

# La prova dell'acqua

Avventura non ufficiale per Il Richiamo di Cthulhu®  
di Gianmatteo Tonci





# La prova dell'acqua

Avventura non ufficiale per Il Richiamo di Cthulhu®

Testo e mappe: Gianmatteo Tonci

Copertina: Witches, Hans Baldung, 1508

Illustrazione di p. 5: Kannea SunTzu (CC BY-SA 3.0)

Impaginazione e realizzazione file PDF a cura del Chimerae Hobby Group

Copyright © 2020 CHIMERAЕ HOBBY GROUP  
Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

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

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

#CHA48 – 1ª Edizione – Ottobre 2020

## Abbreviazioni

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

## Indice

Introduzione . . . .	3
Ambientazione . . . .	3
La storia per il Custode . . . .	3
Gli Investigatori . . . .	6
Iniziare le indagini . . . .	6
Arkham . . . .	7
La Pozza del Diavolo . . . .	15
La casa abbandonata . . . .	17
Concludere l'avventura . . . .	22
Personaggi pre-generati . . . .	23



# La prova dell'acqua

## Introduzione

*La Prova dell'Acqua* è una breve e semplice avventura introduttiva per *Il Richiamo di Cthulhu*® che si svolge negli anni '20 e può essere ambientata in qualsiasi località geografica decisa dal Custode, anche se i territori del New England, nello specifico i dintorni di Arkham, sono particolarmente appropriati sia per le leggende di stregoneria che li caratterizzano che per la presenza della Miskatonic University. Nel seguito del testo, pur fornendo volutamente delle informazioni generiche per la zona dello stagno e della casa abbandonata tra i boschi, ci sono riferimenti alla città di Arkham. Il Custode è libero di sostituirli con quelli che ritiene più confacenti alla zona in cui decide di situare l'avventura. Anche le statistiche e il numero dei Mi-go possono essere alterati in modo da adattarli alla forza effettiva degli Investigatori impegnati nelle indagini.

## Ambientazione

La città di Arkham si trova a nord di Boston, non lontano dalla tetra Insmouth e della misteriosa Dunwich, è famosa per essere la sede della prestigiosa Miskatonic University e per il suo manicomio, insolitamente inquietante e che spesso "ospita" dei pazienti davvero particolari. Oscure leggende che parlano di stregoneria ed esoterismo permeano non solo la storia, ma l'atmosfera stessa della città. Tra le peculiari abitazioni dai tetti a mansarda e le buie stradine spesso si sono verificati avvenimenti misteriosi e inspiegabili, e le sparizioni di ignari visitatori o viandanti nottambuli sono insolitamente frequenti, ben più che in altri luoghi notoriamente considerati malfamati.

Se i giocatori non sono familiari con questa singolare città del New England fantastico di Lovecraft, il Custode deve descrivere al meglio l'atmosfera che si respira ad Arkham, in modo da rendere palese anche ai partecipanti meno esperti che si tratta di un luogo davvero peculiare, dove la caccia alle streghe ha lasciato segni profondi e un'aura di mistero e di sottile inquietudine permea ogni cosa.

Questa è la descrizione che ne dà lo stesso Lovecraft nel suo racconto *La cosa sulla soglia*: "L'immutabile e leggendaria città di Arkham,

con i fitti tetti a spiovere, inclinati e ricurvi sugli abbaini dove, negli oscuri tempi della Colonia, le streghe avevano cercato rifugio dagli uomini del re... non è mai una buona giornata ad Arkham...".

Anche le zone intorno alla città, teatro di parte delle indagini e soprattutto dov'è ambientata l'azione vera e propria, sono tetre e oscure, strette tra erte montagne che ombreggiano sinistramente delle valli spettrali, ricoperte da boschi così fitti e cupi da sembrare maligni al solo sguardo. Lo stagno e la casa abbandonata sono parte integrante di questo paesaggio, e ancora una volta non possono esserci parole migliori di quelle di Lovecraft per dare un'idea di questi territori, che egli descrive mirabilmente nel racconto *Il colore venuto dallo spazio*: "Le montagne ad ovest di Arkham si ergono ripide, e vi sono delle valli ricoperte di fitti boschi che non hanno mai conosciuto la luce. Ci sono anfratti stretti e bui dove gli alberi hanno delle bizzarre inclinazioni e dove degli esili ruscelletti filtrano senza mai riflettere la luce del sole. Sui pendii meno erti sorgono fattorie antiche e salde come le rocce, e case tozze e ricoperte di muschio che meditano in eterno sui vecchi segreti del New England, al riparo di grandi promontori. Ma ormai sono tutte abbandonate: i grandi comignoli si sgretolano e le pareti rivestite di assi si incurvano minacciosamente sotto ai bassi tetti spioventi."

Se il Custode riuscirà a rendere palpabile quest'atmosfera, facendo calare in essa gli Investigatori, lo svolgimento dell'avventura ne trarrà grande beneficio, visto che sono proprio le inquietanti leggende che formano il folclore di Arkham a caratterizzare trasversalmente l'intera indagine.

## La storia per il Custode

Il Professor Walcott Prestonwhite era uno dei più eminenti studiosi di stregoneria dell'intero New England. Non solo egli è stato da sempre profondamente appassionato della materia, ma ormai da anni si dedicava con passione e competenza allo studio sistematico dell'argomento, ed era specializzato nel periodo della caccia alle streghe che si è verificata nella zona di Arkham. Prestonwhite era docente di Storia Medievale alla Miskatonic University, una persona stimata e considerata molto

## La prova dell'acqua

competente nel suo campo, e di recente aveva organizzato una piccola spedizione con alcuni dei suoi studenti più meritevoli e capaci per recarsi alla Pozza del Diavolo, uno stagno poco fuori Arkham tristemente noto per essere stato in passato un luogo famoso per i processi alle streghe, che qui venivano sottoposte alla terribile "prova dell'acqua".



Dopo aver consultato nuovi testi e resoconti degli inquisitori, Prestonwhite e i suoi pupilli avevano avuto finalmente conferma delle dicerie riguardo alla Pozza del Diavolo e la Miskatonic aveva messo loro a disposizione un piccolo stanziamento per organizzare e finanziare la spedizione. Vista la spesa contenuta, questo progetto – tra l'altro reputato importante perché legato alla realtà locale – non ha avuto grandi problemi nell'ottenere il nullaosta.

Sette giorni fa Prestonwhite e tre dei suoi allievi più promettenti, in procinto di laurearsi con tesi sull'argomento, si sono recati con alcune attrezzature presso lo stagno, che si trova a circa sei ore di macchina da Arkham, sperduto tra i boschi e le cupe valli della zona. Il rientro era previsto dopo tre giorni, ma gli studiosi non hanno dato più notizie. Subito le autorità sono state avvertite e le ricerche della polizia di Arkham hanno portato a un ben macabro ritrovamento. Il campo base era nel caos più totale e i cadaveri dei quattro membri della spedizione sono stati trovati, orribilmente martoriati e seviziati, tutto intorno al famigerato stagno. Il corpo del professore era

decapitato e, nonostante le ricerche nella zona (a dire il vero non troppo approfondite), non è stato possibile ritrovare la testa di Prestonwhite.

Ufficialmente le autorità addossano la colpa a Pit Klein, un vecchio vagabondo trovato a girovagare nella zona in stato confusionale, che non è stato in grado di spiegare la propria presenza nei dintorni dell'accampamento e ha chiaramente manifestato di essere pazzo. Per gli inquirenti, il maniaco omicida avrebbe assalito nottetempo il gruppetto di studiosi, perpetrando la carneficina.

All'insaputa di tutti, il giorno precedente all'arrivo della spedizione di Prestonwhite, in una vecchia casa abbandonata poco distante dalla Pozza si è stabilita una piccola avanguardia di Mi-go. Non è dato sapere il fine recondito di queste oscure creature, sia esso quello di creare un avamposto nei dintorni di Arkham, di sondare le montagne della zona in cerca di chissà quale minerale o di impadronirsi dei cervelli di alcuni degli eminenti professori della Miskatonic University. Fatto sta che l'occasione di impossessarsi del cervello di Prestonwhite, zeppo di preziose conoscenze sulla regione di Arkham, si è rivelata troppo ghiotta per lasciarsela sfuggire e ora i terribili mostri extraterrestri si stanno preparando a tornare sul loro pianeta natale, Yuggoth. Hanno assalito il gruppetto presso lo stagno, avendo facilmente la meglio grazie alle proprie armi tecnologicamente superiori, quindi hanno decapitato il professor Prestonwhite e sono tornati al loro nascondiglio nella casa in rovina, dove hanno trasferito il cervello dello studioso all'interno di uno dei loro cilindri metallici per portarlo con sé sul proprio pianeta di origine.

L'unico testimone dell'intero massacro è proprio il vecchio vagabondo accusato della strage, che era solito trascorrere le fredde notti autunnali del New England all'interno dell'abitazione in rovina. Per sua fortuna, era in giro per i boschi quando i Mi-go sono arrivati per la prima volta. Al suo ritorno, ha notato delle strane luci nella casa abbandonata. Si è avvicinato a una delle finestre in rovina e la vista delle creature aliene lo ha terrorizzato e reso completamente folle. È fuggito silenziosamente nella notte e da allora ha girovagato nella zona, pur senza ritornare alla

## La prova dell'acqua

casa. Sconvolto dalla paura di incontrare nuovamente i Mi-go, si è casualmente imbattuto nell'accampamento del professore e dei suoi studenti. Dopo avere a lungo osservato gli universitari al lavoro, ha trovato il coraggio per avvicinarli e cercare aiuto, proprio mentre i Mi-go compivano il loro assalto sanguinario. La polizia ha rintracciato l'uomo che vagava nei boschi in stato confusionale. È stato ovviamente arrestato come principale indiziato della strage e internato nel manicomio di Arkham, dopo aver raccontato la sua folle storia di creature aliene.

I Mi-go stanno organizzando il ritorno sul proprio pianeta, ma se gli Investigatori sono rapidi e incisivi nelle indagini, hanno ancora la possibilità di risolvere il mistero e di incontrare faccia a faccia i Funghi di Yuggoth.

### I Mi-go

I Mi-go, o Funghi di Yuggoth, sono deliranti esseri extraterrestri che provengono dal pianeta Yuggoth (Plutone), ai margini del Sistema Solare. Sono creature intimamente malvagie, dedite esclusivamente alla ricerca scientifica, così avanzata e contorta che le menti umane non sono neanche lontanamente in grado di comprenderla.

I Mi-go sono in possesso di una tecnologia molto superiore a quella della razza umana. Sono armati con delle pistole elettriche che hanno l'aspetto di un bitorzolato blocco di metallo nero ricoperto di sottili cavi e delle dimensioni di un pomello da porta. I Mi-go fanno fuoco stringendo leggermente l'arma e alterando la sua resistenza elettrica.

Tra i loro congegni più terribili ci sono dei cilindri, realizzati con un metallo sconosciuto, al cui interno possono conservare il cervello estratto agli esseri umani. Questi cilindri possono essere trasportati e spesso vengono condotti su Yuggoth. Sono macchinari allucinanti, dotati di apparati sensoriali che permettono al cervello intrappolato di comunicare con l'esterno. Operando tramite apparecchiature aliene, i Mi-go sono in grado di studiare e interrogare i cervelli delle vittime, acquisendone le conoscenze e il sapere, oppure di porli in una sorta di animazione sospesa.

I Mi-go sono, per usare le parole di Lovecraft nel suo racconto *Colui che sussurrava nelle tenebre*, "delle cose rosate, lunghe circa un metro e mezzo, con corpi da crostaceo dotati di

grandi pinne dorsali appaiate, o ali membranose, con numerose serie di membra articolate ed una specie di ellissoide complesso ricoperto da una moltitudine di antenne assai corte, lì dove normalmente ci sarebbe dovuta essere la testa. [...] Talvolta camminano su tutte e quattro le zampe e talvolta sul solo paio posteriore, adoperando le altre per trasportare dei grandi oggetti di natura sconosciuta.

Queste creature sono lunghe circa 1,5 metri e hanno il busto simile a quello di un crostaceo su cui è innestata una testa da incubo da cui si diparte un ammasso informe di tentacoli. Le loro ali membranose gli permettono di volare molto goffamente sulla Terra ma sono ideali per attraversare senza fatica e a gran velocità lo spazio profondo e interstellare.



Durante l'avventura, gli Investigatori possono trovare evidenza delle orme dei Mi-go, che sono inquietantemente simili a una chela e puntano in due direzioni. Hanno approssimativamente le dimensioni di un piede umano di media grandezza e da un cuscinetto centrale si dipartono in direzioni opposte due paia di pinze seghettate.



## La prova dell'acqua

Caratteristiche	n. 1	n. 2	n. 3	n. 4
<b>FOR:</b>	16	14	10	11
<b>COS:</b>	14	14	9	10
<b>TAG:</b>	14	10	6	13
<b>INT:</b>	12	14	16	15
<b>MAN:</b>	13	10	15	10
<b>DES:</b>	22	18	13	14
<b>PF:</b>	14	12	8	12
<b>MOV:</b>	— 7 / 9 volando —			
<b>BD:</b>	+1D4	0	-1D4	0
<b>Chela ×2:</b>	40%	35%	30%	50%
<b>Pistola elettrica:</b>	45%	40%	55%	40%
<b>Armi:</b>				

**Chela ×2:** 1D6+BD + presa. In combattimento i Mi-go possono attaccare con due chele per round. Se un colpo va a segno, tentano di afferrare l'avversario (che può tuttavia liberarsi dalla chela con un tiro FOR contro FOR sulla **Tabella della Resistenza**) e di trascinarlo in aria; a questo punto possono farlo precipitare da notevole altezza oppure portarlo tanto in alto da bruciargli i polmoni a causa della rarefazione dell'atmosfera.

**Pistola elettrica:** 1D10 + paralisi. L'arma lancia un lampo di scintille azzurre che provoca 1D10 punti di danno al bersaglio. Quando raggiunge l'obiettivo, la scossa funziona come un taser, provocando violenti spasmi muscolari che immobilizzano la vittima per un numero di turni pari al danno inflitto. Passato questo periodo, la vittima deve riuscire in un tiro sulla **Tabella della Resistenza** confrontando i Punti Ferita che le restano e il danno subito, altrimenti muore di infarto.

**Armatura:** nessuna. Tuttavia, a causa della struttura aliena del loro corpo, le armi capaci di Penetrazione Speciale infliggono ai Mi-go solo il minimo danno possibile.

**Incantesimi:** nessuno.

**Sanità:** vedere un Mi-go causa la perdita di 0/1D6 Punti Sanità.

## Gli Investigatori

Per far entrare in scena i personaggi, il Custode deve trovare un modo semplice e convincente, che può variare a seconda del ruolo interpretato dai singoli Investigatori. Ad esempio, detective privati o membri delle forze di polizia potrebbero venire a conoscenza dei fatti direttamente da qualche collega o contatto impegnato più o meno direttamente nelle ricerche. In alternativa, potrebbe essere invece

qualcuno della Miskatonic University a incaricare il gruppo delle indagini, specie se gli Investigatori sono stati in precedenza impegnati in casi simili. Personaggi di tipo accademico o comunque collegati all'università potrebbero essere coinvolti in prima persona nella vicenda, magari perché sono amici o conoscenti di qualcuna delle vittime.

In ogni caso, deve essere chiaro che le indagini ufficiali sono state chiuse in maniera sospettosamente frettolosa, addossando la colpa dell'eccidio al vagabondo folle catturato nella zona, e che i risultati non sono da considerarsi né approfonditi né tanto meno soddisfacenti. Toccherà agli Investigatori fare piena luce sulla vicenda e dalla loro velocità di azione dipenderà anche la sconvolgente drammaticità delle loro scoperte.

## Iniziare le indagini

Qualunque sia il modo scelto dal Custode per coinvolgere gli Investigatori nel caso, occorre assicurare ai personaggi una certa libertà di movimento e garantire loro l'accesso alle diverse fonti di informazioni. Ancora una volta, detective e uomini di legge non avranno grossi problemi nel reperire, magari per via trasversale o come favore da qualche contatto, sia i rapporti della polizia sulla vicenda che le cartelle cliniche con gli esiti delle autopsie stilate dal medico legale. Simili privilegi possono essere ottenuti anche tramite l'intercessione di qualche pezzo grosso della Miskatonic. Viceversa, personaggi di stile accademico saranno avvantaggiati nell'accedere alle informazioni presso l'università. In ogni caso, il Custode non deve ostacolare troppo le ricerche degli Investigatori, visto che sono gli stessi notabili della Miskatonic University a voler fare chiarezza sulla vicenda, gente che ha amicizie influenti, in grado di aprire molte porte e fornire informazioni che normalmente sarebbero molto più complicate (o impossibili) da ottenere.

