

# Il demone di Catheway

Michael C. LaBossiere



# Il demone di Catheway

Avventura completa per

## IL RICHIAMO DI CTHULHU

~~~~~

### Autore:

Michael C. LaBossiere

### Immagine di copertina:

Ruud Dirven [CC-BY-3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0>)], via Wikimedia Commons

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

~~~~~

Copyright © 2015  
CHIMERAЕ HOBBY GROUP  
Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)

[chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it)

#CHA38 – 1ª Edizione – Marzo 2015

### Elenco delle abbreviazioni usate

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

## Introduzione

Questa avventura è appropriata per un gruppo di giocatori di medie dimensioni e si svolge principalmente a Catheway, una cittadina del Maine piuttosto isolata. È ambientata nell'era moderna, ma può essere adattata a un altro periodo (o a un altro luogo) con delle piccole modifiche. Gli Investigatori si troveranno a dover fronteggiare principalmente degli avversari umani, ma c'è la possibilità che finiscano per trovarsi faccia a faccia con una creatura dei Miti tutt'altro che amichevole.

## Informazioni per il Custode

Nel 1795 due avventurieri inglesi, William Catheway e Samuel Longstock, scoprirono in Egitto un'antica tomba, al cui interno si trovavano i resti di un mago egizio e del suo demone. Questo demone era imprigionato in una gabbia incantata, al cui interno c'erano anche i tesori del mago. Catheway, un uomo eccezionalmente avido, fece un patto con il demone e, in cambio di una parte del tesoro, accettò di rifornirlo di cuori umani preparati secondo uno specifico rituale. Per qualche tempo, Catheway e Longstock continuarono a lavorare insieme in Egitto per procurarsi le vittime per il demone, ma nel 1796 Catheway decise di tenere tutto il bottino per sé e uccise Longstock, consegnandone il cuore al demone. Il fratello della vittima, non convinto dalla versione di Catheway, che sosteneva che Longstock se ne era tornato improvvisamente in Europa, costrinse l'assassino a fuggire e rifugiarsi nel Nuovo Mondo.

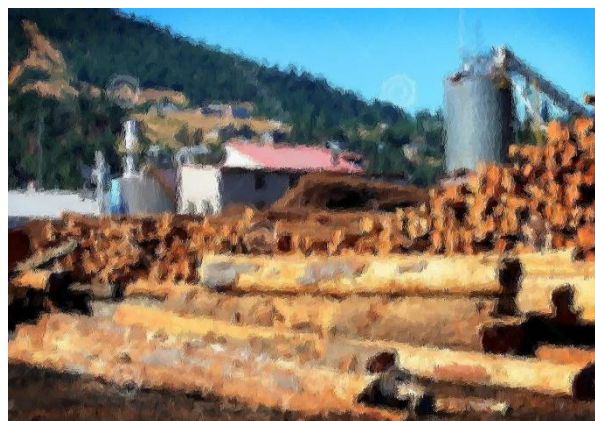
Catheway vagabondò per molti anni attraverso gli Stati Uniti, perché la necessità di ottenere vittime per il demone lo costringeva a spostarsi continuamente da un posto all'altro. Nel 1800 Catheway ebbe l'idea di organizzare una religione. Dato che aveva un demone a sua disposizione, riuscì davvero bene nel suo intento. Fu abbastanza scaltro da reclutare i propri seguaci tra coloro che non avevano legami, come immigrati appena arrivati e persone senza parenti. Per evitare di attrarre le attenzioni delle autorità, Catheway utilizzò parte della sua fortuna per acquistare un appezzamento di terreno nell'odierno Maine. Portò i suoi seguaci nelle sue nuove terre, e qui

gli fece costruire una piccola cittadina. In questo modo, Catheway fu in grado di fornire al demone i cuori necessari, "mandando in Paradiso i prescelti".

Le cose andarono lisce fino al 1810. Nell'autunno di quell'anno, il fratello di Longstock, che aveva dato la caccia a Catheway per mezzo mondo negli ultimi anni, arrivò in città e lo uccise. Dopo essersi impadronito di alcune delle ricchezze di Catheway, ritornò in Inghilterra, e in questo modo i seguaci della vittima pensarono che fosse stato ucciso da un rapinatore. Con la morte di Catheway, la religione che aveva fondato ben presto scomparve. La cittadina invece sopravvisse, proprio a causa della morte di Catheway. Questi infatti si era lasciato infine convincere dal demone a officiare un rituale che avrebbe liberato la creatura, nel corso del quale tutti gli abitanti sarebbero stati uccisi. Senza questa cerimonia, il demone rimase imprigionato.

Con la morte di Catheway, il demone rimase senza possibilità di ricevere cuori. Accuratamente nascosto in una stanza segreta sotterranea, entrò in una sorta di animazione sospesa, in attesa di qualcuno che potesse di nuovo alimentarlo. L'attesa si è rivelata molto più lunga del previsto, tanto che il demone ha rischiato di non sopravvivere.

La cittadina di Catheway ricominciò a prosperare nel 1896, quando una piccola segheria iniziò a operare nella zona. L'attività economica non era troppo fiorente, ma bastò a far sì che l'abitato non venisse abbandonato del tutto. Durante tutto questo tempo, il demone continuò a dormire nella sua cripta.



Sul finire degli anni '80, la cripta venne esposta dall'effetto di anni di erosione. Nel 1990, un adolescente problematico - Bill Leland - incappò nella cripta mentre cercava un posto tranquillo dove poter fumare della marijuana. Per i successivi quattro anni, il demone plagiò Leland e gli insegnò l'incantesimo necessario per la preparazione dei cuori.

Nel 1994 Leland trovò finalmente il coraggio di uccidere un vecchio, gli strappò il cuore e lo diede al demone. Fece sparire il cadavere nei boschi e venne ricompensato dal demone. Nei due anni successivi, Leland trovò altre vittime la cui scomparsa non avrebbe destato sospetti e ne consegnò i cuori al demone. In cambio, questi contraccambiò con numerosi gingilli di valore, che il ragazzo vendette per procurarsi droga e prostitute nella vicina città di Bangor. Leland utilizzò la sua nuova ricchezza per impressionare altri balordi come lui e formare una banda, di cui divenne ovviamente il capo. Tutti coloro che gli creavano problemi oppure sfidavano la sua autorità finivano per essere sacrificati al demone. Leland inoltre sfruttò il demone per ottenere il controllo di una setta di satanisti, così ora ha a sua disposizione un piccolo esercito.

Due settimane prima dell'inizio dell'avventura, Leland ha cercato di uccidere un senzatetto di Bangor, ma ha fallito. L'uomo ha denunciato il fatto alla polizia, che ha svolto qualche indagine senza approdare a nulla. Leland è tornato a mani vuote dal demone, e questi si è rifiutato di pagarlo. Infuriato e in crisi di astinenza, Leland è tornato a Bangor, ha ucciso una prostituta e ha portato il cuore al demone.

Tre giorni prima dell'inizio dell'avventura, il demone ha finito di insegnare a Leland l'incantesimo Dissolvi Gabbia e sta cercando in tutti i modi di convincere Leland a lanciarlo. Dato che non si fida del demone, il ragazzo ha deciso di prendersi qualche giorno per riflettere sulla cosa, e darà così tempo agli Investigatori di scoprire quello che sta succedendo e fermarlo.

## **Coinvolgere gli Investigatori**

Una settimana prima dell'inizio dell'avventura, un gioiello che Leland ha impegnato al banco dei pegni viene acquistato da Brian Dumont, uno studente dell'Università del Maine, come regalo per sua sorella. Per puro caso, uno dei professori della sorella, il Dr. Armedt, riconosce l'oggetto come un autentico manufatto egizio. Eccitato dalla scoperta e ansioso di sapere se ci sono altri gioielli simili in giro, chiede a Dumont se può procurargli altri pezzi. Dopo aver chiesto notizie al banco dei pegni di LaVec sulla provenienza dell'oggetto, Dumont decide di contattare Leland, che lo costringe ad andare alla cittadina di Catherway e gli mostra il demone. Dopo aver ucciso Dumont, Leland ne consegna il cuore al demone e getta il cadavere nei boschi.

