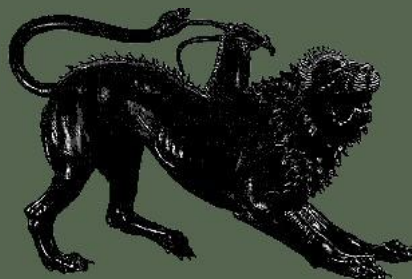


La Testa di Brunholt

Michael C. Labossiere



CHIMERÆ

La Testa di Brunholt

Un'avventura completa per

IL RICHIAMO DI CTHULHU



Autore:

Michael C. LaBossiere

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

Immagine di copertina:

Polibek smrti (Il bacio della morte), Bohumil Kubišta, 1912

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



Copyright © 2013
CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA33 – 1ª Edizione – Marzo 2013

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

Gli Investigatori indagano sulla veridicità di un racconto a proposito di una misteriosa testa di metallo nascosta in una cascina abbandonata.

Introduzione

Questa avventura è ambientata ai giorni nostri, ma con alcune modifiche può essere giocata in qualsiasi epoca. Durante le indagini, gli Investigatori visiteranno i boschi del Maine, in cerca di una misteriosa testa di metallo. L'avventura parte dal presupposto che gli Investigatori siano in qualche modo associati con un programma televisivo dedicato al mistero, anche se ciò non è essenziale per la buona riuscita dell'avventura, che può anche essere giocata senza tenere conto di questo particolare.

Informazioni per il Custode

Nel corso del XIII secolo, uno sconosciuto artigiano tedesco realizzò una testa di ottone, al cui interno intrappolò un Servitore degli Dei Esterni. La testa passò di proprietà molte volte, finché nel 1920 fu messa all'incanto dalla famosa Casa d'Aste Ausberg. La testa venne quindi rubata da un gruppo di ghouls agli ordini di un certo Hunderprest (vedi l'avventura *The Auction* pubblicata da Chaosium in *The Asylum & Other Tales*, 1983). Alcuni Investigatori riuscirono poi a recuperare la testa, di cui da allora si sono perse le tracce.

Nel corso dei secoli, molti si sono interessati alla testa. Hans Brunholt, emigrato negli Stati Uniti all'inizio del 1900, ha condotto numerose ricerche per rintracciare la testa e ha persino avuto una fitta corrispondenza con Hunderprest a proposito dell'artefatto. Brunholt era anche in contatto con un inglese di nome Harold Greshem, che non sapeva molto a proposito della testa ma affascinò Brunholt con le sue teorie a proposito dell'energia vitale delle creature viventi. Greshem inviò a Brunholt numerosi progetti di apparecchiature di sua invenzione, che avrebbero dovuto catturare e immagazzinare la forza vitale, proprio come una batteria è in grado di accumulare l'energia elettrica.

Greshem decise di condurre i suoi esperimenti in pompa magna - nel 1910 costruì diversi appartamenti a Londra e all'interno pose diverse versioni delle sue "batterie". Quindi fece in modo che delle persone morissero all'interno delle varie case ed esaminò i risultati ottenuti. Sfortunatamente per Greshem, le autorità riuscirono in qualche modo a collegarlo con alcune delle morti ed egli venne arrestato dalla polizia di Londra, assieme a tutti i suoi collaboratori. Per anni le sue case rimasero comunque in piedi, finché un bombardamento nazista nel corso della Seconda Guerra Mondiale le distrusse tutte, tranne una.

Brunholt, che non era direttamente coinvolto nei progetti di Greshem, continuò le proprie ricerche sia a proposito della testa che delle batterie ideate da Greshem. Vista la particolare natura dei suoi studi, comprò un appezzamento di terreno nella Contea di Aroostook, nel Maine, e vi costruì una piccola casa nel 1917.

Brunholt portò avanti i suoi studi con fervore e passione, arrivando persino a brevettare e commercializzare diversi macchinari di sua invenzione. Utilizzò i guadagni per acquistare ancora più equipaggiamento necessario ai suoi esperimenti. Nel 1921 ottenne il permesso di creare nella sua proprietà un piccolo cimitero, con la scusa "ufficiale" di voler portare nella sua nuova casa i resti mortali dei suoi antenati. Era un richiesta certamente eccentrica, ma con alcune generose mazzette elargite ai giusti funzionari ottenne che nessuno facesse troppe domande.

