

TRE VOLTI DELLA PAURA

DI MORRIS STONEHOME



TRE AVVENTURE PER IL RICHIAMO DI CTHULHU



CHIMERAE

Tre Volti della Paura

Tre avventure per

IL RICHIAMO DI CTHULHU



AUTORE:

Morris Stonehome

m.stonehome@postino.it

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA:

Alexander J. Harron

<http://elfwood.lysator.liu.se/art/a/l/alexanderjames/alexanderjames.html>

ILLUSTRAZIONI NEL TESTO:

Morris Stonehome (*Il Demone della Paura*)

MAPPE ORIGINALI:

Morris Stonehome

Impaginazione, rielaborazione grafica mappe e realizzazione file PDF a cura del **Chimerae Hobby Group**.



Copyright © 2006 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

Sommario

Gli Autori	2
Elenco delle abbreviazioni usate	3
Introduzione	4
La Mummia.	5
Note per il Custode, Premessa, Coinvolgimento, Introduzione, Giornale	5
La torre, L'appartamento di Bellingham, Indagini	6
Seconda vittima	8
Scontro finale, Epilogo	9
Personaggi Non Giocanti	10
Il Gatto Nero	14
Note per il Custode, Introduzione, Coinvolgimento, L'arrivo	14
Informazioni ad uso del Custode	15
Come condurre l'avventura, Incontrare Myles	16
La cittadina	17
Epilogo	21
Ricompense	22
Personaggi Non Giocanti	23
Il Demone della Paura	25
Note per il Custode, Introduzione, Su nel Maine, I fatti, Hamberville	25
Il bosco, La grotta	26
Frammenti di storie di gente scomparsa	29
Modus operandi della creatura, Attacco agli Investigatori	30
Epilogo, Fatti salienti, Personaggi Non Giocanti	31

Elenco delle abbreviazioni usate

BD	Bonus al Danno
COS	Costituzione
d	dado
DES	Destrezza
EDU	Educazione
FAS	Fascino
FOR	Forza
INT	Intelligenza
MAN	Mana
PF	Punti Ferita
PNG	Personaggio Non Giocante
SAN	Sanità / Punti Sanità
TAG	Taglia

Introduzione

Questa è una raccolta di avventure per “Il Richiamo di Cthulhu” basato sulle regole della 5ª edizione ed è la prima serie di avventure di mia creazione che viene pubblicata.

Le avventure che ho scritto sono nate in periodi diversi. “Il demone della paura” l’ho creata nell’ottobre 2003 per un gruppo di Investigatori del 1990, con giocatori alla prima esperienza con questo gioco di ruolo. Anche “La mummia” è nata per lo stesso motivo, risale al giugno 2005 e l’ho scritta per un secondo gruppo di Investigatori del 1890. “Il gatto nero” invece, l’ho scritta nel luglio 2005, ispirandomi ad un film visto per caso.

Con questa “opera” ho voluto dare il mio contributo a quello che, secondo me, è uno dei giochi di ruolo più riusciti e d’atmosfera e credo che la maggior parte di quelli che stanno leggendo queste righe sia d’accordo.

Vi auguro una buona lettura e buon divertimento, se avete qualche consiglio/suggerimento/critica su questa raccolta, scrivetemi pure all’indirizzo m.stonehome@postino.it.

Morris Stonehome

Entriamo ora nell’incubo....

15 novembre 2005, Oxford, Old College....

...Morris, studente di parapsicologia, è chiuso nella sua stanza in cima alla torre nord dell’Old College. E’ sera e fuori piove e tuona violentemente, la pesante giornata di studio è terminata... Vicino al camino, il suo gatto dal pelo nero lo osserva con occhi maligni contorcendo la coda e un brivido di paura percorre la schiena dello studente. Alla televisione stanno trasmettendo l’ennesima replica del film “La mummia”, quello con Boris Karloff, ma Morris non riesce a seguire il film... ripensa al suo coinquilino al piano di sotto e a come sia cambiato l’atteggiamento del gatto da quando si è trasferito qui.

Edward, lo studente del piano di sotto, ha un aspetto poco raccomandabile ma solitamente non disturba la quiete della torre. Le palpebre diventano pesanti e Morris sta per addormentarsi sul divano quando, improvvisamente, dal piano inferiore giunge un urlo straziante... involontariamente si alza di scatto... bussano alla porta...

La Mummia

Anno 1884, gli Investigatori sono studenti di Oxford che dovranno confrontarsi con l'orrore risvegliato da un antico rituale e con l'enigmatico mistero del "lotto 249".

NOTE PER IL CUSTODE

"La Mummia" è un'avventura per *Il Richiamo di Cthulhu 1890*, liberamente ispirata all'omonimo racconto di Sir Arthur Conan Doyle.

Per poter adattare la storia ho dovuto mio malgrado diminuire l'importanza di Abercrombie Smith ed aumentare invece quella di William Monkhouse Lee.

Varie parti sono state sostanzialmente modificate.

Ho ideato questa avventura per un gruppo di giocatori con nessuna esperienza in giochi prevalentemente investigativi quindi risulterà, a tratti, un po' guidata.

PREMESSA

Questa è stata l'avventura introduttiva per un gruppo di Investigatori, tutti studenti iscritti a varie facoltà dell'Old College di Oxford. I fatti che accadranno li metteranno in evidenza di fronte al Prof. Matthew Jeffrey Lewton, reggente della cattedra di Filosofia e Scienze Occulte nonché curatore della biblioteca universitaria del College stesso.

Il professor Lewton è un profondo studioso dell'occulto, conosce personalmente Edgar Allan Poe, Gaston Leroux ed altri letterati del tempo che si sono spesso rivolti a lui per rendere i loro racconti più verosimili.

Lewton è a conoscenza dell'esistenza dei Miti di Cthulhu ed in giovinezza li ha combattuti con coraggio, ma ora necessita un cambio della guardia, dato che alla sua età (65 anni) non si sente più all'altezza del compito e, persi i suoi compagni proprio durante questa "guerra", si considera ormai sconfitto.

Notata la "prestazione" degli Investigatori, li convocherà e, se questi accetteranno, verranno spesso coinvolti nelle avventure più terrificanti.

COINVOLGIMENTO

Università di Oxford, anno domini 1884, 15 aprile. Due studenti (Investigatori scelti a discrezione del Custode o a sorte), a causa di vari imprevisti sono costretti a cambiare alloggio e l'Università li convoca per informarli che due dei tre appartamenti della torre si sono improvvisamente liberati e, se lo desiderano, possono affittarli.

La torre è all'interno del campus, in zona nord, è un posto tranquillo ed appartato. Tutti questi fattori la rendono molto appetibile ad ogni studente.

INTRODUZIONE

Dopo che gli Investigatori avranno occupato le stanze, uno studente di nome William Monkhouse Lee li cercherà e gli consiglierà di lasciar liberi gli appartamenti senza spiegarne il motivo, ma darà loro una copia del giornalino universitario.

Sul giornale, in prima pagina, si parla della morte di uno studente di Lettere, un certo Long Norton, probabilmente aggredito da una scimmia.

GIORNALE

"The College's Gazette", redatta dagli studenti di giornalismo dell'Old College e del King College, ha un articolo in prima pagina (Indizio ♠) che recita:

STUDENTE DI LETTERE MUORE UCCISO DA UNA SCIMMIA ALL'INGRESSO DEL CAMPUS

Long Norton, studente di lettere presso il prestigioso Old College, è stato aggredito la scorsa notte all'ingresso del campus e la colluttazione ne ha causato la morte.

Un testimone, di cui non è possibile rendere nota l'identità, ha dichiarato di aver sentito un urlo ma, quando ha raggiunto il povero

Norton, ha visto solo l'ombra di un essere molto magro che scappava.

Gli agenti di polizia ritengono possa trattarsi di una scimmia scappata da qualche zoo o da un circo. La polizia indaga.

LA TORRE

La torre era in antichità un posto di guardia, che ora l'Università utilizza come alloggio per gli studenti.

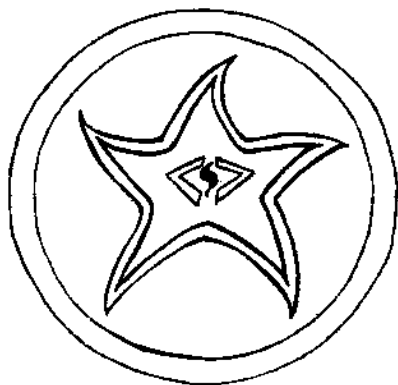
Al piano terra vive l'anziano custode, Thomas Styles, che si occupa della manutenzione e della pulizia delle scale. Al primo piano c'è un appartamento libero, al secondo piano risiede Edward Bellingham, l'ultimo piano è libero. La scala a chiocciola segue internamente le mura perimetrali, ad ogni pianerottolo c'è l'ingresso di un appartamento.

Gli appartamenti sono composti da un salotto, una cameretta ed un bagno. Non esiste nessuna veranda e non si può salire sul tetto.

L'APPARTAMENTO DI BELLINGHAM

Se gli Investigatori riescono ad entrarci, vedranno una gran confusione ed un tavolo in mezzo alla stanza, pieno di carte e libri. Le pareti sono coperte da scaffalature con libri e vari reperti archeologici, in un anfratto fra le librerie c'è un sarcofago palesamente egizio con un'etichetta con scritto "Lotto 249". Al soffitto sono appese due grosse mascelle di coccodrillo, sulla scrivania ci sono anche un brucia essenze, dei fiammiferi e delle foglie di palma essiccate.

Con un **Tiro Individuare** (con una penalità del 10%) o dopo 30 minuti di ricerche, si trova sulla scrivania un quadernetto con uno strano simbolo impresso sulla copertina. Con un **Tiro Miti di Cthulhu** è possibile riconoscerlo come il Segno degli Antichi.



Sotto la scrivania c'è un piede di porco.

Se gli Investigatori riuscissero ad aprire il sarcofago, lo troverebbero comunque vuoto, solo una polverina gialla sul fondo, nulla di più.

La camera da letto ed il bagno non presentano null'altro di anormale.

INDAGINI

Si invita il Custode a procedere con il paragrafo successivo "Scontro Finale" solo quando gli Investigatori saranno entrati in possesso di tutte le informazioni.

Nessuno sa ancora dove risiede Monkhouse Lee.

Gli studenti del College

Onde evitare che gli Investigatori provino all'infinito perché il tiro percentuale è sempre a loro sfavore, si consiglia al Custode di dare almeno la metà delle informazioni al secondo tentativo.

Il 100% degli studenti sa che:

- Long Norton è stato aggredito e ucciso da una scimmia selvaggia fuggita da un circo.
- Bellingham è un tipo da evitare, non ispira fiducia.

Il 40% degli studenti sa che:

- William Monkhouse Lee, studente di Filosofia, risiedeva al primo piano della torre.
- Edward Bellingham, studente di Lingue Straniere, risiede al secondo piano della torre.
- Abercrombie Smith, studente di Medicina, risiedeva all'ultimo piano della torre.
- Monkhouse Lee e Bellingham erano amici ma ora non si parlano più; Monkhouse era l'unico amico che Bellingham avesse.
- Jephro Hastie e Abercrombie Smith sono amici e fanno parte della gloriosa squadra di canottaggio del College.
- Jephro Hastie deve partecipare ad una gara di canottaggio contro Harvey Mullins per la coppa del Vice-cancelliere domani, molti studenti andranno a vedere la gara.
- Il 50% di questi studenti, sa inoltre che Smith e Hastie risiedono nello stabile principale dell'Old College, nell'appartamento numero 39.

Redazione del giornalino universitario

In redazione sanno che:

- Long Norton è stato aggredito e ucciso da una scimmia selvaggia fuggita da un circo. La polizia è stata avvisata e sta indagando.
- Jephro Hastie e Abercrombie Smith sono amici e fanno parte della gloriosa squadra di canottaggio del College.
- Bellingham è un tipo da evitare, non ispira fiducia.
- Jephro Hastie deve partecipare ad una gara di canottaggio contro Harvey Mullins per la coppa del Vice-cancelliere domani, molti studenti andranno a vedere la gara.

Thomas Styles

Il custode della torre sa che:

- William Monkhouse Lee, studente di Filosofia, risiedeva al primo piano della torre.
- Edward Bellingham, studente di Lingue Straniere, risiede al secondo piano della torre.
- Abercrombie Smith, studente di Medicina, risiedeva all'ultimo piano della torre.
- La settimana precedente, una sera verso le 19, ha sentito un urlo proveniente dai piani superiori della torre. Quando ha indagato, Monkhouse gli ha detto solo che Bellingham si era sentito male, ma che Smith lo aveva già soccorso e tutto era sotto controllo.
- Smith e Hastie risiedono nello stabile principale dell'Old College, nell'appartamento numero 39.

Abercrombie Smith

Smith sa e riferisce le seguenti informazioni:

- E' studente di Medicina e risiedeva all'ultimo piano della torre.
- William Monkhouse Lee, studente di Filosofia, risiedeva al primo piano della torre.
- Edward Bellingham, studente di Lingue Straniere, risiede al secondo piano della torre.
- Bellingham è diventato un tipo pericoloso e Monkhouse se ne è accorto. Non sa quale sia il motivo, ma vivere in quella torre non è più sicuro.

- Lui e Jephro sono amici, fanno parte della squadra di canottaggio e spesso si ritrovano per fumare la pipa.
- Jephro sa qualcosa più di lui su Bellingham.
- Monkhouse e Bellingham hanno avuto un'accesa discussione, dopo la quale lui e Monkhouse hanno deciso di abbandonare la torre.
- La sera prima della discussione fra Bellingham e Monkhouse, ha sentito un urlo, si è precipitato nell'appartamento di Bellingham, che era svenuto e con Monkhouse Lee lo hanno fatto rinvenire.
- Jephro deve partecipare ad una gara di canottaggio contro Harvey Mullins per la coppa del Vice-cancelliere domani e lui andrà a vederla. Jephro sicuramente vincerà.
- Long Norton è stato aggredito e ucciso da una scimmia selvaggia fuggita da un circo. Ma c'è qualcosa che non gli quadra.

Jephro Hastie

Dirà senza problemi che:

- William Monkhouse Lee, studente di Filosofia, risiedeva al primo piano della torre.
- Edward Bellingham, studente di Lingue Straniere, risiede al secondo piano della torre.
- Abercrombie Smith, studente di Medicina, risiedeva all'ultimo piano della torre.
- Lui e Smith sono amici, fanno parte della squadra di canottaggio e spesso si ritrovano per fumare la pipa.
- Long Norton è stato aggredito e ucciso da una scimmia selvaggia fuggita da un circo.
- Long Norton era un bravo studente e vantava un'educazione di tutto rispetto.
- Bellingham è un tipo poco raccomandabile, è viscido e non ispira assolutamente fiducia.
- Deve partecipare ad una gara di canottaggio contro Harvey Mullins per la coppa del Vice-cancelliere.

