

Lo spirito di un ladro

Avventura non ufficiale per Il Richiamo di Ethulhu®
di Michael C. LaBossiere



Lo spirito di un ladro

Avventura non ufficiale per Il Richiamo di Ethulhu®

Testo e mappe: Michael C. LaBossiere

Copertina: rielaborazione grafica di Machrie
Moor 2 south side, Creative Commons CC0 1.0
Universal Public Domain Dedication

Impaginazione e realizzazione file PDF a cura
del Chimerae Hobby Group

Copyright © 2021 CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA49 – 1ª Edizione – Maggio 2021

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 per il Custode	2
Coinvolgere gli Investigatori	3
Indagini	3
Rimestare nel torbido.	5
Mappa delle Tre Pietre	5
Lo spettro	6
Le rovine	7
Il sotterraneo	8
Sconfiggere lo spettro	9
Gli artefatti	9
Personaggi Non Giocanti	10
Creature dei Miti	10
Libri, incantesimi e oggetti	12
Indizi	14

Introduzione per il Custode

Nel 1748 uno stregone inglese di nome Matthew Whitlock arrivò nel Nuovo Mondo in cerca di un rifugio sicuro nel quale condurre le sue arcane ricerche. Mentre viaggiava attraverso quello che è l'attuale Maine, incontrò una tribù autoctona che era in possesso di alcuni artefatti magici. Nel 1751 ne rubò alcuni e tornò alla sua baracca per proseguire i suoi studi. Alcuni mesi dopo trovò la morte per mano di un gruppo di cacciatori di pellicce, che lo sorpresero mentre stava celebrando un innominabile rituale nei boschi. Dopo aver bruciato il corpo dello stregone, i cacciatori informarono un predicatore itinerante di quello che avevano fatto. Aiutato dagli uccisori, il prete bruciò la casupola dello stregone e quindi sigillò l'ingresso alle stanze che si trovavano sotto di essa.

Sfortunatamente, i poteri stregoneschi di Whitlock e il suo terribile odio gli permisero di continuare a esistere dopo la morte sotto forma di orribile spettro. Questo fantasma infesta

Lo spirito di un ladro

ancora la zona, conosciuta come le "Tre Pietre", contribuendo alla sua reputazione di luogo malvagio.

Coinvolgere gli Investigatori

Immediatamente dopo la scomparsa degli artefatti, i Nativi Americani si misero sulle loro tracce. Nel corso degli anni, il furto venne gradualmente dimenticato e le ricerche cessarono. Di recente, William Bear è venuto a conoscenza degli artefatti tramite una serie di visioni che gli hanno spiegato come fare per recuperarli. William deve far contattare gli Investigatori da suo figlio. Seguendo le direttive del padre, Jason invia ai personaggi una lettera e dei biglietti aerei per Bangor, nel Maine. La lettera informa semplicemente gli Investigatori che la loro presenza è richiesta per una questione di una certa importanza.



Se i personaggi accettano, devono volare fino a Bangor, nel Maine. Qui sono attesi all'aeroporto da una macchina con autista che li conduce alla casa di William a Orono (a circa 11 miglia da Bangor). L'abitazione è un grande edificio decorato con gusto (è opera della defunta moglie di William e non sono stati fatti cambiamenti dopo la sua morte, avvenuta quattro anni fa). Una volta che gli Investigatori sono confortevolmente seduti e gli è stato offerto un piccolo rinfresco, William li informa del motivo per cui è stato richiesto loro di venire nel Maine. Jason, il figlio di William, non ha idea di quello che suo padre sta combinando (pensa che abbia qualcosa a che fare con l'università) e resta scioccato quando sente quello che il genitore ha da dire. Dato che lo rispetta, Jason si attiene al piano,

ma segretamente è convinto che suo padre inizi a soffrire di demenza senile.

William rivolge agli Investigatori il discorso che segue: *"Sono sempre stato un uomo di scienza e non ho mai minimamente creduto nel soprannaturale. Questo, almeno, fino adesso. Di recente ho ereditato alcuni artefatti appartenuti alla mia tribù che, se il Dr. Andrews della facoltà di Antropologia non si sbaglia, sono molto antichi. I documenti non sono altrettanto vecchi, ma raccontano una storia interessante a proposito di uno stregone e di alcuni artefatti rubati. All'inizio ho considerato questi scritti come un romanzo ben scritto, ma poi sono cominciate le visioni. In queste visioni, uno dei miei antenati mi ha parlato, narrandomi la storia di uno stregone di nome Whitlock che sottrasse gli oggetti al mio popolo e che esiste ancora oggi. Mi ha detto che ora lo stregone dimora in mezzo a tre pietre. Mi ha fatto i vostri nomi dicendomi che avreste potuto aiutarmi a recuperare gli artefatti per la mia gente. Tuttavia, mi ha avvisato di comunicarvi che altri prima di voi hanno cercato di farlo e tutti hanno fallito. Posso solo chiedervi di aiutarmi, non certo obbligarvi a farlo. Voi non mi conoscete e non mi dovete nulla, ma sarebbe una cosa buona e giusta se decideste di accettare questo compito. Sono vecchio, ma vi aiuterò come posso. Ho chiesto a mio figlio di darvi una mano e lui ha accettato."*

William consegna agli Investigatori le copie dei documenti che ha menzionato (vedi indizio ♠) e risponde a tutte le domande che i personaggi vogliono sottoporgli. È disposto ad aiutare il gruppo usando la propria influenza (ha un discreto numero di agganci nei circoli accademici e in questo campo il suo nome è noto e rispettato) e può offrire assistenza finanziaria (soltanto se ce n'è veramente bisogno e se i personaggi non se ne approfittano). Suggerisce agli Investigatori di iniziare le ricerche all'Università del Maine, a Orono.

Indagini

Se gli Investigatori seguono il suggerimento e cominciano le ricerche presso l'Università del Maine cercando notizie a proposito delle Tre Pietre, scoprono le notizie riportate qui sotto. Un **Tiro Biblioteconomia** effettuato con

Lo spirito di un ladro

successo permette ai personaggi di trovare un libro intitolato *Leggende dei boschi del Maine*. Nonostante questo interessante titolo, il volume è un noioso saggio accademico su varie leggende storiche, che analizza a fondo ognuna di esse. Tuttavia, il saggio è molto dettagliato e sembra prendere le leggende alquanto sul serio. Il testo include anche un breve passaggio sulle Tre Pietre e sui miti associati a esse. L'estratto di questa parte del libro è riportata nell'indizio ♣. Se gli Investigatori fanno altre ricerche sulle storie di fantasmi menzionate nel volume, scoprono che tutti gli indizi e le voci tramandano il fatto che la zona delle Tre Pietre è infestata da uno spirito particolarmente maligno. Se gli Investigatori vogliono cercare il resoconto scritto del sacerdote che viene citato nel saggio, un **Tiro Biblioteconomia** eseguito con successo permette loro di scoprire che la biblioteca dell'università possiede un copia del manoscritto nella sezione delle collezioni speciali. I personaggi possono ottenere l'accesso a quest'area riservata grazie ai buoni uffici di William (basterà fargli una telefonata) e possono leggere il documento. La maggior parte del resoconto non ha alcuna importanza (parla dei viaggi del prete, dei suoi tentativi di convertire i nativi, ecc.) ma una sezione è alquanto interessante. In essa è registrata la storia dei cacciatori di pellicce e la sua esperienza alla baracca di Whitlock. Il passaggio più interessante è riportato per esteso nell'indizio ♦.