Nel 1927, Brunholt realizzò una versione notevolmente migliorata di una delle batterie di Greshem e la utilizzò per intrappolare l'energia vitale di tre persone, che aveva ucciso murandole all'interno della cripta del suo "cimitero". Con sua somma soddisfazione, anche se la scoperta gli costò quasi la vita, riscontrò che i cadaveri - appositamente preparati - erano ancora in grado di muoversi. Dopo una rischiosa osservazione diretta, sigillò nuovamente la tomba e si mise al lavoro per creare la testa.

Brunholt andò incontro a numerosi fallimenti durante i tentativi di realizzare la testa, alcuni dei quali gli furono quasi fatali. Alla fine, nel 1931 riuscì a creare una testa funzionante – che avrebbe potuto immagazzinare al suo interno l'energia vitale di una vittima, preservandone anche l'intelligenza e la memoria. Sfortunatamente per Brunholt, attivò accidentalmente l'artefatto mentre stava ammirando la sua opera – la sua stessa forza vitale venne risucchiata all'interno della testa e il suo corpo privo di vita cadde esanime al suolo.

Visto che la casa di Brunholt era molto isolata e sconosciuta ai più, il corpo venne scoperto solo nel 1951, quando il giovane cacciatore Donald Trask, si imbatté casualmente nella proprietà. Vedendo la testa su un tavolo, Trask entrò e la toccò, procurandosi una grave ustione, per cui decise che era meglio andarsene in tutta fretta e dimenticare l'intera faccenda.



Coinvolgere gli Investigatori

L'avventura presuppone che gli Investigatori siano in qualche modo associati con lo spettacolo televisivo Oltre il Mistero. Il programma compie ricerche su fatti e accadimenti misteriosi e presenta al grande pubblico un blando resoconto delle indagini, edulcorandolo degli aspetti più scabrosi o violenti. Gli Investigatori potrebbero avere ruoli differenti all'interno della trasmissione e probabilmente saranno proprio loro a svolgere le indagini sul campo.

Alla fine di ogni episodio di Oltre il Mistero, il conduttore chiede agli spettatori di comunicare ai produttori della trasmissione accadimenti misteriosi e fatti inspiegabili sui quali vorrebbero che fossero compiute delle investigazioni nelle puntate successive. Donald Trask, dopo aver visto un episodio del programma che casualmente trattava di una misteriosa testa di ottone, ha deciso di chiamare immediatamente l'emittente televisiva. La parte importante della conversazione è la seguente: *“Credo di avere qualcosa di interessante per voi. Molto tempo fa, negli anni '50 mi pare, ho visto qualcosa di simile a una di quelle teste che avete fatto vedere nell'ultima puntata. Era davvero strana. Penso che forse potrebbe esservi utile.”* Il produttore sarà ovviamente interessato alla cosa, se non altro per realizzare una puntata della trasmissione, e invierà gli Investigatori a parlare direttamente con Trask. Ovviamente i costi del viaggio saranno a carico dell'emittente televisiva.

Se il Custode non desidera che gli Investigatori siano legati al programma televisivo, dovrà trovare un altro modo per coinvolgerli nelle indagini. Potrebbe ad esempio far sì che il gruppo, mentre sta cercando una delle teste di ottone per un qualche motivo, si imbatta in una qualche informazione che li conduce da Trask. In alternativa, potrebbero essere dei conoscenti di Trask e questi gli narrerà direttamente tutta la storia.

Le indagini

Inizialmente gli Investigatori avranno ben poco su cui lavorare – solo quello che gli viene detto da Trask. Indagini più approfondite porteranno alla scoperta di ulteriori informazioni.

Trask

Se gli Investigatori si dimostrano amichevoli, Trask racconterà loro la storia seguente:

“Molti anni fa, quando ero ancora un ragazzo, stavo andando a caccia nei boschi della Contea di Aroostook, nel Maine. Mi imbattei in un vecchio sentiero che qualcuno aveva tracciato attraverso gli alberi e lo seguii finché non mi

trovai in una radura tra i boschi. Tra la vegetazione vidi una vecchia casa, una stalla in rovina e quello che mi sembrò un cimitero. Diedi un'occhiata attraverso una delle finestre della casa e mi saltò alla vista questa testa di metallo, poggiata su uno dei tavoli all'interno della stanza. Ero un giovanotto scavezzacollo e perciò decisi di entrare per vedere meglio di cosa si trattasse. Quando sfiorai la testa, mi sembrò di toccare un blocco di ghiaccio - sembrava che fosse gelida e rovente allo stesso tempo. Non riesco a spiegare bene cosa provai, ma fu una sensazione davvero strana - come se qualcuno stesse mordendomi nell'anima. Lo so che sembra una pazzia, ma è proprio come mi sono sentito in quel momento. Ho ancora la cicatrice sulle dita, potete vedere che la pelle dei miei polpastrelli è liscia."

