di un lunatico e ha dato in escandescenze, continuando a ripetere che c'è non so quale pericolo a bordo... confesso che non siamo riusciti a capire molto, perché mescola l'inglese con lo spagnolo e altre lingue ancora. Sicuramente sono semplici farneticazioni, ma sarei più tranquillo se poteste parlare con lui e cercare di capirne di più..."*

Se chiedono ulteriori chiarimenti:

*"Continua a ripetere che i vostri reperti sono malvagi, che c'è qualcosa a bordo che distruggerà la nave e che siamo tutti condannati... però quando chiediamo di spiegarsi meglio, passa alla lingua messicana, e nessuno degli ufficiali la parla... così ho pensato a voi... mi spiace di darvi questo incomodo, ma d'altro canto credo possa interessare anche voi capire perché ce l'ha tanto con i vostri reperti..."*

*"Spero ci vederemo dopo... io andrò in sala da ballo..." dice Anita Florio, per poi tornare al suo tavolo.*

Se qualcuno degli Investigatori resta al tavolo, potrà chiacchierare del più e del meno con il gesuita, mentre serviranno le ultime portate e il dolce:

- 7) Soufflè all'Arancio con Malvasia
- 8) Torta di Genova
- 9) Frutta di Stagione
- 10) Caffè Italiano o Americano

## 3 - IL PAZZO SABOTATORE

### 3.1 - Colloquio con il pazzo

*Il capitano vi guida attraverso le nave fino all'ufficio del commissario di bordo.*

(v. percorso qui a fianco)

*Nella prima cella c'è un uomo in abiti dimessi, inginocchiato a terra, le mani legate dietro la schiena, che borbotta frasi sconnesse tra sé e sé, sotto lo sguardo severo e imbarazzato di due marinai grandi e grossi evidentemente a disagio.*

Cosa dice?

*CUST: Parla un qualche dialetto messicano*

*COCUST: "Al di là del tempo e dello spazio, sta giungendo... è questo il tempo... è qui che avverrà... che sta avvenendo... qui e ora..."*

*CUST: A un gesto del capitano, i due lo prendono per le braccia e lo costringono ad alzarsi in piedi. L'uomo ha il viso contratto e stravolto e un filo di bava a un angolo della bocca. I suoi occhi vagano assenti, poi improvvisamente si dilatano quando vi vede.*

*COCUST: "Usted... Voi! Voi l'avete portato a bordo. Locos! Sull'acqua... lo avete portato sull'acqua... nave in pericolo... tutti in pericolo... è fonte di grande male!"*

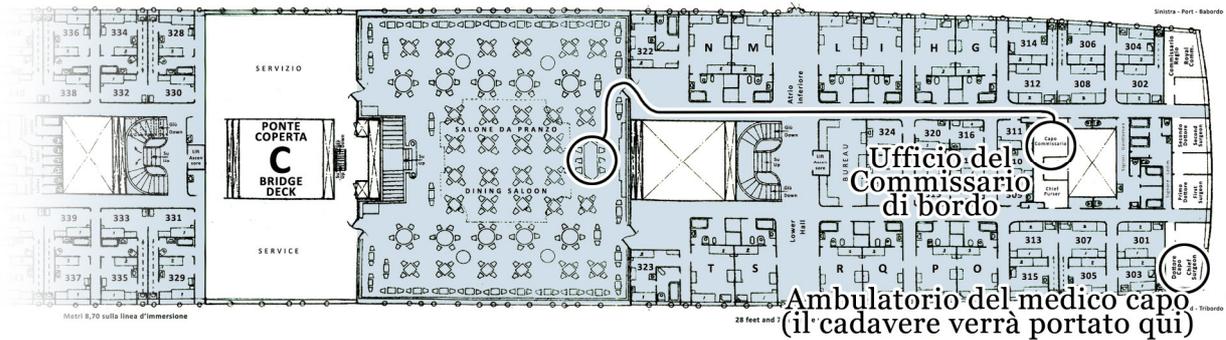
*CUST: Parlare inglese gli riesce difficile, e dopo un momento passa a un qualche dialetto messicano, che tuttavia chi di voi parla lo spagnolo riesce a comprendere abbastanza chiaramente.*

*COCUST: "L'avete portato a bordo, e ora giungeranno da al di là del tempo e dello spazio... il tempo della distruzione è ora... inizia ora, proprio perché è di nuovo sull'acqua. E' libero, maledetti pazzi! L'avete liberato! E lui ci incatenerà tutti... ci incatenerà al nostro destino... lo porterà a compimento. Lega e libera... Lega e libera..."*

Il pazzo farnetica senza controllo: il COCUST continui a parlare a ruota a libera, facendo all'uncinetto questi pochi concetti:

- lo avete liberato quando l'avete portato sull'acqua
- lui potrà distruzione
- è giunto il tempo della distruzione
- loro stanno arrivano da al di là del tempo e dello spazio

# Avventura da torneo per "Sulle tracce di Cthulhu"



## Chi sei?

*"Io sono un Custode... ma ho fallito! Abbiamo fallito. Non abbiamo più creduto, abbiamo dimenticato, ci siamo persi. Abbiamo combattuto una guerra inutile, e il Nemico ha vinto. Solo quanto lo avete estratto dalla terra, ho creduto. Ed era troppo tardi. Ora è libero... il tempo della distruzione è arrivato!"*

Non ha documenti con sé e non si riesce a risalire alla sua identità. E' salito a bordo da clandestino, non è registrato da nessuna parte e non faceva parte di alcun gruppo.

Indossa camicia e pantaloni in tela grossolana, tessuta a mano, e sotto la camicia ha tre **medaglioni**, uno della Vergine di Guadalupe, uno di Cristo Re, e uno di san Juan Diaz (l'uso di Teologia rivela che non è un santo canonizzato). In quest'ultimo c'è una preghiera di esorcismo, che può essere trovata se gli Investigatori dichiarano di esaminare i medaglioni o se spendono un punto in un'abilità investigativa correlata (ricordano che medaglioni di quel tipo possono avere scomparsi sul retro).

Fornire l'ALLEGATO  
"Sigillo di Juan Diaz"

I medaglioni possono essere usati per consacrare la terra in cui seppellire lo Zemi. V. dopo.

## Chi hanno liberato?

### Cosa avrebbero portato a bordo?

*"Lo Zemi! Era perduto... nascosto... sigillato... e voi l'avete liberato! L'avete portato sull'acqua! E' malvagio, malvagio è il suo potere! Grande e malvagio! Deve essere distrutto! Subito! Subito, o siamo persi! Loro stanno arrivando, e con loro giunge la distruzione... la fine di tutto... è stato predetto..."*

## Chi sta arrivando?

*"I discepoli di Mictlantecuhtli, di Kisin Ah Puch, di Coqui Bezelay, di Guatza, di Juracán... La Sancta Muerte! Vengono per lo Zemi, per dare inizio al tempo della distruzione!"*

*"È tutto previsto... al di là del tempo e dello spazio... stanno arrivando... è giunto il loro tempo, ora che lo Zemi è libero... dovete distruggerlo!"*

Sono rispettivamente nomi del dio della morte per le culture Azteca, Maya, Mixteca, Zapoteca e Taino.

Insiste sul distruggere perché in effetti non sa che non è possibile farlo: molte delle conoscenze sacre in merito sono state distrutte nei secoli e in particolare negli anni della rivoluzione.

## Chi porterà distruzione?

*"Lo Zemi... gli Dei della Morte che attendono... è giunto il loro tempo... lo Zemi è libero, e loro verranno per lui... lo Zemi lega e libera... distruggeranno noi, la nave e poi tutto il mondo... è il tempo della fine... sta arrivando... è arrivato... arrivano... dovete distruggerlo prima che avvenga quanto è stato predetto!"*

## Cosa è stato predetto?

*"La fine! Il tempo della distruzione! La distruzione di tutto!"*

Dopo 2 domande, l'uomo ha **un'ultima crisi**.

*"Loro stanno arrivando! Le stelle brillano propizie, e lo Zemi è libero! Stanno arrivando! Fermateli! Fermateli!"*

CUST: Diventa tutto rosso in viso, gli occhi sembrano uscirgli dalle orbite, poi si contrae in uno spasmo e con un ultimo rantolo perde conoscenza e si affloscia.

Il COCUST si affloscia sul tavolo da gioco.

I marinai lo lasciano scivolare a terra. Dopo un momento di indecisione, uno si china a tastare il collo e sbianca: "E?... è morto"

Il medico della nave arriva subito, visita l'uomo e diagnostica che la morte è avvenuta per colpo apoplettico, dovuto all'eccessivo stress.

## 3.2 - Cosa succede dopo

*"Signori, sono... sono senza parole. Mi scuso per avervi coinvolto. Non pensavo potesse avere un esito così... così tragico. Direi che è chiaro che si trattava di un pazzo farneticante, e che la sua pazzia lo ha ucciso. Sono stato poco saggio ad esporvi a una esperienza così spiacevole. Spero nel corso del viaggio di avere occasione di farmi perdonare"*

Il capitano è mortificato e grandemente spiaciuto di aver coinvolto passeggeri "famosi" in un incidente così increscioso. Cercherà di ovviare mostrandosi impeccabile:

- fa avviare un'indagine discreta (interrogando i passeggeri della terza classe e facendo effettuare un'autopsia al primo medico della nave), e promette di tenere gli Investigatori al corrente dei risultati;
- raddoppia la sorveglianza alla bagagliera di prima classe, con due guardie sempre presenti giorno e notte, e dichiarando che terrà la chiave sempre con sé, in un posto sicuro.
- invita gli Investigatori al bar e insiste per averli a cena anche il giorno dopo –per poter godere di una vera cena come si deve, senza interruzioni, incidenti e defezioni.

Cerca di rassicurare gli Investigatori (attribuendo un loro eventuale nervosismo allo spettacolo cui hanno assistito) e chiede loro cortesemente di non far parola a nessuno di quanto è avvenuto, per non turbare gli altri passeggeri e diffondere timori immotivati. Quindi lascia gli Investigatori al bar e torna in plancia.

Quando il professor Mazzoleni tornerà sui ponti di prima classe sarà immediatamente raggiunto da Anita Florio che rinnova il suo invito alla sala da ballo.

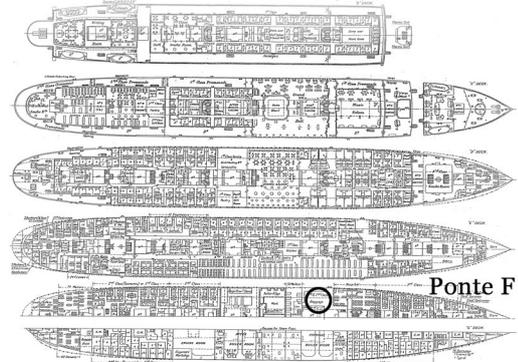
## 4 - VARIE ED EVENTUALI

Cosa succede poi dipende strettamente dalle azioni degli Investigatori. Tuttavia, prolungare troppo oltre la prima parte dell'avventura risulta inutile, visto che il suo scopo è stato raggiunto: l'ambientazione è stata introdotta, gli Investigatori hanno avuto modo di fare un po' di gioco di ruolo e hanno conosciuto i PNG principali con cui interagiranno nella fase 3, il pazzo ha dato loro le poche informazioni superficiali che servono a metterli sull'avviso senza tuttavia rivelare troppo.

Non ci sono altre informazioni significative che possono raccogliere, nessuna delle azioni che possono compiere avrà davvero rilevanza. Quindi lascia fare loro un paio di cose (tanto per non farli sentire sballottati in un canalone) e poi –specie se non sanno decidersi o se sono già in ritardo sulla tabella di marcia- → BUIO.

## 4.1 - Andare alla bagagliera

Si trova due ponti più in basso, accessibile tramite le scale di servizio.

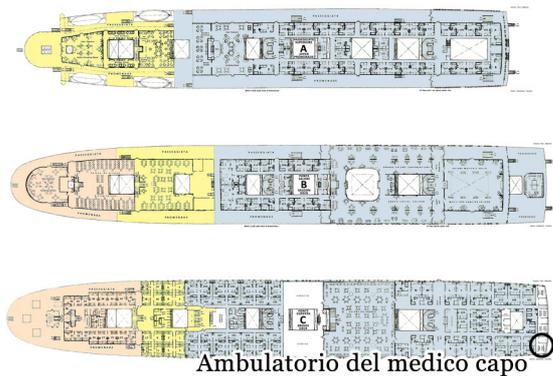


Potrebbero voler controllare che all'interno sia tutto a posto; voler esaminare i reperti (e in particolare lo Zemi) per vedere se ci sono cambiamenti o indizi che emergono a una più profonda analisi; spostare lo Zemi altrove –per esempio, nelle proprie cabine- o addirittura cercare di distruggerlo, in barba ai propri background personali.

Sono tutte scelte giuste, comprensibili e sensate, però non vogliamo che i boicchi abbiano lo Zemi in mano loro, quindi non deve essere recuperato dagli Investigatori.

Se si sono divisi, date la priorità all'altra linea d'azione (chi segue questa tragiversi e prenda tempo: la chiave ce l'ha il capitano, etc) e poi quando arrivano davanti alla porta della bagagliera, → BUIO.

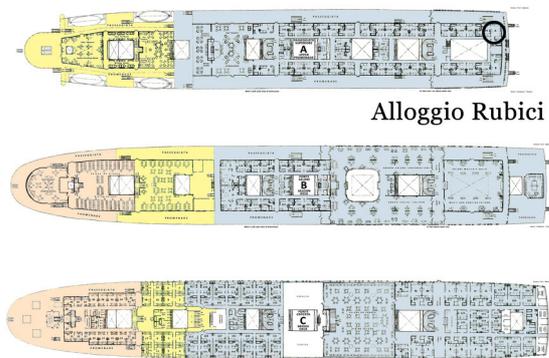
## 4.2 - Esaminare il cadavere del pazzo



Dal momento che il capitano si sente colpevole di averli coinvolti, sarà disponibile a venire incontro a richieste motivate degli Investigatori. Pertanto avranno il permesso di accedere al cadavere, spostato provvisoriamente in ambulatorio, e frugarlo, trovando i medaglioni sacri di cui si è parlato sopra.

Non c'è null'altro da ricavare da ciò.

## 4.3 - Controllare lo stato di salute dei baroni Rubici



La famiglia Rubici (di cui fanno parte anche due bambini: Pietro Maria e Gaspare Maria) occupa la suite A, sul ponte A (passeggiata superiore).

Nel percorso per andare da loro, gli Investigatori avranno probabilmente modo di notare una delle stranezze descritte al punto successivo (4.4)

Il barone accoglierà visite sulla porta, apprezzando al gentilezza degli Investigatori, che si sono premurati di venire a informarsi, ma scusandosi di non poterli fare entrare: la baronessa sta finalmente riposando e non vuole disturbarla. Si trattava solo di una maldisposizione passeggera, legata all'aria malsana della costa, e confida che un buon sonno sia sufficiente a farle guarire del tutto.

E' del tutto sincero.

## 4.4 - Altro

Andare a ballare con o senza Anita Florio; cercare di far conoscenza con gli attori e le persone famose di cui si è parlato durante la cena; curiosare in giro;... ogni altra linea di azione dà risultati scarni (a meno di idee geniali, non hanno molti elementi su cui lavorare, e non ci sono persone davvero informate su quello che sta succedendo, dalle quali ottenere informazioni).

Nel corso del loro spostamento attraverso la nave potrebbero però notare altre stranezze:

1. per quanto siano ormai in mare aperto, il **fetore di pesce e alghe marce** non accenna minimamente a diminuire, a differenza di quanto aveva previsto il capitano;
2. se escono su di una passeggiata, potranno notare che il mare è in piena bonaccia e il cielo limpido e terso, con le stelle che brillano luminose e nette (cosa ancora più suggestiva se salgono sul ponte lancia o comunque su di una passeggiata scoperta, magari su richiesta di Anita Florio a caccia di un momento romantico): tra queste, brilla in maniera innaturalmente luminosa la **stella Alpha Aurigae** -la più luminosa della costellazione dell'Auriga. E poi, quando la stanno guardando con particolare attenzione → BUIO.
3. se si sporgono dalla murata e guardano il mare, avranno l'impressione di vedere delle **ombre informi sotto la superficie**, ma si tratta semplicemente di loro suggestione, certo;
4. se parlano con qualcuno, questi si lamenterà di essere andato a dormire presto perché molto stanco, ma di aver avuto un terribile **incubo molto vivido** (qualcosa, un gigantesco uomo nero, lo inseguiva per tutta la nave, inarrestabile, e quando lo raggiungeva gli strappava il cuore dal petto) e star andando a bere qualcosa di forte per riprendersi.

→ **BUIO**

Passate alla Parte 2.

## 1° marzo 1522 : DANIBAAN

## 5 - AGNIZIONE

**Sono Altrove,  
dentro corpi non loro,  
mutilati e immersi nell'Orrore!**

Questa seconda parte dell'avventura  
deve durare al massimo **2 ore e mezza**

**COSA È SUCCESSO:**

Il piano dei Boicchi (sacerdoti) Tainos era di prendere il controllo del corpo di qualche conquistador entrato in contatto con il Primo Zemi e usare i corpi degli invasori vicini ad esso per eseguire il rituale di risveglio degli Antichi e spazarli via.

Hanno quindi celebrato un sortilegio assai complesso, noto come "Rituale del Ladro di Anime" che permette di scambiare la propria anima con quella della vittima del rituale, di fatto ottenendo il controllo del suo corpo. In questo rituale (che richiedeva le preghiere di sessanta volte sessanta fedeli, cuori freschi di vittime sacrificali e la luce della stella Cupra) hanno usato anche (a) un simulacro dello Zemi per effettuare lo scambio non con qualcuno presente, ma con qualcuno nei pressi dello Zemi originale, superando le barriere del tempo e dello spazio; e (b) un rituale di automutilazione che ha permesso loro di ottenere le conoscenze superficiali di coloro che avrebbero controllato, per poter parlare la loro lingua, conoscere le loro usanze, saper usare i loro strumenti.

Quello che non potevano sapere è che il Primo Zemi era sigillato in un luogo che ne negava i poteri, e quindi il rituale ha fatto effetto solo quattro secoli dopo, quando il feticcio portato in mezzo al mare, è tornato attivo. Gli indios si sono scambiati con gli Investigatori, alle soglie del Novecento, e gli Investigatori si sono ritrovati nei corpi dei sacerdoti del Cinquecento!

Quindi i PG si risvegliano nell'edificio J di Monte Alban, in una penombra illuminata solo dalla luce della stella Capella (Cupra per gli zapotечи). Sono vestiti di abiti di piume e corda, coperti di sangue, mutilati, con in mano un cuore umano, e in un corpo che non è il loro. Attorno ci sono i cadaveri di quattro disgraziati a cui è stato strappato il cuore (magia del sangue). Davanti a loro c'è un simulacro dello Zemi (un altro, simile ma non uguale) bruciato insieme con le parti dei loro corpi che erano state mutilate.



## 5.1 - Il risveglio

Dai a ciascun investigatore una copia dell'agnizione, piegata in modo che di volta in volta si possa leggere un solo paragrafo per volta. Spiega loro che devono leggere in silenzio: quando terminano un paragrafo mettono una mano sul tavolo, quando tutti hanno la mano sul tavolo possono leggere la parte successiva.

1) Galleggi senza peso in una nera oscurità in cui brilla un'unica stella, fredda e remota. Sai che si tratta di Alfa Aurigae, anche se non sapresti dire perché ne sei convinto. Improvvisamente hai la sensazione di precipitare verso di essa. Cadi per un tempo che ti sembra infinito, ma poi la sensazione cessa di colpo, lasciandoti stordito. La stella continua a brillare lontana, ma l'oscurità lentamente diventa una penombra popolata di ombre, forme, oggetti.

2) Sei in una vasta stanza con una feritoia nel soffitto attraverso cui brilla la stella, ora più sbiadita contro un cielo che prelude all'alba. Nell'aria c'è un forte odore di fumo, e un fuoco morente ti permettere di scorgere le sagome di altre persone: tre sono vicine a te, inginocchiate come te attorno al fuoco, mentre altre sono adagiate contro le pareti. Sulle prime pensavi fossero i tuoi colleghi, ma quando -con un certo sforzo- riesci a mettere a fuoco il volto di quello di fronte a te, ti rendi conto che è un indio, con un copricapo di piume multicolore e il volto tirato segnato da tatuaggi, scarnificazioni, orecchini e spilloni d'oro.

3) Inizi a sentire un dolore sordo alla mano sinistra, che cresce progressivamente d'intensità ma che porta con sé una maggiore lucidità di pensiero. Abbassi lo sguardo, e l'orrore ti paralizza, mentre la tua mente fatica ad accettare quello che vede: a mano non c'è, il braccio è mutilato, troncato all'altezza del polso e avvolto in stoffa intrisa di sangue!

4) Lo shock ti ha impedito di notarlo subito, ma improvvisamente realizzi che il tuo corpo è strano. Sei seminudo, con indosso solo un gonnellino di piume multicolore e pesanti collane e bracciali d'oro lavorato a filigrana, e puoi così vedere che la tua pelle è scura, le braccia e le gambe corte, con muscoli duri e nervosi. Sei sporco di sangue rappreso, più denso e abbondante sul braccio destro, e nella mano destra tieni un cuore, freddo e viscido di sangue nero. Per la sorpresa, apri la mano, e il cuore cade a terra, rotolando a fianco di un affilato coltello di ossidiana incrostato di sangue e fermandosi nei pressi del fuoco, e lì vedi, carbonizzato e circondato da ossa umane annerite, uno Zemi semi- sepolto dalla cenere.

Da qui in poi, proseguire con le descrizioni in base alle azioni degli Investigatori, lasciando loro tempo di giocare di ruolo la scena.

Quando i giocatori si sono ripresi (non prima, per non rovinare l'agnizione con dei regolismi anticlimatici) fai effettuare un test di Equilibrio Psichico difficoltà 4, per una perdita di 5 punti.

Se non si riprendono e giocano la scena con eccessivo incasinamento, dimenticando quelle parti di background che possono giustificare una qualche forma di superamento dello shock da parte degli Investigatori, dai loro bigliettini con indicazioni su come affrontare positivamente la cosa (v. qui a fianco)

Per la descrizione di cosa vedono e l'inizio vero e proprio della fase, vai a pag. 34

PROFESSOR MAZZOLENI - è una situazione orribile e assurda, ma l'assurdo è tale solo finché non si trova una spiegazione. Ci deve essere una spiegazione, e se c'è una spiegazione c'è anche una soluzione! Devi trovarla!

CONTESSA DI VALLEMOSSA - respira, come dicevi di fare ai soldati traumatizzati. Ora sai cosa provavano di fronte all'orrore delle trincee: dimostra di avere la loro stessa forza d'animo!

NADIA MOORE - davanti all'orrore come quando eri bambina, impotente e paralizzata. Ma poi ti tornano in mente le parole della tua Madre Spirituale: " Nella vita ti attende una gran prova, ma se la supererai la tua luce risplenderà come una stella..."  
E' questa la prova! e tu la supererai

GUANUJA - se anche tutto crollasse, la tua fede resterebbe salda. Niente potrebbe farla crollare! Quindi, aggrappati ad essa e affronta questa nuova prova che Satana ti ha imposto!

## Situazione politico militare della regione

(in stile normale la parte storicamente vera, in corsivo la parte inventata. Folle, vero?)

Hernán Cortés è sbarcato il 21 aprile 1519 sulle coste del Messico. *La sua venuta ha scompaginato nuovamente i piani dei Boicchi Tainos, che hanno a malincuore lasciato la costa, dove maggiore era il potere di Tlagon e sono rifugiati all'interno. Saputo che Cortés stava marciando al nord contro l'Impero Azteco, si sono diretti verso la Sierra Madre Meridionale.*

*Qui hanno cercato un santuario di grande potere, che consentisse loro di effettuare il Rituale del Ladro di Anime, e lo hanno trovato in Danibaan, luogo di culto sotto controllo del grande re zapoteco Cosijoeza. Il re tuttavia è un devoto seguace di Quetzalcoatl, li tratta con freddezza e li allontana dalla sua corte di Zaachila.*

*I Boicchi allora si rivolgono ai vicini Mixtechi, meno saggi e più sensibili alle lusinghe dei poteri oscuri dei Tainos. Tramano nell'ombra, corrompendo menti e cuori e nel tardo autunno del 1519 scatenano una **guerra tra zapoteci e mixtechi**, un tempo alleati: nel nord Dzahuindanda, re di Achiutla, contende a Cosijoeza la Grande Valle di Hauxyacac, mentre a sud Coaxintecuhlli, potente re di Tututepec tiene a bada Cosijopii, figlio di Cosijoeza e re di Tehuantepec, che stava cercando di venire in soccorso al padre. La guerra di protrae per tutto il 1520 e metà del 1521 e volge a favore dei Mixtechi che occupato Hauxyacac, il vicino santuario di Danibaan e giungono a conquistare la stessa Zaachila. *A quel punto i Boicchi si disinteressano alla guerra e si dedicano a fare proseliti e preparare il complesso rituale, reso ancora più difficile dal fatto che il santuario non è dedicato a Tlagon.**

Cosijoeza a quel punto decide di chiedere l'intervento di Cortés, che nel frattempo ha abbattuto l'Impero Azteco. Da tempo il figlio Cosijopii era stato avvisato dall'Oracolo di Quetzalcoatl dell'arrivo degli spagnoli e di come non sarebbe stato possibile opporsi ad essi: saputo dello sbarco di Cortés, i due re avevano quindi deciso di sottomettersi e avevano mandato ambasciate fin dal novembre del 1519.

Così, quando Cortés riceve la richiesta di aiuto, accompagnata da ricchi doni in oro, invia Francisco de Orozco y Tovar, con 30 cavalieri, 80 fanti e molti alleati, verso la regione mixteca, partendo il 30 ottobre 1521 e giungendovi il 6 novembre. Con tre feroci combattimenti forza il passo di Rio de San Antonio e occupa la Valle di Huaxyacac, rinominando la città Segura de la Frontera (nel sito dove oggi sorge Oaxaca -pron. Uahaka). **Il conquistador impone una tregua**, intimando a ciascuno di tornare nelle proprie regioni e abbandonare i territori conquistati, ma i mixtechi chiedono e ottengono di mantenere il controllo delle fortificazioni di Danibaan (che gli spagnoli chiamano Monte Alban), e di avere come ostaggio l'unica principessa di sangue zapoteco, Donaji, battezzata con il nome di Doña Juana.

Il 25 novembre, alle pendici di Monte Alban, sotto un albero di huaje (acacia succulenta) il cappellano **Juan Diaz celebra messa**, la prima della regione, *cercando di contrastare il potere dei Boicchi. I sacerdoti Tainos riescono però a fargli credere che stiano operando da Tututepec che ancora resiste agli spagnoli, e Juan Diaz non bada a Monte Alban ma concentra la sua attenzione sui mixtechi della costa.*

Nel dicembre la principessa Donaji avvisa gli zapoteci che i mixtechi hanno allentato la sorveglianza su Danibaan e Cosijoeza attacca di sorpresa. I mixtechi all'inizio cedono, poi contrattaccano *spinti dal fanatismo religioso*. La principessa viene giustamente accusata di tradimento e decapitata, e il cadavere è seppellito in un luogo segreto per impedire che gli zapoteci possano recuperarlo e dargli una sepoltura da eroina.

Orozco interviene di nuovo e impone una nuova tregua, che viene poi rafforzata all'arrivo il 20 febbraio 1522 di un secondo contingente spagnolo comandato da don Pedro de Alvarado e con il padre domenicano frate Bartolomeo de Olmedo.

Il 26 febbraio l'esercito spagnolo, che ora conta 80 cavalieri, 200 fanti spagnoli e 15000 indios (di cui 5000 aztechi e 10000 zapoteci, messi a disposizione da Cosijopii), scende dalla Grande Valle per **attaccare Coaxintecuhli di Tututepec**, che ancora resiste.

Il 1° marzo 1522, sfruttando la momentanea distrazione di Juan Diaz e una particolare congiunzione astrale con Cupra, i **Boicchi effettuano con successo il loro rituale**.



I regni mesoamericani sono una cosa molto diversa da quelli europei: si tratta di territori disomogenei, radunati attorno alle città, con ampie zone disabitate e impervie solo formalmente rivendicate come parte del regno. Sovente non ci sono confini netti, ma zone di influenza che sfumano una nell'altra.

In maniera analoga, con il termine "re" si indica solo il signore di un territorio più o meno ampio. Così il regno zapoteco di fatto può avere più di un re, perché padre e figlio controllano città in zone diverse e lontane, anche se formalmente appartenenti alla stessa civiltà.

## Situazione attuale:

1° marzo 1522: Danibaan è occupata da un logorato contingente mixteco (un migliaio di fedeli, ma tra loro solo un paio di centinaia sono guerrieri a tutti gli effetti), decimato dalla strenua resistenza contro gli zapotечи e isolato. Dzahuindanda, il re mixteco cui teoricamente fanno riferimento (ma in realtà da tempo loro obbedivano solo più ai Boicchi Tainos) si è arreso, e la regione circostante è sotto il controllo degli zapotечи di Cosijoeza, o per meglio dire degli spagnoli. L'esercito di don Pedro de Alvarado sta per attaccare (e conquistare, come la storia mostrerà) il regno di Tututepec a sud, che è l'ultimo della regione a opporsi ai conquistadores. I mixtechi hanno quindi una fede totale e disperata nei sacerdoti (e quindi negli Investigatori), perché non possono accettare l'idea di un fallimento che li renderebbe reiitti sia dai mixtechi che dagli zapotечи e che sancirebbe la totale sconfitta della loro civiltà e cultura.