Se gli Investigatori impiegano un congruo ammontare di tempo facendo ricerche sulle pietre, chiedendo in giro a proposito delle leggende locali, ecc., uno dei bibliotecari suggerisce loro di parlare con il Dr. Miller del Dipartimento di Storia. Secondo l'impiegato, il Dr. Miller è un esperto nel settore e tiene un corso sulle leggende locali. Se i personaggi decidono di cercarlo, lo trovano nel suo ufficio. Il Dr. Miller ha superato la settantina ma è ancora lucido e attivo. È felice di poter parlare con gli Investigatori, dato che *"i giovani d'oggi non hanno più alcun interesse per la storia."* È al corrente della leggenda che riguarda le pietre (può riferire le informazioni a questo proposito, se i personaggi non le hanno ancora scoperte) e ha avuto a che fare in prima persona con le Tre Pietre. Se gli Investigatori sono interessati a sentire la sua storia, la racconta volentieri: *"Anni e anni fa, quando*

ero ancora uno studente delle superiori, mio nonno mi raccontò delle Tre Pietre. Mi disse di aver scoperto dove si trovavano mentre era a caccia di scoiattoli. Affermò di aver provato un brivido di freddo e giurò di aver visto un fantasma fluttuare sopra le pietre. Fuggi come se avesse avuto il Diavolo alle calcagna, almeno così mi ha detto. Naturalmente gli chiesi dove si trovassero le pietre e andai a vedere di persona. Mi recai alle pietre di notte col mio amico Rod Taylor. Mio nonno aveva ragione a proposito delle pietre. Entrambi provammo dei brividi mentre ci avvicinavamo a esse. Poi l'ho visto, o almeno credo di averlo visto. Potrebbe essere stata un'illusione causata dalla luce della luna, ma posso giurarvi di aver visto qualcosa in mezzo alle pietre, qualcosa di orribile. Sembrava uscito da uno dei moderni film dell'orrore, uno di quelli con gli effetti speciali che costano milioni di dollari. Rod era più vicino di me alle pietre e l'ho visto barcollare. Non so perché, ma l'ho afferrato e l'ho trascinato via da quel posto. Sapete, ancora oggi faccio degli incubi su quella notte."

Se gli Investigatori gli chiedono altro a proposito delle pietre, il Dr. Miller è in grado di fornirgli le indicazioni per raggiungerle. Sono un po' confuse, perché è passato un sacco di tempo da quanto è stato lì, ma sono sufficienti ai personaggi per trovare il luogo, dopo una ricerca di 2-4 ore.

Se gli Investigatori cercano notizie riguardo al furto degli artefatti, non scoprono nulla in proposito alla biblioteca. Tuttavia, ci sono molte notizie che dimostrano come i Nativi Americani dell'epoca credessero negli oggetti di potere (il che non è molto diverso dalla fede cristiana nelle sacre reliquie). Comunque, non c'è modo di confermare o smentire la storia narrata da William attraverso queste ricerche. Se vogliono approfondire ulteriormente la materia, i personaggi possono parlare con qualche Nativo Americano che vive nella zona. Il modo più sicuro per trovarne qualcuno è recarsi all'Isola Indiana, il nome della locale riserva di Old Town. La riserva è pressoché identica a qualsiasi altro quartiere della città (case moderne, automobili, gente sui pattini, ecc.).

Se gli Investigatori si comportano in modo cortese, la gente è disposta a parlare con loro. Ogni persona con cui parlano ha una percentuale di sapere qualcosa di interessante

Lo spirito di un ladro

su questa storia pari alla sua età in anni (per esempio, un ragazzo di 18 anni ha il 10% di possibilità di avere informazioni utili). Se l'interlocutore è al corrente di qualcosa, il Custode deve tirare 1d6 per determinare l'esatta informazione:

1d6	Informazione
1-2	La persona ricorda di aver sentito una storia riguardo a un uomo bianco che ha rubato alcuni oggetti religiosi alla tribù.
3-4	La persona ricorda alcuni brandelli di una storia su uno stregone bianco che ha rubato alcune frecce e pietre sacre alla tribù.
5	La persona ricorda una storia su uno stregone bianco di nome Witlec che ha rubato una sacra cintura Wampum, quattro frecce sacre e alcune pietre. Tuttavia non crede che il racconto sia vero.
6	La persona ricorda una storia su uno stregone bianco di nome Witlec che ha rubato una sacra cintura Wampum, quattro frecce sacre e alcune pietre. Egli crede che il racconto sia vero, ma che gli artefatti non fossero realmente "magici" né che Witlec fosse davvero uno stregone. L'interlocutore vorrebbe che gli artefatti fossero restituiti alla tribù e potrebbe essere persino disposto ad aiutare gli Investigatori (la creazione del PNG è demandata al Custode).

Se gli Investigatori vogliono continuare a indagare in altre direzioni, ciò che scoprono è

lasciato alla discrezione del Custode. Tuttavia occorre ricordare che rimane ben poco (o nulla) da trovare.

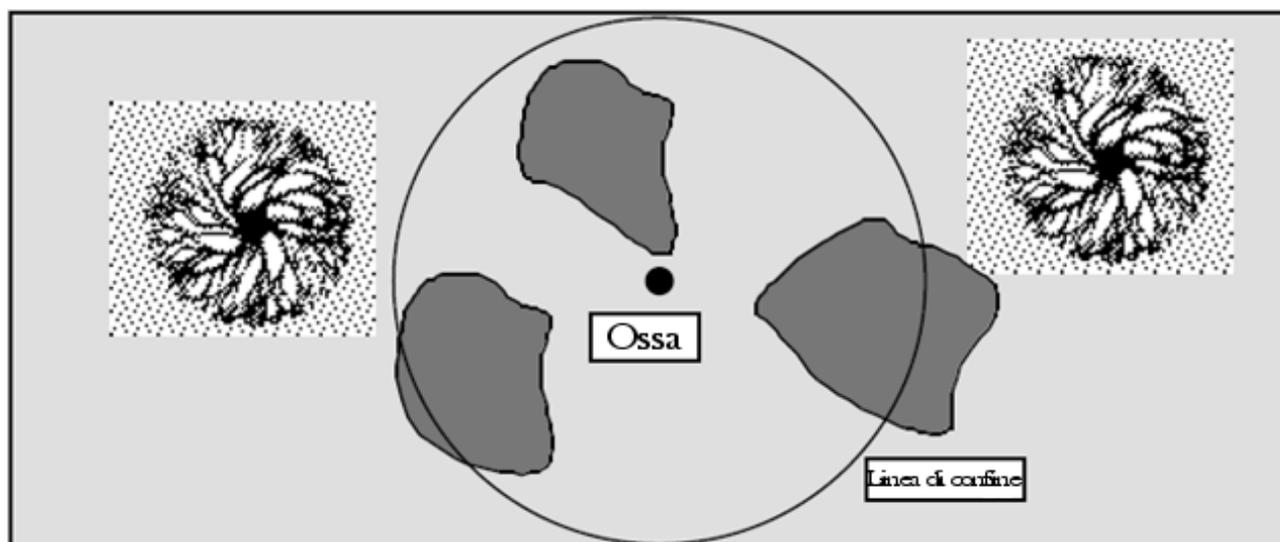
Rimestare nel torbido

Dopo che gli Investigatori hanno completato le proprie ricerche, il prossimo passo è quello di recarsi a visitare le pietre. Se hanno parlato col Dr. Miller, hanno una vaga idea di dove si trovano. Altrimenti, William riceve una visione che gli svela il punto approssimativo in cui si erigono le pietre. Egli passa poi questa informazione ai personaggi.

