

SANGUE ANTICO

DI MICHAEL C. LABOSSIERE



AVVENTURA PER IL RICHIAMO DI CTHULHU



CHIMERAE

Sangue Antico

Un'avventura completa per

IL RICHIAMO DI CTHULHU



AUTORE:

Michael C. LaBossiere www.opifex.cnchost.com/phil

ILLUSTRAZIONI (copertina e pag. 11):

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

MAPPE:

Michael C. LaBossiere

Traduzione, impaginazione, rielaborazione mappe ed indizi, realizzazione file PDF a cura del Chimerae Hobby Group.



Copyright © 2007
CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

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

#CHA16 – 1ª Edizione – Agosto 2007

Sangue Antico

Durante uno scavo archeologico in Messico vengono scoperte le vestigia di un antico passato e si risveglia una malvagità proveniente dall'epoca dei Conquistadores

NOTE PER IL CUSTODE

Questa avventura è ambientata nei pressi di La Realidad, in Messico. Gli Investigatori dovranno affrontare una malvagità proveniente dall'epoca della conquista spagnola.

L'avventura è ambientata negli anni '90.

ENTRANO IN SCENA GLI INVESTIGATORI

Gli Investigatori che partecipano a questa avventura possono entrare in gioco all'inizio degli eventi. I personaggi versati nelle abilità scientifiche (ad esempio Archeologia, Antropologia, Geologia, ecc.) possono far parte del gruppo di ricercatori e studiosi. Gli Investigatori con altre abilità particolarmente utili nel corso dell'avventura (ad esempio Curare, Manovrare Mezzi Pesanti, Pilotare, ecc.) possono aggregarsi alla spedizione come membri ausiliari. Infine, i personaggi senza abilità particolarmente rilevanti ai fini dell'avventura, possono associarsi all'impresa come lavoratori semplici o manovali.

In alternativa, gli Investigatori possono entrare in gioco una volta iniziati i guai. In questo caso, uno o più dei personaggi devono essere conoscenti di Newman o di un altro dei membri importanti della spedizione. Dopo il verificarsi dei primi problemi, i personaggi saranno contattati ed informati dell'accaduto e, se accettano di unirsi alla spedizione per aiutare a risolvere il mistero, potrebbero ricavarne un premio in denaro.

INVESTIGAZIONE

Quasi certamente, gli Investigatori vorranno documentarsi sulla storia, i miti e leggende della zona e sulle rovine esistenti.

Anche se il luogo in cui la spedizione ha il suo campo base è isolato dalla civiltà, i personaggi possono spostarsi con l'automobile (o con un

elicottero) fino alla più vicina città con una biblioteca degna di tale nome.

Il sito archeologico in cui opera la spedizione si trova circa 40 km ad est di La Realidad, una piccola cittadina che dista 200 km da Villahermosa e 160 km da Tuxtla, le due città più vicine. Alcune importanti biblioteche si trovano anche a Città del Messico (che dista poco più di 800 km da La Realidad), mentre Houston (Texas, U.S.A.) è distante oltre 1.600 km ed è raggiungibile per via aerea.

La spedizione ha anche organizzato un servizio di corriere attraverso il quale può ricevere attrezzature ed altro materiale direttamente al campo base, tramite l'ausilio di un elicottero. Sfruttando questa possibilità i personaggi possono farsi consegnare il materiale necessario per le ricerche (libri o fotocopie) senza spostarsi.

Esplorare il sito archeologico

Presumibilmente gli Investigatori vorranno esplorare il tempio e la zona circostante. Mentre lo fanno, devono rispettare le regole della spedizione, o sarà negato loro l'accesso alle zone di interesse archeologico. Principalmente, le regole vietano di sottrarre, danneggiare o spostare ciò che si trova all'interno del sito, dai grandi blocchi strutturali fino al più piccolo manufatto, senza l'esplicito permesso del direttore degli scavi. Il sito è considerato di straordinario interesse archeologico e sia i membri della spedizione che i rappresentanti del governo messicano sono decisi a non permetterne il danneggiamento (ovviamente, in circostanze normali, ma le cose potrebbero cambiare in caso di emergenza).

Ciò che gli Investigatori saranno in grado di scoprire dalle ricerche sul campo dipende principalmente dalle loro azioni e dalle decisioni del Custode. Questi deve utilizzare le

informazioni descritte nel seguito dell'avventura e decidere quali rivelare ai personaggi, a seconda dell'esito dell'esplorazione della piramide e della zona limitrofa.

Il Custode deve comunque stare attento nel non rivelare troppe informazioni in questa fase delle investigazioni. Uno dei trucchi che possono essere usati a tale scopo è quello di rendere chiaro ai personaggi che le ricerche archeologiche procedono in maniera lenta, metodica e meticolosa, richiedendo quindi molto tempo. Fedeli al loro metodo di scavo, gli studiosi e le autorità potrebbero limitare drasticamente le aree a cui gli Investigatori hanno libero accesso ed i documenti della spedizione che possono consultare.

Ricerche storiche

Se gli Investigatori effettuano delle ricerche storiche, scopriranno una grande mole di informazioni relative al Messico ed al suo interessante passato. Comunque, a parte le nozioni su miti e leggende menzionate di seguito, non ci sono informazioni storiche relative alla piramide od al sito archeologico al centro dell'avventura.

La lettera di Padre Bandeira

Nel 1608 Padre Bandeira scrisse una lettera ad uno dei suoi superiori, riferendo una storia che aveva sentito da un nativo. Questa lettera è riportata all'interno di una antologia accademica di missive e documenti risalenti al periodo della conquista spagnola del Nuovo Mondo, intitolata "Documenti del Nuovo Mondo, Volume I, 1964, a cura del Dr. Juan Perez" (Indizio ☒).

Il volume è fuori catalogo, ma in passato ne sono state ristampate quattro edizioni ed è possibile reperirne una copia presso qualsiasi biblioteca universitaria.

Inoltre, dato che l'autore è il padre della Dr.ssa Carolyn Perez, anche lei è in possesso di una copia. Con l'accadere degli eventi nel corso dell'avventura, è anzi probabile che alla studiosa ritorni in mente la lettera ed il suo contenuto.

Le parti rilevanti della missiva (tradotte in Inglese moderno) sono le seguenti:

Nel corso della mia discussione con uno dei nativi della zona, sono venuto a conoscenza di una storia equiparabile a quelle dei demoni e dei mostri che fanno parte del folklore europeo. Secondo il mio informatore, quando ai nativi apparve chiaro che avremmo ben presto conquistato i loro territori e sottomesso la loro civiltà, alcuni dei capi si riunirono e si addentrarono nella giungla, alla ricerca delle mostruose creature del male.

Secondo la storia, un giovane capo infine trovò questi esseri e si mise al loro servizio. Dopo un anno di schiavitù, sempre stando al racconto, le entità lo ricompensarono trasformandolo in una creatura mostruosa che poteva cibarsi del sangue dei vivi e creare altri esseri simili a lui dalle sue vittime innocenti. Il mio informatore continua dicendo che l'uomo, o ciò che era diventato, ritornò al suo popolo e guidò alcuni dei propri sudditi nella giungla, dove eressero un grottesco tempio dedicato ai demoni maligni. Dopo aver completato il lavoro, la storia dice che il mostruoso capo uccise quattro dei suoi guerrieri migliori e li riportò in vita sottoforma di creature malvagie simili a lui. I quattro guerrieri uccisero quindi tutti gli altri che avevano lavorato al tempio, riportandoli in vita come entità soprannaturali, tranne un indigeno che riuscì a fuggire.

L'unico sopravvissuto raccontò alla sua gente ciò che aveva visto, dicendo che quello che un tempo era stato il loro capo sarebbe ritornato un giorno per ricacciare gli invasori. Secondo il mio confidente, alcuni dei nostri hanno preso questa storia tanto sul serio da mandare alcuni gruppi di soldati in avanscoperta nella giungla. Gli esploratori non hanno trovato nulla, ma un gruppo non ha fatto ritorno, alimentando così la macabra leggenda.

I miei compagni sono poco propensi a credere a questa storia e dicono che queste popolazioni incivili raccontano una quantità di simili storie incredibili, molte delle quali assicurano la vendetta contro gli invasori per mano di qualche forza soprannaturale. Basandomi sulla mia esperienza personale, della quale sei ben informato, sono però preoccupato riguardo alla particolare leggenda che ho riportato sopra.

Devo aggiungere che il mio informatore è stato trovato morto qualche tempo dopo avermi narrato la storia, con la gola ed il petto orribilmente squarciati. Anche a causa di questo accadimento, sono propenso a credere

che ci sia un fondo di verità dietro alla leggenda, anche se forse si tratta soltanto di un gruppo di nativi ribelli che si nasconde e complotta contro i nostri sforzi per civilizzare il Nuovo Mondo.

Ti raccomando comunque di voler portare questo mio resoconto all'attenzione delle autorità ecclesiastiche, così che possa essere archiviato e che possa servire in caso di ulteriori casi di simile violenza.

Racconti popolari

Gli Investigatori possono decidere di parlare con alcuni dei nativi che vivono nei pressi del sito archeologico. Se i personaggi si comportano in modo amichevole e si dimostrano adeguatamente generosi e rispettosi, gli anziani del luogo saranno ben felici di narrare loro le leggende di cui sono a conoscenza. Il Custode è fortemente invitato ad utilizzare questi incontri per incoraggiare un po' di gioco di ruolo da parte dei giocatori.