Solo se gli Investigatori effettuano con successo un **Tiro Convincere**, (è un tipo diffidente) dirà inoltre che:

- Long Norton è stato ucciso, ma c'è qualcosa che potrebbe collegare il delitto a

Bellingham. Infatti quei due hanno avuto una lite circa un paio di settimane fa. Bellingham aveva risposto malamente ad una signora e Long l'ha difesa, dopo un'animata discussione sono arrivati alle mani e Long ha picchiato Bellingham col suo bastone da passeggio. Non sa se le due cose siano effettivamente collegate.

- ⊗ Uno suo amico, ex-studente da poco laureato, diceva di aver incontrato Bellingham in Asia minore e che questi parlava con arabi, ebrei, copti e tutti lo ascoltavano e lo riverivano, a differenza di come invece si comportano con tutti gli altri sudditi di Sua Maestà.

Edward Bellingham

Potrà parlare con gli Investigatori, ma non farà entrare nessuno nel suo appartamento.

- ⊗ E' studente di Lingue Straniere e risiede al secondo piano della torre.
- ⊗ William Monkhouse Lee, studente di Filosofia, risiedeva al primo piano della torre.
- ⊗ Abercrombie Smith, studente di Medicina, risiedeva all'ultimo piano della torre.
- ⊗ Smith e Monkhouse sono solo degli sciocchi.
- ⊗ Long Norton è stato aggredito e ucciso da una scimmia selvaggia fuggita da un circo.
- ⊗ Long Norton era un prepotente ed un manesco.
- ⊗ Non nega di essere un appassionato di occultismo e religioni.
- ⊗ Dice di non sapere perché Smith e Monkhouse siano andati via, ma non nasconde un sogghigno nel dirlo.

SECONDA VITTIMA

Il giorno seguente (a discrezione del Custode, prima o durante o dopo la gara di canottaggio), il nuovo compagno di camera di Monkhouse Lee, John Harrington, cercherà urgentemente l'Investigatore studente di Medicina o Smith mentre questi sta parlando cogli Investigatori, avvisandolo di una disgrazia: Monkhouse è caduto in acqua e rischia di morire annegato. Nonostante la velocità con cui giungeranno al fiume, gli Investigatori troveranno Smith che copre il cadavere di Monkhouse con un lenzuolo: è morto, i soccorsi non sono arrivati in tempo utile.

John Harrington

Harrington rivela che:

- ⊗ E' uno studente di Filosofia, compagno di corso e di appartamento di Monkhouse Lee.
- ⊗ Monkhouse Lee risiedeva con lui in un cottage vicino al fiume, vi si era trasferito dalla torre.
- ⊗ Monkhouse Lee ha cominciato a parlar male di Bellingham da quando si è trasferito.
- ⊗ Ha visto Monkhouse mentre cadeva ed è stato lui a riportarlo a riva.
- ⊗ Monkhouse Lee ogni giovedì sera si reca a casa del professor Peterson per consultarne la biblioteca personale.
- ⊗ Long Norton è stato aggredito e ucciso da una scimmia selvaggia fuggita da un circo.

Se gli si chiede specificatamente se ha notato qualcosa di strano, informa che:

- ⊗ Quando ha soccorso Monkhouse oggi al fiume si è accorto che nella boscaglia si muoveva qualcosa, come l'ombra di un uomo magrissimo, forse è la scimmia che ha ucciso Norton.

Professor Plumtree Peterson

Consegnerà la busta **solo** ad Abercrombie Smith (lo fa perchè Monkhouse è deceduto).

- ⊗ William Monkhouse Lee, studente di Filosofia, risiedeva al primo piano della torre.
- ⊗ Monkhouse si recava da lui ogni giovedì sera per consultare i suoi libri.
- ⊗ Monkhouse giovedì scorso si è recato da lui, sembrava molto spaventato, ha chiesto carta e penna ed ha scritto una lettera che ha poi imbustato, sigillato e consegnato a lui con la promessa di farla avere alla polizia o a Smith, nel caso fosse morto.



Lettera sigillata di William Monkhouse Lee

Solo dopo essere andati dal Prof. Peterson assieme a Smith, il Professore darà la busta sigillata a Smith, che la aprirà e la mostrerà agli Investigatori (Indizio ♣).

Addì 14 aprile 1884

Io, William Monkhouse Lee dichiaro di scrivere nel pieno delle mie facoltà mentali e di non aver inventato nulla di quanto sotto riportato.

Edward Bellingham è impazzito, ha evocato una forza che non sarà in grado di controllare per molto, il 249 sarà la sua rovina. Conosco il suo segreto e cercherò di fermarlo.

Sia io sia Abercrombie Smith abbiamo deciso di abbandonare il nostro appartamento della torre per salvaguardare la nostra incolumità, cercheremo di avvisare in qualche modo anche eventuali nuovi inquilini. Smith non conosce l'orribile segreto di Bellingham ma ne ha capito la pericolosità.

Se verrà aperta questa busta, che ho consegnato sigillata nelle mani del professor Plumtree Peterson, significa che sono deceduto nel tentativo.

Chiunque avrà il coraggio di risolvere l'inghippo dopo di me, sappia che Bellingham è in possesso di una mummia e qualche demonio gli ha spiegato come risvegliarla, la userà come un "demone della vendetta" e probabilmente cercherà di uccidere anche Smith... se non lo ha già fatto.

In fede

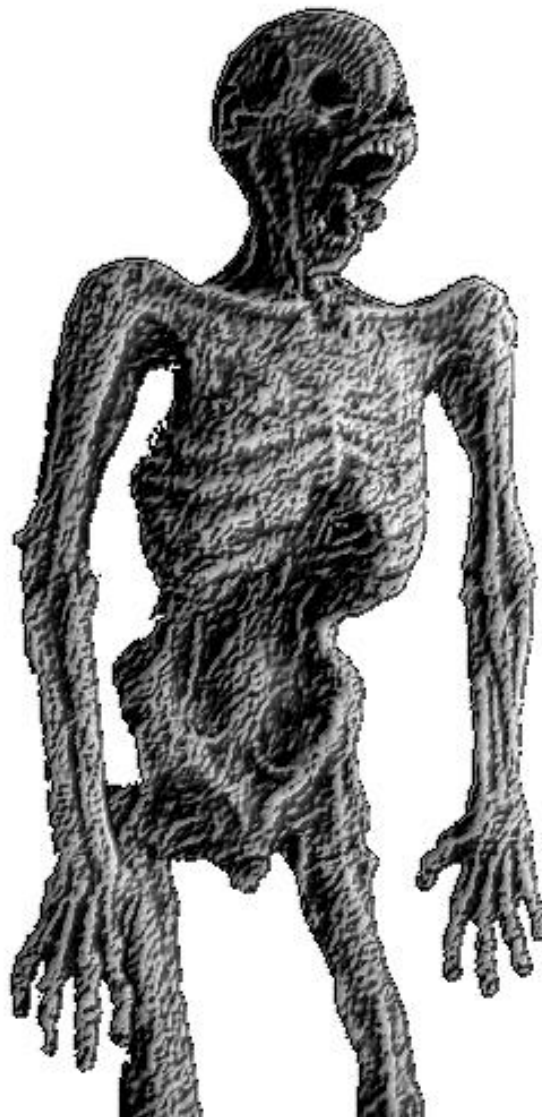
William Monkhouse Lee

SCONTRO FINALE

A questo punto gli Investigatori avranno capito che è Bellingham la causa dei problemi e che l'assassino è la mummia ed è lui a manovrarla, quindi recandosi alla torre dovranno scontrarsi con la mummia e Bellingham. Hastie e Smith li seguiranno ed eventualmente daranno loro dei manganelli. Se gli Investigatori non decidessero subito di andare alla torre, saranno Smith e Hastie a prendere l'iniziativa. Entrati nella stanza, gli Investigatori vedranno solo Bellingham tremante e, se chiederanno dov'è la mummia, risponderà: "*Dietro di voi!*", dopodiché l'Investigatore più vicino alla porta verrà attaccato alle spalle dalla mummia stessa.

Nella stanza c'è anche un Ratto di Valpurga, famiglio di Bellingham.

E' consigliabile far sì che siano gli Investigatori a sconfiggere Bellingham, Hastie e Smith servono solo come supporto.



EPILOGO

Sia cura del Custode cercare di far sopravvivere Bellingham fino alla fine dello scontro. Dopo la morte della mummia e del Ratto di Valpurga, egli si arrenderà e cercherà di convincere gli Investigatori che se ne andrà dal college.

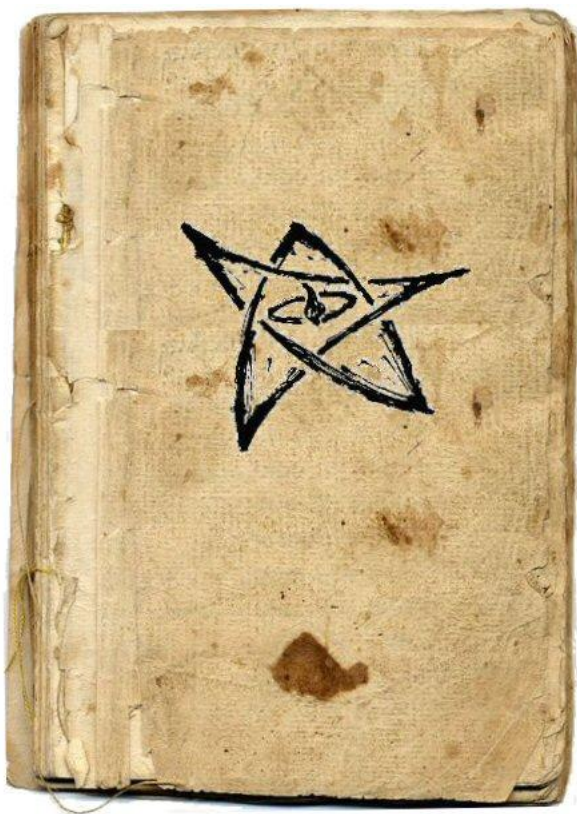
La mummia, per essere distrutta definitivamente, va bruciata.

Ogni Investigatore guadagna 1d6 Punti Sanità ed un punto in Miti di Cthulhu, visto che ora è al corrente dell'esistenza di qualcosa di strano ed ha probabilmente visto il simbolo degli antichi sul quaderno di Bellingham.

Dopo qualche giorno, ogni Investigatore riceverà una lettera dal professor Lewton. Bellingham abbandonerà il college. Solo se gli Investigatori lo chiedono, il Custode deve concedere loro un 50% di probabilità che l'Università possa assegnare l'appartamento della torre ormai vuoto ad un altro membro del gruppo.

Il quaderno di Edward Bellingham

Il quaderno è scritto in inglese e per poterlo leggere occorrono circa 30 minuti. Chi lo legge dovrà effettuare un **Tiro Sanità** (1/1D4) ed ha il 20% di probabilità di imparare l'incantesimo **Risveglia Mummia**. (Indizio ♦)



Brani tratti dal quaderno (Indizio ♥)

... Il lotto 249 è una mummia conservata in un sarcofago anonimo senza nessun tipo di iscrizione, non si può sapere di chi sia il corpo in esso contenuto.

... la mummia dovrebbe avere circa 4.000 anni.

... ho trovato una procedura che potrebbe risvegliarla!!

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Abercrombie Smith

FOR: 14 DES: 14 INT: 13
COS: 14 FAS: 12 MAN: 12
TAG: 13 SAN: 60 EDU: 15

Bonus al Danno: +1d4

PF: 14 □□□□□□□□□□□□□□

Abilità principali:

Biologia 34%, Medicina 45%, Pilotare barche 78%, Pronto soccorso 60%, Reputazione 50%

Armi:

✂ Pugno (45%), Danno 1d4+BD
✂ Manganello (35%), Danno 1d6+BD, Attacchi 1, Punti Danno 15

Descrizione:

Diligente studente di medicina, era l'inquilino dell'ultimo piano della torre, gode di un'ottima reputazione fra gli altri studenti ed è il miglior atleta della squadra di canottaggio.

Spesso studia fino a tardi la notte e si prepara sempre coscienziosamente ad ogni esame, che regolarmente passa con il massimo dei voti.

Jephro Hastie

FOR: 14 DES: 13 INT: 14
COS: 15 FAS: 14 MAN: 12
TAG: 14 SAN: 60 EDU: 15

Bonus al Danno: +1d4

PF: 14 □□□□□□□□□□□□□□

Abilità principali:

Biologia 40%, Medicina 42%, Pilotare barche 70%, Pronto soccorso 54%, Reputazione 43%

Armi:

✂ Pugno (50%), Danno 1d4+BD
✂ Manganello (25%), Danno 1d6+BD, Attacchi 1, Punti Danno 15

Descrizione:

Amico di Smith ed ottimo atleta, è anch'egli studente di Medicina, conosce qualche pettegolezzo su Bellingham.

Solitamente non è armato, possiede però un bisturi per autopsie delle dimensioni di un coltello.



Edward Bellingham

FOR: 12 DES: 10 INT: 15
COS: 11 FAS: 9 MAN: 15
TAG: 14 SAN: 40 EDU: 17

Bonus al Danno: Nessuno

PF: 13 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Abilità principali:

Arabo 67%, Cantare 58%, Convincere 65%,
Copto 56%, Ebreo 70%, Egittologia 70%,
Erboristeria 52%, Francese 46%, Greco 50%,
Inglese 85%, Latino 56%, Leggere Geroglifici
68%, Miti di Cthulhu 35%, Occultismo 45%,
Reputazione (in Occidente) 5%, Reputazione
(in Oriente) 80%, Riparazione Meccanica 50%,
Riparazione Elettrica 67%, Spagnolo 34%,
Storia 66%, Tedesco 64%

Armi:

⚔ Manganello (30%), Danno 1d6+BD,
Attacchi 1, Punti Danno 15

Incantesimi conosciuti:

Evoca/Controlla Ratto di Valpurga, Risveglia
Mummia

Descrizione:

Grasso, flaccido ed antipatico, questa è la
descrizione che qualunque studente darebbe
di Edward. I suoi interessi convergono
prevalentemente sull'antico Egitto e sulle
culture dell'Asia minore. Ha studiato a
Glasgow ed a Berlino, e conosce moltissime
lingue.