## Informazioni preliminari

Nel momento in cui iniziano le indagini vere e proprie, il Custode deve assicurarsi che gli Investigatori abbiano ben chiare alcune informazioni fondamentali, che devono essere fornite loro prima dell'inizio delle ricerche, magari in maniera informale durante

# La prova dell'acqua

l'introduzione all'avventura. L'espedito per comunicarle ai personaggi è lasciato alla discrezione del Custode, visto che può variare enormemente a seconda del modo in cui ha deciso di coinvolgere i personaggi nelle indagini.

- Il professor Walcott Prestonwhite era un famoso studioso di storia medievale e del folclore locale, con particolare riferimento al periodo della caccia alle streghe avvenuta a cavallo del XVII e XVIII secolo.
- I tre studenti che partecipavano alla spedizione avevano brillantemente seguito i corsi di Prestonwhite e stavano per laurearsi con tesi su argomenti relativi alla caccia alle streghe nella zona di Arkham.
- Proprio per questo motivo e per gli interessi comuni, la spedizione si è recata presso la Pozza del Diavolo, ove anticamente si tenevano i processi alle streghe, dopo aver scoperto alcune testimonianze scritte che confermavano le dicerie locali.
- Nessuno sa dire quando si sia verificato il massacro, ma l'accampamento era completamente a soqquadro e i corpi erano orribilmente straziati. La testa di Prestonwhite non è stata ritrovata.
- Della strage è stato accusato un vagabondo, che è attualmente rinchiuso nella sezione criminale del manicomio di Arkham, e le indagini sono formalmente chiuse.

## Arkham

Nel seguito sono descritte le varie informazioni che gli Investigatori possono ottenere nella città di Arkham.

## Schedario della Miskatonic

In via del tutto eccezionale, l'università mette a disposizione degli Investigatori i propri schedari con i dati anagrafici sia del professore che dei tre studenti. Basta chiedere le schede personali delle vittime per avere libero accesso ai fascicoli.

Se gli Investigatori non pensano a seguire questa via, il Custode può aiutarli concedendo al più intelligente tra loro di effettuare un **Tiro Idea**. In caso di successo, al personaggio viene in mente di chiedere le informazioni all'università.

I dati che possono essere ottenuti sono i seguenti:

- Professor Walcott Prestonwhite, 54 anni, docente di storia medievale alla Miskatonic University da quasi otto anni, molto apprezzato nell'ambiente per i suoi approfonditi e appassionati studi sul folclore locale, legati in particolare al periodo della caccia alle streghe tra la fine del XVII e l'inizio del XVIII secolo. Non aveva parenti in vita, tranne alcuni lontani congiunti con cui non aveva rapporti da molti anni e che vivono a New York (e che non sanno nulla di utile ai fini dell'avventura). Abitava in un piccolo appartamento nel campus universitario, che gli Investigatori possono chiedere di perquisire, ottenendo il permesso senza alcuna difficoltà. La polizia ha già esaminato l'alloggio, senza trovare nulla di interessante.
- Jonah Rumstfeld, 26 anni, studente universitario originario di Arkham, in procinto di laurearsi con una tesi sui processi per stregoneria avvenuti nella zona un paio di secoli fa. Schivo e riservato, nonché assistente prediletto di Prestonwhite, alloggiava in una camera ammobiliata vicino all'università ed era considerato un tipo tranquillo e riservato. Nessun pettegolezzo sul suo conto, ma eventuali indagini svelano una grande passione per il folclore locale, perfettamente condivisa col suo mentore Prestonwhite.
- Julian Anderton, 24 anni, studente universitario originario di Arkham e anch'egli in procinto di laurearsi con una tesi sui processi alle streghe nella città di Arkham. Un tipo sportivo e robusto, molto conosciuto nell'ambiente universitario. Ulteriori indagini sul suo conto non rivelano alcunché di interessante o di strano a proposito di questo baldo ragazzone.
- Michael Ebb, 27 anni, studente universitario originario di Boston e prossimo alla laurea in storia medievale. Ha partecipato alla spedizione più per noia e curiosità che per un interesse diretto nella materia. Era il compagno di stanza di Anderton e anche su di lui non ci sono grandi misteri da scoprire.

## La prova dell'acqua

### Biblioteca della Miskatonic University

Un semplice **Tiro Convincere** (o in alternativa un **Tiro Reputazione** effettuato da un personaggio con adeguate credenziali di tipo accademico) permette agli Investigatori di accedere alla fornitissima biblioteca della Miskatonic University.



Una volta all'interno, una ricerca di almeno un paio d'ore coronata da un **Tiro Biblioteconomia** effettuato con successo permette di trovare alcuni testi sulla stregoneria ad Arkham, e in particolare il piccolo opuscolo che ha confermato le dicerie popolari sulla Pozza del Diavolo e ha convinto il professor Prestonwhite a organizzare la spedizione presso lo stagno, oltre a una inquietante leggenda che vuole il luogo infestato dallo spirito inquieto e vendicativo di una delle streghe uccise presso la Pozza. L'opuscolo scritto da Worthsmithe è una acquisizione recente della Miskatonic, per cui Prestonwhite non aveva potuto accedere in precedenza alle informazioni in esso contenute.

*È inconfutabile che il luogo conosciuto oggi volgarmente come Pozza del Diavolo debba il suo nome al fatto che, presso le sue rive fangose, si siano in passato tenuti innumerevoli processi alle streghe. In particolare, gli inquisitori utilizzavano lo stagno per sottoporre le presunte streghe alla terribile "prova dell'acqua", unanimemente considerata un mezzo infallibile per stabilire la colpevolezza dell'accusata.*

*Tale prova consisteva nell'immergere la presunta strega nell'acqua di un fiume, di uno stagno o di un canale, talvolta legata a una grossa pietra. Se la donna galleggiava, stava a significare che il demonio desiderava salvare una sua adoratrice. La donna era dunque ritenuta colpevole di "commercio diabolico" e veniva subito giustiziata. Se invece l'accusata andava a fondo e annegava, allora veniva ritenuta innocente.*

*Testimonianze scritte e verbali degli inquisitori da me visionati nelle importanti biblioteche ecclesiastiche di B... e M... confermano senza ombra di dubbio che i servitori dell'Altissimo operarono a lungo in questa zona, compiendo molto a fondo e con grande zelo la loro opera nell'estirpare dal seno della terra queste servitrici del demonio.*

- Estratto da *Evidenze e resoconti dei processi alle streghe nella città di Arkham e territori limitrofi* di Jeremiah E. Worthsmithe, opuscolo stampato ad Arkham nel 1781.

*Nella mia trattazione non posso esimermi dal menzionare la Pozza del Diavolo, luogo che nel passato è stato teatro di numerosi sabbie delle streghe, le serve di Satana che nelle notti senza luna danzavano nude accoppiandosi freneticamente con laidi animali, glorificando l'empio nome del demonio! Quando la mano purificatrice degli inquisitori infine calò sulle empie meretrici, la Pozza fu teatro di numerosi processi che si conclusero con un equo e giusto verdetto.*

*Eppure il Male non fu del tutto sradicato da quel territorio prego di scelleratezza e oscenità, perché ancora oggi, nelle tenebre illuminate solamente dalla malsana e biancastra luce della luna, in cui il vento sibila gelido strappando il calore e il coraggio dai cuori dei viandanti e lacerando il silenzio della notte con un fischio innaturale simile al lamento di un'anima dannata, lo spirito inquieto di una di quelle antiche servitrici del demonio si aggira per i boschi avvolti nell'oscurità come in un lugubre sudario funebre, e i viventi che sono così sfortunati da incontrare questa personificazione della malvagità vanno incontro a un destino orribile, che non mi è dato di menzionare qui e che farebbe raggelare l'anima a ogni persona timorata di Dio.*



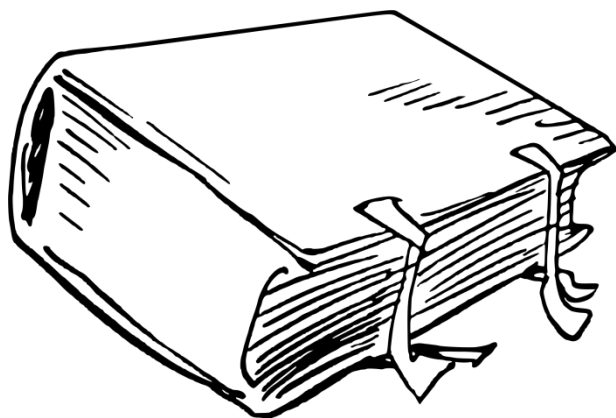
## La prova dell'acqua

*Per questo è essenziale evitare la famigerata Pozza del Diavolo nelle ore dopo il crepuscolo, e gli uomini saggi farebbero bene a non frequentarla nemmeno durante le ore del giorno, perché i pericoli che si annidano tra i contorti alberi che abbeverano le proprie radici nella Pozza possono mettere in pericolo non solo il corpo ma anche l'anima immortale di coloro che osano sfidare gli antichi spiriti del male.*

- Estratto da *Miti e leggende di Arkham*, Adam Fredreriksson, stampato dalla Arkham Press nel 1899.

### Alloggio di Prestonwhite

Anche se la polizia ha già sommariamente perquisito gli alloggi di Prestonwhite, gli Investigatori faranno bene a non lasciarsi sfuggire questa opportunità. L'università garantisce libero accesso ai locali, che a breve saranno sgomberati per fare posto a un nuovo inquilino. Una breve ricerca nel piccolo appartamento permette a ogni Investigatore di effettuare un **Tiro Individuare**. Il primo successo rivela un taccuino pieno di appunti vergati nella fitta e accurata calligrafia di Prestonwhite, mentre la seconda prova effettuata con esito positivo porta alla scoperta di un volumetto con una consunta copertina di cuoio, non datato e interamente scritto a mano con inchiostro nero, con bella calligrafia che ha però un non so che di inquietante, vergato in un inglese arcaico molto classico e antiquato.



Il taccuino del defunto professore raccoglie alcuni appunti sparsi tratti dai volumi già citati in precedenza (vedi la sezione relativa alla biblioteca della Miskatonic University), più altre note sempre relative alla stregoneria e

ai processi tenuti dagli inquisitori, oltre che ad annotazioni sulla spedizione che stava preparando.

*È fuori di dubbio, dalle numerose testimonianze e dai resoconti dei processi, che il fuoco veniva un tempo visto come "mezzo purificatore" per eccellenza nei processi alle streghe. Molte donne furono arse vive sul rogo, pur non avendo alcuna colpa e solo per i sospetti di persone ignoranti e invidiose.*

*[...]*

*Interessanti prove che testimoniano come, in alcuni casi, specialmente quando si riteneva che la strega fosse molto potente, la donna non venisse bruciata ma le fosse anche tagliata la testa. Se la decapitazione avvenisse prima o dopo che la donna fosse stata arsa sul rogo, non mi è dato di sapere. Resta il fatto che, come ho letto nei verbali dei processi, in alcuni casi il corpo della strega veniva seppellito in una fossa senza nome privo della testa, che veniva staccata dal collo e sepolta in un altro luogo. Tutto ciò al fine di impedire che i miseri resti, nuovamente riportati a una macabra parvenza di vita dalle arti nere della strega stessa o dal volere del demonio cui essa si era unita come sposa, fossero in grado di tornare nuovamente a insidiare i vivi. Difatti era diffusa la credenza che il corpo non avrebbe potuto andarsene in giro da solo se privato della testa, perché mancava l'intelletto necessario per guidarne le azioni. Davvero una teoria alquanto singolare... mi pare di avere già sentito qualcosa di simile a proposito dei vampiri.*

*[...]*

*Nuove rivelazioni sulle strane sepolture delle streghe! Davvero un periodo di inaspettate e fortunate scoperte. Alcuni degli ultimi resoconti che ho potuto consultare riferiscono infatti che le streghe venivano seppellite a faccia in giù all'interno della fossa. In questo modo, anche se fossero tornate in vita all'interno della tomba e avessero scavato per iniziare a raggiungere la superficie, si sarebbero invece trovate sempre più sepolte in profondità nella terra. Notevole come anche questa superstizione trovi riscontro con le altre tradizioni popolari delle più svariate culture sparse ai quattro angoli del mondo.*

*[...]*

*La Miskatonic ha accettato di "finanziare" la spedizione. È una grande notizia, anche se non*

## La prova dell'acqua

*nutrivo molti dubbi, visto il costo quasi irrisorio, paragonabile a una escursione di campeggiatori nei boschi intorno ad Arkham. Abbiamo in programma di effettuare qualche sondaggio intorno alla Pozza del Diavolo. Dopotutto, sarà un lavoro "sul campo" per questi giovanotti, troppo pieni di parolone e studio sui libri e carenti invece nell'esperienza diretta che è fondamentale per ogni buon ricercatore. Se saremo fortunati, riusciremo magari a trovare qualche antica tomba di una delle molte streghe giustiziate attorno alla Pozza tra la fine del 1600 e l'inizio del 1700, ma forse questo sarebbe davvero chiedere troppo alla buona sorte!*

- Estratti dagli appunti del professor Prestonwhite.

Il volume senza titolo è invece un saggio sugli esseri mitologici, che confronta le caratteristiche delle creature presenti nelle credenze popolari in varie culture del mondo. Il libro è molto consunto e non ha nessun titolo. In realtà è un testo molto ben camuffato, che tra le varie leggende riporta anche brani di informazioni sui Miti di Cthulhu. Prestonwhite lo ha acquistato qualche mese fa su una vecchia bancarella di libri usati durante un viaggio nel sud degli Stati Uniti, senza sospettare minimamente la vera natura del libro, la cui origine è del tutto ignota e va probabilmente fatta risalire a qualche colto studioso dei Miti dei secoli passati.

Per leggere il volume sono necessari un paio di giorni e un **Tiro Inglese**, visto che il testo è in molti punti scritto in maniera arcaica e volutamente oscura. Al termine di questo periodo, il lettore deve effettuare un **Tiro Sanità (0/1D3)** e guadagna 4 punti di **Miti di Cthulhu**. È comunque possibile dare una scorsa veloce al testo effettuando un **Tiro Biblioteconomia** che permette di individuare il seguente passaggio relativo ai Mi-go (il testo che segue è tratto direttamente dal racconto di Lovecraft *Colui che sussurrava nelle tenebre*):

*Dimostrai invano che le superstizioni del Vermont differivano pochissimo, nella loro essenza, dalle leggende universali che tendono a personificare le forze della natura: da quelle leggende, cioè, che avevano riempito il mondo antico di fauni, satiri e driadi, che avevano fatto nascere i "kallikanzarai" della Grecia*

*moderna e avevano dotato l'Irlanda e il Galles delle loro terribili razze di piccoli trogloditi. Illustrai senza maggior successo un mito ancor più significativo, la credenza degli indigeni del Nepal nei terribili Mi-go, ricordando pure, naturalmente, lo "yeti" nascosto tra i ghiacciai e le rupi sulle vette dell'Himalaya. I miei avversari ritorsero queste cose contro di me dichiarando che esse implicavano una base storica delle antiche leggende: cioè l'esistenza di una razza extraterrestre molto antica che era stata costretta a nascondersi dopo la venuta degli uomini, e che poteva benissimo essere sopravvissuta, in numero assai ridotto, fino a un tempo abbastanza recente se non fino al nostro.*

- Estratto dal manoscritto senza nome di autore ignoto.

La lettura "veloce" del testo richiede un **Tiro Sanità (0/1)**. Gli Investigatori che hanno una qualche conoscenza appropriata possono effettuare un **Tiro Miti di Cthulhu** per vedere se riescono a riportare alla mente qualche ulteriore frammento di informazione sui terribili Mi-go, i Funghi di Yuggoth che tanta parte hanno in questa macabra vicenda.



### Arkham Advertiser

Il quotidiano più importante della città è l'Arkham Advertiser, che ha pubblicato una serie di articoli a proposito della tragedia avvenuta di recente allo stagno. È possibile



## La prova dell'acqua

ottenere le copie sia presso la biblioteca della Miskatonic University che agli archivi del giornale, senza particolari difficoltà visto che si tratta di uscite molto recenti.

