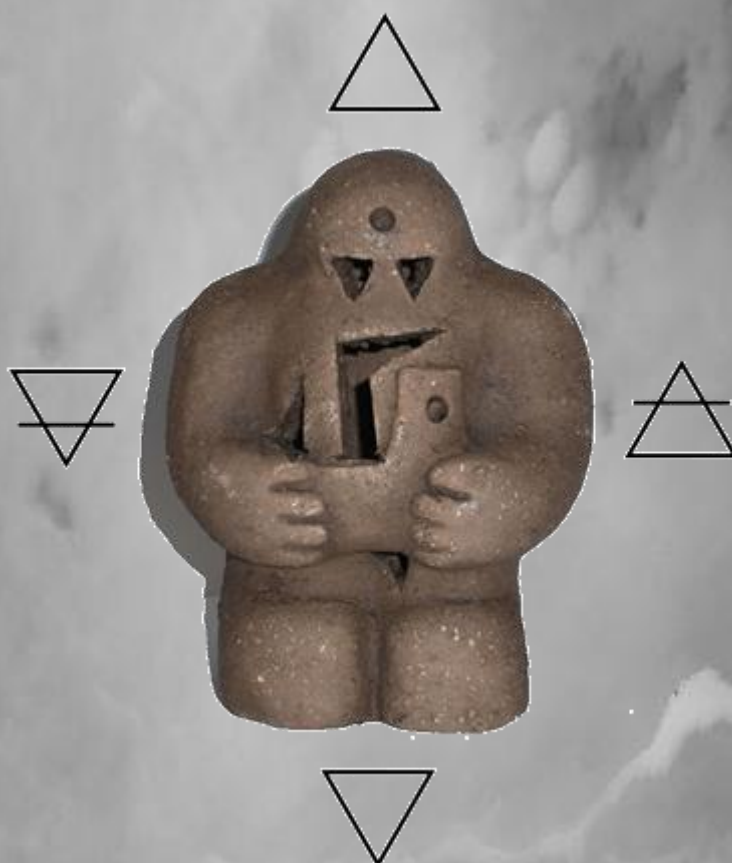


Stefano Lorenzi

Golem

A detailed illustration of the Big Ben clock tower in London, positioned to the right of the title 'Golem'. The tower is shown in a dark, somewhat stylized manner, with its clock face clearly visible. It appears to be emerging from or standing on a dark, smoky base.

Avventura per Il Richiamo di Cthulhu®
ambientata nella Londra Vittoriana





GOLEM

Avventura per

IL RICHIAMO DI CTHULHU

ambientata nella Londra Vittoriana

Autore:

Stefano Lorenzi
stefano@regole.it

Illustrazione di copertina:

Reproducción del golem de Praga

Impaginazione, creazione grafica indizi e
realizzazione file PDF a cura del **Chimerae
Hobby Group**.

Copyright © 2007 CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA14 – 1ª Edizione – Maggio 2007

Sommario

Introduzione	3
Societas Artistica Visiones Ærmeticæ	3
Ambientazione	5
Scomparsa di Middleton	7
Possibili investigazioni	7
Seconda visione di Noemi Byron Clarks	9
Terza visione di Noemi Byron Clarks	9
Indagini a Norwich	10
Raggiungere il villaggio di Cromer	10
Una capatina a Sheringham	11
Il cottage di Blenda Walt	12
Quarta visione di Noemi Byron Clarks	13
Il bandolo della matassa	13
Scena decisiva	14
Morte dei rabbini	17
Personaggi Non Giocanti	17
Indizi per gli Investigatori	18

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

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

Un personaggio fondamentale per lo svolgimento dell’avventura è la signora Noemi Byron Clarks, sensitiva attraverso la cui qualità saranno forniti nel corso della storia vari indizi. Se non viene giocata come Investigatore, occorrerà che il Custode la affianchi al gruppo come Personaggio Non Giocante (PNG).