Ratto di Valpurga, famiglio

FOR: 2 DES: 20
COS: 9 INT: 10
TAG: 1 MAN: 7

Bonus al Danno: -1d6

PF: 5 ☐☐☐☐☐

Abilità principali:

Intrufolarsi 65%, Nascondersi 80%, Schivare
90%

Armi:

⚔ Morso (45%), Danno 1d3, Attacchi 1

Descrizione:

Essendo uno stregone, Bellingham ha un
famiglio, un ratto con un viso probabilmente
arabo.

Sanità:

Vedere un Ratto di Valpurga causa la perdita
di 0/1d6 Punti Sanità

La Mummia

FOR: 23 DES: 10
COS: 23 INT: 12
TAG: 15 MAN: 15

Bonus al Danno: +1d6

PF: 19 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐

Abilità principali:

Intrufolarsi 50%, Schivare 50%

Armi:

⚔ Pugno (70%), Danno 1d6+BD, Attacchi 1

⚔ Presa (25%), Danno Speciale, Attacchi 1

Descrizione:

La mummia anonima risalente a circa 4.000
anni fa che era contenuta nel sarcofago con
l'etichetta "Lotto 249".

Sanità:

Vedere una Mummia causa la perdita di 1/1d8
Punti Sanità

Indizio ♠

STUDENTE DI LETTERE MUORE
UCCISO DA UNA SCIMMIA
ALL'INGRESSO DEL CAMPUS

Long Norton, studente di lettere presso il prestigioso Old College, è stato aggredito la scorsa notte all'ingresso del campus e la colluttazione ne ha causato la morte.

Un testimone, di cui non è possibile rendere nota l'identità, ha dichiarato di aver sentito un urlo ma, quando ha raggiunto il povero Norton, ha visto solo l'ombra di un essere molto magro che scappava.

Gli agenti di polizia ritengono possa trattarsi di una scimmia scappata da qualche zoo o da un circo. La polizia indaga.

(Estratto dalla prima pagina
della "The College's Gazette")

Indizio ♥

... Il lotto 249 e' una mummia conservata in un sarcofago anonimo senza nessun tipo di iscrizione, non si puo' sapere di chi sia il corpo in esso contenuto.

... La mummia dovrebbe avere circa 4.000 anni.

... Ho trovato una procedura che potrebbe risvegliarla!!

(Brani tratti dal quaderno di Bellingham)

Indizio ♦

Incantesimo "Risveglia mummia"

Tipo: Cerimonia

Per riuscire nell'incantesimo, il "mago" ha bisogno di:

1 Mummia di almeno 1000 anni

2 Foglie essiccate di palma egiziana

1 Brucia essenze

1 Gallo giovane vivo

1 Grosso coltello

Rito (circa 1 ora):

Da eseguirsi di notte alla sola presenza dell'evocatore.

Far bruciare una foglia nel brucia essenze, quando il profumo avrà riempito l'ambiente aprire il sarcofago.

Il mago dovrà cantare una melodia che recita: - Seth, Koth, antichi dormienti, invoco il vostro soffio vitale -

Continuando a cantare deve passare la lama del coltello nelle ceneri della foglia poi deve sgozzare il gallo e far colare il sangue nella bocca della mummia.

Per vincolare la mummia dovrà sputare nella seconda foglia e poggiarla sulla fronte della mummia appena questa apre gli occhi e recitare, per tre volte di seguito: - A lungo hai dormito, io ti ho ridestato: ora esegui le mie volontà.

Possibilità di riuscita: 70% - 1% per ogni 100 anni della mummia.

Il mago spende 4 Punti Magia e perde 1d4/1d10 Punti Sanità.

Se l'incantesimo non funziona, l'officiante perderà comunque i Punti Magia, ma solo 1d4 di Punti Sanità.

Indizio ♣

Addì 14 aprile 1884

Io, William Monkhouse Lee dichiaro di scrivere nel pieno delle mie facoltà mentali e di non aver inventato nulla di quanto sotto riportato.

Edward Bellingham e' impazzito, ha evocato una forza che non sarà in grado di controllare per molto, il 249 sarà la sua rovina. Conosco il suo segreto e cerchero' di fermarlo.

Sia io sia Abercrombie Smith abbiamo deciso di abbandonare il nostro appartamento della torre per salvaguardare la nostra incolumità, cercheremo di avvisare in qualche modo anche eventuali nuovi inquilini. Smith non conosce l'orribile segreto di Bellingham ma ne ha capito la pericolosità.

Se verra' aperta questa busta, che ho consegnato sigillata nelle mani del professor Plumtree Peterson, significa che sono deceduto nel tentativo.

Chiunque avra' il coraggio di risolvere l'inghippo dopo di me, sappia che Bellingham e' in possesso di una mummia e qualche demonio gli ha spiegato come risvegliarla, la usera' come un "demone della vendetta" e probabilmente cerchera' di uccidere anche Smith... se non lo ha gia' fatto.

In fede
William Monkhouse Lee

Il Gatto Nero

1930, Thetford, Inghilterra. Una serie di omicidi senza colpevole né movente, inspiegabili e fin troppo frequenti. E la polizia brancola nel buio.

NOTE PER IL CUSTODE

“Il Gatto Nero” è un’avventura per *Il Richiamo di Cthulhu 1920*, liberamente ispirata all’omonimo racconto di Edgar Allan Poe ed al film del 1981 “Black Cat” diretto da Lucio Fulci.

Alcuni nomi sono stati riciclati da quelli menzionati nel film di Fulci, del quale è stato, a grandi linee, seguito lo schema narrativo.

E’ consigliabile presentare quest’avventura a dei giocatori che non abbiano visto il film di Fulci e che abbiano una minima esperienza in avventure investigative. Si consiglia inoltre al Custode di studiare attentamente tutta l’avventura prima di sottoporla agli investigatori.

INTRODUZIONE

13 gennaio 1930, Thetford, Inghilterra. Nel villaggio c’è stata una serie di omicidi ma non si riesce a comprendere chi possa averli commessi, tutti appaiono inspiegabili ma sono troppo frequenti e la polizia brancola nel buio. Il gatto nero è l’esecutore materiale degli omicidi ma il mandante è il professor Myles. Durante l’avventura gli Investigatori incontreranno più volte il gatto, di giorno in casa del professore e di notte in giro per il paese, ma questi tenderà sempre a sfuggire. Solo dopo che gli Investigatori avranno capito che è lui l’esecutore materiale degli omicidi allora lo si potrà affrontare. Il gatto cercherà di ipnotizzare gli Investigatori isolati ma non combatterà mai, se non nell’epilogo della storia.

COINVOLGIMENTO

Ogni Custode può coinvolgere i propri Investigatori in qualsiasi modo, qui vengono proposte alcune varianti che potrebbero servire da suggerimento.

- 🎲 Ad esempio, il professore di occultismo e parapsicologia dell’Università in cui studiano gli Investigatori potrebbe chiamarli per un nuovo caso.
- 🎲 Oppure, un parente di una vittima chiama uno degli Investigatori perché ne conosce le qualità di investigatore / avvocato / occultista.
- 🎲 O ancora, gli Investigatori passano di notte dal villaggio, di ritorno da un’altra avventura e assistono ad un “suicidio”, vengono fermati dalla polizia locale perché testimoni della tragedia. La sezione seguente dell’avventura utilizza questo approccio per coinvolgere gli Investigatori negli eventi dell’avventura.

L'ARRIVO

Quando gli Investigatori giungono a Thetford è ormai sera. Con la loro automobile passano di fianco ad un cantiere, sentono un urlo straziante seguito da un tonfo sordo: di fronte all’auto è appena caduto un uomo, George Ferguson. Nella caduta si è fratturato l’osso del collo ed è morto.

Effettuando con successo un **Tiro Individuare**, gli Investigatori vedranno che il palmo della mano destra della vittima è sanguinante a causa di quattro tagli paralleli.

Alla spicciolata gli abitanti escono dalle case e si affacciano alle finestre finché qualcuno chiama la polizia. Sul posto giungono il sergente Brayton e l’agente Reed e subito fermano gli Investigatori perché testimoni dell’evento.

Dopo tutte le domande di rito, i poliziotti invitano gli Investigatori a presentarsi al comando la mattina seguente alle 9, quindi consigliano ai personaggi la locanda della Sig.ra Miller come il luogo ideale dove passare la notte.

INFORMAZIONI AD USO DEL CUSTODE

Ogni assassinio presenta degli indizi. Per gli omicidi avvenuti prima dell'arrivo degli Investigatori, le informazioni saranno difficilmente raggiungibili, in quanto la polizia tiene tutto a tacere e quello che gli Investigatori riusciranno a sapere lo otterranno a fatica dalle chiacchiere dei residenti.

Vittime prima dell'arrivo degli Investigatori:

Huges McPerson

Una notte rotola dalle scale e sbatte la testa violentemente. Era solo in casa, con la porta chiusa dall'interno, solo una finestra era socchiusa e da quella finestra il passaggio di qualsiasi essere umano è impedito da delle sbarre.

Dott. Martin Eugene Flinberry

Il Dott. Flinberry durante l'autopsia di McPerson, che stava eseguendo da solo, si accorge che sotto i capelli della vittima ci sono dei peli neri e dei graffi probabilmente provocati da un gatto e lo scrive sul suo rapportino. Al termine dell'autopsia, il dottore scivola su una macchia di sangue a causa dello spavento causato dal gatto e cade conficcandosi un bisturi nella giugulare.

Se gli Investigatori recuperano il fascicolo su Flinberry alla stazione di polizia, scopriranno al suo interno il bisturi avvolto in un fazzoletto, il rapporto sulla morte di McPerson (che svela quanto sopra) ed il rapporto redatto dal sergente Brayton, che risulta essere superficiale e non dice altro se non che il dottore è probabilmente scivolato sulla pozza di sangue trovata sul pavimento.

Jacob Foreman

Jacob muore affogando nel fiume, lo trovano nel tardo pomeriggio, la famiglia non lo vedeva dalla sera precedente. Gli Investigatori scopriranno che Foreman aveva uno strano strappo (quattro tagli paralleli) su una manica del paltò, ma solo se lo chiederanno direttamente ad uno degli agenti di polizia. Sarà impossibile esaminarlo se non con il consenso del sergente, che richiede un **Tiro**

Convincere o un **Tiro Psicologia** con una penalità del 10%.

Vittime dopo l'arrivo degli Investigatori:

George Ferguson

Frequentatore della locanda della signora Miller, ne esce spesso ubriaco. Una notte George, dopo la sepultura di Foreman, segue il Prof. Myles fino al cimitero e lo vede mentre appoggia strani macchinari sulla tomba di Jacob. Lo racconta poi nella locanda dove comunque nessuno gli crede, ad eccezione della signora Gillian Travers.



La morte di George avviene la sera stessa, dopo aver svelato ciò che ha visto al cimitero. I testimoni dicono di averlo visto uscire barcollante dalla locanda, come al solito. Gli Investigatori sono testimoni della morte di Ferguson e con un **Tiro Individuare** si possono accorgere di quattro tagli paralleli sul palmo della mano destra dell'uomo.

Nel cantiere sono visibili alcune impronte nella polvere, oltre a quelle di Ferguson. Possono essere trovate solo con un **Tiro Individuare** o un **Tiro Seguire Tracce**, e successivamente con un **Tiro Biologia** o un **Tiro Seguire Tracce** è possibile capire che sono impronte di gatto.

George non era un operaio ed a quell'ora nessuno lavora al cantiere.

Morine Grant e Stan Porter

Queste sono le prime due vittime non “commissionate” dal Professore. Il gatto inizia a ribellarsi al padrone e decide di ucciderne la figlia.

Una notte, mentre i due coniugi Porter tornano a casa con la loro auto, il gatto attraversa improvvisamente la strada, Stan sterza violentemente e la macchina rotola giù per una scarpata. Le indagini della polizia portano alla verità, ma non possono sapere che la causa è il gatto e non un animale selvatico.

Inizialmente nessuno si accorge della disgrazia, sarà Lilian Grant, la madre di Morine, a condurre la polizia appena fuori città dove troveranno l'auto distrutta e i due cadaveri.

Lilian, preoccupata perché non vedeva la figlia da due giorni si confida con Myles, vero padre di Morine, il quale, sfruttando i suoi poteri paranormali riesce a capire cosa è successo e glielo riferisce. Tutto questo farà sì che la scettica polizia cominci ad indagare su di lui e su Lilian, facendo trapelare il loro segreto. Myles non soffre né per quella figlia che ha ripudiato né per la madre.

Lilian Grant

Lilian era l'amante del professor Myles da cui nacque Morine, ma per tutti il padre è l'ormai defunto Randolph Grant. Durante una notte (a discrezione del Custode) il gatto entra nella stanza della signora Grant e rovescia a terra una lampada ad olio accesa provocando un incendio. La signora Grant muore carbonizzata nel sonno. Eventuali indizi contro il gatto bruciano assieme alla casa.

Scott Gorley

Giunto in città due giorni dopo gli Investigatori, è l'ispettore di Scotland Yard inviato per indagare sugli avvenimenti. Il primo caso che vedrà di persona è quello del ritrovamento di Morine Grant e del marito. Dopo qualche indagine comincerà a sospettare degli Investigatori, oltre che di Myles.

Sarà il gatto ad ipnotizzarlo e condurlo sul cornicione da cui si getterà, il sergente stilerà un rapporto adducendo ad un inspiegabile suicidio. Gorley alloggia in uno stanzino della centrale di polizia e non sarà possibile in nessun modo esaminarne gli effetti personali.

Gillian Travers

Vicina di casa del Prof. Myles, indaga per conto suo per scoprire la verità ma viene sorpresa in casa del professore che la uccide e ne nasconde il cadavere in una nicchia della cantina, dove viene murato.

COME CONDURRE L'AVVENTURA

Per i giocatori l'avventura è piuttosto libera, l'unica cosa a cui il Custode deve stare attento è come gestire la successione degli omicidi, ogni indizio dovrebbe automaticamente causare una nuova morte.

Dopo la morte dei coniugi Porter, il Professore si accorge che il gatto è diventato incontrollabile e pericoloso, gli importa solo della sua incolumità quindi decide di eliminarlo, ma ci riuscirà solo dopo la morte di Lilian Grant (vedi le informazioni per il Custode nella stanza 10 della cantina).

INCONTRARE MYLES

La prima volta che gli Investigatori si recheranno alla casa di Myles non lo troveranno, ma verranno invitati in casa della dirimpettaia: la signora Travers.

