

LO SPAVENTAPASSERI

MICHAEL C. LABOSSIERE



CHIMERAE

Lo Spaventapasseri

Un'avventura completa per

IL RICHIAMO DI CTHULHU



Autore:

Michael C. LaBossiere

<http://www.opifexphoenix.com/worlds/index.html>

In copertina:

Pumpkin-headed scarecrow monster, Glenn Brunette, 18 October 2008, 17:44

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:PARenFaire_pumpkinhead.jpg

Traduzione, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del **Chimerae Hobby Group**.



Copyright © 2010
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

Introduzione per il Custode

Questa avventura è una sorta di scherzo crudele di cattivo gusto da giocare agli Investigatori. I personaggi credono infatti di intraprendere una vacanza ben meritata, che li porterà per qualche tempo lontani dalla follia e dall'orrore dei Miti. Di certo saranno al sicuro dai Miti, ma per loro sfortuna non potranno sfuggire alla follia ed all'orrore.

L'avventura è ambientata negli anni '90, nella cittadina immaginaria di Deerfarm (lett. *Fattoria del Cervo*), nel New Hampshire. Con alcune modifiche da parte del Custode, può essere adattata per qualsiasi altra ambientazione geografica o temporale.

Entrano in scena gli Investigatori

Ci sono diversi modo per coinvolgere gli Investigatori in questa avventura. Il Custode potrebbe informare i personaggi che hanno vinto una vacanza alla Mucca Felice. Oppure potrebbe subdolamente chiedere agli

Investigatori se intendono recarsi in un qualche tranquillo luogo di villeggiatura, per ritemperare le forze dopo l'ultima indagine e recuperare così qualche Punto Sanità.

La Mucca Felice è un rinomato luogo di vacanza, tranquillo e riposante, ideale per il soggiorno degli Investigatori. In alternativa, se uno degli Investigatori si sta sottoponendo a una terapia per recuperare Punti Sanità, lo specialista incaricato delle sue cure potrebbe suggerire ai personaggi di stabilirsi alla Mucca Felice per qualche tempo. In ogni caso, spetta al Custode trovare una buona scusa, che non metta in allarme i giocatori, per convincere gli Investigatori a recarsi alla Mucca Felice.

Informazioni per il Custode

All'insaputa del personale della Mucca Felice, due degli ospiti (registrati con i nomi di Tamara e Jason Windflower) sono stati uccisi qualche tempo fa in California da Nadine Bryce e John Haplin. Quest'ultimo è un serial killer che sfugge alla legge da quasi un



decennio, mentre la Bryce è la sua degna compagna.

Haplin ha scoperto che le sue ultime vittime avevano l'intenzione di recarsi alla Mucca Felice. Per una bizzarra circostanza, la "carriera" di serial killer di Haplin è iniziata proprio negli stessi luoghi, dieci anni fa. Quando frequentava l'università, Haplin lavorava infatti part-time per Becky e Roger Speight, aiutandoli nei lavori della loro fattoria. Una notte, Haplin decise di giocare uno scherzo crudele all'anziana coppia. Si vestì con vecchi abiti per sembrare uno spaventapasseri, coprendosi il volto e le mani con della paglia. Quindi si intrufolò nella fattoria e spaventò i due coniugi. Per qualche motivo, il terrore provato dagli Speight risvegliò in Haplin gli istinti più crudeli ed abietti, tanto che egli li uccise entrambi! Da allora, Haplin è costantemente ossessionato dal voler causare terrore e sofferenza agli altri.



Pensando di trovarsi di fronte ad un segno del destino, Haplin e la Bryce hanno deciso di assumere le identità delle loro ultime vittime e di recarsi alla Mucca Felice. Haplin vuole fare il "colpo grosso", commettendo una serie di omicidi che lo renderanno "famoso e immortale, una specie di leggenda metropolitana." Il piano di Haplin consiste nell'uccidere diverse persone nelle maniere più strane, quindi di eliminare tutti quanti si trovano alla Mucca Felice e poi di far saltare l'edificio con una bella carica di dinamite, una sorta di chiusura esplosiva della sua carriera di serial killer.

Le indagini

Le informazioni seguenti possono essere scoperte dagli Investigatori nel corso delle loro ricerche.