Le Tre Pietre si trovano in una zona dei boschi circa un miglio dietro la scuola superiore di Old Town. Un sentiero utilizzato per la corsa campestre si inoltra per circa mezzo miglio all'interno del bosco. Il resto del percorso che arriva alle pietre attraversa la macchia selvatica. Occorrono dalle due alle quattro ore di cammino ed esplorazione per trovare le pietre. Quando gli Investigatori le raggiungono, si accorgono subito di aver trovato quello che stavano cercando.

Mappa delle Tre Pietre

Pietre: segnate con le aree grigie sulla mappa, Le Tre Pietre sono massi di granito molto erosi. La zona al loro interno è priva di qualsiasi forma di vita e l'erba sembra alquanto stentata (come se qualcuno ci avesse buttato sopra delle sostanze chimiche nocive). Se un Investigatore fa con successo un **Tiro Idea**, nota che le condizioni dell'erba peggiorano tanto più ci si avvicina a un punto nel mezzo delle pietre.



Lo spirito di un ladro

In questo punto giacciono i resti di Whitlock. Gli animali selvatici non entrano volontariamente all'interno dell'area e quelli addestrati lo fanno soltanto se ci vengono costretti. Tuttavia, mostrano chiari segni di paura e fanno di tutto per scappare via. La maligna presenza dello spirito degenerato dello stregone ha sciupato la vegetazione e tiene alla larga insetti e animali.

Linea di confine: indicata dal cerchio sulla mappa, è la zona all'interno della quale può muoversi lo spettro di Whitlock. Il fantasma non può uscire da quest'area e può attaccare soltanto coloro che si trovano all'interno di essa. La linea di confine è la massima distanza che lo spettro di Whitlock può allontanarsi dai resti del suo corpo mortale e dagli artefatti che ha rubato. Egli è di fatto confinato in questa zona, anche se le sue spoglie vengono successivamente spostate.

Ossa: il punto in cui si trovano i resti di Whitlock è indicato sulla mappa con un puntino nero. Dopo che i cacciatori di pellicce hanno ucciso lo stregone, lo hanno lasciato nel punto in cui è morto quindi lo hanno bruciato. Temendo Whitlock, anche dopo la sua morte, hanno deciso che era meglio non avere a che fare ulteriormente con le sue spoglie. Le ossa sono state ricoperte, nel corso di innumerevoli anni, da polvere e terriccio, e gli Investigatori devono scavare per trovarle. Il teschio ha due buchi che lo perforano (dovuti a palle di moschetto) e la cassa toracica è stata parimenti danneggiata dal fuoco dei moschetti. Assieme alle ossa, i personaggi trovano anche una pistola a pietra focaia molto danneggiata (bruciata, marcita e arrugginita), diversi bottoni (proveniente dai vestiti dello stregone) e gli artefatti che aveva rubato ai Nativi Americani. La cintura Wampum è in pessime condizioni ma può essere restaurata da un abile artigiano. Anche se ha una certa importanza storica e religiosa, non ha poteri speciali. Delle Quattro Frecece restano soltanto le punte di pietra. Se vengono montate su nuove aste, possono essere ancora usate. Queste teste di freccia sono state scolpite in un materiale che non si trova sulla Terra, ma non hanno altre qualità particolari. Le pietre sono gli artefatti più difficili da ritrovare, perché – a parte alcune piccole iscrizioni – sono identiche a un

normale sasso. Per notare le incisioni, un Investigatore deve effettuare con successo prima un **Tiro Fortuna** e subito dopo un **Tiro Individuare**. Se riesce a farli entrambi, raccoglie una delle pietre e si accorge degli strani segni su di essa. Se i personaggi stanno cercando attivamente le pietre, devono riuscire soltanto nel **Tiro Individuare** per trovare ognuna di esse. Le pietre sono descritte più avanti.

Lo spettro

Anche se gli artefatti non sono difficili da disseppellire, la presenza dello spettro di Whitlock complica le cose. Per ogni minuto che un individuo trascorre all'interno della linea di confine c'è una possibilità cumulativa del 5% che il fantasma si accorga della sua presenza e attacchi. Se qualcuno comincia a scavare vicino ai resti dello stregone, lo spettro si rende conto automaticamente di lui e lo attacca.

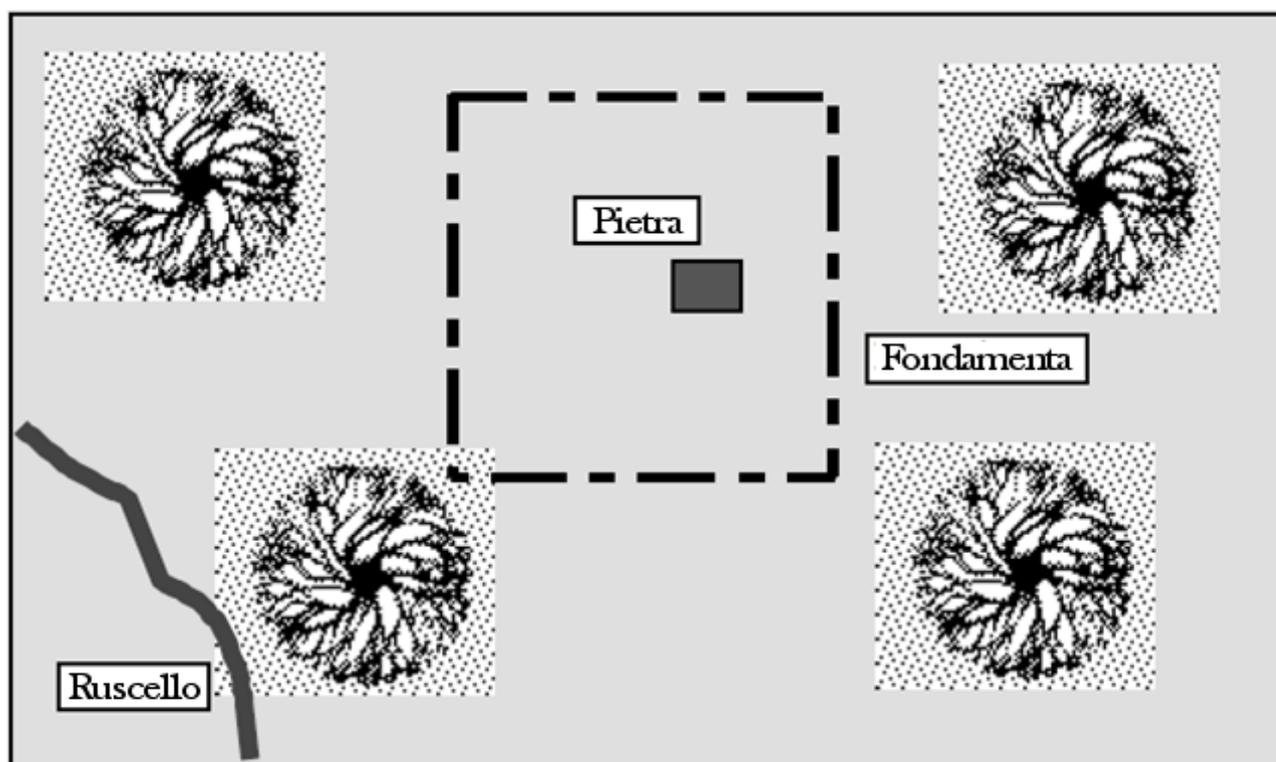
Quando un personaggio supera la linea di confine, prova un leggero brivido e sente sempre più freddo quanto più a lungo rimane nella zona. Subito prima dell'apparizione dello spettro, tutti quelli all'interno del cerchio sulla mappa provano una sensazione di freddo estremo (il fantasma sta immagazzinando



energia risucchiando il calore dei loro corpi), percepiscono l'odore di un corpo umano bruciato e sentono le grida lontane di qualcuno che urla e il crepitio del fuoco.