L'avventura inizia con una telefonata del Dr. Armedt, che è un vecchio amico di uno degli Investigatori e conosce la passione del personaggio per le storie strane e insolite.

Il Dr. Armedt racconta all'Investigatore che il fratello di una delle sue studentesse è scomparso, poco dopo che gli aveva chiesto di scoprire ulteriori notizie su un antico manufatto egizio. L'oggetto era stato comprato dal ragazzo in un banco dei pegni di Bangor, nel Maine. Il Dr. Armedt sa che il negozio appartiene a un certo LaVec e l'ultima volta che ha sentito Dumont, questi lo aveva chiamato per dirgli che si stava recando nella cittadina di Catheway.

Il Dr. Armedt, che ha 68 anni, non può viaggiare fino nel Maine. Per questo chiede al suo amico di investigare per conto suo, di scoprire cos'è accaduto a Dumont e, se possibile, di trovare qualche altra informazione sulla provenienza del manufatto.

## **Un viaggio nel Maine**

Se gli Investigatori non si trovano già nel Maine, dovranno viaggiare fin lì. Ci sono due aeroporti principali: quello di Portland e quello internazionale di Bangor. Portland è la città principale del Maine e si trova a circa due ore e mezzo di automobile da Bangor, una

centro relativamente piccolo, che a sua volta è a circa due ore e mezzo di automobile da Catheway.

A meno che il Custode non sia particolarmente malvagio, il viaggio fino al Maine dovrebbe essere privo di eventi. Se gli Investigatori sono in ristrettezza economiche, il Dr. Arnedt potrebbe pagare i costi del viaggio, ma senza lasciare che i personaggi se ne approfittino troppo.

## Informazioni per gli Investigatori

Una volta nel Maine, probabilmente gli Investigatori inizieranno le loro indagini a Bangor. Non avranno problemi a trovare informazioni su Catheway e potrebbero scoprire altre notizie di interesse per il caso.

Le seguenti notizie su Catheway possono essere ottenute facilmente consultando le varie fonti storiche. Il passaggio che segue è ripreso da *Breve storia delle cittadine del Maine* di Sam Johnson:

*La cittadina di Catheway, Maine, fu fondata nel 1807 da William Catheway, capo di una piccola ma alquanto insolita congrega religiosa. La cittadina nacque infatti come comunità religiosa. Questo culto ebbe un successo sorprendente e, per qualche tempo, il numero dei suoi adepti e, di conseguenza, degli abitanti della comunità crebbe notevolmente. Comunque, questa espansione ebbe vita breve. Nel 1810 Catheway fu ucciso da un rapinatore e la sua religione cadde rapidamente nel dimenticatoio, e la cittadina seguì la stessa sorte. Per qualche motivo, tuttavia, non venne mai del tutto abbandonata e nel 1896 vi venne installata una piccola segheria, non troppo produttiva ma comunque sufficiente a mantenere vivo il paese.*

Le informazioni che seguono possono invece essere reperite consultando *Culti minori in America*, della Dr.ssa Deborah Jones. Questo volume è un testo tenuto in grande considerazione tra gli studiosi delle religioni e non sarà sconosciuto agli Investigatori esperti nel campo. In alternativa, è possibile trovarlo

facendo una ricerca sulle religioni americane minori e sui culti meno conosciuti.

*Intorno al 1800, un inglese di nome William Catheway diede vita, qui in America, a un oscuro culto. Le informazioni disponibili sono estremamente limitate, ma i resoconti dell'epoca riportano che Catheway offriva protezione dai demoni dell'Inferno. Secondo alcune peculiari testimonianze, Catheway avrebbe mostrato ai suoi seguaci un demone imprigionato, quale prova del suo potere. Nel 1807 Catheway fondò una cittadina, che divenne la dimora dei suoi seguaci. Durante questo periodo iniziarono a girare voci secondo le quali nella cittadina venivano commessi omicidi rituali. Non ci furono mai delle indagini ufficiali e i membri della setta sostenettero sempre che i loro compagni erano stati scelti per "essere mandati in Paradiso". Questo misterioso culto si estinse nel 1810, quando William Catheway fu ucciso da un rapinatore.*

Le notizie qui sotto possono essere trovate in *Violenza nel Maine*, una speciale rubrica del *Bangor Daily News* a cura del giornalista locale Carl Fox. Informazioni simili possono essere reperite su altri giornali o attraverso la televisione.

*Alcuni giorni fa, Wilbur Horton ha denunciato di essere stato aggredito da un uomo. È stato ferito in maniera non grave e dimesso dal Centro Medico del Maine Orientale dopo le cure del caso. Il mattino seguente, una giovane donna è stata trovata assassinata in un vicolo. La polizia non ha divulgato il nome della vittima, almeno finché non saranno avvertiti i parenti prossimi, ma una fonte riservata ci ha rivelato che il cuore della donna è stato asportato dal corpo ed è scomparso. Solo pochi giorni fa era stata denunciata anche la scomparsa di uno studente dell'Università del Maine.*

Se gli Investigatori vogliono parlare con Fox, lo troveranno agli uffici del *Bangor Daily News*. Se mantengono un comportamento civile, riusciranno a ottenere un breve colloquio. Fox è un uomo sulla cinquantina, alquanto sedentario. Racconterà ciò che sa a proposito



degli incidenti, cioè che Horton è stato attaccato da un giovane che indossava un costoso giubbotto di cuoio. Sa anche che è stata trovata morta una giovane donna. La causa della morte è una coltellata alla schiena. La sua fonte alla polizia gli ha riferito che il corpo della vittima è stato ricoperto di strani simboli, probabilmente legati al satanismo, e che il cuore è stato rimosso dal corpo con precisione quasi chirurgica. Conosce anche il nome dello studente scomparso, un certo Dumont. Se gli Investigatori gli fanno una buona impressione e gli offrono l'esclusiva su quanto eventualmente scopriranno a proposito di questa storia, Fox gli fornirà addirittura il nome del suo contatto in polizia.



Se gli Investigatori si recano al Banco dei Pegni di LaVec, non trovano nulla di inusuale. È il classico banco dei pegni e il proprietario, Paul LaVec, è un tipo a posto, anche se a volte è fin troppo avido. Conosce Leland, dato che questi ha impegnato un sacco di roba nel suo negozio. È abbastanza spaventato da Leland e dai suoi amici, ma è disposto a confermare di aver venduto il manufatto egizio a uno “studente del college”, il quale poi è tornato a chiedergli notizie su Leland. Se gli Investigatori fanno domande su questo punto, LaVec risponde che ha riferito allo studente che Leland vive a Catheway, ma spesso frequenta i bar di Bangor. Se viene incentivato con un po' di contante, è anche disposto a fornire una descrizione di Leland. Se gli Investigatori fanno qualche ricerca nei bar, alla fine si imbattono in qualcuno che lo conosce o, a discrezione del Custode, persino in Leland stesso. Comunque, se Leland scopre che

LaVec ha rivelato informazioni sul suo conto agli Investigatori, lo ucciderà e gli ruberà il cuore.

Se gli Investigatori danno un'occhiata alla mercanzia nel negozio di LaVec, potrebbero riconoscere tra gli oggetti esposti alcuni manufatti egizi, se effettuano con successo un **Tiro Archeologia** o **Storia**. Si tratta degli oggetti impegnati da Leland, e LaVec non sospetta minimamente che siano autentici e valgano una fortuna. Ha però stimato il valore dell'oro con cui sono stati realizzati e, a seconda delle dimensioni e della qualità, chiede tra i \$150 e i \$400 per ogni singolo manufatto. Ce ne sono sei in totale e, se gli Investigatori si mostrano molto interessati, cercherà di procurarsene degli altri. Nei suoi registri sono trascritti i dati degli acquirenti di almeno una ventina di manufatti portati da Leland, il che potrebbe permettere al gruppo di rintracciare tutti i pezzi già venduti. Spetta al Custode decidere con precisione gli sviluppi di una ricerca in tal senso.