La Mucca Felice

Se gli Investigatori fanno qualche ricerca sulla Mucca Felice, scopriranno che è di proprietà di una rock star, ormai avanti con gli anni, che l'ha acquistata dopo avervi trascorso un periodo di riposo e disintossicazione nel corso degli anni '70. Circa otto fa, il cantante ha acquistato la fattoria e il terreno, demolendo il vecchio edificio e rimpiazzandolo con uno più grande e moderno. L'artista si trova attualmente in Inghilterra e non è in alcun modo possibile raggiungerlo o contattarlo. Anche se il Custode permette ai personaggi di mettersi in contatto con la rock star, ciò sarà loro di poco aiuto, dato che non ricaveranno alcuna informazione utile.

Stando a quanto riportano tutte le notizie che gli Investigatori riusciranno a scoprire, la Mucca Felice ha fama di luogo rispettabile, forse un po' caro, ma in grado di offrire un soggiorno di prima classe. Il luogo è divenuto celebre come rifugio per molti artisti e personaggi famosi che cercano tranquillità e riposo dopo crolli psicologici, stati depressivi o problemi con la droga. Non si sono mai verificati incidenti che ne minano l'ottima reputazione. La Mucca Felice è insomma esattamente ciò che sembra: un luogo di vacanza per persone benestanti e che hanno

davvero bisogno di staccare la spina e allontanarsi da tutto e tutti per qualche tempo.

Ombre dal passato

Se gli Investigatori parlano con gli abitanti di Deerfarm e chiedono specificamente notizie su eventi strani o terribili che sono avvenuti in passato, riescono a venire a conoscenza degli omicidi accaduti nella zona dieci anni fa. La fattoria che oggi è stata ristrutturata ed è divenuta la Mucca Felice, in passato è stata teatro di un efferato duplice omicidio. I proprietari, Becky e Roger Speight, sono stati trovati strangolati nel proprio letto. Secondo la polizia non sono state trovate impronte digitali né tracce sul luogo del delitto, eccezion fatta per dei frammenti di paglia sul letto e anche sul collo delle vittime.

Molte persone del paese credono che sia stato un pazzo a uccidere gli Speight, dato che la coppia era ben voluta da tutti e dalla fattoria non è stato rubato nulla. Il folclore locale annovera molte storie riguardanti un fantomatico “spaventapasseri strangolatore”. Secondo questi racconti, nel periodo coloniale, nella zona viveva una strega che aveva il potere di evocare un demone, capace di portare temporaneamente in vita un vecchio spaventapasseri. Questo simulacro veniva poi inviato dalla megera a strangolare tutti coloro che la minacciavano e le si mettevano contro. La storia termina tragicamente, raccontando la fine della strega e del suo spaventapasseri, che furono arsi sul rogo proprio nel luogo in cui sorge la moderna fattoria della Mucca Felice. Queste storie, che presentano tra loro piccole varianti insignificanti, sono del tutto inventate, ma dovrebbero dare qualcosa su cui riflettere agli Investigatori.

Una storia

Una volta che gli Investigatori si saranno stabiliti alla Mucca Felice, quasi sicuramente inizieranno fare domande in giro riguardo ad avvenimenti strani o misteriosi legati alla zona. Il vecchio tuttofare, Carl O’Donald, ama raccontare vecchie storie e certamente non si farà sfuggire l’opportunità di intrattenere gli Investigatori, che riconoscerà a prima vista come persone interessate ai suoi racconti. L’uomo non perderà l’occasione per far sapere

ai personaggi che il posto ha una fama alquanto sinistra. Una vecchia leggenda narra infatti che, proprio dove oggi sorge il villaggio, un piccolo gruppo di indiani venne massacrato dai membri di una tribù rivale. I pellerossa morenti profferirono una terribile maledizione, così che il luogo della loro morte non potesse più venire abitato da nessuno. Poco tempo dopo, l’intera tribù a cui appartenevano gli autori del massacro, scomparve nel nulla senza lasciare traccia dietro di sé, se non un villaggio vuoto.

O’Donald conosce la storia dello spaventapasseri strangolatore e non esiterà a confermarne la veridicità. Aggiungerà inoltre che, secondo la sua opinione, la vecchia strega apprese le arti oscure proprio dagli indiani che vennero poi massacrati.