Ogni notte successiva alla sepoltura di una vittima, il Professore uscirà di casa dopo la mezzanotte e si recherà al cimitero per interrogare i morti. E' stato infatti dopo il funerale di Foreman che Ferguson ha visto Myles al cimitero. In questo frangente sarà quindi possibile esplorare indisturbati la casa per circa due ore.

Di giorno gli Investigatori troveranno sempre a casa il Professore. Unica eccezione sarà prima del ritrovamento dei corpi di Morine e Stan Porter.

Al primo incontro, Myles riceverà in casa gli Investigatori, risponderà a tutte le domande senza compromettersi e con aria distaccata, non darà nessun segno di squilibrio e dirà che le voci su di lui sono solo menzogne e che i cittadini sono solo degli ignoranti bigotti e superstiziosi.

Dopo questo incontro, Myles non farà più entrare i personaggi in casa.

Siccome Myles ucciderà il gatto subito dopo la morte di Lilian Grant, risulterà molto nervoso una volta che verrà a sapere della morte di Gorley.

LA CITTADINA

Thetford, anche se piuttosto piccola, sembra accogliente ed i cittadini sono inglesi orgogliosi oltre che diffidenti, quindi visto che gli Investigatori sono stranieri ogni tiro realtivo a Convincere, Raggiare e simili abilità subisce una penalità del 10%. Questo modificatore non va applicato quando gli Investigatori parleranno con la signora Travers. La cittadina brulica continuamente di persone e gli Investigatori possono chiedere informazioni a chiunque.

Note per il Custode

Gli Investigatori gireranno per la città sia di giorno sia di notte. Lancia 1d6 ogni volta che cambiano luogo di notte, se il risultato è pari vedranno il gatto nero. Se un Investigatore si trova anche momentaneamente isolato verrà sicuramente a contatto col gatto che cercherà di ipnotizzarlo. Di giorno potranno vederlo solo in prossimità della casa del professore.

La locanda della Sig.ra Miller

E' l'unica locanda del posto, ma nonostante questo ha circa dieci stanze disponibili. Qualsiasi sia il numero degli Investigatori, c'è spazio per tutti. La locanda funge anche da pub ed è quindi uno dei luoghi di aggregazione del paese.



Centrale di polizia

La centrale è poco più che un ufficio, solo di giorno la si può trovare aperta ma qualcuno è sempre di turno anche la notte.

Di notte sarà possibile parlare solo con un agente, mentre il sergente è reperibile di giorno. Se entrano di notte, gli Investigatori

troveranno l'agente di turno intento ad una seria dormita. Con un **Tiro Individuare** e vari **Tiri Intrufolarsi**, sarà quindi possibile riuscire a trovare il fascicolo riguardante la morte del Dottor Flinberry. Per conoscerne il contenuto, consultare la sezione "Informazioni ad uso del Custode", riportata in precedenza.



La casa di McPerson

Non si può entrare nell'edificio, ma chiunque in città saprà indicare quale delle finestre era socchiusa. Su quel davanzale, con un **Tiro Individuare** (con una penalità del 10% a causa del tempo trascorso), si potrà notare qualcosa di simile a del pelo o a dei capelli corti. Sono peli del gatto, ma lo si può capire solo effettuando con successo un **Tiro Biologia**.

L'ambulatorio medico

L'ambulatorio è il luogo in cui lavorava la seconda vittima, il Dott. Flinberry. L'unico modo per entrarvi è aspettare la notte e scassinare una delle finestre sul retro.

All'interno del laboratorio non si troverà nulla di particolare, ma sotto un tavolino, con un **Tiro Individuare**, sarà possibile vedere una ciotolina contenente dei peli o capelli neri (anche questi sono peli del gatto, il dottore aveva i capelli bianchi e McPerson era rosso). L'ambulatorio resterà chiuso fino a che non verrà inviato un nuovo dottore.

Flinberry non era sposato e abitava sopra l'ambulatorio. Nulla di interessante nell'appartamento.

La casa di Ferguson

E' un piccolo monolocale sporco e trasandato, oltre a qualche bottiglia vuota si possono trovare solo un materasso per terra, un tavolo



due sedie traballanti, un candelabro, qualche posata, indumenti sporchi e un pezzo di formaggio ammuffito.

Il cantiere

Oltre ai muri in costruzione ed alle impalcature, questo posto non presenta nulla di strano. Solo con un'ispezione approfondita (ed un **Tiro Individuare** riuscito) si noteranno delle impronte lasciate da un gatto nella polvere. Chiunque potrebbe però dire agli Investigatori che in quella zona sono presenti parecchi gatti.

La casa dei coniugi Porter

Morine Grant e Stan Porter vivono in città, sono sposati da poco e la loro abitazione è un piccolo appartamento. Anche se gli Investigatori riuscissero ad entrare in casa (con o senza l'aiuto di Lilian), non troveranno nulla di utile.

La casa della signora Grant

Questo posto non può essere perquisito. Lilian parlerà malvolentieri con gli Investigatori ma non nasconderà il fatto che ha contattato il Prof. Myles per sapere dov'è la figlia.

Solo effettuando con successo e consecutivamente un **Tiro Convincere** ed un **Tiro Psicologia** si riuscirà ad estorcerle il fatto che Morine è nata da una sua relazione con

Myles. Per convincerla a mostrare la casa della figlia, la penalità da applicare al **Tiro Convincere** è del -30%.

Il cimitero

Questo lugubre luogo si trova appena fuori città e non è recintato. Nelle vicinanze si trova una piccola chiesa.

Se gli Investigatori vogliono visitarlo, troveranno una cripta aperta. Dopo alcuni scalini, scenderanno in una stanza esagonale, su quattro dei sei lati ci sono delle inferriate che separano da quelle che sembrano essere delle celle, in ogni cella c'è uno scheletro. Il lato di fronte a quello da cui si entra presenta una lapide a muro con un'iscrizione ormai logora ed illeggibile.

Effettuando con successo un **Tiro Individuare** con una penalità del 10% (a causa del buio), si può trovare per terra uno strano oggetto cilindrico del diametro di due cm e lungo circa sette cm, da una base escono due filamenti di rame mentre dall'altra ci sono alcuni forellini. Nella cripta non c'è altro.

La chiesetta non presenta nulla di anomalo, può essere descritta come una normale chiesa di campagna.

La casa della signora Travers

La signora Travers abita in una piccola casetta proprio di fronte al Prof. Myles. Essendo una

donna piuttosto anziana e tutt'altro che indaffarata, chiamerà incuriosita gli Investigatori, li inviterà in casa sua, gli offrirà del the e comincerà a spettegolare sul professore (vedere il riquadro "Voci e verità sul Professor Myles").

A tutte queste notizie, aggiungerà che ogni tanto lo vede uscire di notte con una valigia nera e tornare dopo qualche ora. Dopo che Myles esce di casa, dall'abitazione giungono strani rumori, vociare, ridere e simili, ma non è mai riuscita a capire cosa fosse, dato che il Professore vive da solo con il suo "gattaccio".

La casa della signora Travers non può essere perlustrata ulteriormente.

Solo dopo il ritrovamento di Morine Grant e di suo marito, la signora Travers potrà rivelare agli Investigatori che ha visto Lilian Grant entrare in casa del Professore.

La casa del Professor Myles

Piccola villetta maltenuta, il giardino che la circonda è piuttosto incolto e pieno di rovi ed erbacce.

Il cancelletto d'ingresso è di legno ma mancano alcune assicelle e ciò permette di guardare all'interno fino a vedere la porta d'ingresso, una decina di metri più avanti.

L'interno della casa viene descritto dettagliatamente di seguito.

La prima volta che gli Investigatori andranno a visitare questa casa non troveranno il Professore e verranno invece chiamati dalla vicina, la signora Travers (come descritto sopra nella sezione "La casa della signora Travers").

PIANO TERRA

1) **Atrio.** La stanza è lunga e stretta, sul pavimento c'è un tappeto color nocciola. Una scala di legno conduce al primo piano, a fianco c'è una porta, di fronte ed a destra altre due porte.

2) **Salotto.** Il salotto è una stanza quadrata con mobili in legno, un sofà ed alcune poltrone ricoperte di raso rosso porpora, un tavolo in

Voci e verità sul Professor Myles

In città il Professore è considerato un pazzo, un profanatore di tombe, un essere pericoloso ed è meglio non aver nulla a che fare con lui.

Myles in realtà è un sensitivo, ma la sua smania di sapere cosa ci attende dopo la morte lo ha reso freddo e distaccato. Effettivamente la sua sanità mentale è crollata anche a causa della solitudine in cui vive e del disprezzo dimostrato da Lilian e dagli altri compaesani.

E' riuscito ad addestrare il gatto e lo sfrutta per i suoi scopi di vendetta poi, dopo la sepoltura delle vittime, si reca sulle tombe e, dopo essere caduto in trance, interroga i morti registrandone le voci e riascoltandole poi nel suo studio.

legno massiccio e un lampadario di metallo predisposto per dieci lampadine.

3) **Corridoio.** Lungo circa quattro metri, non presenta nulla di anomalo. Sulla sinistra ci sono due porte, sulla parete di destra c'è n'è un'altra. Di fronte c'è la porta d'uscita che dà sul retro.

4) **Scala.** In questa stanza c'è solo la scala che conduce alla cantina.

5) **Corridoio.** C'è solo una porta in fondo.

6) **Cucina.** La cucina non presenta nulla di anormale, non è molto pulita ma nonostante questo si capisce che viene usata spesso. Gli oggetti presenti sono le tipiche suppellettili di una cucina del 1930.



7) **Bagno.** Nella stanza si trovano un lavabo, sulla sinistra una vasca da bagno di metallo, con a fianco un armadio in legno logorato dall'umidità. Nell'armadio ci sono due secchi, qualche telo e una bottiglia d'alcool.

8) **Dispensa.** La stanza è praticamente sgombra, ad eccezione di alcuni mobili di legno ed alcune botti vuote. Non c'è altro, sembra che nessuno vi entri da parecchio tempo.

9) **Ripostiglio.** Il ripostiglio è una stanza completamente vuota. Sul pavimento ci sono solo alcuni secchi contenenti vetri rotti ed un sacco contenente della segatura.

PRIMO PIANO



1) **Corridoio.** Nulla di particolare, qualche quadro appeso alle pareti. La ringhiera si affaccia sull'atrio al piano terra.

2) **Camera.** La stanza è vuota.

3) **Camera.** La stanza è vuota.

4) **Salotto.** Oltre al tavolino ed alle sedie, l'unico mobile è una libreria piena di romanzi e qualche libro di storia, geografia e matematica.

5) **Bagno.** Nella stanza si sono solo una vasca di metallo, un lavabo e un armadietto contenente teli e saponette.

6) **Ripostiglio.** Il ripostiglio contiene scatoloni con piatti e bicchieri, vecchi vestiti, tendaggi, lenzuola, ed una cassetta con degli attrezzi.

7) **Camera.** La stanza da letto del dottor Myles. Ci sono un letto, un armadio, un comò e una poltroncina.

8) **Studio.** Una poltrona di velluto nera al centro, un tavolino con un magnetofono sopra e due grossi altoparlanti ai lati. Le pareti sono tutte coperte da lunghi teli neri, il soffitto è

dipinto di nero e le persiane sono chiuse. Di fronte alla poltrona c'è un tavolino con un incensiere. Dietro i teli non c'è niente, solo le pareti dipinte di nero. Nel cassetto del tavolino ci sono alcuni nastri ed un filo elettrico senza però il microfono, che si trova nella cripta del cimitero. Se gli Investigatori lo hanno già recuperato, possono collegare le due cose effettuando un **Tiro Riparazione Elettrica**. Accendendo il magnetofono si sentiranno voci, fruscii, risa di bambini intervallate dal pianto di una donna, poi il crepitare di un fuoco e ancora i bambini in lontananza che recitano una filastrocca, una risata satanica e simili rumori, il tutto ad un volume incredibilmente alto.

9) **Scala.** Conduce alla soffitta.

SOLAIO

1) **Atrio.** Ci sono una porta a sinistra e un'altra quasi di fronte alle scale.

2) **Stanza.** La stanza è vuota. Sotto le tegole ci sono vari alveari di vespe che attaccheranno se qualcuno entra nella stanza. Per accorgersene, gli Investigatori devono guardare verso l'alto.

3) **Solaio.** Grande stanza che occupa tutta la parte restante della superficie. E' vuota.



CANTINA

In ogni stanza della cantina ci sono una o due grate che fungono da finestrelle e danno sul giardino, ma non sono abbastanza grandi da permettere il passaggio di un uomo.

1) **Atrio.** Nulla di rilevante, solo una porta a destra ed una quasi di fronte alle scale.

2) **Stanza.** Contro una parete sono accatastati tre picconi, un rastrello di legno, una pala ed una zappa. Gli attrezzi sono tutti arrugginiti.

3) **Stanza.** Vuota, solo polvere.

4) **Stanza.** Sul lato di fronte alla porta c'è una scaffalatura impolverata a tre ripiani, piena di bottiglie vuote. Cercando si potranno trovare un cavatappi arrugginito ed una bottiglietta d'olio d'oliva quasi vuota, chiusa con un tappo di sughero.

5) **Taverna.** Al centro della stanza c'è un massiccio tavolaccio di legno ed alcune sedie. Appena entrati, sulla parete a destra si trova un vecchio mobile con vetrina, al cui interno ci sono un servizio di bicchieri di varie dimensioni ed un boccale di legno. Il tutto ha una forte aria di abbandono e la polvere accumulatasi lascia intendere che nessuno visita la stanza da parecchi anni.

6) **Sgabuzzino.** La porta di accesso è di legno, con la maniglia di ferro, ormai arrugginita ed incastrata. Se non viene sbloccata (magari con l'olio d'oliva) bisognerà spingerla con una prova di forza (resistenza 10). La porta striscia infatti pesantemente sul pavimento. Appena entrati, gli Investigatori verranno investiti da uno stormo di pipistrelli.

Nello sgabuzzino ci sono due tavoli di legno contro le pareti di fronte e di sinistra, su uno dei quali è poggiata una botte di legno da cinquanta litri, che è vuota. Per terra c'è una lampada ad olio rotta. La stanza è molto polverosa.

7) **Carbonaia.** La stanzina è per circa tre quarti riempita di carbone, dal cui mucchio spunta una pala. Appena entrati, sulla destra si vede una finestrella dove evidentemente, a causa dei segni neri, viene spalato il carbone. La finestrella sembra un imbuto di metallo, dal quale si può vedere solo l'interno della caldaia. La finestra ha uno sportello che al momento è aperto.