### **SCOMPARI PROFESSORE E STUDENTI DELLA MISKATONIC**

*Il Professor Prestonwhite, noto studioso del folclore locale e stimato docente di storia medievale alla Miskatonic University, è scomparso assieme a tre dei suoi studenti più valenti nei boschi circostanti Arkham. Secondo fonti della stessa Miskatonic, il gruppo stava effettuando un'escursione finanziata dall'università nei dintorni della nostra città, per studiare nuove testimonianze relative ai processi alle streghe avvenuti circa 200 anni fa presso la famigerata Pozza del Diavolo.*

*Gli studiosi sarebbero dovuti rientrare ieri, dopo qualche giorno di studio all'aperto nei dintorni della Pozza, ma non hanno dato notizie. La polizia è stata subito avvisata e ha prontamente iniziato le indagini per far luce sull'accaduto. Gli inquirenti e fonti interne alla Miskatonic fanno temere una disgrazia nei boschi selvaggi della zona, ma non ci sono ancora dichiarazioni ufficiali al riguardo.*

- Estratto dall'Arkham Advertiser, che porta la data del giorno successivo alla scomparsa degli studiosi.

### **PRESTONWHITE E TRE STUDENTI TROVATI MORTI**

*Ha avuto una tragica fine la vicenda riguardante la scomparsa del Professor Prestonwhite e dei suoi allievi, impegnati in una ricerca poco fuori Arkham, presso la Pozza del Diavolo, dove un tempo si dice siano stati tenuti numerosi processi alle streghe. Le autorità locali, messe in allarme dai vertici della Miskatonic dopo il mancato rientro della spedizione, hanno immediatamente iniziato le ricerche nella zona.*

*La scena che si è presentata agli investigatori, una volta giunti al campo base presso lo stagno, è stata davvero raccapricciante. I corpi senza vita dei tre studenti – Jonah Rumstfeld di 26 anni e Julian Anderton 24 anni, entrambi di Arkham, e Michael Ebb di 27 anni di Boston – sono stati ritrovati orribilmente martoriati, mentre secondo indiscrezioni il cadavere del Professor Walcott Prestonwhite, 54 anni, apprezzato docente di storia medievale alla*

*Miskatonic University da quasi otto anni e noto studioso del folclore locale, sarebbe addirittura stato decapitato e pare che non sia ancora stata rinvenuta la testa.*

*L'intero accampamento era nel caos più totale e sembra che gli investigatori non abbiano trovato alcuna traccia concreta che possa far risalire agli autori dell'efferata strage. Le indagini continuano con un imponente dispiegamento di forze e le autorità locali hanno diramato numerosi appelli per invitare la popolazione a non recarsi nei luoghi teatro del delitto, almeno finché non verrà fatta luce sull'intera vicenda.*

- Estratto dall'Arkham Advertiser, che porta la data del giorno successivo al ritrovamento dei cadaveri.

### **ARRESTATO UN VAGABONDO PER L'ECCIDIO ALLA POZZA DEL DIAVOLO**

*Con solerte rapidità e grande perizia, le autorità di Arkham hanno arrestato nella serata di ieri il presunto responsabile della strage avvenuta alla Pozza del Diavolo. Si tratta di P.K. di 46 anni, senza fissa dimora e già noto alle forze dell'ordine per piccoli reati legati all'accattonaggio, al furto e al vagabondaggio. Gli inquirenti sono certi che l'uomo abbia assalito il gruppo durante la notte, prendendo di sorpresa gli studiosi e straziandone poi i corpi, infierendo sui poveri resti anche dopo la morte delle vittime, come testimonierebbe lo stato dei cadaveri.*

*L'uomo è stato scovato dopo una breve ricerca nei boschi poco distanti dal luogo del delitto e pare che le sue tracce siano state trovate attorno alla Pozza del Diavolo e all'accampamento degli universitari. Visto l'evidente stato di alterazione mentale, si sospetta che l'omicida sia pazzo ed è stato perciò rinchiuso – dopo l'interrogatorio di rito – all'interno della sezione criminale del manicomio cittadino.*

*Nessun commento ufficiale è stato rilasciato dai portavoce della Miskatonic University, mentre gli inquirenti hanno dichiarato chiuse le indagini e dato il nulla osta ai funerali delle vittime, dopo l'autopsia che si svolgerà in giornata.*

- Estratto dall'Arkham Advertiser, che porta la data del secondo giorno successivo al ritrovamento dei cadaveri.

## La prova dell'acqua

### Centrale di polizia

Gli Investigatori non avranno vita facile nell'accedere ai verbali stilati dalla polizia relativamente al caso della Pozza del Diavolo. Se nel gruppo ci sono poliziotti o altri personaggi con dei contatti plausibili tra gli inquirenti, le cose saranno comunque più semplici. In alternativa, potrebbero essere le intercessioni e le pressioni provenienti dai vertici della Miskatonic University a dare una mano agli Investigatori nella loro ricerca. È comunque necessario un **Tiro Convincere** o un **Tiro Raggiare** per riuscire anche solo a parlare con la persona che ha diretto le indagini, tale Mark Leiterman, scorbutico poliziotto sulla cinquantina con pochi capelli e una pancia molto pronunciata. L'uomo appare palesemente pigro e svogliato agli Investigatori che riescono a effettuare con successo un **Tiro Psicologia**, come se l'intera indagine fosse stata per lui una gran seccatura e nulla più, e pare molto felice di aver acciuffato qualcuno a cui appiccicare l'etichetta di colpevole per poter chiudere il caso. Se gli Investigatori non perdono la pazienza, posso tentare un **Tiro Raggiare** per indurlo a permettergli di dare un'occhiata negli incartamenti relativi all'indagine. Se questo tentativo non ha buon esito, i personaggi possono ricorrere a un **Tiro Contrattare** per venire a patti con Leiterman, magari ottenendo di poter dare una sbirciata veloce ai verbali in cambio di una piccola "donazione".

Se gli Investigatori riescono a mettere le mani sulla documentazione relativa al caso, hanno pochi minuti per sfogliare i rapporti. Ogni personaggio deve effettuare un **Tiro Biblioteconomia** e in caso di successo individua uno dei seguenti passaggi chiave del testo:

- **1° Tiro:** l'accampamento è stato ritrovato completamente devastato e c'erano molte impronte, così confuse da non permettere un'individuazione certa di tracce particolari.
- **2° Tiro:** le impronte che hanno incriminato il vagabondo sono state notate chiaramente tra gli alberi ai margini dell'accampamento, poco distanti dalla Pozza del Diavolo. L'arresto è avvenuto nei boschi poco distanti dal luogo del delitto e l'uomo non ha saputo spiegare la propria presenza, balbettando incoerentemente di

cose senza senso. A seguito dell'interrogatorio, si è deciso di rinchiudere il sospettato nella sezione criminale del manicomio di Arkham, dove sono state trasferite anche le copie dei verbali degli interrogatori. Comunque, al momento dell'arresto non sono state trovate tracce di sangue addosso al vagabondo, cosa impensabile viste le condizioni dei corpi straziati. Non è possibile che le abbia lavate via, visto che gli abiti erano sudici e lui puzzava terribilmente, e chiaramente non faceva un bagno da molti giorni. Inoltre gli Investigatori dovrebbero notare il fatto che addosso all'arrestato o nei dintorni della scena del crimine non sono stati ritrovati strumenti capaci di infliggere le ferite di cui i cadaveri portano segni evidenti.

- **3° Tiro:** tra gli oggetti e le carte ritrovati nell'accampamento ci sono numerosi appunti, vergati nella calligrafia di Prestonwhite, in cui il professore specula sulla leggenda che vuole che lo spirito di una strega infesti ancora la Pozza del Diavolo. Secondo lui si tratta senza dubbio di superstizioni popolari del tutto infondate, anche se durante le ultime due notti sono stati uditi strani rumori ai margini dell'accampamento, senza però che accadesse nient'altro di strano, e sono anche stati notati dei bagliori improvvisi di luce tra gli alberi, in lontananza. (Nota per il Custode: i rumori sono da attribuire al vagabondo che si aggirava attorno alle tende, cercando di racimolare il coraggio necessario per parlare con qualcuno del suo sconvolgente incontro con i Mi-go alla casa abbandonata, mentre le luci sono opera dei Mi-go. La leggenda menzionata da Prestonwhite è la stessa che gli Investigatori possono scoprire facendo delle ricerche presso la biblioteca della Miskatonic e nel complesso gli appunti sono simili a quelli ritrovati nel taccuino presso l'appartamento del defunto professore.) Altre note, riconducibili sia a Prestonwhite che agli studenti, mostrano una certa delusione visto che le ricerche non sembrano avere dato alcun esito apprezzabile.
- **4° Tiro:** i corpi apparivano straziati da numerose ferite alquanto strane, di due tipi differenti. I cadaveri presentavano, infatti,



## La prova dell'acqua

sia segni di scosse elettriche che hanno causato delle vere e proprie bruciature in alcuni punti del corpo delle vittime (il Custode deve ricordare che i taser non erano ancora stati inventati all'epoca in cui è ambientata l'avventura), che delle lacerazioni simili a quelle prodotte da una grande lama seghettata, non dissimile eppure stranamente differente da una sega o da un attrezzo simile. (Nota per il Custode: le ferite sono state inflitte dalle terribili pistole elettriche e dalle chele dei Mi-go, e nessuno è ovviamente riuscito a individuarne con esattezza la causa.)

### Medico legale

Sean Patterson è il medico legale che è stato incaricato sia di esaminare i cadaveri sul luogo del delitto che di eseguire successivamente l'autopsia. È una persona affabile, ormai prossima alla pensione, con vaporosi capelli bianchi e un paio di baffoni selvaggi, e indossa degli occhiali con una vistosa montatura di tartaruga. Sulle prime è reticente anche solo a incontrare gli Investigatori (è necessario un **Tiro Convincere** o un **Tiro Raggiungere** effettuato con successo per indurre la segretaria a far entrare i personaggi nello studio del medico), ma alla fine appare visibilmente sollevato nel poter parlare con qualcuno pratico dell'argomento a proposito di ciò che ha scoperto.

Durante il colloquio, un **Tiro Psicologia** permette agli Investigatori di notare il grande stato di agitazione e inquietudine di Patterson. Qualsiasi accenno dei personaggi al fatto di essersi già in precedenza occupati di simili casi inspiegabili, meglio ancora se accompagnato da un **Tiro Reputazione** o un **Tiro Convincere** effettuato con successo, fa sì che il medico si senta palesemente più sollevato, tanto da parlare francamente con il gruppo.

I corpi sono stati tutti già sepolti, a Boston quello di Ebb e nel cimitero di Arkham gli altri tre, ma Patterson ha diligentemente annotato tutti i dettagli nei referti delle autopsie e ha anche scattato alcune fotografie da mostrare agli Investigatori. In breve, il medico è rimasto sconvolto non tanto dalla carneficina e dalle condizioni generali dei corpi, bensì dal tipo di ferite sui cadaveri delle vittime. Come spiega a voce agli Investigatori e come ha già scritto nell'autopsia, non è stato

possibile stabilire l'arma che ha inflitto le lesioni. Le ferite più estese sono imputabili a potenti scosse elettriche, che hanno causato diverse bruciature sui corpi delle vittime, e nel caso di Prestonwhite e Anderton hanno persino causato anche un arresto cardiaco. Le altre ferite sono invece lacerazioni provocate da un qualche attrezzo non meglio precisato, probabilmente molto pesante e con la lama simile a quella di una sega, che ha letteralmente tranciato carne, muscoli e in alcuni casi persino le ossa. Nonostante si sia rivolto anche ad altri specialisti di medicina forense suoi colleghi, Patterson non è riuscito a capire cosa possa aver causato simili lesioni.

Anche l'amputazione della testa resta un mistero, visto che il moncone di collo rimasto mostra un taglio chirurgico, eseguito con grande maestria e con una lama seghettata molto affilata. Sui lembi della ferita sono rimasti alcuni minuscoli frammenti di metallo che, a una prima analisi, non sembrano essere fatti di alcun materiale conosciuto sulla Terra. Si tratta di microscopiche particelle lasciate dallo strumento usato dai Mi-go per staccare la testa al povero Patterson mentre questi era paralizzato dai raggi delle pistole aliene, ma questo ovviamente il diligente Patterson non può minimamente sospettarlo.

I personaggi che hanno una qualche conoscenza dei Miti, specie se hanno avuto a che fare con i Mi-go in precedenza o se hanno già trovato il misterioso libretto di pelle senza titolo nell'appartamento di Prestonwhite, possono tentare un **Tiro Miti di Cthulhu** per vedere se riescono a collegare le ferite alle armi extraterrestri usate dai Funghi di Yuggoth.



## La prova dell'acqua

Molto inquietante è anche il dettaglio che il medico legale rivela agli Investigatori quando riferisce che i volti dei tre studenti uccisi erano contorti da espressioni di terrore talmente assoluto da essere rimasti congelati in quelle inquietanti smorfie anche dopo la morte. È come se un orrore al di là di ogni umana comprensione si fosse manifestato di fronte a quelle vittime disgraziate, radicandosi nelle loro anime e stravolgendole fin nel profondo.

Il medico legale tra l'altro conferma la data della morte dei quattro sventurati, se ciò gli viene chiesto dagli Investigatori. Se i personaggi insistono, un Patterson molto scosso acconsente a mostrare loro le fotografie dei quattro cadaveri, con i macabri dettagli delle ferite che confermano in pieno quando già esposto dal dottore.

Queste informazioni non sono state divulgate al di fuori degli ambienti investigativi e Patterson insiste affinché anche i personaggi mantengano il più stretto riserbo sulla questione. Ovviamente, dato che le autorità di Arkham hanno tutto l'interesse a chiudere il caso addossando la colpa al vagabondo folle che hanno già arrestato, qualsiasi eventuale richiesta di riesumare i cadaveri non avrà alcun seguito. D'altronde le povere salme non possono fornire agli Investigatori informazioni supplementari, vista la grande meticolosità con cui il medico legale ha scattato le foto e redatto i verbali delle autopsie.

Alla fine del colloquio, gli Investigatori dovrebbero avere capito che c'è davvero qualcosa di strano all'opera e che un semplice folle omicida non avrebbe potuto ridurre le sue vittime in un tale stato. Tutti coloro che hanno partecipato al colloquio con Patterson devono effettuare un **Tiro Sanità (0/1)**, oppure (1/1D4) se hanno insistito per vedere le fotografie.

### Manicomio di Arkham

Patrick "Pit" Klein è il vagabondo, indicato soltanto con le iniziali P.K. nell'articolo dell'Arkham Advertiser, che è stato arrestato dalla polizia e accusato degli omicidi. Ha 46 anni, un passato di ladrunco alle spalle e qualche condanna minore per furto e accattonaggio. Secondo quanto riportato nella sua cartella clinica dallo psichiatra che lo ha in cura al manicomio, è irrimediabilmente folle e alcolizzato, tanto da aver compiuto la strage serbandone poi un ricordo distorto,

confuso con le visioni allucinanti dovute alla sua condizione di alcolista.

I personaggi legati alla professione medica possono effettuare un **Tiro Reputazione** per ottenere un colloquio con lo psichiatra che si occupa del paziente, il Dottor David Dummies. Lo stesso risultato può essere raggiunto effettuando un **Tiro Convincere**. Dummies è un giovanotto sulla trentina alla sua prima esperienza lavorativa, molto arrogante e indisponente. Vestito impeccabilmente, ha i capelli impomatati, due baffetti da gagà e una chiostra di denti bianchissimi.

Durante il colloquio con gli Investigatori è maleducato e quasi scocciato, e non pare aver dato molto peso alla vicenda di Klein. Se i personaggi effettuano con successo un **Tiro Convincere** o un **Tiro Raggirare**, possono dare un'occhiata alla cartella clinica del vagabondo, scoprendo quanto riportato in precedenza. Ottenere un colloquio col paziente è molto più complicato (soltanto un personaggio che si occupa di psichiatria ha qualche possibilità di convincere Dummies effettuando un **Tiro Convincere**, a patto che riesca prima anche in un **Tiro Reputazione** per impressionare il dottorino).



Se i personaggi riescono ad avere il colloquio, a cui sono ammessi soltanto Dummies, un inserviente e gli Investigatori con credenziali appropriate, trovano però l'amara sorpresa di vedere che Klein è praticamente in stato catatonico, bloccato da una camicia di forza e imbottito di farmaci che lo riducono a un mero guscio vuoto. Non è possibile cavare nulla dall'uomo, se non qualche sconnesso mugolio. Un **Tiro Psicoanalisi** permette di capire che la mente dell'uomo è stata recentemente sconvolta da un qualche avvenimento che ne ha



## La prova dell'acqua

completamente azzerato la ragione e le facoltà intellettive.