Se gli Investigatori riescono a ottenere l'accesso agli archivi della polizia o a parlare con il contatto fornitogli da Fox, potranno procurarsi la descrizione dell'aggressore del vagabondo, fornita dalla vittima stessa, che corrisponde molto da vicino a quella di Leland. Potranno anche dare un'occhiata informale alle fotografie della donna assassinata, che mostrano una ragazza mezza nuda all'interno di un vicolo, riversa sopra alcune buste della spazzatura, con un buco sanguinante nel mezzo del petto. Altre immagini mostrano la ferita più da vicino. L'incisione è molto precisa e sul corpo sono visibili degli strani simboli. Se un Investigatore riesce in un **Tiro Miti di Cthulhu**, riconosce la somiglianza con quelli utilizzati in alcuni incantesimi legati ai Miti.

Se gli Investigatori si mettono alla ricerca dell'uomo che è sopravvissuto all'agguato di Leland, avranno ben poche possibilità di riuscire a trovarlo e, in ogni caso, avrà ben poco da aggiungere a quello che ha già detto alla polizia.

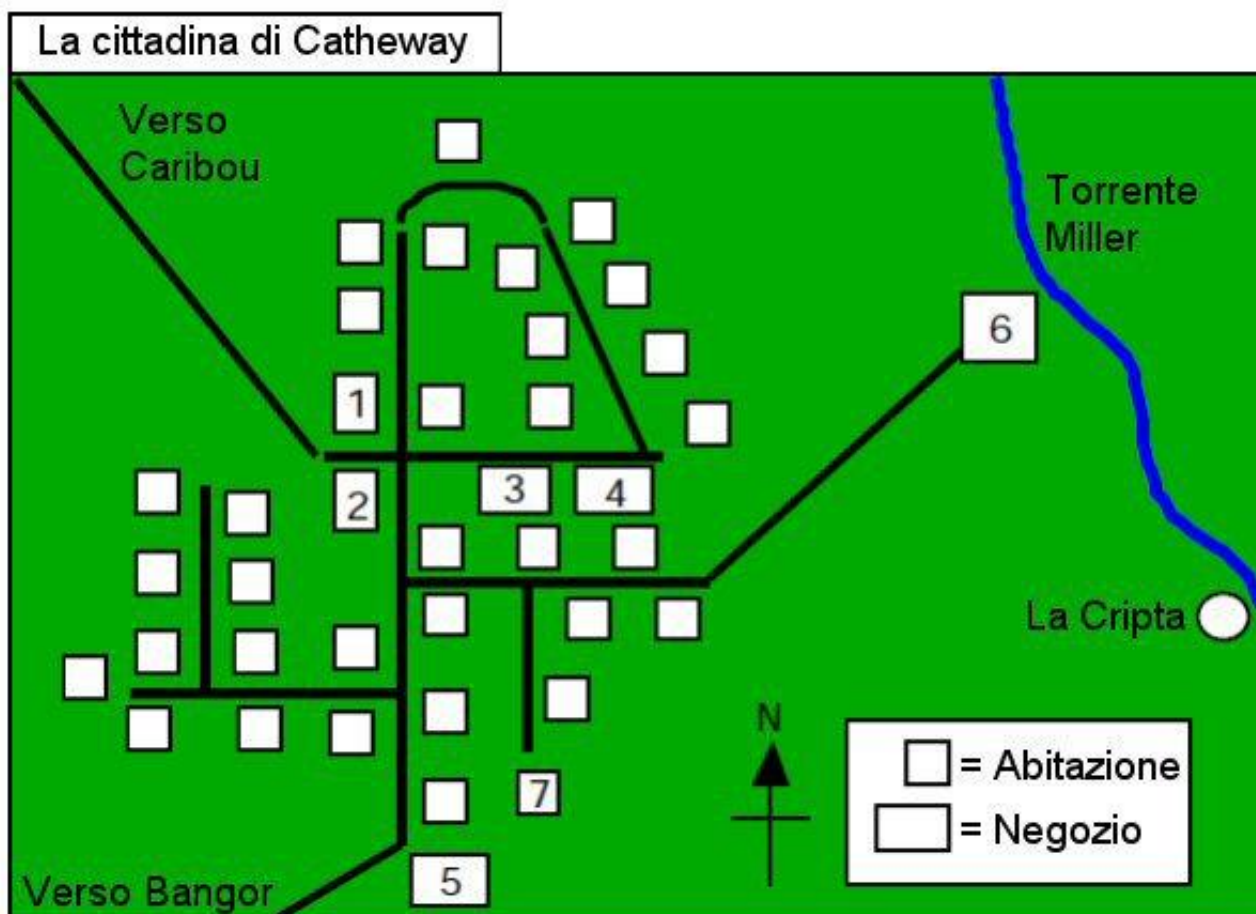
Le ricerche sulla prostituta assassinata permettono di scoprire che il corpo è già stato seppellito e che l'appartamento dove viveva è stato affittato. Interrogando altre prostitute, gli Investigatori possono risalire a una collega della vittima, che racconterà loro che Trixie Brown (la donna uccisa) era stata abbordata da un tizio in un bar. Non conosce il nome del cliente, ma è in grado di fornirne una descrizione, che corrisponde a quella di Leland.

Se gli Investigatori cercano notizie a Catheway, la miglior fonte di informazioni è Dan Jacobs, un ex poliziotto in pensione e leader non ufficiale della cittadina. Sa che Leland è nei guai e pensa che sia il responsabile di alcuni furti avvenuti a Bangor. Jacobs mette in evidenza il fatto che Leland, pur non avendo un lavoro, è in grado di permettersi di pagare l'affitto di casa e di recente ha acquistato una Pontiac Trans-Am e un pick up. L'uomo non ha la più pallida idea della orribile verità che sta dietro a questa storia e non sospetta minimamente che Leland sia invischiato in qualcosa di così terribile.

Ci sono altre possibili piste da seguire, che devono eventualmente essere gestite direttamente dal Custode.

## La cittadina di Catheway

Catheway è un centro molto piccolo, che conta meno di 100 abitanti. Ci sono una trentina di case in tutto, alcune delle quali disabitate. L'industria principale che regge l'economia cittadina è la segheria sul Torrente Miller, ma gli affari vanno molto male e dà lavoro solamente a 10 persone. Dovrebbe chiudere nel giro di un anno, segnando definitivamente la sorte di Catheway. Gli abitanti sono per la maggior parte anziani, ex dipendenti della segheria o comunque legati al lavoro di boscaiolo. Alcuni ragazzi sono rimasti in città, ma la maggioranza dei giovani sono sul punto di andarsene oppure lo hanno già fatto. Gli abitanti sono amichevoli, anche se non sono disposti a tollerare comportamenti sgarbati o persone in cerca di guai. Per questo non hanno alcuna simpatia per Leland e il suo gruppo. Sanno però che, almeno finché non sarà colto in flagrante a trasgredire qualche legge, non possono fare nulla contro di lui.



Gli edifici di Catheway sono per lo più case di legno a due piani, alcune risalenti al 1800. Tutte le abitazioni occupate sono in buono stato di manutenzione.

**1. Stazione di rifornimento e “negozio di comodità”<sup>1</sup>.** Il proprietario è Gus Hawkings, un ex dipendente della segheria che ha perso un braccio in un incidente sul lavoro. Con i soldi dell'assicurazione, ha aperto questa attività. Il negozio non è molto redditizio, visto che il giro di affari è limitato ai pochi clienti locali. È prevista la sua chiusura in concomitanza con quella della segheria.

**2. Emporio.** Questo negozio è chiuso e l'edificio è vuoto, eccezion fatta per gli scaffali e gli accessori che non valeva nemmeno la pena di portare via. Le finestre sono sbarrate con delle assi. Per fare i loro acquisti, gli abitanti di Catheway sono ormai costretti a spostarsi fino a Bangor o alle altre città vicine.

**3. Locanda.** È gestita da Harold Marquette e da sua moglie Edith. Ha 12 stanze (prezzo di \$25 a notte) e una sala ristorante. È l'attività più fiorente della cittadina, visto che la zona oltre il Torrente Miller è rinomata per la caccia ai cervi.

**4. Ufficio.** Questo edificio era utilizzato come ufficio amministrativo della segheria. Visto il calo negli affari e l'imminente abbandono dello stabilimento, è già chiuso da qualche tempo. All'interno sono rimasti solo dei vecchi mobili, troppo rovinati per prendersi il disturbo di recuperarli.