Sul lato, spostata sulla sinistra ed in alto sul muro, c'è un'altra finestra da cui giunge uno scivolo per immagazzinare il carbone.

8) **Caldaia.** Sul lato di sinistra si trova una grossa caldaia di ghisa, spenta. Il resto della stanza è completamente vuoto.

9) **Corridoio.** Il pavimento non è particolarmente pulito ma si intuisce che qualcuno ci passa ogni tanto. Una scopa di saggina è poggiata al muro, di fianco alla porta della caldaia.



10) **Corridoio.** Vuoto.

Note per il Custode: In questa zona il Professore ha bruciato il gatto dopo averlo impiccato (sul lato sud). Sul muro rimarrà la sagoma del gatto impiccato contro il muro, almeno fino a che nella parete non sarà murato il cadavere della signora Travers, dopo di che sul muro resterà solo il segno della corda ma non più la sagoma del gatto.

Myles murerà il cadavere della signora Travers nel lato nord dello stesso corridoio.

E' importante ricordare che la prima volta che gli Investigatori esploreranno la casa, il muro dietro cui è nascosto il corpo della signora Travers non ci sarà.

Nella parte finale dell'avventura invece i personaggi dovrebbero accorgersi, anche grazie al miagolio del gatto, che la parete è stata edificata di recente.

11) **Pozzo.** Quest'area non è accessibile, è occupata dal pozzo.

EPILOGO

Dopo aver cercato la signora Travers, si giunge alla conclusione che sia andata a curiosare a casa del Professor Myles. Il sergente Brayton, ormai privato dell'aiuto di Gorley, chiederà agli Investigatori di seguirlo a casa del Professore.

Myles non opporrà alcuna resistenza alla perquisizione ed anzi si dichiarerà completamente disponibile a collaborare. Inutile dire che non si troverà assolutamente nulla.

Quando gli Investigatori decideranno di andarsene, sentiranno un forte miagolio proveniente dalla cantina e, seguendo il rumore, si accorgeranno che probabilmente il gatto è dietro ad un muro. In cantina sono

presenti vari picconi e si potrà sfondare la parete.

Quando gli Investigatori decideranno di sfondare il muro, Myles si ribellerà e dovranno affrontarlo. Il primo attacco del Professore sarà comunque diretto contro il sergente Brayton, che sverrà e cadrà a terra in preda a qualcosa di molto simile a delle convulsioni (**Tiro Sanità**, 1/1d6). Quando il Professore avrà meno di 4 PF, si accascierà a terra dolorante e sarà possibile immobilizzarlo.

Appena il buco nella parete della cantina sarà sufficientemente grande, gli Investigatori vedranno all'interno il cadavere della signora Travers e subito ne uscirà il gatto. Il primo ad essere attaccato sarà il Professore che, liberato dal gatto da uno degli agenti, attaccherà nuovamente gli Investigatori. Lo scontro finale ha inizio.

Tolta l'ultima vita al gatto, si vedrà un bagliore rosso scaturire dagli occhi e dalla bocca dell'animale e, dopo che questi avrà saltato come in preda a delle scosse elettriche, si vedrà un'ombra demoniaca levarsi dal corpo urlando, crollare a terra e scomparire, subito dopo il corpo del gatto si decomporrà velocemente fino a ridursi in cenere. La scena richiede ovviamente un **Tiro Sanità** (1d4+1/1d8).

Myles verrà portato in ospedale e poi arrestato con l'accusa di omicidio, ma nel rapporto del sergente non verrà menzionato il gatto. Tutti gli omicidi accaduti vengono archiviati come casi non risolti, data l'impossibilità di accusare il Professore.

RICOMPENSE

In caso di successo, ogni Investigatore guadagna 1d10+2 Punti Sanità, oltre alla taglia per la cattura dell'assassino (2.500 sterline).



PERSONAGGI NON GIOCANTI

Sergente Vincent Brayton

FOR: 13 DES: 15 INT: 12
COS: 13 FAS: 11 MAN: 11
TAG: 13 SAN: 55 EDU: 12

Bonus al Danno: Nessuno

PF: 13 □□□□□□□□□□□□

Abilità principali:

Contrattare 24%, Convincere 38%, Individuare 45%, Legge 64%, Psicologia 30%, Raggiare 31%, Seguire tracce 20%

Armi:

- ✂ Derringer (35%), Danno 1d6, Gittata 3 m, Colpi 1, Munizioni 1, Punti Danno 5, Malfunzionamento 00
- ✂ Manganello (45%), Danno 1d8+BD, Attacchi 1, Punti Danno 4

Descrizione:

È il più alto in grado dei tre poliziotti presenti in città. È lui che ha informato la polizia di Londra, tramite telegrafo, dopo le prime quattro morti sospette. Questo avviene il mattino dopo l'arrivo degli Investigatori in città. Brayton è un brav'uomo, ma non può sbrogliare da solo la matassa!



Agenti John Reed e Alfred Duncan

FOR: 13 DES: 12 INT: 10
COS: 12 FAS: 10 MAN: 11
TAG: 12 SAN: 55 EDU: 10

Bonus al Danno: Nessuno

PF: 12 □□□□□□□□□□□□

Abilità principali:

Contrattare 20%, Convincere 25%, Individuare 33%, Legge 55%, Psicologia 20%, Raggiare 25%, Seguire tracce 15%

Armi:

- ✂ Derringer (30%), Danno 1d6, Gittata 3 m, Colpi 1, Munizioni 1, Punti Danno 5, Malfunzionamento 00
- ✂ Manganello (40%), Danno 1d8+BD, Attacchi 1, Punti Danno 4

Descrizione:

A Thetford ci sono solo due agenti di polizia, John Reed e Alfred Duncan. Per comodità si usi lo stesso profilo.

Ispettore Scott Gorley

FOR: 14 DES: 13 INT: 14
COS: 12 FAS: 12 MAN: 10
TAG: 13 SAN: 78 EDU: 13

Bonus al Danno: Nessuno

PF: 13 □□□□□□□□□□□□

Abilità principali:

Contrattare 55%, Convincere 34%, Individuare 64%, Legge 70%, Psicologia 35%, Raggiare 40%, Seguire tracce 50%

Armi:

- ✂ Revolver .38 (53%), Danno 1d10, Gittata 15 m, Colpi 2, Munizioni 6, Punti Danno 6, Malfunzionamento 00

Descrizione:

La polizia di Londra, per indagare sulle morti inspiegabili avvenute a Thetford, invia il 46.enne Gorley per investigare. Gorley sarà piuttosto diffidente nei confronti degli Investigatori e si rifiuterà di dare informazioni riguardo a ciò che è stato scoperto dalla polizia. Dopo la morte di Lilian Grant, Gorley comincerà ad incolpare i personaggi ma non porterà a termine il lavoro iniziato, visto che morirà subito dopo averli accusati.



Professor Robert Myles

FOR: 12 DES: 12 INT: 16
COS: 11 FAS: 10 MAN: 18
TAG: 11 SAN: 30 EDU: 17

Bonus al Danno: Nessuno

PF: 11 □□□□□□□□□□

Abilità principali:

Biblioteconomia 65%, Lanciare 40%, Latino 70%, Occulto 70%, Parapsicologia 75%, Storia 65%

Armi:

✂ Pugnale (30%), Danno 1d4+2+BD, Attacchi 1, Punti Danno 15

Ipnottizzare: Il gatto nero ha imparato ad ipnotizzare le vittime dal Professore, che ne è quindi capace, ma ha bisogno di vincere un confronto di Mana sulla Tabella della Resistenza con la vittima per riuscire nel suo intento. Se ha successo, comanda alla vittima di rimanere immobile, di gettarsi nel vuoto o altro a discrezione del Custode. Se non è l'ipnotizzatore a svegliarla, la vittima spintonata o schiaffeggiata ritorna in sé ma, se non effettua con successo un **Tiro Sanità**, è soggetta agli effetti della pazzia temporanea.

Descrizione:

Il professore, di anni 56, è un occultista e parapsicologo espulso dalle scuole per le sue inaccettabili teorie, ora è isolato in questo villaggio e studia la comunicazione con l'altro mondo. Per portare avanti i suoi studi ha addestrato il gatto nero che, come un perfetto sicario, esegue materialmente gli omicidi.

Dopo la sepoltura delle vittime, il Professore si reca al cimitero e con un magnetofono registra le voci dei morti, in quanto la cosa gli è più facile con chi è deceduto da meno di una settimana.

Dopo parecchi omicidi il gatto si ribella, dapprima si limita a graffiare il padrone poi smette di obbedirgli e comincia ad uccidere con incredibile astuzia, portando alla luce verità nascoste da lungo tempo (vedi avventura).

Dopo la morte di Lilian, il Professore tenta di uccidere il gatto impiccandolo, ma ciò non farà altro che aumentare l'ira del gatto nero!

Il gatto nero

FOR: 6 DES: 35
COS: 13 INT: 18
TAG: 1 MAN: 13

Bonus al Danno: -1d6

PF: 7 □□□□□□□□

Abilità principali:

Nascondersi 80%, Saltare 80%, Schivare 70%

Armi:

Il gatto nero può effettuare tre attacchi per round.

✂ Morso (30%), Danno 1d4, Attacchi 1

✂ Artiglio (40%), Danno 1d4, Attacchi 2

Ipnottizzare: Il Professor Myles ha insegnato al gatto nero ad ipnotizzare chi lo guarda negli occhi. L'azione ha successo se il gatto vince un confronto di Mana con la vittima sulla Tabella della Resistenza. Se l'ipnosi riesce, il gatto comanda alla vittima di fuggire, di gettarsi nel vuoto, di entrare nelle fiamme, o simili azioni che possono provocare la morte senza lasciare tracce di omicidio. L'ipnosi impone alla vittima un **Tiro Sanità** (1d4/1d6). Se viene spintonata o schiaffeggiata la vittima ritorna in sé ma, se non effettua con successo un **Tiro Sanità**, è soggetta agli effetti della pazzia temporanea. Chi vede il gatto utilizzare l'ipnosi, deve effettuare un **Tiro Sanità** (1/1d4).

Teletrasporto: Il gatto nero acquisisce il potere di teletrasportarsi solo dopo la morte della prima vittima. La cosa si limita però ad un raggio di 5 m dal punto di smaterializzazione. Ogni teletrasporto costa al gatto un Punto Magia. Può anche attraversare i muri ed ha infatti attraversato la parete della cantina per raggiungere il cadavere della signora Travers.

Descrizione:

Apparentemente un gatto comune, il suo pelo è nero e corto, i suoi occhi sono gialli e malvagi. Non è un gatto normale, qualcosa lo ha reso più forte ed astuto, non è consigliabile sottovalutarlo. L'intelligenza di questo gatto lo rende capace di aprire porte, accendere interruttori, trovare le migliori vie di fuga e, dopo la ribellione, a scegliere accuratamente le vittime. Il gatto nero ha sette vite! In termini di gioco, ciò si traduce facendo sì che lo si veda stramazzone a terra a 0 PF e, subito dopo, saltare in piedi e continuare a combattere con tutti i PF iniziali. Gli rimangono ancora sei vite, dato che la prima gliel'ha tolta il suo padrone, impiccandolo!

Il Demone della Paura

Maggio 1990, in un paesino del Maine una sensitiva e' tormentata da strani sogni, apparentemente del tutto inspiegabili, che le causano paura e dolore.

NOTE PER IL CUSTODE

“Il Demone della Paura” è un'avventura per *Il Richiamo di Cthulhu 1990*, liberamente ispirata al fumetto “Fear!” di G. Morini e G. Caracuzzo apparso su “Mostri” n°6 di Agosto 1990, di cui sono stati riutilizzati i nomi, ad eccezione di Hamberville che è stata palesemente inventata.

Questa avventura è stata pensata in modo da poterla utilizzare come indagine introduttiva per Investigatori alle prime armi.

INTRODUZIONE

Maggio 1990, la signorina Cindy Nickols si è trasferita da poco più di un mese ad Hamberville, un piccolo paesino del Maine ai piedi del monte Katahdin. Una strana sensazione di paura mista a dolore continua a tormentarla durante la notte, ma non riesce a spiegarsene la causa. E' una sensitiva con poca esperienza ed il suo cuore non è stato ancora turbato da spiriti maligni.

Essendo stata studentessa alla Miskatonic University, chiede consiglio ad un suo vecchio compagno di corso e studioso di occultismo, che l'aveva guidata nei primi esperimenti spiritici. Nat Dobson, l'occultista, conosce gli Investigatori e li invita ad indagare su questi strani fenomeni.

SU NEL MAINE

Nat Dobson è un “vagabondo” che gira gli States con un camper sul quale è caricata tutta la sua attrezzatura e che, col tempo, è diventato la sua casa.



Nat invita gli Investigatori a viaggiare con lui. Il tragitto dura circa un giorno e mezzo.

Una volta giunti a Hamberville, Cindy inviterà tutti a stabilirsi in casa sua.

I FATTI

Dopo le presentazioni, Cindy spiegherà di essere una sensitiva e di aver notato già dal primo giorno che qualche cosa di strano, una sensazione di dolore e paura, aleggia nell'aria, ma non sembra provenire dagli abitanti o dalla città, quanto dal bosco.

Vuole sapere il perché del disagio che prova ma le sue investigazioni si sono rivelate vane. Tutto quello che è riuscita a scoprire è che negli ultimi quarant'anni sono scomparse dieci persone, ma le indagini condotte dagli abitanti e dai vari sceriffi che si sono susseguiti non sono mai riusciti a scoprirne le cause.

Ha personalmente conosciuto la zia di Bernie, un bambino scomparso nel 1950, ma nessuna informazione utile ha fatto progredire la sua indagine personale.

Lo sceriffo attuale non le è stato di alcun aiuto e si è rifiutato di farle consultare i rapporti dei suoi predecessori su quegli strani eventi.

HAMBERVILLE

La casa di Cindy

Si trova in periferia e sarà il “quartier generale” dei personaggi, oltre che il loro unico luogo di ristoro.

Il bar di Carl

Questo è l'unico bar della zona e funge anche da trattoria. Il suo proprietario Carl è un tipo simpatico e gentile ma si rifiuterà di parlare di qualsiasi cosa riguardo alle persone scomparse e suggerirà di chiedere a Vic, un assiduo frequentatore del posto.

Il municipio

Una ex-casa coloniale è stata adibita a municipio e biblioteca, gli impiegati ed il sindaco sono a conoscenza solo dei frammenti di storie ormai di dominio pubblico.