Maggiori informazioni possono invece essere ricavate dai verbali dell'interrogatorio avvenuto alla stazione di polizia e della successiva prima (e unica) seduta fatta da Dummies col paziente. Vi sono alcune frasi ricorrenti, tra il balbettio incoerente dell'uomo, che parlano di *una casa abbandonata e di strane luci, di granchi alati, terribili scintille azzurre* e altri indizi che consentono agli Investigatori un **Tiro Miti di Cthulhu** per associare il tutto ai Mi-go. Se qualcuno effettua con successo questo collegamento, deve immediatamente effettuare un **Tiro Sanità (0/1)**. Klein parla chiaramente dei *lampi blu che uccidono le persone*, riferendosi alle armi aliene usate dai Mi-go, e insiste sul fatto che i *granchi dalle ali avvizzite* lo hanno inseguito e hanno ucciso i quattro ricercatori, ma ovviamente non è stato dato alcun peso al suo delirante racconto.

Il Custode deve rimarcare con particolare enfasi il dettaglio riguardante la "casa abbandonata", perché è essenziale per l'avventura. La polizia di Arkham ha completamente trascurato questa pista, visto che ha individuato e arrestato Klein nelle immediate vicinanze della Pozza, per cui il negligente

Leiterman non ha ritenuto opportuno approfondire l'esplorazione della zona. Anche il mellifluo Dummies ha liquidato la cosa come una farneticazione senza importanza dovuta alla mente sconvolta del paziente, senza preoccuparsi d'altro. Se i giocatori non sembrano aver colto il

dettaglio, un Custode particolarmente bonario può concedere ai personaggi di ricorrere a un **Tiro Idea** per farsi balzare alla mente questo importante indizio, ma si raccomanda di ricorrere a questa soluzione soltanto se le indagini arrivano a un punto morto e la serata rischia di diventare noiosa per tutti!

## La Pozza del Diavolo

A: Strada per Arkham

B: Pozza del Diavolo

C: Accampamento degli studiosi

D: Luogo di arresto del vagabondo

E: Sentiero abbandonato

F: Casa in rovina

Prima o poi gli Investigatori manifesteranno l'intenzione di recarsi direttamente sul luogo del delitto, in cerca di maggiori indizi sul caso. Se vanno alla Pozza prima di compiere le indagini ad Arkham, rischiano però di trovarsi davvero impreparati di fronte alla minaccia dei Mi-go. D'altro canto, se perdono troppo tempo in città, potrebbe essere troppo tardi per riuscire a imbattersi nei Funghi di Yuggoth (anche se questo non è necessariamente un male, in fondo...).



Dopo essersi procurati un minimo di attrezzatura, specie se decidono di trascorrere la notte all'aperto, gli

Investigatori possono recarsi allo stagno senza problemi. Come già detto in precedenza, la Pozza del Diavolo si trova a circa sei ore di macchina da Arkham e può essere raggiunta dopo un percorso

## La prova dell'acqua

tortuoso e non troppo agevole, gran parte del quale si snoda lungo strade bianche e piene di buche, immerse tra i paurosi boschi e le severe montagne che gettano un'ombra gelida e minacciosa su tutto ciò che le circonda.

Spetta al Custode far sì che la permanenza degli Investigatori presso la Pozza del Diavolo sia un'esperienza snervante e per nulla piacevole, specialmente se il gruppo decide di passarci la notte. I sinistri rumori del bosco, animato da misteriosi frullii d'ali e dai lugubri versi degli animali notturni, si mescolano al ritmico gracidiare dei rospi nascosti tra le canne dello stagno, che diviene un martellante inno alla follia nel suo monotono ripetersi. Il ronzio delle zanzare, il fruscio furtivo degli animali che si aggirano tra le alte e antiche piante, il rumore delle foglie smosse e dei rami calpestati o spezzati sono davvero una colonna sonora inquietante che accompagna la notte fredda e minacciosa del New England. Un Custode particolarmente abile deve far sì che, pur non essendoci pericoli reali per gli Investigatori, i personaggi stiano sempre sul chi vive, quasi siano consci di una minaccia oscura e intangibile che grava pesantemente su di loro. Un buon metodo per raggiungere lo scopo è quello di richiedere agli Investigatori di effettuare più volte dei **Tiri Ascoltare** o dei **Tiri Individuare**, rivelando in caso di successo piccoli dettagli insignificanti eppure inquietanti, che devono tenere sempre allerta il gruppo, pur rimanendo ignoti presagi di minacce avvolte dall'oscurità invadente che pare soffocare l'intera zona.

### Accampamento degli universitari

Arrivare allo stagno non è troppo complicato, anche se individuare il luogo esatto dove sorgeva il campo degli universitari richiede un **Tiro Orientamento**, altrimenti i personaggi impiegano almeno un'ora per perlustrare la zona attorno alla Pozza prima di trovare il punto che gli interessa. La polizia non ha lasciato nulla e non ci sono tracce apprezzabili, almeno a prima vista. Comunque un **Tiro Seguire Tracce** permette di individuare, tutto intorno al campo, i segni delle scarpe di Klein, il vagabondo. È importante che il Custode specifichi che le tracce non entrano mai nel perimetro del campo, in modo tale che gli Investigatori possano correttamente

congetturare che non può essere stato lui a compiere la strage.

Nella zona in cui si trovavano le tende invece l'erba e il terreno sono ormai irrimediabilmente calpestati dai piedi dei poliziotti e non è possibile trovare nessuna pista utile, anche se con un **Tiro Individuare** si possono ancora notare i punti in cui erano conficcati nel terreno i paletti delle tende e quelli dove sono stati effettuati i sondaggi in cerca delle tombe delle streghe.

Tutti gli oggetti sono stati portati via dagli inquirenti, per cui non c'è niente di interessante da trovare qui. È anche degno di nota il fatto che, vista la spaventosa carneficina avvenuta nella zona, sul terreno ci sono molte tracce di sangue. Un **Tiro Individuare** permette di scoprire le molte macchie scure che imbrattano l'erba e le pietre nell'area dell'accampamento, mentre un **Tiro Medicina** o un **Tiro Pronto Soccorso** consentono di identificarle come schizzi di sangue ormai rappreso. Un ulteriore **Tiro Individuare** permette di identificare la chiazza scura di sangue raggrumato sul terreno nel punto in cui i Mi-go hanno decapitato il povero Prestonwhite.

### Stagno

Tutte le voci relative allo stagno infestato sono soltanto dicerie prive di fondamento. Lo stesso Prestonwhite non ci credeva, ma sperava di trovare qualche ulteriore testimonianza dei processi alle streghe avvenuti circa 200 anni prima in questo luogo.

Non è dato sapere se effettivamente nella zona siano state sepolte delle streghe, come presumeva il professore, ma le ricerche del gruppetto di studiosi (e quelle eventuali degli Investigatori) non hanno dato alcun esito in tal senso.

Lo stagno è rozzamente circolare, con un diametro di una decina di metri, basso e fangoso, invaso dalle canne che lo soffocano. Molti insetti ronzano tra la vegetazione, accompagnati dal sinistro gracidiare dei rospi che si nascondono tra la fitta cortina del sottobosco umido e putrescente.

Immergersi nelle fredde acque melmose, profonde circa tre metri al centro dello specchio d'acqua, è una faccenda davvero disgustosa e poco fruttuosa, visto che non c'è

## La prova dell'acqua

nulla di interessante da trovare nell'oscura pozza d'acqua.

### Seguire le tracce del vagabondo

Gli Investigatori più scaltri possono tentare di individuare e seguire le tracce di Klein, il vagabondo accusato dalla polizia come responsabile degli omicidi. Una volta trovate le orme dell'uomo intorno al campo base, cosa che richiede un **Tiro Individuare**, è sufficiente un **Tiro Seguire Tracce** per seguire la via percorsa dall'uomo nei boschi. Un successivo **Tiro Orientamento** permette di stabilire la direzione da cui provengono le impronte. In caso di successo, i personaggi possono seguirle fino alla tetra casa in rovina nel mezzo dei boschi, altrimenti giungono nel luogo dove è stato compiuto l'arresto.

### Luci nella notte

Questa opzione è lasciata alla discrezione del Custode e svela un ulteriore indizio relativo alla casa in rovina tra i boschi. Durante la notte uno o più personaggi notano, magari dopo un **Tiro Individuare**, degli strani bagliori tra gli alberi, in una zona non troppo distante dall'accampamento. Si tratta delle "luci" descritte nel suo delirio da Klein e menzionate negli appunti di Prestonwhite ritrovati dalla polizia presso l'accampamento devastato, e sono dovute ad alcuni esperimenti scientifici non meglio precisati effettuati dai Mi-go all'interno della casa abbandonata.

La frequenza e l'intensità con cui le luci si ripetono è ancora una volta demandata alla sensibilità del Custode, che deve usare questo elemento non solo per accrescere la sensazione di pericolo che grava sui personaggi, ma anche per indurli all'azione, per giungere al climax dell'avventura.

### Individuare la casa abbandonata

Se gli Investigatori non seguono la pista delle luci nella notte (descritta sopra) ma hanno prestato orecchio alle farneticazioni di Klein, possono comunque mettersi in cerca della casa nella foresta citata dal vagabondo nei suoi deliri. Per fare ciò non hanno però indizi concreti. La cosa migliore da fare è quella di cercare di seguire le tracce di Klein (vedi sopra) oppure affidarsi alla fortuna. In questo secondo caso, devono spingersi nei boschi e

l'Investigatore con il punteggio di Mana più basso deve effettuare un **Tiro Fortuna** ogni 30 minuti di ricerca, aggiungendo un +5% cumulativo per ogni tentativo successivo al primo. Quando il tiro ha successo, il gruppo si imbatte nel sentiero in disuso e invaso dalle erbacce che conduce alla vecchia casa oscura.

### Presenza dei Mi-go

La prolungata permanenza (oltre le 12 ore) degli Investigatori sul luogo del delitto attira l'attenzione dei Mi-go, che inviano uno dei loro per indagare sulla presenza di altri esseri umani nella zona. La creatura è molto cauta e si tiene a debita distanza dagli Investigatori, in modo tale da non farsi scoprire, e non interferisce né interagisce in alcun modo con i personaggi, nemmeno se questi si avvicinano alla casa abbandonata in cui gli alieni hanno trovato rifugio, anche se torna immediatamente indietro a riferire ai suoi compagni qualsiasi eventuale pericolo.



### La casa abbandonata

Basta poco più di un'ora di cammino lungo il sentiero in rovina per giungere dalla Pozza del Diavolo alla casa abbandonata in cui si sono stabiliti i Mi-go. Lungo tutto il percorso, se gli Investigatori effettuano con successo un **Tiro Seguire Tracce**, notano qua e là le orme del vagabondo, che pare aver corso disperatamente per fuggire nella direzione opposta a quella in cui si trova il rudere. Se gli Investigatori effettuano con successo prima un **Tiro Individuare** e quindi un **Tiro Seguire Tracce**, scoprono alcune inquietanti impronte che



## La prova dell'acqua

appartengono invece ai Mi-go, che possono essere correttamente identificate con un **Tiro Miti di Cthulhu**, altrimenti rimangono un dilemma insolubile per i personaggi, almeno finché non si imbattono nelle creature che le hanno lasciate...

Ci sono due possibili alternative per il finale di questa avventura, a seconda del tempo impiegato dagli Investigatori per svolgere le indagini e scoprire la casa in rovina. Dopo aver prelevato il cervello di Prestonwhite, i Mi-go iniziano infatti a prepararsi per tornare sul loro pianeta

natale. La partenza avviene durante la notte (attorno alle tre del mattino, per la precisione) del settimo giorno a partire da quello in cui i personaggi sono stati incaricati delle indagini.

### Esplorare la casa

Una volta giunti sul posto, gli Investigatori possono trovarsi di fronte a due scenari differenti. Se

sono stati veloci nel condurre le indagini, trovano ancora i Mi-go sul posto e devono lottare contro le creature aliene, oppure darsela a gambe cercando di salvare la pelle e mantenere la sanità mentale. Se invece è le ricerche si sono protratte troppo a lungo, la casa è ormai vuota e nuovamente deserta. La descrizione delle stanze dell'edificio tiene conto delle due diverse situazioni, per facilitare il compito del Custode durante l'esplorazione.

La casa risale ai primi dell'800 (un semplice **Tiro Conoscenza** permette di riconoscere lo stile

tipico dell'epoca), è priva di fronzoli e a un solo piano. È costruita interamente in legno e un tempo doveva essere solida, anche se ora è quasi completamente in rovina. Le pareti reggono ancora, mentre il tetto è crollato in diversi punti, anche se tutto sommato ha l'apparenza di essere piuttosto stabile. La porta di ingresso è ancora al suo posto, mentre quella sul retro presenta danni rilevanti. I vetri di molte finestre sono intatti, e quelli che mancano sono stati sostituiti con delle tavole di legno inchiodate alla meglio.



### Sentiero

Un viottolo interamente ricoperto di erbacce conduce dal sentiero principale all'edificio in rovina. Un tempo era pavimentato con delle grosse pietre bianche e piatte, ormai sommerse dalla vegetazione e invase da muschio e piante infestanti, che hanno spaccato alcune delle lastre lungo il percorso. Molto tempo addietro, quando la casa era abitata,

c'era anche una recinzione di legno, che da tempo è crollata e giace a terra nascosta dalle alte erbe, ricoperta di funghi e quasi interamente marcita. Un **Tiro Individuare** permette di notare la presenza della staccionata in rovina, mentre un **Tiro Seguire Tracce** consente di accorgersi delle impronte lasciate dai Mi-go e da Klein il vagabondo.

Se i Mi-go sono ancora nella casa: se i Mi-go si sono accorti della presenza degli Investigatori presso lo stagno, tengono d'occhio la zona dalle finestre, rimanendo però nascosti. I personaggi

## La prova dell'acqua

vengono notati automaticamente, a meno che non dichiarino espressamente di avanzare tenendosi il più possibile al coperto, cosa che richiede un **Tiro Nascondersi** con percentuale dimezzata rispetto al normale. Comunque, gli Investigatori che osservano direttamente le finestre possono effettuare un **Tiro Individuare** con percentuale dimezzata rispetto al normale. Se hanno successo notano delle ombre muoversi dietro le finestre, anche se non riescono ad avere ulteriori indicazioni.

### Ingresso principale

La porta principale si trova sotto un piccolo porticato che si estende per tutta la lunghezza della facciata anteriore. Anche se reca evidenti i segni dell'incuria e del tempo, pare ancora solida e robusta. La porta è solamente accostata e può essere aperta senza difficoltà.

Se i Mi-go sono ancora nella casa: le creature hanno bloccato la porta dall'interno, per cui è necessario abbatterla per poter entrare, effettuando una Prova sulla **Tabella della Resistenza** (contro FOR 25, fino a due Investigatori possono unire la forze nel tentativo). Qualsiasi rumore avverte automaticamente i Mi-go della presenza di intrusi nella casa.

### Atrio

Nella stanza di ingresso non ci sono che sporcizia, foglie secche e polvere. Un **Tiro Individuare** permette di notare sia le impronte dei Mi-go che quelle di Klein, e un successivo **Tiro Seguire Tracce** consente di capire che le prime sono senza dubbio più recenti. Le orme sembrano andare e venire sia dalla porta che dà sull'esterno che verso quelle che conducono nelle altre stanze della casa.

### Sala da pranzo

Questa stanza è arredata con un lungo tavolo di legno, semplice ma ben costruito, e alcune sedie ormai quasi tutte rotte. In una credenza ci sono i resti, sporchi e per la maggior parte in frantumi, di un vecchio servizio da tavola di ceramica da poco prezzo. Posate arrugginite e bicchieri in frantumi completano l'assortimento, assieme ad alcune vecchie tovaglie e salviette ricoperte di muffa e ridotte a brandelli. Nella sala ci sono anche alcune stampe di scarso valore, che rappresentano panorami del New England e soggetti floreali.