**5. Scuola.** È stata chiusa due anni fa e da allora l'edificio è rimasto vuoto e abbandonato.

---

<sup>1</sup> *Un pubblico esercizio di dimensioni medio-piccole in cui viene effettuata la vendita al dettaglio di una larga gamma di prodotti. Rimane aperto tutto l'anno, compresi i giorni festivi, e offre un servizio a orario continuato per 24 ore al giorno. I prodotti principali sono quelli alimentari e le sigarette, ma si possono trovare anche generi di abbigliamento, ricariche telefoniche, quotidiani, libri, giocattoli, CD audio e video, cosmetici, ecc.*

**6. Segheria.** Questa vecchia fabbrica è stata fondata alla fine del 1800. Dopo un ammodernamento nel 1940, è ormai in procinto di essere chiusa per sempre. Attualmente c'è ben poco lavoro e, non appena i contratti degli impiegati termineranno, lo stabilimento verrà dismesso.

**7. Casa di Leland.** Leland ha affittato questo edificio a due piani, con la cantina ancora in costruzione (ha il pavimento in terra battuta). La casa è in pessime condizioni, visto che Leland non è un granché come padrone di casa. Al primo piano ci sono la cucina, il soggiorno e una sala da pranzo. Al piano superiore ci sono tre camere da letto e un bagno. Leland dorme nella camera più grande e nel suo armadio c'è una cassetta di sicurezza contenente \$1.542 in contanti, della droga, una spilla a forma di scarabeo consegnatagli dal demone e due moderni anelli d'oro, sottratti alle sue vittime. Vicino al telefono c'è una rubrica con i numeri di telefono e gli indirizzi di Hansen, Wence e dei satanisti. Devoe dorme in un'altra camera da letto, le cui finestre sono oscurate con dei fogli di giornale, in modo che la luce non sia visibile dall'esterno. Anche questa stanza è sporca e un angolo del pavimento è ricoperto da una lastra di metallo, sopra la quale ci sono i resti di numerosi oggetti bruciati. Qui dentro è custodita anche una gran quantità di materiale infiammabile. La terza camera da letto è vuota e talvolta viene utilizzata da qualche satanista che si trattiene per la notte. Leland è attento nel non tenere in casa oggetti che possano collegarlo agli omicidi, ma ha nascosto sei carte di credito (un tempo appartenenti alle sue vittime) in una busta di plastica chiusa in un barattolo di caffè che ha poi seppellito in cantina. Se gli Investigatori controllano il pavimento di terra battuta della cantina, possono effettuare un **Tiro Individuare** per scoprire il punto esatto in cui è nascosto il barattolo. Una delle carte di credito apparteneva a Dumont.

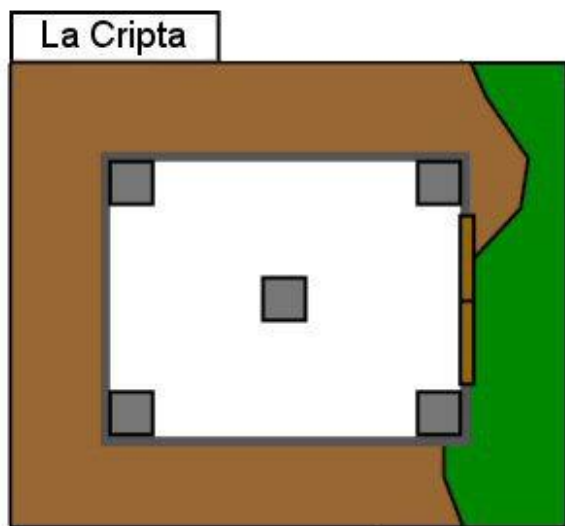
## La cripta

L'edificio si trova poco fuori dalla cittadina, su una piccola collina boscosa. La zona ha fama di essere un pessimo terreno di caccia (i cervi e



gli altri animali percepiscono la presenza del demone e se ne stanno alla larga) ed è considerata malagevole e pericolosa. Per questi motivi è evitata praticamente da tutti. Leland ha scoperto la cripta qualche tempo fa per puro caso. Un **Tiro Seguire Tracce** permette di procedere lungo la pista che egli segue per raggiungere la cripta, anche se è stato ben attento a non creare un sentiero vero e proprio, che sarebbe troppo evidente.

La cripta è una solida struttura realizzata con il granito locale. Le pareti e il soffitto sono sostenute da solide colonne di granito. Le porte sono di legno spesso, trattato con oli e vernici protettive che le hanno fatte durare nel tempo. I cardini sono quasi completamente arrugginiti e le porte mostrano i segni dell'incuria, ma sono tuttavia ancora resistenti. Quando Leland non è alla cripta, la chiude utilizzando una catena. Per entrare, gli Investigatori devono tagliare la catena, scassinare il lucchetto oppure smontare le maniglie delle porte attraverso cui è assicurata la catena (questa ultima opzione è di gran lunga la meno laboriosa).



La cripta è rimasta esposta per anni all'erosione, ma è difficile da scoprire visto che il granito ha assunto l'aspetto della roccia circostante. L'interno è buio, ammuffito e umido, con il soffitto alto nemmeno due metri. La gabbia che imprigiona il demone si trova lungo il muro posteriore. Ci sono anche un paio di sedie pieghevoli, un vecchio tavolino da gioco, una lampada a cherosene, una latta

di cherosene di riserva e un ventilatore di plastica. Sul pavimento sono sparsi mozziconi di sigaretta e lattine di birra vuote.

## Azione

L'azione comincia non appena gli Investigatori ricevono la telefonata del Dr. Armedt e accettano di scoprire quello che sta succedendo. Anche se l'avventura prenderà sicuramente una piega diversa per ogni gruppo, di seguito sono riportati alcuni suggerimenti per il Custode.

Innanzitutto, gli Investigatori cominceranno a fare qualche indagine a Bangor. Dovrebbero riuscire a scoprire le informazioni riportate negli indizi per i giocatori, e anche venire a conoscenza di Leland dal proprietario del banco dei pegni.

Potrebbero persino avere un breve incontro con Leland. Il Custode dovrebbe cercare di combinare un abboccamento con John Wence, magari al banco dei pegni o a uno dei bar (specie se stanno cercando Leland).

A meno che gli Investigatori non siano particolarmente inetti, dovrebbero scoprire gli indizi che conducono a Catheway e a qualcuno di nome Leland. Finché rimangono a Bangor saranno al sicuro, a meno che non agiscano in modo tale da far capire a Leland che sono sulle sue tracce. In questo caso, egli potrà pianificare delle adeguate contromisure. Potrebbe cercare di ucciderli, oppure potrebbe essere indotto a cercare di dissolvere la gabbia del demone prima del tempo. Se gli Investigatori agiscono con competenza, non dovrebbero avere troppi problemi nel reperire le informazioni che cercano, per poi probabilmente spostarsi a Catheway.

Subito dopo, gli Investigatori dovrebbero seguire le tracce che li conducono a Catheway. Il Custode deve lasciargli il tempo di svolgere qualche indagine e fare la conoscenza di Dan Jacobs. Leland tiene d'occhio quello che succede a Catheway, per cui l'arrivo di forestieri non gli sfuggirà di certo. Se gli Investigatori adottano una copertura convincente, Leland si limiterà a controllarli,

visto che preferisce evitare di scegliere le sue vittime così vicino al luogo in cui vive. Se però i personaggi palesano che sono alla ricerca di Dumont o Leland, verranno sorvegliati molto attentamente e Leland, se si sentirà minacciato, cercherà di eliminarli.

Le indagini a Catheway dovrebbero filar via abbastanza lisce, a meno che gli Investigatori non costringano Leland a prendere l'iniziativa. In tal caso, comincerà con delle minacce e degli atti intimidatori, passando poi alla violenza diretta se i personaggi non hanno ricevuto il messaggio. Se possibile, lascerà il lavoro sporco ai suoi amici e ai satanisti. È improbabile che il demone avrà bisogno di un nuovo cuore mentre gli Investigatori si trovano a Catheway. L'ultima vittima aveva MAN 8, per cui la creatura dovrebbe essere a posto per un altro paio di settimane. Se il Custode preferisce invece che Leland debba agire per procurarsi un altro cuore, può anticipare la data dell'ultimo omicidio o ridurre il MAN della vittima.