Societas Artistica Visiones Ærmeticæ

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

Fu nel 1876, cioè nove anni prima dell’inizio dell’avventura, che Middelton riuscì a rendere partecipi alcune persone di assoluta fiducia e di ampie vedute nel progetto della SAVE, coinvolgendole in un’attività al limite fra l’arte, la religione e l’esoterismo.

Colto e raffinato cinquantenne, Middelton è un uomo dalla personalità carismatica; egli ha maturato negli anni la convinzione che l’arte sia il supremo tramite fra l’uomo e il divino, fra ciò che

componete la realtà visibile e tangibile di ogni giorno e la porzione invisibile della stessa, quella parte dell’esistenza che tutti gli uomini sentono in modo più o meno intenso ma che pochi, veramente pochi, riescono ad afferrare.

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

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

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



Nella SAVE (parola che in inglese significa anche “salvezza”), i Compagni d’Arte ricercano e collezionano opere artistiche rare e preziose: oggetti, pitture, scritti, brani musicali e sculture prodotte da artisti poco noti ai più, ma di levatura notevole nell’esperienza mistica. Attraverso l’associazione di varie opere nel medesimo contesto, la Societas si propone appunto l’obiettivo di elevare gli stati percettivi dei suoi componenti e di avvicinarli al mistero dell’universo.

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

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

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

La SAVE si riunisce all’ultimo piano di un ricco palazzo sul Tamigi, nei pressi del Westminster Bridge. La sede è stata acquistata con gli ingenti fondi che ogni anno i Compagni versano nelle casse della Societas ed è ricca di opere d’arte di ogni tipo, soprattutto insolite, rare o antiche, ma anche lavori di artisti moderni poco conosciuti e ricchi di simbolismo, inoltre vanta una fornita biblioteca e una collezione di strumenti musicali.

Tutto, nelle lussuose sale della Societas, è volutamente studiato al fine di stimolare l’animo artistico, per rievocare elementi ancestrali e per elevare le anime a Dio...





Ambientazione

L'avventura inizia la sera di lunedì 26 ottobre 1885, nelle sale della Societas, dove Fredric I. Middelton ha convocato tutti i Compagni d'Arte per mostrare loro l'ultimo acquisto, una tela ad olio del 1545 di un artista ceco poco conosciuto, **Jgnatz Kejr** (1518-1590), raffigurante un'insolita immagine religiosa. L'opera è stata acquistata da un ignoto collezionista con i fondi della SAVE, per una cifra corrispondente a circa 100.000 Euro attuali.

Sulla tela è rappresentata una scena della crocifissione di Cristo, sul Monte Calvario, unica la croce senza i due ladroni. Gesù viene ferito al costato dal centurione Longino e la Madonna è inginocchiata alla base della croce, ma non guarda il figlio. I seni di Maria sono scoperti ed ella con le mani li preme facendone zampillare il latte... Il sangue di Cristo scende lungo il suo corpo e scorre alla base della croce, unendosi al latte di Maria in una piccola pozza e scorrendo poi, unico liquido divino, fino ad una spaccatura della roccia e penetrando in questa. Sotto la terra vengono rappresentate le anime del purgatorio, uomini e donne, e bevono la divina bevanda che scorre dalle rocce, traendone giovamento.

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

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

Traduciamo subito, ad uso del Custode, la scena in linguaggio comune: nonostante l'immagine possa sembrare blasfema, essa racchiude una profonda

sacralità, in quanto affianca l'alchimia con la simbologia tradizionale cristiana.

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

La città in lontananza è Praga (per consentire agli Investigatori di riconoscerla, il Custode può richiedere un **Tiro Conoscenza**), mentre l'uomo che si allontana dalla croce rappresenta il filosofo che ha intrapreso il cammino verso la conoscenza. Gli abiti del viandante non sono riconoscibili, quindi è difficile dire se sia un monaco oppure qualcos'altro.