Sono state tutte ammassate sul tavolo e un **Tiro Individuare** permette di notare su alcune di esse i segni di qualche strano arnese, come se fossero state schiacciate e tagliate con una pinza o qualcosa di simile. Se gli Investigatori hanno visto le foto dei cadaveri del professore e degli studenti, possono effettuare un **Tiro Idea** per realizzare che le ferite sui corpi e i tagli sulle stampe si somigliano in maniera inquietante. Il danno è stato procurato dai Mi-go, che hanno staccato le cornici dal muro per esaminare le stampe, ma avendole trovate di poca importanza le hanno poi lasciate sul tavolo da pranzo. Un **Tiro Miti di Cthulhu** permette di associare i segni sulle stampe alle chele aliene delle creature, con conseguente **Tiro Sanità (1/1D4)**.

### Cucina

Questa stanza è una cucina, con tanto di stufa a legna ormai ridotta a un cumulo di rottami e un lavabo, vicino al quale c'è una brocca per l'acqua ancora in discrete condizioni. Un **Tiro Individuare** permette di scoprire un secchio di legno che pare essere stato usato di recente (Klein lo utilizzava regolarmente per attingere l'acqua dal pozzo sul retro) e che qualcuno ha tentato di riaggiustare la stufa, ma senza successo (ancora una volta, è opera del vagabondo). Nella cucina ci sono varie stoviglie e posate abbandonate e in pessimo stato di conservazione, dentro ai cassetti di una vecchia madia crollata a terra sotto il peso degli anni e dell'incuria. Un **Tiro Seguire Tracce** permette di stabilire che la catasta di legna che un tempo di trovava accanto alla stufa è stata spostata attraverso la sala da pranzo e l'atrio, fino a una delle camere da letto, quella in cui a volte risiedeva il vagabondo.

Se i Mi-go sono ancora nella casa: questa stanza è un ottimo punto per consentire alle creature di tendere un'imboscata al gruppo. I Mi-go si avvicinano di soppiatto sia dalla parte della sala da pranzo che passando dalla porta secondaria che si apre nel cortile sul retro, attaccando gli Investigatori di sorpresa. Se i personaggi effettuano con successo un **Tiro Ascoltare** hanno modo di accorgersi dell'avvicinarsi delle creature e lo scontro si svolge normalmente, altrimenti gli Investigatori vengono sorpresi e gli alieni hanno a disposizione un intero round di combattimento per attaccare, prima che il

## La prova dell'acqua

gruppo sia in grado di reagire – un vantaggio che potrebbe pesare moltissimo sull'andamento dello scontro.

### Ingresso secondario

Sul retro dell'edificio c'è un piccolo ingresso secondario, chiuso da una porta a vetri che sembra essere stata scardinata e abbattuta molto tempo fa. Normalmente Klein entrava nell'edificio da questa via, che è anche la più agevole da seguire per il gruppo, specie se i Mi-go sono ancora nell'edificio e hanno bloccato quella principale. Nel piccolo cortile retrostante alla casa ci sono un vecchio pozzo, dai cui Klein attingeva l'acqua con il secchio in cucina usando un argano a corda malridotto ma funzionante, e una minuscola latrina all'interno di un piccolo capanno di legno. La porta della baracca è crollata a causa dell'incuria e un fetore di escrementi proviene dall'interno del bagno. Gli Investigatori meno schizzinosi che effettuano un **Tiro Individuare** notano, tra la sporcizia all'interno della latrina, una nitida impronta che appartiene a uno dei Mi-go.

Se i Mi-go sono ancora nella casa: gli Investigatori che dichiarano di osservare verso le finestre possono effettuare un **Tiro Individuare** con percentuale dimezzata rispetto al normale. Se hanno successo notano delle ombre muoversi dietro le finestre, anche se non riescono ad avere ulteriori indicazioni.

### Corridoio

Un piccolo passaggio che conduce alle due camere da letto dell'abitazione. Non c'è niente di interessante da scoprire qui dentro.

### Camera da letto #1

È la stanza che si affaccia sul davanti della casa. All'interno c'è un letto matrimoniale, che sembra essere stato usato di recente nonostante sia molto sporco e l'intelaiatura di legno che regge il materasso sia da tempo crollata sul pavimento. Un armadio con le ante spalancate completamente vuoto, un catino di metallo pieno di sporcizia con accanto una brocca di ceramica sbeccata, e una piccola cassapanca su cui è poggiata una lampada a olio completano l'arredamento. In un angolo le assi del pavimento sono irrimediabilmente rovinate dai resti di un falò, acceso all'interno di un cerchio di pietre, di cui rimangono solo le ceneri fredde

e spente da tempo. Poco distanti da questo improvvisato focolare ci sono ciocchi pezzi di legna ammucchiati alla rinfusa, che provengono dalla pila che un tempo di trovava in cucina, vicino alla stufa.

Un semplice **Tiro Idea** consente di capire che qualcuno ha usato la stanza per ripararsi dal freddo e dalle intemperie. Qui Klein si rifugiava di tanto in tanto, quando era stufo di dormire all'aperto o voleva concedersi una pausa dai suoi vagabondaggi nella foresta. Un'ispezione della camera non rivela nulla di interessante, anche se la cassapanca contiene qualche avanzo di cibo (scatolette, pane ormai rafferma, formaggio ammuffito), un coltellaccio di proprietà di Klein e una lampada ancora utilizzabile, anche se al suo interno rimane pochissimo combustibile.

### Camera da letto #2

Questa stanza è simile alla precedente, ma ha due letti singoli invece di quello matrimoniale. La camera sembra essere stata frugata di recente, visto che l'arredamento è tutto a soqqadro. Una rapida perquisizione e un **Tiro Individuare** permettono di scoprire, avvolta tra le coperte che un tempo erano sul letto, la testa del povero Prestonwhite. I Mi-go hanno aperto la calotta cranica dello sventurato per prelevarne il cervello, quindi si sono disfatti del cranio del professore gettandolo qui dentro. Il ritrovamento della testa di Prestonwhite, con il volto contorto in un'espressione di terrore assoluto, obbliga gli Investigatori a effettuare un **Tiro Sanità (1/1D4)**. Un **Tiro Medicina** consente di stabilire che l'amputazione della calotta cranica è stata effettuata con estrema perizia e precisione chirurgica, e che il taglio è stato eseguito con uno strumento affilatissimo e seghettato, probabilmente identico a quello utilizzato per decapitare il cadavere del professore presso la Pozza del Diavolo.

Se i Mi-go sono ancora nella casa: una volta che gli Investigatori hanno scoperto la testa di Prestonwhite, i Mi-go decidono che è giunto il momento di agire e aggrediscono il gruppo prima che possa lasciare questa stanza.

### Salone

È la stanza principale della casa, che i Mi-go hanno eletto a propria base operativa. La porta di ingresso è chiusa, ma non a chiave, e può essere aperta senza sforzo. Un grande tavolo



## La prova dell'acqua

rettangolare è stato addossato contro la parete e il resto della mobilia della stanza – alcune pesanti sedie, un basso tavolino e due poltrone ammuffite – è stata fatta a pezzi e ammicchiata in un angolo dai Mi-go.

La stanza è vuota ma un **Tiro Individuare** permette di scoprire sotto il tavolo, tra le foglie secche e la sporcizia accumulata, alcuni spezzoni di tubo lunghi pochi centimetri e fatti di uno strano metallo lucente, assieme a dei fili ritorti sempre dello stesso materiale. Si tratta di alcuni pezzi di scarto delle apparecchiature collegate ai cilindri, che i Mi-go hanno abbandonato nella sala. Nessuno degli Investigatori è in grado di stabilire di cosa sono fatti questi oggetti, ma un **Tiro Miti di Cthulhu** li associa a un fantomatico metallo alieno che non esiste sulla Terra e proviene dal misterioso e tremendo pianeta Yuggoth, che si annida ai margini del Sistema Solare. Questa consapevolezza impone ai personaggi un **Tiro Sanità (1/ID4)**.

Se i Mi-go sono ancora nella casa: la porta di ingresso al salone è chiusa e bloccata dall'interno, tanto da richiedere una Prova sulla **Tabella della Resistenza** (contro FOR 15) per poterla abbattere ed entrare nella stanza. Sul tavolo sono poggiate diverse apparecchiature scientifiche davvero incredibili, che consistono in alcuni cilindri fatti di un materiale stranissimo, un metallo lucido e di origine aliena, cui sono applicati degli strani marchingegni composti da tubi, fili e congegni ancora più strani e non identificabili.

I cilindri sono alti circa 30 cm e hanno un diametro leggermente inferiore, con tre curiose prese collocate come un triangolo isoscele sulla superficie convessa anteriore, a cui vanno collegati gli apparecchi sensoriali che permettono ai cervelli all'interno di comunicare e interagire con l'esterno. Al momento tutti i cilindri sono vuoti, eccezion fatta per quello che contiene il cervello di Prestonwhite – pronto per essere interrogato e quindi trasportato sul lugubre mondo alieno di Yuggoth da cui provengono le creature – che è stato riempito di una soluzione nutritiva che mantiene in vita il cervello e la cui superficie interna è ricoperta di terminazioni elettriche che rilevano l'attività cerebrale e la interpretano, incanalandola poi sottoforma di

impulsi riconoscibili dalle macchine che possono essere collegate al cilindro.

Nel paragrafo successivo è indicata una delle strategie che i Mi-go possono adottare, a discrezione del Custode, per trarre in inganno i personaggi e farli cadere in un'imboscata. Nel caso improbabile in cui lo scontro finale si svolga nel salone, i Mi-go sono comunque pronti alla lotta e non possono venire colti di sorpresa, a meno che il gruppo non escogiti un piano davvero molto ingegnoso.



### Azioni dei Mi-go

Come già detto, se i Mi-go sono ancora nella casa si accorgono quasi immediatamente della presenza degli Investigatori, a meno che questi non siano estremamente cauti. Qualsiasi rumore forte, come ad esempio abbattere una porta o spostare un mobile, li mette subito in allarme. Le creature preferiscono nascondersi all'interno del salone e quindi sferrare un attacco di sorpresa contro gli intrusi, sperando di procurarsi qualche nuovo cervello interessante per i loro sinistri cilindri metallici.

Spetta al Custode decidere l'esatto piano di azione dei Mi-go, ricordando che si tratta di creature subdole e spietate, che non temono gli uomini né hanno remore a ucciderli per i loro scopi scientifici. Se tutti gli Investigatori vanno incontro a una brutta fine, i loro cervelli finiscono all'interno dei terribili cilindri, mentre i loro resti mortali vengono abbandonati senza tante cerimonie all'interno dell'abitazione.

Proprio il cervello di Prestonwhite potrebbe fungere da esca per attirare verso la rovina gli Investigatori. I Mi-go infatti, una volta che si sono accorti della presenza dei personaggi nella

## La prova dell'acqua

casa, possono azionare i marchingegni alieni che permettono al cervello di articolare parole. Ovviamente la coscienza di Prestonwhite, che si trova imprigionata nel cilindro metallico, è ancora sconvolta dall'esperienza vissuta. Non appena viene risvegliata dallo stato di animazione sospesa e collegata alle apparecchiature che le permettono di parlare, inizia a gridare follemente, farfugliando degli orrori ai quali il professore è andato incontro negli ultimi giorni. La sua voce metallica e stravolta dal dolore è udibile in tutta la casa, ma il Custode può richiedere un **Tiro Ascoltare** per permettere agli Investigatori di comprendere le parole precise che vengono pronunciate e riconoscere lo strano ronzio metallico che le accompagna. Non è necessaria alcuna prova per capire che la voce proviene dal salone, la cui porta socchiusa lascia intravedere una stanza sinistra e completamente buia. Se qualcuno degli Investigatori conosceva Prestonwhite, è in grado di identificare oltre ogni dubbio la voce come quella del professore defunto. Ascoltare la voce sconvolta dal terrore di Prestonwhite all'interno della cupa atmosfera della casa, ben sapendo che il professore dovrebbe essere morto, costringe tutti gli Investigatori a effettuare un **Tiro Sanità (1/ID3)**. Se qualcuno dei personaggi conosceva personalmente il professore, il Tiro Sanità causa la perdita di ID3/ID6 Punti Sanità.

Ciò che rimane di Prestonwhite continua a gridare per diversi minuti ma, se i personaggi non accorrono, i Mi-go scollegano i macchinari e la casa piomba nuovamente in un silenzio inquietante. In questo caso, le creature attendono con pazienza il momento adatto per attaccare di sorpresa, come già spiegato in precedenza. In caso contrario, se gli Investigatori si gettano nella stanza, si trovano di fronte non solo la scena descritta in precedenza (vedi la descrizione del salone), ma anche i Mi-go pronti a coglierli impreparati. In questo caso, le creature hanno a disposizione un intero turno per agire, senza che i personaggi abbiano modo di fare alcunché, prima che lo scontro prosegua normalmente.

## Concludere l'avventura

Se gli Investigatori arrivano troppo tardi alla casa abbandonata, o addirittura non riescono a

trovarla (in quest'ultimo caso, forse farebbero bene a cambiare mestiere...), i Mi-go se ne sono già andati lasciando dietro di sé solamente la testa del professore priva del cervello e le parti delle apparecchiature aliene da collegare ai cilindri (vedi la descrizione della casa). Klein viene giudicato colpevole degli omicidi e condannato al ricovero a vita in manicomio, anche se le ferite sui cadaveri e la strana lega metallica rimangono un quesito insolubile. Gli Investigatori perdono ID6 Punti Sanità a causa dei misteri irrisolti che continuano a tormentarli. Se hanno udito la voce disincarnata di Prestonwhite proveniente dall'interno del cilindro e sono comunque fuggiti, consapevoli di abbandonarlo a un destino tremendo e inimmaginabile, perdono ulteriori ID6 Punti Sanità.

Se invece i personaggi riescono a sconfiggere i Mi-go, devono decidere cosa fare con le apparecchiature trovate all'interno della casa abbandonata. La soluzione migliore da adottare è quella di far sparire il tutto, seppellendolo da qualche parte o meglio ancora dando alle fiamme l'intera abitazione decrepita. Ogni Investigatore recupera ID8 Punti Sanità per avere scongiurato la minaccia, e ulteriori ID6 Punti Sanità se il gruppo ha affrontato e sconfitto i Mi-go. Se gli Investigatori decidono di riferire ai vertici della Miskatonic University o alle autorità cittadine la verità sull'intera storia, non solo verranno invitati a tacere, ma saranno probabilmente fatti passare quasi per pazzi, persone molto esaurite ed emotivamente provate dagli eventi, tanto da avere bisogno di cure adeguate... Sta alla malevolenza del Custode decidere le esatte conseguenze, ma non saranno certo piacevoli per i personaggi, che si troveranno da soli contro tutti. È infatti importante ricordare che le normali pellicole e lastre fotografiche non restano impressionate dalle immagini dei Mi-go e, dopo la morte, queste creature si dissolvono nel giro di poche ore, per cui agli Investigatori restano come prove della loro delirante storia soltanto le strane orme nel bosco e i cilindri alieni, che non sono sufficienti per convincere le autorità della verità che si cela dietro agli avvenimenti. Nel caso in cui gli Investigatori decidano di tenere il segreto e di provare a usare le apparecchiature aliene, attirano su di sé le attenzioni di altri Mi-go, inviati per scoprire

## La prova dell'acqua

cosa sia successo ai loro compagni. Ulteriori scenari possono scaturire da questa eventualità, e le sorti del gruppo sono lasciate alla perversa fantasia del Custode – di certo i Mi-go gradirebbero molto poter studiare i cervelli degli individui capaci di sconfiggere la loro avanguardia!

Se invece le creature aliene hanno la meglio, i cervelli degli Investigatori finiscono all'interno dei cilindri e vengono portati su Yuggoth assieme a quello di Prestonwhite. Le ulteriori indagini condotte dopo la scomparsa dei personaggi si concludono con la scoperta dei corpi martoriati degli Investigatori e al ritrovamento della testa del professore, e tutti i cadaveri hanno il cranio sezionato e il cervello rimosso. Le autorità fanno passare il tutto sotto silenzio, per non scatenare ulteriore panico tra la popolazione, e dopo molte infruttuose ricerche (e il mancato ripetersi di eventi delittuosi nella zona) Klein viene condannato per i quattro delitti, mentre gli Investigatori

vengono dichiarati dispersi, probabilmente finiti in qualche burrone. Nonostante tutto, speriamo che i giocatori si siano divertiti nel giocare l'avventura – in fondo non capita tutti i giorni di poter fare un viaggio su Yuggoth, anche se all'interno di un cilindro di metallo alieno...