Trask non ha problemi a rivelare agli Investigatori il luogo esatto dove si trova la casa, ma dirà che senza la sua guida probabilmente non riusciranno a ritrovarla, cosa peraltro vera. È però disposto ad accompagnarli come guida. Se gli viene chiesto se è più tornato alla casa, risponderà *"No. Ero molto spaventato. Solo ora sono deciso ad accompagnarvi laggiù, perché sto diventando vecchio e voglio scoprire che cosa è successo veramente."*

La casa

Se gli Investigatori entrano nel laboratorio, trovano alcune lettere e documenti intatti che gli riveleranno quanto segue: Brunholt era ossessionato da una leggendaria testa di ottone che aveva il potere di rispondere alle domande che le venivano poste. Brunholt era convinto che il modo di realizzare un simile artefatto era quello di intrappolare lo spirito di una persona all'interno di una testa di metallo costruita appositamente. Egli supponeva infatti che lo spirito avrebbe in tal modo avuto accesso a conoscenze proibite e che le avrebbe rivelate al possessore della testa.

Ci sono anche lettere e corrispondenza con diverse persone, che vivevano in tutto il mondo, riguardanti argomenti occulti e conoscenze prettamente tecniche. La maggioranza sono di un uomo di nome

Harold Greshem e includono molti disegni tecnici e descrizioni di apparecchiature, molte delle quali appaiono del tutto assurde a chiunque abbia una qualche conoscenza nel campo dell'elettronica e della fisica. Il filo conduttore delle lettere è la descrizione che Greshem fa delle sue teorie relative alla realizzazione di speciali batterie in grado di immagazzinare le anime dei defunti.



Ci sono anche alcune lettere di un tedesco di nome Hunderprest. Queste missive, scritte in lingua tedesca, descrivono una testa di ottone che avrebbe la capacità di rispondere alle domande che le vengono poste. Hunderprest si dice sicuro che alcuni suoi "speciali alleati" saranno in grado di procurargli la testa. Il tedesco invita Brunholt in Europa, proprio in previsione del fatto che ben presto sarà in possesso della testa.

I passaggi più interessanti della corrispondenza sono i seguenti:

"Mi fa piacere di sentire che hai vinto la repulsione a lavorare su cavie umane. È naturale avere dei dubbi, all'inizio anche io ho avuto degli scrupoli di coscienza, ma devi sempre tenere in mente che la nostra è una grande ricerca per la conoscenza e quindi le azioni che compiamo saranno più che giustificate dalle nostre scoperte."

- Lettera di Greshem

"Ho fatto un altro grande passo avanti nella progettazione delle mie batterie. Credo di essere riuscito a immagazzinare una parte dell'energia vitale di un soggetto per un breve periodo di tempo. Ora devo semplicemente

trovare il modo di connettere un mezzo di comunicazione alla batteria, per avere la riprova che i miei sforzi hanno avuto successo.”

- Lettera di Greshem

“La testa è un oggetto stupefacente. Si dice che possa rispondere a qualunque domanda le viene posta. Sono riuscito a sapere dove si trova attualmente e ho preso accordi con i miei alleati speciali perché la recuperino per me...”

- Lettera di Hunderprest

“E poiché, dunque, l'anima è immortale ed è più volte rinata, e poiché ha veduto tutte le cose, e quelle di questo mondo e quelle dell'Ade, non vi è nulla che non abbia imparato; sicché non è cosa sorprendente che essa sia capace di ricordarsi e intorno alla virtù e intorno alle altre cose che anche in precedenza sapeva. E poiché la natura tutta è congenere, e poiché l'anima ha imparato tutto quanto, nulla impedisce che chi si ricordi di una cosa – quello che gli uomini chiamano apprendimento – costui scopra anche tutte le altre, purché sia forte e non si scoraggi nel ricercare: effettivamente, ricercare e l'apprendere sono in generale un ricordare.”