Alcune delle persone più vecchie che vivono nei dintorni di La Realidad sono a conoscenza di leggende antichissime riguardanti le creature vampiro che si nascondono nella giungla. Secondo una di queste storie, di cui esistono innumerevoli varianti, moltissimo tempo fa (ma comunque dopo l'arrivo dei colonizzatori spagnoli) un gruppo di nativi venne condotto nella giungla da un gran sacerdote, che si diceva avesse stretto un patto terribile con creature soprannaturali. Come parte di questo accordo, pare che questi mostruosi esseri avessero insegnato al sacerdote come riportare in vita i cadaveri, trasformandoli in orribili morti viventi. In cambio di queste conoscenze, il sacerdote fu condannato a cibarsi esclusivamente del sangue dei viventi e la leggenda vuole che i primi di cui si nutrì furono proprio coloro che condusse con sé nella giungla.

Esistono diverse varianti della storia, secondo cui il gran sacerdote fece costruire dai propri sudditi morti viventi una grande piramide, in cui dormirà fino al giorno in cui le stelle non saranno allineate nella giusta maniera ed egli si risveglierà per reclamare nuovamente le sue terre.

La gran parte delle storie contiene delle esagerazioni sulle dimensioni della piramide, sui poteri del gran sacerdote e sul numero dei

suoi seguaci. Alcune leggende arrivano persino a narrare che il sacerdote venne trasformato in un vero e proprio "*Dio del sangue e della morte.*"

Il Custode è libero di fornire agli Investigatori i frammenti di leggenda che ritiene più opportuni, aggiungendo dettagli esplicitamente intesi a sviare le indagini, ingannare i personaggi e confonderne le idee, oltre ad incutergli la giusta dose di paura per il mistero che stanno affrontando.

Vampiri

Ci sono diverse leggende e storie sui vampiri o su creature simili, la maggior parte delle quali sono basate sulla mitologia occidentale (e quindi non sono troppo appropriate per questa avventura), ma altre menzionano specificamente i vampiri coinvolti in questa storia.

Una importante fonte di informazioni è "*Vampiri del Mondo*" della Dr.ssa Sandra Petoyle, una nota autrice ed antropologa. A dispetto del titolo, il libro è un lavoro accademico che esamina dal punto antropologico i vari miti vampirici nella storia dell'umanità (Indizio ❖):

Una leggenda messicana estremamente oscura si distacca dalle normali storie di vampiri. Mentre i vampiri tradizionali hanno bisogno di sangue umano per nutrirsi e sopravvivere, quelli della leggenda messicana differiscono sotto diversi aspetti. In primo luogo, essi possono muoversi ed agire liberamente durante il giorno. Oltre a ciò, acquistano la propria condizione vampirica stringendo un patto con una o più divinità malvagie. Inoltre, possono creare altri vampiri ma soltanto attraverso un rituale mistico e segreto, e non succhiando il sangue della vittima. Infine, questi vampiri non vengono scacciati dalle croci o da altri simboli religiosi e non sono in alcun modo suscettibili all'acqua santa.

[...]

La leggenda più completa che narra di queste particolari creature parla di un sacerdote che venne trasformato in vampiro. Si dice che egli trasformò poi i suoi seguaci in vampiri di minore potenza, con la speranza di vendicarsi contro i Conquistadores spagnoli.

EQUIPAGGIAMENTO

Al campo base è disponibile un buon assortimento di equipaggiamento che potrebbe rivelarsi utile agli Investigatori.

Mezzi di comunicazione

Il campo è equipaggiato con due sistemi principali per comunicare con l'esterno. Il primo è un ponte radio a lunga gittata che riesce a ricevere e trasmettere nel raggio di 160 km. La spedizione ha una dozzina di walkie-talkie e tutti i veicoli sono provvisti di radio.

Per rimanere in contatto con il resto del mondo, la spedizione ha a sua disposizione anche un collegamento satellitare, costruito dagli studenti della facoltà di Ingegneria dell'Università di Berkeley e perfettamente funzionante. Questo collegamento permette l'accesso alla comunicazione satellitare e ad Internet. La spedizione ha un televisore, un telefono ed un computer collegato al satellite. Dato l'alto costo del collegamento satellitare (la spedizione deve pagare il tempo effettivo di utilizzo), questo sistema viene utilizzato con parsimonia.

Armi

Visto il carattere scientifico e non militare della spedizione, non ci sono troppe armi a disposizione. E' comunque possibile reperirne alcune, oltre a degli oggetti che possono facilmente essere utilizzati come strumenti di offesa. Al campo ci sono sei machete (*Base 20%, Danno 1d8+1+BD, Punti Danno 1,5*), due fucili .30-06 (*Base 25%, Danno 2d6+4, Gittata 110 m, Colpi 1 ogni 2 round, Munizioni 5, Punti Danno 1,5*), sei asce (*base 20%, Danno 1d6+1+BD, Punti Danno 1,5*) ed una quantità di altri oggetti che possono essere utilizzati come rudimentali randelli (*Base 20%, Danno 1d6+BD, Punti Danno 1,5*) o grossi manganelli (*Base 20%, Danno 1d8+BD, Punti Danno 20*).

In caso di estrema necessità, gli Investigatori possono saccheggiare la cucina in cerca di armi improvvisate, tra cui coltelli (*Base 25%, Danno 1d4+BD, Punti Danno 9*) e mannaie (*Base 25%, Danno 1d6+BD, Punti Danno 12*).

Qualora fosse necessario, gli Investigatori possono anche ricorrere ad innumerevoli armi improvvisate (ad esempio, possono riempire

delle bottiglie vuote con il carburante del generatore).

Veicoli

La spedizione ha a disposizione due jeep a quattro ruote motrici ed un vecchio camion, un residuo dell'esercito, per il trasporto delle scorte, dei rifornimenti, dei lavoranti e dei reperti. Ogni veicolo è equipaggiato con una radio, una set completo di attrezzi e due taniche di carburante.



MAPPE

Mappa della zona degli scavi

Questa mappa mostra l'area in cui si svolge l'avventura. La zona è circondata dalla giungla e non presenta particolari punti di riferimento. L'unico modo per arrivarci è una vecchia strada fangosa, in condizioni davvero pessime. La giungla pullula di insetti, serpenti ed altri piccoli animali.

Il campo base

Il campo è la residenza temporanea degli Investigatori e dei PNG per tutta la durata dell'avventura. L'area attorno ad esso è stata ripulita e mostra i segni dell'attività dei membri della spedizione. Il continuo spostamento dal campo base alle rovine ed alla piramide ha provocato la creazione di un sentiero, che altro non è che una striscia di terra tra l'erba.

Ai limiti esterni dell'accampamento ci sono quattro latrine ed altrettante docce rudimentali. Le prime sono realizzate in legno ed all'interno delle fosse sono costantemente gettati prodotti chimici per prevenire la diffusione di malattie.

1. Edificio Principale: In questa baracca ci sono tre generatori portatili (due utilizzati costantemente, più uno di ricambio), una cucina completamente attrezzata con un grosso frigorifero ed un congelatore, ed un piccolo ufficio. Nella zona dell'ufficio sono posizionati il televisore, il telefono, la radio ed il computer a disposizione della spedizione. Le attrezzature per il collegamento satellitare sono posizionate sul tetto di questa costruzione.

2-5. Capanni: Queste costruzioni di 2x4 m sono di legno e sono state costruite in fretta e senza troppa accuratezza. Ognuna presenta diverse fessure, dalle quali entrano insetti e parassiti. La porta di ogni capanno può venire chiusa con un lucchetto, di qualità abbastanza scadente (FOR 11).

Ogni edificio ha due finestre, una per ogni lato lungo, ed è diviso internamente in due stanze. Nella sala principale ci sono due letti a castello, un tavolo con delle sedie ed altra mobilia basilare adatta a soddisfare le esigenze degli occupanti specifici. Nella seconda stanza, molto più piccola, c'è uno spogliatoio con un lavabo, in modo da consentire un minimo di privacy ai membri della spedizione per rinfrescarsi o cambiarsi.

Ogni capanno ha un sistema elettrico autonomo, collegato ad uno dei generatori nell'edificio principale (Zona 1), che permette di utilizzare luci ed altri piccoli apparecchi elettrici.



I capanni sono così suddivisi tra i membri della spedizione:

- **Capanno 2:** Dr. Randall Newman, Dr. Hector Gonzales, William Cordot e Karl West.

- **Capanno 3:** Dr. Carolyn Perez, Maria Lucendia e Janet Roberts.
- **Capanno 4:** Questa costruzione è a disposizione degli Investigatori.
- **Capanno 5:** Se ci sono più di quattro Investigatori, alcuni di loro dovranno dormire qui. Se invece il capanno è libero, sarà occupato da Cordot e West (vedi Capanno 2).

6. Tenda: Questa tenda è grande e moderna, con zanzariere che tengono lontani gli insetti. All'interno ci sono delle brande e degli armadietti per i lavoranti, altro mobilio e piccoli elettrodomestici a disposizione degli operai. Nella tenda vivono in tutto sette persone.



7. Tenda Comune: Una grande tenda adibita ad area comune, un posto dove rifugiarsi per sfuggire alle zanzare ed agli altri insetti.

La tenda è protetta da zanzariere ed all'interno ci sono due "lampade" contro gli insetti, diversi tavolini, sedie ed altro mobilio.