Alla fine, il demone riuscirà a convincere Leland a lanciare l'incantesimo Dissolvi Gabbia. In cambio, prometterà di consegnargli tutto il tesoro e di continuare ad aiutarlo, una volta libero. Leland è certo che il demone rispetterà gli accordi e pensa che, una volta liberata, la creatura gli darà una grossa mano a eliminare tutti i suoi avversari. Dopo essersi messo d'accordo col demone, Leland cercherà di tagliare le linee elettriche e telefoniche, brucerà quanti più edifici possibile e quindi sparirà agli eventuali sopravvissuti. Dopo di ciò, completerà l'incantesimo per liberare il demone. Convincherà Devoe, Hansen e i quattro satanisti ad aiutarlo nell'attuazione del suo piano. Persuaderà anche Wence a preparare del napalm fatto in casa e altri prodotti chimici infiammabili, anche se non gli dirà cosa ha intenzione di farci.

Il Custode deve dare agli Investigatori la possibilità di scoprire il piano di Leland e di cercare di fermarlo. Se intervengono durante la preparazione dell'azione, Leland cercherà di resistere lottando fino alla morte, ma probabilmente al suo fianco ci sarà soltanto Devoe. Naturalmente, i Custodi più spietati

potrebbero far sì che gli Investigatori abbiano l'opportunità di agire soltanto all'ultimo momento.

Se gli Investigatori non vengono a conoscenza delle intenzioni di Leland oppure non riescono a fermarlo, egli riuscirà a mettere in atto i suoi intenti. Hansen e i quattro satanisti arriveranno a Catheway di prima mattina e aiuteranno Leland e Devoe a preparare le bombe incendiarie, lavorando nella cantina di casa. Se vengono disturbati, cercheranno di far fuori i personaggi. A un certo punto, Wence scoprirà quello che gli altri hanno realmente intenzione di fare e, non volendo immischiarsi in una faccenda simile, cercherà di svignarsela alla prima occasione. Se ha già incontrato gli Investigatori e sa che si trovano in città, li avvertirà che Leland ha in programma di incendiare tutto, e subito dopo se ne andrà da Catheway il più in fretta possibile.



Nella tarda serata, Devoe e tre satanisti piazzeranno le bombe incendiarie in vari punti della cittadina, mentre Leland, Hansen e l'altro satanista taglieranno le linee elettriche e telefoniche. Poco dopo, le bombe verranno fatte esplodere. Il gruppo dei bombaroli tornerà quindi in città, per uccidere eventuali sopravvissuti. Nel frattempo, l'altro gruppo caricherà tutti i cadaveri che riuscirà a trovare sulle due automobili di Leland, per utilizzarli durante la cerimonia. Una volta a pieno carico (almeno dieci cadaveri per ogni mezzo), andranno fino alla cripta e scaricheranno i corpi. Mentre Devoe e soci terranno a bada i sopravvissuti e gli Investigatori, Leland inizierà a recitare l'incantesimo.

## Conclusione

L'esito finale dell'avventura dipende essenzialmente dal fatto se Leland riesce a lanciare con successo o meno l'incantesimo Dissolvi Gabbia. Se gli Investigatori glielo impediscono, o se la magia non ha l'effetto sperato, il demone rimarrà intrappolato. In questo caso, se i personaggi riescono a trovare il luogo in cui è nascosta la creatura, possono eliminarla senza problemi visto che, essendo in gabbia, non può attaccarli a meno che non si avvicinino troppo. La tattica migliore per sbarazzarsi del demone è quella di sparargli da una certa distanza con uno shotgun, finché non morirà.

Se invece gli Investigatori non riescono a trovare il luogo dove è nascosto il demone, oppure non sospettano nemmeno della sua esistenza, gli eventuali sopravvissuti del gruppo di Leland cercheranno di tornare alla cripta, una volta che le acque si saranno calmate. Se ci riescono, i guai ricominceranno di nuovo daccapo. Se viceversa i personaggi si sono sbarazzati di Leland e dei suoi seguaci, il demone non verrà probabilmente mai trovato e morirà nella sua gabbia.

Se l'incantesimo viene lanciato con successo, il demone darà sfogo a secoli di rabbia repressa, riversando la sua furia assassina su quello che rimane di Catheway. Se gli Investigatori non riescono a ucciderlo, darà vita a un culto dedicato a Nyarlathotep. Se Leland o Hansen sono sopravvissuti agli eventi della notte, li recluterà tra le fila dei suoi seguaci. Gli Investigatori che riescono a sfuggire alla furia della creatura potrebbero decidere di dare la caccia al demone, creando lo spunto per una nuova avventura.

Riguardo alle ricompense, gli Investigatori ricevono 1D3 Punti Sanità se riescono a sconfiggere Leland e compagnia, più ulteriori 1D10 Punti Sanità se uccidono il demone. Se la cittadina viene distrutta, i personaggi perdono 1D3 Punti Sanità. Se sono consapevoli che il demone è riuscito a fuggire, perdono altri 1D6 Punti Sanità. È possibile ottenere dei Punti Sanità per aver completato alcuni obiettivi, e perderli per averne falliti

degli altri. Per esempio, se gli Investigatori sconfiggono Leland e uccidono il demone solo dopo che la cittadina è stata distrutta, riceveranno 1D3 + 1D10 - 1D3 Punti Sanità.

In ogni caso, Catheway è condannata. Se Leland e i suoi riescono a darla alle fiamme e a ucciderne la maggior parte degli abitanti, la cittadina verrà subito abbandonata. Se invece gli Investigatori impediscono che ciò accada, il declino arriverà più lentamente ma sarà comunque inesorabile.

## Personaggi Non Giocanti

**Bill Leland, servitore del demone**

FOR: 13      DES: 12      INT: 13  
COS: 14      FAS: 9      MAN: 10  
TAG: 13      SAN: 0      EDU: 12

Bonus al Danno: +1D4

PF: 14 ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐

### Abilità:

Ascoltare 35%, Camuffarsi 35%, Contrattare 35%, Guidare Automobili 28%, Intrufolarsi 35%, Miti di Cthulhu 8%, Nascondersi 25%, Occulto 25%, Raggiare 55%.

### Armi:

Pugno (70%), Danno 1D3+BD.

Calcio (45%), Danno 1D6+BD.

Coltello (65%), Danno 1D4+2+BD, PF 15.

Semiautomatica cal .45 (40%), 1D10+2, Gittata 15 m, Attacchi 1, Caricatore 7, PF 8, Malfunzionamento 00.

### Incantesimi:

Cerimonia del Cuore, Dissolvi Gabbia.

### Personalità / Descrizione:

Leland ha 20 anni, capelli castani, occhi marroni e dei baffi sottili. Indossa dei jeans stracciati, una t-shirt e un costoso giubbino di cuoio. Normalmente è sotto l'influenza di droga, alcolici o entrambi, per cui i suoi occhi sono solitamente vacui e spenti.

Ha servito il demone per anni e il fatto di avere costantemente a che fare con la creatura e gli omicidi commessi per soddisfarla lo hanno reso irrimediabilmente pazzo. È capace di qualsiasi malvagità e non si fa scrupoli a uccidere o compiere atti ancora peggiori. Nonostante la sua follia, il demone gli ha trasmesso una sorta di astuzia sovrumana, che lo rende un uomo molto pericoloso. Ha un'ottima parlantina e cercherà di usarla per togliersi da guai, prima di passare alle maniere

forti se le parole non hanno effetto. Porta sempre con sé una pistola e un coltello da caccia, che non ha alcuna remora a utilizzare. Anche se Leland è convinto che il demone sia di origina soprannaturale, ha il sospetto che non abbia nulla a che fare con il diavolo che gli hanno inculcato in testa durante gli anni di orfanotrofio. I satanisti, al contrario, credono che il demone sia un servitore del diavolo e Leland è ben lieto di lasciarglielo pensare, visto che sfrutta questa loro convinzione per controllarne le azioni. È avido e vuole a tutti i costi il tesoro che il demone ha da offrirgli, al punto tale da arrivare a uccidere degli innocenti e barattare il loro cuore con le ricchezze.