### Personaggi pre-generati

Se i giocatori non hanno degli Investigatori già pronti e non vogliono perdere tempo a crearne di nuovi, in allegato vengono fornite le schede di alcuni personaggi pre-generati particolarmente adatti all'avventura. Se vuole, il Custode può chiedere ai giocatori di annotare l'equipaggiamento dei personaggi, oppure può velocizzare ulteriormente il tutto e assumere che gli Investigatori possiedano già un'attrezzatura standard. Una volta distribuite le schede tra i partecipanti, non resta che iniziare subito a giocare!



## 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 versioni 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)

**È inconfutabile che il luogo conosciuto oggi volgarmente come Pozza del Diavolo debba il suo nome al fatto che, presso le sue rive fangose, si siano in passato tenuti innumerevoli processi alle streghe. In particolare, gli inquisitori utilizzavano lo stagno per sottoporre le presunte streghe alla terribile “prova dell’acqua”, unanimemente considerata un mezzo infallibile per stabilire la colpevolezza dell'accusata.**

**Tale prova consisteva nell'immergere la presunta strega nell'acqua di un fiume, di uno stagno o di un canale, talvolta legata a una grossa pietra. Se la donna galleggiava, stava a significare che il demonio desiderava salvare una sua adoratrice. La donna era dunque ritenuta colpevole di “commercio diabolico” e veniva subito giustiziata. Se invece l'accusata andava a fondo e annegava, allora veniva ritenuta innocente.**

**Testimonianze scritte e verbali degli inquisitori da me visionati nelle importanti biblioteche ecclesiastiche di B... e M... confermano senza ombra di dubbio che i servitori dell’Altissimo operarono a lungo in questa zona, compiendo molto a fondo e con grande zelo la loro opera nell’estirpare dal seno della terra queste servitrici del demonio.**

*Estratto da Evidenze e resoconti dei processi alle streghe nella città di Arkham e territori limitrofi di Jeremiah E. Worthsmithe, opuscolo stampato ad Arkham nel 1781.*



Nella mia trattazione non posso esimermi dal menzionare la Pozza del Diavolo, luogo che nel passato è stato teatro di numerosi sabba delle streghe, le serve di Satana che nelle notti senza luna danzavano nude accoppiandosi freneticamente con laidi animali, glorificando l'empio nome del demonio! Quando la mano purificatrice degli inquisitori infine calò sulle empie meretrici, la Pozza fu teatro di numerosi processi che si conclusero con un equo e giusto verdetto.

Eppure il Male non fu del tutto sradicato da quel territorio pregno di scelleratezza e oscenità, perché ancora oggi, nelle tenebre illuminate solamente dalla malsana e biancastra luce della luna, in cui il vento sibila gelido strappando il calore e il coraggio dai cuori dei viandanti e lacerando il silenzio della notte con un fischio innaturale simile al lamento di un'anima dannata, lo spirito inquieto di una di quelle antiche servitrici del demonio si aggira per i boschi avvolti nell'oscurità come in un lugubre sudario funebre, e i viventi che sono così sfortunati da incontrare questa personificazione della malvagità vanno incontro a un destino orribile, che non mi è dato di menzionare qui e che farebbe raggelare l'anima a ogni persona timorata di Dio.

Per questo è essenziale evitare la famigerata Pozza del Diavolo nelle ore dopo il crepuscolo, e gli uomini saggi farebbero bene a non frequentarla nemmeno durante le ore del giorno, perché i pericoli che si annidano tra i contorti alberi che abbeverano le proprie radici nella Pozza possono mettere in pericolo non solo il corpo ma anche l'anima immortale di coloro che osano sfidare gli antichi spiriti del male.

Estratto da *Miti e leggende di Arkham*, Adam Fredreriksson, stampato dalla Arkham Press nel 1899.



*È fuori di dubbio, dalle numerose testimonianze e dai resoconti dei processi, che il fuoco veniva un tempo visto come "mezzo purificatore" per eccellenza nei processi alle streghe. Molte donne furono arse vive sul rogo, pur non avendo alcuna colpa e solo per i sospetti di persone ignoranti e invidiose.*

*[...]*

*Interessanti prove che testimoniano come, in alcuni casi, specialmente quando si riteneva che la strega fosse molto potente, la donna non venisse bruciata ma le fosse anche tagliata la testa. Se la decapitazione avvenisse prima o dopo che la donna fosse stata arsa sul rogo, non mi è dato di sapere. Resta il fatto che, come ho letto nei verbali dei processi, in alcuni casi il corpo della strega veniva seppellito in una fossa senza nome privo della testa, che veniva staccata dal collo e sepolta in un altro luogo. Tutto ciò al fine di impedire che i miseri resti, nuovamente riportati a una macabra parvenza di vita dalle arti nere della strega stessa o dal volere del demonio cui essa si era unita come sposa, fossero in grado di tornare nuovamente a insidiare i vivi. Difatti era diffusa la credenza che il corpo non avrebbe potuto andarsene in giro da solo se privato della testa, perché mancava l'intelletto necessario per guidarne le azioni. Davvero una teoria alquanto singolare... mi pare di avere già sentito qualcosa di simile a proposito dei vampiri.*

*[...]*

*Nuove rivelazioni sulle strane sepolture delle streghe! Davvero un periodo di inaspettate e fortunate scoperte. Alcuni degli ultimi resoconti che ho potuto consultare riferiscono infatti che le streghe venivano seppellite a faccia in giù all'interno della fossa. In questo modo, anche se fossero tornate in vita all'interno della tomba e avessero scavato per iniziare a raggiungere la superficie, si sarebbero invece trovate sempre più sepolte in profondità nella terra. Notevole come anche questa superstizione trovi riscontro con le altre tradizioni popolari delle più svariate culture sparse ai quattro angoli del mondo.*

*[...]*

*La Miskatonic ha accettato di "finanziare" la spedizione. È una grande notizia, anche se non nutro molti dubbi, visto il costo quasi irrisorio, paragonabile a una escursione di campeggiatori nei boschi intorno ad Arkham. Abbiamo in programma di effettuare qualche sondaggio intorno alla Pozza del Diavolo.opotutto, sarà un lavoro "sul campo" per questi giovanotti, troppo pieni di parole e studio sui libri e carenti invece nell'esperienza diretta che è fondamentale per ogni buon ricercatore. Se saremo fortunati, riusciremo magari a trovare qualche antica tomba di una delle molte streghe giustiziate attorno alla Pozza tra la fine del 1600 e l'inizio del 1700, ma forse questo sarebbe davvero chiedere troppo alla buona sorte!*

Estratti dagli appunti del professor Prestonwhite.

Dimostrai invano che le superstizioni del Vermont differivano pochissimo, nella loro essenza, dalle leggende universali che tendono a personificare le forze della natura: da quelle leggende, cioè, che avevano riempito il mondo antico di fauni, satiri e driadi, che avevano fatto nascere i "kallikanzarai" della Grecia moderna e avevano dotato l'Irlanda e il Galles delle loro terribili razze di piccoli trogloditi. Illustrai senza maggior successo un mito ancor più significativo, la credenza degli indigeni del Nepal nei terribili Mi-go, ricordando pure, naturalmente, lo "yeti" nascosto tra i ghiacciai e le rupi sulle vette dell'Himalaya. I miei avversari ritorsero queste cose contro di me dichiarando che esse implicavano una base storica delle antiche leggende: cioè l'esistenza di una razza extraterrestre molto antica che era stata costretta a nascondersi dopo la venuta degli uomini, e che poteva benissimo essere sopravvissuta, in numero assai ridotto, fino a un tempo abbastanza recente se non fino al nostro.

Estratto dal manoscritto senza nome di autore ignoto.

## **SCOMPARI PROFESSORE E STUDENTI DELLA MISKATONIC**

Il Professor Prestonwhite, noto studioso del folclore locale e stimato docente di storia medievale alla Miskatonic University, è scomparso assieme a tre dei suoi studenti più valenti nei boschi circostanti Arkham. Secondo fonti della stessa Miskatonic, il gruppo stava effettuando un'escursione finanziata dall'università nei dintorni della nostra città, per studiare nuove testimonianze relative ai processi alle streghe avvenuti circa 200 anni fa presso la famigerata Pozza del Diavolo. Gli studiosi sarebbero dovuti rientrare ieri, dopo qualche giorno di studio all'aperto nei dintorni della Pozza, ma non hanno dato notizie. La polizia è stata subito avvisata e ha prontamente iniziato le indagini per far luce sull'accaduto. Gli inquirenti e fonti interne alla Miskatonic fanno temere una disgrazia nei boschi selvaggi della zona, ma non ci sono ancora dichiarazioni ufficiali al riguardo.

Estratto dall'Arkham Advertiser, che porta la data del giorno successivo alla scomparsa degli studiosi.

## **PRESTONWHITE E TRE STUDENTI TROVATI MORTI**

Ha avuto una tragica fine la vicenda riguardante la scomparsa del Professor Prestonwhite e dei suoi allievi, impegnati in una ricerca poco fuori Arkham, presso la Pozza del Diavolo, dove un tempo si dice siano stati tenuti numerosi processi alle streghe. Le autorità locali, messe in allarme dai vertici della Miskatonic dopo il mancato rientro della spedizione, hanno immediatamente iniziato le ricerche nella zona.

La scena che si è presentata agli investigatori, una volta giunti al campo base presso lo stagno, è stata davvero raccapricciante. I corpi senza vita dei tre studenti – Jonah Rumstfeld di 26 anni e Julian Anderton 24 anni, entrambi di Arkham, e Michael Ebb di 27 anni di Boston – sono stati ritrovati orribilmente martoriati, mentre secondo indiscrezioni il cadavere del Professor Walcott Prestonwhite, 54 anni, apprezzato docente di storia medievale alla Miskatonic University da quasi otto anni e noto studioso del folclore locale, sarebbe addirittura stato decapitato e pare che non sia ancora stata rinvenuta la testa.

L'intero accampamento era nel caos più totale e sembra che gli investigatori non abbiano trovato alcuna traccia concreta che possa far risalire agli autori dell'efferata strage. Le indagini continuano con un imponente dispiegamento di forze e le autorità locali hanno diramato numerosi appelli per invitare la popolazione a non recarsi nei luoghi teatro del delitto, almeno finché non verrà fatta luce sull'intera vicenda.

Estratto dall'Arkham Advertiser, che porta la data del giorno successivo al ritrovamento dei cadaveri.

## **ARRESTATO UN VAGABONDO PER L'ECCIDIO ALLA POZZA DEL DIAVOLO**

Con solerte rapidità e grande perizia, le autorità di Arkham hanno arrestato nella serata di ieri il presunto responsabile della strage avvenuta alla Pozza del Diavolo. Si tratta di P.K. di 46 anni, senza fissa dimora e già noto alle forze dell'ordine per piccoli reati legati all'accattonaggio, al furto e al vagabondaggio. Gli inquirenti sono certi che l'uomo abbia assalito il gruppo durante la notte, prendendo di sorpresa gli studiosi e straziandone poi i corpi, infierendo sui poveri resti anche dopo la morte delle vittime, come testimonierebbe lo stato dei cadaveri.

L'uomo è stato scovato dopo una breve ricerca nei boschi poco distanti dal luogo del delitto e pare che le sue tracce siano state trovate attorno alla Pozza del Diavolo e all'accampamento degli universitari. Visto l'evidente stato di alterazione mentale, si sospetta che l'omicida sia pazzo ed è stato perciò rinchiuso – dopo l'interrogatorio di rito – all'interno della sezione criminale del manicomio cittadino.

Nessun commento ufficiale è stato rilasciato dai portavoce della Miskatonic University, mentre gli inquirenti hanno dichiarato chiuse le indagini e dato il nulla osta ai funerali delle vittime, dopo l'autopsia che si svolgerà in giornata.

Estratto dall'Arkham Advertiser, che porta la data del secondo giorno successivo al ritrovamento dei cadaveri.

---

FOR	14	DES	10	INT	12	Idea	60
COS	14	FAS	13	MAN	11	For.	55
TAG	12	SAN	55	EDU	14	Con.	70
99 - Miti di Cthulhu			99	Bonus al Danno		+104	

<b>Pazzia 0</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74
75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99					

<b>Svenuto</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>				
3	4	5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	15	16	
17	18	19	20	21	22	23	
24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	37	

Morto		-2	-1	0	1	2	SVENUTO	
3	4	5	6	7	8	9		
10	11	12	13	14	15	16		
17	18	19	20	21	22	23		
24	25	26	27	28	29	30		
31	32	33	34	35	36	37		

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	_____	<input type="checkbox"/> Lanciare (25%)	_____
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%)	_____	<input type="checkbox"/> Legge (05%)	52
<input type="checkbox"/> Arrampicarsi (40%)	_____	Lingua (Altra) (01%):	_____
Arte (05%):	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> Arti Marziali (01%)	_____	Lingua (Madre) (EDUx5):	_____
<input type="checkbox"/> Artigianato (05%)	_____	<input type="checkbox"/> Inglese	70
<input type="checkbox"/> Ascoltare (25%)	45	<input type="checkbox"/> Manovr. Mezzi Pes. (01%)	_____
<input type="checkbox"/> Astronomia (01%)	_____	<input type="checkbox"/> Medicina (05%)	_____
<input type="checkbox"/> Biblioteconomia (25%)	_____	Miti di Cthulhu (00%)	_____
<input type="checkbox"/> Biologia (01%)	_____	<input type="checkbox"/> Nascondersi (10%)	_____
<input type="checkbox"/> Camuffarsi (01%)	_____	<input type="checkbox"/> Nuotare (25%)	40
<input type="checkbox"/> Cavalcare (05%)	_____	<input type="checkbox"/> Occulto (05%)	_____
<input type="checkbox"/> Celare (15%)	_____	<input type="checkbox"/> Orientamento (10%)	_____
<input type="checkbox"/> Chimica (01%)	_____	Pilotare (01%):	_____
<input type="checkbox"/> Contabilità (10%)	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> Contrattare (05%)	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> Convincere (15%)	38	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> Farmacologia (01%)	_____	<input type="checkbox"/> Pronto Soccorso (30%)	41
<input type="checkbox"/> Fisica (01%)	_____	<input type="checkbox"/> Psicoanalisi (01%)	_____
<input type="checkbox"/> Fotografia (10%)	_____	<input type="checkbox"/> Psicologia (05%)	19
<input type="checkbox"/> Geologia (01%)	_____	<input type="checkbox"/> Raggiare (05%)	_____
<input type="checkbox"/> Guidare Automobili (20%)	55	<input type="checkbox"/> Reputazione (15%)	_____
<input type="checkbox"/> Guidare Motociclette (01%)	38	<input type="checkbox"/> Riparaz. Elettrica (10%)	_____
<input type="checkbox"/> Individuare (25%)	57	<input type="checkbox"/> Riparaz. Meccanica (20%)	_____
<input type="checkbox"/> Intrufolarsi (10%)	26	<input type="checkbox"/> Saltare (25%)	33



- |                          |                          |    |
|--------------------------|--------------------------|----|
| <input type="checkbox"/> | Scassinare (01%)         | 12 |
| <input type="checkbox"/> | Schivare (DEXx2)         | 35 |
| <input type="checkbox"/> | Seguire Tracce (10%)     | 48 |
| <input type="checkbox"/> | Storia (20%)             |    |
| <input type="checkbox"/> | Storia Naturale (10%)    |    |
| <input type="checkbox"/> |                          |    |
| <input type="checkbox"/> |                          |    |
| <input type="checkbox"/> |                          |    |
| <input type="checkbox"/> |                          |    |
| <input type="checkbox"/> |                          |    |
| <b>Firearms</b>          |                          |    |
| <input type="checkbox"/> | Usa Fucile (25%)         | 48 |
| <input type="checkbox"/> | Usa Mitra (15%)          |    |
| <input type="checkbox"/> | Usa Mitragliatrice (15%) |    |
| <input type="checkbox"/> | Usa Pistola (20%)        | 45 |
| <input type="checkbox"/> | Usa Shotgun (30%)        | 36 |

	<i>Attacco o Arma</i>	<i>% Abilità Corrente</i>	<i>Danno Provocato</i>	<i>Attacchi /Round</i>	<i>Punti Danno</i>
<input type="checkbox"/> Pugno (50%)	65	1D3+DB	1	-	
<input type="checkbox"/> Testata (10%)		1D4+DB	1	-	
<input type="checkbox"/> Calcio (25%)	50	1D6+DB	1	-	
<input type="checkbox"/> Presa (25%)	50	speciale	1	-	
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	

[illegible]

# Scheda dell' Investigatore



# CALL OF CTHULHU



### Dati Personali

Nome dell'Investigatore Stuart Fitzroy

Residenza Arkham, MA

Descrizione:

Famiglia e Amici:

Episodi di Pazzia:

Ferite:

Segni Particolari:

### Storia dell'Investigatore

Fitzroy e' un uomo atletico ormai prossimo alla quarantina, con i capelli biondi e un paio di folli baffi. E' agente di polizia ad Arkham da quasi dieci anni ed e' rimasto molto incuriosito e inorridito dallo strano caso dell'eccidio del professore e degli studenti. Ha quindi preso un periodo di congedo per indagare di persona, visto che non e' molto convinto della colpevolezza di Klein e non gli piace il modo in cui il suo superiore, Leiferman, ha condotto le indagini.