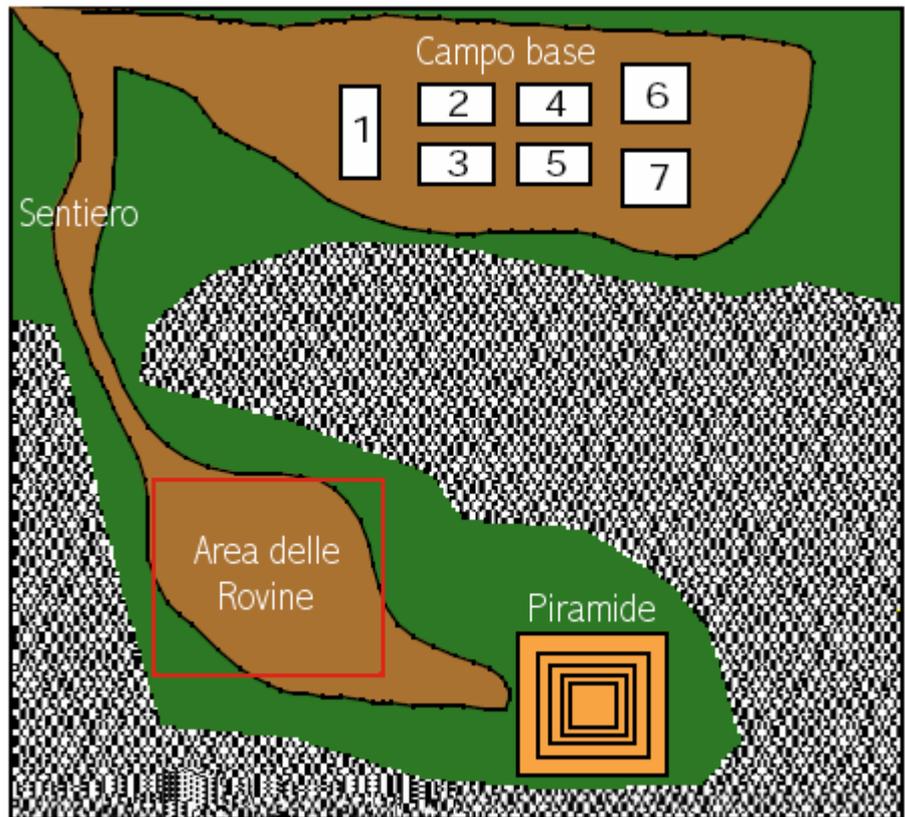
In questa zona vengono anche serviti i pasti e qui molti membri della spedizione trascorrono il proprio tempo libero.

Alla bisogna, la tenda viene usata anche come magazzino per la catalogazione dei reperti e sala riunioni.

Le rovine

In questa zona si trovano le rovine e gli altri reperti risalenti all'epoca della costruzione della piramide. Nell'area sono visibili i resti di rozze abitazioni e numerosi manufatti testimoniano l'antica presenza dell'uomo (vasi, recipienti, utensili e quant'altro).

Nella zona ci sono diverse strutture di forma insolita, che ricorda quella di un bizzarro forno. Questi “forni” erano utilizzati un tempo nel processo di creazione dei morti viventi e sono destinati a divenire uno dei più grossi rompicapo per i membri della spedizione. Si tratta infatti di strutture uniche e quasi ogni membro della missione ha una sua teoria al riguardo. Le ipotesi più diffuse sono quelle che li identificano come comuni forni per la cottura del pane oppure come elementi fondamentali legati alla cremazione rituale dei defunti o alla pratica dei sacrifici umani.

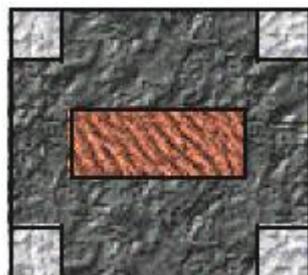


La piramide

Questa è la famigerata piramide, di dimensioni più piccole rispetto a quelle di una normale piramide Azteca, ma comunque di tutto rispetto. E' strutturata a gradoni e non con le pareti uniformi, come le classiche costruzioni egizie. L'esterno è interamente decorato con incisioni che raffigurano creature orribili ed eventi nefasti, così da risultare abbastanza inquietante e sgradevole da osservare. Di seguito viene descritto l'interno della costruzione.

La sommità

In cima alla piramide c'è una costruzione che consiste in quattro colonne di pietra che reggono un soffitto di pietra decorata. Al centro di questo edificio si trova un grosso sarcofago, anch'esso di pietra, sulla cui superficie sono scolpite grottesche figure che sembrano raffigurare delle mummie viventi che fanno letteralmente a brandelli degli uomini vestiti come Conquistadores spagnoli.



Il coperchio del sarcofago è molto pesante e per spostarlo occorrono almeno 40 punti di FOR, o l'ausilio di qualche marchingegno (come leve e fermi). Naturalmente, i membri della spedizione non permetteranno agli Investigatori di danneggiare il sarcofago e bocceranno qualsiasi piano che preveda l'apertura della tomba con l'aiuto di martelli, mazze o esplosivi!

All'interno del sepolcro si trova il corpo del Guardiano del Sangue, che all'inizio dell'avventura appare come una mummia rinsecchita. Una volta che il sarcofago viene aperto, il Dr. Newman fa rimuovere il coperchio ma sigilla l'apertura con un telo di plastica, per impedire all'aria di danneggiare il corpo. Una tavola di legno viene poi poggiata sul telo, per tenere lontani gli insetti ed altri parassiti.

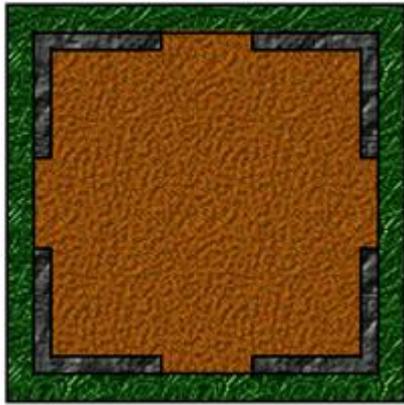
Piano terra

Il piano terra è scavato all'interno del gradone più grande della piramide, mentre tutti i gradoni superiori sono fatti di solida pietra.

A questa zona si accede attraverso quattro porte di ingresso, poste al centro di ogni lato dell'edificio.

L'interno dell'area è completamente vuoto, ma le pareti sono coperte di incisioni raffiguranti

scene macabre o figure raccapriccianti. Il pavimento di pietra è letteralmente ricoperto di terra e detriti, sotto cui si



nasconde - proprio nel centro della stanza - una lastra di pietra che chiude la botola che dà accesso ai sotterranei. Una volta scoperto il passaggio, occorre una FOR combinata di almeno 30 punti per sollevare la lastra di pietra, a meno che non si utilizzino degli attrezzi adatti allo scopo. L'unico modo per individuare la botola è quello di scavare sistematicamente all'interno della stanza, visto che i detriti che coprono il pavimento non lasciano intravedere nulla e non ci sono segni della presenza del passaggio.

L'intera camera interna ha un vago odore di "putrefazione e morte", cosa che faranno notare anche diversi lavoratori. Quando il Guardiano del Sangue si risveglia, scaverà per raggiungere la botola (se non lo ha già fatto la spedizione) e solleverà la lastra, per raggiungere i suoi seguaci e portare loro sangue fresco. Prima di allora, la creatura sarà molto cauta e farà di tutto per mantenere segreta la posizione del passaggio verso i sotterranei, fino al momento in cui non deciderà di agire e scatenare i propri seguaci contro i membri della spedizione.

I sotterranei

L'unico accesso ai sotterranei è quello attraverso la botola sopra descritta. Una ripida e stretta scalinata di pietra, i cui gradini sono scavati

direttamente nella parete, conduce a questo livello della piramide.

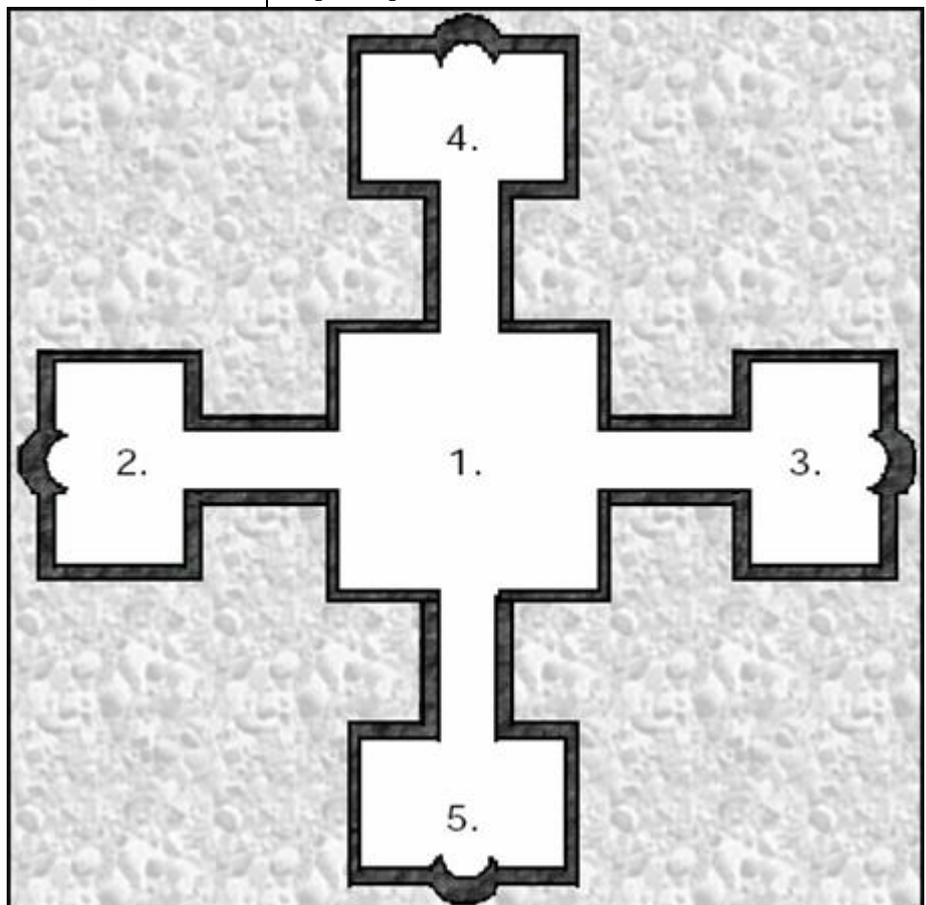
Le pareti sono interamente di pietra e sono decorate con immagini terribili e raccapriccianti, ed il fetore di morte e decomposizione in questa zona sono opprimenti.