Nella biblioteca sono custoditi pochissimi libri, ma fra questi ci sono anche alcuni volumi di storia locale pre-coloniale redatti circa un secolo fa con l'aiuto dei superstiti di tribù indiane. Su uno di questi libri è accennata la presenza di una grotta sotterranea in cui i sacerdoti di una tribù indiana oggi scomparsa compivano sacrifici umani per evocare un terribile essere senza nome. Per trovare questo volume occorre effettuare con successo un **Tiro Biblioteconomia** con una penalità del 20%.

E' presente anche un archivio in cui sono custodite tutte le copie del giornale locale uscite dal giorno della sua fondazione.



Nota per il Custode: Gli Investigatori troveranno senza problemi gli articoli pubblicati in occasione delle sparizioni ma, se il risultato del **Tiro Biblioteconomia** supera il 45%, troveranno anche un articolo del 1943 in cui si accenna ad una frana avvenuta a circa mezzo miglio di distanza dal paese. Gli speleologi recatisi in quella zona trovarono, oltre agli alberi spezzati, anche una frattura nel fianco della montagna che portava probabilmente a quello che era il letto di un fiume sotterraneo, ma non sono state effettuate esplorazioni a causa della guerra e della massiccia chiamata alle armi effettuata in quel periodo, poi la cosa è caduta nell'oblio.

La casetta della zia di Bernie

La signora è disponibile a raccontare la storia del nipote, ma questo dolore è ancora vivo in lei e potrebbe ancora commuoversi nel narrarla.

La stanza di Bernie è ancora identica a quarant'anni prima, nulla di particolare a parte una piccola collezione di fumetti horror.

La drogheria

In questo negozio è possibile trovare quasi tutto: dalle armi da caccia alle comuni vettovaglie. E' discrezione del Custode decidere cosa non è disponibile per l'acquisto.

Ufficio dello sceriffo

Nulla di interessante, a parte qualche fucile a pompa che sarà impossibile rubare, nessun detenuto. Lo sceriffo non collaborerà in alcun modo con gli Investigatori. In ufficio c'è sempre qualcuno, anche di notte lo sceriffo o il suo vice possono essere trovati qui.

IL BOSCO

Il bosco non presenta nulla di anormale, ma gli Investigatori potranno trovare la grotta solo se hanno parlato con Vic, che gli darà le indicazioni per raggiungerla, o se hanno trovato nella biblioteca l'articolo di giornale che ne parla.

Una volta raggiunta la grotta, Nat proporrà di stabilirsi con il camper in quella zona e di effettuare un'esplorazione del suo interno.

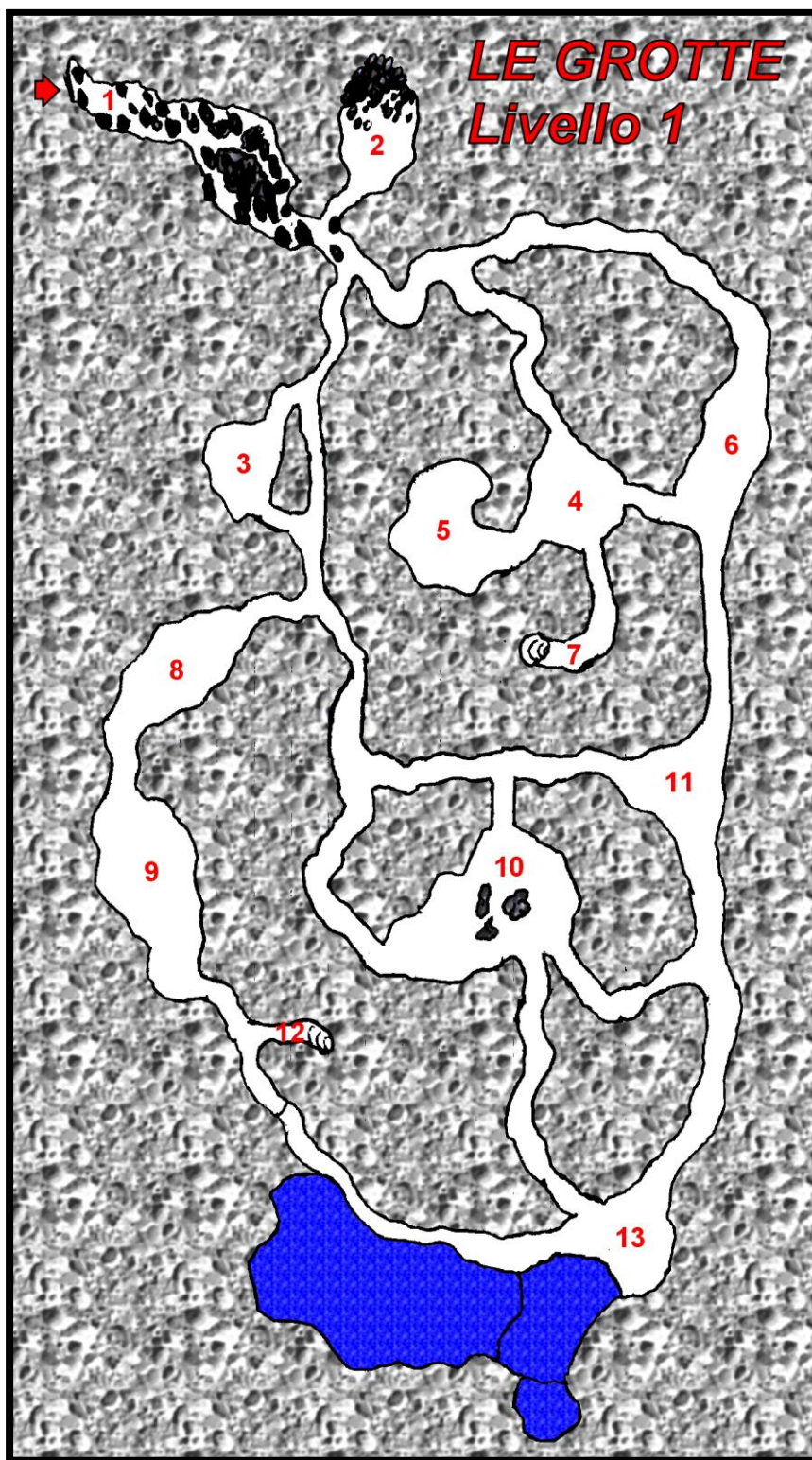
La sensazione di disagio che invade il cuore si impadronisce dei personaggi.

LA GROTTA

Livello 1

1. L'ingresso della grotta si presenta come una fenditura nella parete rocciosa della montagna, è piuttosto stretta ma attraversabile, sui lati e sul fondo della grotta sono evidenti i segni di numerose frane

2. Questo era probabilmente l'ingresso originale della grotta, che è stato evidentemente bloccato dalle varie frane avvenute nel corso dei secoli.



3. In questa grotta le pareti sono state decorate con scene di caccia, raffiguranti alcuni guerrieri che rincorrono altri uomini nei boschi.

4. Questa grotta è una specie di atrio, si divide in quattro passaggi. Gli Investigatori potrebbero arrivare da nord o da est (grotta 6). Dalla grotta a sud proviene una strana sensazione di freddo.

5. Come nella grotta 3, sui muri sono rappresentate delle scene, disegnate presumibilmente dallo stesso "artista". Alcuni uomini con strani copricapo conducono guerrieri e prigionieri all'interno di una grotta.

6. Appena entrati nella grotta gli Investigatori verranno attaccati da due Ratti di Valpurga. La stanza presenta dipinti sulle pareti, rappresentanti scene di caccia simili a quelle della grotta 3.

7. Discesa nelle caverne sottostanti (al livello 2).

8. Anche qui le pareti sono dipinte e rappresentano una sorta di tribunale, in cui uomini con strani copricapo adorni di piume e ossa indicano uomini inginocchiati e sdraiati, circondati da guerrieri.

9. Tre Ratti di Valpurga stanno divorando un loro simile e fra un morso e l'altro si attaccano e combattono. Al minimo rumore prodotto dagli Investigatori, si accorgeranno della loro presenza e li attaccheranno. Sulle pareti ci sono altri dipinti di caccia e di tribunali.

10. Anche in questa grotta sul fondo sono sparsi massi e pietre, dovuti evidentemente ad una frana. Le pareti sono adorne di scene di caccia, tribunali e una particolare nella quale un uomo, un sacerdote, compie un rito.

11. Questa grotta apparentemente vuota presenta sui muri rocciosi dei disegni di uomini rincorsi da un'entità che non si riesce a distinguere a causa di alcune crepe createsi nel tempo.

12. Discesa nelle caverne sottostanti (al livello 2).

13. Da una crepa nel muro a sud scende una cascata alta circa tre metri, che crea una pozza d'acqua gelida che confluisce in un'altra cascata di più di quindici metri di altezza, la quale a sua volta precipita in un lago sotterraneo.

L'interno della pozza e del lago sono infestati da strani pesci di forma allungata con dei lumini attaccati alla testa. E' sconsigliabile attaccarli o comunque entrare in acqua.

Livello 2

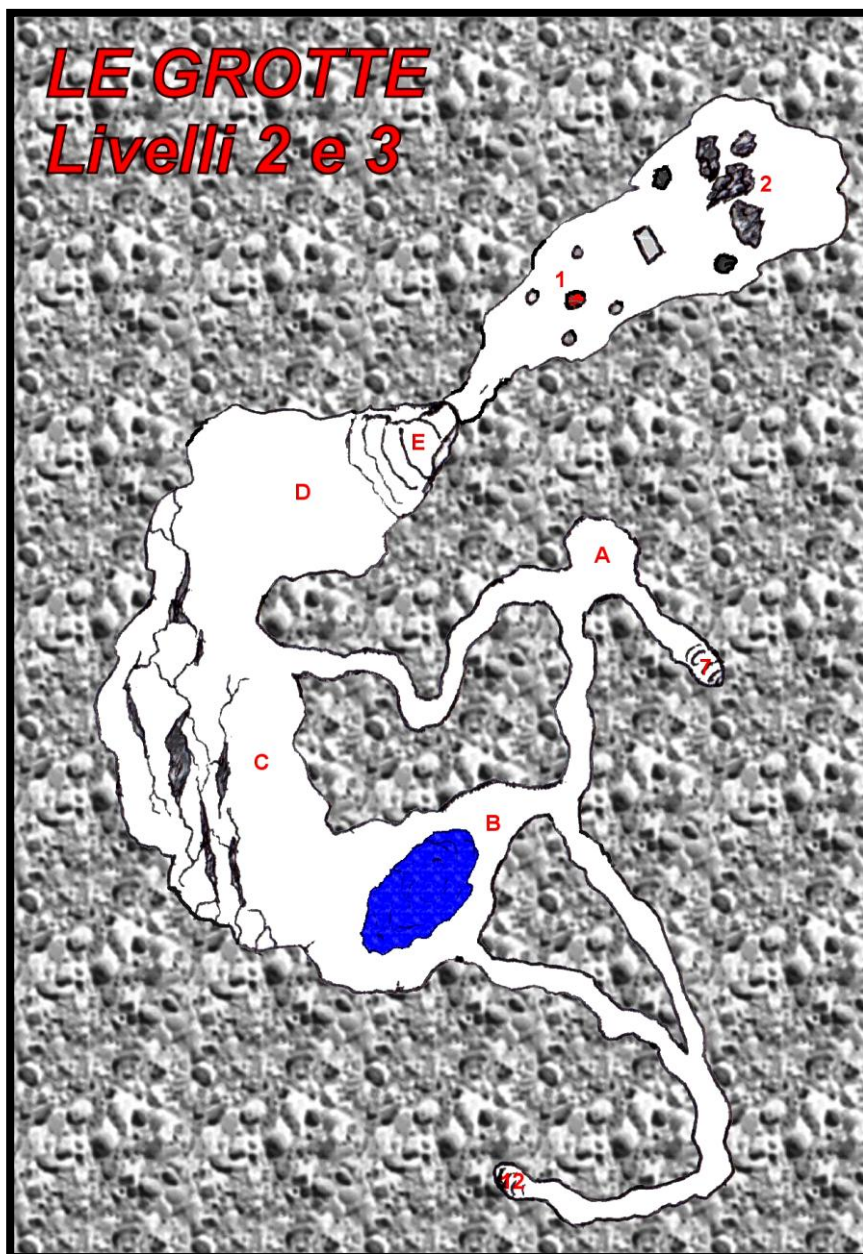
A. Piccolo antro le cui pareti dipinte rappresentano uomini legati sospinti da guerrieri armati di lance. Ci sono due Ratti di Valpurga.

B. In questa zona, una grossa pozza d'acqua torbida riempie il centro della sala, al suo interno si vede incresparsi la superficie da qualche cosa di indistinguibile. Quando gli Investigatori cercheranno di aggirarla, saranno attaccati da un Verme Gigante che spunterà improvvisamente dalla pozza.

Note per il Custode: Gli Investigatori potrebbero pensare che questo sia il mostro finale, fategli capire che la sensazione di disagio persiste anche dopo l'eliminazione del Verme.

C. In quest'altra zona il fondo della grotta è segnato da alcune crepe dalle quali sale un odore nauseabondo, prodotto da gas naturale. Qui, a discrezione del Custode, potrebbero uscire dalle crepe dei Ratti di Valpurga e/o altri Vermi, Zombi, Ghoul o altro.

D. La grotta comincia a discendere in un cratere dovuto ad un grosso masso precipitato dal soffitto. Le pareti sono cosparse da dipinti



di uomini terrorizzati, inseguiti da un essere deforme, altri rappresentano un essere di grosse dimensioni con una sorta di tentacolo che gli esce dalla bocca e dotato di tre braccia.

E. Un macigno apparentemente caduto dalla volta della grotta ha provocato una depressione sul fondo.

Nota per il Custode: Il macigno separa da un terzo livello di grotte e non può essere spostato con la forza bruta, nemmeno arnesi o leve saranno d'aiuto.