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

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

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

Middelton rievoca gli splendori della civiltà ebraica e offre a tutti un tè aromatico, bevanda proveniente dalle



colonie britanniche dell'India che i Compagni hanno bevuto spesso. Poi parla al gruppo delle sue idee per la serata, che vertono su un programma per iniziare a capire il quadro. Tre dei Compagni suoneranno un brano di Mozart modificato dallo stesso Middelton, uno degli Investigatori leggerà con cadenza rituale un brano tratto da un testo seicentesco dell'alchimista Lambsprinck, mentre tutti siederanno sulle comode poltrone della sala osservando il dipinto alla luce studiata di piccoli candelabri ad arco, fumando nelle pipe strani tabacchi di importazione orientale.

Ecco parte del testo di Lambsprinck (Indizio ♠):

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



Durante le fasi finali della lettura del testo, quando ancora la musica si diffonde nell'aria, Noemi Byron Clarks ha una visione. Il Custode deve leggere ad alta voce il seguente testo agli Investigatori:

Ti è accaduto ancora! Quando i tuoi talenti nascosti emergono prepotenti nella tua vita, la realtà normale svanisce e la tua fisicità viene proiettata nella scena del quadro, con il sangue e il latte in movimento, l'aria sul tuo volto, il calore del sole sul monte Calvario, il respiro debole di Gesù nei suoi ultimi istanti di vita, la figura immobile della Madonna, i seni morbidi premuti.

Ma la visione è dominata dalle anime del purgatorio, alle quali il nettare che scorre nella roccia non arriva più. Una forza estranea alla scena ha interrotto il corso del liquido, che ora si ferma in una polla poco distante.

Senti il vociare, il tormento delle anime, come creature rinchiusi in una gabbia di roccia, qual è ora diventato il purgatorio. Esse non possono più procedere nel loro cammino verso Dio, non hanno più il nettare ristoratore; la loro dimora fra le rocce è diventata la loro prigionia.

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

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

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



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

Se nessuno interviene, dopo un quarto d'ora la donna sviene per qualche minuto, risvegliandosi scioccata e deve effettuare un **Tiro Sanità** (0/1d4). Se viene rianimata prima, con un **Tiro Pronto Soccorso** (si ha a disposizione una sola possibilità), la donna si riprenderà più in fretta ma dovrà comunque effettuare il **Tiro Sanità** (0/1d3).

Middleton stimolerà il gruppo a cercare l'arcana spiegazione simbolica del fatto. Un **Tiro Psicologia** effettuato con successo permetterà agli Investigatori di notare una certa preoccupazione nello sguardo di Middleton, un'inquietudine che non si riesce a decifrare. Egli in realtà ha capito che il quadro anticipa la vicenda e può essere la soluzione ai suoi problemi, ma non ne ha appreso ancora del tutto il significato.

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

Scomparsa di Middleton

La riunione della SAVE è aggiornata per il lunedì successivo, 2 novembre 1885, commemorazione dei defunti. Gli Investigatori arrivano alla sede puntuali, alle ore 21:00, ma di Middleton nessuna traccia. La porta è chiusa a chiave. Uno dei personaggi ne ha una copia a casa, oppure i nostri possono tentare di sfondare la robusta porta con un tiro sulla Tabella della Resistenza (FOR contro COS 20; un

massimo due persone possono effettuare contemporaneamente il tentativo). In alternativa è possibile scassinare la serratura con un **Tiro Riparazione Meccanica** con percentuale dimezzata rispetto al normale.

Middleton non si fa vedere. Dalla sala sono state portate via tutte le opere d'arte e rimangono solamente alcuni mobili, i divani e i bracieri: il capo della Societas è sparito con tutto ciò che v'era di prezioso!

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

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

Possibili investigazioni

ESAME COMPLETO DELLA SEDE:

Con alcuni **Tiri Individuare** eseguiti con successo, gli Investigatori scopriranno che nelle sale sono entrate molte persone, probabilmente operai, date le impronte lasciate. Alcuni hanno gettato a terra mozziconi di sigarette. Non ci sono altri indizi nella casa. L'immobile non ha portiere, è a quattro piani e la SAVE si trova al terzo.