1. Camera Principale: Questa sala è vuota, eccezion fatta per quattro archi di pietra - uno nel centro di ogni lato della camera - che conducono alle quattro camere minori.

2-5. Camere Minori: Queste sale sono ad un livello più basso rispetto a quella principale ed i corridoi che conducono ad esse sono quindi in pendenza.

In ogni camera si sono 6-8 Mummie Disseccate, che sono poggiate in posizione eretta all'interno di piccole nicchie scavate nelle pareti. Il loro aspetto è identico a quello di normali corpi mummificati.

Nelle sale ci sono anche dei recessi al cui interno si trovano Coloro che Camminano Dopo la Morte. Tutte le camere minori sono decorate con le stesse scene della sala principale.



L'AZIONE

Questa sezione descrive lo svolgersi degli eventi che accadono durante l'avventura. Il Custode deve utilizzare le informazioni riportate di seguito come guida per condurre l'avventura, ma è ovviamente libero di modificare il corso degli avvenimenti ove lo ritenga opportuno o necessario.

Il risveglio del Guardiano del Sangue

L'azione comincia quando il Guardiano del Sangue ritorna in "vita". Questo evento accade poco dopo che i membri della spedizione esplorano la piramide, anche se non scoperchiano il sarcofago posto sulla sua sommità.

Una volta che il Guardiano del Sangue è nuovamente libero di agire, inizia la sua caccia per accaparrarsi il prezioso liquido vitale. A meno che gli eventi non lo spingano ad agire prematuramente, la creatura attende comunque che gli studiosi aprano il sarcofago in cui riposa prima di mettersi in azione.

Una volta capito che gli Investigatori e gli altri membri della missione lo hanno scambiato per una mummia priva di vita, il Guardiano del Sangue non farà nulla per svelare la propria vera natura. Riconoscendo che alcuni membri e lavoranti della spedizione parlano in lingua spagnola, l'essere si convincerà erroneamente che sia finalmente giunto il momento di vendicarsi contro i Conquistadores invasori.

La prima notte dopo l'apertura del sarcofago, uno dei lavoranti verrà mandato a recuperare degli attrezzi dimenticati sulla cima della piramide. Il Guardiano del Sangue coglierà l'occasione per attaccare lo sfortunato operaio, succhiargli tutto il sangue e deporne il cadavere all'interno del sarcofago. Il Guardiano del Sangue assume quindi l'aspetto della vittima appena uccisa e torna al campo, per rendersi conto della situazione.

Dato che i responsabili della spedizione intendono tenere il sarcofago sigillato con la plastica e la tavola di legno fino a che uno speciale camion non arriverà sul posto per trasportare al sicuro la "mummia" al suo interno, è alquanto improbabile che qualcuno possa scoprire il corpo del malcapitato lavorante prima che il Guardiano del Sangue possa aver messo in atto il suo piano.

Persone scomparse

Una volta risvegliatosi, il Guardiano del Sangue inizia a mietere vittime per procurarsi il sangue necessario a nutrire i suoi servitori. L'essere agisce inizialmente con molta cautela, uccidendo soltanto una o due persone e facendo in modo che l'accaduto passi come un incidente. Ad esempio, se qualcuno si trova al lavoro sulla cima della piramide, potrebbe "accidentalmente" precipitare incontro alla morte.

La creatura intende appropriarsi dei corpi una volta che questi saranno stati sigillati all'interno di sacchi o rudimentali bare e saranno pronti per essere trasportati attraverso la giungla, verso la civiltà. Anche in questo caso, il Guardiano del Sangue utilizzerà la massima cura per far sembrare che i miseri resti siano stati predati da qualche animale selvaggio. L'essere utilizza il sangue delle vittime per riportare alla vita *Coloro che Camminano Dopo la Morte*.

Il Guardiano del Sangue tenterà anche di "convincere" uno dei membri della spedizione a diventare suo alleato. Questi dovrà agire in incognito ed informare la creatura di ciò che accade, aiutarla a procurarsi ciò che potrebbe servirle per il suo piano ed agire per suo conto qualora ciò si renda necessario. Spetta al Custode decidere quale sia la persona prescelta a tale fine e stabilire il tipo di aiuto che potrà dare al Guardiano del Sangue. La creatura offre al suo alleato il potere, la conoscenza o qualsiasi altra cosa questo desideri. L'antico essere è estremamente abile nell'arte della corruzione, dote che ha ereditato dalle entità che lo hanno trasformato in ciò che è ora, ed ha un particolare talento nell'individuare i giusti tasti da toccare per convincere anche le persone più reticenti.

Una volta che il Guardiano del Sangue ha riportato in vita *Coloro che Camminano Dopo la Morte*, diventerà più audace e sicuro del suo piano. Nel frattempo, le informazioni di cui è venuto in possesso lo convinceranno che la spedizione ha qualche strano mezzo "magico" di comunicazione e di trasporto. Naturalmente, uno dei suoi obiettivi primari sarà la distruzione di questi oggetti "incantati" al fine di isolare la spedizione. A questo punto la creatura, qualora lo ritenga necessario, potrebbe persino iniziare a far sparire le sue

vittime dal campo senza bisogno di simulare incidenti. Sarà comunque attento a non farsi scoprire e a non far ritrovare i cadaveri delle vittime, così da lasciare i membri della spedizione senza alcun indizio su ciò che sta accadendo e sulle forze all'opera.

Se gli Investigatori non hanno ancora scoperto il sotterraneo sotto la piramide, il Guardiano del Sangue farà di tutto per evitare che questo succeda. Se viceversa le camere inferiori sono già state esplorate, la creatura tenterà comunque di far credere ai membri della spedizione che le mummie sono in realtà dei normali cadaveri e nulla più, dato che Coloro che Camminano Dopo la Morte e le Mummie Disseccate hanno esattamente l'aspetto di normali mummie, anche dopo essere state riportate in vita, e possono quindi trarre in inganno gli studiosi. Ciò permetterà probabilmente al Guardiano del Sangue di mantenere segreto il suo complotto abbastanza a lungo da consentirgli di risvegliare tutta la sua armata.

Durante questo periodo, gli Investigatori potranno ovviamente elaborare le proprie ipotesi per la risoluzione del mistero. Il Guardiano del Sangue è molto intelligente ed astuto e, anche grazie ai suoi poteri speciali (descritti nel seguito dell'avventura), è molto difficile da scoprire ed ancor più da catturare.

Il Custode deve valutare le azioni degli Investigatori e svelare di conseguenza eventuali informazioni di cui vengono in possesso. E' comunque caldamente consigliato che i personaggi non scoprano troppo velocemente la trama, per evitare una conclusione prematura dell'avventura. Ovviamente, se gli Investigatori sono estremamente scaltri ed abili nelle indagini, non devono venire arbitrariamente ostacolati nelle loro ricerche ed azioni dal Custode.

L'Esercito dei Morti

Una volta che il Guardiano del Sangue ha riportato in vita Coloro che Camminano Dopo la Morte, sarà finalmente pronto per rianimare il suo esercito di Mummie Disseccate. Far ciò comporta ovviamente lo spargimento di una notevole quantità di sangue, che può essere ottenuto soltanto in luoghi abitati. Sia il Guardiano del Sangue che i suoi alleati si sposteranno quindi alternativamente dal

campo della spedizione fino a La Realidad (la cui posizione viene rivelata dall'alleato umano del Guardiano del Sangue), ma avendo l'accortezza di non lasciare mai sguarnita la piramide. Una volta nella cittadina, sarà facile per i mostri trovare le vittime tra gli emarginati e coloro la cui scomparsa non sarà notata da nessuno. Qualora sia necessario agire in fretta, un vasto contingente di Coloro che Camminano Dopo la Morte, con alla testa lo stesso Guardiano del Sangue, potrà essere condotto in città - magari con il camion della spedizione - dall'alleato della creatura.

Una volta che il Guardiano del Sangue avrà riportato in vita un congruo numero di Mummie Disseccate (almeno quelle che servono per mettere in inferiorità numerica i membri della spedizione, Investigatori compresi), egli tenterà di isolare completamente il campo, distruggendo i mezzi di comunicazione ed i veicoli della spedizione. Fatto ciò, sarà giunto il momento di guidare la sua orda contro i profanatori, e il terribile Esercito dei Morti si farà strada attraverso la piramide per attaccare i membri della spedizione.



A questo punto (o forse prima, se gli Investigatori sono stati abili nelle indagini), i

personaggi capiranno che non c'è altro da fare se non combattere per scongiurare il terribile pericolo che minaccia le loro vite. Alcuni dei membri della spedizione si offriranno di unirsi ai personaggi nella battaglia ed ovviamente il traditore sarà tra questi, col solo intento di guidarli tra le braccia dei nemici o di condurli in trappola.

Se gli Investigatori sono ben armati, abili o molto fortunati, avranno sicuramente la possibilità di sconfiggere l'Esercito dei Morti. In parte, i personaggi sono aiutati dal fatto che il Guardiano del Sangue ed i suoi seguaci tentano di catturare vivi il maggior numero di nemici possibile, per trasformarli poi in Mummie Disseccate. Una volta che il Guardiano del Sangue è sicuro di aver ottenuto il controllo dell'intera zona, farà preparare i forni necessari al compimento del rituale ed inizierà ad officiare la cerimonia di trasformazione dei prigionieri.