#### **Bud Devoe, braccio destro di Leland**

FOR: 15      DES: 13      INT: 9  
 COS: 12      FAS: 11      MAN: 12  
 TAG: 13      SAN: 41      EDU: 10  
 Bonus al Danno: +1D4  
 PF: 13 □□□ □□□ □□□ □□□ □

#### **Abilità:**

Ascoltare 35%, Guidare Automobili 27%, Guidare Motociclette 35%, Intrufolarsi 35%, Nascondersi 25%, Occulto 20%, Raggiare 55%.

#### **Armi:**

Pugno (75%), Danno 1D3+BD.  
 Calcio (55%), Danno 1D6+BD.  
 Coltello (55%), Danno 1D4+2+BD, PF 15.  
 .357 Magnum (34%), 1D8+1D4, Gittata 20 m, Attacchi 1, Caricatore 6, PF 15, Malfunzionamento 00.

#### **Personalità / Descrizione:**

Devoe è un ragazzone di 19 anni con i capelli neri e untì e gli occhi marroni. Indossa dei vecchi jeans, una t-shirt heavy metal e, d'inverno, un vecchio e sudicio cappotto. Quando riesce a procurarsi della droga, o se Leland gli passa un po' della sua, il suo umore è alquanto esaltato.

È nel giro di Leland da tre anni ed è il suo braccio destro. Lo considera un grande ed è pronto a fare tutto ciò che gli chiede. Nonostante sia molto giovane, ha una fedina penale già ricca di reati, tra cui stupro, omicidio e incendio doloso. È evaso recentemente di prigione e c'è una taglia sulla sua testa. La famiglia di una ragazza che ha violentato offre \$10.000 per la sua cattura (e

pagherà sottobanco altri \$5.000 se dovesse rimanere "accidentalmente" ucciso durante il tentativo di acciuffarlo).

Pur essendo grande e grosso, non brilla per intelligenza. Quando interagisce con gli altri, lo fa principalmente attraverso la violenza.

Ha visto il demone e ne è rimasto molto impressionato. È un satanista, ed è convinto che Leland sia un emissario del diavolo. Per questo, è disposto a fare tutto ciò che gli ordina, senza farsi scrupoli nell'uccidere qualcuno. Devoe non è ancora tecnicamente pazzo, ma è profondamente cattivo. È anche un piromane.

#### **John Wence, amico di Leland**

FOR: 11      DES: 12      INT: 13  
 COS: 12      FAS: 11      MAN: 11  
 TAG: 12      SAN: 55      EDU: 13  
 Bonus al Danno: 0  
 PF: 12 □□□ □□□ □□□ □□□

#### **Abilità:**

Ascoltare 35%, Biblioteconomia 30%, Chimica 25%, Contrattare 35%, Farmacia 5%, Guidare Automobili 30%, Intrufolarsi 35%, Legge 10%, Nascondersi 25%, Raggiare 35%.

#### **Armi:**

Pugno (55%), Danno 1D3+BD.  
 Calcio (35%), Danno 1D6+BD.  
 Semiautomatica cal .22 a canna lunga (35%), 1D6, Gittata 15 m, Attacchi 3, Caricatore 6, PF 6, Malfunzionamento 00.

#### **Personalità / Descrizione:**

Wence ha 21 anni, corporatura media, lunghi capelli neri e occhi azzurri. Indossa abiti in stile militare. Occasionalmente fa uso di droghe, ma non tanto spesso quanto Leland e Devoe.

Si è unito a Leland da un anno. Prima di incontrarlo, era un piccolo spacciatore a Bangor, ma ha preferito diventare il suo pusher abituale per garantirsi un'entrata sicura. È pronto ad aiutare Leland, senza farsi problemi nell'ammazzare qualcuno se ci sono in gioco un sacco di soldi, anche se non trae alcun piacere dall'uccidere, come accade invece per Leland e Devoe.

Ha frequentato per un po' l'università e la sua intelligenza è leggermente sopra la media. È il più normale del gruppo, e potrebbe esitare e tirarsi indietro se e quando Leland inizierà a uccidere in massa la gente per procurarsi le

vittime per l'incantesimo Dissolvi Gabbia. Non avendo ancora visto il demone, è perfettamente sano di mente.

#### **Jane Hansen, satanista**

FOR: 7      DES: 13      INT: 15  
 COS: 9      FAS: 15      MAN: 7  
 TAG: 8      SAN: 16      EDU: 14

Bonus al Danno: -1D4

PF: 9 □□□ □□□ □□□

#### **Abilità:**

Antropologia 5%, Biblioteconomia 35%, Contabilità 15%, Contrattare 10%, Occulto 55%, Psicologia 15%, Recitare 55%, Reputazione 50% (grazie all'influenza della madre), Raggirare 15%, Storia 30%.

#### **Armi:**

Semiautomatica cal .22 a canna corta (20%), 1D6, Gittata 10 m, Attacchi 3, Caricatore 6, PF 6, Malfunzionamento 00.

#### **Personalità / Descrizione:**

Jane è una ragazza minuta di 23 anni, estremamente attraente, con lunghi capelli e gli occhi verdi. Preferisce gli abiti scuri e si trucca con rossetto e smalto nero. Indossa anche un sacco di paccottiglia esotica che richiama all'occulto.

Ha studiato in un'università privata del New England. Al secondo anno di studi, iniziò a interessarsi all'occulto, studiandolo molto più seriamente di una semplice dilettante. Due anni dopo incontrò Devoe a un raduno di satanisti. Egli rimase colpito dal desiderio della Hansen di conoscere il "Maestro" e la fece incontrare con Leland. Attratto dalla sua bellezza, Leland le concesse di rimanere nel gruppo e sfruttò il demone per farle perdere del tutto la ragione. Da allora, la Hansen è divenuta il leader di un piccolo gruppo di satanisti convinti, che le sono fanaticamente devoti. Dato che Leland le ha mostrato il demone, tutti i satanisti sono convinti che anch'egli sia un intermediario degli inferi.

È molto intelligente e altrettanto malvagia. È convinta che il diavolo sia il suo vero padrone ed è disposta a fare qualsiasi cosa per ingraziarselo. In quest'ottica, è pronta a uccidere per compiacere Leland e il demone. Essendo molto brava a fingere e a recitare, potrebbe rivelarsi alquanto pericolosa per gli Investigatori. Uno dei suoi ruoli preferiti è quello della brava ragazza che ha fatto degli

errori, ma che può essere redenta dandole affetto e attenzioni. Ovviamente, una volta che si è conquistata la fiducia di qualcuno, non esiterà a pugnalarlo alle spalle, anche in senso letterale.

Vive a Bangor, dove gestisce un piccolo negozio di articoli per occultismo. Sua madre è amministratore delegato di una grossa società di Boston e mantiene la figlia con un ricco mensile, nell'errata convinzione che il suo interesse nell'occulto sia soltanto un cosa passeggera. La donna è abbastanza influente e potrebbe mettere i bastoni tra le ruote degli Investigatori, se questi minacciano di fare del male alla figlia e lei viene a saperlo in qualche modo.

#### **Satanisti, seguaci della Hansen e di Leland**

	<b>Bill Punce</b>	<b>Sam Davidson</b>
FOR:	12	14
COS:	11	13
TAG:	11	14
DES:	11	12
FAS:	10	9
SAN:	37	41
INT:	10	9
MAN:	9	10
EDU:	12	10
BD:	0	+1D4
PF:	11	14
Arma:	25% (pistola cal. 22)	40% (accetta)

	<b>Jill Jones</b>	<b>Diane Weston</b>
FOR:	8	11
COS:	9	15
TAG:	9	12
DES:	15	13
FAS:	13	12
SAN:	42	46
INT:	11	12
MAN:	10	11
EDU:	12	13
BD:	0	0
PF:	9	14
Arma:	20% (pistola cal .22)	35% (shotgun)

- Accetta, Danno 1D6+1+BD, PF 12.
- Semiautomatica cal .22 a canna corta, 1D6, Gittata 10 m, Attacchi 3, Caricatore 6, PF 6, Malfunzionamento 00.
- Shotgun a pompa cal 12, 4D6/2D6/1D6, Gittata 10/20/50 m, Attacchi 1, Caricatore 5, PF 10, Malfunzionamento 00.