ESAME DELLA SCALINATA E DEGLI ALTRI APPARTAMENTI:

Sulle scale non si trova niente, tranne alcuni segni lasciati sui muri a causa dell'incuria degli operai, ma possono essere più vecchi di quanto sembra. Negli altri appartamenti vivono persone ricche e agiate. I loro domestici diranno che il giovedì scorso è venuta



un'impresa di traslochi per svuotare la casa.

Al terzo tentativo di parlare con i vicini, un baffuto scrittore di nome Doyle C. Arthur (!) dirà di aver parlato con il signor Middelton, che affermava di voler trasferire la sua biblioteca (questa era la “copertura” ufficiale per giustificare la presenza della SAVE nell'appartamento) in un edificio più grande verso St. James Park, non molto distante da qui.

Nessuno conosce il nome della ditta di traslochi, ma alcuni domestici ricordano di aver visto un carro molto capiente in sosta davanti al palazzo.

ESAME A CASA DI MIDDLELTON:

Gli Investigatori sanno dove abita Middelton e ci possono arrivare in carrozza in una quindicina di minuti. È una casa nel quartiere di Southwark, una villetta a due piani a ridosso di un parco pubblico. Superato un cancello chiuso (la serratura può essere scassinata con un **Tiro Riparazione Meccanica** o forzata con un tiro FOR sulla Tabella della Resistenza contro COS 14), si attraversa un breve vialetto con giardino e dopo tre scalini si arriva alla porta d'entrata (chiusa anche questa, può essere aperta come il cancello, ma ha COS 17).

Appeso al cancello c'è un cartello “AFFITTASI”, affisso dell'agenzia Bells & Bonners in Tabard Street, non molto distante dalla casa.

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

Un **Tiro Individuare** riuscito (se la perlustrazione avviene di notte, con l'ausilio di una lampada a petrolio, la percentuale di successo è dimezzata)

permette trovare in un cestino dello studio un biglietto appallottolato con il testo di un telegramma (Indizio ♣):

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

Il messaggio è stato trasmesso da un ufficio telegrafico alla Royal Trip Rails. Mentre si trova all'interno della villetta, Noemi Byron Clarks ha la seconda visione (vedere più avanti per i dettagli).

VISITA ALL'AGENZIA IMMOBILIARE BELLS & BONNERS IN TABARD STREET:

Gli Investigatori possono avere informazioni dettagliate dal proprietario dell'agenzia, Mr. Dromond Bells, se effettuano con successo un **Tiro Convincere** o un **Tiro Raggiungere**.

Fredric I. Middelton ha dato all'agenzia, circa 10 giorni fa, la disponibilità di affittare la villetta per un anno e l'ha sgombrata dei suoi effetti. Il “nobiluomo” aveva fretta di partire per Boston, dove aveva affari d'arte. Disse di avere un battello in partenza da Rochester il 2 novembre, verso sera. La distanza tra Londra e Rochester è di 54 km, pari a circa 5 ore di carrozza.

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

VISITA ALLA DITTA DI TRASLOCHI WEST LONDON LTD., IN CANNON STREET:

Il responsabile è Sir Horace Jalk, un panciuto sessantenne goloso di cioccolata e dolciumi. Middelton non è mai andato lì per un trasporto, perciò sarà difficile avere informazioni utili.

VISITA ALLA DITTA DI TRASLOCHI ROYAL TRIP RAILS:

Questa società lavora per le ferrovie reali ed ha sede presso la King's Cross Station. Gli Investigatori parleranno



con Mr. Charles Lowell Jr., il quale deve essere convinto a rivelare informazioni utili con un **Tiro Convincere** o un **Tiro Raggiare**, facilitato da una buona mancia.

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

Lowell non sa altro.

L'indagine prosegue con un viaggio in treno o in carrozza fino a Norwich (circa 180 km.), che richiedono rispettivamente sei ore o due giorni di tempo.