Sconfiggere il male

E' indubbio che gli Investigatori cercheranno con tutte le proprie forze di fermare il Guardiano del Sangue ed i suoi seguaci. Il loro nemico è scaltro, senza scrupoli e guidato da un fanatismo incrollabile. Per tutti questi motivi, rappresenta quindi un avversario davvero difficile da sconfiggere, che farà del suo meglio per tagliare ogni via di fuga al gruppo ed utilizzerà al meglio le risorse a propria disposizione.

Per sconfiggere il Guardiano del Sangue, gli Investigatori devono distruggere sia lui che il suo esercito. Il Custode ha il compito di rendere la battaglia ardua, ma non impossibile da vincere.

CONCLUSIONE

L'avventura termina con la sconfitta delle forze del male o con quella degli Investigatori.

Se i personaggi hanno la meglio, guadagnano 1d10 Punti Sanità come ricompensa per i propri sforzi, oltre ovviamente alla gratitudine eterna degli altri membri della spedizione sopravvissuti all'attacco, i quali possono essere usati come contatti nelle future avventure.

Se gli Investigatori vengono sconfitti ma riescono a fuggire dalla zona degli scavi, ognuno di loro perde 1d4 Punti Sanità per il suo fallimento, che ha permesso al male di crescere e prosperare. In questa malaugurata eventualità, il Guardiano del Sangue potrà continuare con i suoi propositi di vendetta e creerà molti altri di Coloro che Camminano Dopo la Morte, i quali a loro volta creeranno altre Mummie Disseccate.

Alla fine di questo processo, l'Esercito dei Morti costituirà una grave minaccia per gli insediamenti umani nella zona ed il male continuerà ad espandersi finché non verrà definitivamente sconfitto da un altro gruppo di indagatori dell'occulto, magari con il supporto dell'esercito messicano se le cose si sono spinte troppo oltre.



PERSONAGGI NON GIOCANTI

Dr. Randall Newman, Responsabile della Spedizione

FOR: 11 DES: 13 INT: 18
COS: 10 FAS: 10 MAN: 11
TAG: 12 SAN: 55 EDU: 18

Bonus al Danno: Nessuno

PF: 11 □□□ □□□ □□□ □□

Abilità principali:

Antropologia 46%, Archeologia 78%,
Astronomia 15%, Biblioteconomia 65%,
Geologia 15%, Individuare 45%, Inglese 95%,
Latino 45%, Occulto 15%, Reputazione 65%,
Scalare 50%, Spagnolo 55%, Storia 65%,
Tedesco 25%

Armi:

✂ .22 Semiautomatica (35%), Danno 1d6,
Gittata 10 m, Colpi 3, Munizioni 6, Punti
Danno 6, Malfunzionamento 00

Descrizione:

Il Dr. Newman ha 46 anni, occhi e capelli marroni, corporatura media ed un aspetto insignificante. Solitamente indossa un paio di jeans ed una maglia a collo alto. Newman si è laureato a Yale ed attualmente insegna all'Università di Berkeley. Compie spedizioni archeologiche da molti anni ed è alquanto stimato dai colleghi. Newman è un tipo coraggioso ed in qualche occasione si è trovato in brutte situazioni. Una volta, durante una campagna di scavi, la sua spedizione venne derubata, mentre in un'altra circostanza il suo gruppo venne attaccato e un paio di suoi colleghi rimasero seriamente feriti. Dopo quell'incidente, ha deciso di comperare una pistola di piccolo calibro, che però usa raramente poiché non è un buon tiratore. Date le sue esperienze passate, non si lascia prendere dal panico nemmeno nelle situazioni più disperate. Non ha mai avuto a che fare con il soprannaturale e perciò è estremamente scettico al riguardo. Quando l'avventura entra nel vivo, sarà il primo ad aiutare gli Investigatori, anche se inizialmente occorreranno molti sforzi (e magari qualche prova) per convincerlo della vera natura delle forze all'opera.

Dr.ssa Carolyn Perez, Archeologa

FOR: 12 DES: 9 INT: 17
COS: 12 FAS: 10 MAN: 13
TAG: 15 SAN: 65 EDU: 19

Bonus al Danno: +1d4

PF: 14 □□□ □□□ □□□ □□□ □□

Abilità principali:

Antropologia 22%, Archeologia 85%,
Biblioteconomia 56%, Contabilità 21%,
Francese 25%, Geologia 25%, Individuare
55%, Inglese 65%, Latino 25%, Navigare 45%,
Nuotare 42%, Spagnolo 95%, Storia 35%

Armi:

Nessuna

Descrizione:

La Dr.ssa Perez ha 42 anni, una struttura fisica robusta, occhi marroni e capelli neri striati di grigio. Indossa solitamente pantaloni da lavoro e pratici maglioni. La Perez si è laureata a Cornell ed insegna all'Università del Messico. Da anni è impegnata in numerose campagne di scavo in Messico ed in tutta l'America Centrale, cosa che le ha fruttato una buona reputazione come archeologa. Si ritiene la vera guida della spedizione e spesso è in disaccordo con Newman, ma dato che è l'Università di Berkeley a finanziare la campagna di scavi, cerca di non mettersi troppo contro di lui. La Perez è abbastanza religiosa, ma non crede nel soprannaturale. All'inizio degli strani eventi dell'avventura non sa cosa pensare di ciò che sta accadendo ed anche quando le cose cominciano a mostrarsi in tutta la loro stranezza, farà affidamento sulla propria fede per contrastare il male risvegliato e si metterà al fianco degli Investigatori nella lotta contro il nemico comune.



Dr. Hector Gonzales, Antropologo

FOR: 13 DES: 14 INT: 14

COS: 14 FAS: 10 MAN: 10

TAG: 15 SAN: 50 EDU: 18

Bonus al Danno: +1d4

PF: 15

Abilità principali:

Antropologia 78%, Archeologia 15%,
Biblioteconomia 58%, Biologia 20%,
Individuare 37%, Inglese 45%, Navigare 20%,
Occulto 35%, Psicologia 25%, Scalare 57%,
Seguire Tracce 15%, Spagnolo 95%, Storia
55%, Storia Naturale 35%

Armi:

Nessuna

Descrizione:

Il Dr. Gonzales ha 31 anni, i capelli neri e gli occhi azzurri. E' chiaramente in buona forma fisica e di stazza imponente. Durante il soggiorno al campo archeologico, indossa solitamente dei jeans ad una t-shirt. Gonzales si è laureato all'Università del Messico ed attualmente è supplente presso l'Università di Berkeley. Finora ha partecipato solamente ad un paio di campagne di scavo, ma è comunque conosciuto nel mondo accademico per i suoi scritti alquanto polemici in materia di antropologia. In alcuni dei suoi lavori ha trattato diffusamente argomenti relativi al mondo dell'occulto e, se non fosse per le sue accurate ricerche e per il suo stile serio e logico, faticerebbe molto ad essere preso sul serio. Dopo aver condotto numerose ricerche su argomenti legati all'occulto, Gonzales prende le questioni soprannaturali abbastanza seriamente. Non appena cominciano i guai, egli si rende immediatamente disponibile ad aiutare gli Investigatori e fornisce loro diverse informazioni utili alle indagini. Gonzales lavora assieme a Newman e tende ad allinearsi alla sua opinione nella maggior parte dei casi.

William Cordo, Studente

FOR: 11 DES: 12 INT: 13

COS: 10 FAS: 12 MAN: 14

TAG: 18 SAN: 70 EDU: 15

Bonus al Danno: +1d4

PF: 14

Abilità principali:

Archeologia 24%, Biblioteconomia 36%,
Individuare 75%, Inglese 25%, Riparazioni

Elettriche 26%, Spagnolo 75%, Storia 34%,
Storia Naturale 21%, Usare Fucili 42%

Armi:

✂ Pugnale (35%), Danno 1d4+BD, Attacchi
1, Punti Danno 9

Descrizione:

Cordo ha 32 anni, capelli castani, occhi marroni ed è un vero gigante, ma privo del braccio sinistro. Indossa vestiti in stile militare e porta sempre alla cintura il suo vecchio pugnale da combattimento. Cordo ha fatto parte dell'esercito messicano ed ha perso il braccio sinistro durante un'esercitazione, a causa di un incidente nel quale ha salvato però la vita ad altri sei commilitoni. Dopo la disgrazia si è iscritto all'Università del Messico (anche per l'interessamento del padre di uno dei soldati a cui aveva salvato la vita, che era uno dei pezzi grossi dell'Università) e sta laureandosi in Archeologia, grazie soprattutto al duro lavoro manuale svolto nel corso delle campagne di scavo. Cordo ha nervi d'acciaio ed una discreta esperienza nelle situazioni di combattimento, due doti che lo rendono un alleato ideale per gli Investigatori.

Maria Lucendia, Studentessa

FOR: 13 DES: 12 INT: 15

COS: 14 FAS: 14 MAN: 10

TAG: 15 SAN: 50 EDU: 15

Bonus al Danno: +1d4

PF: 15

Abilità principali:

Antropologia 27%, Biblioteconomia 41%,
Inglese 26%, Nascondersi 26%, Occulto 15%,
Pronto Soccorso 45%, Scalare 47%, Spagnolo
80%, Storia 31%

Armi:

✂ 9mm Automatica (45%), Danno 1d10,
Gittata 15m, Colpi 2, Munizioni 6, Punti
Danno 8, Malfunzionamento 99

Descrizione:

Lucendia ha 26 anni, i capelli biondi e gli occhi marroni. E' in gran forma e molto attraente. Veste solitamente con jeans e t-shirt. Attualmente segue il corso di Gonzales all'Università di Berkeley ed è molto interessata alle correlazioni tra archeologia ed occulto, ragione per la quale ha scelto di seguire gli insegnamenti di Gonzales. Qualche anno fa, Lucendia ed una sua amica vennero aggredite e, anche se lei riuscì a scappare e ad

avvertire la polizia, non fece in tempo a salvare la vita dell'amica. Quell'esperienza le ha lasciato un profondo senso di colpa ed una sorda rabbia, e le ha insegnato a portare sempre con sé una pistola. Lucendia è disposta a cooperare come meglio può con gli Investigatori.