## Cosa sta succedendo:

Fuori dall'Osservatorio (NdNR: in quello che attualmente è definito dagli archeologi edificio J), nella spianata del santuario è riunita una folla di circa 1000 indios, prostrata e in preghiera, sorvegliata da alcuni giovani sacerdoti mixtechi che hanno tradito il culto di Quezalcoatl e sono passati al servizio dei sacerdoti tainos, colpiti dai loro grandi poteri occulti.

I boicchi, prima di eseguire il rituale del Ladro di Anime hanno bruciato tutti i testi esoterici del santuario e dato istruzioni affinché loro stessi fossero messi a morte non appena terminato (contando in questo modo di liberarsi dei conquistadores che dopo il rituale andavano ad abitare nei loro corpi). Non hanno però considerato la possibilità che i nuovi adepti al culto di Dagon vogliano evitare che i loro capi muoiano –foss'anche per loro stesso ordine.

Esaminare le persone  
adagiate contro le pareti

*Sono 4 cadaveri di indios. Tutti hanno il petto squarciato, da cui è stato strappato il cuore. E' probabile che il cuore che avevate in mano fosse il loro. Non ci sono persone vive nella stanza, a parte voi*

Esaminare il focolare

*Lo Zemi è bruciato in una pira in cui erano inserite anche mani umane. Il feticcio ha una fattura molto simile a quella dello Zemi da voi ritrovato, ma è più rozzo e presenta evidenti differenze: in ogni caso, il fuoco l'ha completamente carbonizzato.*

Se provano a prenderlo, si disfa in cenere. Accanto al fuoco ci sono degli affilati coltelli d'ossidiana.

Esaminare la stanza

*La stanza è pentagonale, in pietra ocra, con pareti dipinte a colori vivaci e ricche di iscrizioni. In alto si aprono feritoie e finestre di osservazione, di cui una principale, puntata verso la stella Alpha Aurigae. Ti viene spontaneo chiamarla Cupra, anche se non sai perché. Dalla parte opposta, **una ripida scala conduce fuori.***

Esaminando le iscrizioni, possono rendersi conto che capiscono quello che c'è scritto (v. dopo), anche se di ben scarsa utilità: sono registrazioni di dati astronomici, con misure e indicazioni per seguire determinate stelle nel cielo, e in particolare Cupra.

**RENDERSI CONTO  
DELLA CONOSCENZA SOGGIACENTE**

Se parlano tra di loro, dopo un momento si rendono conto che usano una lingua che non conoscevano, un qualche tipo di arcaico dialetto nahuatl (la lingua franca azteca), che tuttavia riescono a capire e che suona naturale alle loro orecchie. Se vogliono, possono però parlare anche in spagnolo o inglese (o qualsiasi altra lingua conoscessero nel 1900), anche se alle loro orecchie suona strana, e la loro lingua ogni tanto inciampa su qualche fonema.

Più in generale, se gli Investigatori si interrogano sulle loro conoscenze e fanno qualche prova, potranno rendersi conto che hanno tutta una serie di conoscenze base, che non appartengono loro: sanno come indossare i vari indumenti, amuleti e gioielli che hanno addosso; sanno come usare il coltello di ossidiana; si muovono senza risentire della differenza di proporzioni tra il loro corpo originale e questo che ora abitano;...

## 5.2 - Procedere oltre

Oltre a quanto indicato sopra, non c'è nulla di rilevante all'interno della sala. Quindi, presto o tardi, **gli Investigatori dovranno uscire ad affrontare gli indios.** E se non lo faranno loro, sarà un sacerdote indio a entrare per capire che sta succedendo.

Spendere punti (1 o 2) in Abilità Investigative Accademiche pertinenti e allenare permette di avere informazioni aggiuntive.

### 5.2.1 - Nelle mani degli indios

Se gli Investigatori salgono le scale che portano all'esterno.

*Ancor prima di arrivare all'uscita, sentite il suono sordo dei tamburi panhuihuil e un coro monotono di molte voci che mormorano preghiere rituali in una lingua nasale e sincopata. Siete sicuri di non averla mai sentita prima, ma ora vi rendete conto di riuscire a comprendere le parole. Si tratta di un canto sacro per invocare la benevolenza di non meglio precisati Dei Antichi.*

[Antropologia, Archeologia, Lingue]

- si tratta di un qualche dialetto nahuatl (la lingua azteca, pan-messicana)
- è mixteco classico (la lingua della regione di Oaxaca -pron. Uahaca)

So qualcosa di Dei Antichi?

no

[Antropologia, Archeologia, Occultismo, Storia]

• il canto sembra presentare elementi e stili pre-colombiani, ma è difficile capire a quale divinità sia rivolto. Ogni popolazione pre-colombiana ha un pantheon di una trentina di dei, e anche le divinità simili hanno nomi diversi (per esempio, il dio della pioggia è Tlaloc per gli aztechi, Chac per i maya e Cocijó per gli zapotечи), quindi orientarsi in una simile selva di dei non è per nulla facile.

•• alcune fonti poco note suggeriscono che prima degli dei regnassero gli Dei Antichi, e che l'equilibrio cosmico che le religioni pre-colombiane cercano sia necessario per non risvegliare tali divinità terribili e distruttrici. In alcuni casi sono equiparate agli dei della morte che portano le catastrofi cosmiche che segnano il passaggio delle ere.

*Un gruppo di giovani sacerdoti, tatuati e scarnificati, con simboli in cui è presente l'ideogramma della morte si fanno avanti, prostrandosi e ripetendo "Onore a voi, grandi sacerdoti". Vi rivolgono sguardi di timore reverenziale, qualcosa a metà tra terrore e venerazione.*

### Osservarli con cura:

*i tatuaggi sono recenti e in alcuni ancora sanguinano.*

[Antropologia, Archeologia, Storia]

- *i simboli sono complessi ideogrammi che si riferiscono al dio della morte 'primo pescaguaro che domina il mare'*

- *simili attributi divini, anche se espressi con un'altra simbologia, sono presenti anche nella cultura caraibica taino, riferiti a una divinità chiamata "Tlagon".*

Sì, lo Zemi è di cultura taino...

### Guardarsi attorno:

*L'edificio da cui siete usciti è al centro di un vasto spiazzo, occupato dalla folla di indios, circondato da piattaforme con ripide scalinate, su cui si ergono templi ed edifici monumentali in perfetto stato di conservazione e dipinti a colori vivaci.*

Se si concentrano sullo studiare l'architettura del posto, vedi dopo.

Colui che guida i sacerdoti (Cuitlàhuac Majagua) poi dirà:

*"Grandi sacerdoti boicchi! Come vi stessi avete ordinato, i guerrieri sono pronti a farvi danzare la danza del sangue e portarvi al sacrificio. L'altare è pronto per accogliere il vostro sangue e la pira sacra per bruciare la vostra carne"*

Boicchi - termine che nella cultura caraibica taino indica i sacerdoti.

### TRASCINATI VERSO IL TEMPIO DI TLAGON

Inizialmente i sacerdoti sono determinati a obbedire agli ordini.

*Decine di mani vi afferrano e vi trascinano attraverso la piazza, mentre la folla di fedeli si apre per lasciarvi passare. Man mano che passate davanti ai vari edifici, vi rendete conto di sapere il loro nome in nahuatl.*

### INDICAZIONI PER IL CUSTODE

Dai Playtest è emerso che questo è un momento molto delicato dell'avventura.

#### Sacerdoti amichevoli o no?

Da un lato, se i sacerdoti sono troppo arrendevoli e si mettono subito a disposizione degli Investigatori, offrendo loro una facile via d'uscita per salvare la pelle, la cosa viene percepita come innaturale e poco stimolante (tutto troppo facile). Dall'altro, se i sacerdoti non sono arrendevoli gli Investigatori rischiano di perdere troppo tempo cercando di trovare una scappatoia, e poi sono restii ad affidarsi a loro –ma in questo caso si rischia che non sappiano cosa fare. Sta a te trovare un difficile equilibrio, adattandoti alle reazioni dei Giocatori.

#### Morte voluta dai cattivi

Oltre a ciò, deve essere chiaro che la loro morte è qualcosa di voluto dai loro nemici e di molto negativo (altrimenti si rischia che gli investigatori si lascino ammazzare a cuor leggero, al grido di 'vabbé, tanto è solo un sogno').

#### Si può lasciare il Santuario

Infine, deve essere altresì chiaro che è possibile lasciare il santuario: alcuni giocatori si fissano sulla location, pensando che sia l'unica dell'avventura e impiegano troppo tempo a rendersi conto che invece gli elementi importanti sono altrove.

#### Tatuaggi che dolgono

Da qui in poi, quando capita, segnala che i loro tatuaggi dolgono, si agitano magicamente o sanguinano quando sono in presenza di qualcosa che ha a che fare con Quetzalcoatl.



## DESCRIZIONE DI MONTE ALBAN (per lo più storicamente accurata)

Monte Albán è situato a 400 metri dal fondovalle, 1940 metri sul livello del mare.

Il cuore del complesso è una grande piazza sulla sommità della collina, con palazzi monumentali sia in centro alla piazza che attorno. Sui fianchi della collina sorgono poi molti altri edifici minori e abitazioni private su terrazzamenti, nella maggior parte dei casi non realizzate in pietra ma in legno e fango secco.

La **Piazza Principale** è approssimativamente lunga 300 metri e larga 150, delimitata a nord e a sud da due grandi piattaforme cerimoniali, accessibili tramite grandi scalinate monumentali e fiancheggiata da varie altre piattaforme a diverse altezze. Altri edifici dominano il centro della piazza.

La **Piattaforma Nord** si innalza di 10 metri rispetto alla piazza, e misura 300x40 metri, dando accesso a un'area sopraelevata della collina (250x250) che ospita templi dedicati agli dei celesti e un cortile ribassato (50x50, ribassato di 4 metri) in cui si tengono feste per ricorrenze sacre o per accogliere ospiti di rango. Nella parte più a nord sono poi state costruite residenze per le élite politiche e religiose.

A est della Piattaforma Nord c'è il **Grande Campo per il gioco della palla** (un altro, più piccolo, è presente in un terrazzamento sulle pendici nord del complesso).

Sempre sul lato orientale, più a sud, sorge il **Palazzo**, una struttura di 25 metri per lato, con un muro continuo con un solo accesso, che racchiude un cortile su cui si aprono molte stanze. E' la residenza della famiglia regnante di Monte Albán, e ora dei boicchi.

La **Piattaforma Sud** è quadrangolare, di circa 130 metri di lato e alta 30 metri: tempio agli dei della guerra (sono presenti due piccole piramidi e un cortile cerimoniale) e monumento celebrativo del sovrano divinizzato Dodici Giaguari, cui sono dedicate stele agli angoli della piattaforma: recentemente è stata dotata di un alto muro, trasformandola in una fortezza.

A lato della Piattaforma Sud, ad ovest, si trova il **Recinto dei Sacri Riti** (attualmente noto come Piazza dei Danzantes), con una serie di edifici che sono abitazione dei sacerdoti e ambienti di studio. I due edifici principali sono collegati da una galleria in cui vi sono oltre cento lastre scolpite in bassorilievo che mostrano uomini in pose contorte, talvolta con deformità o genitali tagliati e sanguinanti. Si tratta sia di testi di medicina (come curare malattie, ferite gravi, fratture complesse, deformità: i Mixtechi sono giunti a effettuare il trapanamento cranico con buoni risultati) che di tortura rituale (come nutrire la terra con il sangue dei prigionieri, sostanzialmente drogandoli, tagliando loro i genitali e facendoli danzare fino al dissanguamento).

Sul lato occidentale, a ridosso della Piattaforma Nord, si trova poi un **Complesso Cerimoniale** (ora noto come Gruppo IV) composto da un cortile con altare, su cui si eleva un alto tempio a piattaforma sormontato da una sala colonnata per il culto. E' stato recentemente dedicato a Padre Tlagon.

Al centro della piazza ci sono due costruzioni: il **Tempio di Pechoca**, diviso in tre parti, in cui è conservata una mappa dei santuari di Quetzalcoatl; e l'**Osservatorio** (noto anche come Edificio J), una struttura vagamente a forma di freccia, ruotata di 45° rispetto alla direttrice nord-sud, in modo da essere allineata con la Croce del Sud e la Stella Capella (Alpha Aurigae). E' qui che si sono risvegliati gli Investigatori.

Lo spiazzo è occupato dall'edificio da cui siete usciti e da un grande tempio diviso in tre parti, decorato con la figura del Serpente Piumato, che riconoscete come Quetzalcoatl, ma che nella lingua locale è chiamato Pechoca.

Attorno alla piazza ci sono vari palazzi nobiliari, tra cui quello in cui abitavate, altri templi e uno strano campo per il gioco della palla, privo degli anelli di pietra.

A nord e a sud ci sono piattaforme, accessibili tramite scalinate monumentali, su cui sorgono altre costruzioni. A nord sembra esserci un ulteriore complesso cerimoniale, mentre a sud sembrano piuttosto strutture difensive.

Pechoca è il nome di Quetzalcoatl nel pantheon zapoteco, una popolazione del sud del Messico.

I campi da gioco senza gli anelli sono tipici della cultura mixteco-zapoteca del sud del Messico.

I sacerdoti non sono facili da dissuadere, e almeno inizialmente si opporranno a eventuali tentativi di evitare il sacrificio.

Non sono però del tutto irremovibili, perché altrimenti diventa irragionevole che dopo cambino idea. Se gli investigatori si inventano qualche buon argomento o insistono abbastanza, possono instillare qualche dubbio nei sacerdoti. L'arrivo della staffetta fa pendere poi la bilancia a loro favore (v. dopo)

### INVESTIGATORI CONFUSI

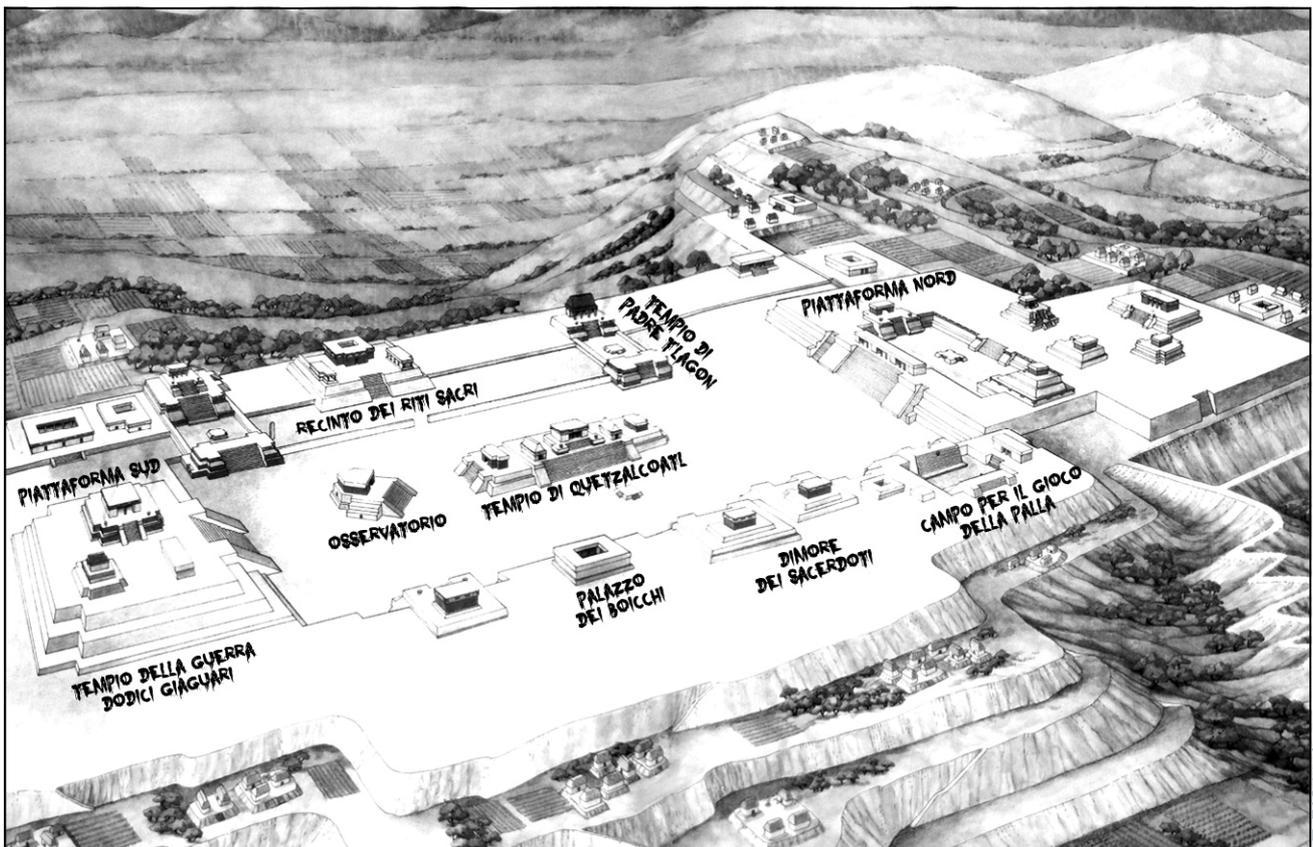
Dicono / fanno / chiedono cose strane.

Gli Investigatori sono nei corpi di grandi sacerdoti tainos che hanno ottenuto la guida della comunità zapoteca della valle di Monte Alban tramite il potere occulto e la paura. I sacerdoti erano perfettamente informati dei fatti e avevano dimostrato grande crudeltà, una volontà adamantina e le idee chiare su cosa andava fatto e come, senza tentennamenti; gli Investigatori devono quindi fare attenzione a come agiscono.

Se chiedono cose che avrebbero dovuto sapere, mostrano esitazione, domandano invece che dare ordini, ammettono ignoranza, dimostrano di non sapere cosa fare, rifuggono la crudeltà e il sangue, o hanno un atteggiamento accomodante e non autoritario, ciò produrrà perplessità e stupore nei sacerdoti. Peggio ancora se gli Investigatori affermano di essere altri che non i sacerdoti.

Ogni volta che gli Investigatori si comportano in modo strano, le reazioni dei sacerdoti si fanno sempre più perplesse:

1. notate alcuni sacerdoti che si guardano tra di loro, interdetti;
2. il capo vi guarda stupito e imbarazzato, mentre altri sacerdoti dietro di lui mormorano tra di loro, perplessi;
3. "Grandi signori, vi vedo confusi, il rituale deve esservi costato molto. Ma l'ora del vostro sacrificio si avvicina, e dopo potrete riposare"



Chiedere di non ucciderli

*“Volete metterci alla prova, ma ci troverete saldi nella fede e nell'obbedienza. Avete ordinato di essere dati in sacrificio, qualsiasi cosa aveste detto o fatto, perché **solo così Padre Tlagon sarebbe sorto dalle acque per portare la morte sulle facce bianche**, ed è quello che faremo”*

Il progetto di scatenare Padre Tlagon contro i conquistadores è un punto importante: se i giocatori non colgono, sottolinealo altre volte, ogniqualvolta parlano con i sacerdoti.

## L'ARRIVO DELLA STAFFETTA

*Quando siete ormai di fronte al Tempio di Tlagon si fa largo tra la folla un indio con un mantello a colori vivaci. E' impolverato ed evidentemente esausto. Si prostra davanti ai sacerdoti e poi dice:*

*“Giungo come emissario da Tututepec. Un grande esercito di Facce Bianche marcia sulla città. Il mio signore ha radunato i guerrieri, ma chiede l'aiuto dei potenti Grandi Sacerdoti di Tlagon, per contrastare la cattiva magia degli invasori!”*

*Lo sgomento e il dubbio si dipinge sulle facce dei sacerdoti.*

## IL SACRIFICIO VIENE RIMANDATO

Ora che la situazione è evoluta negativamente e in una direzione impreveduta (terminato il rituale le Facce Bianche dovevano essere sconfitte, non passare al contrattacco), determinazione dei sacerdoti vacilla.

Se gli Investigatori cercano di convincerli a non ammazzarli, o almeno non ammazzarli subito, obbediranno di buon grado. Altrimenti, saranno gli stessi sacerdoti a chiedere agli investigatori di ripensarci.

*“Senza la vostra guida siamo perduti, Grandi Sacerdoti. Le Facce Bianche hanno occupato Huaxyacac e marciano su Tututepec. Il popolo è smarrito. Mostratemi cosa deve essere fatto, il vostro sacrificio potrà avvenire tra sette giorni, quando le stelle saranno di nuovo propizie”*

**5.2.2 - Sacerdoti disponibili**

*Se volete riprendervi dalla fatica del rito compiuto, il vostro palazzo è così come lo avete lasciato, a vostra disposizione. Altrimenti, non avete che da ordinare: i guerrieri rimasti sono pronti a combattere fino alla morte per voi; veloci corridori sono pronti a portarvi ovunque vogliate; uomini e donne possono essere offerte in sacrificio a Tlagon a un vostro cenno; e tutto ciò che è in questo Santuario, libri di sapienza, tesori e armi, è a vostra disposizione.*

A questo punto, tutto è nelle mani degli investigatori.

## INFORMAZIONI FONDAMENTALI

Da questa prima parte dovrebbero capire le seguenti cose:

- A. per quanto assurdo possa sembrare, **si trovano nel passato** (sul finire dell'età precolombiana, XVI secolo; per la precisione il 1522 circa);
- B. **sono in una qualche zona del Messico a sud** del tropico del cancro (nella Sierra Madre del sud, nella regione di Oaxaca; in particolare, nel santuario di Monte Alban);
- C. **sono arrivati lì grazie ad arti occulte e non per caso**: miti e leggende indie attribuiscono ai sacerdoti grandi poteri magici, capaci di spostare persone nel tempo e nello spazio, e di comandare alla natura e agli spiriti. Forse non era solo fantasia.
- D. il rituale era alimentato da una **serie di componenti magiche** che erano quelle che hanno trovato nel luogo dove si sono svegliati;
- E. chi li ha portati lì ha intenzione di **far sorgere dalle acque Padre Dagon**, un Grande Antico che porterà distruzione e morte in tutto il mondo; devono quindi sventarne i piani.
- F. i cultisti di Padre Dagon sono avversati dal dio **Quetzalcoatl / Pechoca** che quindi probabilmente è loro alleato.

## 5.3 - Cercare di capire da soli dove sono e cosa è successo

Gli Investigatori, rendendosi conto che eventuali domande sulla situazione potrebbero suonare strane, potrebbero cercare di capire dove si trovano guardandosi attorno con attenzione e facendo leva sulle loro Abilità Investigative.

Di base possono lavorare su:

- architettura del luogo, notando i tratti caratteristici della cultura mixteco-zapoteca;
- stele celebrative, le cui iscrizioni danno indizi su luoghi e personaggi della zona;
- storia del Messico antico, in particolare partendo dai nomi dei conquistadores;
- conoscenze archeologiche su Monte Albán;
- antropologia applicata a usi e costumi degli indios che li circondano.

### (A) - OSSERVARE L'ARCHITETTURA

[Architettura, Storia dell'Arte]

E' arte pre-colombiana, in perfetto stato di conservazione. E' assurdo, ma hai l'impressione di trovarti nel passato, nel XV-XVI secolo.

- l'architettura talud-tablero (parti inclinate alternate a parti piane sporgenti) indica che si tratta di un sito mesoamericano, della zona del Messico meridionale, forse nella regione d Oaxaca (pron. Uahaca)

- la tipologia di talud-tablero e il tipo di decorazioni rimandano alla cultura zapoteca. Questo potrebbe essere il santuario di Monte Alban, uno dei più importanti siti zapoteci della provincia di Oaxaca.

### (B) - LEGGERE ISCRIZIONI IN GIRO

[Storia]

Se gli Investigatori si spostano dall'edificio J, potranno notare delle stele coperte di iscrizioni, che si elevano sulle piattaforme dei palazzi sia a sud che a nord (vedi mappa). Leggerle non è un problema, vista la loro conoscenza soggiacente: si tratta di iscrizioni che celebrano l'espansione del regno negli ultimi cento anni e l'assoggettamento di una serie città vicine, appartenenti ad altre popolazioni e culture.

- i nomi delle città (Tehuantepec, Sonusco, Mitla, etc) rimandano all'era precolombiana tarda (fine XV secolo) e alla zona del Messico del Sud che ora corrisponde alla regione di Oaxaca

- alcuni dei nomi di condottieri vittoriosi (Dodici Giaguari e Zaachila) sono riconducibili alla cultura zapoteca. Questo deve quindi essere il santuario di Monte Alban.

### (C) - INFORMAZIONI A PARTIRE DA NOMI E POSIZIONE DEI CONQUISTADORES

[Storia]

Siamo nei primissimi anni della conquista del Messico da parte di Cortés. La capitale azteca, Tenochtitlan è ormai caduta e i conquistadores stanno procedendo ad assoggettare il sud del Messico, verso il Guatemala. Indicativamente siamo tra il 1521 e il 1526.

- Francisco de Orozco y Tovar e don Pedro de Alvarado sono due capitani che Cortés manda alla conquista della regione di Oaxaca (pron. Uahaca), nel Messico meridionale a partire dall'ottobre del 1521. Nell'arco di cinque anni assoggettano tutta la regione, e poi una serie di epidemie di morbillo e vaiolo decimano la popolazione (da 500.000 abitanti a 10.000 nell'arco di trent'anni).

- Francisco de Orozco è chiamato nella regione da un re zapoteco che chiede aiuto agli spagnoli per fronteggiare un attacco mixteco. Il conquistador pone fine alla guerra ma assoggetta la regione, tra l'ottobre 1521 e il febbraio 1522. Don Pedro de Alvarado giunge nel febbraio 1522 a dar man forte e poi marcia su Tututepec, che capitola tra il marzo e l'aprile 1522, venendo data alla fiamme.

### (D) - USI E COSTUMI DEGLI INDIGENI

[Antropologia]

Tutti ciò che vedete –abiti, acconciature, oggetti– è tipico delle civiltà precolombiane, senza alcuna contaminazione: non c'è nulla di fattura occidentale. Anzi, notate mantelli di piume colorate e gioielli in filigrana d'oro di cui avete letto delle descrizioni ma che si riteneva fossero andati perduti negli anni della conquista spagnola. Sembrerebbe quasi di essere nel XV o XVI secolo...

- La foggia degli abiti è tipica delle popolazioni precolombiane del sud del Messico, e più precisamente della regione di Oaxaca.

- La decorazione degli scudi (5) indica che si tratta di indios di cultura mixteca. La decorazione dei palazzi è invece di stile zapoteco. Potreste essere a Monte Alban, un santuario di Quetzalcoatl che alle soglie del XVI secolo era conteso tra mixtechi e zapoteci.

---

5. la decorazione degli scudi è particolarmente significativa, perché è un elemento chiaramente riconoscibile nei testi precolombiani giunti fino a noi, e quindi permette agli storici di distinguere con precisione una civiltà da un'altra.

(E) - RICONOSCERE IL SITO  
ARCHEOLOGICO  
[Archeologia]

Non riconoscete nessuno dei siti mesoamericani da voi studiati, e visto che avete un'ottima conoscenza dello Yucatan e del Ciapas, ne deducete che deve essere un sito del Messico meridionale, una zona ancora poco studiata dall'archeologia moderna. Le montagne che vi circondano sono allora probabilmente la Sierra Madre del Sud.

- vista la posizione elevata, potrebbe essere Monte Albán, un sito zapoteco vicino alla città di Oaxaca (pron. Uahaca). Ci sono stati degli scavi negli ultimi vent'anni, ma sono stati piuttosto approssimativi e non hanno prodotto pubblicazioni scientifiche attendibili.

- hai letto qualcosa su Monte Albán nel libro "Archeological studies among the ancient cities of Mexico" di William H. Holmes, del 1895. Ne parla come di un santuario di Quetzalcoatl conteso tra zapoteci e mixtechi, su di una collina che domina Oaxaca, composto da vari edifici sparsi su di una vasta area, che però sono a livello di colline di terra. A quanto ti risulta, gli scavi più recenti del 1902 hanno iniziato a far emergere edifici, ma non c'è ancora documentazione scientifica in materia.

Nota di archeologia irrilevante:

in effetti, il sito è stato visitato e descritto più volte nel corso del XIX secolo (Guillermo Dupaix a inizio secolo; J. M. García nel 1859; A. F. Bandelier, che pubblica un libro in merito, nel 1890). Per una prima vera e propria esplorazione archeologica si deve però attendere il 1902, anno in cui Leopoldo Batres, Ispettore Generale dei Monumenti del governo messicano sotto Porfirio Díaz, dà inizio a scavi su larga scala alla ricerca di monumenti. Scavi sistematici e scientifici non sono però ancora stati compiuti (bisognerà attendere il 1931).

STORIA DI QUESTI LUOGHI

Il 4 marzo don Pedro d'Alvarado giunge in Tututepec e in pochi giorni sconfigge l'esercito di Coaxintecuhtli. Il sovrano offre ricchi doni e tributi ai vincitori, ma viene imprigionato con false accuse e costretto a pagare la sua libertà consegnando tutte le sue ricchezze -senza esito, visto che muore in prigione. La città è data alla fiamme e poi sulle rovine viene costruita la colonia spagnola, che meno di un anno dopo, visto il clima malsano e l'inesplicabile ostilità degli indigeni viene spostata a Segura de la Frontera (sul sito dell'attuale Oaxaca -pron. Uahaca), rinominandola Antigua de Guaxaca. Don Pedro de Alvarado procede poi a sottomettere il resto della regione, tra cui il potente regno di Tehuantepec, che si assoggetta agli spagnoli senza combattere e il cui sovrano zapoteco, Cosijopii, si converte al cattolicesimo. Si tratta però di una conversione di facciata, che molti anni dopo (nel 1563) gli costerà un processo per apostasia e una morte in miseria e solitudine. Nel 1523 una ribellione di Tututepec viene repressa nel sangue da Alvarado. Dal 1529 tutta la regione diventa encomienda (possesso personale) di Cortés, ora nominato marchese.