- Il *Menone* di Platone

Le mappe

Di seguito sono riportati i dettagli relativi ai luoghi presentati nelle varie mappe.

Mappa della zona

Questa mappa mostra l'area attorno alla casa. La zona in cui sorge l'abitazione si trova in una zona particolarmente isolata e coperta di

boschi nella Contea di Aroostook, nel Maine. Gli alberi predominanti nel territorio sono i pini, per cui la distanza tra gli alberi è sufficiente a permettere un passaggio agevole e il sottobosco è coperto da uno spesso strato di aghi.

Verso il capanno: Il capanno di caccia si trova approssimativamente a due miglia a sud rispetto all'area mostrata nella mappa. È rustico ma ben equipaggiato, con una radio, una latrina all'aperto e due generatori. Solitamente è vuoto, tranne durante la stagione di caccia, durante la quale è sempre utilizzato.

Sentiero dei cacciatori: Questo sentiero è stato marcato dai passi degli innumerevoli cacciatori che lo hanno percorso negli anni, per molte stagioni di caccia. Si snoda tra gli alberi ed è abbastanza facile perdersi senza una guida, a meno che non si stia molto attenti.

Vecchio sentiero: Questo sentiero, ormai quasi invisibile tra la vegetazione, è stato tracciato molti anni fa da Brunholt. Trovarlo senza l'aiuto di Trask è una questione di pura fortuna.

Bosco di pini: La zona è una foresta composta per la maggior parte di pini.

Radura: Quest'area è stata ripulita da Brunholt.

Nuovi alberi sono cresciuti al suo interno, ma sono considerevolmente più piccoli dei vecchi alberi della foresta che circonda la radura.

Casa: La casa di Brunholt.

Stalla: Questa struttura era utilizzata da



Brunholt per ospitare il bestiame (visto che sarebbe stato molto complicato recarsi al villaggio per procurarsi latte, uova e simili scorte fresche). L'edificio è crollato anni fa sotto il peso della neve del Maine e ora rimangono soltanto le pareti in rovina. Le ossa degli animali di Brunholt possono essere trovate all'interno (il bestiame è morto di sete).

Cimitero: Il cimitero di Brunholt. Qui sono sepolte le persone uccise durante gli esperimenti e Brunholt si è persino preso la briga di erigere delle croci. Nel centro del cimitero c'è una solida cripta ben costruita.

Mappa della casa

La casa è una vecchia struttura che porta i segni di molte decine di anni di abbandono. Il tetto è crollato nell'attico.



Primo piano

Soggiorno: Nella stanza ci sono solamente alcuni mobili malridotti.

Camino: Un focolare di pietra.

Tavolo: Un rozzo tavolo di legno di pino, su cui è poggiata la testa. Sul pavimento, tra la sporcizia e i detriti, ci sono i miseri resti dello scheletro di Brunholt.

Camera da letto: La stanza è arredata con mobili molto rozzi. Nell'armadio ci sono un revolver .38 arrugginito e una scatola di proiettili ormai inutilizzabili.

Cucina: Una piccola cucina con un piccolo forno.

Cantina

Celle 1-3: Qui Brunholt rinchiudeva le sue vittime. Era in contatto con personaggi privi di scrupoli che gli procuravano i soggetti per i suoi esperimenti. Le celle sono vuote e possono essere chiuse con dei lucchetti. All'interno sono visibili i segni dei tentativi di fuga fatti dai prigionieri, perché il legno è graffiato e sconnesso in più punti.

Magazzino: Questa zona veniva usata per conservare cibo e altre scorte. Non c'è nulla di utile, perché il tempo e gli scoiattoli hanno fatto sparire ogni cosa.

Laboratorio: Il laboratorio è pieno di strumentazioni arrugginite, prodotti chimici ormai disseccati e altri strani oggetti. Alcuni degli oggetti e dei macchinari sono abbastanza comuni, mentre altri sono pressoché irriconoscibili e più simili ad ammassi di vari componenti senza uno scopo apparente. Nella stanza ci sono molti fogli di note e appunti, la maggior parte dei quali è illeggibile a causa degli effetti del tempo e degli scoiattoli, che ne hanno rosicchiati parecchi. Tra le pagine in migliori condizioni ce ne sono alcune che mostrano il progetto di una batteria incredibilmente efficiente, che potrebbe valere una discreta somma. Nel laboratorio ci sono anche alcune lettere che gli Investigatori troveranno di certo interessanti, i cui testi sono riportati in precedenza.