Karl West, Fotografo del "National Geographic"

FOR: 13 DES: 15 INT: 12
COS: 11 FAS: 12 MAN: 10
TAG: 15 SAN: 50 EDU: 16

Bonus al Danno: +1d4

PF: 13

Abilità principali:

Archeologia 5%, Contabilità 15%, Contrattare 25%, Fotografia 76%, Inglese 80%, Legge 13%, Nascondersi 25%, Parlantina 45%, Persuadere 34%, Riparazioni Elettriche 15%, Riparazione Meccaniche 35%, Saltare 36%, Scalare 56%, Spagnolo 24%

Armi:

Nessuna

Descrizione:

West ha 41 anni, gli occhi azzurri ed i capelli rossi che vanno ingrigendosi. Indossa un paio di jeans, una maglietta ed un comodo giubbotto con molte tasche, piene di macchine fotografiche, rullini, obiettivi ed altro materiale fotografico. Per anni ha lavorato come fotografo freelance ed attualmente è sotto contratto con il "National Geographic". Nel suo lavoro è molto bravo e dotato, sempre in cerca delle foto più sensazionali. Nel corso degli anni, West ha visitato molti luoghi pericolosi (è stato persino in diverse zone di guerra) ed è abituato a correre dei rischi, perciò non si cura del pericolo quando deve immortalare qualcosa con la sua macchina fotografica.

Janet Roberts, Scrittrice del "National Geographic"

FOR: 13 DES: 14 INT: 13
COS: 12 FAS: 15 MAN: 12
TAG: 9 SAN: 60 EDU: 14

Bonus al Danno: Nessuno

PF: 11

Abilità principali:

Ascoltare 49%, Biblioteconomia 47%, Contrattare 25%, Inglese 70%, Nascondersi 14%, Parlantina 26%, psicologia 24%, Scalare 46%, Storia 34%

Armi:

Nessuna

Descrizione:

La Roberts ha 36 anni, i capelli castani, gli occhi marroni ed una corporatura abbastanza minuta, anche se è in buona forma fisica. Solitamente indossa dei jeans o altro abbigliamento pratico e comodo. Per anni ha lavorato come scrittrice e da sempre preferisce operare sul campo piuttosto che dietro ad una scrivania, in un ufficio con l'aria condizionata. Il suo metodo ha avuto un ottimo successo e grazie ad esso la Roberts ha conseguito importanti risultati professionali, anche se talvolta è finita nel bel mezzo di situazioni piuttosto pericolose. Data la sua esperienza in materia, è dotata di una buona dose di coraggio e, pur essendo più cauta rispetto a West, è ben disposta a rischiare per scoprire la verità su vicende di cui poter scrivere per ottenere l'ennesimo successo editoriale.

I lavoranti

Ci sono sette operai che espletano i lavori manuali e di scavo della spedizione. Si tratta di messicani che hanno alle spalle anni di esperienza come lavoranti per conto di molte altre spedizioni scientifiche e sanno perfettamente come svolgere il proprio lavoro. Gli operai sono onesti, piuttosto coraggiosi e fedeli agli impegni presi con il responsabile degli scavi. Comunque, se vengono a conoscenza delle creature che si nascondono all'interno della piramide, fuggiranno alla prima occasione, senza però tralasciare di avvisare gli altri membri della spedizione sui pericoli che li attendono. Se i lavoranti non hanno vie di fuga, o se i personaggi riescono a convincerli in qualche modo a restare uniti e combattere al loro fianco, allora gli uomini lotteranno disperatamente con tutte le proprie forze.

Caratteristiche dei lavoranti:

	Tiro	Media	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7
FOR	3d6	10-11	11	12	8	13	11	12	11
COS	3d6	10-11	9	12	9	9	16	12	16
TAG	2d6+6	13	15	10	10	13	14	12	12
INT	3d6	10-11	14	8	13	11	12	11	12
MAN	3d6	10-11	11	11	6	8	9	9	18
DES	3d6	10-11	6	9	12	9	17	9	17
PF		12	12	13	10	11	15	12	14
BD		0	+1d4	0	0	0	+1d4	+1d4	0

Movimento: 8

Armi:

✂ Pugno (50%), Danno 1d3+BD, Attacchi 1

✂ Attrezzo o arma improvvisata (25%), Danno 1d8+BD, Attacchi 1, Punti Danno 20



CREATURE

Mummie Disseccate

Queste creature sono una rara specie di morti viventi, sotto molti aspetti simili agli zombi ed alle mummie, ma fisicamente più deboli.

Le Mummie Disseccate hanno l'aspetto di corpi umani disseccati e mummificati, con la pelle ed i muscoli che si sono disidratati ed appiattiti contro le ossa. Gli occhi sono profondamente incassati nelle orbite ed un debole bagliore verdastro brilla malignamente nelle oscure cavità oculari.

Dato il loro stato estremamente fragile, le Mummie Disseccate si muovono più lentamente degli uomini e sono molto impacciate. Viste le condizioni del cervello e del sistema nervoso, anche la loro intelligenza è di molto inferiore a quella umana. Comunque, grazie alla natura soprannaturale, hanno una forza paragonabile a quella dei vivi, una certa capacità di ragionamento e l'abilità di muoversi autonomamente.

Queste creature vengono create seguendo un procedimento antico e complesso. La vittima viene uccisa e le viene tolto tutto il sangue dal corpo, quindi il cadavere è posto all'interno di uno dei forni di pietra ed essiccato nell'arco di una settimana. Durante questo processo, il corpo viene immerso ogni giorno nel sangue che gli è stato tolto mentre l'officiante recita il rituale Creare Mummia Disseccata. Una volta che il processo è completato, la mummia esce dal forno ed ubbidisce ciecamente agli ordini del suo creatore.

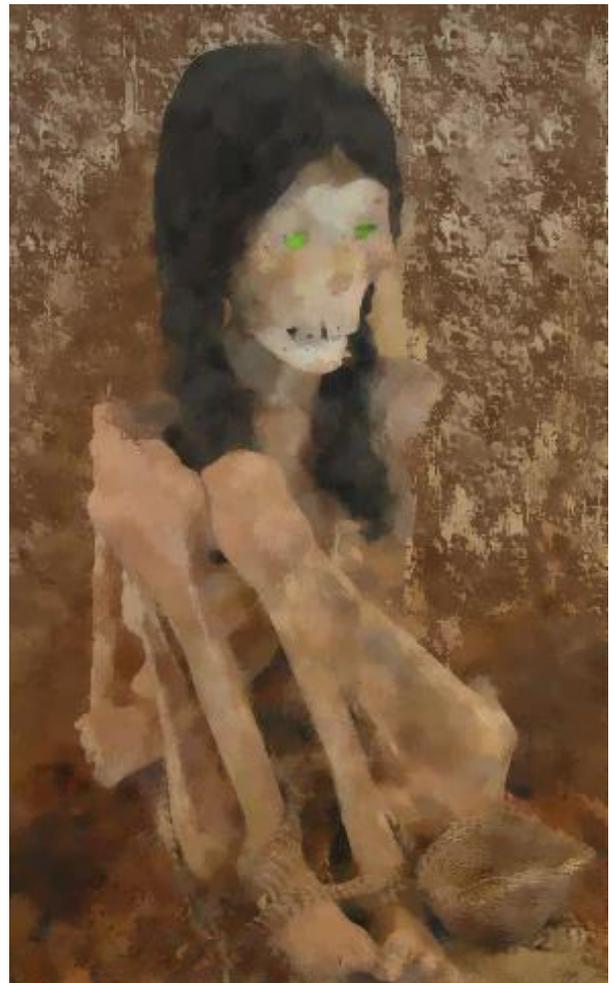
Le Mummie Disseccate hanno un certo grado di intelligenza e si comportano di conseguenza. Ricordano alcuni vaghi frammenti della loro vita precedente, ma non mantengono nessuna conoscenza né abilità che avevano in vita. La loro unica ragione di esistenza è l'obbedienza al proprio padrone e creatore.

Le Mummie Disseccate combattono colpendo il nemico con le loro mani ossute, taglienti come artigli e sebbene possano utilizzare delle armi, generalmente sono disarmate. Non hanno armatura naturale ma la loro condizione di morti viventi le rende molto difficili da distruggere. Queste creature subiscono solamente metà danno da tutte le armi convenzionali e soltanto un punto di danno da quelle che impalano. Ovviamente, sono anche immuni da tutti gli attacchi che

danneggiano solamente le creature viventi, come ad esempio i veleni.

Dato che le Mummie Disseccate non sono vive nel vero senso della parola, non guariscono naturalmente le ferite subite. Se vengono danneggiate in combattimento, l'unico modo che hanno per curarsi è quello di consumare del sangue. Per ogni mezzo litro di sangue che consuma, una Mummia Disseccata rigenera 1 PF. Una persona di taglia media (intorno ai 70 kg di peso) ha circa cinque litri di sangue. Dato che queste Mummie hanno dei normali denti umani, generalmente devono il sangue subito dopo aver ucciso la vittima.