Nel gruppo della Hansen ci sono quattro satanisti, tutti abbastanza pazzi da partecipare coscientemente e volontariamente a un omicidio. Sono estremamente leali alla Hansen e fermamente convinti che la loro "salvezza" dipenda da quanto bene obbediscono agli ordini del "Maestro". Hanno tutti visto il demone, per cui rispettano e temono profondamente Leland. Tutti e quattro vivono a Bangor o nell'immediata periferia, anche se talvolta si recano a Catheway a trovare Leland.

Anche se sono malvagi e pronti a uccidere, non sono particolarmente coraggiosi né troppo abili in combattimento. Nel caso in cui si trovino di fronte a una resistenza determinata, è improbabile che rimangano a combattere troppo a lungo. Al contrario, non si fanno scrupoli nell'uccidere persone indifese o disarmate.

#### **Dan Jacobs, ex poliziotto**

FOR: 12      DES: 12      INT: 13

COS: 12      FAS: 10      MAN: 11

TAG: 13      SAN: 55      EDU: 13

Bonus al Danno: +1D4

PF: 13 ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

#### **Abilità:**

Ascoltare 35%, Guidare Automobili 40%, Individuare 35%, Legge 25%, Pronto Soccorso 30%, Raggiungere 27%.

#### **Armi:**

Shotgun a pompa cal .12 a canna corta (50%), 4D6/2D6/1D6, Gittata 10/20/50 m, Attacchi 1, Caricatore 5, PF 10, Malfunzionamento 00.

Semiautomatica cal .38 (55%), 1D10, Gittata 15 m, Attacchi 2, Caricatore 6, PF 8, Malfunzionamento 99.

Manganello (50%), 1D8+BD, PF 4.

#### **Personalità / Descrizione:**

Jacobs è un poliziotto in pensione di 50 anni, con i capelli (o quello che ne resta) di colore grigio e la barba. È di corporatura media, anche se ha cominciato a prendere peso dopo essere andato in pensione. Si veste senza troppa cura, eccetto quando presenzia alle riunioni della comunità.

Ha molto a cuore Catheway, perché è qui che è nato e vissuto, tanto da essere il leader non ufficiale della cittadina. Prende questa responsabilità molto sul serio e fa tutto ciò che può per renderla un buon posto dove vivere.

È preoccupato della presenza di Leland e dei suoi, e li tiene costantemente d'occhio. Dal canto loro, i ragazzi cercano di evitare di attirare l'attenzione di Jacobs, perché sanno che potrebbe scagliargli addosso la polizia.

Jacobs si è trovato in un sacco di situazioni di crisi durante il suo lavoro come ufficiale di polizia, per cui è difficile che venga preso dal panico, anche se le cose si mettono male. Comunque, non ha mai avuto a che fare con nulla di troppo insolito e fuori dall'ordinario.

È ben disposto ad aiutare gli Investigatori, se viene avvicinato in maniera adeguata. Gli piacerebbe inchiodare Leland e i suoi scagnozzi e gli farà piacere sapere che i personaggi stanno dando loro la caccia.

## **Creature dei Miti**

### **Kadariak Kepf, Razza Servitrice Minore**

I Kadariak Kepf sono una razza che serve Nyarlathotep nella sua forma di antico egizio. Il loro nome deriva dalla corruzione di un antico appellativo egizio, la cui pronuncia è andata persa da lungo tempo tra la polvere della storia. Questi esseri erano soliti dimorare in alcune aree dell'Egitto e del Medio Oriente, ma ora si incontrano soltanto nelle tombe inviolate risalenti a quel periodo storico o nelle zone desertiche più remote e isolate.

Nell'aspetto sono molto simili a cadaveri mummificati, con la differenza che sono privi della bocca, le mani terminano in artigli e hanno una orribile apertura circolare, simile a delle fauci, nel punto in cui gli uomini hanno il cuore. Questa "bocca" è zeppa di denti simili ad aghi, che digrignano continuamente.

Spesso i Kadariak Kepf si avvolgono in strisce di tessuto, come le mummie, e coprono i loro volti con delle maschere funerarie d'oro massiccio. Non è improbabile che alcuni dei racconti dell'orrore che hanno come protagonisti delle mummie siano in realtà storie legate a questi esseri. A volte utilizzano delle armi, principalmente spade o sbarre di ferro.

Sono molto intelligenti e capaci di apprendere con grande velocità. Hanno anche un'astuzia diabolica e sono maestri dell'inganno e del negoziato. Spesso sono legati a stregoni particolarmente malvagi.

Si pensa che un tempo fossero degli uomini, trasformati da Nyarlathotep in orribili servitori. Quale che sia la verità, questi esseri hanno bisogno di nutrirsi con i cuori degli esseri umani, che devono essere appositamente preparati con l'incantesimo Cerimonia del Cuore, che tutti i Kadariak Kepf conoscono. La magia può essere lanciata dal Kadarian Kepf o da qualcun altro che sia in grado di officiarla correttamente. Ogni Kadariak Kepf ha una possibilità del  $(INT \times 2)\%$  di conoscere altri 1D3 incantesimi.

Quando divorano un cuore, sono in grado di rimanere attivi per una settimana per ogni punto di MAN della vittima. Il cuore viene posto all'interno della "bocca", tenuto fermo in una cavità da numerosi tentacoli simili a vermi, che scavano in profondità al suo interno. Una volta che si è consumato, il cuore deve essere rimpiazzato. Per ogni giorno che trascorre senza avere un cuore, il Kadariak Kepf perde un punto di MAN. Se raggiunge MAN 0, la creatura muore. Se invece gli viene offerto un nuovo cuore, recupera un punto di MAN al giorno, ma ogni punto utilizzato in questo modo riduce di una settimana la "vita utile" del cuore. Un Kadariak Kepf può entrare in uno stato di animazione sospesa per sopravvivere. Può resistere per 10 anni per ogni punto di MAN che gli resta. Se viene costantemente rifornito di cuori, un Kadariak Kepf può vivere per sempre.

Il "demone" di questa avventura è un Kadariak Kepf che apparteneva a uno stregone dell'antico Egitto. Prima della sua morte, egli spese molto tempo ed energie per creare una potente gabbia magica, al cui interno imprigionò la creatura. Lo stregone uccise altri 20 potenti incantatori, e ne usò i corpi per realizzare la gabbia. Una volta completa, costrinse il demone a entrarvi e, prima di sigillarla, vi pose anche i suoi tesori. Lo stregone preparò anche molti cuori in delle speciali urne, cosicché il Kadariak Kepf potesse sopravvivere e diventare il suo guardiano nell'aldilà. Anche se la creatura ha barattato qualcuno dei tesori che ha nella gabbia in cambio dei cuori, gli rimane ancora una vera fortuna in manufatti egizi.

Il Kadariak Kepf protagonista dell'avventura è in grado di leggere e parlare l'inglese (glielo ha insegnato Catheway) e, avendo letto libri e

riviste che gli sono stati portati da Leland, ha una vaga idea della storia dell'uomo e della moderna tecnologia. Nonostante tutto, la sua conoscenza del mondo attuale è alquanto limitata.

### Kadariak Kepf, divoratore di cuori

#### Caratteristiche:

	Tiro	Media	#1
FOR:	2D6+10	17	20
COS:	3D6+10	20-21	25
TAG:	3D6+2	12-13	15
INT:	3D6+2	12-13	16
MAN:	3D6+2	12-13	15
DES:	3D6	10-11	14
PF:		13-14	20
MOV:	8		
BD:		+1D6	+1D6
Arma	%Att	Danno	
Artiglio ×2	30%	1D6+BD	
Morso	30%	1D6+BD	

**Armatura:** 3 punti di pelle coriacea.

**Incantesimi:** Avvizzimento, Cerimonia del Cuore, Contatta Divinità Nyarlathotep, Dissolvi Gabbia.

**SAN:** Vedere un Kadariak Kepf causa la perdita di 0/1D10 Punti Sanità.

## Nuovi incantesimi

### Cerimonia del Cuore

Questo incantesimo può essere utilizzato soltanto su un essere umano ucciso da poco (non più di 20 minuti) e deve essere lanciato direttamente dall'assassino. Perché la magia abbia effetto, occorre tracciare degli specifici simboli sul cadavere, utilizzando il sangue della vittima. Al termine dell'incantesimo, i simboli pulsano di una debole luce, mentre la pelle e la cassa toracica si spaccano e si aprono, producendo un denso fumo nero e un fetore terribile. A questo punto è possibile rimuovere facilmente dal cadavere il suo cuore, che ha acquistato proprietà magiche. Innanzitutto, per ogni punto di MAN della vittima, rimane fresco per 10 anni. In questo stato, può essere utilizzato come "nutrimento" dai Kadariak Kepf. Questi cuori incantati sono l'unica fonte di sostentamento per le orride creature e possono venire conservati per secoli in speciali urne, che vengono create seguendo le regole per la realizzazione di oggetti incantati.