La cripta del cimitero

La cripta è una struttura ben costruita, realizzata utilizzando malta e granito locale. Sembra molto più solida di una normale cripta, tanto da essere simile a un bunker. La porta è costruita con legno di pino molto spesso, tenuto assieme da strisce di metallo. Un grosso lucchetto arrugginito funge da serratura. Il lucchetto può essere spezzato con facilità, colpendolo con un oggetto pesante. All'interno della cripta ci sono tre scheletri molto speciali.



L'azione

L'azione saliente dell'avventura si ha quando (e se) gli Investigatori decidono di aprire la porta della cripta. In questo caso, vedono degli scheletri sul pavimento, apparentemente avvolti da sottili fili metallici, e con le dita ossute ormai consunte a forza di graffiare il legno della porta. Ovviamente gli scheletri si animano immediatamente per attaccare il gruppo.



Nella casa invece ci sarà ben poca azione, a meno che qualcuno non decida di toccare la testa.

Conclusione

L'avventura termina quando gli Investigatori concludono la loro indagine sul posto. Se i personaggi hanno a che fare con gli scheletri e

riescono a sconfiggerli, ognuno ottiene 1D3 Punti Sanità come ricompensa. Recuperare la testa frutta un ulteriore premio di 1D3 Punti Sanità.

Scheletri “Potenziati dalla Batteria”

Caratteristiche:

	Tiro	Media	#1	#2	#3
FOR:	2D6	7	8	7	6
COS:	N/A	-	-	-	-
TAG:	2D6+6	13	13	12	11
INT:	1D6	3	2	2	1
MAN:	1D6	3	4	3	2
DES:	3D6	10-11	12	11	9

PF: vedi sotto.

MOV: 7

BD: +0

Arma	%Att	Danno
Pugno	50%	1D3+BD

Armatura: nessuna.

Incantesimi: nessuno.

Abilità: nessuna.

SAN: Vedere uno Scheletro “PB” causa la perdita di 0/1D6 Punti Sanità.

Descrizione:

Questi scheletri sono simili a quelli descritti nel manuale de *Il Richiamo di Cthulhu*. Come gli scheletri “normali”, quelli “Potenziati dalla Batteria” (“PB”) sono immuni a critici, penetrazione e simili. Ogni attacco andato a segno ha il 4% di probabilità per punto di danno inflitto di distruggere lo scheletro.

Diversamente dagli scheletri “normali”, quelli “PB” sono animati dalla forza vitale che è immagazzinata al loro interno. Ogni scheletro “PB” ha uno strano congegno di metallo inserito alla base del cranio, da cui partono dei sottili fili metallici che si avvolgono intorno alle altre ossa. Esaminando questo apparato è possibile scoprire che è una sorta di batteria di concezione simile a quelle degli anni '20, ma con delle parti apparentemente inutili e singolari (come pezzi di metallo di foggia bizzarra che sembrano incurvarsi in angoli impossibili). Ci sono anche degli strani simboli tracciati sia sulla batteria che sui cavi. Un Tiro Occulto effettuato con successo rivela che i simboli sono simili a quelli usati nel XIII secolo per controllare gli spiriti dei morti.

Gli scheletri “PB” vengono creati attaccando una speciale “batteria” ai corpi delle vittime mentre sono ancora in vita. Poi la vittima viene uccisa e la batteria ne assorbe e immagazzina l’energia vitale, e lo scheletro mantiene approssimativamente un terzo dell’Intelligenza e del Mana della creatura originale. Questi esseri provano una rabbia incontrollabile per il fato che gli è toccato e solitamente attaccano a vista qualsiasi creatura vivente in cui si imbattono.

Un attento esame della “batteria” da parte di qualcuno sufficientemente ferrato in materia svela inoltre che, secondo le attuali nozioni scientifiche e ingegneristiche, un congegno simile non dovrebbe assolutamente funzionare.



La testa di Brunholt

La testa di Brunholt ha l’aspetto di una testa umana con tanto di collo, realizzata combinando componenti di ferro e ottone. Le varie parti sono tenute assieme da bulloni e viti. La mascella è snodata e provvista di denti d’avorio e di una lingua di cuoio. Le palpebre sono realizzate con sottili lamine di ottone e possono essere sollevate, rivelando degli occhi di vetro.

All’interno della testa è intrappolata l’energia vitale di Brunholt (INT 17, MAN 14). Brunholt, o ciò che ne rimane, può vagamente percepire ciò che lo circonda attraverso i vari meccanismi della testa e può persino far muovere gli occhi e la bocca. Brunholt è anche in grado di assorbire l’energia vitale di coloro che toccano la testa - per farlo deve spendere un Punto Magia ed effettuare un Tiro Resistenza confrontando il suo MAN con quello della vittima; se vince il confronto causa al bersaglio 1D3 punti di danno (percepito come una bruciatura da freddo) e ne assorbe 1D3 Punti Magia. La vittima può evitare di continuare a subire degli attacchi semplicemente interrompendo il contatto con la testa.

I tentativi di smontare la testa possono avere un esito molto pericoloso, causando l’equivalente di un’esplosione psichica che causa 1D6 punti di danno fisico e 3D6 punti di danno ai Punti Magici di tutti coloro entro 9 metri. Se la testa viene esaminata ai raggi X, al suo interno sarà possibile scoprire un bizzarro guazzabuglio di meccanismi e congegni, alcuni dei quali appaiono funzionanti e comprensibili (come ad esempio l’unità principale della batteria), mentre altri sembrano del tutto incomprensibili.

Vedere la testa non costa alcuna perdita di Sanità. Toccarla e subirne l’attacco provoca la perdita di 0/1D4 Punti Sanità.

Indizi per gli Investigatori

(Lettera di Greshem)

Mi fa piacere di sentire che hai vinto la repulsione a lavorare su cavie umane. È naturale avere dei dubbi, all'inizio anche io ho avuto degli scrupoli di coscienza, ma devi sempre tenere in mente che la nostra è una grande ricerca per la conoscenza e quindi le azioni che compiamo saranno più che giustificate dalle nostre scoperte.

(Lettera di Greshem)

Ho fatto un altro grande passo avanti nella progettazione delle mie batterie. Credo di essere riuscito a immagazzinare una parte dell'energia vitale di un soggetto per un breve periodo di tempo. Ora devo semplicemente trovare il modo di connettere un mezzo di comunicazione alla batteria, per avere la riprova che i miei sforzi hanno avuto successo.

(Lettera di Hunderprest, scritta in tedesco)

La testa è un oggetto stupefacente. Si dice che possa rispondere a qualunque domanda le viene posta. Sono riuscito a sapere dove si trova attualmente e ho preso accordi con i miei alleati speciali perché la recuperino per me...

(Estratto dal *Menone* di Platone)

E poiché, dunque, l'anima è immortale ed è più volte rinata, e poiché ha veduto tutte le cose, e quelle di questo mondo e quelle dell'Ade, non vi è nulla che non abbia imparato; sicché non è cosa sorprendente che essa sia capace di ricordarsi e intorno alla virtù e intorno alle altre cose che anche in precedenza sapeva. E poiché la natura tutta è congenere, e poiché l'anima ha imparato tutto quanto, nulla impedisce che chi si ricordi di una cosa – quello che gli uomini chiamano apprendimento – costui scopra anche tutte le altre, purché sia forte e non si scoraggi nel ricercare: effettivamente, ricercare e l'apprendere sono in generale un ricordare.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

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

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

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

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

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

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

www.chimerae.it

La Testa di Brunholt
e' un'avventura per
Il Richiamo di Cthulhu®
scritta da
Michael C. LaBossiere

E poiche', dunque, l'anima e'
immortale ed e' piu' volte rinata, e
poiche' ha veduto tutte le cose, e
quelle di questo mondo e quelle
dell'Ade, non vi e' nulla che non abbia
imparato; sicche' non e' cosa
sorprendente che essa sia capace di
ricordarsi e intorno alla virtu' e
intorno alle altre cose che anche in
precedenza sapeva. E poiche' la natura
tutta e' congenere, e poiche' l'anima ha
imparato tutto quanto, nulla
impedisce che chi si ricordi di una
cosa - quello che gli uomini chiamano
apprendimento - costui scopra anche
tutte le altre, purché sia forte e non si
scoraggi nel ricercare:
effettivamente, ricercare e
l'apprendere sono in generale un
ricordare.

(Estratto dal *Menone* di Platone)