Seconda visione di Noemi Byron Clarks

Mentre gli Investigatori si trovano nella villetta di Middleton, in un momento particolarmente appropriato, a discrezione del Custode, Noemi cade improvvisamente a terra con delle convulsioni ed ha una visione.

Può essere fatta rinvenire, senza che abbia subito alcun danno, riuscendo in un **Tiro Pronto Soccorso**, ma si può tentare una sola volta. In caso di fallimento, quando Noemi si sveglia deve effettuare un **Tiro Sanità** (0/1). La visione va letta ad alta voce agli Investigatori:

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

Sabbia, sabbia ovunque, fino ad arrivare in una zona di terra battuta,

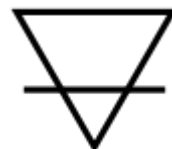
scura, nel cuore del mondo, all'inizio della creazione.

La tua mente confusa sente mormorare queste parole, da una voce calda e amica:

“E Dio disse: facciamo l'uomo a nostra immagine, come la nostra somiglianza: e abbia potere sui pesci del mare e sugli uccelli del cielo, e sul bestiame e sulle bestie selvatiche e sui rettili che strisciano sulla terra. Dio creò l'uomo a sua immagine, a immagine di Dio li creò, maschio e femmina Egli li creò”.

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

Come il Custode capirà nel seguito dell'avventura, questa è la prima delle visioni relative agli elementi che compongono il golem: la terra.



Terza visione di Noemi Byron Clarks

La visione ha luogo durante il viaggio per Norwich. Questo è il brano da leggere agli Investigatori:

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



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

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

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



Indagini a Norwich

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

Se i PG parlano con il responsabile del deposito bagagli, Forrest Hogan Mall (è necessario il "solito" **Tiro Convincere** o un **Tiro Raggiungere**, magari con

l'aggiunta di una lauta mancia), verranno a conoscenza di quanto sopra e che Middleton era diretto a Cromer, un villaggio sulla costa verso nord-est.

Raggiungere il villaggio di Cromer

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

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

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

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

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



Una capatina a Sheringham

È l'unica alternativa che hanno gli Investigatori per continuare a seguire le tracce di Middleton, visto che altri indizi non se ne trovano.

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

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

Prima di andare al castello, gli Investigatori farebbero bene a passare la notte al villaggio. Se i personaggi ci vogliono partire subito, nonostante l'ora tarda, arriveranno al cottage di Glenda Walt e poi calerà la notte, per cui avranno belle difficoltà a raggiungere la rocca.

Gli Investigatori Saranno infatti attaccati da un branco di lupi affamati e cattivi, animali che difficilmente attaccano l'uomo e che sembrano venire dai meandri della foresta, scagliati contro i personaggi da una forza malvagia (Rabi Löw dal castello, come spiegato più avanti).

I lupi sono in realtà una potente visione, evocata dal rabbino contro gli Investigatori, e non causano danni fisici effetti sui personaggi. L'apparizione sembra assolutamente reale e il Custode deve fare in modo che gli Investigatori perdano lo scontro, credendo di morire tra le fauci di un'orda di lupi che sembra non avere fine. Gli Investigatori che effettuano con successo un tiro MAN sulla Tabella della Resistenza (contro MAN 21) non saranno soggetti agli effetti della visione.

LUPI

Caratteristiche:

FOR: 13 DES: 13

COS: 11 MAN: 10

TAG: 11

Bonus al Danno: Nessuno

PF: 15 □□□□□ □□□□□ □□□□□

Movimento: 8

Armi: Morso (30%), Danno 1d8

Armatura: 1 punto di pelliccia

Abilità: Individuare 60%, Seguire Tracce (per Olfatto) 80%

In realtà, i nostri si risveglieranno il mattino successivo a casa di Umphrey Backyard (vedi sotto), che ha sentito spari e clamori venire dal bosco e nel primo mattino si è recato a vedere con altri del villaggio, trovando i personaggi svenuti e tramortiti.