Un’altra storia

La proprietaria di una delle abitazioni che si trovano vicino alla Mucca Felice è una donna di mezza età, Betsy Carter. Si tratta della persona che ha trovato i cadaveri dei coniugi Speight, la mattina successiva al duplice omicidio, quando si è recata a casa loro a metà mattinata, per prendere un caffè e scambiare due chiacchiere. La donna sa che i due anziani sono stati strangolati e racconterà di aver visto numerosi fili di paglia e biada nella stanza dell’omicidio. Informerà inoltre gli Investigatori che lo spaventapasseri che si trovava nel campo adiacente alla casa degli Speight era scomparso e non è stato mai ritrovato. La donna non sa ciò che è effettivamente accaduto nella casa, ma è ben felice di poter esporre le proprie idee se gli Investigatori decidono di ascoltarla. La maggior parte delle sue teorie non sono altro che supposizioni di poco conto ma, se le viene chiesto specificamente, Betsy si dirà convinta del fatto che quella notte, nella vecchia fattoria, sia accaduto qualcosa di soprannaturale.

La Mucca Felice

Gli Investigatori risiederanno alla Mucca Felice, costruita come la replica perfetta di una fattoria di campagna (tranne per il fatto che ha una dozzina di camere da letto). Si tratta di un luogo idilliaco, con diversi animali da cortile

addomesticati che aggiungono ulteriore atmosfera al soggiorno. C'è persino uno spaventapasseri nei campi adiacenti all'edificio.

L'intera zona è circondata sui due lati da un fiume ed è stato scavato un canale che praticamente rende l'area una piccola isola. Questa precauzione è stata presa per tenere alla larga i malintenzionati ed i disturbatori. L'accesso all'isola è possibile sotto attraverso un ponte, chiuso da un cancello che viene sbarrato durante la notte.

Sul terreno attorno alla Mucca Felice ci sono altre quattro costruzioni, delle quali solamente una è occupata (proprio da Betsy Carter). Le altre fattorie disabitate sono di proprietà di aziende e società, che le utilizzano di tanto in tanto per riunioni private o vacanze dei dirigenti.

Azioni ed eventi

Durante il primo giorno del soggiorno, gli Investigatori si godranno una vacanza molto rilassante e piacevole. Purtroppo per loro, il giorno seguente si preannuncia molto movimentato.

Un omicidio

Durante la prima notte che gli Investigatori passano alla Mucca Felice si scatena una violenta tempesta, con tanto di tuoni roboanti e lampi che illuminano a giorno la campagna. Una saetta colpisce in pieno un vecchio albero nel cortile della fattoria, spaccandolo letteralmente in due. La mattina seguente, James Cocil, un tranquillo uomo d'affari del

North Dakota, viene trovato morto nella propria camera.

La stanza si trova al primo piano e il vetro della finestra è stato rotto dall'esterno. Ci sono impronte fangose sul pavimento, che conducono da e verso la finestra spaccata. La vittima sembra essere stata strangolata e, se vengono esaminati i segni lasciati sul suo collo, sarà possibile rinvenire sottili frammenti di paglia. Cocil è stato ucciso da Haplin, che ha nuovamente indossato un costume da spaventapasseri per portare a termine il delitto.



Nei dintorni della fattoria è anche possibile trovare una mucca morta, squartata e privata della maggior parte degli organi interni. Si tratta di una messinscena preparata sempre da Haplin, per aumentare l'atmosfera macabra attorno all'omicidio.

Se gli Investigatori tentano di chiamare la polizia, scoprono che il telefono è muto. Un'ispezione al ponte rivelerà che è stato distrutto (il rumore

dell'esplosione che lo ha fatto saltare in aria è stato coperto dal frastuono del temporale notturno). Il fiume si è ingrossato fino a raggiungere gli argini e minaccia di straripare e la corrente è così forte da rendere rischioso ogni tentativo di attraversamento, sia a nuoto che con una imbarcazione. Se qualcuno degli Investigatori si sente particolarmente temerario, può tentare la traversata a nuoto. Il personaggio deve effettuare un Tiro Nuotare, dimezzando però il proprio punteggio nell'abilità a causa delle condizioni tumultuose delle acque. Se fallisce, l'Investigatore viene trascinato via dalla corrente, probabilmente

verso una tragica morte per annegamento. Sull'isola non ci sono barche, ma è possibile tentare di costruire una zattera svellendo le assi di legno di qualche struttura.