### Reddito e Risparmi

Reddito \$8000

Denaro Disponibile \$4000

Risparmi \$4000

Proprietà Personali:  
\$50000

Possedimenti:

### Equipaggiamento

Pistola semiautomatica cal .45, fucile Lee-Enfield cal .303, manette

### Volumi dei Miti letti

### Entità Incontrate

### Artefatti Magici / Incantesimi

Artefatti:

Incantesimi:

---

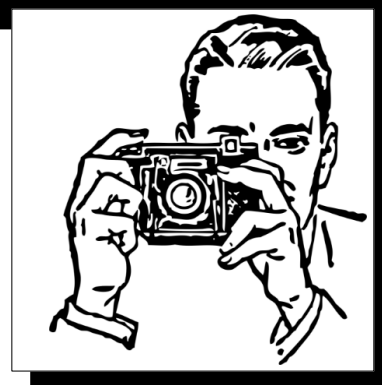
<b>FOR</b>	12	<b>DES</b>	13	<b>INT</b>	14	<b>Idea</b>	70
<b>COS</b>	12	<b>FAS</b>	10	<b>MAN</b>	13	<b>For.</b>	65
<b>TAG</b>	10	<b>SAN</b>	65	<b>EDU</b>	16	<b>Con.</b>	80
99 - Miti di Cthulhu		99		Bonus al Danno		none	

<b>Pazzia 0</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

<b>Svenuto</b>			<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
3	4	5	6	7	8
10	11	12	13	14	15
17	18	19	20	21	22
24	25	26	27	28	29
31	32	33	34	35	36
37					

		SVENUTO					
Morto	-2	-1	0	1	2		
3	4	5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	15	16	
17	18	19	20	21	22	23	
24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	37	

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	_____	<input type="checkbox"/> Legge (05%)	_____
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%)	_____	<input type="checkbox"/> Lingua (Altra) (01%):	_____
<input type="checkbox"/> Arrampicarsi (40%)	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> Arte (05%):	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> Lingua (Madre) (EDUx5):	_____
<input type="checkbox"/> Arti Marziali (01%)	_____	<input type="checkbox"/> <u>Inglese</u>	<u>80</u>
<input type="checkbox"/> Artigianato (05%)	_____	<input type="checkbox"/> Manovr. Mezzi Pes. (01%)	_____
<input type="checkbox"/> Ascoltare (25%)	<u>41</u>	<input type="checkbox"/> Medicina (05%)	_____
<input type="checkbox"/> Astronomia (01%)	_____	<input type="checkbox"/> Miti di Cthulhu (00%)	_____
<input type="checkbox"/> Biblioteconomia (25%)	<u>53</u>	<input type="checkbox"/> Nascondersi (10%)	_____
<input type="checkbox"/> Biologia (01%)	_____	<input type="checkbox"/> Nuotare (25%)	_____
<input type="checkbox"/> Camuffarsi (01%)	_____	<input type="checkbox"/> Occulto (05%)	<u>17</u>
<input type="checkbox"/> Cavalcare (05%)	_____	<input type="checkbox"/> Orientamento (10%)	_____
<input type="checkbox"/> Celare (15%)	_____	<input type="checkbox"/> Pilotare (01%):	_____
<input type="checkbox"/> Chimica (01%)	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> Contabilità (10%)	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> Contrattare (05%)	<u>26</u>	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> Convincere (15%)	<u>54</u>	<input type="checkbox"/> Pronto Soccorso (30%)	_____
<input type="checkbox"/> Farmacologia (01%)	_____	<input type="checkbox"/> Psicoanalisi (01%)	_____
<input type="checkbox"/> Fisica (01%)	_____	<input type="checkbox"/> Psicologia (05%)	<u>31</u>
<input type="checkbox"/> Fotografia (10%)	<u>60</u>	<input type="checkbox"/> Raggirare (05%)	<u>65</u>
<input type="checkbox"/> Geologia (01%)	_____	<input type="checkbox"/> Reputazione (15%)	_____
<input type="checkbox"/> Guidare Automobili (20%)	_____	<input type="checkbox"/> Riparaz. Elettrica (10%)	_____
<input type="checkbox"/> Individuare (25%)	<u>35</u>	<input type="checkbox"/> Riparaz. Meccanica (20%)	_____
<input type="checkbox"/> Intrufolarsi (10%)	<u>14</u>	<input type="checkbox"/> Saltare (25%)	_____
<input type="checkbox"/> Lanciare (25%)	_____	<input type="checkbox"/> Scassinare (01%)	_____



- |                          |                          |    |
|--------------------------|--------------------------|----|
| <input type="checkbox"/> | Schivare (DEXx2)         | 26 |
| <input type="checkbox"/> | Seguire Tracce (10%)     | 34 |
| <input type="checkbox"/> | Storia (20%)             |    |
| <input type="checkbox"/> | Storia Naturale (10%)    |    |
| <input type="checkbox"/> | Usa Coltello (25%)       | 31 |
| <input type="checkbox"/> |                          |    |
| <input type="checkbox"/> |                          |    |
| <input type="checkbox"/> |                          |    |
| <input type="checkbox"/> |                          |    |
| <input type="checkbox"/> |                          |    |
| <b>Firearms</b>          |                          |    |
| <input type="checkbox"/> | Usa Fucile (25%)         |    |
| <input type="checkbox"/> | Usa Mitra (15%)          |    |
| <input type="checkbox"/> | Usa Mitragliatrice (15%) |    |
| <input type="checkbox"/> | Usa Pistola (20%)        | 35 |
| <input type="checkbox"/> | Usa Shotgun (30%)        |    |

	Attacco o Arma	% Abilità Corrente	Danno Provocato	Attacchi /Round	Punti Danno
<input type="checkbox"/> Pugno (50%)			1D3+DB	1	-
<input type="checkbox"/> Testata (10%)			1D4+DB	1	-
<input type="checkbox"/> Calcio (25%)			1D6+DB	1	-
<input type="checkbox"/> Presa (25%)			speciale	1	-
<input type="checkbox"/> Coltello piccolo <sup>+</sup>		31	1D4+DB	1	9
<input type="checkbox"/> _____					
<input type="checkbox"/> _____					
<input type="checkbox"/> _____					

[illegible]

# Scheda dell' Investigatore

Nome del Giocatore\_\_\_\_\_



# CALL OF CTHULHU



1920



Nome dell'Investigatore Tom DeGrennisson  
Professione Medico Sesso M Età 61  
Titolo di Studio Miskatonic University, MA  
Luogo di Nascita Bolton, MA  
Disordini Mentali

## Caratteristiche

FOR	10	DES	15	INT	17	Idea	85
COS	13	FAS	8	MAN	12	For.	60
TAG	11	SAN	60	EDU	17	Con.	85
99 - Miti di Cthulhu			99	Bonus al Danno		none	

## Punti Sanità

Pazzia 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74
75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99					

## Punti Magia

Svenuto	0	1	2
3	4	5	6
7	8	9	
10	11	12	13
14	15	16	
17	18	19	20
21	22	23	
24	25	26	27
28	29	30	
31	32	33	34
35	36	37	

## Punti Ferita

Morto -2	-1	0	1	2
3	4	5	6	7
8	9			
10	11	12	13	14
15	16			
17	18	19	20	21
22	23			
24	25	26	27	28
29	30			
31	32	33	34	35
36	37			

## Abilità dell'investigatore

- ☐ Antropologia (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Archeologia (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Arrampicarsi (40%) \_\_\_\_\_
- Arte (05%): \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ Arti Marziali (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Artigianato (05%) \_\_\_\_\_
- ☐ Ascoltare (25%) \_\_\_\_\_
- ☐ Astronomia (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Biblioteconomia (25%) 52
- ☐ Biologia (01%) 70
- ☐ Camuffarsi (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Cavalcare (05%) \_\_\_\_\_
- ☐ Celare (15%) \_\_\_\_\_
- ☐ Chimica (01%) 11
- ☐ Contabilità (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Contrattare (05%) \_\_\_\_\_
- ☐ Convincere (15%) \_\_\_\_\_
- ☐ Farmacologia (01%) 61
- ☐ Fisica (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Fotografia (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Geologia (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Guidare Automobili (20%) \_\_\_\_\_
- ☐ Individuare (25%) \_\_\_\_\_
- ☐ Intrufolarsi (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Lanciare (25%) \_\_\_\_\_

- ☐ Legge (05%) \_\_\_\_\_
- Lingua (Altra) (01%): \_\_\_\_\_
- ☐ Greco antico 29
- ☐ Latino 38
- ☐ \_\_\_\_\_
- Lingua (Madre) (EDUx5): \_\_\_\_\_
- ☐ Inglese 85
- ☐ Manovr. Mezzi Pes. (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Medicina (05%) 74
- Miti di Cthulhu (00%) \_\_\_\_\_
- ☐ Nascondersi (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Nuotare (25%) \_\_\_\_\_
- ☐ Occulto (05%) \_\_\_\_\_
- ☐ Orientamento (10%) \_\_\_\_\_
- Pilotare (01%): \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ Pronto Soccorso (30%) 70
- ☐ Psicoanalisi (01%) 35
- ☐ Psicologia (05%) 60
- ☐ Raggiare (05%) \_\_\_\_\_
- ☐ Reputazione (15%) 55
- ☐ Riparaz. Elettrica (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Riparaz. Meccanica (20%) \_\_\_\_\_
- ☐ Saltare (25%) \_\_\_\_\_
- ☐ Scassinare (01%) \_\_\_\_\_



- ☐ Schivare (DEXx2) 30
- ☐ Seguire Tracce (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Storia (20%) \_\_\_\_\_
- ☐ Storia Naturale (10%) 20
- ☐ Uso Coltello (25%) 83
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- Firearms**
- ☐ Uso Fucile (25%) \_\_\_\_\_
- ☐ Uso Mitra (15%) \_\_\_\_\_
- ☐ Uso Mitragliatrice (15%) \_\_\_\_\_
- ☐ Uso Pistola (20%) 44
- ☐ Uso Shotgun (30%) \_\_\_\_\_

## Armi Corpo A Corpo

Attacco o Arma	% Abilità Corrente	Danno Provocato	Attacchi /Round	Punti Danno
<input type="checkbox"/> Pugno (50%)		1D3+DB	1	-
<input type="checkbox"/> Testata (10%)		1D4+DB	1	-
<input type="checkbox"/> Calcio (25%)		1D6+DB	1	-
<input type="checkbox"/> Presa (25%)		speciale	1	-
<input type="checkbox"/> Bisturi (25%)	83	1D4+DB	1	6
<input type="checkbox"/> _____				
<input type="checkbox"/> _____				
<input type="checkbox"/> _____				

## Armi Da Fuoco

Arma	% Abilità Corrente	Danno Provocato	Gittata Base	Colpi /Round	Colpi nel Caricatore	MAL	Punti Danno
Revolver cal .32 o...	44	1D8	15 m	3	6	00	10
_____							
_____							
_____							
_____							
_____							
_____							
_____							

Scheda dell' Investigatore

Nome del Giocatore





### Dati Personali

Nome dell'Investigatore Tom DeGrennisson

Residenza Arkham, MA

Descrizione:

Episodi di Pazzia:

Ferite:

Famiglia e Amici:

Segni Particolari:

### Storia dell'Investigatore

DeGrennisson e' uno stimato dottore ormai prossimo al pensionamento, che in passato ha collaborato con la polizia come medico legale. E' rimasto molto incuriosito dalle strane ferite inferte alle vittime e dal fatto che gli inquirenti abbiano voluto chiudere il caso in fretta e senza nemmeno darsi la briga di ritrovare la testa di Prestonwhite, per cui ha deciso di rinverdire i vecchi tempi e 'dare una mano' alle autorità, svolgendo qualche indagine in prima persona.

### Reddito e Risparmi

Reddito \$12000

Denaro Disponibile \$6000

Risparmi \$6000

Proprietà Personali:  
\$48000

Possedimenti:

### Equipaggiamento

Revolver cal .32, bisturi, borsa da medico con relativo equipaggiamento

### Volumi dei Miti letti

### Entità Incontrate

### Artefatti Magici / Incantesimi

Artefatti:

Incantesimi:

1920



Nome dell'Investigatore Vernon Alastair  
Professione Occultista Sesso M Età 46  
Titolo di Studio Nessuno  
Luogo di Nascita Amsterdam (Paesi Bassi)  
Disordini Mentali \_\_\_\_\_

## Caratteristiche

FOR	14	DES	10	INT	12	Idea	60
COS	14	FAS	13	MAN	11	For.	55
TAG	12	SAN	55	EDU	14	Con.	70
99 - Miti di Cthulhu							Bonus al Danno +104

## Punti Sanità

Pazzia 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74
75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99					

## Punti Magia

Svenuto	0	1	2
3	4	5	6
7	8	9	
10	11	12	13
14	15	16	
17	18	19	20
21	22	23	
24	25	26	27
28	29	30	
31	32	33	34
35	36	37	

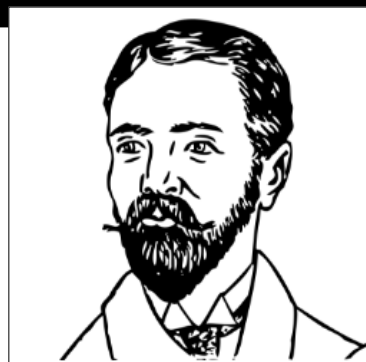
## Punti Ferita

Morto -2	-1	0	1	2
3	4	5	6	7
8	9	10	11	12
13	14	15	16	
17	18	19	20	21
22	23	24	25	26
27	28	29	30	
31	32	33	34	35
36	37			

## Abilità dell'investigatore

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	22
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%)	14
<input type="checkbox"/> Arrampicarsi (40%)	
Arte (05%):	
<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Arti Marziali (01%)	
<input type="checkbox"/> Artigianato (05%)	
<input type="checkbox"/> Ascoltare (25%)	
<input type="checkbox"/> Astronomia (01%)	21
<input type="checkbox"/> Biblioteconomia (25%)	55
<input type="checkbox"/> Biologia (01%)	
<input type="checkbox"/> Camuffarsi (01%)	
<input type="checkbox"/> Cavalcare (05%)	
<input type="checkbox"/> Celare (15%)	
<input type="checkbox"/> Chimica (01%)	
<input type="checkbox"/> Contabilità (10%)	
<input type="checkbox"/> Contrattare (05%)	
<input type="checkbox"/> Convincere (15%)	52
<input type="checkbox"/> Farmacologia (01%)	
<input type="checkbox"/> Fisica (01%)	
<input type="checkbox"/> Fotografia (10%)	23
<input type="checkbox"/> Geologia (01%)	
<input type="checkbox"/> Guidare Automobili (20%)	
<input type="checkbox"/> Individuare (25%)	
<input type="checkbox"/> Intrufolarsi (10%)	
<input type="checkbox"/> Lanciare (25%)	

<input type="checkbox"/> Legge (05%)	
Lingua (Altra) (01%):	
<input type="checkbox"/> Arabo	17
<input type="checkbox"/> Greco antico	31
<input type="checkbox"/> Latino	34
<input type="checkbox"/> Lingua (Inglese) (01%)	61
Lingua (Madre) (EDUx5):	
<input type="checkbox"/> Olandese	70
<input type="checkbox"/> Manovr. Mezzi Pes. (01%)	
<input type="checkbox"/> Medicina (05%)	
Miti di Cthulhu (00%)	7
<input type="checkbox"/> Nascondersi (10%)	
<input type="checkbox"/> Nuotare (25%)	
<input type="checkbox"/> Occulto (05%)	75
<input type="checkbox"/> Orientamento (10%)	
Pilotare (01%):	
<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Pronto Soccorso (30%)	
<input type="checkbox"/> Psicoanalisi (01%)	
<input type="checkbox"/> Psicologia (05%)	57
<input type="checkbox"/> Raggiare (05%)	52
<input type="checkbox"/> Reputazione (15%)	
<input type="checkbox"/> Riparaz. Elettrica (10%)	
<input type="checkbox"/> Riparaz. Meccanica (20%)	
<input type="checkbox"/> Saltare (25%)	