A Sheringham non ci sono locande, ma gli Investigatori possono dormire presso case private a prezzo modico. In particolare, uno degli abitanti è molto socievole; si tratta di Umphrey Backyard, robusto e malinconico pescatore con un bel cottage vicino agli scogli che offre ospitalità a tutti, in quanto, come è solito dire, *“qui sono l'unico ad avere una casa abbastanza grande per ospitare qualcuno in più.”* I personaggi lo possono trovare nel bosco,



in prossimità della strada, mentre taglia dei rami e li mette sul suo carro.

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

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

Il cottage di Glenda Walt

Giovane maestra di campagna, Glenda era anche una ragazza-madre che ebbe due figli, Thomas e Lucas, da due padri diversi e sconosciuti. Fu cacciata di casa dal padre, che pochi anni dopo andò in rovina e abbandonò il paese per l'America.

Glenda allevò da sola i figli per vent'anni, risistemando una catapecchia lungo il sentiero per il castello e coltivando un piccolo fondo lì vicino.

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

Quando Rabi Löw è arrivato al villaggio ha compiuto i primi riti nel castello e ha costruito un piccolo pupazzo di argilla. Per farlo crescere nel letame di cavallo - come vuole la tradizione magica - ha circuito la povera Glenda raccontandole che egli era il nuovo padrone del castello e promettendole una vita nuova e brillante in sua compagnia. La

catapecchia di Glenda era il posto adatto per "allevare" il golem: ignorata da tutti e lontana dagli sguardi indiscreti.

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

In casa non c'è nessuno, ma se gli Investigatori riescono in un **Tiro Individuare**, trovano un foglio scritto a matita nascosto sotto un'asse (Indizio ♥):

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

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

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

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





Quarta visione di Noemi Byron Clarks

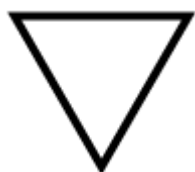
La visione avviene di notte, durante le ultime ore di buio, in casa di Umphrey Backyard. Il Custode deve leggere a voce alta quanto segue:

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

Ti svegli, la finestra si è aperta, si vede il mare... si ode il mare nel suo insensibile, eterno moto. L'acqua, ecco il terzo degli elementi.

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

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



Il bandolo della matassa

Cerchiamo di capire l'intera vicenda.

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

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

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

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

Attraverso l'unione dei quattro elementi simbolici e di antiche formule sconosciute, il piano di immortalità riuscì e il golem iniziò nel 1580 ad assorbire lentamente i mali dei tre, non



girovagando per Praga ma ben assicurato in un luogo inaccessibile.

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

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

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

E veniamo ai giorni nostri.

Yitzchak Hacoen è a Londra per alcuni anni, sotto le spoglie di Fredric I. Middleton, e ricerca nella sua società esoterica SAVE nuovi spunti ed elementi per rinnovare definitivamente l'incantesimo, che è prossimo alla fine e deve essere ripetuto. Per caso o per fortuna viene in possesso del quadro di Sosson/Kejr e sente che nell'opera, realizzata dal rabbino poco prima di morire, c'è ancora dell'energia vitale. Decide quindi di abbandonare Londra il prima possibile con tutte le ricchezze accumulate e di fuggire in America non

appena rinnovato l'incantesimo. Egli è infatti in contatto con Rabi Löw, più tetro e misterioso che mai, l'appuntamento è al castello di San Patrizio, luogo sicuro in cui trovarsi per il rito.

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

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

Rabi Löw, nel frattempo, ha "allevato" il golem, da piccola statuetta di argilla a essere dalle dimensioni di un bambino, "covandolo" nel letame di asino presso la fattoria della sfortunata Glenda.

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

Scena decisiva

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



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

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

Appena entrati nel cortile, gli Investigatori scorgeranno una porta interna che conduce all'immobile principale. La porta può essere aperta forzandola (**Tiro Riparazione Meccanica**) o forzandola (tiro FOR sulla Tabella della Resistenza contro COS 20) e dà su un ampio androne senza finestre, un locale polveroso e quasi vuoto.