LIVELLO 3

1. Questa grotta è un tempio di forma allungata. Vicino alle pareti ci sono quattro grezzi totem di pietra raffiguranti topi,

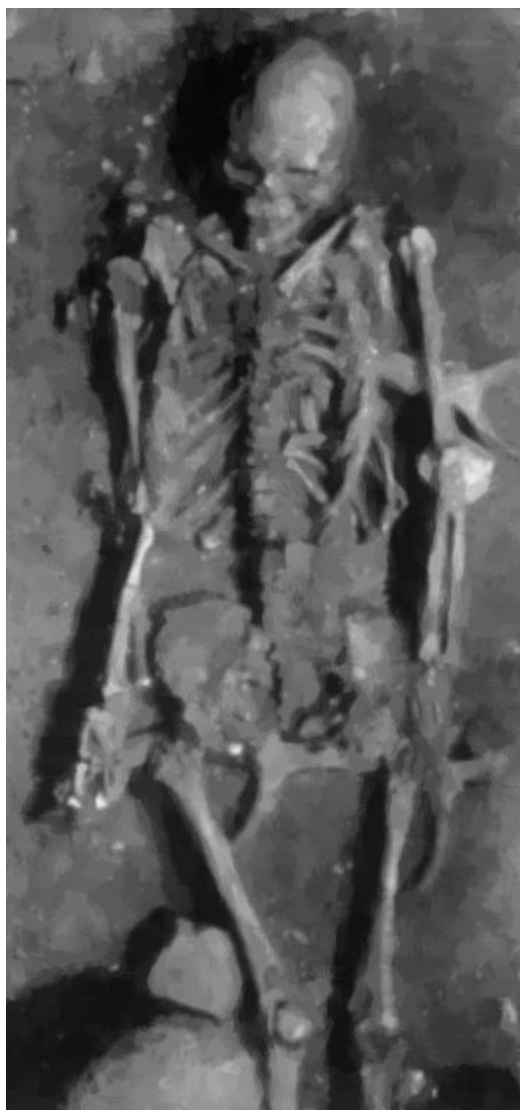
pipistrelli e scheletri umani che sono dipinti sull'intera superficie.

In mezzo ai totem, alcuni grossi ciottoli anneriti formano un cerchio al cui centro veniva evidentemente acceso un fuoco, poco oltre un altare di pietra è interamente dipinto con un'unica, agghiacciante scena in cui un essere mostruoso mangia e afferra uomini legati e un guerriero.

Sull'altare sono appoggiate alcune ciotole di terracotta sgretolate e rotte.

Dietro l'altare, delle pietre separano da una seconda zona

2. Le pietre dietro l'altare nascondono una sorta di fossa comune, ossa di una dozzina di esseri umani sono accatastate contro le pareti, resti di indumenti marciti e stappati sono ovunque. I resti di un fumetto sono sparsi per terra.



FRAMMENTI DI STORIE DI GENTE SCOMPARSA

Nei primi anni '50 un bambino di nome Bernie è scomparso ed è stato probabilmente il primo. La zia abita tutt'ora in zona.

Nel 1955 lo scrittore di romanzi horror Phil Kennan, residente a Hamberville da pochi mesi, è scomparso in circostanze misteriose presumibilmente durante la notte.

Solo dieci mesi dopo scompare anche un turista di cui non si ricordano né il nome né la provenienza.

Dieci anni dopo, la notte di San Lorenzo, quattro ragazzi si erano accampati ai margini del bosco per ammirare le stelle cadenti, furono trovati i loro zaini, le tende e i resti di un focolare. I loro familiari non abitano più in zona da almeno 20 anni.

Nel 1969 è scomparso Sid Tyler, l'ultimo ad averlo visto è suo cugino Paddy che abita ancora in centro.

Nel 1974 la stessa sorte tocca a Marty Feldon, figlio dell'allora sindaco Duncan Feldon. L'anziano sindaco, già straziato dalla morte della moglie, spirò un anno dopo.

L'ultimo evento risale al 1983, Janet Young di circa 20 anni uscì per andare al cinema e non è mai tornata, le ricerche sono proseguite per mesi senza alcun risultato. I suoi genitori si sono poi trasferiti in California.

La storia di Bernie

Le uniche a poterla raccontare con qualche dettaglio sono la zia e Cindy (che l'ha appresa da lei).

Nel settembre del 1955 Bernie era uscito di casa nel tardo pomeriggio con un giornalino a fumetti dell'orrore, dicendo che sarebbe andato a leggerlo sulla collinetta vicino al bosco. Da allora nessuno seppe più nulla di lui, lo sceriffo effettuò ricerche approfondite ma nessuna traccia fu trovata.

La storia di Sid Tyler

A raccontarla sarà solo Paddy Tyler. A quell'epoca Paddy aveva 10 anni mentre Sid ne aveva 14, erano stati al cineforum a vedere "Dracula" e tornando a casa passarono per il bosco, incontrarono per strada un signore con un impermeabile che gli chiese: *"Scusate ma non conosco la zona e mia moglie si è sentita male proprio qua vicino... Potete venire con*

me!” Sid si rivolse a Paddy chiedendogli di accompagnarlo, ma lui non volle e si sedette ad aspettarlo, dopo quasi un’ora andò a cercarlo ma non trovandolo corse a casa per dare l’allarme. Fu l’ultima volta che lo vide.

MODUS OPERANDI DELLA CREATURA

Una qualsiasi situazione che provochi paura attira la creatura-demone che si alimenta di questo stato d’animo. Le popolazioni pre-indiane del luogo adoravano il demone, sacrificando spesso vite umane per compiacerlo. Capitavano comunque spesso incidenti in cui guerrieri o sciamani presi dal terrore venivano squartati insieme alle vittime predestinate.

Dopo la scomparsa delle tribù indigene, il mostro rimase nella grotta per parecchio tempo, cibandosi sporadicamente di vagabondi o esploratori indiani. Una frana causò poi la chiusura delle caverne e la creatura entrò in un letargo che durò per secoli, fino a quando nel 1943 un’ennesima scossa sismica provocò la crepa che aprì un secondo varco per la grotta. La prima vittima del risveglio fu il povero

Bernie che, recatosi vicino al bosco con un fumetto horror e spaventato dalla lettura, risvegliò la creatura. Da allora cominciarono a sparire saltuariamente persone, oltre alle dieci documentate anche altri sono scomparsi.

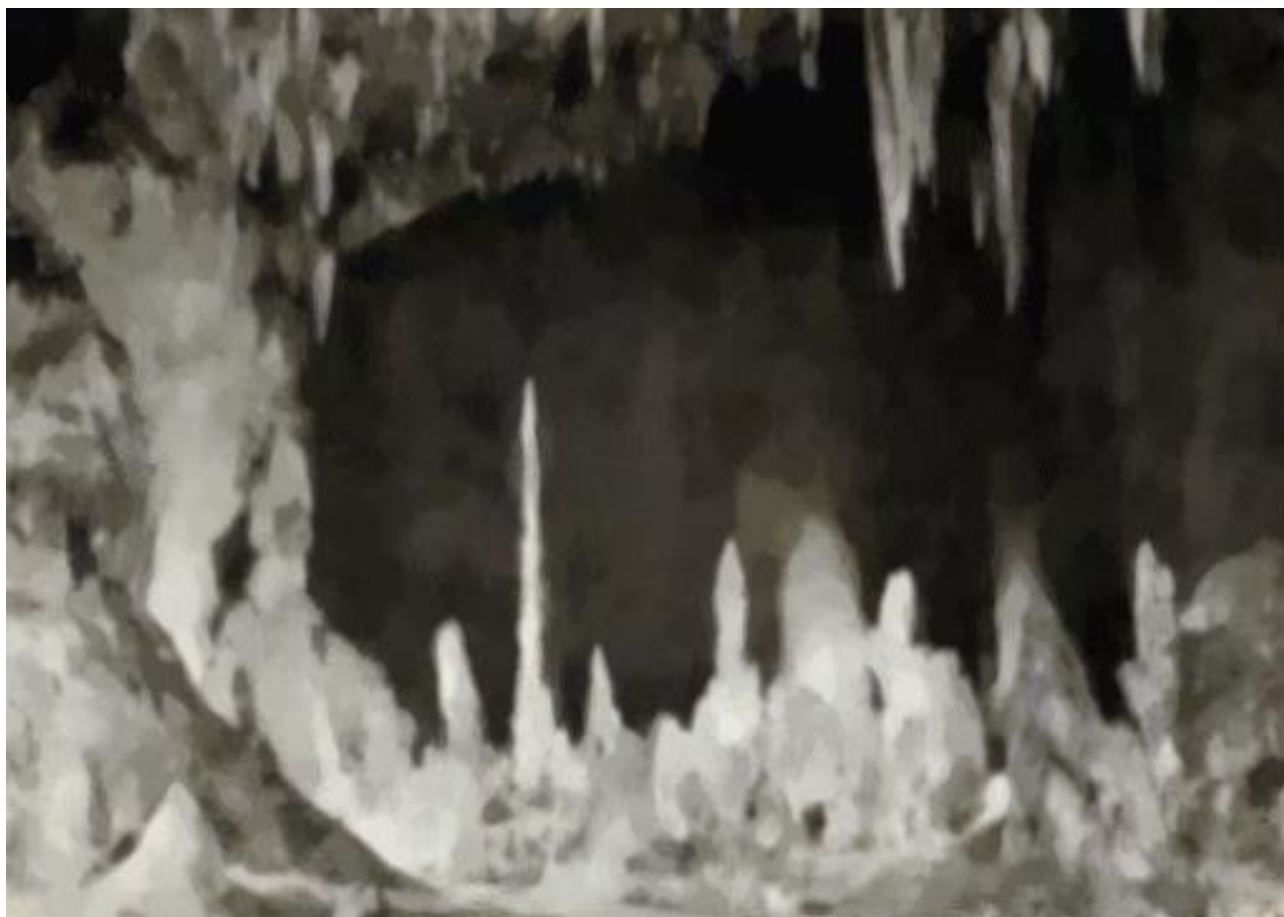
La creatura si avvicina alla vittima sotto le spoglie di un uomo di mezz’età vestito con l’impermeabile e chiede di essere seguito. Le vittime lo seguono come ipnotizzate e vengono condotte alle grotte e nel terzo livello di queste, nella grotta tempio, vengono assalite e divorate.

Il terzo livello delle grotte viene aperto dalla creatura e, quando gli Investigatori la seguiranno, lo troveranno accessibile.

ATTACCO AGLI INVESTIGATORI

Finalmente compreso cosa muove la creatura, gli Investigatori decideranno di leggere libri o vedere un film horror, la creatura ovviamente si avvicinerà al camper o al posto in cui sono e nel solito modo li “ipnotizzerà”. Non è possibile cercare di resistere. Tutti i personaggi presenti subiranno gli effetti.

Nel frattempo Cindy, la zia di Bernie, la spiritista Aggie Clemens ed alcuni amici di



Bernie iniziano una seduta spiritica per evocare lo spirito di Bernie.

Gli Investigatori che hanno seguito la creatura fino al secondo livello delle grotte, nel punto E (vedi mappa) invece del macigno troveranno un'apertura. Una volta che tutti saranno dentro, il mostro effettuerà la trasformazione.

Nota per il Custode: Fate combattere un po' gli Investigatori se non sono fuggiti, preferibilmente non dite loro della seduta spiritica, e nel momento in cui fuggono o durante il combattimento se sono in grossa difficoltà o se la creatura sta per morire, fate scomparire il demone inventando sul momento qualche effetto speciale.

EPILOGO

Nat si preoccuperà di denunciare la presenza degli scheletri nella grotta, ciò attirerà l'attenzione dello sceriffo a cui bisognerà raccontare una qualche frottola per far sì che lasci ripartire gli Investigatori.

Aggie Clemens spiegherà poi agli Investigatori che è stata la paura di Bernie nel 1950 a risvegliare quell'essere ed a trattenerlo nel nostro mondo o dimensione... nessuno sa quanto può essere grande la paura di un bambino.

Così è sempre stata la paura a guidare il mostro dalle sue vittime, si avvicinava a chiunque avesse paura ma aveva bisogno di prendere un aspetto umano per attirarli giù nelle grotte.

Con la seduta spiritica che è stata effettuata, hanno aiutato Bernie a sconfiggere la sua paura e l'unica forza che tratteneva il demone in questo mondo è crollata, ricacciandolo da dove era venuto.

Il premio per le fatiche degli Investigatori è il guadagno di 1d6 Punti Sanità.

FATTI SALIENTI

- 🎲 Parlare con Vic o leggere l'articolo di giornale sulla frana del '43 permetterà agli Investigatori di localizzare e trovare la crepa nel fianco della montagna.
- 🎲 L'esplorazione delle grotte farà sì che Nat porti il camper nelle dirette vicinanze della stessa e cominci a montare le sue apparecchiature (magnetometro, ecc...).
- 🎲 Comprendere che la creatura della grotta è attirata dalla paura farà in modo che

Cindy, la zia e alcuni amici di Bernie organizzino una seduta spiritica chiamando ad aiutarli una nota ed affermata spiritista (Aggie Clemens).

- 🎲 Leggere libri o vedere film horror permetterà alla creatura di uscire a caccia. Se non si sono verificati tutti i casi di cui sopra, gli attacchi contro i personaggi verranno sventati da Cindy, dallo sceriffo, da Nat o da Vic.
- 🎲 Quando ormai tutto è avvenuto e gli Investigatori decidono di vedere/leggere materiale horror, verranno "attaccati" proprio mentre Cindy e gli altri iniziano la seduta spiritica per mettersi in contatto con lo spirito di Bernie.

PERSONAGGI NON GIOCANTI

La zia di Bernie

Bernie è il primo bambino ad essere scomparso. La signora abita ancora in paese ed è già stata contattata da Cindy. E' ancora addolorata per il nipote, a cui voleva molto bene. E' disposta ad aiutare gli Investigatori se questi lo riterranno utile (non faranno combattere una vecchia signora, vero?).

Vic

Vic è un abitante di Hamberville e passa molto tempo nel bar di Carl. Racconterà i frammenti di storie che conosce, adducendo al bosco come alla fonte di tutti i mali. E' un cacciatore e sostiene, a differenza dello sceriffo, che lupi e orsi non si vedono a meno di un miglio di distanza da almeno trent'anni. Ha notato che a mezzo miglio all'interno del bosco, ai piedi di una montagna, c'è una voragine nel terreno nelle cui vicinanze una strana sensazione di angoscia lo coglie e lo debilita, costringendolo il più delle volte a tornare a casa senza motivo.

Lo sceriffo

Matthew Sorenson è un uomo semplice e molto diffidente, che abita in paese da circa cinque anni (periodo nel quale non è scomparso nessuno) e ritiene che le persone scomparse potrebbero essere state attaccate da orsi o lupi i quali, anche se rari, abitavano sulle montagne fino a dieci anni prima. E' il tipico fannullone e bollerà tutta la storia come semplice superstizione.

Aggie Clemens

Spiritista chiamata dalla zia di Bernie, aiuterà Cindy nella seduta spiritica. Sarà poi lei a svelare alcuni particolari agli Investigatori. Entrerà in scena solo la sera in cui Cindy e la zia di Bernie faranno la seduta.