Lanciare questo incantesimo richiede la spesa di 1 Punto Magia e causa la perdita di 1D4 Punti Sanità. Assistere al completamento dei suoi effetti causa la perdita di 0/1D4 Punti Sanità.

### **Dissolvi Gabbia**

Questo incantesimo è stato creato, durante i lunghi secoli di prigionia, dal Kadariak Kepf imprigionato nella gabbia. Il solo scopo della magia è quello di dissolvere l'incantesimo che tiene insieme la gabbia. Non è un incantesimo molto raffinato, dato che il demone non conosce l'esatta natura della magia usata per creare la sua prigione e quindi deve fare affidamento sulla "forza bruta" (e su Leland, o un altro tramite) per essere efficace. L'incantesimo richiede due ore per essere lanciato e consta di due cerimonie separate. Durante la prima ora occorre cantare ininterrottamente, mentre si disegnano dei simboli arcani sulla gabbia utilizzando sangue umano. Questa parte richiede anche la spesa di 2 Punti Magia e causa la perdita di 1D3 Punti Sanità. La seconda metà dell'incantesimo deve essere portata a termine entro 20 minuti dalla morte di un gran numero di persone, uccise appositamente con lo scopo di completare il rituale. Le vittime possono essere ammazzate in qualsiasi modo, ma i loro corpi devono venire trasportati entro 100 metri dalla gabbia. La magia ha una possibilità di successo del 20%, più 1% per ogni 5 MAN delle vittime. Durante il lancio dell'incantesimo, i cadaveri avvizziscono e i cuori schizzano via dal petto. Assistere alla cerimonia causa la perdita di 0/1D6 Punti Sanità. Vedere i cadaveri dopo che hanno subito gli effetti della magia causa la perdita di 0/1D4 Punti Sanità. Il mago deve cantare e tracciare altri simboli sulla gabbia e sui corpi mentre lancia l'incantesimo. Ciò comporta la spesa di ulteriori 2 Punti Magia e causa la perdita di 1D3 Punti Sanità (la gabbia è estremamente potente). Dopo un'ora, se la cerimonia non viene interrotta, si lanciano i dadi per vedere se l'incantesimo ha avuto successo. Se ciò accade, la gabbia inizia a sanguinare e inizia a dissolversi in un ammasso di ossa, organi interni, carne, metallo e pietra (visto che era stata costruita, in parte, con corpi umani). Assistere a questo processo causa la

perdita di 0/1D6 Punti Sanità. Dopo che la gabbia si sarà completamente disintegrata, i suoi resti si tramuteranno immediatamente in polvere. Naturalmente, il Kadariak Kepf sarà finalmente libero. Se invece l'incantesimo fallisce, la gabbia inizierà a tremare, sanguinare e contorcersi, ma rimarrà intatta, imprigionando il demone. Ovviamente questa magia può essere lanciata soltanto da qualcuno che si trova all'esterno della gabbia.

### **La gabbia**

Il Kadariak Kepf è intrappolato in un'antica gabbia incantata, grande abbastanza da permettergli di stare in piedi e larga solo 90 cm. È di forma cilindrica, con la cima e il fondo compatti. La base della gabbia, spessa quasi un metro, è cava e al suo interno è nascosto il tesoro, che può essere raggiunto soltanto attraverso un pannello all'interno della prigione.

La gabbia è di colore grigio-verde e sembra fatta di marmo. Le sbarre e le altre parti sembrano scolpite in modo da raffigurare dei corpi umani orribilmente contorti, ossa, teschi e organi interni. In realtà, la gabbia è stata creata con i cadaveri di 20 stregoni, utilizzando una magia potente e terribile. La sua superficie è ricoperta con incisioni di potenti simboli arcani. Nel complesso, la gabbia appare alquanto bizzarra, come le sue dimensioni non fossero del tutto corrette e ci siano delle parti sporgenti, che però scompaiono quando vengono osservate da un'angolazione differente. Osservarla intensamente causa la perdita di 0/1D2 Punti Sanità.

La gabbia è virtualmente indistruttibile e non può essere aperta in alcun modo, visto che non ha una porta. Chi si trova al suo interno non può lanciare nessun incantesimo. Le sbarre sono a 7,5 cm di distanza l'una dall'altra e possono essere piegate solo da creature con FOR 40 o superiore. Potrebbero forse essere tagliate utilizzando la moderna tecnologia (come laser o dischi diamantati), ma ciò richiederebbe un sacco di tempo e di fatica. Tagliare una sbarra non interrompe l'incantesimo sulla gabbia ma, se ne vengono rimosse abbastanza, il Kadariak Kepf potrebbe

riuscire a liberarsi. Per riparare la gabbia una volta che è stata danneggiata occorre una magia davvero potente. Il demone crede che la gabbia non possa venire aperta con la forza bruta (non sa nulla dei laser e della tecnologia industriale di oggi), per cui ripone tutte le proprie speranze nell'incantesimo che ha creato nel corso dei secoli di prigionia.

## Indizi per gli Investigatori

✂ — — — — —

La cittadina di Catheway, Maine, fu fondata nel 1807 da William Catheway, capo di una piccola ma alquanto insolita congrega religiosa. La cittadina nacque infatti come comunità religiosa. Questo culto ebbe un successo sorprendente e, per qualche tempo, il numero dei suoi adepti e, di conseguenza, degli abitanti della comunità crebbe notevolmente. Comunque, questa espansione ebbe vita breve. Nel 1810 Catheway fu ucciso da un rapinatore e la sua religione cadde rapidamente nel dimenticatoio, e la cittadina seguì la stessa sorte. Per qualche motivo, tuttavia, non venne mai del tutto abbandonata e nel 1896 vi venne installata una piccola segheria, non troppo produttiva ma comunque sufficiente a mantenere vivo il paese.

Estratto da *Breve storia delle cittadine del Maine* di Sam Johnson

✂ — — — — —

✂ — — — — —

Intorno al 1800, un inglese di nome William Catheway diede vita, qui in America, a un oscuro culto. Le informazioni disponibili sono estremamente limitate, ma i resoconti dell'epoca riportano che Catheway offriva protezione dai demoni dell'Inferno. Secondo alcune peculiari testimonianze, Catheway avrebbe mostrato ai suoi seguaci un demone imprigionato, quale prova del suo potere. Nel 1807 Catheway fondò una cittadina, che divenne la dimora dei suoi seguaci. Durante questo periodo iniziarono a girare voci secondo le quali nella cittadina venivano commessi omicidi rituali. Non ci furono mai delle indagini ufficiali e i membri della setta sostennero sempre che i loro compagni erano stati scelti per "essere mandati in Paradiso". Questo misterioso culto si estinse nel 1810, quando Willam Catheway fu ucciso da un rapinatore.

Estratto da *Culti minori in America*  
della Dr.ssa Deborah Jones

✂ — — — — —

Alcuni giorni fa, Wilbur Horton ha denunciato di essere stato aggredito da un uomo. È stato ferito in maniera non grave e dimesso dal Centro Medico del Maine Orientale dopo le cure del caso. Il mattino seguente, una giovane donna è stata trovata assassinata in un vicolo. La polizia non ha divulgato il nome della vittima, almeno finché non saranno avvertiti i parenti prossimi, ma una fonte riservata ci ha rivelato che il cuore della donna è stato asportato dal corpo ed è scomparso. Solo pochi giorni fa era stata denunciata anche la scomparsa di uno studente dell'Università del Maine.

Estratto da *Violenza nel Maine*  
del *Bangor Daily News*, di Carl Fox

✂ — — — — —

## 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](mailto: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](http://www.chimerae.it)