Appena entrati nell'androne, lo spirito di Sosson darà segni della sua presenza e si manifesterà agli Investigatori, non senza prima chiudere il portone con un colpo e lasciando tutti al buio. Ogni personaggio deve effettuare un **Tiro Sanità** (0/1d8) per vedere come reagisce a questo spavento

Nel buio gli Investigatori scorgono una luce provenire da una porta laterale, che è anche l'unica direzione in cui possono proseguire. Aprire il portone di ingresso infatti è ora impossibile, visto che è sprangato dallo spettro e causa 1d2 PF di danno da congelamento a chi lo tocca con la mano.

Imboccando la porta laterale, gli Investigatori entreranno in un locale più ampio, dal soffitto alto e dalla luce proveniente da lunghe finestre.

Due uomini stanno in piedi accanto a un giovane legato e imbavagliato, terrorizzato dalla scena. Uno dei due è Middleton, l'altro è un possente uomo di mezza età con le vesti rosso fuoco.





Insieme ai tre, distesa su una pedana in legno, c'è la statua grezza di un bambino.

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

Gli Investigatori non possono intervenire, essendo questa una visione. Se escono dalla stanza, la scena non scompare finché tutti i personaggi non se ne sono andati.

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

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

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

Qui stanno Middleton, Rabi Löw, Glenda Walt legata e la statua grezza di

un bambino, che emana un forte odore di letame. Alla parete esterna del castello è appeso il quadro di Kejr sulla crocifissione.

Se i personaggi non fanno rumore (magari effettuando un **Tiro Intrufolarsi** per avvicinarsi alla scena), i tre non si accorgono della loro presenza e continuano il rito. Middleton spiegherà a Glenda il perché lei è qui e gli effetti che avrà il golem su di loro, preparandosi al rito, tracciando simboli assieme a Rabi Löw e recitando formule al chiaro di luna... Il rito si compie con l'uccisione di Glenda.

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

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

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

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

La soluzione è nel golem: egli ha impresse sulla fronte le tre lettere



ebraiche Aleph, Mem e Thaw (*emeth*). Cancellando l'Aleph la parola risultante sarà *meth*, cioè "morte", e il golem sarà distrutto. Per cancellare l'Aleph, però, occorre rimodellare l'argilla della creatura con acqua. In alternativa, il golem può essere distrutto infliggendogli un totale di 300 PF di danno, con qualsiasi tipo di arma.

אמת

Morte dei rabbini e fine dell'avventura

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

I due rabbini si fermeranno terrorizzati, guardando verso lo spettro di Sosson, invisibile agli occhi degli Investigatori. Lentamente i due stregoni invecchieranno, raggiungendo uno stato fisico impressionante, raggiungeranno secoli di vecchiaia in pochi minuti, poi diverranno cadaveri rinsecchiti. Gli Investigatori che osservano la scena devono effettuare un **Tiro Sanità** (1d2/1d8).

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

Personaggi Non Giocanti

FREDRIC I. MIDDLETON

(ALIAS YITZCHAK HACHOEN)

Caratteristiche:

FOR 10	DES 8	INT 18
COS 13	FAS 14	MAN 18
TAG 16	SAN 90	EDU 25

Bonus al Danno: +1d4

Punti Ferita: Speciale (vedi sotto)

Armi: Pugno (80%), Danno 1d3+1d4; Calcio (60%), Danno 1d6+1d4; Testata (50%), Danno 1d4+1d4; Revolver cal. 32 (95%), Danno 1d8, Gittata 15 m, Colpi 3, Munizioni 6, Punti danno 10

Abilità: Schivare 40%

Note: Tutti i PF inflitti a Middleton vengono subiti in realtà dal golem e pare che all'uomo non si riesca a fare niente, in quanto il suo corpo assorbe e rimargina all'istante ogni danno; chi assiste alla scena deve effettuare un **Tiro Sanità** (0/1).

