

# **LA FAME CHE VIENE COL VENTO**

**ONESHOT HORROR PER LA QUINTA  
EDIZIONE DEL GDR PIÙ FAMOSO AL MONDO**





## Introduzione

La seguente oneshot è pensata per PG di livello 1. Qualsiasi setting ufficiale va bene come punto di partenza.

Disclaimer: questa sessione fa riferimento a temi come gore, cannibalismo, disturbi mentali. La lettura della seguente oneshot è sconsigliata a coloro che si ritengono sensibili alle sopracitate tematiche.

Sono passati mesi da quando è giunta l'ultima notizia da Devil's Reach, un avamposto minerario situato vicino alla vetta di una montagna battuta da venti gelidi per la maggior parte dell'anno.

Il piccolo villaggio è abitato prevalentemente dai minatori con le rispettive famiglie, ma è anche un punto di riposo per i viaggiatori che si avventurano sulle montagne.

Tuttavia, da un po' di tempo nessuno scende dalla montagna e chi è salito per capirne il motivo non ha mai fatto ritorno.

I giocatori interpretano degli avventurieri mandati a scoprire cosa sia successo.

## Riassunto

La sessione si divide in tre parti.

All'inizio i PG dovranno affrontare la scalata montana che li porta nella cittadina di Devil's Reach. Le difficoltà in questa fase sono date dal vento (che rallenta l'ascesa) e dai lupi che attaccheranno il gruppo.

Nella seconda parte il gruppo scoprirà la sorte che ha accolto gli abitanti di Devil's Reach. Le case vuote e il diario del sindaco saranno chiari segni che ciò che ha colpito la cittadina ha intaccato la psiche degli abitanti.

Nell'ultima parte i personaggi dovranno affrontare lo scontro con il Wendigo, la creatura che dimora nella miniera di Devil's Reach.

## La scalata

L'inverno è finito da qualche settimana nelle valli, ma Devil's Reach si trova ben oltre i 2000 metri di quota.

I personaggi giocanti si ritrovano ad affrontare sentieri impervi e pareti rocciose mentre il vento tagliente e la neve li sferzano senza nessuna pietà.

Se tutto va bene, dovrebbero raggiungere Devil's Reach prima che cali il buio. Degli ululati in lontananza fanno sicuramente sperare loro di riuscirci.

Le condizioni ambientali estreme e la fatica mettono a dura prova i PG. Durante la scalata effettuano un TS Costituzione, CD 12. Il fallimento comporterà un livello di affaticamento causato dall'estenuante scalata verso il villaggio.

Se almeno la metà del gruppo fallirà il TS, poco prima che il villaggio sia in vista un branco di **lupi** che li sta braccando da qualche ora ne approfitterà per attaccare, mirando ai PG indeboliti dall'affaticamento e approfittando delle tenebre calanti.

I PG noteranno che i lupi hanno un aspetto particolarmente smunto ed emaciato, con svariate chiazze di pelo mancanti. Una disgustosa schiuma nera cola dalle loro fauci, e gli occhi sono iniettati di sangue.

Utilizzare per lo scontro un numero di lupi pari ai PG del gruppo. Quando la metà dei lupi varrà abbattuta i rimanenti fuggiranno.

A scontro finito la costante bufera di neve si calmerà per un attimo, mostrando ai PG il villaggio ormai vicino.

## Devil's Reach

I PG noteranno subito che qualcosa non va: il buio sta ormai calando sulle montagne, eppure nessuna luce è visibile dal villaggio dinanzi a loro.



Raggiungendo Devil's Reach il gruppo trova uno spettacolo desolante: l'abitato sembra dismesso da diverso tempo. Non vi è anima viva.

Le abitazioni sembrano state abbandonate in fretta, le imposte lasciate a sbattere nel vento, le porte aperte. Stranamente, non vi è nemmeno traccia di cadaveri, sangue o segni di combattimento.

Investigando, i PG potranno notare facilmente che in tutto il villaggio non è presente nessun tipo di bene alimentare.

Nel piccolo e spartano ufficio del sindaco troveranno un registro in cui è riportato in modo confusionario come l'inverno sia stato particolarmente spietato: le costanti bufere di neve hanno reso impraticabili quasi tutti i sentieri, isolandoli dal resto del mondo per mesi.

Le scorte di cibo si sono esaurite in fretta, nonostante venissero razionate e distribuite insieme al grasso combustibile per le lanterne e il riscaldamento, anch'esso di origine animale. A questo si aggiungono rapporti di sparizioni misteriose di abitanti, dapprima più sporadiche ma poi sempre più frequenti.