Cindy Nickols

FOR: 10 DES: 10 INT: 17
COS: 9 FAS: 14 MAN: 18
TAG: 9 SAN: 90 EDU: 16

Bonus al Danno: Nessuno

PF: 9 □□□□□□□□□□

Abilità principali:

Biblioteconomia 50%, Biologia 25%, Botanica 60%, Francese 80%, Letteratura inglese 70%, Letteratura straniera 60%, Pronto soccorso 65%, Spagnolo 75%, Storia 45%, Tedesco 80%, Uso computer 60%

Armi:

Nessuna

Descrizione:

E' una donna di circa 35 anni, ha studiato lingue straniere presso la Miskatonic University ed ora lavora per una casa editrice e si occupa della traduzione di testi di botanica stranieri. E' una sensitiva, il suo ex compagno di studi, Nat Dobson, la interpellava per alcuni esperimenti spiritici ottenendo però scarsi risultati. Ha ereditato da una sua prozia una casa ad Hamberville. La casa era appartenuta anche ad uno scrittore di libri horror (Phil Kennan), scomparso nel 1955. Ha già iniziato a fare qualche piccola investigazione sui suoi disagi senza però ottenere risultati concreti. Non partecipa volentieri nè ai combattimenti nè alle spedizioni.



Nat Dobson

FOR: 13 DES: 14 INT: 17
COS: 12 FAS: 13 MAN: 13
TAG: 11 SAN: 65 EDU: 16

Bonus al Danno: +1d4

PF: 12 □□□□□□□□□□

Abilità principali:

Ascoltare 60%, Astronomia 45%, Biblioteconomia 78%, Contrattare 60%, Elettronica 55%, Fotografia 52%, Francese 54%, Guidare 63%, Individuare 73%, Legge 47%, Nascondersi 67%, Occultismo 80%, Orientamento 78%, Pronto soccorso 35%, Riparazione meccanica 64%, Riparazione elettrica 59%, Saltare 36%, Storia 48%, Uso computer 67%

Armi:

✂ Revolver .38 (45%), Danno 1d10, Gittata 15 m, Colpi 2, Munizioni 6, Punti Danno 6, Malfunzionamento 00

Equipaggiamento: Camper, telefono cellulare, PC, modem, radio ricevitore, walkie-talkie, TV 17", macchina fotografica, binocolo, videoregistratore, mazza da baseball, attrezzatura da campeggio, attrezzatura da fenomenologia.



Descrizione:

Trentacinquenne occultista, è stato assunto dalla Miskatonic University dopo gli studi grazie alla sua meticolosità scientifica nell'ambito dell'occulto. Vive e lavora in un camper e saltuariamente torna all'Università per redigere ed archiviare i resoconti delle sue esperienze. Viene spesso inviato nelle zone in cui strani avvenimenti richiedono studi della fenomenologia. Amico di Cindy, ne era innamorato e quindi tenderà sempre a proteggerla. Il Custode deve fare in modo di garantire al massimo la sopravvivenza di Nat.

Ratti di Valpurga

FOR: 2 DES: 20
COS: 9 INT: 10
TAG: 1 MAN: 7

Bonus al Danno: -1d6

PF: 5 □□□□□

Abilità principali:

Intrufolarsi 65%, Nascondersi 80%, Schivare 90%

Armi:

✂ Morso (45%), Danno 1d3, Attacchi 1

Descrizione:

Queste creature hanno tutte il viso da indiano.

Sanità:

Vedere un Ratto di Valpurga causa la perdita di 0/1d6 Punti Sanità

Predatori dei bacini sotterranei

FOR: 3 DES: 16
COS: 7 INT: 2
TAG: 4 MAN: -

Bonus al Danno: -1d6

PF: 4 □□□□

Abilità principali:

Individuare 45%, Nascondersi nell'acqua 43%, Saltare 58%

Armi:

✂ Morso (50%), Danno 1d6, Attacchi 1

✂ Contatto (50%), Danno 1d4, Attacchi 1

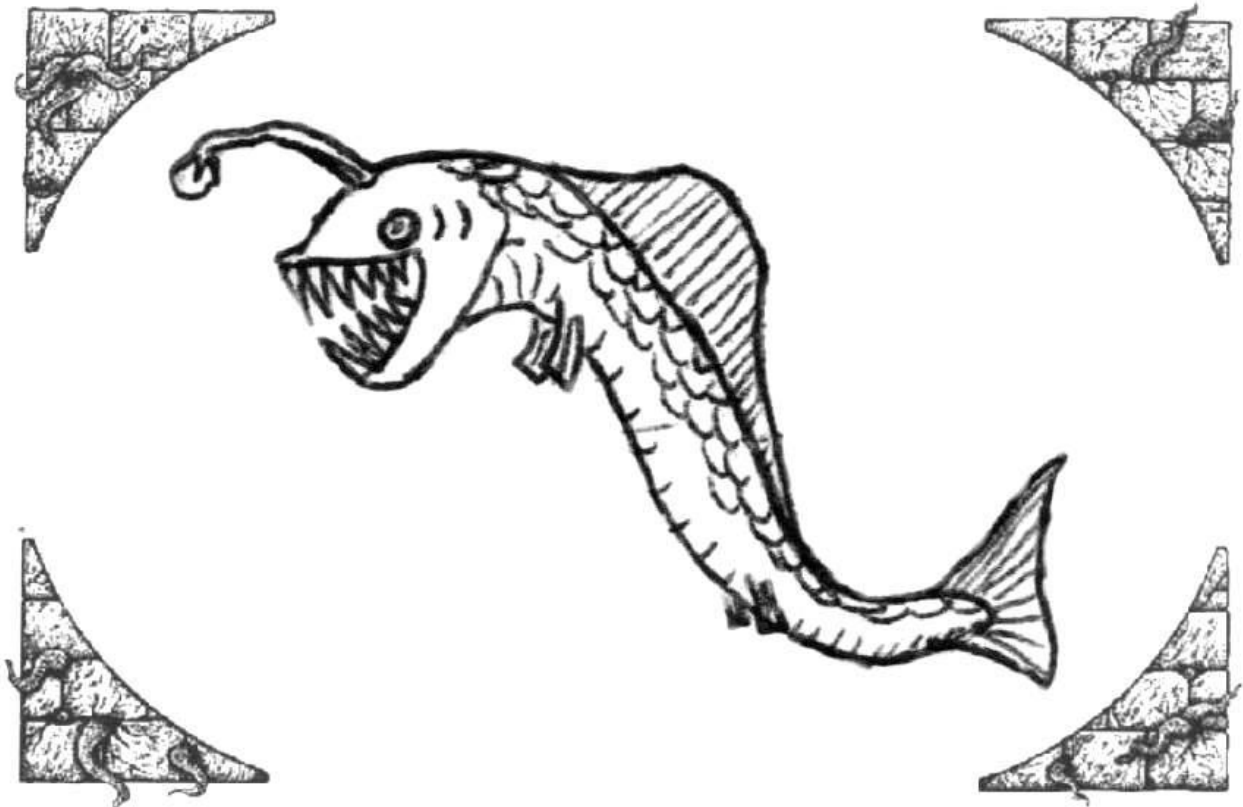
Descrizione:

Grossi pesci di dimensioni simili ai comuni lucci, attaccano in branco o da soli, se scrutano una preda sopra lo specchio d'acqua in cui nuotano riescono ad effettuare salti per poterla afferrare. In tutto simili ai pesci che dimorano nelle profondità marine, sono però predatori feroci. Posseggono un lumino che gli spunta dalla testa ed illumina fiocamente ciò che hanno di fronte. Al pari delle murene possono rilasciare scariche elettriche al contatto (anche fuori dall'acqua).

Fuori dall'acqua possono sopravvivere per 4d10 di round con Destrezza 6, ma dopo un massimo di 10 round diventano inermi, la Destrezza scende automaticamente a 2, possono però ancora mordere il danno si riduce però a 1d2 ed hanno una penalità al colpire in mischia di -30%. I PF scendono a 2, allo scadere dell'ultimo turno muoiono automaticamente.

Sanità:

Vedere un Predatore dei bacini sotterranei causa la perdita di 0/1d6 Punti Sanità



Verme Gigante

FOR: 12 DES: 10

COS: 18 INT: -

TAG: 30 MAN: 3

Bonus al Danno: +2d6

PF: 25 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Abilità principali:

Nuotare 60%

Armi:

✂ Morso (45%), Danno 1d8+2, Attacchi 1

Descrizione:

Il verme è completamente sordo e cieco, sente però le vibrazioni, il semplice respirare è per lui un segnale di una possibile preda. Il sangue del verme causa 1d3 di danni al contatto e qualsiasi ferita causa sprizzi di sangue di violenza proporzionale al danno subito. In termini di gioco, fino a che il Verme ha almeno la metà dei suoi PF, chi gli è vicino ha il 40% di probabilità di venire a contatto con il sangue, mentre quando i PF scendono sotto la metà, la probabilità di contatto scende al 15%.

Sanità:

Vedere un Verme Gigante causa la perdita di 1d4/1d8 Punti Sanità

Il Demone della Paura

FOR: 25 DES: 14

COS: 21 INT: 24

TAG: 42 MAN: 30

Bonus al Danno: +3d6

PF: 32 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐

Abilità principali:

Ascoltare 90%, Camuffare 99%, Individuare 80%, Miti di Chtulhu 45%, Nascondersi 85%

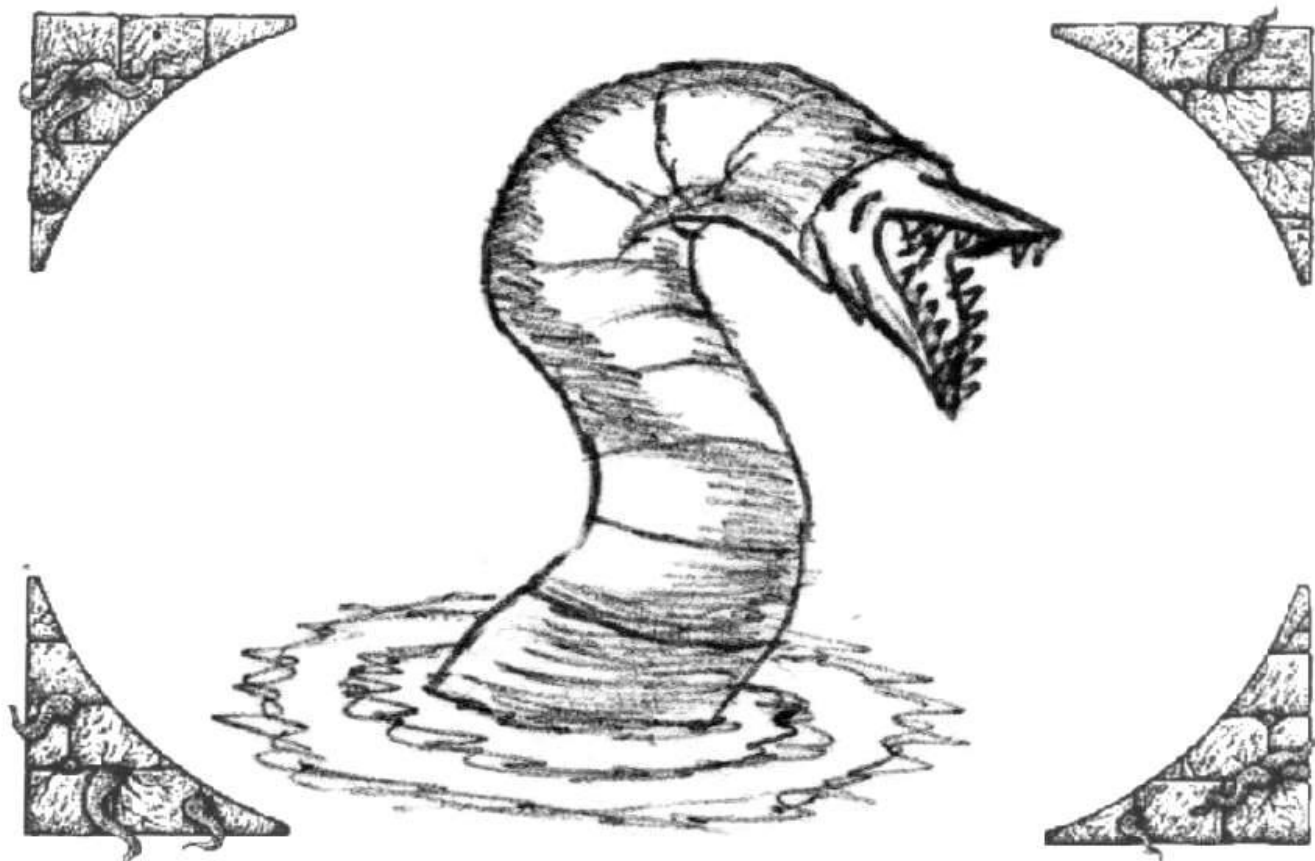
Armi:

✂ Tentacoli (65%), Danno 1d6+4+BD, Attacchi 4

Incantesimi: Affascinare Vittima (la vittima non risponde completamente alla sua volontà, ma obbedisce alla creatura fino a che non subisce uno shock di qualsiasi tipo)

Sanità:

Vedere un Demone della Paura causa la perdita di 1d8/1d20+2 Punti Sanità



NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRUI

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale "Tre Volti della Paura".

Il copyright del testo è di Morris Stonehome. Le immagini sono copyright dei rispettivi Autori, e sono utilizzate con il permesso scritto degli stessi. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale - integralmente o parzialmente - in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note all'autore.

Il manuale "Tre Volti della Paura" può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale "Tre Volti della Paura" implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Il Richiamo di Cthulhu è un marchio registrato della *Chaosium Inc.*, ed il suo utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale per **Il Richiamo di Cthulhu** ufficialmente approvato.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

TRE VOLTI DELLA PAURA

Il presente volume contiene tre avventure per **Il Richiamo di Cthulhu** ambientate in diverse epoche.

La Mummia, ambientata nel 1884, vede gli Investigatori quali studenti di Oxford che dovranno confrontarsi con l'orrore risvegliato da un antico rituale e con l'enigmatico mistero del "lotto 249".



Il Gatto Nero, ambientata nel 1930 a Thetford, Inghilterra. Una serie di omicidi senza colpevole né movente, inspiegabili e fin troppo frequenti. E la polizia brancola nel buio.

Il Demone della Paura, ambientata nel maggio 1990 in un paesino del Maine, dove una sensitiva è tormentata da strani sogni che le causano paura e dolore, apparentemente del tutto inspiegabili.