A questo punto appare lo spettro di Whitlock. Quando inizia a manifestarsi, ha l'aspetto di una

Lo spirito di un ladro



sottile colonna di vapore che si sprigiona dal terreno. Rapidamente si trasforma in un'apparizione scheletrica, con le ossa annerite dal fuoco da cui pendono brandelli di pelle bruciata. All'interno delle orbite del teschio brillano due punti di luce simili a tizzoni di brace infernale. La parte inferiore del "corpo" dello spettro è una nebbia turbinante, i suoi "denti" sono appuntiti a formare delle piccole zanne e le "dita" sono allungate e terminano con degli artigli seghettati. Quando attacca una vittima, il fantasma sembra tentare di colpirla con gli artigli e morderla. Lo spettro e gli effetti dei suoi attacchi sono descritti in dettaglio nella sezione relativa.

Se gli Investigatori non hanno accesso alla magia appropriata, non sono in grado di sconfiggere lo spettro durante questo primo incontro. Se fuggono dalla zona delle pietre e raccontano a William quello che è successo, egli replica che deve chiedere consiglio alla sua guida. La notte stessa parla in sogno con il suo alleato e viene informato che ci sono un teschio e un libro nascosti sotto la vecchia baracca dello stregone. Se i personaggi sono disposti a credergli, li mette al corrente di ciò che ha appreso nella sua visione e dice loro che qualcosa di terribile sta tra loro e gli oggetti di cui hanno bisogno per sconfiggere lo spettro. Se gli Investigatori decidono invece di proseguire

per conto proprio, tocca al Custode decidere la sorte che li attende.

Le rovine

Basandosi sulla visione di William, gli Investigatori dovrebbero mettersi alla ricerca del rifugio di Whitlock. Ci sono alcuni indizi sulla sua posizione negli indizi (il resoconto del predicatore dice che si trova a circa un miglio dalle pietre). Se i personaggi cercano nel raggio di circa un miglio dalle pietre, lo scoprono a circa 1,2 miglia a est delle Tre Pietre (gli Investigatori possono specificare la direzione in cui si dirigono oppure il Custode può decidere che raggiungono la loro meta dopo 1-3 di marcia nei boschi). Per scoprire il punto esatto in cui si trovano le fondamenta della baracca è necessario un **Tiro Individuare**. Un Investigatore che riesce nel tiro nota una serie di pietre che sagomano una forma regolare accanto a un ruscello. Tranne che per i resti delle fondamenta, la zona è identica a tutte le altre.

Ruscello: niente di più che un comune fiumiciattolo.

Fondamenta: tutto ciò che resta è una serie di pietre che escono leggermente dal terreno. Se

Lo spirito di un ladro

gli Investigatori scavano attorno alle fondamenta, scoprono la pietra menzionata nel resoconto del predicatore itinerante. Il masso è pesante, ma è possibile spostarlo applicando una FOR combinata di almeno 40 punti o utilizzando un argano. Scolpire sulla roccia erosa dagli elementi ci sono queste parole: *“Non disturbate ciò che giace sotto questa pietra. Possa Dio avere pietà. 7 luglio 1751.”* Se gli Investigatori tolgono la pietra, un odore nauseabondo viene fuori dall'apertura sotto di essa. L'ingresso è abbastanza grande da permettere a una persona di scendere all'interno del locale sottostante.

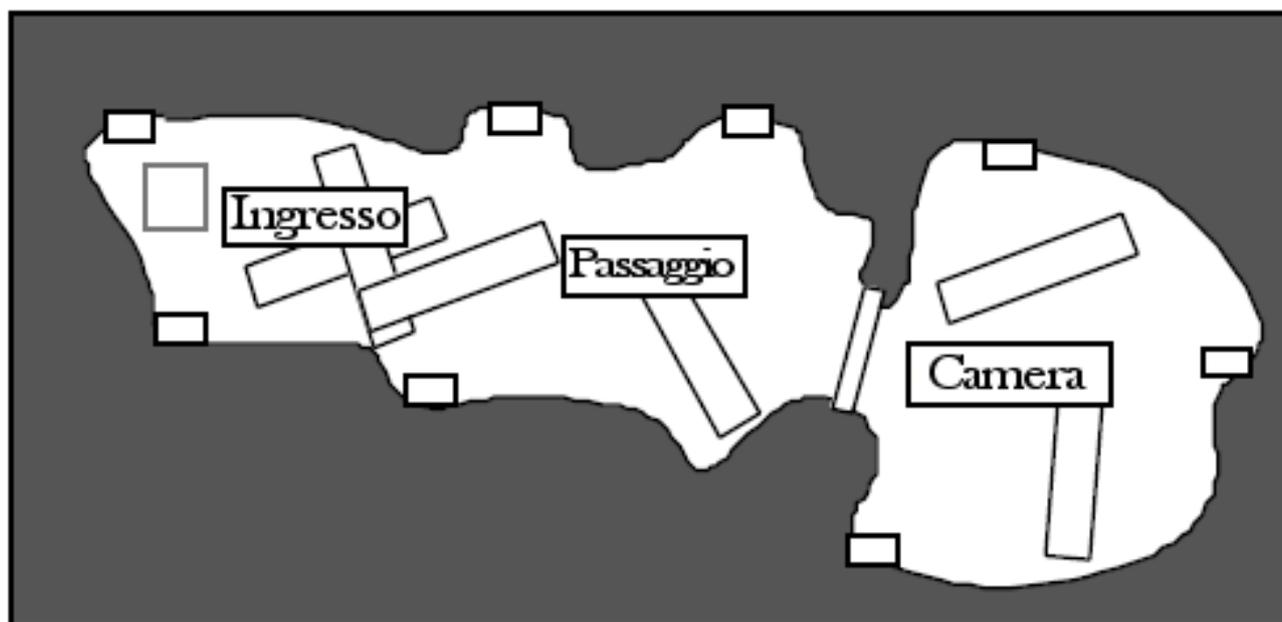
Il sotterraneo

Il sotterraneo è composto da due camere. Queste stanze sono state scavate da Whitlock e sono sorrette da pietre e tronchi. L'interno è estremamente disordinato: le pareti sono di terra battuta, e le pietre e i tronchi sono ricoperti da uno spesso strato di muschio e muffa. Piccoli rivoli d'acqua scendono lungo le pareti, rendendo scivolosi i muri e il pavimento. In molti punti i tronchi sono caduti, creando per terra degli ammassi di legno marcio. Per scendere nella stanza è necessario effettuare con successo un **Tiro Arrampicarsi** oppure ottenere un risultato inferiore o uguale alla **DES.5** del personaggio. Se il tentativo fallisce, l'Investigatore precipita sul pavimento della camera e subisce **1D6** Punti Ferita di danno dalla caduta. Se i

personaggi usano delle corde o escogitano altri sistemi per calarsi in sicurezza, possono scendere senza correre rischi. Dato che il pavimento è estremamente scivoloso e ingombro di detriti, muoversi velocemente è complicato. Se un Investigatore cerca di spostarsi senza fare attenzione a dove mette i piedi, deve ottenere un risultato inferiore o uguale alla **DES.5** per evitare di cadere. Se ciò accade, deve riuscire in un **Tiro Fortuna** per evitare di subire **1D2 PF** di danno (ci sono pezzi di legno seghettato che spuntano fuori dappertutto). Un personaggio impegnato in combattimento deve ripetere il tiro in ogni round e, se cade, deve perdere un round per rialzarsi. I “Morticinus” non hanno bisogno di tirare (sono ben adattati all'ambiente).

Ingresso: la via di accesso al sotterraneo è indicata dal quadrato con il bordo grigio (che indica l'apertura verso la superficie). Il soffitto dell'ingresso è alto solo 1,5 m, per cui la maggior parte degli Investigatori dovranno chinarsi. Questa zona è larga circa 1,8 m.

Passaggio: il soffitto è alto poco meno di 2 m e il varco si allarga leggermente rispetto all'ingresso. Ci sono degli scaffali sulle pareti, con i resti marciti di libri (sono a malapena riconoscibili come tali e completamente irrecuperabili). All'interno del passaggio ci sono due “Morticinus”, che **1D6** minuti dopo l'arrivo dei personaggi nel sotterraneo si accorgono della presenza degli intrusi. In



Lo spirito di un ladro

alternativa, il Custode può decidere di lasciare i "Morticinus" inattivi finché i personaggi non cercano di andarsene oppure finché non si presenta una qualche altra opportunità.

Camera: questa sezione è separata dal resto del sotterraneo da una porta che un tempo era solida. Ora i cardini sono arrugginiti e la porta deve essere forzata. Ciò richiede un tiro sulla Tabella della Resistenza tra la FOR dell'Investigatore e quella della porta (FOR 12). La porta può anche essere abbattuta con un'ascia (cosa che richiede circa cinque minuti). La camera è in condizioni molto migliori rispetto al resto del sotterraneo ed è abbastanza asciutta. Ci sono diversi scaffali che sono caduti per terra e pezzi di libri ammuffiti ricoprono il pavimento. Sopra quel che rimane di una spartana scrivania c'è un baule ben costruito e chiuso con un lucchetto. È possibile aprire la serratura forzandola con un arnese da scasso oppure spaccandola con un oggetto contundente. All'interno della cassa ci sono un teschio con il Segno Giallo scolpito sopra (è il Teschio Spirituale) e il Morticinus Liber. A protezione della stanza c'è il "Morticinus" più grosso. È disteso sul pavimento e coperto dalla sporcizia e dai detriti. Quando gli Investigatori entrano nella stanza, è all'erta e pronto ad attaccare (se i personaggi hanno usato un metodo rumoroso per aprire la porta).

Sconfiggere lo spettro

Se gli Investigatori non riescono a sconfiggere lo spettro durante il primo incontro, hanno la possibilità di tentare nuovamente. Se si impossessano del teschio, possono usarlo come arma contro il fantasma. Probabilmente la miglior strategia e quella di permettere al personaggio con il MAN più alto di cercare di entrare in sintonia con il teschio. Una volta che ci riesce, può usarlo contro lo spettro. Una strategia alternativa, se gli Investigatori non sono in grado di utilizzare il teschio (oppure nemmeno di recuperarlo), potrebbe essere quella di entrare all'interno della linea di confine delle Tre Pietre in gruppo per cercare di indebolire lo spirito (i personaggi che, a loro volta, perdono le forze possono sempre lasciare l'area di pericolo). Questa opzione richiede un discreto ammontare di tempo ed è alquanto rischiosa.

Se i Punti Magia dello spettro vengono ridotti a zero, esso si dissolve e non è in grado di riformarsi per un certo periodo di tempo (vedi più avanti). Se il fantasma viene sconfitto in questo modo, gli Investigatori avranno modo di scavare e recuperare gli artefatti, ma la creatura prima o poi comparirà nuovamente. Sconfiggere lo spirito in questa maniera consente a ogni personaggio di guadagnare 1D4 Punti Sanità. Lo spettro può essere sconfitto definitivamente utilizzando il teschio per distruggerlo oppure imprigionarlo. In questo caso, la creatura non è in grado di ritornare e ogni Investigatore guadagna 1D8 Punti Sanità. Se i personaggi costringono lo spettro a scomparire temporaneamente e poi tornano indietro per distruggerlo o imprigionarlo per sempre, guadagnano 1D8 Punti Sanità a testa (ovviamente perdono anche 1/D10 Punti Sanità quando lo vedono). Il Custode deve impedire agli Investigatori di trasformare l'incontro con lo spettro in una riserva di Punti Sanità. Se i personaggi tornano più volte alle pietre per sconfiggerlo provvisoriamente, non dovrebbero ottenere ulteriori Punti Sanità e il Custode deve fargli fare un **Tiro Sanità** ogni volta che vedono il mostro.

Gli artefatti

Se gli Investigatori si impossessano del libro e del teschio, sono liberi di tenerseli (a patto che le autorità non vengano informate della loro esistenza – dopotutto si tratta pur sempre di reperti storici). Se i personaggi recuperano gli artefatti dei Nativi Americani, dovrebbero restituirli a William. Se lo fanno senza indugio, egli li ringrazia e li aiuterà in futuro al meglio delle sue possibilità, se i personaggi ne avranno bisogno. William ha molti contatti nella comunità accademica e Jason ha agganci sia nel mondo degli affari che della legge. Se gli Investigatori decidono di tenersi gli artefatti, Jason li cita in giudizio (per possesso di proprietà rubata, appropriazione di tesori nazionali, ecc.) ed è probabile che la giustizia gli dia ragione (specialmente con l'attuale clima politico), per cui gli Investigatori si troveranno nei guai. William e Jason non saranno certo amichevoli nei confronti dei personaggi se questi non sono disposti a riconsegnare gli artefatti.

Lo spirito di un ladro

Personaggi Non Giocanti

Jason Bear, Avvocato

Caratteristiche:

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

Bonus al Danno: +1D4

PF: 13

Abilità:

Arte 10%, Biblioteconomia 35%, Contabilità 20%, Contrattare 35%, Convincere 45%, Guidare Auto 25%, Latino 5%, Legge 55%, Psicologia 25%, Raggiare 55%, Reputazione 35%, Storia 25%, Uso Computer 10%.

Armi:

Calcio (30%), Danno 1D6+BD.

Pugno (55%), Danno 1D10+BD.

Equipaggiamento:

Telefono cellulare, Macintosh PowerBook 540, valigetta.

Descrizione:

Jason è un giovane sulla trentina e in buona forma fisica. Ha i capelli neri, tagliati corti. Quando lavora veste con abiti classici molto costosi e porta una valigetta di cuoio. Altrimenti, veste in modo più casual. Jason è un avvocato abile ed esperto specializzato in diritto d'impresa. A parte una blanda fede religiosa, non crede per nulla al soprannaturale (è convinto che tutto possa essere spiegato dalla scienza). Per questo, pensa che suo padre stia soffrendo dei primi segni di una qualche nuova forma di demenza senile. Tuttavia, finché suo padre si comporta in maniera appropriata e non fa azioni che potrebbero mettere in pericolo sé stesso o gli altri, Jason fa esattamente ciò che il genitore gli chiede. Se Jason incontra una qualsiasi entità soprannaturale, fa del suo meglio per darsi una spiegazione razionale. Se però non riesce a trovarne nessuna, ammette il suo errore (anche se non è particolarmente felice di doverlo fare). Inizialmente sospetta che gli Investigatori hanno messo in piedi un qualche tipo di truffa e occorre faticare per convincerlo del contrario. Se sopravvive a quest'avventura ed è ben disposto verso i personaggi, può prestargli aiuto in futuro.

William Bear, professore in pensione

Caratteristiche:

FOR: 9 DES: 12 INT: 17
COS: 11 FAS: 12 MAN: 16
TAG: 11 SAN: 80 EDU: 18

Bonus al Danno: 0

PF: 11

Abilità:

Astronomia 75%, Biblioteconomia 65%, Convincere 25%, Fisica 85%, Guidare Auto 35%, Raggiare 15%, Reputazione 25%, Storia 30%.

Armi:

Semiautomatica cal. 45 (35%), Danno 1D10+2, Gittata 15 m, Attacchi 1, Caricatore 7, PF 8, Malfunzionamento 00.

Fucile Garand M1 (55%), Danno 2D6+2, Gittata 110 m, Attacchi 1/2, Caricatore 8, PF 11, Malfunzionamento 00.

Descrizione:

William ha superato la settantina ma dimostra poco più di cinquant'anni. I suoi capelli sono bianchissimi e tagliati corti. Veste in maniera abbastanza elegante, anche se un po' fuori moda (segue ancora i vecchi consigli di sua moglie). William è molto intelligente e un pensatore veloce. Anche se in precedenza non ha mai creduto nel soprannaturale, gli eventi recenti gli hanno fatto cambiare idea. Tuttavia, si avvicina alla materia con un approccio sistematico e scientifico. Durante la seconda guerra mondiale William si è trovato coinvolto nei duri combattimenti durante lo sbarco del D-Day. A causa di questa esperienza, raramente si lascia intimorire dalle situazioni difficili. Nonostante ciò, suo figlio insiste perché se ne resti a casa.

Creature dei Miti

Spettro

Descrizione: lo spettro (il cui aspetto è stato descritto in precedenza) di Whitlock esiste principalmente nella dimensione eterea e ha un'interazione limitata con il mondo fisico. Tuttavia, questa interazione può essere alquanto pericolosa per coloro che lo incontrano. Lo spettro non parla con gli Investigatori, ma emette un orribile lamento. Attacca ferocemente e con odio qualsiasi essere vivente che gli capita a tiro e non smette finché la vittima muore, scappa oppure lo sconfigge.

Lo spirito di un ladro

Vulnerabilità: lo spettro è vulnerabile agli attacchi magici che agiscono sui Punti Magia o sul MAN. Se il fantasma perde tutto il suo MAN si dissolve per non tornare mai più. Se perde tutti i suoi Punti Magia, è costretto a ritirarsi interamente nella dimensione eterea per 2D6+10 giorni. La creatura è sensibile anche al Teschio Spirituale, che è descritto più avanti.

Attacchi: lo spettro ha due forme di attacco. Una è diretta a risucchiare la vita dalla vittima, l'altra ad assorbirne il MAN. Il fantasma può scegliere qualche forma di attacco usare in ogni round, ma può sferrare un solo attacco per round. La creatura può percepire la forza generale delle caratteristiche di un Investigatore e opta sempre per colpire la caratteristica più debole. Per attaccare, lo spettro confronta sulla Tabella della Resistenza il suo MAN con il MAN o la COS della vittima. Se il fantasma vince il confronto, il personaggio perde 1D6-1 punti dalla caratteristica che ha subito l'attacco. Gli attacchi sferrati contro la COS causano ferite fisiche (come se fossero inflitte da artigli seghettati e morsi), che compaiono sul bersaglio. Se la COS della vittima viene ridotta a zero, essa entra in coma per una settimana. I punti di COS perduti vengono recuperati al ritmo di $\frac{1}{4}$ del valore massimo della COS per settimana (inclusa quella trascorsa in coma). Se la COS viene ridotta a meno di zero, il personaggio muore. Gli attacchi contro il MAN hanno l'effetto di far sembrare che lo spettro risucchi l'aura del bersaglio attraverso la "bocca". Se il MAN della vittima viene ridotto a zero, essa crolla a terra con lo sguardo perso nel vuoto, incapace di muoversi o fare qualsiasi altra azione. Rimane in questo stato per 24 ore, poi inizia a recuperare i punti di MAN perduti al ritmo di $\frac{1}{4}$ del valore massimo del MAN per settimana. Se il MAN viene ridotto a meno di zero, il personaggio muore. Se invece lo spettro perde il confronto con l'Investigatore, sciupa 1D6-1 Punti Magia. La creatura continua ad attaccare anche se riesca di perdere tutti i suoi Punti Magia.

Caratteristiche:

INT: 17 MAN: 19

Arma: vedi sopra.

Armatura: vedi sopra.

Incantesimi: nessuno.

Sanità: vedere lo spettro causa la perdita di 1/1D10 Punti Sanità.

"Morticinus"

Descrizione: un "Morticinus o "Cadavere Zombi in Putrefazione" è una creatura simile a uno zombi creata da una magia particolarmente malvagia. Questa sorta di zombi appare come un cadavere orrendamente decomposto con zanne e lunghe dita terminanti in artigli. Solitamente sono ricoperti da una varietà di muffe, melme e varie forme di funghi, il che li rende particolarmente ripugnanti. Questi esseri hanno un'intelligenza molto limitata ma sono capaci di eseguire semplici ordini impartiti loro da chi li ha creati. La parola "Morticinus" è un aggettivo e il nome di queste creature deriva da un'errata traduzione di un passaggio del Morticinus Liber.



Attacchi: questi agghiaccianti esseri possono sferrare tre attacchi per round: due con gli artigli e uno col morso. Se entrambi gli artigli e il morso vanno a segno nello stesso round, il "Morticinus" si aggrappa alla vittima e continua a strapparle brandelli di carne. Ciò infligge automaticamente un danno di 1D4 Punti Ferita per round. La vittima può tentare di liberarsi dalla presa del "Morticinus" confrontando sulla Tabella della Resistenza la sua FOR con la FOR del mostro. Se il personaggio vince il confronto, il "Morticinus" è costretto a lasciarlo e deve attaccare nuovamente per mettere in atto la sua mortale presa.

Lo spirito di un ladro

Caratteristiche:	Tiro	#1	#2	#3
FOR:	3D6+4	13	15	17
COS:	3D6+4	14	14	16
TAG:	3D6	12	13	16
INT:	1D3	1	2	2
MAN:	1	1	1	1
DES:	2D6-2	9	10	7
PF:		13	14	16
BD:		+1D4	+1D4	+1D6
MOV:	5			
Arma	%Att	Danno		
Artigli	35%	1D6+BD		
Morso	35%	1D4+BD		

Armatura: nessuna, ma le armi che causano penetrazione infliggono solamente un punto di danno, mentre tutte le altre causano un danno dimezzato.

Incantesimi: nessuno.

Abilità: nessuna.

SAN: vedere un "Morticianus" causa la perdita di 1/1D8 Punti Sanità.

Libri, incantesimi e oggetti

Morticianus Liber

Lingua: latino.

Perdita di SAN: -1D3/-2D3.

Miti di Cthulhu: +6%.

Incantesimi: Crea "Morticianus", Crea Teschio Spirituale.

Moltiplicatore Incantesimi: MAN×2.

Descrizione: la copia originale del Morticianus Liber è stata scritta nel 342 da un filosofo romano di nome Marcus. Dell'opera vennero fatte tre copie, due delle quali sono andate successivamente distrutte. La terza copia è arrivata in Inghilterra nel 1544 ed è stata copiata in maniera non troppo accurata. Il manoscritto originale è andato perso, ma la copia è sopravvissuta. Attualmente esiste una sola copia di questo volume. Il tomo è rilegato in pelle umana conciata ed è tenuto insieme da rivetti di ferro. Sulla copertina il titolo è riportato in lettere di piombo e si intravede il profilo di un teschio.

Contenuto: il titolo del libro può essere approssimativamente tradotto come "Libro dei Cadaveri Decomposti" ("Morticianus" significa morto, cadaverico, decomposto e "Liber" vuol dire, appunto, libro). Il volume tiene pienamente fede al suo nome. Il tomo descrive, con dettagli raccapriccianti, argomenti come la morte di stregoni, ghouls, ghastrs, zombi, spettri e

altri orrori simili (comprese alcune rarissime creature che di rado vengono menzionate in altri testi). Il libro tratta in maniera piuttosto completa tutto ciò che riguarda le cose terribili che hanno a che fare con i cadaveri in decomposizione. La trascrizione è abbastanza maldestra e impacciata in alcuni punti e chi tenta di leggere il testo ha una penalità di -5% al proprio **Tiro Latino**. Il volume spiega anche come entrare in sintonia con un Teschio Spirituale. Se un Investigatore vuole sfogliare rapidamente il libro per individuare questa informazione (secondo quando riportato nel regolamento de *Il Richiamo di Cthulhu™*), un **Tiro Fortuna** eseguito con successo gli permette di trovare e comprendere ciò che cerca nel giro di 1-4 ore. Se il **Tiro Fortuna** fallisce, occorrono invece 1D4+4 ore per ottenere lo stesso risultato. Ovviamente il personaggio deve anche riuscire in un **Tiro Latino**. Se lo fallisce, i tempi richiesti vengono raddoppiati. Naturalmente, se l'Investigatore non conosce il Latino, non sarà in grado di leggere il libro.



Crea "Morticianus"

Quando viene lanciato con successo, questo incantesimo trasforma un cadavere preparato a tale scopo in un "Cadavere Zombi in Putrefazione". Prima che l'incantesimo venga lanciato, il personaggio deve procurarsi un cadavere abbastanza recente (morto entro le ultime 12 ore). Il lanciatore deve estrarre almeno due litri di sangue dal cadavere e poi prepararlo mescolandolo con una serie di

Lo spirito di un ladro

muffe, melme e funghi. Al miscuglio devono anche essere aggiunti almeno 30 millilitri di sangue umano in avanzato stato di decomposizione. Nel composto devono essere infusi anche 2 Punti Magia e poi il tutto va versato sopra il cadavere mentre il lanciatore canta una litania e spende 10 Punti Magia. Lo stregone deve tenere da parte una quantità di liquido sufficiente per riempirsi la bocca. Deve quindi trasfondere nella miscela un punto del suo MAN (che gli viene tolto permanentemente) e trasferirla nella bocca del morto. Gli occhi della salma si aprono ed essa comincia a contorcersi terribilmente. Poco dopo, nel cadavere inizia un raccapricciante processo di decomposizione, le sue dita si allungano e spuntano degli artigli, mentre i denti crescono per formare delle piccole zanne. Un'ora dopo l'inizio del processo, il Cadavere Zombi in Putrefazione torna in vita per obbedire agli ordini del suo padrone.

Crea Teschio Spirituale

Quando viene lanciato, questo incantesimo trasforma un teschio preparato a tale scopo in un potente oggetto magico. Il teschio va preparato come segue. Lo stregone deve trovare un individuo che ha lanciato almeno un incantesimo e poi, mentre la vittima è ancora viva, deve scorticare la pelle che ricopre il cranio. Il lanciatore deve estrarre un litro di sangue dalla vittima e mescolarlo con un liquido infiammabile che è stato precedente infuso con 2 Punti Magia durante un rituale della durata di un'ora (che fa sempre parte dell'incantesimo). La miscela viene quindi versata sopra la testa della vittima mentre questa è ancora in vita, poi viene appiccato il fuoco. Mentre la carne si scioglie, lo stregone deve incidere un simbolo di potere (come il Segno Giallo) sul teschio della vittima e confrontare sulla Tabella della Resistenza il suo MAN con il MAN del sacrificio. Se il lanciatore vince la contesa, perde permanentemente un punto di MAN e la vittima muore. Una volta che il suo teschio viene staccato dalla spina dorsale, è divenuto un Teschio Spirituale. Se invece la vittima si aggiudica la contesa di MAN, il suo cranio esplode (rendendolo inutile ai fini dell'incantesimo) e lo stregone perde permanentemente due punti di MAN. Lanciare questo incantesimo, sia che esso abbia esito

positivo o meno, causa la perdita di 1D8 Punti Sanità e costa 10 Punti Magia.

Teschio Spirituale

Un Teschio Spirituale è un potente oggetto magico realizzato attraverso la procedura descritta in precedenza. Dopo averlo creato o esserne entrato in possesso, l'utilizzatore deve entrare in sintonia con il teschio. Questo processo richiede la spesa di 5 Punti Magia e un confronto sulla Tabella della Resistenza tra il MAN del personaggio e il MAN dell'oggetto. Il teschio ha un punteggio di MAN pari a quello che aveva in vita la persona cui apparteneva. Un personaggio può effettuare un solo tentativo al giorno per entrare in sintonia col teschio. Un Teschio Spirituale può essere in sintonia solamente con lo stregone che lo ha creato fintantoché questi rimane in vita. Se egli muore, un'altra persona può tentare di entrare in sintonia con l'oggetto.