Il diario riporta poi dell'esaurimento dei barili di grasso, e della possibilità di dover trasferire gli abitanti nelle miniere, più riparate dal gelo continuo rispetto all'abitato.

Da qui il testo diventa sempre più nevrotico e di difficile lettura. Il sindaco fa riferimento a come a volte durante la notte il vento che soffia contro le sue mura porti dei sussurri lontani, e di come la fame sia sempre più insopportabile.

Oltre questo punto il testo smette di avere senso e la calligrafia è quasi illeggibile. Le uniche parti comprensibili sono dei ripetuti riferimenti alle miniere e la parola "Wendigo".

## Il vento

La notte è ormai inoltrata e la bufera si è intensificata di molto. I PG sono esausti e non

hanno altra scelta se non quella di ripararsi e riposare.

Mentre si preparano per passare la notte, l'unico suono è quello continuo e ripetitivo del vento che batte le pareti, insinuandosi ululante tra i muri.

L'ascolto prolungato del suono provoca pensieri inquietanti nei PG: essi effettuano un TS Saggezza, CD 14.

I PG che falliranno questo test verranno presi da una fame incontrollabile e le scorte di cibo da viaggio che avranno con loro non basteranno minimamente a saziarli.

La notte non sarà per loro minimamente riposante: i morsi della fame e il sussurrare incessante del vento, ora simile ad una voce che li invita a nutrirsi senza paura, causeranno loro un livello di affaticamento.

## Le miniere

L'unica strada rimasta per i PG, se sono ancora convinti nell'andare fino in fondo alla questione, è quella di avventurarsi nelle miniere.

La discesa nelle buie viscere della montagna è lunga, e per tutto il primo tratto viene accompagnata dal costante ululato del vento nell'imboccatura della galleria.

I PG che nella notte precedente hanno fallito il TS Saggezza, dopo circa un'ora di discesa, percepiranno un profumo di carne che metterà loro la bava alla bocca. Seguendo la galleria, si imbatteranno nella sua origine: un cadavere in avanzato stadio di decomposizione il cui odore risulterà insopportabile per i PG sani, ma non per gli altri.

Esaminando più attentamente il corpo, i PG potranno notare che dei pezzi sembrano staccati a morsi.

Proseguendo per questa galleria, troveranno altri corpi in condizioni simili, ma meno



putrefatti, man mano sempre più freschi (e con sempre meno carne attaccata alle ossa).

Alla fine della galleria si ritroveranno in un ambiente più largo, mentre uno spettacolo orripilante si sta svolgendo dinanzi ai loro occhi.

## La fame

In mezzo alla stanza di pietra, alta quasi fino alla volta rocciosa, si trova una pila immensa di corpi dilaniati e parti umane, tutti spolpati fino alle ossa.

In cima alla pila, una creatura sta staccando pezzi di carne e viscere da un torso umano smembrato.

Il mostro sembra di origine umana, ma è innaturalmente allungata nelle proporzioni del torso e degli arti, fino a portarla probabilmente ai quattro metri di altezza in posizione eretta. La carne è lacerata, le ossa esposte, le viscere pendono dal ventre aperto. La testa è scarnificata fino all'osso, il cranio deformato fino a sembrare quello di una grossa bestia. Un grosso palco di corna simili a quelle di un cervo incorona il capo della creatura, che accorgendosi dei PG lancia un urlo terrificante prima di spiccare un balzo dall'alto e calare su di loro.

Utilizzare per l'incontro "**Wendigo Famelico**" dal manuale Miti di Cthulhu di Sandy Peterson, con una capacità aggiunta: come azione può lanciare un urlo che costringe i PG che hanno fallito il TS Saggezza della notte precedente ad effettuare un altro uguale: in caso di fallimento essi utilizzeranno il turno seguente per attaccare uno dei loro compagni, cercando di staccare loro pezzi di carne a morsi.

L'effetto dura per un solo round ogni volta che il Wendigo utilizza questa capacità.

## Epilogo

In caso di vittoria del gruppo, alla morte della creatura i PG sentiranno un urlo ultraterreno,

mentre qualcosa abbandonerà il corpo della terrificante bestia, fuggendo nelle profondità della terra.

I PG afflitti dalla maledizione del Wendigo guariranno, smettendo di sentire la fame insensata che li attanagliava.

Il gruppo potrà a questo punto tornare per riferire ciò che è successo, cosicché si possa dare una degna sepoltura agli abitanti di Devil's Reach.

O a ciò che ne rimane.