Ogni settimana una Mummia Disseccata deve bere almeno un litro di sangue umano per poter rimanere attiva. Se non riesce a consumare questa quantità di fluido vitale, entra in uno stato di animazione sospesa finché non viene nutrita con almeno un litro di sangue fresco. Queste creature possono rimanere inattive anche per centinaia di anni.



Caratteristiche per le Mummie Disseccate:

	Tiro	Media	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9
FOR	3d6	10-11	11	9	13	12	15	16	10	14	9
COS	3d6	10-11	13	10	15	12	9	8	13	15	11
TAG	2d6+6	13	12	10	13	11	10	15	11	13	13
INT	2d6	7	6	10	9	5	6	7	6	5	5
MAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
DES	2d6	7	8	7	6	8	6	10	7	8	3
PF		12	13	10	14	12	10	13	12	14	12
BD		0	0	0	+1d4	0	+1d4	+1d4	0	+1d4	0

Movimento: 6

Armi:

✂ Artiglio (25%), Danno 1d4+BD, Attacchi 1

Armatura:

Nessuna, ma subiscono solamente metà danno da tutte le armi convenzionali e soltanto un punto di danno da quelle che impalano

Punti Sanità:

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

Coloro che Camminano Dopo la Morte

Queste creature sono una rara specie di morti viventi, sotto molti aspetti simili alle mummie ed ai vampiri, ma fisicamente più deboli.

Coloro che Camminano Dopo la Morte hanno l'aspetto di corpi umani disseccati e mummificati, con la pelle ed i muscoli che si sono disidratati ed appiattiti contro le ossa. Gli occhi sono profondamente incassati nelle orbite ed un debole bagliore verdastro brilla malignamente nelle oscure cavità oculari. Sono simili alle Mummie Disseccate, ma con dita allungate simili ad artigli e denti aguzzi ed affilati.

Dato il processo di essiccamento che hanno subito e la loro condizione di morti viventi, Coloro che Camminano Dopo la Morte si muovono più lentamente degli uomini e sono molto più impacciati. Grazie alle energie soprannaturali coinvolte nel loro processo di creazione, queste creature mantengono però l'intelligenza che avevano in vita.

Coloro che Camminano Dopo la Morte vengono creati secondo un rituale antico e complesso. Un volontario, consapevole della sorte che lo aspetta, decide di sottoporsi agli effetti del rituale Creare Coloro che Camminano Dopo la Morte. Una volta lanciato l'incantesimo, il prescelto va incontro ad una lenta morte per dissanguamento, quindi il cadavere viene posto all'interno di uno speciale forno di pietra appositamente

preparato allo scopo e lasciato essiccare per una settimana, al termine della quale la creatura si risveglia. Durante questo processo, il corpo viene immerso ogni giorno nel sangue che gli è stato tolto mentre l'officiante recita il rituale Creare Coloro che Camminano Dopo la Morte. Il rito conferisce inoltre al nuovo morto vivente la conoscenza automatica del rituale Creare Mummia Disseccata.

Coloro che Camminano Dopo la Morte hanno un'intelligenza pari a quella dei viventi e la utilizzano di conseguenza. Inoltre mantengono tutti i ricordi e le abilità che avevano nella loro esistenza precedente.

Queste creature combattono colpendo il nemico con le loro mani ossute, taglienti come artigli e sebbene possano utilizzare delle armi, generalmente sono disarmate. Non hanno armatura naturale ma la loro condizione di morti viventi le rende molto difficili da distruggere. Infatti subiscono solamente metà danno da tutte le armi convenzionali e soltanto un punto di danno da quelle che impalano. Ovviamente, sono anche immuni da tutti gli attacchi che danneggiano solamente le creature viventi, come ad esempio i veleni.

Essendo morti, Coloro che Camminano Dopo la Morte non guariscono naturalmente ma possono succhiare il sangue delle loro vittime a tale scopo. Per mordere un nemico, queste creature devono prima afferrarlo con entrambe le mani e quindi morderlo. Se il morso ha successo, infligge 1d3 punti di danno

al bersaglio ed il mostro può iniziare a suggerne il sangue. Questo risucchio infligge ad ogni round un punto di danno alla vittima e fa rigenerare 1 PF all'attaccante. Queste creature possono anche "immagazzinare" fino ad un massimo di "punti sangue" pari alla metà del proprio MAN ed utilizzarli per guarirsi alla bisogna. Naturalmente questi "punti sangue" devono essere succhiati dalle vittime.

I mostri descritti in questa avventura sono stati creati da antichi soldati aztechi e quindi

mantengono intatte le proprie abilità di combattimento.

Ogni settimana queste creature devono bere almeno un litro di sangue umano per poter rimanere attive. Se non riescono a consumare questa quantità di fluido vitale, entrano in uno stato di animazione sospesa finchè non vengono nutrite con almeno un litro di sangue fresco. Coloro che Camminano Dopo la Morte possono rimanere inattivi anche per centinaia di anni.

Caratteristiche per Coloro che Camminano Dopo la Morte:

	Tiro	Media	#1	#2	#3	#4
FOR	3d6x1,5	15-17	17	12	20	18
COS	3d6x1,5	15-17	17	20	21	21
TAG	2d6+6	13	14	13	17	13
INT	3d6	10-11	10	10	15	12
MAN	3d6	10-11	10	7	10	13
DES	2d6	7	6	8	11	10
PF		14-15	16	17	19	17
BD		+1d4	+1d4	+1d4	+1d4	+1d4

Movimento: 6

Armi:

✂ Artiglio (50%), Danno 1d6+BD, Attacchi 1

✂ Morso (30%), Danno 1d3 + Speciale, Attacchi 1

✂ Randello (60%), Danno 1d8+BD, Attacchi 1, Punti Danno 20

Armatura:

Nessuna, ma subiscono solamente metà danno da tutte le armi convenzionali e soltanto un punto di danno da quelle che impalano

Abilità principali:

Identiche a quelle in vita. Per le creature in questa avventura: Ascoltare 35%, Lancia 60%, Nascondersi 25%, Randello 60%, Sgattaiolare 25%, Spada 65%

Incantesimi conosciuti:

Creare Mummia Disseccata

Punti Sanità:

Vedere uno di Coloro che Camminano Dopo la Morte causa la perdita di 1/1d8 Punti Sanità

Guardiano del Sangue

I Guardiani del Sangue sono una rare specie di morti viventi, sotto molti aspetti simili ai vampiri della tradizione europea, eppure differenti in molti punti. Queste creature hanno l'aspetto di uomini dalla carnagione molto pallida ed inquietantemente disseccata, con le mani che terminano in artigli ed i canini allungati. I loro occhi sono molto infossati nel volto e luccicano debolmente nell'oscurità.

I Guardiani del Sangue vengono creati senza un preciso rituale e normalmente sono originati da uomini pieni d'odio o completamente malvagi, durante una qualche

cerimonia orrida e blasfema in cui intervengono terrificanti entità soprannaturali.

Queste creature hanno un'intelligenza elevata e la utilizzano nel migliore dei modi. Conservano infatti sia la capacità di ragionamento che i ricordi e le abilità di quando erano in vita. I mostri combattono utilizzando gli artigli affilati ed i canini acuminati, ma in caso di necessità possono utilizzare anche delle armi. Non hanno armatura naturale ma la loro condizione di morti viventi li rende molto difficili da distruggere. Infatti subiscono solamente metà danno da tutte le armi convenzionali e soltanto

un punto di danno da quelle che impalano. Ovviamente, sono anche immuni da tutti gli attacchi che danneggiano solamente le creature viventi, come ad esempio i veleni.

Essendo morti, i Guardiani del Sangue non guariscono naturalmente ma possono succhiare il sangue delle loro vittime a tale scopo. Per mordere un nemico, queste creature devono prima afferrarlo con entrambe le mani e quindi morderlo. Se il morso ha successo, infligge 1d3 punti di danno al bersaglio ed il mostro può iniziare a suggerne il sangue. Questo risucchio infligge ad ogni round un punto di danno alla vittima e fa rigenerare lo stesso numero di PF all'attaccante. Queste creature possono anche "immagazzinare" fino ad un massimo di "punti sangue" pari al proprio punteggio di MAN ed utilizzarli per guarirsi alla bisogna. Naturalmente questi "punti sangue" devono essere succhiati dalle vittime. Un Guardiano può anche utilizzare questi "punti sangue" per risvegliare Coloro che Camminano Dopo la Morte e le Mummie Disseccate dal loro stato di animazione sospesa. Occorre un singolo "punto sangue" per risvegliare una di queste creature, in modo da permetterle di consumare il litro di sangue di cui ha bisogno per tornare pienamente attiva.

Un Guardiano del Sangue può assumere l'aspetto di qualsiasi creatura che uccide, a patto che ne consumi tutto il sangue. Al termine del processo, il Guardiano assume l'esatto aspetto della vittima e a tal fine può ridurre o incrementare la propria TAG fino a 4 punti. Il mostro viene anche a conoscenza di alcuni ricordi della vittima, in modo tale da poterne impersonare credibilmente il ruolo ed utilizzarne il linguaggio (con una percentuale del 50%). Il Guardiano non apprende però nessuna delle abilità della vittima. Il Custode deve lanciare 5d10 per ottenere la percentuale del Guardiano di riuscire con successo nella sua trasformazione, eventualmente applicando i modificatori che ritiene adatti alla situazione. Ad esempio, un Guardiano ha poche difficoltà a farsi passare per un uomo qualunque, ma ben più difficile è riuscire a sembrare una persona specifica in presenza dei suoi amici o familiari. Un Guardiano può mantenere l'aspetto della vittima per un massimo di una settimana, anche se non deve necessariamente

utilizzare il mascheramento per tutto il tempo e può cambiare a volontà il suo aspetto. Il Guardiano può avere anche più di una forma in cui trasformarsi, fino ad un massimo di camuffamenti pari al suo punteggio di MAN.