La pioggia continua incessante per tutto il giorno, scrosciando rumorosamente e rendendo il passare delle ore lento e uggioso, in un'atmosfera cupa e buia.

Un testimone

Se gli Investigatori partecipano alle indagini, un ragazzino si avvicina loro e chiede di parlargli. Con voce spaventata, il bambino riferisce quanto segue: *“Ero spaventato dai tuoni e ho guardato fuori dalla finestra. Ho visto lo spaventapasseri...”* A questo punto, la madre del ragazzo si avvicina frettolosamente e lo porta via con sé, allontanandolo dagli Investigatori. La donna non vuole che il figlio frequenti degli estranei e lo sorveglierà continuamente, impedendo futuri contatti con i personaggi.

Ciò che il bambino in effetti ha visto è proprio Haplin, travestito da spaventapasseri, mentre stava attraversando il campo in direzione della fattoria Mucca Felice. Se gli Investigatori non riescono a risolvere il mistero prima della notte, lo scomodo testimone sarà la prossima vittima del serial killer.

Eventi successivi

Haplin fingerà di essere sconvolto e atterrito dall'accaduto, ma in realtà sta già progettando accuratamente il suo prossimo omicidio. Ha in programma di uccidere per prima Betsy Carter e quindi, nel corso della stessa giornata e con la complicità della Bryce, tenterà di attirare quante più persone possibile in veri e propri agguati preparati ad arte, con lo scopo di uccidere quanta più gente possibile.

Sia Haplin che la sua complice sono molto abili nell'ingannare le persone e riusciranno a uccidere diversi ospiti e inservienti della Mucca Felice, a meno che gli Investigatori non li fermino in tempo. Comunque, se i personaggi agiscono in modo tale da rappresentare una minaccia per i due serial

killer, questi come prima cosa concentreranno i loro sforzi omicidi contro il gruppo.

Conclusione

Se gli Investigatori non riescono a fermare Haplin e la Bryce, i due uccideranno tutti coloro che non riescono a mettersi in salvo. Dopo aver eliminato le proprie vittime, i due serial killer sistemeranno delle cariche di dinamite in ogni edificio dell'isola e li faranno quindi saltare in aria.

Dopo di ciò, si feriranno a vicenda e attenderanno l'arrivo delle autorità, a cui racconteranno una storia molto convincente su ciò che è successo, parlando di due spietati assassini... Una volta rilasciati, faranno perdere le proprie tracce e continueranno a uccidere altri innocenti da qualche altra parte.

Se invece gli Investigatori sconfiggono Haplin e la Bryce, mettendoli in condizione di non nuocere, verranno a tutti gli effetti considerati dei veri e propri eroi! I loro soggiorni alla Mucca Felice saranno sempre ben visti e del tutto gratuiti, almeno finché non abuseranno della loro posizione privilegiata.

Dopo la (eventuale) felice conclusione di questa subdola avventura, il Custode può decidere di permettere agli Investigatori di prolungare il proprio soggiorno alla Mucca Felice, per godersi finalmente una vacanza di riposo e relax assoluti. In tal caso, ogni Investigatore recupererà 1d4 o 1d6 Punti Sanità, a seconda della generosità del Custode.

Personaggi Non Giocanti

Carl O'Donald, tuttodore

Caratteristiche:

FOR: 13 DES: 13 INT: 13
COS: 14 FAS: 11 MAN: 12
TAG: 15 SAN: 60 EDU: 16

Bonus al Danno: +1d4

PF: 15 □□□ □□□ □□□ □□□ □□□

Abilità:

Arrampicarsi 55%, Fucile 55%, Intrufolarsi 15%, Nascondersi 20%, Operare Macchinari Pesanti 25%, Pistola 45%, Pronto Soccorso 45%, Riparazioni Elettriche 60%, Riparazioni

Meccaniche 65%, Saltare 30%, Schivare 45%, Seguire Tracce 15%.

Armi:

Garand M1 (55%), Danno 2d6+2, Gittata 110 m, Colpi 1/2, Munizioni 8, Punti Danno 11, Malfunzionamento 00.