(F) - CERIMONIE CUI HANNO ASSISTITO

[Antropologia, Storia, Occultismo, Teologia]  
Miti e leggende indie attribuiscono ai sacerdoti grandi poteri magici, capaci di spostare persone nel tempo e nello spazio, e di comandare alla natura e agli spiriti. Forse non era solo fantasia.

- la magia india era raccolta in testi sacri misterici, la maggioranza dei quali venne bruciata dai conquistadores che li ritenevano scritti demoniaci.

- i più potenti sacerdoti e maghi erano chiamati Oracoli

### 5.4 - Visitare edifici particolari

Le scelte più utili sono visitare il Palazzo dei Boicchi e soprattutto il Tempio di Quetzalcoatl. Assicuratevi di segnalare agli Investigatori la sua presenza.

#### 5.4.1 - Palazzo dei Boicchi

*Il palazzo a voi assegnato è sul lato orientale della piazza, su di un'alta terrazza. A differenza degli altri edifici, che sono aperti all'esterno tramite colonnati, questo è un muro continuo, con un unico accesso chiuso da una tenda nera.*

*Un corridoio conduce a un cortile interno con un piccolo altare centrale su cui si aprono tutte le stanze del palazzo, una decina in tutto.*

L'altare al centro del cortile è dedicato a Padre Tlagon, Primo Pesce Giaguaro che Domina il Mare, con pittogrammi taino (sì, la stessa popolazione che ha prodotto lo zemi).

*Quattro giovani fanciulle, poco più che bambine, si fanno avanti in silenzio, prostrandosi ai vostri piedi con l'ormai familiare espressione a metà tra venerazione e terrore.*

Sono le quattro **servitrici personali** dei sacerdoti tainos. Tutte sono state plagate dalla forte volontà dei sacerdoti, che le hanno piegate ad assoluta obbedienza; a tutte è stata strappata la lingua, ufficialmente per volontà di Padre Tlagon, in effetti per impedire che potessero parlare delle cose terribili cui potevano assistere; tutte hanno sulla schiena i segni di violente frustate e bruciature (la punizione per colpe lievi); tutte sono incinte dei sacerdoti che vogliono in questo modo garantirsi una "via di fuga", una discendenza stregata che possa vendicarli se il loro piano non andrà a buon fine, ma la gravidanza non è ancora evidente.

Non potendo parlare e non sapendo scrivere, non sono una fonte di informazioni per gli Investigatori.

Si occupano però dei loro bisogni corporali:

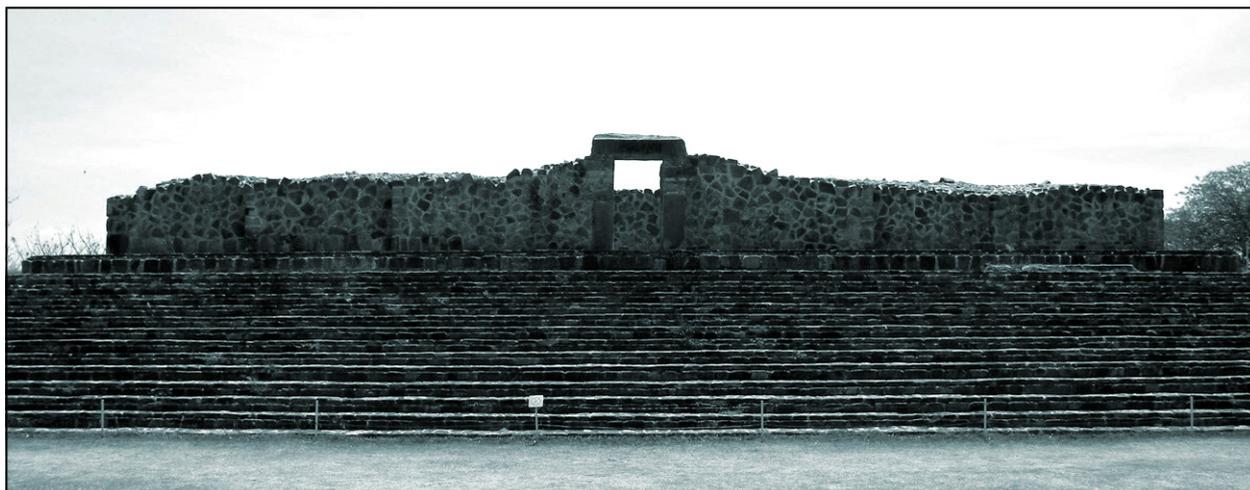
- curano le loro ferite (le mutilazioni);
- mettono a disposizione cibo: carne (umana, vedi dopo) e verdure cotte su pietra, con protortillas –ovvero, schiacciatine di mais;
- offrono bevande: acqua di frutta e mezcál, una bevanda alcolica ottenuta cuocendo e facendo fermentare l'agave;
- procurano qualsiasi cosa disponibile gli Investigatori possano richiedere: pelli raschiate per la scrittura, vernici, armi, abiti, ornamenti, strumenti –di pietra;
- su offrono di andare a letto con loro –ma ci si aspetta che gli Investigatori abbiano qualche remora, visto che si tratta di ragazzine di 14 anni...

Obbediscono al meglio delle loro capacità a qualsiasi ordine degli Investigatori, foss'anche uccidersi o andarsene. Se non capiscono, si scoprono la schiena –mostrando i segni di precedenti frustate e bruciature-, si prostrano e attendono tremanti di essere punite (e sono sorprese se ciò non avviene).

Si noti che la carne cucinata sembra carne di maiale ma è sempre **carne umana** –anche se, su richiesta specifica, è possibile avere senza problemi carne di capra.

Se gli Investigatori si pongono il problema, la riconoscono subito come tale, altrimenti dopo un bell'arrosto si rendono conto che l'osso spolpato che è rimasto è inequivocabilmente un femore umano...

La cosa richiede una prova di Equilibrio Psicico diff.4 che può portare alla perdita di 3 punti.



Per la cronaca, le servitrici si chiamano: Coquiza ("nube di pioggia"), Matlaciuhua ("moglie dell'inferno"), Tenochca ("l'azteca") e Vijana ("dedicata a dio"). Se gli Investigatori ci pensano su, si rendono conto di sapere i loro nomi.

*Le stanze del palazzo sono tutte affacciate sul cortile centrale. Si tratta di quattro stanze personali (una per ciascuno di voi), una cucina, una sala comune con un basso tavolo circondato da cuscini e un paio di magazzini. Le vostre stanze sono tutte dotate di un pagliericcio, delle cassapanche e un ampio lavabo di pietra pieno d'acqua. Le pareti sono state tutte imbiancate con la calce e su di esse sono stati tracciati in nero disegni di rozza fattura, a rappresentare uomini con la testa di pesce che divorano piccoli uomini terrorizzati.*

I magazzini non contengono nulla di strano o di interessante: soltanto cibo conservato (per lo più carne umana affumicata), sale, spezie, otri di metzcal, legna da ardere, stoviglie, tessuti, stuoie, arnesi da cucina e altri utensili comuni. Non ci sono armi, non ci sono ingredienti per pozioni magiche, non c'è nulla di valore. Ciò vale anche per la cucina.

Le stanze personali sono analogamente povere di indizi ed elementi utili: le cassapanche sono semi-vuote, ed è evidente che dalle stanze sono state portate via parecchie cose (v. dopo). Restano soltanto oggetti "comuni", come vestiti (tuniche di ricambio, sandali, mantelli di piume,...), pugnali d'ossidiana, statuette di Padre Tlagon intagliate nel legno, amuleti di vario tipo (scorpioni rinsecchiti, piccoli zemi) e macabri resti mumificati (cuori, teste, mani,... e le lingue delle servitrici).

L'unica cosa notevole sono i **disegni**: *Studiandoli con più cura, vi rendete conto che rappresentano Padre Tlagon, il Primo Pesce Giaguaro che Domina il Mare, e la sua progenie, che escono dal mare per assalire e divorare moltitudini di uomini, senza che nessuno riesca a fermarli.*

*Notate che gli uomini divorati hanno le fattezze di spagnoli: molti calzano il tipico elmo del XV secolo, altri sono a cavallo o a bordo di una caracca...*

Se gli Investigatori chiedono dove sia ciò che manca nelle stanze, le servitrici li portano nella stanza comune, dove c'è un braciere in cui sono evidentemente stati **bruciati un gran numero di tomi**, carte e rotoli – ovviamente su ordine degli stessi boicchi, che non volevano che i loro testi occulti cadessero in mani sbagliate (per esempio, di Juan Diaz). E' stato fatto un lavoro molto accurato, e non è possibile recuperare nulla di tali testi. In tutto il palazzo non vi è più nulla di scritto, in nessuna forma.

Se gli Investigatori sono contrariati, le servitrici sono interdette (hanno agito su loro ordine diretto!) e spaventate: si denudano e si buttano a terra tremanti, attendendo la punizione.

Quando gli investigatori hanno piena consapevolezza che i boicchi li hanno gabbati, arriva un emissario dei sacerdoti di Danibaan per dire che è stato trovato un ultimo libro che ancora non era stato consegnato.

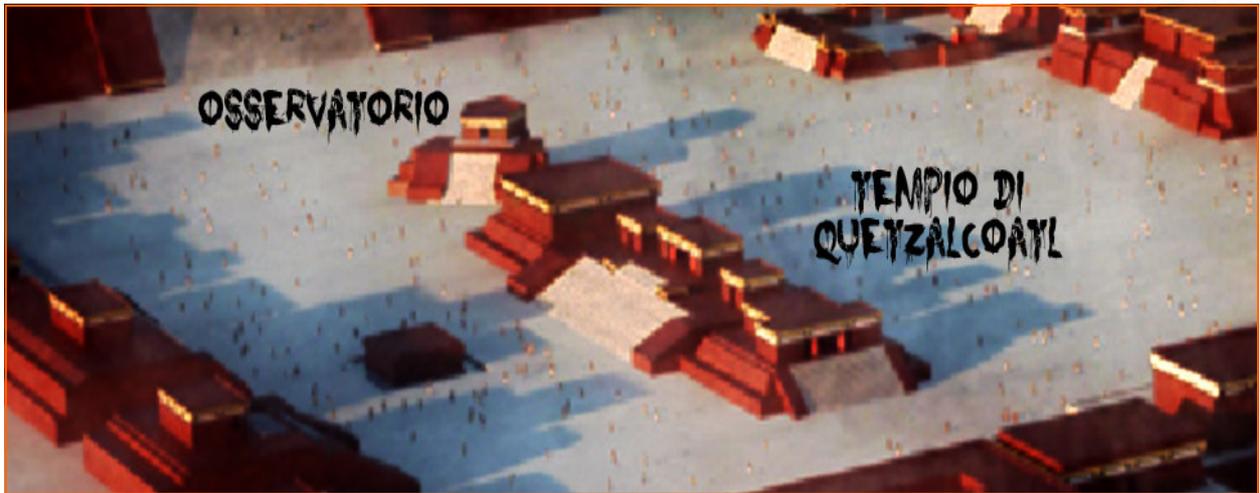
*Fuori dalla porta qualcuno grida: "Grandi Sacerdoti, fateci l'onore di mostrarvi di nuovo, ve ne preghiamo!"*

*"Grandi Sacerdoti, avevate chiesto fossero consegnati tutti i tomi di sapienza e testi arcani del Santuario di Danibaan, affinché fossero custoditi nel vostro palazzo, e così pensavano fosse stato fatto. Ma è stato trovato un testo di sapienza che ancora non era stato consegnato. Ve lo rendiamo ora, implorando il vostro perdono. Chi ha trovato in ritardo lo scritto sarà sacrificato a Padre Tlagon, ma siamo pronti a sottmetterci a qualsiasi castigo deciderete per noi"*

Gli investigatori sono liberi di rispondere come vogliono -ma se si mostrano troppo misericordiosi provocheranno grande sollievo, ma anche qualche perplessità: non è da loro...

Fornire l'ALLEGATO  
"Elementi del rituale  
Ladro di Anime"





### 5.4.2 – Tempio di Quetzalcoatl

*Il tempio, con una sola scalinata d'accesso ma tre distinte camere sacre in cima, è vuoto e ignorato dai fedeli. E' decorato con l'immagine del Serpente Piumato che corre su ogni superficie libera. In corrispondenza delle camere sacre ci sono poi i pittogrammi di tre nomi: Quetzalcoatl, Pechoca ed Ehecatl. Sono tre nomi del Serpente Piumato in tre lingue mesoamericane, e una leggera vertigine vi coglie quando vi rendete conto che lo sapete perché l'avete letto sui libri di antropologia o l'avete sentito dire, ma anche perché parlate quei tre dialetti nahuatl.*

*Ai piedi della scalinata è stato spruzzato abbondante sangue, che –a ben guardare– sembra essere una traccia continua che prosegue sulle pietre della piazza in entrambe le direzioni –un anello di sangue raggrumato e nero che circonda il tempio?*

Il tempio sorge al centro del piazzale principale del Santuario, ed è diviso in tre parti, dedicate allo stesso dio nelle sue incarnazioni azteca (Quetzalcoatl), zapoteca (Pechoca) e mixteca (Ehecatl). E' però vuoto ed evitato da tutti, su ordine dei boicchi, che hanno tracciato attorno ad esso un cerchio di sangue per contenere eventuali influssi ostili a Tlagon.

Chiedere informazioni (in particolare perché nessuno ci va) o mostrare devozione nei confronti di Quetzalcoatl rende perplessi i sacerdoti.

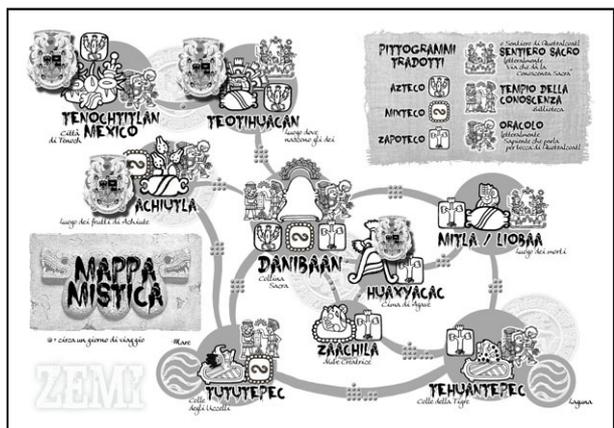
Se gli Investigatori entrano senza dar ordini differenti, i sacerdoti interpretano la cosa come uno step successivo del piano dei boicchi per annientare gli spagnoli, e si rivolgono ai fedeli dicendo:

*"Ora, i Grandi Signori sfidano Quetzalcoatl nella sua stessa casa! Leviamo il nostro canto per loro e per gli Antichi Dei! Padre Tlagon regna!"*

**IMPORTANTE:** salendo la scalinata, i loro **tatuaggi fanno male** e sanguinano. Niente di grave, niente che impedisca loro di continuare: serve solo a segnalare che i loro tatuaggi sono un qualcosa di magico, così quando saranno da Pechoca non si stupiranno troppo di quel che accade.

*I tre sacrari sono delle stanze vuote e silenziose, decorate con immagini di Quetzalcoatl a colori vivaci. L'unica cosa degna di nota è una grande lastra di pietra ocre, con iscrizioni e pittogrammi. Sembrerebbe essere un qualche tipo di mappa simbolica.*

Fornire l'ALLEGATO  
"mappa dei Luoghi Sacri del Mexico"



Quando escono dal tempio, i sacerdoti si aspettano chiarimenti (i boicchi avevano detto che il tempio era pericolosissimo: perché vi sono entrati?) e che diano indicazioni in merito al cerchio di sangue (se rinnovarlo con il sangue di altri prigionieri o se lasciarlo com'è): non osano chiedere nulla, ma resteranno interdetti se gli Investigatori non danno disposizioni

Se lasciano fare ai sacerdoti, questi optano per rinnovare l'anello di sangue e sacrificano a tale scopo una ventina di prigionieri zapotечи.

### 5.4.3 - Tempio di Padre Tlagon

*Il tempio è formato da una scalinata che dà accesso a un cortile ribassato e una successiva piramide con tempio colonnato in cima. Le decorazioni originarie sono state raschiate via, e tutta la struttura è stata dipinta alla bell'e meglio di colore blu, con linee ondulate di colore nero.*

Questo tempio è stato scelto dai boicchi perché è uno dei principali del complesso, si affaccia direttamente sulla piazza principale e ha l'altare dei sacrifici nel cortile interno, cosa che permette di sacrificare i prigionieri tramite rituali oscuri senza allarmare la massa di fedeli meno convinti.

*Il cortile interno, cui si accede dopo la prima scalinata, è uno spettacolo raccapricciante: il pavimento è letteralmente coperto di sangue rappreso, più abbondante presso l'altare al centro, mentre centinaia, migliaia di teschi di recente scarnificazione sono allineati lungo le gradinate attorno al cortile. Stranamente, l'odore che aleggia non è quello del sangue, ma quello di pesce marcio che avete già sentito sul piroscrafo.*

Qui sono stati effettuati numerosi **sacrifici**: ottanta mixtechi che erano rimasti fedeli a Ehecatl (nome mixteco di Quetzalcoatl), tra cui una trentina di sacerdoti e sapienti, e quasi settecento prigionieri di guerra zapotечи. La maggioranza ha subito la tradizionale estrazione del cuore pulsante, seguita dallo scuoiamento del cadavere (le pelli sono state indossate dai guerrieri

nell'ultimo scontro vittorioso) e dallo smembramento per riutilizzare la carne a fini alimentari; altri invece hanno avuto un fato peggiore, perché, per dare energia magica a rituali blasfemi che hanno protetto il santuario o preparato il rito del ladro delle anime, sono stati sottoposti a indicibili torture o dati in pasto a innominabili creature dell'Altrove.

Lo spettacolo richiede una prova di Equilibrio Psicico diff. 4 o si perdono 3 punti.

Cercando negli angoli del cortile e nei punti in cui il sangue coagulato è più abbondante è possibile trovare frammenti d'osso spezzati o rosicchiati, denti e carne maciullata, da cui è possibile capire che almeno qualcuna delle vittime è morta male, divorata, fatta a pezzi od orrendamente torturata, ma non è possibile capire altro.

*Il tempio colonnato è buio e avvolto in un silenzio assoluto. Le sue pareti sono state dipinte di blu, con figure umane dalla testa di pesce e pittogrammi di Padre Tlagon, Primo Pesce Giaguaro che Domina il Mare. Qui l'odore di pesce marcio e acqua morta è più forte, e provate un fortissimo senso di oppressione e di minaccia, come se ci fosse qualcosa di incombente, pronto a calare su di voi e distruggervi.*

*Quando gli occhi si adattano all'oscurità, vi rendere conto che lungo la parete di fondo, dove la penombra è più fitta, giacciono seduti immobili una decina di uomini.*

Sono **Guerrieri del Sangue**, otto guerrieri mixtechi che sono stati sottoposti a un rituale oscuro che li ha resi berserker inarrestabili, totalmente schiavi dei boicchi. Indossano le



pelli delle vittime sacrificali scuoiate e cucite insieme alla bell'e meglio (6), hanno con sé due pugnali di pietra, uno per mano e sono coperti di sangue. Le loro facce sono immobili e inespressive, gli occhi completamente rossi.

Sono animati da una furia cieca: se vedono qualcuno che non siano i boicchi, gli si gettano contro e con frenesia disumana lo fanno a pezzi con i pugnali, le mani nude, i denti, ignorando qualsiasi ferita e senza sentire la stanchezza. Non sono in grado di parlare, non sanno eseguire attività complesse (come danzare, scrivere, scavare o svolgere un qualsiasi lavoro), non sanno usare strumenti (neanche da combattimento, come scudi, archi o cerbottane), non mangiano e non bevono se non la carne e il sangue delle vittime. I boicchi li tenevano in vita portando ogni due giorni una decina di prigionieri zapotечи nel tempio, e lasciando che i Guerrieri del Sangue li facessero a pezzi e si sfamassero e dissetassero con essi.

Obbediscono ai sacerdoti taino (e quindi agli Investigatori, ora), ma comprendono solo ordini semplici e diretti (per lo più legati ad attività motorie di base: fermatevi, alzatevi, seguitemi, sdraiatevi,...) e che non richiedano intelligenza o memoria a lungo termine: ad esempio, "non attaccate mai costui", oppure "attaccate solo gli uomini bianchi" non funzionano (il primo si estende nel tempo e implica riconoscimento; il secondo presuppone capacità di discernimento); "mangiate questo pane" è ignorato perché non sanno cosa sia mangiare (conoscono solo il divorare in maniera beluina); "camminate sempre in quella direzione" fa sì che si avviino, ma poi o si fermano appena perso contatto con i boicchi, o si lasciano sviare dall'attaccare qualsiasi uomo incontrino.

Per condurli all'attacco, i boicchi avevano scelto i corridori più veloci tra i mixtechi e li avevano fatti correre verso l'esercito nemico, portandosi dietro i Guerrieri del Sangue —e alcuni non avevano corso abbastanza veloce ed erano stati raggiunti e fatti a pezzi prima di arrivare a contatto con i nemici.

La frenesia omicida non li rende invulnerabili né immortali, anzi, dal momento che non si curano di difendersi e ignorano le ferite, è raro che sopravvivano a una battaglia, anche se prima di cadere portano con sé decine di nemici,

seminando il terrore negli avversari. Questi otto sono gli unici sopravvissuti di un contingente di 50 Guerrieri del Sangue lanciati al contrattacco quando gli zapotечи sembravano sul punto di riconquistare Danibaan. Moriranno di fame e sete entro due giorni se non sono sfamati, e comunque moriranno entro una settimana/dieci giorni per infezione delle loro ferite, non trattate e di cui loro non si curano.

Alla luce di tutto ciò, è evidente che se gli Investigatori hanno portato con sé qualcuno (i sacerdoti di Padre Tlagon, dei fedeli,...), i Guerrieri del Sangue balzeranno in piedi e si lanceranno come belve sugli accompagnatori degli Investigatori facendoli a pezzi con furia disumana, divorandone le carni e bevendone il sangue, per poi tornare a sedersi in attesa di ordini.

Lo spettacolo di furia bestiale richiede una prova di Equilibrio Psicico diff.4 o la perdita di 4 punti.

I Guerrieri di Sangue, accuditi e utilizzati in maniera accorta, potrebbero essere utilizzati per ottenere una vittoria campale contro spagnoli o altri indios. Tuttavia, nei PT non ci si è neanche lontanamente avvicinati a una soluzione simile...



6. questo non ce lo siamo inventati, era una pratica comprovata presso gli aztechi.

## 5.4.4 – Recinto dei riti sacri

*Nella zona sud occidentale vi è un'area composta da diverse costruzioni, palazzi e templi, divisi dalla piazza da un muro. Si tratta di un complesso che ospita particolari sacerdoti dediti ad arti particolari, in questo caso magia del sangue e taumaturgia. Una delegazione di sapienti, in abito rosso, vi viene incontro per accogliervi e scortarvi all'interno.*

I dieci sapienti rimasti sono quelli che hanno accettato di rinnegare Quetzalcoatl, un quarto di quanti erano originariamente. Si tramandano conoscenze erboristiche e mediche, e sono disponibili a metterle a disposizione degli Investigatori.

In particolare, se gli Investigatori non si sono ancora fatti trattare le amputazioni (per esempio dalle servitrici nel loro palazzo) saranno **curati** qui, tramite impacchi di erbe officinali e bedaggio stretto, accompagnati da canti, danze e altro folklore.

Un sapiente dirà:

*"Questo è il massimo che possiamo fare. Si narra di potenti sacerdoti che conoscevano riti per farsi ricrescere gli arti, ma tali rituali sono ben al di là delle nostre possibilità..." Da come vi guarda, sembra quasi che si aspetti che voi vi facciate ricrescere le mani da un momento all'altro...*

All'interno del recinto gli Investigatori possono vedere la **galleria dei Danzantes**: un lungo corridoio coperto che unisce due templi, in cui ci sono oltre cento lastre di pietra con bassorilievi che rappresentano uomini in varie pose contorte, alcuni con evidenti deformità (gobbe, arti spezzati o malformati, ma anche un paio di donne gravide), altri con genitali tagliati [storico].

I sapienti potranno spiegare che si tratta di diverse ferite, malattie o malformazioni che sono in grado di curare attraverso tecniche segrete note solo a loro, oppure (nel caso dei mutilati) uomini che danzano la danza del sangue: viene loro fatta bere l'Acqua della Frenesia e poi vengono mutilati, ed essi danzano spargendo il loro sangue sul terreno finché non muoiono dissanguati. I sapienti ne sono particolarmente fieri (i boicchi li avevano sempre ignorati, ritenendoli – a ragione – dei dilettanti insulsi, ed ora sono lusingati dall'attenzione che ricevono) e sono disponibili anche subito a celebrare il rito a spese di qualche prigioniero zapoteco.

E' inoltre possibile notare che nel Recinto Sacro c'è un ricco orto di piante medicinali. Su domanda diretta, i sapienti dichiarano di saper ottenere vari **infusi**:

- tisane che stimolano o fanno dormire;
- pozioni che mostrano il mondo di spiriti e dei (i.e. allucinogeni): se qualcuno è così folle da perder tempo a provarli, potrebbe sperimentare qualcosa di simile al Cammino di Quetzalcoatl di cui si parla dopo, ma solo se già sono in ritardo, non deve essere una scorciatoia alla soluzione dell'avventura;
- l'Acqua di Frenesia (v. sopra: induce trance estatica con convulsioni che fanno sembrare che la vittima danzi);
- veleni, da ingerire (a effetto lento) o per armi (a effetto rapido).

Ne possono produrre e mettere a disposizione degli Investigatori una ventina di dosi (ovvero la quantità sufficiente a fare effetto su di una ventina di persone), poi finiscono le erbe necessarie. No, non possono farsi dare una damigiana di sonnifero per addormentare tutto l'esercito spagnolo...





### 5.4.5 – Fortezza della Terrazza Sud

A sud la piazza è chiusa da una terrazza che si eleva di una trentina di metri, accessibile tramite una grande scalinata monumentale e cinta da un alto muro di pietre a secco. Un tempo ospitava un cortile cerimoniale e due templi piramidali, ma ora sembra essere stata trasformata in un accampamento militare fortificato.

Quando salite, un centinaio di guerrieri battono le loro armi contro gli scudi di legno, lanciando urla di guerra in vostro onore. Molti hanno pitture di guerra sul volto, armature di cotone pressato o indossano pelli umane. Dopo avervi acclamato, si inginocchiano tutti, poi un capitano dal volto segnato da una cicatrice fresca si fa avanti e con voce fiera dice "Salute a voi, boicchi. Ordinate e sarete obbediti!"

Qui sono radunati i **guerrieri che difendono Danibaan**, ridotti a 120 in tutto, sotto la guida di Tlacočcácatl (7), un cacicco di grande valore.

Bastano a malapena per difendere il santuario e sono assolutamente troppi pochi per effettuare azioni militari fuori dal santuario (tra gli aztechi in Segura de la Frontera e gli zapotечи di Cosijoeza in Zaachila, ci sono oltre 10.000 guerrieri nemici nella regione circostante, mentre l'esercito di don Pedro de Alvarado conta 300 spagnoli e 15.000 indios), ma sono pronti a obbedire ciecamente a qualsiasi ordine, anche suicida, giacché confidano che la magia dei sacerdoti tainos risolva in ogni caso la situazione a loro favore.

La loro utilità più a breve termine è tuttavia nel fatto che possono fornire **informazioni sulla situazione militare**.

7. il suo nome è in onore del valente comandante azteco che aveva operato una trentina d'anni prima sotto l'imperatore azteco Ahuizotl

*"I nostri informatori ci dicono che un esercito di aztechi e zapotечи di oltre 15 volte mille guerrieri, con decine e decine di tzimin chac (=cavalli) e uomini bianchi guidati da Tonatiuh sta marciando su Tututepec, verso la costa, contro i guerrieri del grande re Coaxintecuilti.*

*I guerrieri del re Cosijoeza controllano invece la Valle Grande, Huaxyacac e Zaachila, e dopo aver ricevuto aiuti dal re di Tehuantepec sono oltre sei volte mille. Però dopo che i vostri Guerrieri di Sangue hanno respinto l'ultimo assalto, non osano attaccare, e rispettano la pace imposta dagli uomini bianchi".*

[Storia]

Tonatiuh ("il sole") è il nome azteco di don Pedro de Alvarado, così chiamato per il suo aspetto imponente e i capelli dorati. Gli altri nomi fanno riferimento a regni del sud del Messico, nella regione di Oaxaca (pron. Uahaka) e a sovrani della fine XV-inizio XVI secolo.

I Guerrieri di Sangue (v. 5.3.3 - Tempio di Padre Tlagon, p. 44) sono quelli ottenuti con il rituale della furia (di cui si può trovare una copia in Tututepec), che con la loro ferocia disumana hanno ricacciato e messo in rotta gli zapotечи tre mesi prima. Ovviamente, tutti si aspettano che gli Investigatori sappiano di cosa si sta parlando e risponderanno a eventuali domande con una certa perplessità.

### 5.3.6 - Altri luoghi

Nessun altro luogo è rilevante.

Nel caso vogliano comunque visitarli, fai riferimento al box con la descrizione di Monte Alban, p. 36.

## 5.5 - Porre domande e chiedere informazioni

Visto che i sacerdoti indios sono diventati collaborativi, un modo diretto per ottenere informazioni è chiedere a loro. Tuttavia, gli Investigatori devono fare attenzione a cosa chiedono e come lo chiedono, perché si tratta di cose che loro, come boicchi, dovrebbero sapere. Se non si inventano un motivo per giustificare la cosa (un'amnesia?) o non fanno molta attenzione alla scelta delle parole, potrebbero generare perplessità e dubbi.

### 5.5.1 - Dove siamo?

#### CHIEDERE UNA CARTINA

La cartografia è una scienza occidentale: anche solo il concetto di rappresentare un territorio come proiezione in scala e secondo rapporti geometrici è alieno alla mentalità degli indios, per i quali i riferimenti topografici sono legati all'esperienza diretta (è come se uno ti chiedesse di descrivere nel dettaglio una foresta... come fai!?!): le piste in terreno aperto non sono tracciate, il viaggiatore passa dove preferisce, e le distanze non sono qualcosa di fisso e condiviso, ma dipendono dalla stagione, da chi le percorre, eccetera.

Di fronte a una domanda di questo tipo gli indios penseranno alla **mappa simbolica dei luoghi di potere** che era conservata nel Tempio di Quetzalcoatl, e lo segnaleranno agli Investigatori, premurandosi però di sottolineare come si trovi in una zona che loro stessi hanno dichiarato off-limits.

#### FAR DOMANDE SU LUOGI E TOPONIMI

Gli Investigatori possono cercare di capire dove sono a partire dai nomi dei luoghi circostanti.

Da alcuni riferimenti (Mitla, Achiutla,...) è possibile capire che sono nel Messico sud-occidentale, sulla Sierra Madre del Sud.

- La vicina città di Huaxyacac di cui parlano potrebbe essere la versione nahuatl di Oaxaca (pron. Uahaka), la città principale della provincia omonima del sud del Messico.

- Se siete nella provincia di Oaxaca, il santuario di Danibaaan in cui siete potrebbe essere quello che i conquistadores hanno chiamato Monte Albán, uno dei principali santuari di cultura zapoteca e mixteca, devoto a Pechoca (il nome zapoteco di Quetzalcoatl).

#### PORRE DOMANDE SPECIFICHE

Se invece gli Investigatori fanno domande specifiche, rispondi facendo riferimento alla cartina a p. 33. In ogni caso, qui di seguito trovi alcune risposte chiave.

Qual è la città più vicina?

Huaxyacac

Dove sono conquistadores?

Pochi a Huaxyacac, di più in marcia verso Tututepec

Dove vi sono ancora conoscenze arcane?

A Tututepec

Ci sono Oracoli o Grandi Sacerdoti nei pressi?

Quelli aztechi e mixtechi sono stati distrutti, quelli zapoteci, se ancora ve ne sono, sono nascosti e sconosciuti ai più. Tuttavia, nei pressi di Mitla c'era un santuario di Pechoca (Quetzalcoatl).

I mixtechi non sanno dell'Oracolo di Pechoca nella grotta di Monapoxtiac, la cui esistenza può essere rivelata agli Investigatori solo dai tomi magici o dalla Via del Serpente Piumato.

Se gli Investigatori dichiarano di interrogare a lungo gli indios, per farsi un'idea precisa della regione, fa veder loro la cartina del territorio di p. 33, coprendo però la parte relativa al Tempio di Monapoxtiac.

### 5.5.2 - Situazione?

#### SITUAZIONE POLITICA

La tregua tra zapoteci e mixtechi che dura ormai da tre mesi (è stata imposta da Orozco agli inizi di gennaio, ed ora siamo già al 1° marzo) continua a reggere e Cosijoeza (re zapoteco di Zaachila) non ha più tentato colpi di mano. Francisco de Orozco, con l'aiuto di frate Juan Diaz, sta procedendo a un riordino amministrativo della zona, con l'aiuto di Cosijoeza, che ha fatto atto di sottomissione a Carlo V, per tramite di don Hernan Cortés.

Per quanto invece riguarda la regione mixteca di Achiutla, a nord del santuario, teoricamente molti dei guerrieri e dei notabili in Danibaaan dipendevano dal re di Achiutla, Dzahuindanda, ma sono mesi che si sono interrotti tutti i rapporti e si ignorano ordini e richieste del re mixteco. Molti ora temono (a ragione) di essere considerati traditori dagli altri mixtechi e considerano il re mixteco un nemico da cui guardarsi.

### SITUAZIONE MILITARE

Informazioni analoghe (però dal punto di vista dei guerrieri, non dei sacerdoti) possono essere raccolte alla Terrazza meridionale.

L'esercito di Tonatiuh (= "il sole", nome azteco del conquistador don Pedro de Alvarado), formato da 35 cavalieri, 180 fanti spagnoli, 5.000 aztechi al comando di Ixtlilxochil e 10.000 guerrieri zapotечи, partito tre giorni prima (26 febbraio 1522) sta scendendo la Valle Grande attraverso la regione di Cuilapan, verso il regno di Tututepec del re Coaxintecuhtli, accompagnato dalla veste nera (=frate domenicano) padre Bartolomeo de Olmedo: procedono lentamente, quindi vi arriveranno in 4-5 giorni. Nella regione di Huaxyacac restano 6.000 guerrieri di Tehuantepec, che il re zapoteco Cosijopii ha messo a disposizione del padre Cosijoeza, e molti altri possono essere richiamati dalle regioni vicine.

A Danibaan restano solo un centinaio di guerrieri, a malapena sufficienti per sorvegliare il santuario: nessuno si illude che possano resistere a un attacco in forze, men che meno attaccare i nemici che li assediano. La loro unica speranza in caso di attacco è nei poteri ultraterreni dei sacerdoti tainos (ovvero degli Investigatori)...

I sacerdoti interpretano domande su questi argomenti come richieste di spiegare cos'è successo da quando loro hanno iniziato il rituale del Ladro di Anime, il giorno prima. Accenneranno quindi soltanto indirettamente agli eventi precedenti, concentrandosi sui (pochi) sviluppi recenti.

### 5.5.3 - A cosa serviva il Rituale?

I boicchi hanno detto ai sacerdoti che il rituale avrebbe sconfitto una volta per tutte gli spagnoli, scatenando contro di loro l'ira di Padre Tlagon, senza spiegare né come si sarebbe articolato il rituale né quale sarebbe stato il suo effetto in concreto. Visti i loro evidenti poteri oscuri i fedeli mixtechi si sono fidati senza far domande, anche perché sono la loro ultima speranza di contrastare i conquistadores, e a quella speranza si aggrappano con tutte le loro forze.

Le informazioni in materia che possono dare sono quindi molto scarse.

Al limite possono descrivere cosa i boicchi hanno ordinato di fare per preparare il rituale:

- consacrare con sacrifici di sangue il tempio di Padre Tlagon;
- isolare con un cerchio di sangue il tempio di Quetzalcoatl;
- raccogliere tutti i tomi di magia del santuario nel loro palazzo;
- preparare uno Zemi in legno e corda, con le ossa e i denti del Gran Sacerdote di Quetzalcoatl, sacrificato alla bisogna;
- torturare in maniera rituale una serie di prigionieri.

### 5.5.4 - Dove trovare informazioni?

E' una domanda piuttosto strana, agli occhi dei sacerdoti, giacché i boicchi avevano sempre dimostrato di sapere esattamente cosa era necessario, ed avevano manifestato disprezzo per consigli e suggerimenti.

I sacerdoti subito interpretano la cosa come una domanda trabocchetto, e rispondono cose come "voi siete coloro che tutto sanno e da cui giunge ogni consiglio!".

### BIBLIOTECHE E LUOGHI DI SAPERE?

Se gli Investigatori insistono, i sacerdoti segnalano che nelle città vicine c'erano luoghi di potere, di sapienza e di conoscenza, come indicato dalla mappa simbolica di Quetzalcoatl presente nel tempio proibito al centro del santuario.

Luoghi come ad esempio "il Cammino di Conoscenza di Ehecatl (Quetzalcoatl in mixteco) in **Mitla**".

Suggeriscono con ogni cautela che forse Padre Tlagon ha analoghi santuari, luoghi di sapienza e potere in luoghi a loro ignoti.

La risposta è no: tutto questo serve a far sapere che ci sono altri luoghi di conoscenza nei dintorni.

### TOMI UTILI?

Tutti i Tomi del santuario sono stati portati nel Palazzo dei Boicchi (dove possono in effetti trovarli, ridotti in cenere... vedi), altri tomi sono presenti in altri santuari, a giorni di cammino da lì.

In particolare, la più grande raccolta di Tomi Sacri è quella di **Tututepec**, contro cui al momento stanno marciando gli uomini bianchi.

## 5.6 – Cose che chiedono i sacerdoti

Al ritorno dei boicchi da quello che avevano indicato come il rituale decisivo, i sacerdoti vorrebbero sapere come sono andate le cose, essere rassicurati e ricevere indicazioni su come agire. Vista la brutale educazione ricevuta (chi chiede qualcosa ha buone possibilità di essere visto come un importuno miscredente, e come tale sacrificato a Padre Tlagon, con o senza torture rituali di contorno) sono restii a chiedere, ma la curiosità è molta.

Se gli Investigatori non danno alcuna soddisfazione (non li impegnano a fare qualcosa e non fanno cenno in nessun modo al rituale o ai suoi esiti), alla fine uno dei sacerdoti non si terrà più e porrà domande. Se non viene annichilito per la sua arroganza, altri si faranno coraggio e si faranno avanti a loro volta.



**E ora, cosa accadrà?**

**Il rituale è andato a buon fine?**

**E' completo o c'è altro da fare?**

I boicchi avevano assicurato che il rituale avrebbe scatenato contro i conquistadores la vendetta di Padre Tlagon, ma non erano entrati nei dettagli. I sacerdoti si aspettavano effetti evidenti dal rituale (l'avvento di Padre Tlagon, diluvi e inondazioni, orde di mostri che mangiavano i conquistadores, cose così), mentre invece non è successo nulla. Quando se ne vedranno gli effetti? Quanto tempo ci vorrà perché anche i conquistadores che occupano la regione siano colpiti dalla furia dell'Antico Dio? Il rituale farà effetto prima che l'esercito avversario investa Tututepec, l'ultimo regno mixteco libero? Devono prepararsi in qualche modo per aiutare il dio?

**Cosa dobbiamo fare dei fedeli?**

Ci sono un migliaio di fedeli compromessi con Padre Tlagon, che non hanno alcun altro luogo in cui andare e che sono in attesa di istruzioni, notizie, parole di speranza. Possono essere lasciati a pregare il dio e aspettare, oppure lanciati in un attacco suicida, o anche sacrificati tutti, per maggior gloria del Primo Pesce Giaguaro che Domina il Mare: per i sacerdoti è indifferente, ma vorrebbero avere istruzioni.

Anche perché le scorte di cibo (per quanto integrate con carne umana raccolta dopo l'ultimo attacco zapoteco) bastano per dieci giorni al massimo, se non riducono le bocche da sfamare.

**Cosa fare dal punto di vista militare?**

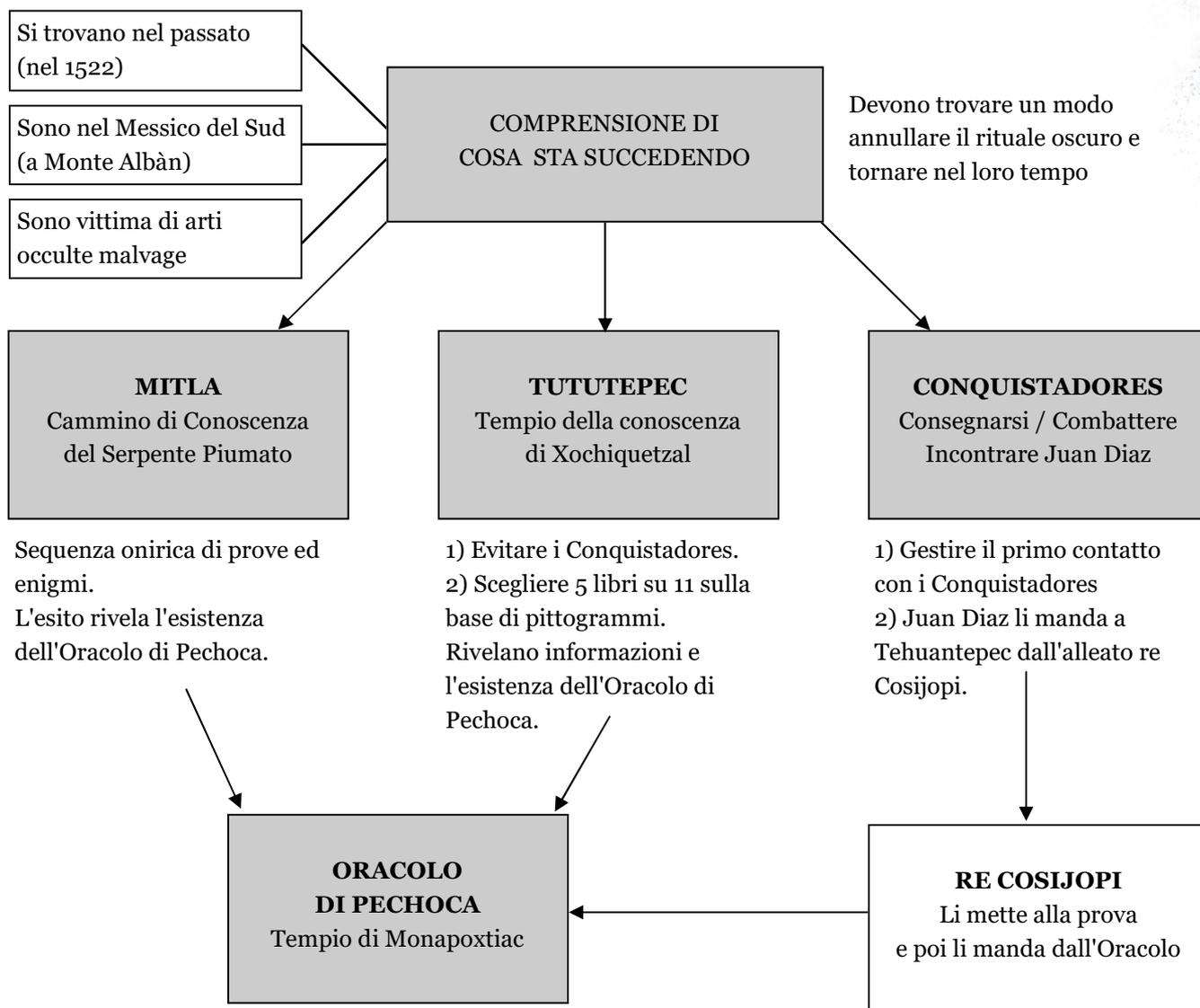
E' in atto una tregua informale, garantita da Francisco de Orozco, ma è evidente che un nuovo attacco a sorpresa potrebbe spazzar via le residue difese del santuario. Forse sarebbe il caso di consacrare altri Guerrieri del Sangue (vedi "Il tempio di Tlagon")? O rafforzare in altro modo le difese?

### CASO PARTICOLARE: CERCARE DI RAGGIUNGERE LA ISLA DE SACRIFICIOS

Gli Investigatori potrebbero ragionare sul fatto che lo Zemi è attualmente seppellito nell'isoletta di fronte a Veracruz e cercare di raggiungerla, pensando che metter le mani sullo Zemi e distruggerlo possa risolvere ogni loro problema (senza sapere che è indistruttibile).

Devono essere dissuasi: è molto lontana (circa 20 giorni di marcia) e in pieno territorio occupato dai conquistadores. Se poi ci provano lo stesso, sono catturati e portati da Juan Diaz (e sono pesantemente penalizzati in fase di valutazione)

## Avventura da torneo per "Sulle tracce di Cthulhu"



### Spostarsi fuori dal Santuario

I giocatori potrebbero essere portati a scartare a priori la possibilità di muoversi all'interno della regione, perché le distanze sembrano troppo grandi e Danibaan è sotto assedio: devi quindi cercare di non presentare mai la cosa come impossibile.

Se gli Investigatori manifestano la volontà di muoversi all'esterno di Danibaan, i sacerdoti mettono a loro disposizione **portantine** (con otto portatori) con le quali possono andare agevolmente ovunque, e altri portatori con vivande e tende da campo. Se gli Investigatori hanno fretta, raddoppiano il numero di portatori, in modo che possano alternarsi e mantenere un'andatura di piccola corsa.

Dispongono inoltre una scorta di 40 guerrieri e si preparano ad accompagnarli ovunque stiano andando: se gli Investigatori non vogliono quindi viaggiare in folta compagnia, dovranno imporsi rifiutando la scorta (cosa in fin dei conti accettabile: il loro potere magico li protegge meglio di quanto potrebbero fare mille guerrieri) e dando qualcos'altro da fare ai sacerdoti (un semplice e netto rifiuto li addolorerà, visto che si sentiranno messi da parte).

Ovunque decidano di andare (Tututepec, Tehuantepec, Mitla, Segura de la Frontera,...) devono però per prima cosa **eludere la sorveglianza dei guerrieri zapotечи** che tengono sotto controllo il santuario. Se non ci pensano da soli, il problema sarà loro posto dai sacerdoti e/o dai guerrieri mixtechi, ma può essere risolto con una qualsiasi trovata sensata (lasciare il santuario di notte, in abiti neri, con una scorta ridotta; creare un diversivo da un lato e uscire dall'altro,...). Se invece si impegnano particolarmente nel tentare soluzioni assurde (facciamo finta di essere zapotечи anche noi, certo) o non prendono provvedimento alcuno, dovranno fare i conti con i guerrieri di Cosijoeza: vedi p. 63).

## 6 - IL CAMMINO DEL SERPENTE PIUMATO

IN BREVE: a Mitla, nei sotterranei del tempio di Quetzalcoatl, c'è un percorso mistico, non concreto ma onirico ed esoterico. Se gli Investigatori riescono a percorrerlo rispettando le regole, ovvero risolvendo una sequenza di enigmi che ne conseguono, avranno un responso che spiegherà in maniera allegorica cosa sta succedendo e indicherà loro di rivolgersi all'Oracolo di Pechoca. Se falliscono, otterranno le stesse informazioni ma in maniera più criptica e con una grande perdita di punti sanità, visto che vengono messi al corrente in maniera traumatica dell'esistenza dei Grandi Antichi.

### 6.1 - Venirne a conoscenza

Il tempio è segnato sulla mappa simbolica dei luoghi sacri della regione presente nel tempio di Quetzalcoatl al centro di Danibaan.

In alternativa, se chiedono se esiste un saggio, un oracolo o una fonte di sapere (diversa da tomi e artefatti, chiedendo dei quali si è indirizzati al tempio di Tututepec), i sacerdoti suggeriscono che magari Padre Tlagon ha una via mistica sapienziale "come quella garantita da Ehecatl (Quetzalcoatl in mixteco) in Mitla".

### 6.2 - Ingresso

*Scendete nelle profondità della roccia, fino a una stanza circolare dall'alto soffitto, le cui pareti sono coperte di glifi e immagini a bassorilievo. Una porta contornata da l'immagine scolpita del Serpente Piumato conduce a un corridoio che si perde nell'oscurità. Al centro della stanza c'è un vassoio di pietra con sopra decine di palline essiccate di colore verde scuro-bluastro.*

*Le scritte sulle pareti recitano: "Chi cerca Saggezza e Verità, mangi il cibo del Serpente Piumato. Chi ha mangiato, preghi per la benevolenza del Serpente Piumato. Chi ha pregato, entri nella Via di Serpente Piumato", e ancora: "Saggezza e verità sono solo per chi segue il Serpente Piumato; per chi lo segue verità e saggezza, per chi non lo fa follia e inganno". In particolare, questa seconda frase è posta in grande evidenza sull'architrave della porta.*

Nota bene: nel leggere sottolinea la parte "per chi segue il Serpente Piumato", scandendo bene le parole.

Tutte le scritte sono in nahuatl, che tutti gli Investigatori capiscono e parlano.

#### OSSERVARE LA STANZA:

non c'è nulla a parte quanto descritto, e uno strato di polvere copre ogni cosa (è da diverso tempo che nessuno entra nella stanza).

#### OSSERVARE IL VASSOIO:

le palline sembrano formate da una qualche pasta di origine vegetale, che si sfarina se viene schiacciata. Non hanno odore e -se vengono assaggiate- hanno un gusto amaro ma sembrano commestibili.

[Chimica, Biologia]

E' formata da farina di mais mescolata con un qualche estratto concentrato di vegetali, probabilmente cactus. Sembra commestibile.

- Insieme al mais è mescolato estratto di *Lophophora Williamsii*, nota come peyote, un cactus con proprietà allucinogene.

- Il peyote è un cactus sacro alle popolazioni messicane, usato in molti riti sacri in quanto gli effetti allucinatori della mescalina (8) in esso contenuta producono esperienze oniriche, sovente interpretate come visione di spiriti e dei.

Per quanto richiesto, non è strettamente necessario pregare il Serpente Piumato, ma se gli Investigatori entrano nel corridoio senza aver mangiato almeno una pallina di peyote, questi li condurrà semplicemente a un'altra stanza da cui si esce dall'esterno.

Altrimenti accederanno alla Via del Serpente Piumato.

Se gli Investigatori si fanno accompagnare da indios, costoro non mangeranno il peyote e presto spariranno misteriosamente dalla vista degli Investigatori: un attimo prima erano lì, un attimo dopo non ci sono più.

8. la mescalina è nota dal 1897 ed è stata sintetizzata 8 anni fa, nel 1919, da Ernst Spath

## 6.3 - Prove

Gli enigmi cui saranno sottoposti gli Investigatori ruotano attorno alla frase "Saggezza per chi segue il Serpente Piumato", che va intesa in senso letterale, laddove il Serpente Piumato può essere scolpito, reale o simbolico.

La prima volta che gli Investigatori sbagliano stanza, chiedigli se sono proprio sicuri della loro scelta. La seconda volta, nessuna pietà: hanno fallito.

### 6.3.1 - Prime stanze

*Il corridoio scavato nella roccia procede dritto davanti a voi. E' spoglio e scabro, a eccezione di un Serpente Piumato scolpito nel pavimento che serpeggia sempre avanti.*

*Poi, il corridoio sbuca in una stanza quadrata e spoglia, in cui si aprono altre tre porte decorate con motivi geometrici, ciascuna delle quali dà accesso a un altro corridoio che si perde nell'oscurità. Quale porta imboccate?*

**SOLUZIONE:** se gli Investigatori guardano per terra (o se chiedono se ci sono decorazioni, o differenze tra le varie porte), noteranno facilmente che il bassorilievo del Serpente Piumato curva verso la porta a destra e prosegue sul pavimento di quel corridoio. Ovviamente, per seguire il Serpente Piumato devono imboccare quella porta. Ci si aspetta che tutti risolvano questo primo, semplicissimo enigma.

Ripetere questa sequenza (corridoio spoglio con bassorilievo, stanza quadrata con altre tre porte, serpente scolpito che piega verso una delle porte) due o tre volte, poi procedere oltre.

Non preoccupatevi della coerenza topografica della Via del Serpente Piumato: è un percorso onirico, se gli Investigatori si prendono la briga di fare una mappa, scopriranno che si può girare in tondo e non ritrovarsi nella stanza di partenza...

Se gli Investigatori si dividono, concentrati su chi ha fatto la scelta giusta, e solo alla fine dai il risultato negativo a tutti coloro che hanno fallito, tutti insieme.

Se gli Investigatori tornano indietro, fai loro notare che, a giudicare dalla posizione delle scaglie sul Serpente Piumato scolpito nel pavimento, stanno andando in direzione contraria a quella del serpente.

Se non colgono, hanno fallito, perché non stanno seguendo il Serpente Piumato.

### 6.3.2 - La stanza buia

*Il corridoio sta per sfociare in un'altra stanza quadrata analoga a quelle che avete già attraversato, quando improvvisamente la vostra torcia, senza alcun motivo apparente, si spegne, lasciandovi nell'oscurità più totale...*

Non ci sono rumori, l'aria è immobile, secca e priva di odori.

La torcia non vuole saperne di riaccendersi. Procedendo tentoni è possibile arrivare alla stanza, e rendersi conto che è come le altre: una stanza quadrata con altre tre porte da cui si dipartono tre altri corridoi.

**SOLUZIONE:** il Serpente Piumato sul pavimento è in bassorilievo, quindi può essere seguito al tatto nel suo piegare verso una porta e proseguire in un altro corridoio buio. Anche in questo caso, è un enigma molto semplice.

### 6.3.3 - Il sacerdote ingannatore

*A poco a poco, il buio si fa meno fitto: le pareti sembrano emettere una luminescenza verdastra, che si fa sempre più intensa, finché non tornate a distinguere perfettamente ciò che vi circonda: il corridoio spoglio con il Serpente Piumato scolpito sul pavimento, che procede verso una nuova stanza quadrata.*

*In questa però c'è un indio con addosso i paramenti da sacerdote di Ehecatl (Quetzalcoatl). Quando vi vede, sorride e dice "Lode a voi, o saggi tra i saggi! Pochi sono riusciti a compiere ciò che voi avete compiuto! Avete percorso la Via del Serpente Piumato senza discostarvi da essa, e ora avrete la vostra ricompensa: vi porto al cospetto del dio, che risponderà a ogni vostra domanda".*

*Si dirige quindi verso la porta a destra, facendo segno di seguirlo.*

**SOLUZIONE:** il corridoio che lui imbecca sembra uscire alla luce del sole, ma non ha il bassorilievo del Serpente Piumato sul pavimento, che invece piega a sinistra e imbecca il corridoio opposto a quello in cui è andato il sacerdote. Gli Investigatori non devono quindi farsi ingannare dal sacerdote, e continuare a seguire il Serpente Piumato come hanno fatto fin lì.

### 6.3.4 - La Stanza della pazienza

*A metà del corridoio, il Serpente Piumato scolpito nel pavimento diventa più tenue fino a sparire del tutto. Il resto del corridoio è completamente spoglio, ma la stanza cui giungete è riccamente decorata a bassorilievi. Sulla parete a destra sono scolpite grandi ricchezze in gemme, piume e semi di cacao; sulla porta è scritto "Varcami, e subito avrai ricchezza". Sulla parete di fronte sono rappresentati uomini in ginocchio; sulla porta è scritto "Varcami e subito avrai gloria". Sulla parete di sinistra sono rappresentate donne danzanti; sulla porta è scritto "Varcami e subito avrai piacere". Infine, sulla parete dietro di voi sono rappresentati ricchi cibi e bevande; sulla porta da cui siete entrati è scritto "Varcami, e subito avrai sazietà".*

Calca il tono su "subito", in modo che risalti.

SOLUZIONE 1: non c'è. Il Serpente Piumato è legato a saggezza e onore, non a cose come ricchezze, piaceri o gloria. Non ci sono dettagli da notare, nei bassorilievi non ci sono elementi riconducibili al Serpente Piumato, non ci sono passaggi segreti, nada. Nessuna delle porte è quella giusta.

La chiave è però in quel "subito" ripetuto più volte: chi non sa aspettare non merita la benedizione del Serpente Piumato. E infatti, se gli Investigatori esitano, cercano in giro, prendono tempo, lasciali cuocere nel loro brodo, poi, quando è passato abbastanza tempo o stanno per scegliere a caso, arriva la soluzione.

*A un certo punto, vedete un movimento. Dal corridoio da cui siete venuti, arriva strisciando un serpente verde e azzurro, lungo oltre un metro, con le scaglie disposte a formare disegni che sembrano piume.*

#### STUDIARE IL SERPENTE

[Biologia]

La morfologia sembra quella di un grosso serpente corallo, anche se la pigmentazione delle squame è molto strana: non vi risulta che nessun serpente noto abbia una livrea simile...

Potreste classificarlo come *Micrurus Ceruleus Mazzolensis* o *Vallemossensis*

- il serpente corallo è molto velenoso, e questo sembra condividere le stesse caratteristiche, visto che nei pressi della testa ci sono i rigonfiamenti delle sacche del veleno.

Ignora gli Investigatori, qualsiasi cosa facciano: se però lo attaccano, svanisce e la prova fallisce.

Attraversa la stanza come se voi non ci foste e imbecca la porta della gloria, proseguendo nel corridoio.

SOLUZIONE 2: seguire il serpente nella stanza successiva.

### 6.3.5 - La testa e la coda

*Il corridoio procede spoglio verso un'altra stanza quadrata, ugualmente disadorna. Le uniche decorazioni sono sulle porte. Quella a destra è scolpita in forma di testa di vipera con le fauci spalancate, pronta a ingoiare la preda; quella davanti a voi è a forma di testa di giaguaro che ruggisce; quella a sinistra ha una coda di serpente piumato scolpita avvolta attorno alla porta; quella da cui siete arrivati è a forma di testa d'aquila con il becco spalancato. Quale porta varcate?*

SOLUZIONE: chi segue il serpente piumato ovviamente lascia perdere giaguari, aquile e vipere, e quindi non attraversa la testa del serpente, perché questo non significa "seguire" ma farsi mangiare, senza contare che entrando nella testa procedono verso la coda, e quindi tecnicamente non lo seguono. La soluzione giusta è quindi varcare la porta che rappresenta la coda del Serpente Piumato, perché chi va dietro la coda del serpente lo sta -evidentemente- seguendo.



## 6.3.6 - Serpenti!

*Il corridoio è più lungo degli altri e porta all'esterno. Al fondo vedete la forte e calda luce del sole e inizia a spirare una corrente di aria fresca. Poi, all'improvviso, dall'uscita del corridoio si precipita all'interno una groviglio di serpenti verdi e azzurri come quello che avete già incontrato! Sono centinaia e centinaia, e come un'onda di piena strisciano veloci verso di voi, coprendo completamente il pavimento.*

Non possono essere evitati, perché non è possibile saltarli (si estendono sul pavimento per oltre 15 metri), il corridoio non dà alcun riparo e qualsiasi rialzo improvvisato viene coperto o scalato dai serpenti prima di procedere oltre.

Se gli Investigatori scappano, il corridoio sembra estendersi indefinitamente, sempre dritto e senza arrivare ad alcuna stanza. Dopo un po' inizieranno a risentire della stanchezza, mentre invece i serpenti avanzeranno sempre senza minimamente rallentare.

Attaccare i serpenti porta ad un fallimento automatico.

**SOLUZIONE 1:** se i serpenti raggiungono gli Investigatori, li assalgono e li ricoprono, senza però mai davvero attaccarli.

*I serpenti vi raggiungono, si arrotolano alle vostre gambe, strisciano sui vostri corpi, sibilando e mostrando le zanne velenose. Vi ricoprono completamente e poi...  
...come sono arrivati se ne vanno, strisciando via da voi e procedendo nella direzione da cui siete venuti. Ora il corridoio verso l'esterno e la luce solare è sgombro!*

**SOLUZIONE 2:** è sgombro, ma le istruzioni dicevano di seguire il Serpente Piumato, ovvero i serpenti verdi-azzurri, non correre fuori come dei fessi... Devono quindi tornare indietro per il corridoio già percorso.

Se qualcuno si chiede come sia possibile che, ripercorrendo al contrario lo stesso corridoio, arrivino in una stanza diversa, ricordiamo che è un luogo onirico e multidimensionale -v. sopra.

## 6.3.7 - Salto nel vuoto

*Lo sciame di serpenti progressivamente si disperde attraverso mille fenditure nella roccia, che in precedenza non avevate notato, finché non ne resta soltanto uno, particolarmente grosso.*

*Il corridoio poi giunge non alla stanza delle teste di animali, ma a un abisso nero e senza fondo, da cui spira un'aria gelida. Il serpente, senza esitazione alcuna, si butta nel bataratro, sparendo nelle sue profondità insondabili.*

Insondabili in senso letterale: oggetti o torce buttati al suo interno cadono finché non sono fuori vista, e non giunge mai il suono del loro impatto con il fondo (così come non è giunto il rumore dell'impatto con il fondo del serpente). Le pareti sono troppo lisce e umide per essere scalate (soprattutto da storpi mutilati...) e per quanta corda abbiano portato, non riescono a calarsi abbastanza da cambiare la situazione -in ogni caso non si vede il fondo.

**SOLUZIONE:** devono buttarsi di sotto, seguendo il Serpente Piumato, e questa è l'ultima prova cui sono sottoposti.

## 6.4 - Risultato positivo

Verità e saggezza per chi segue il Serpente Piumato...

*Precipitate nel nero abisso per lunghi attimi, poi la sensazione di cadere lentamente svanisce, e vi trovate a fluttuare nell'oscurità. L'aria si fa umida, e vi giunge l'odore di acqua salmastra, rumore di onde. Siete sospesi su di un oceano livido e agitato e davanti a voi aleggia uno zemi rosso di sangue, con inquietanti occhi luminosi, che sembrano fissarvi. Cade in acqua, e dopo un momento le acque si aprono per far emergere una creatura colossale, grigia e verde, metà uomo e metà pesce, seguita da un esercito sterminato di esseri a lui simili, di taglia umana.*

Effettuare una prova di Equilibrio Psicico diff.4 o perdere 2 punti (è una visione onirica)

*Il mostruoso gigante ruggisce -un insopportabile suono alieno e sibilante- poi solca le onde diretto verso la terra che ora si vede all'orizzonte. Riconoscete il profilo della costa atlantica spagnola.*

[continua dietro]

## 6.5 - Risultato fallimentare

Per chi non segue il Serpente Piumato, follia e inganno... Spiega ai giocatori cosa hanno sbagliato e poi leggi la visione negativa.

*Il pavimento trema, scosso da un terremoto di enorme forza, e improvvisamente sotto i vostri piedi si apre una voragine. Precipitate in un nero abisso, poi la sensazione di cadere pian piano svanisce e vi trovate a fluttuare nell'oscurità.*

*Una voce irridente dice "Non avete seguito il Serpente Piumato, eppure volete conoscere i più riposti segreti? Ecco ciò che vi è di più segreto per l'uomo!"*

*L'oscurità si dirada e potete contemplare il mondo dall'alto, sospesi a grande altezza. E' una visione rassicurante di terre e mari, natura incontaminata e civiltà umane, città industriali e cieli stellati. Progressivamente però la scena cambia: oscure entità innominabili incombono al di là delle stelle e un giorno poseranno il loro sguardo insensato sulla Terra, e ogni cosa perirà nella follia; al di sotto delle città ordinate e illuminate belve sanguinarie e uomini sedotti dal Caos Strisciante si radunano e si organizzano, diffondendo il delirio e la corruzione; gli abissi del mare ribollono di mostri sconosciuti agli uomini e creature antiche come il mondo attendono il tempo in cui potranno riversarsi sulla terra e porre fine al dominio dell'uomo.*

Prova di Equilibrio Psicico diff.5, per una perdita di 5 punti.

*Mentre giungono alle vostre orecchie urla di orrore e richieste di aiuto in varie lingue europee, l'oceano scorre a velocità inaudita sotto di voi. Volate sulle Antille, costeggiate Cuba, raggiungete le coste americane e attraversate tutto il Messico fino alla costa pacifica in corrispondenza dell'istmo di Tehuantepec. In un attimo sorvolate una laguna ed entrate in una grotta. Un uomo con una maschera da serpente in lapislazzuli e un mantello di piume colorate è fermo al centro di un tempio sotterraneo. "Oracolo di Pechoca: per chi custodisce i giusti riti, tutto ciò che è fatto può essere disfatto, e tutto ciò che è disfatto può essere di nuovo fatto" dice. Poi tutto si fa confuso e indistinto, e l'oscurità si chiude su di voi.*

*Quando riprendete i sensi, siete distesi a terra nella sala del tempio del Serpente Piumato...*

Il significato è abbastanza chiaro: bisogna andare a Tehuantepec e rivolgersi all'Oracolo di Pechoca, nel tempio sotterraneo di Monapoxtiac, colui che sa come disfare ciò che è stato fatto (lo scambio degli spiriti attraverso il tempo e lo spazio) e fare ciò che è stato disfatto (sigillare lo Zemi).

Se cercano informazioni sull'Oracolo di Pechoca, possono risalire al fatto che si trova nella regione di Tehuantepec.



*"Non avete seguito il Serpente Piumato, eppure volete sapere come tornare al vostro tempo e come fermare la fine? Molti conoscevano i riti e le magie..."*

*Mentre la voce parla, vi trovate a volare sul Messico, balzando a velocità folle da un punto all'altro. Sulle coste dello Yucatan accolti di Tlaloc sono sbranati da grossi cani; in Tenochtitlan i conquistadores che assistono alla festa del Toxcatl, estraggono le spade e massacrano i sacerdoti aztechi; nel palazzo imperiale poco lontano i capi aztechi vengono torturati per far loro confessare dove sia l'oro di Montezuma e poi impiccati; nel Cuilapan, un sacerdote di Huichanna (9) viene sgozzato per rubargli i paramenti d'oro in filigrana; a Tehuantepec, in un tempio sotterraneo in mezzo ad una laguna, un alto sacerdote viene annegato per ordine di un padre domenicano.*

*La voce continua "...e molti templi custodivano segreti e conoscenze..."*

*Vedete Palenque abbandonato e ricoperto dalla giungla; il tempio maggiore di Tenochtitlan che viene smantellato per costruire la cattedrale di Città del Messico; la biblioteca di Tututepec che viene data alla fiamme; il santuario di Jalapa che viene interrato.*

*"...ma presto -grazie ai tuoi simili- di tutto ciò non resterà più nulla. Ecco la vostra risposta: non tornerete mai al mondo che conoscevate, e non riuscirete mai a bandire Padre Tlagon, il Primo Pesce Giaguaro che Domina il Mare!" Poi tutto si fa confuso e indistinto, e l'oscurità si chiude su di voi.*

*Quando riprendete i sensi, siete distesi a terra nella sala del tempio del Serpente Piumato...*

**FOLLIA:** la consapevolezza dei Miti di Cthulhu va a influire sulla Sanità Mentale degli Investigatori: la loro conoscenza Miti di Cthulhu aumenta di un punto, ma contemporaneamente scende d'un punto la loro santà mentale.

**INGANNO:** Quetzalcoatl mostra gli eventi come se fossero contemporanei, ma in realtà si dispiegano in quasi due anni e alcuni -quelli più significativi per gli Investigatori- devono ancora avvenire (la morte dell'Oracolo di Pechoca, il rogo del palazzo reale di Tututepec).

Inoltre, la profezia finale è ingannevole: non torneranno mai al mondo che conoscevano, perché la nave cui torneranno sarà molto diversa da come l'avevano lasciata; e non bandiranno Padre Tlagon perché il rituale che possono fare non serve a bandire il Grande Antico ma solo a rimandare la sua venuta...

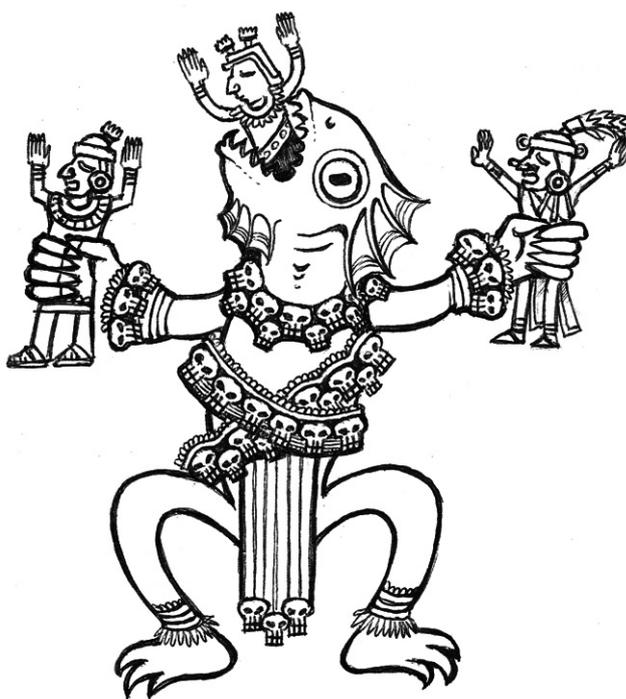
### INTERROGARSI SUGLI EVENTI VISTI

[Storia, Archeologia]

Alcuni degli eventi mostrati (il massacro in Tenochtitlan, per esempio) sono storicamente attestati, ed è probabile che tutti siano veri, anche se molti hanno poca rilevanza e probabilmente non sono stati registrati dagli storici.

- Due eventi mostrati uno dopo l'altro -il massacro del Templo Mayor di Tenochtitlan e la tortura di Cuauhtémoc e Tettlepanquetzal- sono uno del maggio del 1520 e l'altro dell'agosto del 1521: la visione ha prodotto uno schiacciamento temporale, mettendo insieme eventi accaduti in tempi diversi. Magari alcuni non sono ancora neanche accaduti.

- Alcuni eventi (il rogo di Tututepec, l'annegamento in Tehuantepec) non sono ancora avvenuti, visto che vi risulta che la capitale dei mixtechi del sud sarà attaccata soltanto tra alcuni giorni, e Tehuantepec non è ancora stata raggiunta da alcun conquistador.



9. dio creatore di uomini e animali nel pantheon zapoteco

## 7 - IL TEMPIO DI TUTUTEPEC

IN BREVE: nel Tempio di Tututepec sono contenuti libri di conoscenza esoterica, ma quando gli Investigatori lo raggiungono sta per essere bruciato. Hanno tempo di afferrare solo qualche tomo e fuggire: per simulare questa condizione, vengono posti sul tavolo 11 tessere con su pittogrammi enigmatici, e tra essi gli Investigatori devono scegliere i 5 tomi che porteranno in salvo.

In essi troveranno spiegazioni su quello che è capitato loro e un rimando all'Oracolo di Pechoca, dove sono custoditi i riti che permetteranno loro di tornare a casa.

### 7.1 - Venirne a conoscenza

Dopo che i boicchi hanno bruciato i libri di Danibaan, e i conquistadores hanno distrutto le raccolte di testi di Tenochtitlan e di altre città assoggettate, ritenendoli demoniaci, l'ultima significativa raccolta di testi magici, sapienziali ed esoterici precolombiani a disposizione degli Investigatori si trova nel tempio di Xochiquetzal (dio del valore e della nobiltà d'animo) nella vicina città di Tututepec, minacciata dalla guerra.

Questa informazione è conosciuta ai sacerdoti mixtechi, e viene comunicata agli Investigatori se manifestano il desiderio di consultare testi o avere informazioni occulte. In maniera analoga, l'informazione viene data se si interessano a Tututepec e/o si chiedono perché i conquistadores stanno marciando contro di essa.

*"Tututepec è il più grande regno dei mixtechi del sud, e Coaxintecuhtli è il suo valoroso re: non ha mandato ambascerie di pace, non si è arreso alle facce bianche e ora si prepara alla guerra. Nei suoi forzieri ci sono enormi ricchezze e nei suoi templi sono conservate grandi conoscenze e grandi magie. I suoi guerrieri trionferanno su Tonatiuh e sul suo esercito!"*

### 7.2 - Come raggiungerlo

Tututepec dista 270 chilometri, giù lungo la Valle Grande fin sulla costa, e Pedro de Alvarado ha un netto vantaggio, visto che il suo esercito è partito il 26 febbraio, e il 4 marzo (tra 3 giorni) giungerà a Tututepec.

Tuttavia, la distruzione di Tututepec non avverrà subito: una volta sconfitto Coaxintecuhtli, Alvarado avvierà contatti diplomatici facendo incetta di doni in oro, e poi -quando il re avrà dato fondo alle sue ricchezze- lo imprigionerà con false accuse e poi saccheggerà la città, dando fuoco ad molti palazzi in legno tra cui il palazzo reale e il tempio di Xochiquetzal, in cui sono contenuti i tomi esoterici.

Gli Investigatori in portantina impiegano circa 10 giorni, ma riescono comunque ad arrivare (appena) in tempo.

*Una volta lasciato il santuario, scendete lungo la Valle Grande in direzione del mare. Vi tenete lontani da Zaachila, capitale zapoteca, e dalle zone abitate, e procedete sicuri attraverso le selve. I vostri portatori si danno il cambio, senza mai rallentare e senza lamentarsi mai, mangiando mentre camminano e fermandosi solo nelle ore più buie della notte per dormire qualche ora prima di ripartire.*

*Procedete in questo modo per 7 giorni, senza incontrare nessuno, poi vi azzardate a imboccare piste battute, visto che siete ormai nel territorio di Cuilapan, parte del dominio mixteco del sud. I portatori sono sempre più stanchi ma non cedono, e dopo altri tre giorni di cammino raggiungete un'altura da cui si vede la città di Tututepec, i floridi campi che la circondano e, ancora più a valle, l'Oceano Pacifico.*

*Nei campi vicino alla città è accampato un esercito: un piccolo nucleo ordinato di tende e padiglioni di foggia occidentale, con attorno i fuochi di bivacco di migliaia di guerrieri indios.*

### 7.3 - Cercare informazioni

Se gli Investigatori si tengono lontani dall'accampamento, dove si concentrano le forze spagnole e degli indios ostili e dove c'è un'attenta e continua sorveglianza, non avranno problemi a muoversi nella zona e all'interno della città.

I tututepechgni sono ostili agli spagnoli e quindi generalmente amichevoli nei loro confronti, ancor più se loro affermano -o lasciano credere- di essere in grado di opporsi ai conquistadores.

Le portantine con cui sono giunti possono portarli in città e qualsiasi portatore è in grado di andare in avanscoperta, portare messaggi e/o tornare con notizie sulla situazione.

Le informazioni che possono ottenere sono le seguenti. Sono tutte storicamente attestate...

#### SCONFITTA DI COAXINTECUHTLI

l'esercito di Tututepec è stato decimato e messo in rotta cinque giorni prima (il 5 marzo): il re Coaxintecuhtli, secondo le usanze, ha offerto ospitalità al vincitore nel suo palazzo, ma Tonatiuh (nome nahuatl di Pedro de Alvarado) ha rifiutato e si è accampato fuori dalla mura della città. Secondo tradizione significava che non reclamava il regno ma soltanto tributi, ma nessun dono è stato sufficiente a soddisfare la sua avidità;

Dopo la battaglia, padre Olmedo aveva fatto notare ad Alvarado che il palazzo aveva il tetto in legno: se gli indios l'avessero incendiato, gli spagnoli avrebbero fatto la fine dei topi, senza contare che al chiuso la cavalleria era inutile. Il capitano aveva quindi deciso di accamparsi fuori dalla città, per non correre rischi. Coaxintecuhtli, credendo che il capitano nemico si stesse ritirando, lo aveva omaggiato con viveri e grandi quantità d'oro e preziosi, ma ciò aveva destato l'avidità di Alvarado che aveva chiesto tributi sempre maggiori, che il Re aveva soddisfatto con sempre nuovi doni (tra cui stoffe d'oro e una catena d'oro per il suo cavallo).

#### I BIANCHI CHIEDONO TRIBUTI

le facce bianche hanno chiesto tributi in oro fino a svuotare il tesoro del regno; poi hanno incarcerato il re Coaxintecuhtli con false accuse, e si sono fatti dare tutte le sue ricchezze; ora molti temono che stiano per saccheggiare la stessa città.

Quando il re aveva dato fondo alle sue ricchezze, Alvarado -seccato per il fatto che gli venivano negati nuovi doni- lo aveva accusato di aver architettato di dar fuoco al suo stesso palazzo per far morire gli spagnoli, e, malgrado le proteste di innocenza del re, lo aveva fatto mettere in catene e imprigionare finché non avesse consegnato tutto il tesoro della corona.

#### MORTE DI COAXINTECUHTLI

alcuni affermano che Coaxintecuhtli sia morto in prigionia, non riuscendo a sopportare l'oltraggio.

Il re offre in riscatto tesori in oro per un valore di 36.000 pesos, ma Alvarado comunque non lo libera - pensando di poter ottenere ancora altre ricchezze- ed egli muore di crepacuore, malgrado i tentativi di padre Olmedo di consolarlo.

#### BIANCHI SONO INTERESSATI ALL'ORO

le facce bianche sono interessate solo e soltanto all'oro, di cui chiedono grandi quantità. Si dice che i loro tzimin chac (= cavalli) se ne cibino e non possano sopravvivere senza.

Era stato lo stesso Alvarado a dirlo agli aztechi, durante i primi contatti, per giustificare la sua sete d'oro.

### 7.4 - Entrare in città

Il tempio di Xochiquetzal è intatto, così come i tomi in esso contenuti. Gli Investigatori devono però recarsi di persona in esso perché i tomi sono moltissimi, non possono essere tutti trasportati fuori dal santuario e solo loro sono in grado di cercare ciò che serve loro.

Se cercano un contatto nella città, possono ottenere la collaborazione del gran sacerdote Tiboot (che non ha nessun problema a far loro consultare i tomi, ma è contrario a portarli fuori dal tempio, perché potrebbero essere preda di divinità malevole) oppure di Nahuilxòchitl, un nobile della corte di Tututepec.

#### 7.4.1 - Arraffa e scappa

Allorché ii PG entrano in città per raggiungere il tempio (che si trova proprio a fianco del palazzo reale di Tututepec), gli spagnoli decidono di iniziare il saccheggio. Attaccano di sorpresa, travolgono la disperata difesa degli scoraggiati guerrieri mixtechi e dilagano.

*Giungete rapidamente al tempio di Xochiquetzal, ma mentre state per entrare, notate spesse colonne di fumo che si alzano dai margini della città, a est: è iniziato il saccheggio della città!*

*Il tempio sorge vicino al palazzo reale: avete pochi minuti prima che i conquistadores arrivino!*

1. Metti gli **11 testi esoterici** sul tavolo, dal lato delle immagini (attenzione a non confondere con essi il libro che viene dato se a Danibaan entrano nel Palazzo dei Boicchi: ha lo stesso formato, ma è disposto orizzontalmente)

2. Spiega ai Giocatori sono i testi che potrebbero contenere **informazioni utili sulla loro situazione, sui boicchi e su quanto è avvenuto**, trovati con una rapida ricerca e con l'aiuto dei sacerdoti del tempio. Sul momento riescono a leggere solo sommariamente il contenuto (per questo devono decidere solo sulla base di pochi pittogrammi), e ci vorranno ore di studio per comprenderli appieno.
3. Sottolinea che possono spostare e passare di mano i testi, ma **non devono girarli** e guardare il retro.
4. Di questi 11 testi, pur impegnandosi al massimo, **riusciranno a portarne in salvo solo e soltanto 5**: devono decidere quali.
5. Hanno esattamente 4 minuti di tempo (cronometra). Lascia i Giocatori a decidere quali prendere, ma scandisci il tempo: ogni minuto, descrivi la situazione che progressivamente precipita (v. box)
6. Ritira tutti i tomi tranne i 5 che hanno deciso di prendere.

#### USO DELL'ABILITA' BIBLIOTECONOMIA

Se non spendono punti, non hanno vantaggi aggiuntivi.

- Riescono a rendersi conto che a simbolo uguale corrisponde significato uguale.
- Si rendono conto che tre non sono tomi di conoscenza ma riguardano argomenti o rituali molto più particolari e specifici, interessanti solo per coloro che vogliono proprio ottenere l'effetto descritto in essi.

Minuto 1: Le grida e i rumori dei combattimenti si fanno più forti. Gli spagnoli stanno assaltando il vicino palazzo reale di Tututepec!

Minuto 2: Il palazzo reale è in fiamme, e temete che l'incendio si propaghi anche al tempio in cui siete!

Minuto 3: L'ala est del tempio ha preso fuoco, e le fiamme avanzano rapide. Vi resta poco tempo prima che la struttura consumata dal fuoco crolli!

Minuto 4: Il tempio è ormai un inferno di fuoco: sfruttando tutto l'aiuto che gli indios che sono con voi riescono a darvi e ricorrendo a ogni astuzia, riuscite a salvare dalle fiamme 5 antichi tomi occulti mixtechi.

#### 7.4.2 - Significato dei libri

Ogni libro è formato da tre pittogrammi: le combinazioni sono tutte diverse, ma i pittogrammi si ripetono e fanno riferimento ad alcuni macro-argomenti.

Quelli fondamentali sono l'**Oracolo di Pechoca** e, in seconda battuta, la **Via di Quetzalcoatl**, perché il primo indica loro chi sa come rimandarli nel loro tempo, mentre il secondo li porta alla stessa informazione passando però per Mitla.

La prova è strutturata in modo che in ogni caso gli Investigatori possano averne almeno uno, ma se i giocatori si perdono l'indizio sta a te cercare di farlo notar loro con discrezione....

#### ORACOLO DI PECHOCA



C'è un grande sapiente in Tehuantepec, nel tempio di Monapoxtiac, che conosce ogni magia, e sa fare e disfare ogni magia.

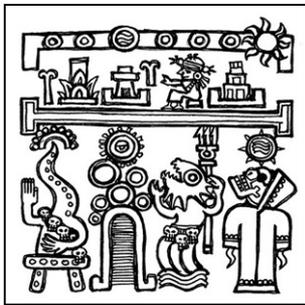
Lui probabilmente può sapere come rimandarli nel loro tempo...

## VIA DI QUETZALCOATL



In Mitla c'è la Via del Serpente Piumato che rivela misteri e conoscenze segrete a chi la percorre. Forse lì potranno avere la risposta su come fare a tornare nel loro tempo.

## GRANDI ANTICHI INCOMBONO PADRE TLAGON VERRA'



Antichi Dei regnavano prima di Uomini e Dei e torneranno per portare la Fine del Mondo. Tra loro vi è Tlagon, il Primo Pesce Giaguaro che Domina il Mare, che può essere chiamato a portare morte e distruzione sulle terre emerse.

## QUATTRO POTERI

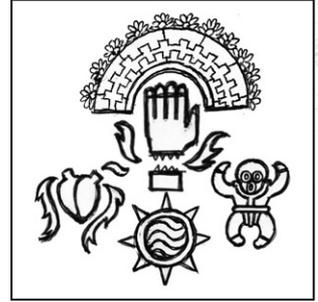
Otto pittogrammi fanno riferimento a quattro elementi magici (presi singolarmente o in relazione con gli altri), usati nel rituale del Ladro delle Anime. Saperlo serve a focalizzare quali sono gli elementi tramite cui disfare tale rituale.

### 1) MAGIA DEL SANGUE



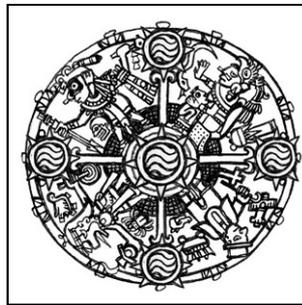
Il sangue di un cuore pulsante di un sacrificio è l'elemento base di ogni magia, e dà il potere di compierla

### 2) MAGIA DELLA CARNE



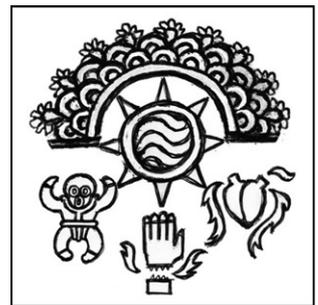
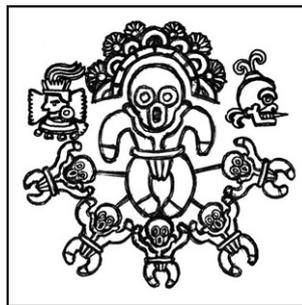
L'automutilazione rituale viene utilizzata per magie che riguardano il corpo o lo spirito, e l'interazione tra i due. I boicchi l'avevano usata per avere accesso alle memorie soggiacenti e operative di coloro a cui avevano rubato il corpo.

### 3) CUPRA CHE BRILLA SU TEMPI DIVERSI



La stella Cupra (Alpha Aurigae) splende su tempi e luoghi diversi, mettendoli in contatto tra loro. Rituali che implicano spostamento nello spazio o nel tempo fanno quindi ricorso a particolari congiunzioni e allineamenti astrali con tale stella.

### 4) ZEMI, L'ETERNO



E' l'archetipo di ogni altro Zemi, a cui ogni altro feticcio rimanda e da cui ogni Zemi trae potere. E' l'elemento fondamentale dei rituali più potenti e in particolare è in grado di legare o liberare i Grandi Antichi.

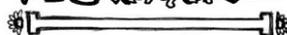
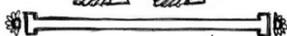
### TOMI UTILI

Oltre a questi tomi "informativi" ci sono poi tre tomi che riportano indicazioni e rituali che potrebbero essere utili agli Investigatori.

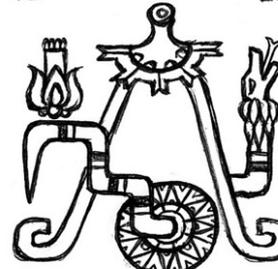
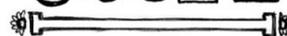
## RITUALE DI RISANAMENTO



## RITUALE DELLA FURIA



## TESORO DI TENOCHTITLAN



In teoria permette agli Investigatori di guarire dalle mutilazioni, e quindi tornare pienamente operativi. Però, a parte il fatto che è una cosa utile solo fino a un certo punto, visto che a breve torneranno nei loro corpi, per farlo devono effettuare un sacrificio rituale di quattro poveri disgraziati, cosa che da un lato è immorale, e dall'altro è un atto violento e orribile, che richiede un test di Equilibrio Psicico.

Questo rituale permette di creare nuovi Guerrieri del Sangue, come quelli che si trovano nel Tempio di Padre Tlagon a Danibaan (cfr. pp. 44-45). Anche in questo caso è necessario un sacrificio umano per ciascun guerriero che si vuole creare, con un processo crudele e terribile, che richiede un test di Equilibrio Psicico.

Questo tomo rivela il luogo in cui si trova il tesoro di Tenochtitlan, le ricchezze accumulate dagli spagnoli e da loro perse durante la fuga dalla capitale azteca e che non sono più state ritrovate (per farsi dire che fine avessero fatto, Alvarado aveva torturato due condottieri aztechi senza esito). Tali ricchezze possono essere usate per "comprare" la collaborazione degli spagnoli.

### Eseguire rituali cruenti

Gli Investigatori che vogliono utilizzare la magia mixteca contenuta nei tomi di Tututepec devono compiere sacrifici umani con orribili torture e mutilazioni rituali. Tutto ciò richiede una prova di Equilibrio Psicico diff. 4 che può portare alla perdita di 6 punti.

Indulgere in azioni così terribili può portare a malattie mentali: se l'Equilibrio Psicico scende sotto -8, gli Investigatori sviluppano un'insana ossessione per il sangue umano, oppure una spietata indifferenza per la vita umana, o -ancora- la tendenza a cadere in una feroce furia omicida se coinvolti in una lotta o combattimento.