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

JEHUDA LÖW BEN BEZALLEL

(ALIAS RABI LÖW)

Caratteristiche:

FOR 13	DES 12	INT 20
COS 11	FAS 11	MAN 21
TAG 12	SAN 40	EDU 25

Bonus al Danno: Nessuno

Punti Ferita: Speciale (vedi sotto)

Punti Magia: 21

Armi: Pugno (60%), Danno 1d3; Calcio (40%), Danno 1d6; Testata (20%), Danno 1d4; Revolver cal. 32 (60%), Danno 1d8, Gittata 15 m, Colpi 3, Munizioni 6, Punti danno 10

Abilità: Schivare 30%

Note: Tutti i PF inflitti a Rabi Löw vengono subiti in realtà dal golem e pare che all'uomo non si riesca a fare niente, in quanto il suo corpo assorbe e rimargina all'istante ogni danno; chi assiste alla scena deve effettuare un **Tiro Sanità** (0/1).

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

Nel giorno in cui gli Investigatori vanno al castello, lo utilizza contro di loro con un rito preparatorio e un sacrificio, scatenando la visione dell'attacco dei lupi.



In combattimento il suo uso è limitato: osservando un personaggio negli occhi, il rabbino impone un confronto di MAN e, se gli è favorevole, incatena la sua vittima in un'illusione da cui non può distogliersi se non con l'aiuto di qualcuno dall'esterno. In questo caso occorre effettuare un confronto di MAN fra colui che tenta di intervenire (ha un solo tentativo a disposizione) e la vittima. In caso di successo del soccorritore, l'Investigatore si risveglia e perde 1d3 Punti Magia.

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

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

Indizi per gli Investigatori

(Indizio ♠)

I filosofi dicevano comunemente che ci sono due pesci nel nostro Mare, tutti e due, in verità, senza carne né spine.

Sono cotti nell'acqua che gli è propria.

Da essi sortirà il grande Mare, che nessuno può descrivere.

Ecco che cosa intendono dire i Filosofi: si vedono due Pesci ma non ce n'è che uno solo.

Due, tuttavia, eppure uno soltanto nel quale sono tre cose: il Corpo, lo Spirito, l'Anima.

Ora in tutta verità vi dico: cuoceteli insieme tutti e tre affinché sia fatto il Grande Mare.

Così vi sarà subito mostrato allora come dovete ottenere un grande accrescimento.

Per questo, cuocete bene lo Zolfo con lo Zolfo e siate avari di parole su questo punto, tacete piuttosto, a vostro grande vantaggio.

Sarete così liberati da ogni miseria, imponendovi un silenzio assoluto, la vostra impresa non sarà conosciuta da nessuno.

Brano tratto da un testo seicentesco
dell'alchimista Lamsprinck

(Indizio ♣):

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

Telegramma di Middleton
alla Royal Trip Rails

(Indizio ♥)

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

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

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

Lettera di Blenda Walt



NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. 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 al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale 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 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, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

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

www.chimerae.it

STEFANO LORENZI

G O L E M

**AVVENTURA PER IL RICHIAMO DI CTHULHU®
AMBIENTATA NELLA LONDRA VITTORIANA**

**Vi siete recati all'ultimo incontro della
Societas Artistica Visiones Ærmeticæ solo
per scoprire che il suo fondatore,
l'eccentrico milionario Fredric I.
Middelton, è scomparso assieme a tutte le
ricchezze e le numerose opere d'arte
dell'associazione.**

**Strane e inquietanti visioni, legate a un
quadro anch'esso svanito nel nulla, si
affacciano nelle vostre menti, mescolando
occulto, religione e alchimia in un
inquietante tutt'uno.**

**Toccherà a voi mettervi sulle tracce di
Middelton, per scoprire la causa della sua
sparizione e contemporaneamente porre
fine alle misteriose visioni che continuano
a tormentarvi.**