Il teschio può essere utilizzato per compiere tre funzioni differenti. La prima è quella di conservare i Punti Magia. L'oggetto può immagazzinare un numero di Punti Magia pari al suo MAN. Questi punti possono essere utilizzati dalla persona in sintonia col teschio come se gli appartenessero. Tutti i Punti Magia contenuti nel teschio vanno perduti se il suo proprietario muore. La seconda funzione è quella di rubare Punti Magia a una vittima. Per usarlo in questo modo, il possessore deve tenere il teschio in mano e deve trovarsi entro 30 metri dal bersaglio. Il proprietario spende 1 Punto Magia e quindi confronta sulla Tabella della Resistenza il MAN del teschio con il MAN della vittima. Se ha la meglio, il teschio ruba 1D4 Punti Magia al bersaglio (ma non può sottrarne più di quelli che rimangono alla vittima). Se è il bersaglio a vincere la contesa, il teschio perde 1D4 Punti Magia. Se non ne possiede abbastanza, a perderli è il suo possessore. La terza funzione del teschio è quella di arma incantata contro le creature magiche (zombi, scheletri, fantasmi, spettri e simili). Per usarlo in questo modo, il possessore deve tenere il teschio in mano e deve trovarsi entro 30 metri dal bersaglio. Il proprietario spende 5 Punti Magia e confronta sulla Tabella della Resistenza il suo MAN o quello del teschio (può scegliere quello più alto) con il MAN della vittima. Se ha la meglio, il teschio toglie 1D4 punti di MAN al bersaglio. Se il

Lo spirito di un ladro

MAN della vittima scende a zero, viene distrutta. Dopo un attacco messo a segno con successo, il possessore del teschio può cercare di imprigionare un fantasma, uno spettro un altro essere incorporeo all'interno del Teschio Spirituale. Per farlo, il proprietario del teschio confronta sulla Tabella della Resistenza il suo MAN o quello del teschio (può scegliere quello più alto) con il MAN della creatura. Se ha la meglio, il bersaglio viene risucchiato all'interno del teschio e imprigionato. L'oggetto può contenere un numero massimo di creature pari al suo MAN/5. Il possessore del teschio può liberare qualsiasi creatura prigioniera (che non sarà troppo contenta di quello che le è capitato) in ogni momento. Quando il proprietario del Teschio Spirituale muore, tutti gli esseri imprigionati all'interno dell'oggetto vengono liberati. Se invece la creatura vince la contesa, il possessore del teschio perde 5 Punti Magia. Ogni utilizzo del Teschio Spirituale causa la perdita di 1D3 Punti Sanità.

Il Teschio Spirituale in questa avventura ha MAN 18 e il Segno Giallo scolpito su di esso. È il cranio di una strega del 18° secolo che aveva introdotto Whitlock alla magia e ai Miti. Whitlock l'ha ricompensata creando un Teschio Spirituale dal suo cranio.



Pietre dei Nativi Americani

Le pietre sono frammenti di roccia della zona e, tranne per le iscrizioni tracciate sulla loro superficie, sono identiche a normali sassi. Un'ispezione più ravvicinata delle incisioni rivela che esse sono scolpite con grande precisione e ricordano delle formule logiche o matematiche, anche se i simboli utilizzati sono completamente sconosciuti. Le pietre creano tra loro una barriera che agisce come un Segno degli Antichi. Questa barriera si estende da pietra a pietra, fino a una distanza massima di

3 metri, e verso l'altro per altri 3 metri. Se le pietre distano tra loro più di 3 metri, restano inattive. Per esempio, se due pietre sono posizionate ai lati di una porta, a non più di 3 metri tra loro, creano una linea di sbarramento che funziona esattamente come un Segno degli Antichi. Ciò impedisce a tutte le creature che sono sensibili al Segno degli Antichi di varcare la soglia. Se quattro pietre vengono poste a terra a formare gli angoli di un quadrato di non più di 3 metri di lato, formano una sorta di "barriera protettiva" a forma di cubo che blocca tutte le creature che sono soggette al potere del Segno degli Antichi. In totale ci sono cinque di queste pietre.

Indizi

Indizio ♠

Estratto dai documenti (datati 1891)

Mi è stato insegnato il linguaggio dell'uomo bianco perché io potessi fare un resoconto scritto di quello che mi è stato raccontato, in modo che non vada dimenticato.

Nell'anno 1751 del dio dell'uomo bianco, uno stregone venne tra il mio popolo e rubò la sacra cintura Wampum, le Quattro Frecce e le Pietre. Questo stregone sfuggì al mio popolo e nessuno sa dove si rifugiò.

Molti hanno cercato gli artefatti perduti, ma nessuno è riuscito a trovarli.

Fate che queste parole siano lette e copiate e diffuse finché gli artefatti non saranno ritrovati.

Lo spirito di un ladro

Indizio ♣

Estratto dal libro "Leggende dei boschi del Maine"

Le Tre Pietre: si ritiene che sia un gruppo di tre pietre di granito che si trova nei boschi del Maine vicino all'insediamento oggi noto come Old Town. Secondo una leggenda locale, un individuo di nome Whitlack o Westlake viveva in una baracca nei boschi intorno all'odierna Old Town. Quest'uomo aveva fama di essere uno stregone, un fattucchiere o un negromante e si dice che *"avesse maledetto la regione e fosse chiaramente segnato dal marchio degli alleati di Satana"*. Secondo il resoconto di un predicatore itinerante di nome Harold Whitmore, *"un gruppo di cacciatori di pellicce mi ha portato la notizia dell'operato dello stregone e mi ha detto di averlo ucciso in nome di Dio, mentre stava conversando con i demoni dell'inferno."* Il sacerdote continua scrivendo che i cacciatori hanno bruciato il corpo dello stregone in una zona *"contrassegnata da tre pietre."* Il prete conclude la sua relazione sulla vicenda raccontando di come lui e i cacciatori hanno scoperto *"cose malvagie sotto la terra"* e come hanno sigillato una stanza sotterranea utilizzando una qualche sorta di pietra. Secondo gli scritti del prete, questi eventi sono accaduti nel luglio del 1751.

La zona intorno alle "Tre Pietre" è stata oggetto di molte storie di fantasmi. Al momento della pubblicazione di questo saggio esistono almeno 24 racconti differenti sull'argomento, tutti con un elemento in comune. Ogni storia è concorde, infatti, nel dire che lo spirito di uno stregone o un negromante assassinato infesta la zona delle pietre e che è particolarmente malvagio. La bibliografia del volume riporta un elenco di tutte queste storie.

Indizio ♦

Resoconto del predicatore itinerante

7 luglio 1751

Una mattina un gruppo di rudi cacciatori di pellicce mi ha informato di aver incontrato un servitore del Diavolo nei boschi. Essendo uomini di Dio, lo hanno inseguito tra gli alberi e lo hanno ucciso. Una volta che il malvagio blasfemo è stato ucciso, i cacciatori hanno bruciato il suo corpo. Poi hanno incontrato me e ci siamo messi in cerca della dimora dello stregone. Abbiamo scoperto la sua baracca a circa un miglio dal punto dove egli ha incontrato il suo fato. Entrando nell'edificio abbiamo trovato inequivocabili segni che l'uomo era un favorito del Principe delle Tenebre. All'interno della baracca c'era una botola. Quando uno dei cacciatori l'ha aperta, ne è fuoriuscito un fetore nauseabondo, come se provenisse dagli abissi infernali. Ho guardato dall'alto all'interno della botola e posso giurare di aver visto i morti muoversi all'interno di quella fossa immonda. Consci di ciò che dovevamo fare, i cacciatori e io abbiamo bruciato il capanno. Poi abbiamo trascinato una grossa pietra sopra l'ingresso sotterraneo e abbiamo sigillato quella ferita aperta. Per tutta la settimana seguente sono rimasto nei dintorni, pregando e incidendo parole sacre sulla pietra. Non rivelerò a nessuno dove essa si trova, perché è meglio che non sia disturbata.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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

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

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali 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.

This scenario uses trademarks and/or copyrights owned by Chaosium Inc/Moon Design Publications LLC, which are used under Chaosium Inc's Fan Material Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This scenario is not published, endorsed, or specifically approved by Chaosium Inc. For more information about Chaosium Inc's products, please visit www.chaosium.com.

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

www.chimerae.it