## 8 - RIVOLGERSI AI CONQUISTADORES

### 8.1 - Perché?

Chiedendo informazioni in merito, è possibile scoprire che uno dei manti neri (il frate domenicano Juan Diaz) si è opposto attivamente al potere dei boicchi, che lo consideravano il più pericoloso dei loro nemici: visto che sembra informato in merito alla magia taino, gli Investigatori potrebbero pensare che possa sapere come disfare il rituale che li ha portati lì, o almeno permetter loro di capire cosa sta succedendo.

Alla stessa conclusione possono arrivare anche riflettendo sul fatto che quando hanno ritrovato lo Zemi, nel 1927, esso era sigillato con un rito cristiano compiuto da lui.

Gli Investigatori possono cercare di contattare i conquistadores di Segura de la Frontera, a valle di Danibaan, oppure il contingente di Pedro de Alvarado fuori da Tututepec. In entrambe i casi, Juan Diaz si trova proprio lì dove sono andati loro, perché è un gatto di Schrödinger ludico.

### 8.2 - Non così facile...

#### 8.2.1 - Convincere gli indios

Gli Indios sono assolutamente contrari al fatto che gli Investigatori raggiungano gli Spagnoli.

In primo luogo, sono stati i boicchi stessi a dire che bisogna evitare ogni contatto con i conquistadores (non volevano che i manti neri si rendessero conto che vi erano adoratori di Padre Tlagon a Danibaan), perché ora cambiano idea?

In secondo luogo, temono che i conquistadores possano ucciderli, come hanno fatto con molti altri potenti maghi e sacerdoti, e non hanno intenzione di rischiare la vita di coloro che vedono come la loro ultima speranza.

La loro determinazione è tale che in questo caso particolare anche un ordine diretto da parte degli Investigatori viene messo in discussione: i seguaci sono così angosciati dalla possibilità di perderli, che sono pronti a morire di morte atroce pur di non farli agire con leggerezza.

Asseconda qualsiasi idea sensata degli Investigatori, purché tenga conto degli elementi indicati qui di seguito.

#### VOGLIONO TENERLI AL SICURO

Se possibile, i sacerdoti di Danibaan cercano di tener lontani i boicchi dagli spagnoli, sia offrendosi di agire al posto loro ("Diteci qual è l'ambasciata che dobbiamo portare e andiamo noi a incontrare le facce bianche"), sia cercando altre soluzioni ("Rapiamo uno spagnolo e lo portiamo al vostro cospetto", "Invitiamo i manti neri a venire a parlamentare qui in Danibaan")

#### GLI INVESTIGATORI HANNO UN SEGUITO

Se non prendono provvedimenti a riguardo, sono sempre tenuti d'occhi da guardie e sacerdoti che vogliono proteggerli da eventuali attaccati da sicari zapoteci: quindi non possono andarsene alla chetichella se non escogitano un piano per farlo.

Se invece vogliono lasciare Danibaan senza nascondere la cosa, avranno con sé portatori e una scorta di guerrieri che viaggiano con loro.

#### 8.2.2 - Farsi portare dagli spagnoli

Una volta lasciata Danibaan, raggiungere gli spagnoli non è particolarmente difficile: un loro guarnigione è accampata nel nuovo insediamento di Segura de la Frontera, sul fondovalle a pochi chilometri di distanza, mentre -se si trovano nella regione di Tututepec- il campo dell'esercito di Pedro de Alvarado sorge vicino alla città.

Prima di arrivare al campo sono però intercettati da un gruppo di dieci guerrieri che stavano sorvegliando quella zona. Sono zapoteci, e quindi saranno molto restie a dar loro ascolto, a meno che gli Investigatori non ricorrano a qualche stratagemma.

*Un gruppo di guerrieri sorveglia dall'alto la palizzata che cinge il campo. I loro scudi portano i disegni di guerra di Zaachila.*

*"Voi... io vi conosco... voi siete i boicchi del Dio della Morte!"*

*"Quei quattro storpi?!?"*

*"Li ho incontrati a Zaachila, quando hanno cercato di gettare un sortilegio sul re Cosjioeza. Allora erano sani, ma sono senza dubbio loro"*

*"Tornate da dove siete venuti, se non volete morire!"*

I guerrieri sono nervosi (temono che i boicchi siano lì per guidare un attacco a sorpresa, per lanciare un maleficio o comunque per tessere qualche inganno) ma si fanno coraggio a vicenda.

Non cercano di ucciderli lì su due piedi perché l'uccisione di un sacerdote –soprattutto se di un dio malvagio- non è una cosa da fare a cuor leggero, ma d'altro canto sono sospettosi in maniera paranoica, e interpretano qualsiasi azione degli Investigatori nel peggior modo possibile, aspettandosi tranelli e menzogne. Eventuali mixtechi che accompagnano gli Investigatori faranno da spettatori silenti.

#### IMPRESSIONARLI O INTIMORIRLI

In generale, gli zapoteci non possono essere portati a collaborare impressionandoli con qualche prodigio o intimorendoli con minacce vere o presunte.

Alla prima mossa minacciosa o sospetta (proferire minacce, pronunciare parole in lingue strane, fare gesti inconsueti, avvicinarsi malgrado l'ordine di stare lontani,...) i guerrieri danno l'allarme, e nel giro di pochi minuti convergono in zona un centinaio di guerrieri zapoteci, con lance e frecce puntate e pronte. Anche loro esitano ad attaccare davvero, ma è evidente che se gli Investigatori continuano a provarli, prima o poi qualcuno si farà forza del numero e troverà il coraggio di cercare di ucciderli. Se gli Investigatori non se ne danno pensiero, vedi "Hispanicus ex machina".

#### DICHIARARE BUONE INTENZIONI

In maniera analoga, non è possibile convincerli con una semplice dimostrazione di buone intenzioni.

Approccio amichevole:

*"Che parole sono queste? Anche se la vostra lingua è imbevuta di miele, sappiamo quale veleno dobbiamo aspettarci: le vostre menzogne non avranno presa sulle nostre orecchie!"*

Richiesta di parlare con gli spagnoli:

*"Ah, così è questo il vostro piano: volete incontrarli per gettare su di loro una qualche malia, come volevate fare con re Cosjioeza!"*

Resa:

*"Fingete di arrendervi per farci avvicinare, in modo da poterci attaccare. Avete portato con voi i Guerrieri della Morte? O pensate di colpirci con un sortilegio?"*

#### SOLUZIONE 1: UMILIARSI

Se gli Investigatori si umiliano e dimostrano la loro debolezza e incapacità di nuocere, sulle prime gli zapoteci sospettano un tranello, ma poi si convincono che i boicchi abbiano davvero perso i loro poteri (e la cosa non li sorprende più di tanto: molti grandi stregoni hanno dovuto riconoscersi inermi di fronte agli spagnoli). A quel punto, qualcuno vorrebbe ucciderli, fintanto che ne hanno l'occasione, ma la maggioranza decide di portarli dagli spagnoli, e lasciare che siano i manti neri a decidere.

Eventuali mixtechi che osservano la scena saranno delusi e scossi, e se gli Investigatori vorranno tornare nelle loro grazie dovranno fare un ottimo uso di abilità dialettiche.

#### SOLUZIONE 2: INSISTERE MOLTO

Se gli Investigatori non se ne vanno e continuano a cercare di convincerli a lasciarli passare, i guerrieri si faranno più arditi.

*Uno dei guerrieri avanza di un paio di passi, gridando "Ne abbiamo abbastanza di ascoltare le vostre parole! Tornate da dove siete venuti, ad attendere che i guerrieri bianchi vengano a portarvi la morte con il fuoco" e quindi tira una freccia che si pianta in terra a pochi passi da voi.*

Un momento dopo giunge un soldato spagnolo, venuto a vedere cosa sta succedendo, e il suo arrivo rompe lo stallo. A differenza dei guerrieri zapoteci, non ha nessun timore dei boicchi e delle loro stregonerie: dopo essersi informato sulla situazione, decide che gli Investigatori potrebbero valere un buon riscatto e quindi decide di farli portare nel campo (legati, se si sono arresi).

Eventuali mixtechi del loro seguito saranno anch'essi presi prigionieri e separati da loro.

#### HISPANICUS EX MACHINA

Se gli Investigatori stanno pervicacemente cercando di farsi ammazzare, un momento prima che gli zapoteci attacchino, arriva un soldato spagnolo che -come sopra- decide di condurre i boicchi al cospetto del comandante. Naturalmente, la squadra sarà penalizzata nella valutazione.

### 8.3 - Parlare con il capitano

#### SE SONO A SEGURA DE LA FRONTERA

*Venite scortati attraverso un grande e ordinato accampamento fortificato fino alle porte di Segura de la Frontera e da lì fino alla piazza principale, dove sorgono le costruzioni più grandi: un palazzo in mattoni d'argilla, e, all'ombra di una grande acacia, una nuova costruzione ancora da terminare. Deve essere una chiesa (10), perché è sormontata da una grande croce in legno.*

#### SE SONO A TUTUTEPEC

*Venite scortati fino a un grande accampamento che sorge su di un terreno ai margini della selva, a nord della città. Passate in mezzo a tettoie di frasche e fuochi da campo degli indios, fino alla zona centrale dove –protette da una rudimentale palizzata- ci sono tende e padiglioni di fattura occidentale e un recinto per i cavalli.*

Gli Investigatori vengono condotti alla presenza dei capitani spagnoli: don Francisco de Orozco y Tovar in Segura de la Frontera; don Pedro de Alvarado (noto come Tonatiuh in lingua nahuatl) in Tututepec. Al di là della descrizione fisica e del contesto, entrambe si comportano allo stesso modo.

Gli spagnoli sono ossessionati dall'oro.

Da quanto riescono a razzare devono togliere il Quinto Real (la tassa del 20% dovuta alla corona reale di Spagna, in questo momento Carlo V) e quanto dovuto al loro comandante in capo, Hernan Cortes e quel che resta viene spartito tra i soldati (che non sono mai soddisfatti e danno luogo a congiure o azioni legali presso la corte di Spagna). Inoltre, il primo grande bottino raccolto a Tenochtitlan è andato perduto quando sono dovuti fuggire nottetempo dalla città e non è più stato ritrovato, e il primo Quinto Real è stato depredata da un corsaro francese, sollevando i sospetti della corona e spingendo i conquistadores a mettere insieme un nuovo invio che plachi le ire di Carlo V.

Per questo, non hanno mai abbastanza metalli preziosi e sono pronti a tutto pur di ottenerli. Spogliano i cadaveri, saccheggiano le città, chiedono doni, impongono tributi che aumentano più e più volte con le scuse più varie. Fanno prigionieri gli alti dignitari indios sulla base di false accuse e chiedono un riscatto, salvo poi venir meno alla parola data e non liberarli,

10. la prima chiesa di Segura de la Frontera è stata fondata proprio da Juan Diaz e frate Bartolomeo de Olmedo nel 1521. Inizialmente dedicata a Santa Caterina, prenderà poi il nome di Chiesa di San Juan de Dios.

nella speranza di poter ottenere ancora altro oro. Se gli indios affermano di non averne più, non credono loro e semplicemente aumentano le pressioni (minacce, ricatti, torture), e se comunque non riescono ad ottenerne, si infuriano e si lasciano andare a uccisioni e massacri. Infine, da quando il tesoro di Tenochtitlan è andato perduto sono convinti che gli indios nascondano enormi tesori in luoghi segreti e torturano i capi indios per farsi rivelare la loro ubicazione.

L'interrogatorio verterà quindi su due argomenti:

- ottenere la resa di Danibaan (per poter procedere al suo saccheggio)
- estorcere oro o informazioni su dove trovarlo.

La scansione del dialogo può variare a seconda di come gli Investigatori si sono presentati (ambasciatori o prigionieri) e degli argomenti che usano, tuttavia si articolerà secondo queste linee guida.

#### 8.3.1 - Cosa dice il capitano

##### ACCOGLIENZA AMICHEVOLE

Il comandante li riceve in armatura completa, con un picchetto di soldati spagnoli alle sue spalle, scelti tra i più alti del suo contingente. Anche se gli Investigatori potrebbero aspettarselo, data la loro bassa statura avranno l'impressione di trovarsi davanti a terribili giganti. Ciononostante, il conquistador, che parla attraverso una interprete zapoteca, vestita alla occidentale, che è stata battezzata con il nome di doña Maria Catalina Orozco, si mostra cortese

*"Salute a voi, nobili signori di Monte Alban. La vostra fama vi precede: i nostri alleati zapotечи vi temono e vi rispettano, e noi stessi abbiamo potuto vedere che il vostro coraggio e la vostra forza. Per questo, vi ringraziamo per aver voluto questo incontro, segno che la vostra saggezza è ancor più grande della vostra forza!"*

*"Spero che questo incontro possa portare a una pace feconda per noi e per voi. Il re di Achiutla e di Sonusco si sono arresi al nostro grande re, Carlo V; il re di Zaachila e di Tehuantepec sono nostri fedeli alleati; presto il re di Tututepec sarà sconfitto e convinto a sottomettersi: rimarrete solo voi a impugnar le armi. Ma con tutto il vostro valore, per quanto tempo potreste resistere, io mi chiedo? Per questo trovo molto saggio cercare un accordo fin d'ora..."*

## RICHIESTA DI RESA

Viste le nuove relazioni amichevoli tra mixtechi e zapotечи, che hanno posto fine alla guerra e sono ridiventati buoni vicini com'erano fino a pochi anni prima (il comandante non sa che in realtà la guerra era stata scatenata proprio tramite stregonerie operate dai boicchi!), non ha più senso che Danibaan continui una guerra solitaria.

*"Un tempo zapotечи e mixtechi vivevano in pace, come buoni vicini. La guerra che li ha visti opposti negli ultimi anni non ha alcuna ragione e ha portato solo sciagure e lacrime. Ora le due nazioni hanno deponete le armi e noi stessi ora siamo garanti della tregua: un attacco improvviso come avvenuto due mesi fa non potrà mai più avvenire. Per questo vi chiedo, in quanto comandanti di Danibaan, di arrendervi a noi. Deponete le armi, disperdete la guarnigione, e restituite il santuario agli zapotечи che già lo controllavano. Noi riconosceremo la vostra buona volontà, garantiremo la vostra vita e quella dei vostri uomini e vi ammetteremo nel nuovo regno come alleati, dandovi dignità e potere su vaste regioni di questa ricca terra"*

Il comandante è pronto a trattare i termini della resa: se non vogliono consegnare il santuario agli zapotечи, gli spagnoli possono farsene garanti, mandando un proprio contingente (ovvero, dalla padella nella brace); se vogliono maggiori assicurazioni, è possibile trattare il loro ruolo e i territori loro assegnati come alleati dei conquistadores (sostanzialmente una porzione più o meno grande del territorio attorno a Danibaan).

Vuole però che la resa sia effettuata quanto prima, e sia ottenuta mandando dei messaggeri: in nessun caso sarà concesso agli Investigatori di lasciare il campo.

## RICHIESTA DI UN TRIBUTO

Sia se gli Investigatori accettano di arrendersi, sia se si rifiutano, il comandante chiederà poi un tributo in oro, come clausola aggiuntiva della resa o come tributo da versare per poter mantenere la propria autonomia.

*"C'è ancora una questione di cui parlare. L'assedio di Monte Alban ha causato gravi danni e molti morti. Sarebbe giusto da parte vostra, come gesto di buona volontà, e per non lasciare nessun motivo di scontento, fare ammenda con un dono in oro. E dato che molte sono le offese arrecate in questi anni, è opportuno che non sia inferiore a cento libbre d'oro" Nel dirlo si passa la lingua sulle labbra e il suo sguardo si accende di una luce sinistra.*

A Danibaan ci sono circa 70 libbre d'oro in tutto. E' possibile contrattare ma se ci si impunta su di una cifra inferiore a 50 libbre, il comandante si farà via via più altero e iroso, e alla fine li farà chiudere in cella, chiedendo come riscatto le 100 libbre d'oro iniziali.

Offrire di più (tipicamente tramite la mappa per il tesoro di Tenochtitlan-Mexico) fa sì che siano alloggiati con tutti gli onori -ma comunque in prigionia.

## DETEZIONE DEI BOICCHI

In qualsiasi modo vada il colloquio con il comandante, gli Investigatori vengono reclusi in una stanza del palazzo con un'unica porta e dotata di finestre alte e chiuse da grate.

Se sono ospiti, avranno alcuni servi zapotечи che li assistono -anche se in silenzio e di malagrazia-, cibo e qualche comodità.

Se sono prigionieri, saranno incatenati mani e piedi e lasciati con un picchetto di guerrieri zapotечи di guardia, che non li perdono ma di vista.

**8.3.2 - Cosa fanno loro**

## SE CHIEDONO DI PARLARE CON UN SACERDOTE (JUAN DIAZ)

Se gli Investigatori chiedono di poter parlare con Juan Diaz o un altro sacerdote, verrà loro risposto che al momento sono tutti impegnati fuori dal campo, e che non sanno quando torneranno.

In realtà, il sacerdote sta assistendo alla conversazione da dietro una tenda, cercando di capire a cosa mirino i boicchi e pronto a intervenire nel caso cerchino di lanciare un maleficio.

### SE SI COMPORTANO IN MODO STRANO

Il comandante sa che sono stregoni, ma non è superstizioso e non si lascia impressionare facilmente: ha già incontrato altri sacerdoti e maghi, e ha potuto constatare che le loro presunte capacità magiche sono ben poca cosa.

Quindi non dà peso a stranezze di poco conto (per esempio, parlano perfettamente spagnolo e italiano) o a velate allusioni, ma stronca sul nascere ciò che potrebbe passare per stregoneria (previsioni del futuro, conoscenze che non dovrebbero avere, dimostrazioni di perizia o abilità inaspettate o "impossibili") e liquida come vaneggiamenti di pazzi ogni tentativo di spiegare la loro situazione ("Salve, noi venivamo al futuro...").

*"Smettetela! Tacete! Conosco i trucchi e gli inganni di voi stregoni: non hanno effetto su di me, perché la fede in Nostro Signore Gesù Cristo mi protegge! O torniamo a parlare del destino di Monte Albán o il nostro colloquio termina ora!"*

Se i PG insistono (tipicamente pensando di adescarlo rivelandogli eventi della sua vita futura che lui possa usare a suo vantaggio), si tappa le orecchie e li fa portare via e buttare in cella.

*"Come... come fate a sapere questo?" Si fa il segno della croce "E' Satana che vi ispira queste parole, vero? Vade retro! Presto, imbavagliateli e portateli via!"*

### SE CHIEDONO DI ESSERE BATTEZZATI

Il comandante ne è sorpreso e soddisfatto. Si congratula con loro e afferma che la cerimonia potrà essere celebrata nei giorni seguenti, dopo un adeguato momento di preparazione. Poi riporta il discorso sulle trattative per la resa e per il tributo in oro (anche se il suo atteggiamento è più amichevole nei loro confronti).

Se però gli Investigatori dimostrano una conoscenza della fede cristiana troppo approfondita, vale come una stranezza di cui diffidare, vedi sopra.

### 8.4 - Parlare con Juan Diaz

Come dicevamo sopra, le fonti consultate non specificano se Juan Diaz si è recato a Tututepec con frate Olmedo, oppure se è rimasto presso la chiesa di Segura de la Frontera. Quindi, ai fini dell'avventura, supponiamo che sia nell'accampamento visitato dagli Investigatori (o, più in generale, in quello più vicino agli Investigatori quando costoro si informano sulla sua posizione).



Se gli Investigatori...

1. chiedono caparbiamente di parlare con Juan Diaz ("Non diremo più nulla finché non saremo alla sua presenza")
2. dichiarano di aver bisogno di lui in relazione allo Zemi
3. fanno finta di lanciare un sortilegio o una maledizione (al che Juan Diaz balza fuori brandendo un crocifisso e ordina che siano imbavagliati)
4. offrono grandi quantità d'oro (o la mappa per il tesoro di Tenochtitlan-Mexico) purché venga loro fatto incontrare il sacerdote
5. passano un giorno intero in prigione (far pesare la cosa ai Giocatori: il tempo passa senza che succeda nulla, non viene permesso loro di andarsene e non hanno nulla da fare lì)

...allora Juan Diaz viene da loro.

Il sacerdote negli ultimi negli anni ha potuto toccare con mano la potenza dei boicchi: per questo ha celebrato una S.Messa solenne sotto l'albero di acacia di Huaxyacac [storico] per contrastare i loro poteri; ha insistito per far venire Bartolomeo de Olmedo (persona di particolare fede, tanto che sarà proclamato beato dalla Chiesa); e ha favorito l'attacco di don Pedro de Alvarado contro Tututepec, portato a credere che i suoi nemici fossero lì. Ora ha scoperto l'inganno (non sono dove pensava fossero) e teme un tranello ai suoi danni: per questo non ha voluto affrontarli subito ma ha aspettato di essere pronto.

Dopo stretto digiuno e intensa adorazione eucaristica, li affronta come si affrontano dei demoni: il suo obiettivo è annientare il loro potere, per poi consegnarli all'inquisizione.

Si presenta all'incontro tenendosi a distanza e spalleggiato da due valorosi e fidati soldati spagnoli. Ha inoltre con sé delle ostie consacrate (cucite in una tasca interna in corrispondenza del cuore), fiale di acqua santa (alla cintura), un rosario (al collo), erbe anti-licantropo e una pertica di tre metri. No, queste ultime due no. In mano regge un breviario e una croce benedetta che brandisce, pronto a usarla per un eventuale esorcismo.

Juan Diaz è cauto ma determinato. Cerca di dire meno possibile e non scoprirsi, e nel contempo far parlare i boicchi per capire quale sia il loro piano.

#### 8.4.1 - Spiegarsi

Se gli Investigatori raccontano sinceramente la loro situazione e sostengono il loro racconto con buone argomentazioni (sanno cose che i boicchi non dovrebbero sapere, si dimostrano buoni cristiani,...) Juan Diaz è portato a credere loro. Conosce abbastanza della magia india da sapere che una cosa come lo scambio di spiriti attraverso lo spazio e il tempo è teoricamente possibile, e inoltre si tratta di una spiegazione che giustifica il fatto che loro si siano consegnati in mano sua.

*"Davvero i boicchi sono i più pericolosi figli di Satana che questa nuova terra di peccato abbia partorito! Li ho inseguiti e stretti in un angolo, ed essi sono sfuggiti nel tempo e nello spazio, lasciando dei buoni cristiani a fronteggiare il fato che spettava loro!"*

E quindi, cosa possiamo fare?

*"Ho studiato a lungo le magie sataniche che gli empi stregoni utilizzano. Se avessimo accesso alla loro fonte di potere, basterebbe seppellirla in terra consacrata, ma essa a quanto mi dite non è qui. Potremmo allora effettuare un esorcismo, però ho timore che senza conoscere i dettagli della stregoneria usata possa nuocervi. Pregherò Dio e gli chiederò di illuminarci con la sua infinita saggezza"*

Di norma, Juan Diaz si ritira in preghiera in chiesa e lì resta per altre 8 ore. Se gli Investigatori chiedono di unirsi a lui, rifiuta.

*"Non posso ammettervi in chiesa. I vostri tatuaggi blasfemi offendono nostro Signore Gesù Cristo. Vi farò portare qui un crocifisso davanti a cui pregare"*

Tutto ciò serve solo a segnalare che i tatuaggi sono malvagi.

*La mattina dopo Juan Diaz torna da voi.*

*"La vera saggezza è riconoscere i propri limiti: non posso aiutarvi. Però posso farvi portare da Cosijopii, re di Teuhantepec. E' un sovrano saggio, che ha fatto atto di sottomissione all'imperatore Carlo V d'Asburgo: conosce molti segreti di questa terra, e forse saprà dirvi dove trovare le risposte che state cercando"*

Lui non va con loro perché sta consacrando quei luoghi, e non può fermarsi o rimandare, perché deve metterli al riparo da eventuali altre stregonerie. Li raggiungerà dopo (ovvero, quando è troppo tardi).

#### 8.4.2 - Esorcismo

Se invece gli Investigatori tentano soluzioni strane o meno sensate, costruiscono complesse reti di menzogne o non sanno che pesci prendere, dopo averli torchiati un po' Juan Diaz decide che è inutile perdere ulteriore tempo, e inizia un esorcismo.

Il Custode declama il testo dell'esorcismo, mentre il Co-Custode descrive cosa sentono.

*"Basta, mi sono stancato delle vostre menzogne!"*

*Juan Diaz si fa il segno della croce quindi apre un libriccino nero e -brandendo un crocifisso verso di voi- inizia a declamare in latino, con voce ferma.*

*"Regna terrae, cantate Deo, psallite Domino  
qui fertis super caelum caeli ad Orientem  
Ecce dabit voci Suae vocem virtutis,  
tribuente virtutem Deo.  
Exorcizamus te,  
omnis immundus spiritus,  
omnis satanica potestas,  
omnis incursio infernalis adversarii,  
omnis legio,  
omnis congregatio et secta diabolica.*

*Mentre parla, il vostro corpo inizia a tremare  
sempre più forte. La stanza si fa buia e fredda, e  
le parole del sacerdote vi giungono da sempre  
più lontano.*

*Ergo draco maledicte  
et omnis legio diabolica adjuramus te.  
cessa decipere humanas creaturas,  
eisque aeternae perditionis  
venenum propinare.  
Vade, Satana,  
inventor et magister omnis fallaciae,  
hostis humanae salutis...*

*Sono le ultime parole che sentite, poi con un  
lampo di intollerabile dolore il vostro spirito  
lascia il corpo. Vi ritrovate in un'oscurità vuota e  
terribile, poi -quando già temevate di essere per  
sempre perduti nel nulla- compare la fioca luce  
di stelle lontane. Precipitate verso di esse,  
attraverso di esse, senza direzione. Siete sulla  
tolda di un veliero con le vele lacere, guidato da  
uno cadavere legato al timone. Siete su di un  
brigantino alla deriva, privo di equipaggio. Siete  
sul ponte superiore di un transatlantico che sta  
affondando nella notte mentre un'orchestra  
continua a suonare. Siete su di una nave con le  
pareti imbrattate di sangue e il pavimento  
coperto di cadaveri. Per un istante vedete i vostri  
corpi dall'esterno, gli occhi folli e spiritati,  
pugnali incorstati di sangue nelle vostre mani.  
Poi vi sentite trascinare indietro, attraverso il  
tempo e lo spazio, e riaprite gli occhi nei vostri  
corpi di indios, coperti di sudore freddo e  
percorsi da spasmi e crampi.*

*"Voi... chi... chi siete voi? Non siete i boicchi della  
caraibica! I vostri spiriti... chi siete voi?!?" dice  
Diaz, guardandovi con occhi spalancati per lo  
stupore.*

Si spera che in questo modo il discorso si sviluppi  
in maniera più utile, come da paragrafo  
"SPIEGARSI".

## PASSATI POSSIBILI

Quando stavamo sviluppando l'avventura, era  
stata presa in considerazione l'ipotesi che Juan  
Diaz potesse, tramite un esorcismo ad hoc,  
rimandare gli Investigatori nel 1927. In fin dei  
conti, aveva tutto quello che serviva: Cupra  
splende in cielo sotto il nome di Alpha Aurigae, la  
croce può far le veci dello zemi, mentre il  
sacrificio di sangue e di carne è ovviamente  
rimpiazzabile dall'eucarestia (corpo e sangue di  
Cristo).

L'ipotesi era interessante, ma rappresentava una  
scorciatoia troppo diretta: giocatori  
particolarmente intuitivi o fortunati potevano  
andare subito da Juan Diaz come prima cosa, e  
ritrovarsi alla fase finale con almeno un'ora di  
anticipo sulle altre squadre. Per questo è stata  
cassata, costringendo comunque gli Investigatori  
a passare dall'Oracolo di Pechoca.

## 8.5 - Combattere

È una variante del parlare con i conquistadores,  
che giunge alla stessa conclusione (dialogare con  
Juan Diaz ed eventualmente accordarsi con lui)  
ma partendo da una posizione di forza -o almeno  
provandoci.

Questo rende molto più semplice gestire gli indios  
mixtechi (che saranno galvanizzati dal fatto che si  
attaccano e sconfiggono i loro nemici), ma è una  
soluzione rischiosa, che rende ancora più difficili i  
rapporti con gli zapoteci.

È però trattata in maniera un po' sbrigativa,  
perché di fatto nei PlayTest non è mai successo  
che i giocatori anche solo lontanamente  
prendessero in considerazione questa possibilità.

### 8.5.1 - Combattere i conquistadores

L'esercito di don Pedro del Alvarado impegnato  
nella campagna di Tututepec è ovviamente fuori  
dalla portata degli Investigatori: portare i  
Guerrieri del Sangue fin lì è impresa impossibile  
(se non vengono lasciati liberi di sbranare chi  
incontrano deperiscono e muoiono prima di  
arrivare, e se vengono lasciati liberi di sbranare  
chi capita possono sfuggire dal controllo e/o  
attirare l'attenzione dell'esercito zapoteco di  
Zaachila) e i guerrieri di Coaxintechutli non  
possono essere spinti a combattere per gli  
Investigatori perché sono demoralizzati e pronti a  
una nuova sconfitta.

11. Le navi su cui si trovano sono ovviamente  
l'Olandese Volante, il brigantino Mary Celeste, il  
transatlantico Titanic e infine la loro stessa nave.

L'unica soluzione praticabile è attaccare il presidio di Segura de la Frontera, ma per avere successo bisogna:

1. Cogliere di sorpresa l'esercito zapoteco che assedia Danibaán e/o impedire loro di concentrare le forze in risposta;
2. agire con grande rapidità: entro poche ore i comandanti zapoteci della Grande Valle radunano 6.000 guerrieri, e altri 10.000 giungono da Zaachila il giorno seguente;
3. riuscire a vincere contro le forze radunate a Segura de la Frontera, ovvero un migliaio di zapoteci e una ventina di spagnoli.

Dal momento che ai loro ordini hanno un centinaio di guerrieri, le loro (esili) possibilità di vittoria dipendono dalla strategia messa a punto: in particolare, la loro sola possibilità di successo è legata a un uso accorto dei Guerrieri del Sangue. Ecco alcune buone idee:

- dividere le forze nemiche con falsi attacchi in punti diversi e/o ridurre la guarnigione zapoteca di stanza attorno alla città, facendola allontanare con un qualche inganno;
- far fingere ad alcuni guerrieri di essere Guerrieri del Sangue (gli zapoteci ne hanno paura e fuggono di fronte a loro) e/o usare rituali-placebo per convincere i guerrieri mixtechi di essere invincibili;
- creare nuovi Guerrieri del Sangue grazie al rituale recuperato a Tututepec;
- dosare bene le forze: i Guerrieri del Sangue sono efficaci contro gli zapoteci ma vengono tenuti a bada dai soldati spagnoli (il fatto che non pensino a difendersi e attacchino selvaggiamente li espone alle terribili ferite e mutilazioni che le lame in acciaio europee possono infliggere). Quindi, bisogna concentrarne l'uso contro gli indios, e guidare contro gli spagnoli un commando mixteco;
- insegnare nuove tattiche militari utili contro gli spagnoli

Asseconda eventuali altre idee sensate, ma tieni presente che in condizioni normali le forze degli Investigatori non sono sufficienti ad avere la meglio contro la guarnigione zapoteca: il rapporto di forze è 10:1 e i Guerrieri del Sangue, per quanto forti, sono comunque tenuti a bada dai soldati spagnoli.

### 8.5.2 - Esito dello scontro

#### VITTORIA DEGLI INVESTIGATORI

Gli Investigatori riescono a prendere prigioniero Juan Diaz e possono pertanto parlargli a loro agio. Allorché il sacerdote si rende conto della condizione degli Investigatori si offre di collaborare per risolvere la situazione, spiegando che a suo giudizio il re di Tehuantepec potrebbe saperli indirizzare verso la soluzione del loro problema.

#### STALLO

Gli Investigatori non riescono a vincere, ma arrivano abbastanza vicino agli spagnoli da poter trattare per una tregua. Possono quindi parlamentare con Juan Diaz, in una condizione simile a quanto descritto prima.

#### VITTORIA SPAGNOLA

Gli Investigatori sono presi prigionieri. Il dialogo prima con Orozco/de Alvarado, poi con Juan Diaz si svolge sulla falsariga di quanto indicato prima. Naturalmente, dovrai adattarlo al fatto che la buona volontà degli Investigatori è più difficile da dimostrare e i conquistadores sono a quel punto molto più freddi e meno collaborativi.



Immagine tratta dal Codice fiorentino

## 9 - RECARSI DALLO ORACOLO DI PECHOCA

### 9.1 - Perché

Gli Investigatori possono venire a conoscenza dell'Oracolo di Pechoca (Quetzalcoatl in zapoteco) lungo tre vie parallele, tutte ugualmente valide:

- hanno affrontato la Via del Serpente Piumato in Mitla. Sia con esito positivo che con esito negativo, la visione finale rivela loro che esiste un Oracolo che tutto sa nella regione di Tehuantepec. In caso di esito negativo, gli Investigatori devono solo riuscire a rendersi conto che la morte di tale Oracolo non è ancora avvenuta, e quindi possono ancora consultarlo;
- hanno salvato alcuni tomi esoterici dalla biblioteca di Tututepec, nei quali si parla -- tra l'altro- dell'Oracolo di Pechoca;
- sono andati a parlare a Juan Diaz, che non conosce l'esistenza dell'Oracolo di Pechoca (e se la conoscesse probabilmente diffiderebbe da essa), ma si fida del suo alleato zapoteco, il re Cosijopii, che invece conosce perfettamente l'Oracolo di Pechoca.

### 9.2 - Andare a Tehuantepec

La capitale del re Cosijopii sorge a 250 chilometri da Danibaán. Quindi i tempi di percorrenza sono:

Da Hauxyacac – 15 giorni

Bisogna percorrere la valle di Tlacolula, passare vicino alla città di Lyobaa (ora nota come Mitla), seguire la valle del Rio Grande, varcare lo stretto passo di Quiengola, passare per Jalapa e quindi scendere nella valle di Tehuantepec, fino all'omonima città che sorge vicino alla costa pacifica.

Da Mitla – 8 giorni

Il percorso è lo stesso, ovviamente accorciato dal fatto che partono già da Lyobaa.

Da Tututepec – 15 giorni

Basta seguire la linea della costa.

Le modalità di spostamento sono le stesse sperimentate per raggiungere Mitla o Tututepec (portantine e portatori veloci). La questione è però complicata dal fatto che devono muoversi in pieno territorio zapoteco.

Se non viaggiano sotto la protezione di Juan Diaz, devono trovare un modo per non attirare l'attenzione su di loro. Asseconda qualsiasi soluzione gli Investigatori propongano

(camuffarsi da guerrieri zapoteci, cercare di muoversi solo di notte, vestiti di nero,...): all'inizio lo stratagemma funziona, e riescono a percorrere senza problema i primi 150 chilometri. Dai loro soddisfazione facendo incontrare loro un contingente zapoteco proveniente da Tehuantepec che non li vede e/o non li riconosce.

Il problema è però il passo di Quiengola, che è un passaggio obbligato attentamente sorvegliato.

A meno di trovate davvero geniali, gli Investigatori saranno scorti dalle sentinelle, che vorranno controllare accuratamente la loro identità e -dai tatuaggi- li smaschereranno.

Se gli Investigatori si arrendono, li catturano e li inviano a Tehuantepec, affinché Cosijopii decida del loro destino. Se provano a scappare e/o a combattere, saranno catturati lo stesso (ci sono migliaia di guerrieri zapoteci nella regione) ma in più la loro scorta mixteca sarà sterminata.

### 9.3 - L'udienza di re Cosijopii

*Venite portati fino al palazzo reale di Tehuantepec, ma poi non vi fanno entrare nella sala del trono, bensì in una costruzione alla spalle del palazzo. In una stanza molto più piccola e disadorna venite ammessi alla presenza del re Cosijopii, per quella che sembra quasi un'udienza privata. Oltre a voi e a una decina di soldati zapoteci armati di tutto punto ci sono soltanto il re, un giovane dallo sguardo colmo di tristezza, con indosso paramenti sacri e un alto copricapo di piume colorate, e un anziano consigliere con una tunica gialla, dall'espressione chiaramente ostile.*

L'uomo al fianco del re è il consigliere Alarii (già consigliere di Cosijoeza e da lui incaricato di assistere il figlio quando questi era diventato re) [storico].

Cosijopii è posato ed equilibrato, dotato di grande intelligenza e intuizione: non è particolarmente preoccupato della presenza dei boicchi, sa che ogni loro problema non verrà da loro ma dai conquistadores. Li ascolterà quindi con mente aperta, valutando serenamente cosa fare di loro, senza prendere decisione affrettate.

Alarii invece è rimasto in contatto con la corte di Zaachila ed è al corrente dei tentativi dei boicchi di ammaliare re Cosijoeza e di come essi si siano dichiarati nemici giurati del popolo zapoteco: sarà quindi molto negativo, sospettoso, ostile e proporrà di risolvere il loro problema mettendoli a morte quanto prima, senza perdere altro tempo.

## ATTEGGIAMENTO NEGATIVO

Il re per prima cosa cerca di farsi un'idea chiara della situazione: interroga i boicchi, chiedendo loro perché si trovavano in Tehuantepec, quali fossero i loro piani, cosa contavano di fare. Poi chiede loro cosa pensano che lui dovrebbe fare:

[CUST] *"I miei consiglieri mi dicono che siete nemici della nazione zapoteca, e mi consigliano di uccidervi, magari dopo avervi fatto tagliare la lingua, per evitare che possiate lanciare sortilegi su di noi e sul nostro regno..."*

[CO-CUST] *"Quando incontri un serpente velenoso, non gli chiedi cosa mai vorrà fare del suo veleno, ma gli schiacci la testa. Io dico che dobbiamo fare lo stesso. Quali che siano i loro piani, sono in ogni caso malvagi"*

[CUST] *"Pace, Alarii. Io non sono solito dare la morte con leggerezza, neanche ai miei nemici, neanche a stregoni di Bixée l'ingannatore. Ditemi: cosa dovrei fare di voi?"*

Se gli Investigatori provano a cavarsela a parole:

[CO-CUST] *"Le parole non bastano a mutare un giaguaro in una nutria, e se un giaguaro dice parole di pace è per poterti attaccare di sorpresa"*

[CUST] *"Eppure la parola è ciò che dà all'uomo la conoscenza negata agli animali. La menzogna e la verità non possono restare nascoste a lungo, prima o poi emergono tra le parole che vengono dette. Boicchi, potete provare che le vostre parole sono vere e sincere?"*

## ATTEGGIAMENTO POSITIVO

(se sono presentati da Juan Diaz)

[CUST] *"Mi onora che il più saggio dei manti neri vi mandai da me per avere il mio consiglio. Per il rispetto che nutro per Juan Diaz, ascolterò ciò che avete da dire"*

[CO-CUST] *"Prudenza, sire. Anche i manti neri possono sbagliare nel loro giudizio. Dei nemici del regno e dell'umanità possono forse diventare all'improvviso amici fidati?"*

[CUST] *"So distinguere la menzogna dalla verità, e come mio padre so proteggermi dalla stregoneria oscura. Solo l'ascolto vi è garantito, la mia benevolenza deve ancora essere guadagnata"*

**Cosijopii, figlio di Cojjeza**

Nato il 30 dicembre 1502, Cosijopii ha attualmente 20 anni, ed è re di Tehuantepec dal 10 gennaio 1518, anno in cui ha anche sposato la principessa Zeetobaa (attualmente di 18 anni), della nobile casa di Macuilxochitl (ma l'ingresso nel regno l'ha fatto solo il 26 febbraio 1502). Uomo di grande saggezza e buon cuore, profondamente devoto agli dei della sua terra e a Pechoca (Quetzalcoatl in lingua zapoteca) si è fatto benvolere dai suoi sudditi: tuttavia, su di lui pesa un cattivo presagio. Nove giorni prima del parto, si videro nel cielo luci inquietanti (ed ecco il significato del suo nome "Lampo nell'aria") e il sacerdote -noto porta sfiga- chiamato a divinarne il significato disse che il Principe avrebbe iniziato a regnare con la gloria e la meraviglia del fulmine, e sarebbe finito come vento che svanisce in triste tragedia. Diventato re, egli aveva poi consultato Pezelao, l'Oracolo del Cielo, e questi ci aveva aggiunto del suo, affermando che giungeva il tempo in cui tutti gli indios avrebbero dovuto lasciare la loro terra, perché da dove nasce il Sole avrebbero visto giungere nemici di pelle bianca alla cui forza non avrebbe potuto resistere alcun re. Tre mesi fa, era comparso un sinistro fuoco giallo sulle montagne, che significava sciagura (tanto per cambiare), e -interrogato nuovamente- quel buontempone di Pezelao aveva confermato che presto il suo regno sarebbe caduto, e con lui tutta la società, cultura e religione degli indios.

Cosijopii è quindi rassegnato: insieme a suo padre Cosijoeza, è stato tra i primi re a fare atto d'omaggio a Cortés nel 1519, portando doni in oro e chiedendo alleanza, ed è pronto a sottomettersi a loro. Infatti, a partire dall'estate del 1522 (di qui a pochi mesi) accoglierà don Pedro de Alvarado, si battezerà (con il nome di don Juan Cortés Cosijopii de Montezuma) e governerà per conto dei conquistadores: in realtà, in segreto continuerà a portare avanti gli antichi riti, ma, una volta scoperto, sarà processato, spogliato di ogni potere e ricchezza e morirà povero e dimenticato nel 1563. [Tutto storico, tratto da: Manuel M. Gradica, *El rey Cosijoeza y su familia*, Mexico 1888]

In entrambe i casi, Alarii gioca al poliziotto cattivo, Cosijopii al poliziotto buono.

Lo svolgimento del dialogo è libero, ma alcuni temi sono particolarmente sensibili (e utili per indirizzare gli Investigatori dall'Oracolo, se ancora non ci hanno pensato loro).

**Conquistadores:** se gli Investigatori ne parlano, lui chiarirà che non si opporrà loro. Pezelao, l'Oracolo del Cielo, lo aveva avvisato della loro venuta e aveva dichiarato che nessuno si sarebbe potuto opporre a loro, e quindi lui accetta il volere degli dei.

**Magia:** non la teme. Lui stesso è un sacerdote di Pechoca, e nel tempio di Monapoxtiac vi è il più grande stregone della terra, Pezelao, l'Oracolo del Cielo, Anima del Mondo e Cuore del Regno, che conosce ogni magia e ogni contromagia.

Il dialogo deve concludersi con **Cosijopii che li fa scortare da Pezelao:**

*"Ho deciso: sarete condotti al cospetto di Pezelao, il Cuore del Mondo, l'Oracolo di Pechoca. Il suo potere è tale che nessuno stregone può tenergli testa: se vi giudicherà malvagi, vi annienterà, altrimenti avrete accesso alla sua saggezza"*

### 9.4 - A cospetto dell'oracolo

*Venite condotti fin sulle sponde di una grande laguna e imbarcati su grosse canoe che vi portano all'interno. Dopo alcune ore, giungete a una collina di roccia che emerge dall'acqua, e venite portati per uno stretto sentiero fino all'ingresso di una grotta naturale.*

*"Questo è il tempio di Monapoxtiac. Il vostro destino vi attende nel Cuore del Regno" dicono, dandovi una torcia e lasciando che entriate da soli.*

*Un budello scuro si snoda nelle viscere della terra. Vene di minerali brillano sulle pareti, e a più riprese vi trovate ad attraversare fauci di stallattiti e stallagmiti, finché non giungete a una grande grotta circolare illuminata da decine di bracieri. Al centro, immobile, vi è un uomo con una maschera di serpente in lapislazzuli, completamente coperto da un grande mantello di piume colorate.*

L'incontro con Pezelao varia a seconda delle azioni degli Investigatori, ma di fatto nella grotta troveranno un comodo kit del piccolo disfacitore di sortilegi oscuri.

*"Venite avanti, uomini del tempo che verrà. Voi siete qui per uccidermi, ma è giusto così: con gli uomini bianchi giunge il dio insanguinato davanti a cui fuggono gli dei dei nostri padri, e anche per me è giunto il tempo stabilito".*

CHI SEI TU?

*"Io sono Pezelao, Oracolo di Pechoca, Cuore del Regno e Anima del Mondo. Io sono colui che sa come fare e come disfare, e che conosce tutto quello che è stato, è e sarà. Io sono per voi speranza, e voi lo siete per me"*

NON SIAMO QUI PER UCCIDERTI

*"So perché siete qui. Volete sapere come disfare ciò che la follia di alcuni ha fatto, e a vostra volta sarete chiamati a disfare ciò che la follia di alcuni farà"*

PRESENTARSI

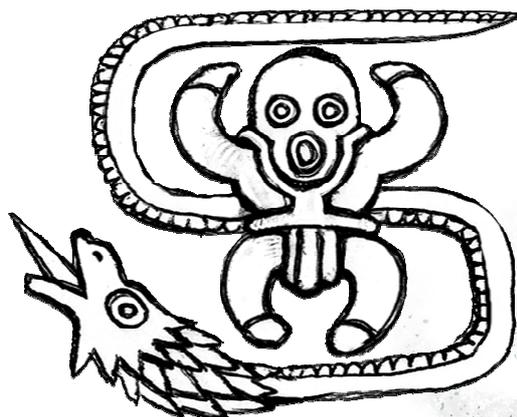
*"So chi siete voi. Voi siete coloro che giungono da luoghi che ancora non sono e da un tempo che ancora non è, portati qui da un maleficio di grande potere e grande follia, affinché nel tempo che ancora non è possa essere compiuta una più grande follia e un più grande maleficio"*

COSA RISERVA PER NOI IL FUTURO?

*"Voi venite da un tempo in bilico sull'Abisso, dove si prepara la più dissennata follia e dove solo voi conoscerete ciò che deve essere fatto per disfare ciò che non deve essere fatto"*

COSA DOBBIAMO FARE?

*"Da molto tempo tutto è stato preparato per voi. Io vi mostrerò la magia che scioglie ciò che è legato e lega ciò che sarà sciolto, ma sarete voi a percorrere la via che salva o che condanna gli uomini e il mondo. Venite, è tempo che tutto si compia"*



# ZEMI

Gruppo Chimera "Altri mondi" © R.B.B. 2016

Si suppone che a un certo punto gli Investigatori ENTRINO NELLA GROTTA.

*Non appena vi avvicinate a Pezelao, improvvisamente i vostri tatuaggi prendono vita. E' come se vi stessero scuoiando: il dolore bruciante vi abbatte e vi paralizza, mentre essi scivolano via da voi, diventano un serpente d'ombra che si avventa contro l'Oracolo di Pechoca, avvinghiandosi al suo volto e infilandoglisi in gola. L'uomo si dibatte debolmente, emettendo suoni gorgoglianti, poi crolla a terra. Il serpente nero si accanisce ancora un po' su di lui, poi si disfa in acqua salmastra putrida, che puzza di pesce marcio. A quel punto il dolore che provate scema velocemente fino a sparire, ma quando riuscite a muovervi di nuovo, l'Oracolo di Pechoca è ormai morto.*

E' morto annegato, e non c'è modo di riportarlo in vita: anche praticando tecniche moderne di rianimazione, sembra che semplicemente l'acqua salmastra che riempie i suoi polmoni non voglia saperne di uscire.

Lascia che gli Investigatori si gustino la sensazione di sbigottimento, rabbia, disperazione,... poi (se non ci sono già arrivati loro in qualche modo, per esempio frugando il cadavere), procedi con la soluzione:

*Notate che il corpo di Pezelao è completamente ricoperto di tatuaggi.*

*Guardandoli meglio, vi rendete conto che si tratta di pittogrammi in lingua zapoteca, che voi riuscite a leggere. Sembrano riportare la descrizione di un rituale...*

Fornire l'ALLEGATO  
"Rituale del ritorno"

*Ciò che unisce può dividere e ciò che è usato per legare, può essere usato per slegare. Gli spiriti imprigionati con il potere dello Zemi, sotto la luce di Cupra, nella magia del sangue e con la forza della magia della carne saranno liberati da questo esorcismo, con il potere di uno Zemi o di un'immagine di uguale potere sacro, sotto la luce di Cupra che ora brilla nel cielo, nel sangue versato in sacrificio e nella carne volontariamente offerta, da un uomo saldo nella sua fede, qualsiasi dio egli serva.*

Segue la descrizione di un esorcismo tramite l'invocazione di Pechoca, il Serpente Piumato. Con poca fatica può essere modificato in un'invocazione a Gesù Cristo.

Nella grotta ci sono paramenti sacri, idoli in pietra, molti bracieri e -in bella vista- una cassa che contiene uno zemi, quattro vasi che contengono cuori umani a mollo nel sangue, un calendario con indicati i periodi in cui Cupra brilla nel cielo (tipo, stanotte), pasta di pejote trattata per dare l'insensibilità (maneggiandola si renderanno conto che ha effetti anestetici) e un affilato coltello di ossidiana.

Possono semplicemente usare tali ingredienti già pronti, cui devono soltanto aggiungere -come sovrappiù- un'automutilazione a piacere (in realtà anche solo di un dito, e senza provare grande dolore: i boicchi si erano tagliati la mano proprio per rendere più dura la vita dai conquistadores che fossero entrati nei loro corpi).

Per farlo è necessaria una prova di Equilibrio Psicico diff.4, con la perdita di 2 punti.

Non appena completato il rituale, si passa all'ultima parte dell'avventura.

La terza parte dell'avventura dovrebbe durare circa **mezza'ora**.

## 1927 : NAVE ALLA DERIVA

### COSA È SUCCESSO:

mentre gli Investigatori erano nei corpi dei boicchi nel 1522, i sacerdoti taino erano nei corpi degli Investigatori, sulla nave del 1927. In questa forma hanno convocato degli abitatori del profondo (eseguendo un rituale apposta, nelle loro cabine) e li hanno usati per prendere il controllo della nave.

Hanno assaltato il ponte di comando, uccidendo buona parte degli ufficiali, tra cui il capitano e disabilitando il radiotelegrafo prima che potesse lanciare un mayday; quindi, hanno distrutto le scialuppe di salvataggio, e iniziato il massacro dei passeggeri. Mentre gli abitatori del profondo assalivano, sventravano e buttavano in mare chi incontravano sul loro cammino (aumentando di numero, man mano che il sangue umano attirava altri abitatori del profondo che si univano al massacro), gli stregoni hanno fermato le macchine, spento il generatore di corrente, lasciando la nave nel buio più totale, e poi hanno approntato un rudimentale tempio di Padre T'lagon nella sala da ballo, iniziando a sacrificare passeggeri di prima e seconda classe prelevati dalle cabine in cui si erano chiusi.

Dato che è presente tutta l'acqua marina che vogliono e il Primo Zemi, l'idolo eterno che lega e libera (il rituale non richiede il possesso, ma solo la presenza, quindi non è un problema il fatto che esso in realtà è nelle mani di un gruppo di passeggeri che sono riusciti a sopravvivere e a trincerarsi nella stiva di prua), per completare il rituale è sufficiente buttare in mare abbastanza cadaveri squartati e/o offrire in sacrificio abbastanza cuori umani pulsanti. A quel punto Dagon sorgerà dalle acque e -assaggiato il sangue umano- inizierà una guerra di sterminio per divorare tutti gli uomini del pianeta.

Gli Investigatori arrivano proprio mentre i boicchi stanno per sacrificare un'ulteriore vittima, in una nave devastata e alla deriva, nei cui ponti inferiori migliaia di uomini e donne sono massacrati da un centinaio di abitatori del profondo. Per impedire che il rituale raggiunga il suo pieno effetto, scatenando l'Avvento di Dagon, gli Investigatori -sulla base delle indicazioni ricevute da Juan Diaz o che trovano in background dovranno celebrare il contro-rituale, sotterrando lo Zemi in terra consacrata.

## 10 : LA NAVE DELL'ORRORE

### 10.1 - Il tempio improvvisato

*Per primo torna l'olfatto. Sentite l'odore del sangue, che ormai conoscete bene, ma è coperto da un forte odore di salsedine, odore di mare. Poi, sentite di avere un corpo, e non è più un corpo piccolo, innaturale, mutilato, ma è il vostro corpo, consueto, familiare, sano. Aprite gli occhi, e l'oscurità si popola di forme, via via più chiare. Siete in una grande stanza in cui alcune lanterne schermate e sontuosi candelabro d'argento cercano a fatica di scacciare il buio. Riconoscete però gli stucchi dorati e gli intarsi della sala da ballo della Vittorio Amedeo. Ce l'avete fatta! Siete tornati nel vostro tempo!*

Per il sollievo, i PG recuperano tutti 3 punti Equilibrio Mentale.

*Poi, la vostra mente ancora annebbiata dal balzo attraverso i secoli si rende conto di altri terribili particolari. Sedie e tavolini sono ribaltati, sparpagliati e infranti. Su un tavolo messo verticale è stata incisa la rozza sagoma di Padre T'lagon. E' viscida di sangue e una dozzina di cuori umani sono ammonticchiati ai suoi piedi. Con alcune poltrone e sgabelli imbottiti è stato ottenuto un rudimentale altare per sacrifici, e ad esso è legata Anita Florio, con una lacera camicia da notte aperta sul petto. Vi guarda con occhi sbarrati, resa muta dal terrore. Nella tua mano [indica l'archeologo] stringi un lungo coltello da macellaio, pronto a colpire.*

Ovviamente, il primo problema da gestire è la vittima sacrificale terrorizzata. Cosa farne, come gestire il suo stato di shock ed eventualmente come ottenere da lei informazioni.

**10.1.1- Vittima sacrificale**

Anita Fiorio, dormiva nella sua cabina quando è iniziata la mattanza. E' stata svegliata dalle urla, dalle grida e dagli spari, ha indossato una vestaglia e si è affacciata dalla sua cabina per capire cosa stesse succedendo. Per prima cosa ha visto il professore, e si è rivolta fiduciosa a lui, chiedendo spiegazioni. Il boicco che ne abitava il corpo, resosi conto che la donna era in qualche modo legata a lui, ha deciso di riservarle un trattamento di favore, per colpire in questo modo il conquistador nel cui corpo si trovava. L'ha quindi catturata, legata, portata nella sala da ballo e costretta ad assistere mentre sacrificava altri passeggeri. La ragazza ha visto una persona che trovava interessante e di cui era infatuata trasformarsi in un assassino psicopatico; ha assistito ai barbari sacrifici umani di persone che conosceva, sapendo di essere lei stessa destinata a fare la stessa fine; quando infine ha visto degli abitatori del profondo, che i boicchi avevano richiamato dai ponti inferiori per sfondare le porte di alcune cabine, che erano state chiuse e barricate, la sua mente ha ceduto (è scesa a -12 punti di Equilibrio Mentale ed è Sconvolta): al momento è sotto shock, ma anche una volta che si sarà calmata sarà in preda a fobie e crisi di panico. In particolare, ha paura del buio, giacché è convinta che nel buio si annidino i mostri (beh, non ha torto...), ed è terrorizzata dagli Investigatori e in particolare da Mazzoleni.



Gli Investigatori devono quindi:

**1) SOCCORRERLA**

Slegarla, coprirla (possibilmente con qualcosa di caldo, una vestaglia o una coperta), eventualmente farla sedere / sdraiare e procurare impacchi freddi per i molti lividi e segni (in particolare un occhio nero).

Lei si aspetta da loro solo percosse, crudeltà e torture. Quindi seguirà con occhi sgranati dal terrore ogni loro mossa, rannicchiandosi tremante se si avvicinano, sussurrando preghiere e invocazioni di pietà ripetute in modo ossessivo, fuggendo ogni contatto.

Se viene slegata e lasciata libera, il suo primo impulso è scappare via, ma le gambe non la sorreggono e quindi si contorce sul pavimento e cerca di strisciare via in modo patetico.

In ogni caso, comunque, non osa avventurarsi nelle tenebre, e quindi si limita a tenersi nel cerchio di luce dei candelabri, cercando di restare più lontano possibile dagli Investigatori.

**2) TRANQUILLIZZARLA**

Non è per niente facile.

Utilizzare l'abilità Tranquillizzare è una buona idea, ma oltre a questo devono compiere anche 3 o più delle seguenti azioni.

- Bastano 2 o più delle seguenti.
  - Basta anche solo 1 delle seguenti.
1. Portarla in un ambiente rassicurante, ovvero un luogo in cui non ci sia sangue o segni di violenza (una cabina di prima classe o la sala di scrittura), meglio ancora se molto illuminato.
  2. Cambiarsi d'abito (sono macchiati di sangue da capo a piedi).
  3. Darle qualcosa da mangiare / bere (una tisana, un thé caldo, dei biscotti), che si possono trovare nella caffetteria della sala da pranzo attigua, oppure somministrarle dei tranquillanti o sonniferi.
  4. Dedicare tempo a tranquillizzarla a parole, magari cercando di convincerla che si è trattato solo di un terribile incubo, grazie a un Test di Psicanalisi diff.4

### 3) INTERROGARLA

Fintanto che è sotto shock, Anita si limita a gemere, piangere e invocare pietà, in maniera tanto maggiore quanto più gli Investigatori sono assillanti / insistenti. Se però riescono a tranquillizzarla potrà rispondere in maniera sconnessa a qualche loro domanda.

a) cosa è successo?

*"Non lo so... ci sono stati spari e urla... la nave si è fermata... la luce è andata via... e poi quelle cose... QUELLE COSE... ma ora se ne sono andate... sono di sotto... nella terza classe... sentite le urla? Se tendete l'orecchio, potete sentire le urla..."*

b) ci sono altri sopravvissuti?

*"Non lo so... qualcuno ha cercato di fuggire... qualcuno si è chiuso in cabina... si sentivano le loro urla... e il rumore delle porte sfondate... hanno iniziato dai ponti superiori e poi sono scesi di sotto..."*

c) dove possiamo trovare <oggetto>/<persona>?

*"Non lo so... hanno distrutto tutto... sfondano le porte come fossero di carta... e quando afferrano un uomo... ma ora sono andati via... sono di sotto, e non torneranno su. No"*

d) cosa sono "quelle cose"?

*"Loro... pensavo fossero marinai... grandi, curvi... e ho sentito puzza di pesce marcio... forte da far mancare il fiato... e poi sono venuti più vicini alla luce e ho visto... quegli occhi... quegli artigli... hanno preso un uomo e... ma ora se ne sono andati... di sotto... non sono più qui..."*

### 4) LASCIARLA AL SICURO

Checché ne possano pensare i giocatori, portarla con sé non è un'opzione: è troppo debole e tremante per riuscire a muoversi autonomamente, ha una crisi di panico a ogni minimo rumore che sente od ombra che vede, e nel caso la situazione precipiti (in particolare se fanno brutti incontri) lei sarà paralizzata sul posto dal terrore, e si limiterà a urlare con voce stridula a pieni polmoni, fino a perdere la voce.

Molto meglio lasciarla in qualche posto relativamente sicuro (una cabina non ancora devastata o un luogo riparato della nave), magari sedata -se hanno trovato dei medicinali.

### 10.1.2 - Guardare in giro

#### AUTO-ESAMINARSI

Gli Investigatori sono vestiti esattamente come quando è stato effettuato il rituale di trasferimento, ma i loro abiti sono ora completamente inzuppati di sangue, schizzato loro addosso durante i sacrifici umani. Non hanno alcun oggetto con sé (ogni eventuale equipaggiamento notevole è rimasto nella loro cabina) né normale né esoterico, a parte pugnali e coltellacci bagnati di sangue.

Non hanno ferite, solo qualche livido e qualche escoriazione (in particolare in corrispondenza delle nocche, per i molti pugni dati ai prigionieri). Il professore ha il segno di un morso umano su di un avambraccio (dove Anita lo ha morso...)

#### TEMPIO IMPROVVISATO DI DAGON

Come è intuibile dalla descrizione, nella sala da ballo è stato approntato un tempio di foggia mesoamericana, consacrato a Padre T'lagon, il Primo-Pesce-Giaguaro-Che-Domina-Il-Mare.

Il tavolo verticale con la sagoma del dio tracciata nel legno tramite un coltello funge da idolo, le poltroncine disposte alla bisogna servono da altare sacrificale, mentre il salmodiare dei boicchi basta a dare valore al sacrificio umano che vi si compie. Ai piedi del tavolo messo verticale ci sono poi tredici cuori umani, alcuni con il sangue già nero e coagulato, altri con il sangue ancora fresco.

Se fanno domande in merito, fai notare che -a parte i cuori estirpati- **non c'è traccia di cadaveri** o resti umani.

#### TRACCE DI SANGUE

Notare le tracce di sangue non è immediato, perché nel punto in cui iniziano (la zona illuminata che funge da tempio) il pavimento è coperto di sangue, mentre le tracce che da lì portano all'esterno sono nascoste dall'oscurità. Prendendo una lampada schermata si possono seguire fuori dalla sala, fino alla balaustra.

Se gli Investigatori si sporgono fuori, vedi sotto "mare di sangue".

#### DISORDINE E CAOS

Molte sedie e tavoli che erano disposti ai margini la sala da ballo sono rovesciate, infrante, amucchiate di lato per far spazio ai riti precolombiani.

In alcuni casi è come se fosse passato qualcuno che procedeva in linea retta verso le uscite, ignorando gli arredi come noi possiamo ignorare l'erba di un prato.

## MARE DI SANGUE

Se si affacciano alla balaustra, vedranno uno spettacolo atroce.

*La Vittorio Amedeo è immobile, alla deriva in un mare in calma piatta.*

*Alla luce della luna però vi rendete conto che l'acqua attorno alla nave sembra essere rossa, e poi -con orrore- notate che il mare è pieno di cadaveri smembrati, centinaia e centinaia, e ribolle di squali.*

*Ad un tratto, da un oblò dei ponti di terza classe si sporge un uomo. Esce con tutto il busto, e sembra deciso a buttarsi in acqua, poi urla di terrore e viene trascinato di nuovo dentro. Le urla crescono di intensità e poi cessano di colpo: dopo qualche istante, il cadavere squartato viene buttato fuori e cade in acqua, andandosi ad aggiungere agli altri.*

Gli Investigatori devono effettuare una prova di Equilibrio Mentale diff.4 da 3 punti.

Gli abitatori del profondo uccidono in media un uomo al minuto, quindi scene come questa si verificano ogniqualevolta gli Investigatori si affacciano, e in generale mentre sono all'aperto (sui ponti superiori e nelle zone aperte all'esterno) sentono le urla di terrore delle vittime e i tonfi in mare dei cadaveri.

Se gli Investigatori si vogliono male, e restano per un tempo prolungato a guardare il mare, potranno anche assistere all'arrivo di qualche nuovo abitatore del profondo.

*"I cadaveri continuano a cadere in mare, uno dopo l'altro, poi all'improvviso notate un movimento vicino allo scafo. Uno squalo balza fuori dall'acqua, ma quando si aggrappa a un oblò, vi rendete conto che è qualcosa di molto diverso. La figura umanoide, nera e lucente scardina l'oblò con forza disumana, introduce la sua oscena testa di pesce all'interno della nave e poi, contorcendosi e guizzando in maniera innaturale, scivola dentro. I cadaveri continuano a cadere in mare.*

Gli Investigatori devono effettuare una prova di Equilibrio Mentale diff.5 da 4 punti.

(Ricorda che non subiscono 3 + 4 danni, ma solo il maggiore tra i due risultati).

## 10.1.3 - Cosa fare?

Gli Investigatori devono recuperare:

A) **Primo Zemi** - si trova ancora nella Bagagliaia di prima classe, doveva era stato stivato alla partenza, ma qui si sono asserragliati alcuni passeggeri e marinai, che saranno ben poco propensi a collaborare

B) **terra** - a poppa c'è il giardino d'inverno, in cui sono presenti grandi vasi e molte piante. Devono solo ricordarsi della sua esistenza.

C) **fedè** - scartando l'opzione di effettuare sacrifici umani a Quetzalcoatl, gli Investigatori possono consacrare la terra:

- usando la reliquia cristiana custodita dal capitano della nave nella cassaforte;
- tramite i medaglioni sacri del cristero morto nella Parte I;
- inventandosi qualcosa (recuperare un breviario e cercare una formula di benedizione?)

Per quanto gli Investigatori possano essere paranoici, in realtà muoversi all'interno della nave non è un grosso problema, perché gli abitatori del profondo sono ai ponti inferiori, mentre i passeggeri sono per lo più trincerati nella stiva di prua, e chi resta si nasconde, cercando di evitare ogni contatto.

Nel corso dello spostamento, ricordati però di far notare le frequenti macchie di sangue che bagnano pareti e pavimento (ma nessun cadavere, sono tutti in acqua), la devastazione e i segni di lotta (indice di una forza disumana: porte di ferro contorte, pistole con la canna piegata, segni di artigli nel metallo,...), la puzza pervasiva e opprimente di pesce marcio che sembra farsi sempre più forte, e l'eco di urla strazianti che giungono dai ponti inferiori.

Se passano per i ponti superiori o nei corridoi esterni, o si affacciano a un oblò, fai loro notare il mare di sangue (v. sopra)

Se gli Investigatori perdono tempo usa i rumori e le urla che provengono dai ponti inferiori per far loro fretta.

## 10.2 - Girare per la nave

### 10.2.1 - Le loro cabine

Le cabine degli Investigatori sono come le hanno lasciate, e non manca nulla del loro **equipaggiamento** (troveranno qui armi, vestiti, attrezzature, medicine, libri,...). In quella dell'archeologo è però stato eseguito il rituale di richiamo degli abitatori del profondo.

*Nella stanza l'odore di pesce marcio è più intenso, malgrado un oblò sia aperto. O, per meglio dire, divelto. Il pavimento è coperto di un velo d'acqua, e al centro di esso c'è un secchio pieno di acqua scura. Il letto è disfatto e inzuppato di sangue ormai rappreso.*

I boicchi hanno attirato nella loro stanza un cameriere e -dopo averlo stordito e immobilizzato sul letto- gli hanno strappato il cuore ancora pulsante e l'hanno messo in un secchio di acqua marina, insieme a un rudimentale zemi realizzato con stoffa e cordino. Questo, unito alle corrette formule magiche, ha attirato due abitatori del profondo, che sono entrati dall'oblò e si sono messi al servizio dei sacerdoti tainos.

[Occultismo]

è stato eseguito un qualche tipo di rituale, che ha prodotto i suoi effetti e ora è esaurito.

- (trovando il cuore umano e lo zemi rudimentale nel secchio) probabilmente era un qualche tipo di rituale di richiamo e convocazione, che ha fatto giungere qualcosa che è entrato dall'oblò scardinandolo
- potrebbe essere un rituale di convocazione di Pesci-Giaguaro, i Figli di Padre T'lagon, creature che nei codici precolombiani erano rappresentati come uomini con la testa di pesce.

### 10.2.2 - Ponte scialuppe

Tutte le scialuppe della nave sono ancora al loro posto, ma hanno la chiglia sfondata, risultando del tutto inutilizzabili.

### 10.2.3 - Ponte di comando

Gli Investigatori potrebbero pensare che sia il luogo da cui si può controllare meglio la nave, e teoricamente è così, visto che qui c'è il timone, la strumentazione di navigazione, il radiotelegrafo, le comunicazioni con la sala macchina e i comandi degli apparati della nave: sirena, ancora, porte di compartimentazione stagna,...

In realtà la plancia e i locali attigui sono stati il primo luogo attaccato dai boicchi. Hanno iniziato devastando i locali del radiotelegrafo, uccidendo gli operatori del turno notturno prima che potessero mandare una chiamata di soccorso, poi hanno fatto irruzione in plancia da entrambe gli accessi principali, facendo strage dei marinai, distruggendo il timone e uccidendo il capitano il cui corpo è stato buttato in mare.

Il Nostromo Lazzari, che era sul ponte inferiore, si è invece miracolosamente salvato, e ha guidando un gruppo di passeggeri in fuga fin nella bagaglia di prima classe. Intanto i mostri, dopo aver buttato in mare i cadaveri smembrati e parzialmente divorati, hanno dato l'assalto al resto della nave

Quindi qui è **tutto distrutto**, e la mancanza di elettricità blocca il funzionamento di quel poco che ancora potrebbe funzionare. Cerca di dissuadere con delicata fermezza gli Investigatori dal cercare di rimettere in funzione la nave: ci aspettiamo che gli Investigatori si dedichino al contro-rituale senza perdere tempo in altre cose, altrimenti non riusciranno a finire l'avventura...

L'unica cosa davvero interessante ai fini dell'avventura è la **cassaforte** della nave, che però è chiusa e impenetrabile: la chiave è in possesso del Nostromo.

### 10.2.4 - Ponti inferiori

I ponti inferiori (e in particolare la sala macchine) sono off-limits, e con essi ogni speranza di ottenere di nuovo elettricità e/o rimettere in movimento la nave; in maniera analoga, non c'è nessun modo per soccorrere le centinaia di passeggeri di terza classe che ancora sopravvivono. L'unico punto raggiungibile è la Bagaglia di prima classe (v. dopo), ma da lì non si può andare in nessun altro punto dei ponti inferiori, perché le paratie stagne sono state chiuse.

Se gli Investigatori provano comunque ad andarci, trovano tutte le **vie d'accesso bloccate**: le porte sono deformate e i passaggi chiusi da barricate di travi metalliche, dal momento che gli abitatori del profondo hanno usato la loro forza disumana per bloccare ogni via di fuga da parte dei passeggeri di terza classe. Mentre sono lì il rumore di metallo piegato e le urla di orrore e sofferenza si fanno più forti e chiare.

Se poi insistono, cercano di forzare l'apertura, trovare un passaggio o calarsi dai condotti di aerazione, si trovano in un **inferno di tenebre**: i corridoi sono costellati di grosse macchie di sangue, scarpe e brandelli di vestiti, e l'odore di pesce marcio si fa insostenibile. Quando gli Investigatori arrivano a una porta di compartimentazione del corridoio, la trovano sfondata e divelta, l'acciaio piegato come se fosse carta e intaccato dal segno di enormi artigli. Se nonostante tutto proseguono, ultimo avvertimento:

*Sentite improvvisamente degli spari più avanti. Sette colpi in rapida successione, grida concitate di diverse persone e poi urla e rumori di lotta. Un uomo corre dal corridoio verso di voi, barcollando e lasciando una scia di sangue. Gli è stato strappato un braccio e i suoi capelli sono diventati bianchi. In mano ha una pistola (12).*

*"Fuggite! Gli ho sparato. L'ho colpito, e non ha neanche rallentato! Fuggite!" urla.*

*Poi, dall'oscurità più oltre si sente un gorgoglio e si intravede il movimento di un'ombra minacciosa. L'uomo si gira, sbarrando gli occhi, grida un'ultima volta "Fuggite!" e poi porta la pistola sotto il mento e si spara, imbrattando il muro con le sue cervella.*

Tutto ciò comporta una prova di Equilibrio Mentale diff. 4 da 2 punti.

E' sperabile che gli Investigatori capiscano l'antifona, si girino e scappino. Altrimenti, l'avventura finisce qui. Questo è Cthulhu, non Dungeons&Dragons!



12. la tina rossa... cioè, il coraggioso passeggero stava usando una Beretta 1915 mod.17 semiautomatica calibro 7.65 brownning a 8 colpi, disponibile sul mercato civile a partire dal 1921.

#### AFFRONTARE UN ABITATORE DEL PROFONDO

È qualcosa di molto simile a un suicidio, in quanto è un mostro con forza e resistenza disumana.

Difficoltà a colpirlo: 4

Suo tiro per colpire: +2

Danno inflitto: artigli, danno +2

Resistenza ai danni: la sua costituzione gli permette di ignorare 5 dei danni alla Salute inflitti da ogni attacco

Salute: 9

Praticamente è immune a bastoni, pugnali e armi improvvisate, e ha buone possibilità di incassare proiettili di armi da fuoco leggere senza risentirne...

### 10.3 - Recuperare lo Zemi

Lo Zemi era nella bagagliaia di prima classe, e lì è rimasto, in compagnia di un gruppo di sopravvissuti che si sono asserragliati in quel luogo.

*Scendendo scale di metallo viscido di sangue arrivate all'accesso della bagagliaia di prima classe dove sono conservati i reperti archeologici, tra cui lo Zemi, ma vi trovate davanti a una delle paratie di compartimentazione della nave. La massiccia parete di metallo a tenuta stagna presenta bozzi e graffi, ma ha resistito senza grossi danni.*

[Ingegneria]

è una paratia che di solito viene chiusa in caso di falla per circoscrivere l'allagamento. Qui sembra essere chiusa per isolare la zona della bagagliaia.

- E' controllata da un sistema elettrico comandato a distanza (dalla plancia) e ora fuori servizio per mancanza di elettricità; e un sistema manuale. La manovella dal lato del corridoio è però stata divelta. Non avete idea se quella all'interno della stiva è operativa oppure no.

COSA È SUCCESSO:

Quando è iniziato il massacro, marinai e passeggeri sono fuggiti, cercando un luogo in cui nascondersi o in cui asserragliarsi. Chi si è riversato a poppa e da lì nei ponti inferiori, si è trovato chiuso in trappola, dato che quello è ora il terreno di caccia di orde sempre più numerose di abitanti del profondo.

Chi invece è scappato verso la prua ha avuto tempo di organizzarsi e trincerarsi nella bagagliera di prima classe di cui il Nostromo aveva la chiave, chiudendo manualmente le paratia. Così, quando gli abitatori del profondo sono arrivati per massacrarli e divorarli, non sono riusciti a sfondare le spesse paratie in metallo, e dal canto loro i boicchi hanno lasciato perdere -in fin dei conti, potevano anche tenersi lo Zemi, dato che esso stava già producendo i suoi effetti, anche ora che non era in mano loro.

Nella stiva sono presenti 13 passeggeri di prima e seconda classe, di cui 3 donne e 3 bambini e 8 membri dell'equipaggio.

In particolare, tra di loro ci sono:

- il ricco banchiere americano Thomas Coan;
- la baronessa Angela Santina Rubici, (con i 2 bambini, Pietro Maria e Gaspare Maria), in ambascia perché il barone Rubici è restato indietro (e, in effetti, è morto);
- il nostromo Gaspare Lazzara
- un meccanico della nave, Oreste Ferrari, ferito gravemente

Ora però come si fa a convincerli a collaborare?

### 10.3.1 - Entrare in contatto con loro

Il primo problema è riuscire dialogare da una parte all'altra della paratia.

A meno che gli Investigatori non riescano ad introdursi direttamente nella stiva (per esempio, calandosi da una presa d'aria), possono provare a **urlare**, ma è una cosa che attira l'attenzione -in realtà nessun abitatore del profondo baderà alla cosa, perché sono presi dal massacrare passeggeri di terza classe, ma questo gli Investigatori non lo sanno-; oppure possono **comunicare in codice morse** (abilità Crittografia, utilizzare codici).

Per rendere la cosa, parla scandito, una parola per volta, usando "et", "aut", "est" invece che "e", "o", "è" (copula), e "stop" al posto di un punto fermo, e chiedi agli Investigatori che sanno comporre e decifrare il morse di parlare allo stesso modo.

I sopravvissuti rispondono subito a ogni tentativo di comunicare, divisi tra speranza e paranoia. Da un lato, sono al sicuro, dall'altro la loro condizione è precaria (non hanno cibo, acqua, armi, e sono pieni di angoscia e paura; sono al buio -le lanterne che hanno con loro hanno petrolio per meno di un'ora di luce, e quindi le tengono spente; fa sempre più caldo, dal momento che con la nave ferma non entra aria dalle prese d'aria); provano sollievo per essersi

salvati, ma sono angosciati per i loro cari -amici, parenti, conoscenti, colleghi...; vorrebbero lasciare la bagagliera, perché lì si sentono in trappola, e raggiungere una scialuppa, ma si rendono conto che all'esterno potrebbero essere attaccati e sopraffatti prima di riuscire a lasciare la nave.

Segui e asseconda il dialogo, tenendo conto che i sopravvissuti dal canto loro chiedono le seguenti cose:

1. "Chi siete voi"
2. "Quale est situazione"
3. "Dove sono mostri"

All'inizio sono **scossi** e tutt'altro che razionali. Alternano speranza e paranoia, si lasciano distrarre da questioni di rilevanza secondaria e litigano tra loro su cosa dire e come.

Alcuni esempi:

- a metà di uno scambio importante potrebbero inserire la domanda "Chiedonsi notizie barone Rubici"
- se si sta negoziando, potrebbero offrire cose insensate "Offresi 10.000 dollari per salvezza"
- a un certo punto fare richieste impossibili e tener fermo su di esse "Primariamente riattivate elettricità nave" oppure "Fare smettere rumori terza classe".

Spendere punti in Adulare, Rassicurare o Intimidire serve a rendere più collaborativi gli interlocutori e a farli focalizzare sugli argomenti che interessano gli Investigatori e sulle loro proposte. Non bastano però per ottenere automaticamente ciò che si vuole: bisogna comunque giocare la cosa e offrire una contropartita (fisica o psicologica) adeguata.

Vedi dopo.

### INCONTRARLI FACCIA A FACCIA

Per farsi aprire, bisogna ottenere la loro fiducia, ma a quel punto l'obiettivo è raggiunto, e non importa più la modalità di comunicazione. E' però possibile introdursi nella bagagliera per altra via.

Niente tubi di jeffries: questo non è star trek.

Neanche condotti di scarico che portano al cuore della nave: non è star wars.

Ed escludiamo anche trafficati condotti per l'aria condizionata: non è 007.

Però c'è un bocchettone sul ponte superiore (una di quelle maniche piegate in avanti, tipiche dei piroscafi) che porta aria direttamente ai ponti inferiori, giù giù fino alla bagagliera.

È chiuso da una grata (per impedire che qualcuno ci cada dentro) ed è in sostanza uno stretto tubo verticale, in cui bisogna essere calati con una corda, ma sbuca direttamente sul soffitto della stiva.

La scena diventa un dialogo faccia a faccia, con il vantaggio che, essendo appesi a una decina di metri dal suolo, non si può essere raggiunti e riempiti di mazzate dai reclusi (che tuttavia, se esasperati, proveranno con una bella lapidazione).

### 10.3.2 - Convincerli a dare ciò che serve loro

I sopravvissuti hanno due cose che gli Investigatori possono volere: in primo luogo, lo **Zemi**, fondamentale per poter salvare il mondo, e in subordine, le **chiavi della cassaforte** custodite dal Nostromo, per metter le mani sulle reliquie con cui consacrare la terra in cui seppellire lo Zemi.

Ottenerle non è così arduo, perché sono cose prive di valore per gli occupanti della stiva (se stai rischiando di morire, l'etnologia e l'arte sacra non sono le tue priorità) e possono essere scambiate aprendo la paratia soltanto per quei pochi centimetri che permettono il passaggio degli oggetti.

#### DIRE LE COSE COME STANNO

Essere sinceri non paga, perché gli Investigatori sono troppo compromessi ("Ciao, siamo i pazzi psicotici che hanno fatto una carneficina, ma non eravamo davvero noi e ora siamo rinsaviti. Credeteci!") e la loro storia troppo strana (Viaggi nel tempo?!? Magia?!? Grandi Antichi?!?).

Se insistono sul fatto che la causa di tutti i loro problemi è lo Zemi e che devono consegnarlo a loro affinché possano porvi rimedio, i sopravvissuti prima cercano di distruggerlo loro, senza successo (non brucia e resiste in maniera innaturale a qualsiasi tentativo di tagliarlo o strapparlo); poi, scossi da questo evento inspiegabile, provano a guadagnarci comunque qualcosa, proponendo loro uno scambio: vedi dopo.

#### PROPORRE UNO SCAMBIO

I sopravvissuti sono interessati alle seguenti tipologie di oggetti (in ordine di importanza):

1. medicine per il ferito: cassette di primo soccorso possono facilmente essere trovate nella sezione medica al ponte superiore (dove avevano portato il Cristero morto);
2. cibo e acqua per 15 persone (fa caldo e soffrono la sete): può essere reperito con abbondanza nelle cucine della nave (12);
3. armi da fuoco e munizioni (questo in particolare sembra loro un buon affare, perché non hanno visto che i mostri sono immuni alle pallottole e quindi pensano che una volta armati potranno combattere i mostri e riconquistare la nave): è possibile trovarne alcune in giro, presso la plancia, l'ufficio del commissario di bordo e nelle cabine di prima classe dei passeggeri americani. Gli Investigatori dovrebbero però chiedersi se è così opportuno consegnare ai sopravvissuti armi con cui potrebbero cercare di ucciderli.

Di base, vogliono tutte e tre le tipologie di cose: però se gli Investigatori contrattano (tipicamente facendo uso dell'abilità Negoziare), riducono le loro pretese:

- solo cibo e medicinali
- solo i medicinali

#### FAR RICORSO ALL'INGANNO

La fantasia dei giocatori può trovare innumerevoli modi in cui gli Investigatori possono cercare di convincere a parole i superstiti a fare quel che vogliono loro, inventando le storie più strane e le scuse più inverosimili. Di norma, l'inganno funziona meglio se ci sono prove concrete a sostegno di quello che dicono e se gli Investigatori non si fanno riconoscere, dato che non è facile dare fiducia a un mostro assassino.

12. in una prima versione, le cucine della nave erano occupate da un abitatore del profondo che si era fermato lì attirato dagli odori e cibi strani: gli Investigatori dovevano quindi cercare di distrarlo o farlo andar via prima di poter recuperare le cibarie. In fase di PlayTest era emerso però che la cosa andava per le lunghe e inoltre pochi avevano voglia di giocare questa scena aggiuntiva. Per questo è stata cassata.

Qui di seguito sono riportati alcuni esempi, ma in generale asseconda qualsiasi idea sensata degli Investigatori.

- farsi consegnare lo Zemi insieme ad altre cose (dateci i reperti archeologici di quel pazzo del professore: se li buttiamo in mare questo incubo finirà!) in modo da non attirare l'attenzione su di lui;
- farli uscire convincendoli che è tutto finito (ma come fai, visto che ci sono rumori di lotta nei ponti inferiori?), o che è possibile tentare la fuga in relativa sicurezza; il problema è però riuscire a fornire garanzie adeguate;
- far loro credere che la nave stia affondando (ma allora perché l'assetto della nave non è minimamente cambiato?), o che si sia sviluppato un incendio a bordo (questa seconda opzione diventa molto più credibile se gli Investigatori hanno la bella pensata di buttare qualcosa che fa fumo nella presa d'aria della bagagliaia).

### MINACCIARLI

Basta una variante sul tema "O ci date lo Zemi o vi ammazzeremo tutti, tanto prima o poi di lì dovrete uscire", magari rafforzata da una spesa di punti su Intimidire.

Come spiegato sopra, nell'approccio sincero, anche in questo caso i superstiti prima provano a distruggere lo Zemi ("Ah, vi interessa lo Zemi? Beh, potete dirgli addio! Bruciatelo, ragazzi!") e poi decidono di usarlo come merce di scambio per avere ciò che interessa loro.

### 10.4 - Recuperare terra

Da background e/o parlando con Juan Diaz nel 1522 è chiaro che i poteri dello Zemi sono negati se esso viene seppellito in terra consacrata.

Procurarsi della terra su di una nave in mare aperto potrebbe sembrare un'impresa impossibile, ma in realtà basta ricordarsi che in apertura di avventura si era parlato del "Giardino d'Inverno", un salottino con grandi vetrate, pieno di piante verdi in vaso. La terra di tali vasi è più che sufficiente alla bisogna.

Se i giocatori non ci pensano, lasciali cuocere nel loro brodo e poi ricordaglielo con discrezione, penalizzandoli però nella valutazione di avanzamento.

### 10.5 - Consacrare la terra

L'ultimo passaggio necessario per sigillare lo Zemi è **consacrare la terra** in cui viene seppellito. Questo si può fare in vari modi diversi:

- facendo ricorso ai medaglioni del Cristero morto: uno di essi infatti contiene una sacra reliquia del beato frate Olmedo. Se non li avevano presi dal cadavere, li trovano ancora su di lui nell'ambulatorio del medico che avrebbe dovuto effettuarne l'autopsia, se non fosse morto divorato da un abitatore del profondo; altrimenti, il Guanuja/Boicco li ha buttati in un angolo nella sua cabina;
- prelevando dalla cassaforte della nave la Stauroteca dell'Addolorata, contenente un frammento della Vera Croce, la cui intrinseca sacralità è in grado di dar forza a qualsiasi rituale di consacrazione. Le chiavi della cassaforte sono in possesso del Nostromo, asserragliato nella bagagliaia di prima classe (v. sopra).
- Anche in questo caso, se i giocatori hanno completamente ignorato entrambe gli elementi, concedi che sia sufficiente una preghiera corale guidata da Guanuja, ma poi penalizzali nella valutazione dell'avanzamento.

### EPILOGO POSITIVO

Nel momento in cui gli Investigatori hanno tutti gli elementi, possono celebrare il rituale, seppellendo il Primo Zemi in terra consacrata:

*Le stelle che brillavano lucenti e sinistre nel cielo sembrano affievolirsi e inizia a spirare una brezza leggera, che spazza via l'odore di sangue e pesce marcio. Il mare non è più innaturalmente calmo e culla la nave con il consueto rollio. Dall'acqua giungono dei tonfi, prima isolati, poi sempre più numerosi.*

*Figure oscenamente deformi, nere e viscide, scivolano fuori dagli oblò e si tuffano nel mare ancora rosso di sangue, ma non più agitato dalla frenesia degli squali.*

*Poi torna il silenzio.*

*L'orrore ha abbandonato la nave.*

*Padre T'lagon, Primo Pesce-Giaguaro che domina il mare, non verrà.*

*Non oggi.*

I giocatori potrebbero chiedersi come gli Investigatori se la caveranno, visto che sono a bordo di una nave distrutta in cui sono morte centinaia di persone e in cui tutti li incolpano della strage.

Quando riescono a riparare il radiotelegrafo e a chiedere soccorso, la faccenda viene presa in mano da una sezione segreta dell'O.V.R.A. (la polizia politica fascista) che copre e insabbia tutto, simulando un naufragio della Vittorio Amedeo II. Gli Investigatori spariscono (alcuni dicono che siano stati arruolati in quella sezione super-segreta, altri che siano stati messi a morte) e lo Zemi viene ritrovato nel 1935 a Genova e portato al Museo di Antropologia ed Etnografia dell'Università di Torino. A tutt'oggi gli studiosi si chiedono come sia arrivato dai Caraibi in Italia... (storico).

## Materiali per l'avventura

Per il DM: Mappa completa della nave

Allegato 1 Piano d'imbarco

Allegato 2 Foto della nave

Allegato 3 Disposizioni per la Contessa

Allegato 4 "Lo Zemi è il male"

Allegato 5 Disposizione attorno al tavolo

Allegato 6 Biglietto per Mazzoleni

Allegato 7 Sigillo di Juan Diaz

4 copie della descrizione del risveglio

Biglietti motivazionali per ciascun PG.

Allegato 8 Mappa completa di Monte Alban

Allegato 9 Elementi del rituale Ladro di Anime

Allegato 10 Mappa dei luoghi sacri del Mexico

Allegato 11+ Tomi di conoscenza di Tututepec

Allegato 12 Rituale del ritorno



## EPILOGO NEGATIVO

A differenza di altre avventure, un esito negativo è poco probabile, perché c'è tutto il tempo di risolvere l'avventura e molti strumenti in mano al Custode e ai giocatori per uscire da eventuali impasse (ad esempio, tramite il potere della Moore, o con una spintarella data da un sacerdote). Se tuttavia i giocatori si impegnano a fallire:

*La Vittorio Amedeo II è alla deriva in un mare di sangue, sotto la luce livida di Alpha Aurigae. Orde di abitanti del profondo ne percorrono i corridoi bui, squartando i passeggeri e buttandoli nel mare che ribolle di squali. Poi dagli abissi emerge una creatura terribile e colossale: Padre T'Lagon, Primo-pesce-Giaguaro-che-domina-il-mare. Il Grande Antico assapora il gusto del sangue, ed è così che inizia l'Apocalisse: negli anni successivi, orde di abitanti del profondo invaderanno la terra ferma, dando la caccia agli uomini in ogni luogo, fino alla completa estinzione della razza umana...*



# ZEMI

AVVENTURA DA TORNEO  
PER "SULLE TRACCE DI CTHULHU"