Ogni settimana queste creature devono bere almeno un litro di sangue umano per poter rimanere attive. Se non riescono a consumare questa quantità di fluido vitale, entrano in uno stato di animazione sospesa finchè non vengono nutrite con almeno un litro di sangue fresco. In alternativa, possono spendere un Punto Magia per ogni minuto aggiuntivo in cui desiderano rimanere attivi. In questo modo, possono effettuare un disperato tentativo di ottenere il sangue che gli occorre oppure afferrare una vittima ignara anche dopo avere trascorso un periodo in animazione sospesa. I Guardiani del Sangue possono rimanere inattivi anche per centinaia di anni ma, mentre si trovano in questa sorta di animazione sospesa, rimangono vagamente al corrente di ciò che succede attorno a loro e percepiscono la presenza di creature viventi che si avvicinano a meno di 10 m di distanza.

Il Guardiano del Sangue protagonista di questa avventura era in origine un Sacerdote Azteco pieno di odio per gli invasori spagnoli. Guidato dal suo livore, ha intrapreso ricerche proibite ed infine contattato le orribili entità che, quale "premio" per la sua fedeltà e devozione, lo hanno trasformato in ciò che è ora.

Caratteristiche:

	Tiro	Media	#1
FOR	3d6x2	20-22	32
COS	3d6x2	20-22	31
TAG	3d6	10-11	14
INT	3d6	10-11	15
MAN	2d6+6	13	17
DES	3d6	10-11	13
PF		15-17	23
BD		+1d4	+2d6

Movimento: 8

Armi:

- ✂ Artiglio 60%, Danno 1d6+BD
- ✂ Morso 50%, Danno 1d4
- ✂ Randello 60%, Danno 1d8+BD, Attacchi 1, Punti Danno 20

Armatura:

Nessuna, ma subiscono solamente metà danno da tutte le armi convenzionali e soltanto un punto di danno da quelle che impalano

Abilità principali:

Identiche a quelle in vita. Per la creatura in questa avventura: Ascoltare 35%, Lancia 65%, Miti di Cthulhu 20%, Nascondersi 25%, Persuadere 65%, Psicologia 45%, Randello 60%, Sgattaiolare 25%, Spada 65%, Spagnolo 28%

Incantesimi conosciuti:

Creare Mummia Disseccata, Creare Coloro che Camminano Dopo la Morte

Punti Sanità:

Vedere un Guardiano del Sangue nel suo aspetto reale causa la perdita di 1/1d6 Punti Sanità

NUOVI INCANTESIMI

Creare Mummia Disseccata

Questo rituale permette di creare una Mummia Disseccata e deve essere eseguito secondo un preciso ordine. La vittima viene uccisa e le viene tolto tutto il sangue dal corpo, quindi il cadavere è posto all'interno di uno dei forni di pietra ed essiccato nell'arco di una settimana. Durante questo processo, il corpo viene immerso ogni giorno nel sangue che gli è stato tolto mentre l'officiante recita il rituale per un'intera ora e spende 10 Punti Magia che vengono trasferiti alla salma da incantare. Ogni volta che l'officiante utilizza questo incantesimo, perde 1 Punto Sanità. Quando il processo è completato, la mummia esce dal forno ed ubbidisce ciecamente agli ordini del suo creatore. Inoltre, se l'officiante ha ancora dei Punti Sanità residui al momento del risveglio della Mummia, deve immediatamente effettuare un **Tiro Sanità** quando vede il risultato dei suoi sforzi.

Creare Coloro che Camminano Dopo la Morte

Questo rituale permette di creare una Mummia Disseccata e deve essere eseguito secondo un preciso ordine. Un volontario, consapevole della sorte che lo aspetta, decide di sottoporsi agli effetti del rituale Creare Coloro che Camminano Dopo la Morte.

L'officiante spende 5 Punti Magia e pratica delle profonde incisioni rituali sulle vene maggiori del prescelto, il quale va incontro ad una lenta morte per dissanguamento. Il cadavere viene quindi posto all'interno di uno speciale forno di pietra appositamente preparato allo scopo e lasciato essiccare per una settimana, al termine della quale la creatura si risveglia. Durante questo processo, il corpo viene immerso ogni giorno nel sangue che gli è stato tolto mentre l'officiante recita il rituale Creare Coloro che Camminano Dopo la Morte per un'intera ora e spende 12 Punti Magia che vengono trasferiti alla salma da incantare. Ogni volta che l'officiante utilizza questo incantesimo, perde 1 Punto Sanità. Il rito conferisce inoltre al nuovo morto vivente la conoscenza automatica del rituale Creare Mummia Disseccata. Quando il processo è completato, la mummia esce dal forno ed ubbidisce ciecamente agli ordini del suo creatore. Inoltre, se l'officiante ha ancora dei Punti Sanità residui al momento del risveglio della creatura, deve immediatamente effettuare un Tiro Sanità quando vede il risultato dei suoi sforzi.

Indizio *

Nel corso della mia discussione con uno dei nativi della zona, sono venuto a conoscenza di una storia equiparabile a quelle dei demoni e dei mostri che fanno parte del folklore europeo. Secondo il mio informatore, quando ai nativi apparve chiaro che avremmo ben presto conquistato i loro territori e sottomesso la loro civiltà, alcuni dei capi si riunirono e si addentrarono nella giungla, alla ricerca delle mostruose creature del male.

Secondo la storia, un giovane capo infine trovò questi esseri e si mise al loro servizio. Dopo un anno di schiavitù, sempre stando al racconto, le entità lo ricompensarono trasformandolo in una creatura mostruosa che poteva cibarsi del sangue dei vivi e creare altri esseri simili a lui dalle sue vittime innocenti. Il mio informatore continua dicendo che l'uomo, o ciò che era diventato, ritornò al suo popolo e guidò alcuni dei propri sudditi nella giungla, dove eressero un grottesco tempio dedicato ai demoni maligni. Dopo aver completato il lavoro, la storia dice che il mostruoso capo uccise quattro dei suoi guerrieri migliori e li riportò in vita sottoforma di creature malvagie simili a lui. I quattro guerrieri uccisero quindi tutti gli altri che avevano lavorato al tempio, riportandoli in vita come entità soprannaturali, tranne un indigeno che riuscì a fuggire.

L'unico sopravvissuto raccontò alla sua gente ciò che aveva visto, dicendo che quello che un tempo era stato il loro capo sarebbe ritornato un giorno per ricacciare gli invasori. Secondo il mio confidente, alcuni dei nostri hanno preso questa storia tanto sul serio da mandare alcuni gruppi di soldati in avanscoperta nella giungla. Gli esploratori non hanno trovato nulla, ma un gruppo non ha fatto ritorno, alimentando così la macabra leggenda.

I miei compagni sono poco propensi a credere a questa storia e dicono che queste popolazioni incivili raccontano una quantità di simili storie incredibili, molte delle quali assicurano la vendetta contro gli invasori per mano di qualche forza soprannaturale. Basandomi sulla mia esperienza personale, della quale sei ben informato, sono però preoccupato riguardo alla particolare leggenda che ho riportato sopra.

Devo aggiungere che il mio informatore è stato trovato morto qualche tempo dopo avermi narrato la storia, con la gola ed il petto orribilmente squarciati. Anche a causa di questo accadimento, sono propenso a credere che ci sia un fondo di verità dietro alla leggenda, anche se forse si tratta soltanto di un gruppo di nativi ribelli che si nasconde e complotta contro i nostri sforzi per civilizzare il Nuovo Mondo.

Ti raccomando comunque di voler portare questo mio resoconto all'attenzione delle autorità ecclesiastiche, così che possa essere archiviato e che possa servire in caso di ulteriori casi di simile violenza.

Estratto da "Documenti del Nuovo Mondo, Volume I, 1964, a cura del Dr. Juan Perez"

Indizio ❖

Una leggenda messicana estremamente oscura si distacca dalle normali storie di vampiri. Mentre i vampiri tradizionali hanno bisogno di sangue umano per nutrirsi e sopravvivere, quelli della leggenda messicana differiscono sotto diversi aspetti. In primo luogo, essi possono muoversi ed agire liberamente durante il giorno. Oltre a ciò, acquistano la propria condizione vampirica stringendo un patto con una o più divinità malvagie. Inoltre, possono creare altri vampiri ma soltanto attraverso un rituale mistico e segreto, e non succhiando il sangue della vittima. Infine, questi vampiri non vengono scacciati dalle croci o da altri simboli religiosi e non sono in alcun modo suscettibili all'acqua santa.

[...]

La leggenda più completa che narra di queste particolari creature parla di un sacerdote che venne trasformato in vampiro. Si dice che egli trasformò poi i suoi seguaci in vampiri di minore potenza, con la speranza di vendicarsi contro i Conquistadores spagnoli.

Estratto da "Vampiri del Mondo", Dr.ssa Sandra Petoyle

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.

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.

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

www.chimerae.it

**Questo volume contiene
un'avventura per
Il Richiamo di Cthulhu
scritta da
Michael C. LaBossiere.**

Sangue Antico e' ambientata
negli anni '90 e vede gli
Investigatori partecipare ad
una spedizione archeologica in
Messico, presso degli scavi che
hanno riportato alla luce una
piramide dimenticata dai
tempi dei Conquistadores
spagnoli.

Ma un'antica malvagita' e l'odio
covato per secoli sono ancora
in agguato tra le antiche sale
che esalano morte, tra le cui
pareti coperte di macabri
simboli riposano creature
mummificate che dovrebbero
essere morte da secoli ma
calcano ancora la terra con
piedi scarnificati.



C H I M E R A E