Descrizione:

O'Donald è un uomo anziano con i capelli grigi. Indossa dei jeans e una camicia da lavoro. Ha prestato servizio in Vietnam come meccanico dell'esercito e dopo la guerra è tornato nel New Hampshire. Non gli piace parlare della guerra e preferisce le storie di pesca. O'Donald ha visto cose raccapriccianti in guerra e non sarà perciò troppo preso dal panico al precipitare degli eventi. Se pensa che gli Investigatori sono dei tipi a posto, darà loro una mano.

Carol Burt, ispettrice di polizia

Caratteristiche:

FOR: 13 DES: 13 INT: 13
COS: 13 FAS: 13 MAN: 13
TAG: 13 SAN: 65 EDU: 17

Bonus al Danno: +1d4

PF: 13 □□□ □□□ □□□ □□□ □

Abilità:

Arrampicarsi 45%, Arti Marziali 31%, Ascoltare 35%, Biblioteconomia 46%, Guidare Auto 44%, Individuare 32%, Intrufolarsi 24%, Legge 25%, Parlantina 45%, Persuadere 31%, Psicologia 21%, Spagnolo 25%.

Armi:

Glock 9mm (20%), Danno 1d10, Gittata 20 m, Colpi 3, Munizioni 15, Punti Danno 8, Malfunzionamento 99.

Descrizione:

La Burt è una donna in buona forma fisica, con capelli castani e occhi azzurri, che indossa vestiti da escursionista. È un'ispettrice di polizia di Miami e, dopo essere stata gravemente ferita mentre indagava su una serie di brutali omicidi, ha deciso di prendersi una vacanza lontano dalla città. La Burt è esperta nel suo lavoro e, se gli Investigatori non prendono l'iniziativa, lo farà sicuramente lei.

Billy Barnes, testimone

Caratteristiche:

FOR: 7 DES: 13 INT: 12
COS: 12 FAS: 12 MAN: 12

TAG: 7 SAN: 60 EDU: 7

Bonus al Danno: -1d4

PF: 10 □□□ □□□ □□□ □

Abilità:

Lanciare 20%, Nascondersi 10%.

Armi:

Pugno (50%), Danno 1d3+BD.

Descrizione:

Billy è un bambino con occhi e capelli marroni. A parte il fatto che non riesce a dormire bene la notte, è tale e quale a tutti i ragazzini della sua età.

Cliente medio, uomo (10)

Caratteristiche:

FOR: 12 DES: 12 INT: 12
COS: 11 FAS: 11 MAN: 12
TAG: 14 SAN: 60 EDU: 15

Bonus al Danno: Nessuno

PF: 13 □□□ □□□ □□□ □□□ □

Armi:

Pugno (50%), Danno 1d3+BD.

Cliente medio, donna (8)

Caratteristiche:

FOR: 10 DES: 12 INT: 12
COS: 11 FAS: 12 MAN: 12
TAG: 12 SAN: 60 EDU: 15

Bonus al Danno: Nessuno

PF: 12 □□□ □□□ □□□ □□□

Armi:

Pugno (50%), Danno 1d3+BD.

Descrizione:

Il tipico cliente della Mucca Felice è un professionista di mezza età, di discreto successo nel suo campo, ma del tutto impreparato ad affrontare la violenza che sta per scatenarsi. Molti degli ospiti saranno spaventati a tal punto da non poter aiutare il gruppo in alcun modo.

Inserviente medio, uomo (6)

Caratteristiche:

FOR: 13 DES: 12 INT: 13
COS: 13 FAS: 13 MAN: 11
TAG: 14 SAN: 55 EDU: 14

Bonus al Danno: +1d4

PF: 14 □□□ □□□ □□□ □□□ □□

Abilità:

Parlantina 35%, Persuadere 35%, Psicologia 35%.

Armi:

Pugno (50%), Danno 1d3+BD.

Inserviente medio, donna (7)**Caratteristiche:**

FOR: 12 DES: 12 INT: 13
 COS: 13 FAS: 14 MAN: 11
 TAG: 12 SAN: 55 EDU: 14

Bonus al Danno: Nessuno

PF: 13

Abilità:

Parlantina 35%, Persuadere 35%, Psicologia 35%.

Armi:

Pugno (50%), Danno 1d3+BD.

Descrizione:

Il tipico inserviente della Mucca Felice è uno studente che si guadagna qualche soldo per mantenersi agli studi. Tutti i membri del personale sono di bell'aspetto, sempre gentili e disponibili ad ascoltare i clienti. Gli inservienti non sono pronti ad affrontare gli eventi violenti che stanno per scatenarsi.

I serial killer**Jason Windflower (John Haplin)****Caratteristiche:**

FOR: 14 DES: 14 INT: 14
 COS: 15 FAS: 13 MAN: 15
 TAG: 13 SAN: 30 EDU: 16

Bonus al Danno: +1d4

PF: 14

Abilità:

Arrampicarsi 55%, Arte (Disegno Grafico) 60%, Ascoltare 45%, Biblioteconomia 35%, Contrattare 35%, Camuffare 25%, Individuare 45%, Intrufolarsi 55%, Legge 15%, Nascondersi 35%, Parlantina 55%, Persuadere 49%, Pistola 31%, Psicologia 34%, Pugnale 45%, Pugno 65%, Saltare 35%, Scassinare 27%.

Armi:

Pugnale (45%), Danno 1d4+2+BD, Punti Danno 15.

Pugno (65%), Danno 1d3+BD.

Revolver .38 (31%), Danno 1d10, Gittata 15 m, Colpi 2, Munizioni 6, Punti Danno 10, Malfunzionamento 00.

Descrizione:

Haplin è di bell'aspetto e ha un viso gentile e rassicurante. È tranquillo, ma sa relazionarsi

bene con le altre persone. Ha i capelli castano chiaro e gli occhi marroni. Haplin è, secondo le normali convenzioni sociali, del tutto pazzo. È una persona razionale e sa pianificare bene le proprie mosse, ma adora far soffrire gli altri e vive esclusivamente per compiere atti di violenza premeditata. Haplin non è un pazzo omicida, ma piuttosto uno spietato assassino abile nel progettare i suoi piani e attento a non farsi scoprire. Attualmente Haplin ha assunto l'identità di Jason Windflower, un grafico con cui un tempo ha lavorato. Dato che anche Haplin è un grafico, è in grado di sostenere la parte in maniera alquanto convincente.

Tamara Windflower (Nadine Bryce)**Caratteristiche:**

FOR: 11 DES: 13 INT: 12
 COS: 11 FAS: 15 MAN: 9
 TAG: 12 SAN: 40 EDU: 13

Bonus al Danno: Nessuno

PF: 12

Abilità:

Antropologia 21%, Intrufolarsi 21%, Medicina 15%, Parlantina 41%, Persuadere 37%, Pistola 23%, Pugnale 27%, Pugno 54%, Storia 35%.

Armi:

Pugnale (27%), Danno 1d4+2+BD, Punti Danno 15.

Pugno (54%), Danno 1d3+BD.

Revolver .38 (23%), Danno 1d10, Gittata 15 m, Colpi 2, Munizioni 6, Punti Danno 10, Malfunzionamento 00.

Descrizione:

La Bryce è una donna di bell'aspetto, che sa come far valere il proprio fascino. Ha i capelli corvini e gli occhi verdi. Era una studentessa quando incontrò Haplin per la prima volta. Qualcosa in quell'uomo la attirò inesorabilmente e alla fine anche lei è sprofondata nell'abisso di follia. Come Haplin, trae piacere nel far soffrire gli altri ed è un'attenta pianificatrice, molto attenta a progettare i suoi crimini per ridurre al minimo il rischio di venire scoperta.

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.

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

www.chimerae.it

**Lo Spaventapasseri e'
un'avventura per
Il Richiamo di Cthulhu
scritta da
Michael C. LaBossiere.**

**Nel periodo coloniale, nella
zona viveva una strega che
aveva il potere di evocare un
demone, capace di portare
temporaneamente in vita un
vecchio spaventapasseri.
Questo simulacro veniva poi
inviato dalla megera a
strangolare tutti coloro che la
minacciavano e le si mettevano
contro. La storia termina
tragicamente, raccontando la
fine della strega e del suo
spaventapasseri, che furono
arsi sul rogo proprio nel luogo
in cui sorge la moderna
fattoria della Mucca Felice.**