<input type="checkbox"/> Scassinare (01%)	
<input type="checkbox"/> Schivare (DEXx2)	20
<input type="checkbox"/> Seguire Tracce (10%)	
<input type="checkbox"/> Storia (20%)	
<input type="checkbox"/> Storia Naturale (10%)	
<input type="checkbox"/> Uso Bastone Animato (20%)	54
<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> _____	
<b>Firearms</b>	
<input type="checkbox"/> Uso Fucile (25%)	
<input type="checkbox"/> Uso Mitra (15%)	
<input type="checkbox"/> Uso Mitragliatrice (15%)	
<input type="checkbox"/> Uso Pistola (20%)	34
<input type="checkbox"/> Uso Shotgun (30%)	

## Armi Corpo A Corpo

Attacco o Arma	% Abilità Corrente	Danno Provocato	Attacchi /Round	Punti Danno
<input type="checkbox"/> Pugno (50%)		1D3+DB	1	-
<input type="checkbox"/> Testata (10%)		1D4+DB	1	-
<input type="checkbox"/> Calcio (25%)		1D6+DB	1	-
<input type="checkbox"/> Presa (25%)		speciale	1	-
<input type="checkbox"/> Bastone animato*	54	1D6+DB	1	10
<input type="checkbox"/> _____				
<input type="checkbox"/> _____				
<input type="checkbox"/> _____				

## Armi Da Fuoco

Arma	% Abilità Corrente	Danno Provocato	Gittata Base	Colpi /Round	Colpi nel Caricatore	MAL	Punti Danno
Semiautomatica cal...	34	1D6	10 m	3	6	00	6
_____							
_____							
_____							
_____							
_____							
_____							
_____							

Scheda dell' Investigatore

Nome del Giocatore



### Dati Personali

Nome dell'Investigatore Vernon Alastair

Residenza Boston, MA

Descrizione:

Famiglia e Amici:

Episodi di Pazzia:

Ferite:

Segni Particolari:

### Storia dell'Investigatore

Alastair e' un uomo esile e curioso di mezz'eta', di origine olandese, con i capelli nerissimi e impomatati e un ridicolo pizzetto a punta. Veste immancabilmente di nero e indossa degli occhiali con le lenti scure. Si definisce un occultista e per vivere organizza sedute spiritiche e legge le carte alle signore piu' facoltose e credulone. Ha sognato di Prestonwhite proprio la notte in cui il professore e' morto, percio' ha deciso di indagare su questa strana coincidenza.

### Reddito e Risparmi

Reddito \$8000

Denaro Disponibile \$4000

Risparmi \$4000

Proprietà Personali:  
\$32000

Possedimenti:

### Equipaggiamento

Pistola semiautomatica cal .22 corto, bastone animato, mazzo di tarocchi

### Volumi dei Miti letti

### Entità Incontrate

### Artefatti Magici / Incantesimi

Artefatti:

Incantesimi:

**Nome dell'Investigatore** Deher Mathieson  
**Professione** Dilettante **Sesso** M **Età** 27  
**Titolo di Studio** Nessuno  
**Luogo di Nascita** Bolton, MA  
**Disordini Mentali**

## Caratteristiche

FOR	16	DES	14	INT	10	Idea	50
COS	15	FAS	16	MAN	9	For.	45
TAG	15	SAN	45	EDU	13	Con.	65
99 - Miti di Cthulhu			99	Bonus al Danno			+104

## Punti Sanità

<b>Pazzia 0</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

## Punti Magia

<b>Svenuto</b>					<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
3	4	5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	15	16	
17	18	19	20	21	22	23	
24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	37	

## Punti Ferita

Morto	-2	-1	0	1	2
3	4	5	6	7	8
10	11	12	13	14	15
17	18	19	20	21	22
24	25	26	27	28	29
31	32	33	34	35	36

## Abilità dell'investigatore

- |   |   |    |
|---|---|----|
| <input type="checkbox"/> Antropologia (01%)       | <input type="checkbox"/> Legge (05%)              | 16 |
| <input type="checkbox"/> Archeologia (01%)        | <input type="checkbox"/> Lingua (Altra) (01%):    |    |
| <input type="checkbox"/> Arrampicarsi (40%)       | <input type="checkbox"/> _____                    |    |
| Arte (05%):                                       | <input type="checkbox"/> _____                    |    |
| <input type="checkbox"/> _____                    | <input type="checkbox"/> _____                    |    |
| <input type="checkbox"/> _____                    | <input type="checkbox"/> _____                    |    |
| <input type="checkbox"/> Arti Marziali (01%)      | <input type="checkbox"/> Lingua (Madre) (EDUx5):  |    |
| <input type="checkbox"/> Artigianato (05%)        | <input type="checkbox"/> Inglese                  | 65 |
| <input type="checkbox"/> Ascoltare (25%)          | <input type="checkbox"/> Manovr. Mezzi Pes. (01%) |    |
| <input type="checkbox"/> Astronomia (01%)         | <input type="checkbox"/> Medicina (05%)           |    |
| <input type="checkbox"/> Biblioteconomia (25%)    | <input type="checkbox"/> Miti di Cthulhu (00%)    |    |
| <input type="checkbox"/> Biologia (01%)           | <input type="checkbox"/> Nascondersi (10%)        |    |
| <input type="checkbox"/> Camuffarsi (01%)         | <input type="checkbox"/> Nuotare (25%)            | 52 |
| <input type="checkbox"/> Cavalcare (05%)          | <input type="checkbox"/> Occulto (05%)            | 31 |
| <input type="checkbox"/> Celare (15%)             | <input type="checkbox"/> Orientamento (10%)       |    |
| <input type="checkbox"/> Chimica (01%)            | <input type="checkbox"/> Pilotare (01%):          |    |
| <input type="checkbox"/> Contabilità (10%)        | <input type="checkbox"/> _____                    |    |
| <input type="checkbox"/> Contrattare (05%)        | <input type="checkbox"/> _____                    |    |
| <input type="checkbox"/> Convincere (15%)         | <input type="checkbox"/> _____                    |    |
| <input type="checkbox"/> Farmacologia (01%)       | <input type="checkbox"/> Pronto Soccorso (30%)    |    |
| <input type="checkbox"/> Fisica (01%)             | <input type="checkbox"/> Psicoanalisi (01%)       |    |
| <input type="checkbox"/> Fotografia (10%)         | <input type="checkbox"/> Psicologia (05%)         |    |
| <input type="checkbox"/> Geologia (01%)           | <input type="checkbox"/> Raggiare (05%)           | 42 |
| <input type="checkbox"/> Guidare Automobili (20%) | <input type="checkbox"/> Reputazione (15%)        | 38 |
| <input type="checkbox"/> Individuare (25%)        | <input type="checkbox"/> Riparaz. Elettrica (10%) |    |
| <input type="checkbox"/> Intrufolarsi (10%)       | <input type="checkbox"/> Riparaz. Meccanica (20%) |    |
| <input type="checkbox"/> Lanciare (25%)           | <input type="checkbox"/> Saltare (25%)            | 40 |
|   | <input type="checkbox"/> Scassinare (01%)         |    |



- |                          |                          |    |
|--------------------------|--------------------------|----|
| <input type="checkbox"/> | Schivare (DEXx2)         | 28 |
| <input type="checkbox"/> | Seguire Tracce (10%)     | 43 |
| <input type="checkbox"/> | Storia (20%)             |    |
| <input type="checkbox"/> | Storia Naturale (10%)    |    |
| <input type="checkbox"/> |                          |    |
| <input type="checkbox"/> |                          |    |
| <input type="checkbox"/> |                          |    |
| <input type="checkbox"/> |                          |    |
| <input type="checkbox"/> |                          |    |
| <input type="checkbox"/> |                          |    |
| <b>Firearms</b>          |                          |    |
| <input type="checkbox"/> | Uso Fucile (25%)         |    |
| <input type="checkbox"/> | Uso Mitra (15%)          |    |
| <input type="checkbox"/> | Uso Mitragliatrice (15%) |    |
| <input type="checkbox"/> | Uso Pistola (20%)        | 42 |
| <input type="checkbox"/> | Uso Shotgun (30%)        | 50 |

## Armi Corpo A Corpo

	Attacco o Arma	% Abilità Corrente	Danno Provocato	Attacchi /Round	Punti Danno
<input type="checkbox"/> Pugno (50%)		72	1D3+1D8	1	—
<input type="checkbox"/> Testata (10%)			1D4+D8	1	—
<input type="checkbox"/> Calcio (25%)			1D6+D8	1	—
<input type="checkbox"/> Presa (25%)		45	speciale	1	—
<input type="checkbox"/> Tirapugni (50%)		72	1D3+1+D8	1	—
<input type="checkbox"/> _____					
<input type="checkbox"/> _____					
<input type="checkbox"/> _____					

## Armi Da Fuoco

[illegible]

# Scheda dell' Investigatore

Nome del Giocatore\_\_\_\_\_

CALL OF CTHULHU



### Dati Personali

Nome dell'Investigatore Deker Mathieson

Residenza Boston, MA

Descrizione:

Famiglia e Amici:

Episodi di Pazzia:

Ferite:

Segni Particolari:

### Storia dell'Investigatore

Mathieson e' un bel giovanotto di non ancora trent'anni, rampollo di una ricca famiglia di Boston che ha deciso di iscriversi alla Miskatonic University, senza risultati apprezzabili. Passa il tempo tra feste e bella vita, automobili e ragazze. La notizia dell'eccidio ha stimolato la sua fantasia e quindi si e' messo in testa, con un atto di sbruffoneria, di muoversi in prima persona per dare un'occhiata ai luoghi del massacro, per pura curiosita'.

### Reddito e Risparmi

Reddito \$12000

Denaro Disponibile \$6000

Risparmi \$6000

Proprietà Personali:  
\$48000

Possedimenti:

### Equipaggiamento

Revolver cal .38, shotgun a pompa cal .12, tirapugni, automobile  
Packard Tipo 6 da Strada

### Volumi dei Miti letti

### Entità Incontrate

### Artefatti Magici / Incantesimi

Artefatti:

Incantesimi:

1920



Nome dell'Investigatore Samuel Groomdone

Professione Professore universitario Sesso M Età 59

Titolo di Studio Miskatonic University, PhD

Luogo di Nascita Arkham, MA

Disordini Mentali

## Caratteristiche

FOR	11	DES	11	INT	17	Idea	85
COS	10	FAS	10	MAN	13	For.	65
TAG	10	SAN	65	EDU	19	Con.	95
99 - Miti di Cthulhu			99	Bonus al Danno		none	

## Punti Sanità

Pazzia 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74
75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99					

## Punti Magia

Svenuto	0	1	2
3	4	5	6
7	8	9	10
11	12	13	14
15	16	17	18
19	20	21	22
23	24	25	26
27	28	29	30
31	32	33	34
35	36	37	

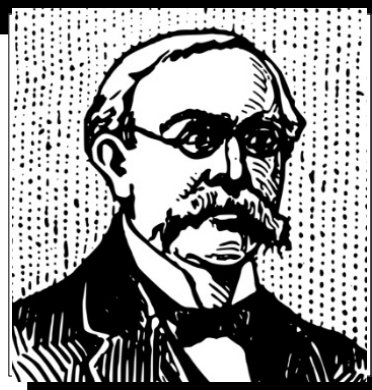
## Punti Ferita

Morto -2	-1	0	1	2
3	4	5	6	7
8	9	10	11	12
13	14	15	16	17
18	19	20	21	22
23	24	25	26	27
28	29	30	31	32
33	34	35	36	37

## Abilità dell'investigatore

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	11
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%)	
<input type="checkbox"/> Arrampicarsi (40%)	
Arte (05%):	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Arti Marziali (01%)	
<input type="checkbox"/> Artigianato (05%)	
<input type="checkbox"/> Ascoltare (25%)	38
<input type="checkbox"/> Astronomia (01%)	
<input type="checkbox"/> Biblioteconomia (25%)	81
<input type="checkbox"/> Biologia (01%)	
<input type="checkbox"/> Camuffarsi (01%)	
<input type="checkbox"/> Cavalcare (05%)	
<input type="checkbox"/> Celare (15%)	
<input type="checkbox"/> Chimica (01%)	
<input type="checkbox"/> Contabilità (10%)	
<input type="checkbox"/> Contrattare (05%)	
<input type="checkbox"/> Convincere (15%)	41
<input type="checkbox"/> Farmacologia (01%)	
<input type="checkbox"/> Fisica (01%)	
<input type="checkbox"/> Fotografia (10%)	
<input type="checkbox"/> Geologia (01%)	
<input type="checkbox"/> Guidare Automobili (20%)	
<input type="checkbox"/> Individuare (25%)	
<input type="checkbox"/> Intrufolarsi (10%)	
<input type="checkbox"/> Lanciare (25%)	

<input type="checkbox"/> Legge (05%)	
Lingua (Altra) (01%):	
<input type="checkbox"/> Tedesco	28
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
Lingua (Madre) (EDUx5):	
<input type="checkbox"/> Inglese	95
<input type="checkbox"/> Manovr. Mezzi Pes. (01%)	
<input type="checkbox"/> Medicina (05%)	
Miti di Cthulhu (00%)	3
<input type="checkbox"/> Nascondersi (10%)	
<input type="checkbox"/> Nuotare (25%)	
<input type="checkbox"/> Occulto (05%)	22
<input type="checkbox"/> Orientamento (10%)	
Pilotare (01%):	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Pronto Soccorso (30%)	
<input type="checkbox"/> Psicoanalisi (01%)	
<input type="checkbox"/> Psicologia (05%)	45
<input type="checkbox"/> Raggiare (05%)	
<input type="checkbox"/> Reputazione (15%)	68
<input type="checkbox"/> Riparaz. Elettrica (10%)	
<input type="checkbox"/> Riparaz. Meccanica (20%)	
<input type="checkbox"/> Saltare (25%)	
<input type="checkbox"/> Scassinare (01%)	



<input type="checkbox"/> Schivare (DEXx2)	22
<input type="checkbox"/> Seguire Tracce (10%)	
<input type="checkbox"/> Storia (20%)	84
<input type="checkbox"/> Storia Naturale (10%)	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<b>Firearms</b>	
<input type="checkbox"/> Uso Fucile (25%)	48
<input type="checkbox"/> Uso Mitra (15%)	
<input type="checkbox"/> Uso Mitragliatrice (15%)	
<input type="checkbox"/> Uso Pistola (20%)	
<input type="checkbox"/> Uso Shotgun (30%)	

## Armi Corpo A Corpo

Attacco o Arma	% Abilità Corrente	Danno Provocato	Attacchi /Round	Punti Danno
<input type="checkbox"/> Pugno (50%)	62	1D3+DB	1	-
<input type="checkbox"/> Testata (10%)		1D4+DB	1	-
<input type="checkbox"/> Calcio (25%)		1D6+DB	1	-
<input type="checkbox"/> Presa (25%)		speciale	1	-
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				

## Armi Da Fuoco

Arma	% Abilità Corrente	Danno Provocato	Gittata Base	Colpi /Round	Colpi nel Caricatore	MAL	Punti Danno
Fucile Garand M1, ...	48	2D6+2	110 m	1/2	8	00	11

Scheda dell' Investigatore

Nome del Giocatore



### Dati Personali

Nome dell'Investigatore Samuel Groomdone

Residenza Arkham, MA

Descrizione:

Famiglia e Amici:

Episodi di Pazzia:

Ferite:

Segni Particolari:

### Storia dell'Investigatore

Groomdone ha quasi sessant'anni e insegna storia moderna alla Miskatonic University da un quarto di secolo. È una sorta di istituzione ed era ovviamente un conoscente sia di Prestonwhite che dei tre studenti scomparsi. La vicenda lo ha sconvolto a tal punto che ha deciso di fare personalmente qualche ricerca, per facilitare la voce della sua coscienza che continua a suggerirgli che dietro agli eventi ci sia qualcosa di più strano di quanto le autorità vogliono far credere.

### Reddito e Risparmi

Reddito \$10000

Denaro Disponibile \$5000

Risparmi \$5000

Proprietà Personali:  
\$40000

Possedimenti:

### Equipaggiamento

Fucile Garand M1, lente di ingrandimento

### Volumi dei Miti letti

### Entità Incontrate

### Artefatti Magici / Incantesimi

Artefatti:

Incantesimi: