

L'Ordine dell' Antica Pietra

Campagna di tre avventure non ufficiali per
Il Richiamo di Cthulhu® di Michael C. LaBossiere



L'Ordine dell'Antica Pietra

Campagna di tre avventure non ufficiali per Il Richiamo di Cthulhu®

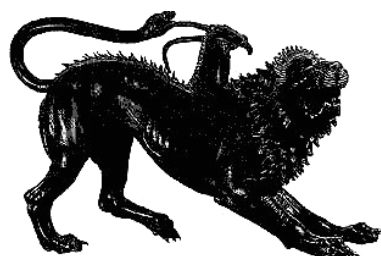
Testo e mappe: Michael C. LaBossiere.

Copertina: Angeline 1 da [Pixabay](https://pixabay.com/) disponibile sotto licenza [Pixabay License](https://pixabay.com/it/termini-di-uso/).

Illustrazioni: Artwork © 2008 Jeff Freels, used with permission.

Traduzione e grafica: Chimerae Hobby Group.

Copyright © 2022 CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA50 – 1ª Edizione – Maggio 2022

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

Parte I: Il commilitone	3
Note per il Custode	3
Entrano in scena gli Investigatori	3
Le indagini	4
Mappe	6
L'azione	7
Conclusione	8
Personaggi Non Giocanti	9
Creature dei Miti	10
Oggetti speciali	10
Nuovi incantesimi	11
Indizi	12
 Parte II: Il viaggio	 14
Note per il Custode	14
Entrano in scena gli Investigatori	14
Il viaggio	14
L'azione sulla nave	15
Conclusione	15
Personaggi Non Giocanti	15
Creature dei Miti	16
Oggetti speciali	17
Nuovi incantesimi	17
 Parte III: La palude	 18
Note per il Custode	18
Entrano in scena gli Investigatori	18
Investigazione	18
La zona della palude	21
Mappa della palude	21
L'azione	22
Conclusione	24
Personaggi Non Giocanti	24
Creature dei Miti	26
Indizi	29

Parte I: Il commilitone

Note per il Custode

Questa avventura è ambientata negli anni '20 e si svolge tra i boschi del Maine. Con le opportune modifiche, la storia può venire adattata ad altri luoghi o periodi temporali.

"Il Commilitone" è la prima parte di una campagna in tre episodi, ma può essere giocata anche come avventura a sé stante.

Entrano in scena gli Investigatori

Gli Investigatori vengono coinvolti in questa vicenda di orrori dopo aver ricevuto una lettera disperata da Jack Meredith, che è chiaramente coinvolto in qualcosa di molto pericoloso.

L'avventura presume che almeno uno degli Investigatori abbia prestato servizio nell'esercito durante la guerra. In caso contrario, gli Investigatori saranno contattati ed ingaggiati da un amico comune che ha servito la patria assieme a Jack Meredith ed ha ricevuto la sua lettera.

La lettera

L'avventura inizia quando un giovane fattorino, coperto di polvere a causa del viaggio a bordo della sua Model-T scoperta, consegna agli Investigatori una speciale lettera espressa. Se gli viene chiesto esplicitamente e gli viene offerta una mancia, l'uomo riferisce agli Investigatori di aver guidato senza soste da New York City per consegnarli la missiva.

Se al fattorino vengono chieste notizie su Meredith, riferirà che l'uomo sembrava stanco: *"Beh, mi è sembrato un po' strano. Continuava a guardarsi intorno, controllando continuamente fuori dalla finestra come se stesse aspettando o cercando qualcosa. Mi ha rivolto una strana occhiata, come se volesse scrutarmi attraverso la pelle. Sì, lo so che è una cosa strana, ma vi giuro che è proprio l'esatta sensazione che ho avuto."*

Il giovane non ha altro da riferire e se ne va in fretta a bordo dell'automobile dopo aver consegnato la missiva.

Il testo della lettera, riportato più avanti come indizio ♠ da consegnare agli Investigatori, è il seguente:

Caro Amico,

Ti ricordi quei giorni prima della guerra, quando eravamo giovani e pieni di ideali? Ripenso a quanto fossero divertenti le esercitazioni con i fucili di legno, perché l'Esercito non aveva abbastanza armi vere per tutti. Ridevamo e scherzavamo su ciò che ci aspettava e su come avremmo rispedito a casa i ragazzi del Kaiser. Ovviamente, presto ci siamo resi conto che le cose non sarebbero state così facili.

Non c'è certo bisogno che ti ricordi il fango, il sangue e la morte. Nemmeno nei miei incubi peggiori avevo mai immaginato che esistessero tali orrori. Come per tanti altri soldati, la follia della guerra ha scavato una tara anche nel profondo del mio cuore. Tra le raffiche di mitragliatrice ho udito il farfugliare dei demoni che promettevano mutilazione e morte. Nelle esplosioni dei proiettili di artiglieria ho sentito una voce rombante che ripeteva incessantemente "Dio è morto!"

La follia ed il terrore hanno scavato nel profondo della mia anima, strappandomi la fede in Dio e nella patria. Tutto ciò che prima aveva significato qualcosa per me, ora è vuoto ed insignificante. Non so come sono riuscito a sopravvivere a quei giorni terribili, ma l'ho fatto. Adesso, penso che sarebbe stato meglio se fossi morto.

Forse, se avessimo avuto la possibilità di tornare a casa insieme, le cose sarebbero potute andare diversamente. Ma durante il viaggio di ritorno ho incontrato un altro soldato, un uomo di nome Lance Blake. Come me, Blake soffriva dei terribili effetti psicologici degli orrori visti in guerra. Anch'egli aveva abbandonato i suoi ideali di gioventù verso Dio e verso la patria, lasciandoli sui campi di battaglia. Ma diversamente da me, Blake aveva trovato qualcos'altro con cui rimpiazzarli.

Posso solo intuire gli oscuri segreti che Blake aveva appreso in alcuni luoghi oscuri e spaventosi della vecchia Europa. Ti basti sapere che egli mi condusse lungo un sentiero di orrori e follie ancora più terribili di quelli che mi avevano sconvolto durante la guerra.

Grazie al suo ascendente quasi diabolico, Blake aveva attirato nel gruppo anche altre persone, fino a fondare quello che lui chiamava l'Ordine dell'Antica Pietra. Molti di coloro che vi aderirono pensavano che si trattasse solamente di un altro gruppo di eccentrici spiritualisti,

L'Ordine dell'Antica Pietra

ma presto appresero a proprie spese quanto si sbagliavano, quando si accorsero con infinito orrore che ben altro era ciò che Blake stava offrendo loro.

Persino ora non posso persuadermi a mettere qui per iscritto tutto ciò che so. Ti basti sapere che ho compiuto azioni terribili ed ho partecipato a cerimonie a cui nessun uomo sano di mente e timorato di Dio oserebbe unirsi.

Ironicamente, fu lo stesso Blake a causare la mia rivolta nei confronti del gruppo. Pensava di potersi fidare di me e mi rivelò alcuni dei suoi piani e parte delle sue intenzioni reali. L'orrore delle sue parole superò tutti quelli a cui avevo già assistito e lo shock fu tale che svenni. Fu allora che capii di essere aldilà di ogni possibilità di redenzione, e che Blake doveva essere fermato. Anche se non ci sentiamo da anni, so che sei una persona giusta e coraggiosa. Spero di poter contare sul tuo aiuto per fermare Blake.

Ho rubato un oggetto molto importante per Blake e l'ho consegnato nelle mani sicure di Padre Ronald Henessey, che ora si trova nella mia tenuta di famiglia nel Maine. Certamente ti ricordi dove si trova. Devi recarti ad incontrare il reverendo il prima possibile, perché deve consegnarti questo oggetto. Egli ti spiegherà anche altre cose riguardo alla questione.

Ora andrò a tentare di ammazzare Blake, ma temo che egli non possa essere ucciso da armi mortali. Ma per il bene della mia anima, devo tentare comunque.

*Il tuo vecchio amico,
Tenente Jack Meredith*

Il telegramma

Poco dopo aver ricevuto la lettera, l'Investigatore si vedrà recapitare un telegramma urgente da Charles Meredith, il padre del Tenente Jack. Il breve e lapidario testo dice semplicemente:

"Jack è morto. Sospetto che sia stato ucciso. Charles Meredith."

Il telegramma dovrebbe convincere i giocatori ancora incerti sul da farsi che è giunto il momento di agire e muoversi in fretta. L'Investigatore amico di Jack ricorda senza dubbio dove si trova la sua tenuta, dato che vi

ha trascorso molti weekend estivi assieme all'amico ed alla sua famiglia.

Le indagini

Le informazioni che seguono possono essere scoperte dagli Investigatori. Il Custode deve fare in modo che i giocatori non impieghino però troppo tempo per le indagini, altrimenti potrebbero arrivare tardi per impedire il misfatto.

Jack Meredith

L'Investigatore amico di Jack Meredith ricorda ovviamente alcune informazioni sul commilitone. Jack è sempre stato un giovane attivo e con una immaginazione estremamente fervida. Era molto religioso e timorato di Dio, anche se mosso da un'inquietudine che lo spingeva a cercare sempre un "qualcosa in più" non meglio definito.

Durante la guerra, Jack ha combattuto con coraggio ma non ha retto alla pressione del conflitto. Dopo la fine della guerra, si è tenuto in contatto con l'Investigatore inviando lettere saltuarie, nelle quali si interrogava sul significato recondito del conflitto e dei suoi orrori. Scriveva anche delle sue esperienze con lo spiritismo, i medium e cose simili. L'ultima lettera di quel periodo si concludeva con l'amara riflessione sul fatto che, nonostante tutti i tentativi, non era riuscito a trovare una risposta. Da allora nessuna notizia, fino all'ultima lettera arrivata in questi giorni.

Informazioni per il Custode

La "risposta" trovata da Jack è proprio Lance Blake, un uomo che ha riportato in auge un antico culto che ha come scopo il ritrovamento di sei pietre mistiche. Jack si è unito al culto ma è rimasto disgustato dalla piccola parte di verità rivelatagli da Blake.

Quindi ha contattato Padre Henesey, che aveva conosciuto qualche anno prima durante il suo tentativo di superare la devastazione psicologica causatagli dalla guerra. Jack ha consegnato al reverendo l'oggetto che ha sottratto a Blake e lo ha pregato di recarsi nella sua tenuta di famiglia nel Maine, per attendere i suoi amici (cioè gli Investigatori). Henesey è in realtà membro di una società segreta dedita alla lotta contro le forze del male e della follia, così ha accettato di prendere con

L'Ordine dell'Antica Pietra

sé l'oggetto e ritirarsi nella tenuta, in attesa dell'arrivo degli Investigatori.

Charles Meredith

Se gli Investigatori contattano il padre di Jack, lo troveranno molto provato dal lutto recente. Charles è un uomo ricco, che ha perso la moglie molti anni fa, ed ora la perdita dell'unico figlio sembra averlo segnato profondamente.

L'uomo può comunque informare gli Investigatori che Jack passava *"da un gruppo di strampalati all'altro."* Qualche anno fa ha ricevuto una lettera dal figlio, in cui Jack gli diceva di aver finalmente trovato "la risposta". Charles ha tentato di mettersi in contatto con il figlio, ma nonostante abbia speso grandi somme per ingaggiare detective privati, non è riuscito a trovarne le tracce.

L'ultima volta che l'uomo ha visto Jack è stato quando la polizia lo ha chiamato, dicendogli che il figlio era stato trovato morto nel suo appartamento, a poche miglia di distanza dall'abitazione del padre. Il dottore ha stabilito che Jack è morto a causa di un attacco cardiaco ma, vista l'espressione di puro terrore stampata sul volto del cadavere, Charles pensa invece che qualcuno abbia assassinato suo figlio. Non ha prove concrete a suffragio di questa teoria, ma sente che a Jack è accaduto qualcosa di terribile e invita gli Investigatori a scoprire di più sulla faccenda.

Informazioni per il Custode

Charles ha ragione nel pensare che il figlio sia stato ucciso, dato che Jack è stato assassinato da un orrore evocato da Lance Blake proprio per quello scopo.

Blake sa che Jack gli ha sottratto un oggetto, ma gli occorre un po' di tempo per scoprire a chi è stato consegnato e dove è stato portato. Se gli Investigatori controllano l'appartamento di Jack, scoprono che qualcuno lo ha già frugato con attenzione, ma non trovano nulla di interessante.

Padre Henesey

Una volta che gli Investigatori raggiungono la tenuta, possono mettersi in contatto con Padre Henesey. Il buon reverendo ha una foto dell'Investigatore amico di Jack, così da poterlo riconoscere. Henesey è molto cauto e tiene gli

occhi ben aperti mentre è in attesa di incontrare il gruppo.

Il religioso sa molto più di quello che è disposto a rivelare agli Investigatori, ma sarà comunque in grado di svelare loro le seguenti informazioni:

L'Occhio (indizio ♣)

Un ritaglio de L'Occhio, un quotidiano indipendente e denigrato di New York City, che tratta di questioni occulte e del mondo dell'insolito:

L'Ordine dell'Antica Pietra è, nonostante la qualifica di "Antico" nel suo nome, un gruppo relativamente recente. Fondato nei primi anni '20 da Lance Blake, il gruppo si incontra a New York City. Secondo uno dei membri, che ha scelto di rimanere anonimo, l'Ordine è dedito "agli antichi segreti, a profondi misteri e a delle partite di poker davvero appassionanti."



Antichi Miti e Leggende (indizio ♥)

Estratto da Antichi Miti e Leggende del Dr. L. Prescott, Pilgrim Press, 1911.

Nelle opere di Lucetus, uno storico poco conosciuto vissuto ai tempi dell'Impero Romano, c'è una breve menzione di un Culto dell'Antica Pietra. Secondo Lucetus, il culto era dedito alla ricerca di sei pietre "venute dall'alto". Si dice che queste pietre avessero il potere di "aprire una porta sul mondo" che avrebbe permesso "a colui che aspetta dietro al muro" di giungere sulla Terra.

Lucetus riferisce che il culto era inizialmente abbastanza popolare a Roma, ma che si estinse quando molti dei suoi capi carismatici furono trovati "letteralmente ridotti in pezzi sanguinolenti".

L'Ordine dell'Antica Pietra

Altre informazioni

Henesey riferisce di aver conosciuto Jack al tempo in cui questi stava ancora cercando le risposte agli orrori della guerra che avevano devastato la sua anima: *"Jack era un'anima perduta, che venne alla mia chiesa in cerca di risposte. Purtroppo era convinto che Dio lo avesse abbandonato. Parlammo a lungo e devo avergli fatto una buona impressione ed essergli apparso degno di fiducia, perché mi ha richiamato qualche tempo fa per affidarmi un oggetto in custodia. Ho avuto alcune esperienze con culti simili a quello in cui si è sfortunatamente trovato invischiato Jack, così ho preso subito la cosa molto sul serio. Sono sicuro che l'oggetto consegnatomi da Jack riveste una grande importanza per il culto e sono certo che dobbiamo impedire che cada nuovamente nelle mani dei seguaci dell'Ordine."*

Informazioni per il Custode

Henesey dice la verità in merito al suo incontro con Jack, ma non fa parola della sua personale appartenenza ad una società segreta impegnata in una lotta senza quartiere contro i cultisti e gli altri servitori del male e della pazzia. È comunque disposto a rivelare che ha una certa esperienza nel campo dell'insolito ed è stato testimone di diversi eventi inspiegabili, oltre ad aver partecipato ad un esorcismo.

L'oggetto che Henesey ha in custodia è un frammento proveniente da una delle sei pietre. Conserva la scheggia in una scatola rivestita di piombo, per proteggere sé stesso e gli altri dagli effetti deleteri della pietra (che vengono descritti in seguito).

Mappe

In questa sezione vengono descritte in dettaglio le due mappe necessarie per l'avventura.

Mappa principale

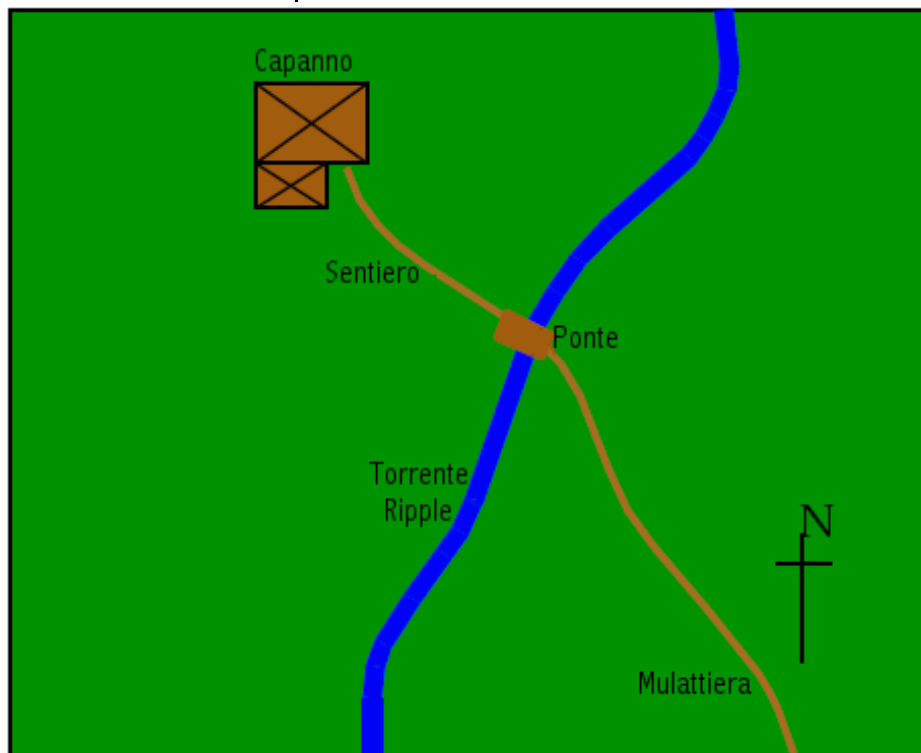
La mappa principale rappresenta la zona attorno al capanno ed alla tenuta di famiglia di Jack, che si trova approssimativamente a circa 6 miglia dalla città più vicina, quella di Norway, nel Maine.

L'unica via per raggiungere il capanno è una mulattiera dal fondo sconnesso che serpeggia tra i boschi per circa un miglio ed attraversa un massiccio ponte di legno nel punto in cui incrocia il Torrente Ripple, un fiumiciattolo abbastanza piccolo da poter essere guadato a piedi senza problemi e ricco di ottime trote.

L'interno del capanno

Il capanno è costruito con il legno dei pini della foresta ed è dipinto di un festoso colore bianco con decorazioni rosse. Ci sono in tutto sei finestre di vetro che si aprono facendo scivolare verso l'alto la parte inferiore del vetro. La porta ha una serratura, una maniglia ed un piccolo lucchetto, che viene usato solo per assicurarsi che non venga spalancata dal vento e può essere rotto con un tiro sulla Tabella della Resistenza contro FOR 7. Il tetto è punta e molto ripido, per impedire che le abbondanti nevicate invernali del Maine lo danneggino con il troppo peso.

L'interno del capanno è decorato con stampe e dipinti che raffigurano scene di caccia, pesca e



L'Ordine dell'Antica Pietra

vita naturale. C'è un adeguato assortimento di equipaggiamento da campeggio, incluse delle brande con coperte e teli impermeabili, lampade a kerosene, due bidoni di kerosene di scorta, pentole e altre stoviglie da cucina ed altri oggetti simili, come rudimentali canne da pesca. Nel soggiorno ci sono persino una vecchia radio, residuo dell'Esercito, che permette di trasmettere e ricevere messaggi, una comune radio ed un registratore.

Il capanno non ha elettricità e l'unica illuminazione è quella fornita dalle lampade a kerosene. Non esiste nemmeno un impianto idrico e l'acqua deve essere raccolta in brocche per trasportarla all'interno. Sul retro della costruzione c'è una piccola latrina.

Soggiorno: in questa stanza c'è un grande tavolo di quercia di pregiata fattura, decorato con intarsi che raffigurano scene di caccia. La madre di Meredith ha convinto il marito a portarlo al capanno perché riteneva che le scene di caccia non si intonassero allo stile elegante della casa di città. Attorno al tavolo ci sono alcune sedie di quercia, anche queste di discreto valore.

Nel soggiorno c'è anche un grazioso camino in mattoni, sopra cui è appeso un fucile a pompa a due canne calibro 12 in buone condizioni (*Shotgun cal. 12, Base 30%, Danno 4d6/2d6/1d6, Gittata 10/20/50 m, Colpi 1, Munizioni 5, Punti Danno 10, Malfunzionamento 00*). In una delle credenze c'è una scatola contenente 50 cartucce per il fucile.

Camera da letto: nella stanza ci sono due comodi letti e diverse coperte.

L'azione

Se gli Investigatori agiscono in fretta e si dirigono alla tenuta senza perdere troppo tempo con ritardi non necessari, l'azione inizia quando le prime unità inviate dai cultisti per recuperare la pietra arrivano nella zona.

Fortunatamente per i personaggi, Blake ha sottovalutato di molto le abilità di Padre Henesey, inviando una squadra di recupero di



forza relativamente scarsa. Ovviamente, Blake non ripeterà lo stesso errore due volte.

Se gli Investigatori perdono troppo tempo nel fare ricerche inutili e ritardano l'arrivo al capanno, troveranno la tenuta deserta. Ci saranno segni di una lotta disperata (la porta rotta, buchi di proiettili nelle pareti e tracce di sangue dappertutto) ma non scopriranno nient'altro. Padre Henesey è stato ucciso e la pietra affidatagli da Jack è stata recuperata dagli emissari di Blake. Se si dovesse verificare tale eventualità, il Custode deve preparare un'altra mini avventura per permettere agli Investigatori di tentare di recuperare il frammento.

I furfanti

Dopo qualche tempo, Lance Blake scopre che l'oggetto rubato da Jack è nelle mani di Padre Henesey e che il reverendo si trova attualmente alla tenuta. Supponendo erroneamente che Henesey non sia una minaccia seria, Blake invia Karl LeBlanc a recuperare la pietra.

Dopo essere arrivato in Maine, LeBlanc ingaggia alcuni malfattori locali per accompagnarlo al campo ed occuparsi di Padre Henesey. Le istruzioni impartite ai delinquenti

L'Ordine dell'Antica Pietra

sono di catturare il reverendo e trattenerlo al capanno fino a mezzanotte, ora in cui LeBlanc si recherà sul posto con il resto dei soldi a pagamento del lavoro. Data la loro dubbia moralità ed il bisogno di contante, nessuno degli scagnozzi trova nulla da ridire e tutti prendono la propria parte di anticipo senza battere ciglio.

Poco tempo dopo che gli Investigatori arrivano al capanno e parlano con Henesey, i furfanti giungono alla tenuta. Gli scagnozzi bussano alla porta fingendosi cacciatori che si sono persi nel bosco, ma non si aspettano la presenza dei personaggi ed il gruppo ha quindi una possibilità di prendere di sorpresa i malviventi. I furfanti sono pronti a combattere, ma se si vedono in difficoltà tentano la fuga. Se non riescono a fuggire, gli scagnozzi si arrendono e chiedono pietà, e sono disposti a rivelare ciò che sanno in cambio della libertà (possono essere convinti a farlo anche con le cattive o dietro un adeguato compenso monetario): *“Un tizio ci ha pagato per venire qui ed acciuffare il tipo che avremmo trovato al capanno. Dovevamo tenerlo prigioniero fino a mezzanotte, poi quello che ci ha ingaggiato ha detto che sarebbe tornato per chiudere la faccenda e pagarci il resto della somma pattuita.”*

Karl LeBlanc e le Ombre del Bosco

LeBlanc conosce il rituale per evocare le Ombre del Bosco ed ha deciso, per sfoggiare le proprie capacità, di utilizzarle per uccidere Henesey. Dato che le Ombre del Bosco possono agire solamente di notte, egli deve essere sicuro che Henesey si trovi nel capanno durante le ore notturne e per questo motivo ha pagato i furfanti per imprigionarlo.

Intorno alle ore 23, LeBlanc si avvia lungo lo sconnesso sentiero che conduce al capanno ed evoca due Ombre del Bosco. Quindi manda le creature ad uccidere chiunque si trovi nella tenuta. LeBlanc è un uomo avido ed ha progettato di uccidere anche i suoi scagnozzi così da potersi tenere il denaro promesso loro.

Le Ombre del Bosco raggiungono in fretta il capanno e sgattaiolano all'interno senza difficoltà, dirigendo i loro attacchi contro coloro che si trovano nelle zone più buie della casa. Henesey riconosce immediatamente le

creature e prende le adeguate contromisure per difendersi. Le Ombre attaccano freneticamente e senza tregua finché non vengono sconfitte o uccidono tutti gli occupanti del capanno.

LeBlanc aspetta all'esterno della baracca fino al momento in cui non è certo che i suoi occupanti siano tutti morti. Se gli Investigatori sconfiggono le Ombre del Bosco, il cultista rimane impressionato dalla potenza del gruppo, ma è troppo orgoglioso e fiducioso nei propri mezzi (e troppo terrorizzato dalla reazione di Blake in caso di insuccesso) per ritirarsi, e quindi entra in scena in prima persona.

Se viene sconfitto, LeBlanc si rifiuta di parlare, non importa a quali pressioni o vessazioni viene sottoposto. Ha visto con i propri occhi cosa succede a chi tradisce la fiducia di Blake e nulla di quello che gli Investigatori possono fargli è paragonabile a ciò che lo attenderebbe per mano di Blake se dovesse aprire bocca.

Conclusione

L'avventura termina quando gli Investigatori sconfiggono le forze inviate contro di loro o se vengono a loro volta sopraffatti.

Se gli Investigatori hanno successo nell'eliminare gli avversari e riescono a conservare il possesso del frammento di pietra, ognuno di loro guadagna 1d6 Punti Sanità.

Se invece i personaggi fuggono senza battere gli avversari, ma rimangono comunque in possesso della pietra, ognuno di loro guadagna 1d4 Punti Sanità.

Se invece il gruppo consente a LeBlanc di recuperare la pietra, ogni Investigatore perde 1d3 Punti Sanità ulteriori a causa della sconfitta.

Inoltre, se i personaggi riescono a tenere in vita Padre Henesey, ognuno di loro guadagna un Punto Sanità. Viceversa, se il reverendo viene ucciso, ogni Investigatore perde un Punto Sanità.

Questa avventura è stata progettata per collegarsi al prossimo episodio della campagna: Il viaggio. Se gli Investigatori non hanno la pietra al termine di questa parte, il Custode deve preparare un'altra avventura nella quale possono rientrarne in possesso.

L'Ordine dell'Antica Pietra

Personaggi Non Giocanti Padre Ronald Henesey, prete cattolico

Caratteristiche:

FOR: 12 DES: 13 INT: 14
COS: 13 FAS: 12 MAN: 15
TAG: 13 SAN: 72 EDU: 19

Bonus al Danno: +1d4

PF: 13 ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐

Abilità:

Arrampicarsi 55%, Biblioteconomia 55%, Miti di Cthulhu 6%, Nascondersi 21%, Occulto 65%, Raggiare 35%, Reputazione 34%, Schivare 37%, Storia 35%, Storia Naturale 25%.

Armi:

Pistola .45 automatica (51%), Danno 1d10+2, Gittata 15 m, Attacchi 1, Caricatore 7, PF 8, Malfunzionamento 00.

Equipaggiamento:

Sangue d'Argento in una fialetta d'argento, il frammento della pietra.

Incantesimi:

Creare Sangue d'Argento.

Descrizione:

Henesey è un uomo sulla quarantina ma ancora in eccellente forma fisica. Ha i capelli neri e gli occhi marroni, una folta barba ed una cicatrice causata dall'esplosione di una bomba durante la guerra, che gli deturpa il lato sinistro del volto. Mentre si trova alla tenuta, veste con pratici abiti da cacciatore. Come già menzionato in precedenza, Henesey è membro di una società segreta che si oppone all'espansione del male e della follia portata avanti da culti simili a quello creato da Blake. Henesey è un uomo coraggioso e non si fa trovare impreparato al momento di combattere, dato che ha militato nell'esercito durante la guerra prima di prendere i voti.

Karl LeBlanc, cultista

FOR: 14 DES: 14 INT: 13
COS: 15 FAS: 14 MAN: 14
TAG: 13 SAN: 00 EDU: 15

Bonus al Danno: +1d4

PF: 14 ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐

Abilità:

Convincere 55%, Intrufolarsi 42%, Legge 24%, Miti di Cthulhu 16%, Nascondersi 34%, Occulto 45%, Raggiare 55%.

Armi:

Pistola .32 Automatica (41%), Danno 1d8, Gittata 15 m, Attacchi 3, Caricatore 8, PF 8, Malfunzionamento 99.

Incantesimi:

Evoca Ombra dei Boschi Inferiore, Vincola Ombra dei Boschi Inferiore.

Descrizione:

LeBlanc è un uomo di bell'aspetto sulla trentina, con occhi e capelli castani. Si tratta di un individuo pazzo e malvagio, e la sua maggior debolezza è il suo orgoglio smisurato. È sicuro di essere migliore di qualsiasi altra persona (eccetto forse che di Blake) e questa convinzione lo fa essere fin troppo imprudente e sbruffone. LeBlanc è un invasato che ama sfoggiare le proprie conoscenze magiche, e questa è un'altra delle sue debolezze.

I furfanti, scagnozzi a pagamento

I furfanti sono uomini disperati, pronti a tutto per denaro e privi di senso morale.

Caratteristiche:	n. 1	n. 2	n. 3	n. 4
FOR:	14	13	16	12
COS:	12	14	13	13
TAG:	15	15	16	14
INT:	11	10	11	9
MAN:	10	9	8	7
DES:	12	11	13	12
BD:	+1d4	+1d4	+1d4	+1d4
PF:	14	15	15	14

Armi:

N. 1: Pugnale (41%), Danno 1d4+BD, Attacchi 1, PF 9.

N. 2: Pugnale (47%), Danno 1d4+BD, Attacchi 1, PF 9.

N. 3: Manganello (52%), Danno 1d8+BD, Attacchi 1, PF 4.

N. 4: Pistola .38 revolver (23%), Danno 1d10, Gittata 15 m, Attacchi 2, Caricatore 6, PF 10, Malfunzionamento 00.



L'Ordine dell'Antica Pietra

Creature dei Miti

Ombra dei Boschi Inferiore, Razza Indipendente Minore

Descrizione:

Le Ombre dei Boschi sono malvagie creature che vivono nelle zone più buie dei boschi in cui è stato versato sangue umano a causa di un atto violento. Hanno l'aspetto di creature umanoidi alte ed orribilmente magre, della consistenza dell'ombra, con il corpo che si contorce e freme continuamente in maniera innaturale. Queste creature non hanno bocca né naso, ma i loro occhi pulsano come carboni ardenti.

Le Ombre dei Boschi attaccano le loro vittime con artigli che sembrano essere fatti di legno marcio e seghettato. Dato che non hanno bocca, non si cibano delle vittime ma lasciano i corpi martoriati di coloro che uccidono a languire nel punto in cui muoiono. Questi spiriti talvolta attaccano gli uomini e le creature della foresta, specie quando si avventurano nel folto dei boschi, ma per lo più si limitano a nascondersi tra le ombre, solo vagamente coscienti di ciò che accade intorno a loro. Ovviamente, chi conosce i giusti incantesimi può evocare questi spiriti per metterli al suo servizio.

Le Ombre dei Boschi sono soltanto in parte fatte di materia solida e per questo motivo non possono venire danneggiate dalle armi normali, anche se subiscono normalmente i danni inflitti dalle armi incantate. La loro nemesi è la luce del sole: l'esposizione diretta ai raggi solari distrugge completamente queste creature, che quindi si rifugiano nei recessi più oscuri delle foreste durante il giorno. Le Ombre dei Boschi sono sensibili alla luce di qualsiasi intensità, che causa loro fastidio e dolore, ma non subiscono danno dalla luce di intensità minore di quella del giorno, anche se tendono ad evitare il più possibile qualsiasi forma di illuminazione. Per poter entrare in una zona illuminata da qualcosa più che da semplici ombre, questi spiriti devono lanciare 1d100 ed ottenere un risultato uguale o inferiore al proprio MAN x5. Se il test fallisce, la creatura non può entrare nell'area illuminata.

Gli artigli di un'Ombra dei Boschi sono fatti di materia solida e possono venire parati normalmente, ed anche la normale protezione

dovuta alle armature convenzionali è utilizzabile contro questi attacchi.

Caratteristiche:	Tiro	Media	n. 1	n. 2
FOR:	2d6	7	8	9
COS:	3d6	10-11	13	12
TAG:	3d6	10-11	14	15
INT:	2d6	7	7	6
MAN:	2d6	7	8	5
DES:	4d6	14	18	15
PF:		10-11	14	14
MOV:	10		10	10
BD:		0	0	0

Arma	%Att	Danno
Artigli x2	50%	1d4+BD

Armatura: nessuna, ma le armi normali non hanno effetto. Subiscono il normale danno dalle armi magiche e dagli incantesimi.

Incantesimi: nessuno.

Abilità: Nascondersi 99%.

SAN: vedere un'Ombra dei Boschi causa la perdita di 0/1d6 Punti Sanità.

Oggetti speciali

Sangue d'Argento

Il Sangue d'Argento è una miscela incantata di mercurio, ferro ed altri componenti esotici. Si tratta di un fluido denso che aderisce tenacemente a qualsiasi metallo, eccezion fatta per l'argento. Viene chiamato Sangue d'Argento perché ha l'aspetto di un liquido color argento con piccole venature rossastre (che sono effettivamente sangue). Quando viene utilizzato per ricoprire un'arma (o un proiettile), le conferisce la capacità di ferire i nemici come se fosse incantata magicamente.

Il primo attacco con l'arma ricoperta di Sangue d'Argento infligge il pieno danno magico, il secondo attacco causa solo metà danno magico, il terzo attacco infligge solo 1/3 di danno magico, ed ogni colpo successivo si considera causare danno normale, in quanto il Sangue d'Argento è ormai stato tolto dall'arma.

I proiettili cosparsi di questa mistura perdono la loro efficacia dopo il primo attacco, ma se colpiscono il bersaglio infliggono danno magico. Se invece il colpo va a vuoto, il liquido incantato viene disperso e perde comunque la sua efficacia.

Se un'arma o un proiettile vengono cosparsi di Sangue d'Argento ma non sono utilizzati entro 15 minuti, la miscela scivola via dall'arma e

L'Ordine dell'Antica Pietra

perde progressivamente di efficacia. Ovviamente, se il Custode lo permette, può venire raccolta e riapplicata nuovamente.

Il frammento della pietra

Questo frammento proviene da una delle sei leggendarie pietre e sembra fatto di roccia grigia, ma con uno strano riflesso metallico. È freddo al tatto e se una persona lo tocca o anche solo si avvicina entro pochi centimetri, inizia a percepire nella propria mente delle strane immagini. Queste visioni diventano sempre più forti con il trascorrere del tempo di contatto e sembrano simboli geometrici e matematici, strane curvature ed anomalie nella struttura dello spazio-tempo, con occasionali manifestazioni, brevi ma terrificanti, di strane cose indescrivibili.

Se una persona tiene vicino a sé il frammento per più di 15 minuti, deve effettuare con successo un altro **Tiro Sanità**, oppure le immagini si manifesteranno in maniera abbastanza forte da influenzarne la mente. Per ogni ulteriori 15 minuti di vicinanza, il personaggio deve effettuare un **Tiro Sanità** e se fallisce perde un Punto Sanità, mentre se ha successo non accade nulla.

Se un Investigatore è in contatto diretto con il frammento, oltre alle visioni terrificanti ed incomprensibili, riceve di tanto in tanto delle proiezioni del luogo in cui si trova la pietra intera. Per ogni 15 minuti di contatto diretto con il frammento, l'investigatore deve quindi lanciare **Id10** ed annotare il risultato. Questa è la percentuale che ha di ricevere una visione utile ad individuare dove si trova la pietra intera. Questa possibilità è cumulativa e quindi, tanto più a lungo una persona sta a contatto con il frammento, tanto maggiore è la sua possibilità di ricevere indizi riguardo alla posizione della pietra madre. Ciò può ovviamente provocare grandi perdite di Punti Sanità, se il tentativo si protrae troppo a lungo. Gli effetti del frammento sono bloccati dal piombo e questo è il motivo per cui Henesey tiene la pietra al sicuro in una scatola foderata di questo metallo.

Nuovi incantesimi Creare Sangue d'Argento

La conoscenza del rituale necessario per creare il Sangue d'Argento permette al lanciatore di questo incantesimo di trasformare una miscela di mercurio, limatura di ferro ed alcune gocce del suo sangue nel fluido incantato.

Il personaggio deve spendere 6 Punti Magia per creare abbastanza Sangue d'Argento da ricoprire le lame di sei pugnali o una ventina di proiettili per le pistole (o teste di freccia).

Creare il Sangue d'Argento non comporta la perdita di alcun Punto Sanità.



Evoca/Vincola Ombra dei Boschi Inferiore

Questo rituale deve essere lanciato in un bosco buio al cui interno sono stati uccisi degli uomini. Ha l'effetto di far apparire dai recessi più tenebrosi della foresta due Ombre dei Boschi Inferiori.

Il costo in Punti Magia è variabile. Per ogni Punto Magia speso durante il lancio dell'incantesimo, la probabilità di successo è pari al 10%. Un risultato di 96-00 è comunque sempre considerato un fallimento.

Lanciare l'incantesimo, indipendentemente dalla riuscita della magia, causa la perdita di **Id3** Punti Sanità. Una volta vincolati, gli spiriti obbediscono fedelmente ai voleri di chi li ha evocati.

L'Ordine dell'Antica Pietra

Indizi

Indizio ♠

Caro Amico,

Ti ricordi quei giorni prima della guerra, quando eravamo giovani e pieni di ideali? Ripenso a quanto fossero divertenti le esercitazioni con i fucili di legno, perché l'Esercito non aveva abbastanza armi vere per tutti. Ridevamo e scherzavamo su ciò che ci aspettava e su come avremmo rispedito a casa i ragazzi del Kaiser. Ovviamente, presto ci siamo resi conto che le cose non sarebbero state così facili.

Non c'è certo bisogno che ti ricordi il fango, il sangue e la morte. Nemmeno nei miei incubi peggiori avevo mai immaginato che esistessero tali orrori. Come per tanti altri soldati, la follia della guerra ha scavato una tara anche nel profondo del mio cuore. Tra le raffiche di mitragliatrice ho udito il farfugliare dei demoni che promettevano mutilazione e morte. Nelle esplosioni dei proiettili di artiglieria ho sentito una voce rombante che ripeteva incessantemente "Dio è morto!"

La follia ed il terrore hanno scavato nel profondo della mia anima, strappandomi la fede in Dio e nella patria. Tutto ciò che prima aveva significato qualcosa per me, ora è vuoto ed insignificante. Non so come sono riuscito a sopravvivere a quei giorni terribili, ma l'ho fatto. Adesso, penso che sarebbe stato meglio se fossi morto.

Forse, se avessimo avuto la possibilità di tornare a casa insieme, le cose sarebbero potute andare diversamente. Ma durante il viaggio di ritorno ho incontrato un altro soldato, un uomo di nome Lance Blake. Come me, Blake soffriva dei terribili effetti psicologici degli orrori visti in guerra. Anch'egli aveva abbandonato i suoi ideali di gioventù verso Dio e verso la patria, lasciandoli sui campi di battaglia. Ma diversamente da me, Blake aveva trovato qualcos'altro con cui rimpiazzarli.

Posso solo intuire gli oscuri segreti che Blake aveva appreso in alcuni luoghi oscuri e spaventosi della vecchia Europa. Ti basti sapere che egli mi condusse lungo un sentiero di orrori e follie ancora più terribili di quelli che mi avevano sconvolto durante la guerra.

Grazie al suo ascendente quasi diabolico, Blake aveva attirato nel gruppo anche altre persone, fino a fondare quello che lui chiamava l'Ordine dell'Antica Pietra. Molti di coloro che vi aderirono pensavano che si trattasse solamente di un altro gruppo di eccentrici spiritualisti, ma presto appresero a proprie spese quanto si sbagliavano, quando si accorsero con infinito orrore che ben altro era ciò che Blake stava offrendo loro.

Persino ora non posso persuadermi a mettere qui per iscritto tutto ciò che so. Ti basti sapere che ho compiuto azioni terribili ed ho partecipato a cerimonie a cui nessun uomo sano di mente e timorato di Dio oserebbe unirsi.

L'Ordine dell'Antica Pietra

Ironicamente, fu lo stesso Blake a causare la mia rivolta nei confronti del gruppo. Pensava di potersi fidare di me e mi rivelò alcuni dei suoi piani e parte delle sue intenzioni reali. L'orrore delle sue parole superò tutti quelli a cui avevo già assistito e lo shock fu tale che svenni. Fu allora che capii di essere aldilà di ogni possibilità di redenzione, e che Blake doveva essere fermato. Anche se non ci sentiamo da anni, so che sei una persona giusta e coraggiosa. Spero di poter contare sul tuo aiuto per fermare Blake.

Ho rubato un oggetto molto importante per Blake e l'ho consegnato nelle mani sicure di Padre Ronald Hennessey, che ora si trova nella mia tenuta di famiglia nel Maine. Certamente ti ricordi dove si trova. Devi recarti ad incontrare il reverendo il prima possibile, perché deve consegnarti questo oggetto. Egli ti spiegherà anche altre cose riguardo alla questione.

Ora andrò a tentare di ammazzare Blake, ma temo che egli non possa essere ucciso da armi mortali. Ma per il bene della mia anima, devo tentare comunque.

Il tuo vecchio amico,
Tenente Jack Meredith

Indizio ♣

Un ritaglio de L'Occhio, quotidiano indipendente di New York City.

L'Ordine dell'Antica Pietra è, nonostante la qualifica di "Antico" nel suo nome, un gruppo relativamente recente. Fondato nei primi anni '20 da Lance Blake, il gruppo si incontra a New York City. Secondo uno dei membri, che ha scelto di rimanere anonimo, l'Ordine è dedito "agli antichi segreti, a profondi misteri e a delle partite di poker davvero appassionanti."

Indizio ♥

Estratto da Antichi Miti e Leggende del Dr. L. Prescott, Pilgrim Press, 1911.

Nelle opere di Lucetus, uno storico poco conosciuto vissuto ai tempi dell'Impero Romano, c'è una breve menzione di un Culto dell'Antica Pietra. Secondo Lucetus, il culto era dedito alla ricerca di sei pietre "venute dall'alto". Si dice che queste pietre avessero il potere di "aprire una porta sul mondo" che avrebbe permesso "a colui che aspetta dietro al muro" di giungere sulla Terra.

Lucetus riferisce che il culto era inizialmente abbastanza popolare a Roma, ma che si estinse quando molti dei suoi capi carismatici furono trovati "letteralmente ridotti in pezzi sanguinolenti".

L'Ordine dell'Antica Pietra

Parte II: Il viaggio

Note per il Custode

Questa avventura è ambientata nell'Europa degli anni '20 ed in essa gli Investigatori devono indagare sui misteri dell'Ordine dell'Antica Pietra per cercare di scoprire alcuni dei suoi orridi ed oscuri segreti. L'avventura è abbastanza impegnativa ed è adatta per un gruppo di 3-7 Investigatori con una certa esperienza.

Questa avventura è la seconda parte di una campagna, ma può essere giocata come avventura a sé stante con qualche piccola modifica.

Entrano in scena gli Investigatori

Questa avventura presume che gli Investigatori abbiano completato con successo la parte precedente, intitolata "Il Commilitone". I personaggi dovrebbero essersi alleati con Padre Henesey ed avere in loro possesso il frammento della pietra. Nel caso in cui uno o più di questi presupposti non siano veri, il Custode deve fare preparare un'avventura introduttiva per far sì che gli Investigatori si trovino un alleato di potenza e conoscenze simili a quelle del

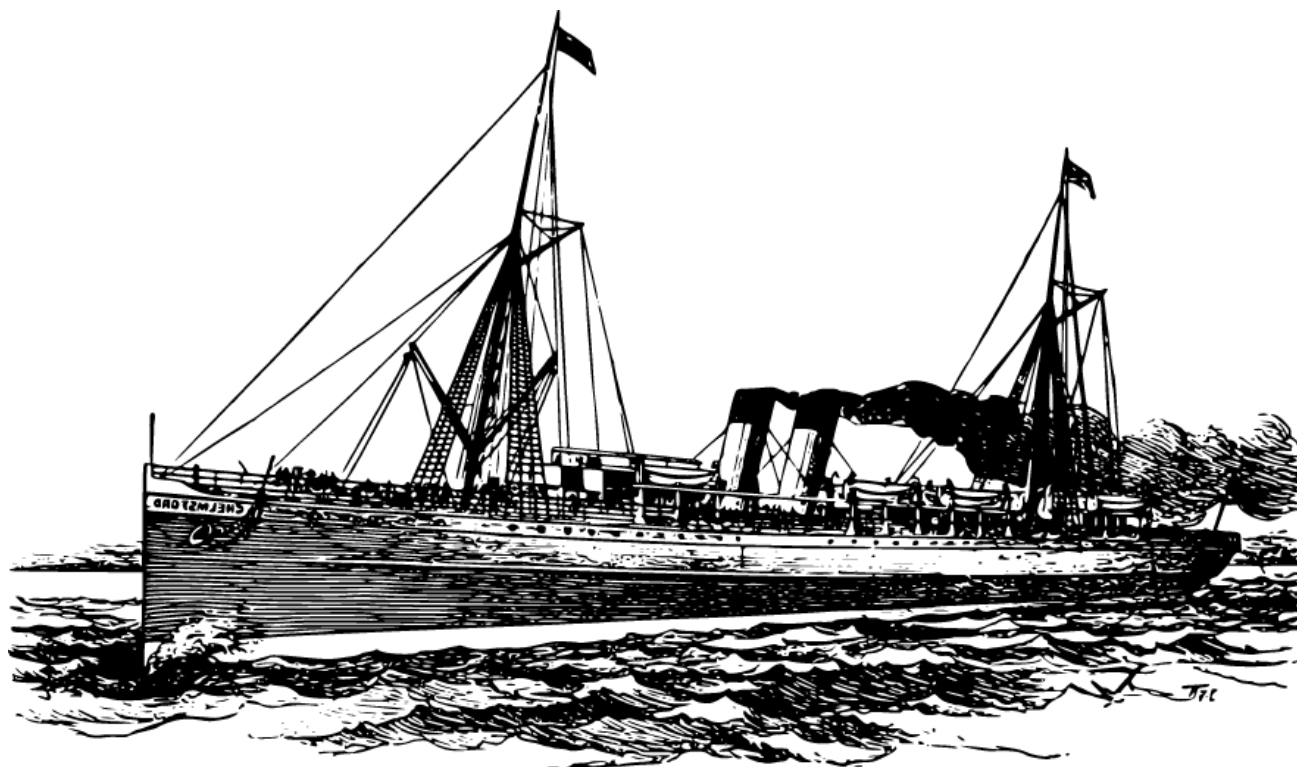
Reverendo, e che possano rientrare in possesso del frammento.

Padre Henesey rivela agli Investigatori che la chiesa è da lungo tempo impegnata in una lotta contro i vari culti e le diverse forze che sono nemiche di tutto ciò che è buono e santo. Egli stesso è da anni coinvolto in prima persona in questa battaglia e proprio per questo motivo, alla luce degli eventi accaduti nell'avventura precedente della campagna, ha deciso di lasciare per qualche tempo il paese. Spiega ai suoi alleati che questo non serve tanto a metterlo al sicuro da eventuali ritorsioni dei cultisti, ma soprattutto gli permette di potersi recare in Scozia, dove – secondo le relazioni di alcune sue fonti – si trovano prove ed informazioni che possono essere utili sia a lui che agli Investigatori stessi.

Padre Henesey menziona un suo vecchio amico, il Dr. Hiram Jones, che da anni è impegnato in attività di ricerca sui culti nell'area scozzese e sembra avere scoperto delle informazioni segrete che potrebbero essere di aiuto nel caso specifico. Il Dr. Jones ha invitato il Reverendo a fargli visita in Scozia ed Henesey sarebbe felice che i personaggi lo accompagnassero.

Il viaggio

Se gli Investigatori accettano di accompagnare



L'Ordine dell'Antica Pietra

Padre Henesey, questi prenota il viaggio via mare sulla prossima nave diretta in Scozia.

Henesey non informa però gli Investigatori del fatto che ha intenzionalmente permesso ai membri dell'Ordine dell'Antica Pietra di scoprire su quale battello si sono imbarcati. Rischiano il tutto per tutto, il Reverendo spera che i cultisti infiltrino alcuni agenti sullo stesso battello dei personaggi, così che gli Investigatori possano intercettare e rendere inoffensivi gli avversari prima ancora di arrivare in Scozia.

In questo modo, Henesey pensa che ai capi del culto occorrerà più tempo per venire a conoscenza delle mosse e delle scoperte degli Investigatori e quindi le insidie da fronteggiare dovrebbero essere minori. Nel tempo in cui l'Ordine sarà costretto all'inattività, Henesey spera di essere a buon punto nelle sue ricerche in terra scozzese.

La nave

La nave su cui si imbarcano i personaggi è un vascello di stazza media che trasporta sia passeggeri che carico merci. Si tratta di un'imbarcazione battente bandiera britannica e battezzata *John Harvey*. È una nave piuttosto vecchiotta, che mantiene una velocità media di 20 nodi.

La *John Harvey* è abbastanza comoda e le cabine sono confortevoli e ben arredate, anche se non di lusso. La nave ha un piacevole ristorante ed i cuochi sono di buon livello. I passeggeri possono divertirsi al bar o giocando a qualcuno dei numerosi passatempi di bordo, oppure partecipando alle numerose attività ricreative che si svolgono a bordo.

L'azione sulla nave

Proprio come Henesey sperava, alcuni cultisti dell'Ordine dell'Antica Pietra si sono imbarcati sulla nave. Il loro capo, un certo Daniel West, impiega buona parte del suo tempo nel tenere d'occhio gli Investigatori.

Una volta che la nave è al largo (e ben distante da qualsiasi aiuto immediato), West ed i suoi sottoposti si preparano per l'attacco.

West inizia il piano attivando il Disco di Shudos, che rende inutilizzabile la bussola e le trasmettenti della nave. Dopodiché, West ed i cultisti, nel massimo silenzio e senza attirare l'attenzione, catturano alcuni passeggeri e ne

utilizzano il sangue per evocare i Vortici di Sangue. Una volta vincolate queste creature, West le scaglia contro gli Investigatori e la ciurma.

In alto mare e senza nessun equipaggiamento di trasmissione funzionante, gli Investigatori non possono aspettarsi alcun aiuto esterno per sopravvivere.

Conclusione

Se gli Investigatori vengono sconfitti, West interroga gli eventuali superstiti prima di eliminarli. Se invece i personaggi hanno la meglio, potrebbero avere a loro volta la possibilità di interrogare West, se questi sopravvive allo scontro.

Ad ogni Investigatore sopravvissuto va la gratitudine dei passeggeri e della ciurma per aver salvato la nave dal pericolo. Ogni personaggio guadagna anche 1d3 Punti Sanità. Se gli Investigatori sfuggono alla minaccia ordita dai cultisti, l'avventura prosegue con la terza ed ultima sezione.

Personaggi Non Giocanti

Daniel West, cultista

Caratteristiche:

FOR: 12	DES: 13	INT: 15
COS: 15	FAS: 14	MAN: 17
TAG: 14	SAN: 00	EDU: 19

Bonus al Danno: +1d4

PF: 15 □□□ □□□ □□□ □□□ □□□

Abilità:

Convincere 55%, Intrufolarsi 42%, Legge 64%, Miti di Cthulhu 20%, Nascondersi 34%, Occulto 55%, Raggiare 56%.

Armi:

Pistola .32 Automatica (52%), Danno 1d8, Gittata 15 m, Attacchi 3, Caricatore 8, PF 8, Malfunzionamento 99.

Incantesimi:

Evoca Vortice di Sangue Inferiore, Vincola Vortice di Sangue Inferiore.

Equipaggiamento:

Anello del Frammento, Disco di Shudos.

Descrizione:

West ha gli occhi marroni, i capelli castani ed una faccia amichevole e onesta. Fa del suo meglio per apparire come un cortese ed affabile avvocato americano. In realtà, egli è davvero un giovane avvocato americano, ma è tutt'altro

L'Ordine dell'Antica Pietra

che amichevole. Fa parte dell'Ordine dell'Antica Pietra ed è stato incaricato di eliminare gli Investigatori e recuperare il frammento rubato da Jack Meredith. West è un membro di basso rango dell'Ordine e perciò conosce molto poco di ciò che sta realmente succedendo. Nutrendo una profonda fiducia e ammirazione per Lance Blake (nei confronti del quale prova anche un grande timore reverenziale), è riluttante a rivelare anche quel poco di cui è a conoscenza, non importa quale metodo di interrogatorio utilizzino i personaggi.

I cultisti, nerboruti e fedeli alla causa

Caratteristiche:	n. 1	n. 2	n. 3	n. 4
FOR:	13	13	16	12
COS:	12	15	13	13
TAG:	12	16	16	14
INT:	10	10	11	13
MAN:	9	9	12	11
DES:	12	11	13	14
BD:	+1d4	+1d4	+1d4	+1d4
PF:	12	16	15	14

Armi:

N. 1: Pugnale (61%), Danno 1d4+BD, Attacchi 1, PF 9.

N. 2: Pugnale (55%), Danno 1d4+BD, Attacchi 1, PF 9

N. 3: Pugnale (58%), Danno 1d4+BD, Attacchi 1, PF 9.

N. 4: Pistola .38 revolver (23%), Danno 1d10, Gittata 15 m, Attacchi 2, Caricatore 6, PF 10, Malfunzionamento 00.

Descrizione:

I cultisti sono semplice carne da cannone, sacrificabile per gli scopi di Daniel West. Tre di loro sono armati con dei coltelli, mentre il quarto ha con sé una pistola ben nascosta, ma sono pronti ad utilizzare qualsiasi arma gli capiti a portata di mano. Tutti sono convinti che il loro culto, la Fratellanza della Pietra, sia destinato ad assurgere a grandi livelli di importanza e potere. Ciò che non sanno è che la Fratellanza è in realtà una facciata, utilizzata dall'Ordine dell'Antica Pietra per reclutare le pedine sacrificabili da impiegare nelle missioni più pericolose. Se i cultisti vengono sconfitti ed interrogati, daranno agli Investigatori delle risposte alquanto peculiari, dato che non sono a conoscenza di nulla. Essi

ad esempio asseriscono di servire il Dio di Pietra dell'Antica Babilonia, che un giorno sorgerà per scacciare il Dio di Mosè e consegnare ai suoi adepti le chiavi del mondo. Come già detto, non sospettano minimamente la verità che si cela dietro alla Fratellanza e tanto meno le reali intenzioni dell'Ordine dell'Antica Pietra, di cui non presumono nemmeno l'esistenza.



Creature dei Miti

Vortice di Sangue Inferiore, Razza Servitrice Minore

Descrizione:

I Vortici di Sangue sono terribili creature che devono essere evocate seguendo uno speciale rituale di sangue, descritto più avanti. Nel loro stato naturale, i Vortici di Sangue sono entità di energia e maligna intelligenza che vivono negli spazi vuoti del cosmo. Quando vengono evocati, prendono forma materiale come vortici pieni del sangue stillato dalle vittime sacrificate nel rituale.

I Vortici di Sangue si muovono volando e sono incredibilmente agili e veloci. In combattimento, colpiscono le vittime con taglienti pseudopodi fatti di sangue, che lacerano le carni delle vittime e ne succhiano il sangue dalle vene. Questi attacchi infliggono 1d6 PF di danno ed il sangue assorbito va a rinforzare il Vortice, che guadagna 1 PF per ogni 2 punti di danno inflitto.

I Vortici di Sangue sono resistenti a molte forme di danno fisico, essendo creature formate da sostanza liquida, tenuta insieme da pura energia. Ciò permette loro di subire solamente il danno minimo dagli attacchi fisici, mentre gli attacchi che causano gravi danni (come le esplosioni) e quelli particolarmente efficaci contro creature liquide (come i getti di un lanciafiamme) infliggono il danno normale. A discrezione del Custode, altre forme particolari

L'Ordine dell'Antica Pietra

di attacchi (come getti d'acqua ad alta pressione) possono infliggere il normale danno.

Caratteristiche:	Tiro	Media	n. 1	n. 2
FOR:	2d6	7	8	9
COS:	3d6	10-11	13	12
TAG:	2d6	7	8	10
INT:	3d6	7	7	6
MAN:	2d6	7	8	5
DES:	5d6	17	21	22
PF:	10-11		14	14
MOV:	10		10	10
BD:	0		0	0

Arma %Att Danno
Lacerare 60% 1d6

Armatura: nessuna, ma le armi normali infliggono sempre il minimo danno. Subiscono il normale danno dalle armi incantate e dagli incantesimi. Hanno anche l'abilità di rigenerare (1 PF per ogni 2 punti di danno inflitti alla vittima).

Incantesimi: nessuno.

SAN: vedere un Vortice di Sangue Inferiore causa la perdita di 0/1d6 Punti Sanità.

Oggetti speciali

Disco di Shudos

Il Disco di Shudos è un raro oggetto, incantato in modo tale da interferire con il funzionamento di bussole, mezzi di comunicazione e strumenti di navigazione ed individuazione, sia magnetici che elettronici.

Molto probabilmente, questi Dischi sono un prodotto della tecnologia dei Mi-Go. L'oggetto ha l'aspetto di un disco metallico con la superficie stranamente viscosa ed oleosa incisa con simboli bizzarri, e con una pietra traslucida incastonata nel centro. Quando viene attivato, il Disco comincia a consumarsi e, durante questo processo, annulla il funzionamento di bussole, radio ed apparecchi simili nel raggio di 100 km.

Coloro che si trovano nell'area di efficacia del Disco sentono un vago e lontano rumore cupo e rimbombante, che nella maggior parte dei casi non viene nemmeno percepito se non si presta molta attenzione. Il suono percepito è in pratica la manifestazione dell'effetto del Disco sul sistema nervoso degli uomini.

Per attivare un Disco di Shudos, occorre toccare la pietra centrale ed impartire un comando mentale. La durata degli effetti del

Disco si protrae per 12 ore, al termine delle quali l'oggetto è completamente consumato ed al suo posto rimane solamente un mucchietto di strana polvere metallica ed oleosa.

Anello del Frammento

Questo Anello è costituito da una banda di piombo (che evita il contatto diretto tra la pelle di chi lo indossa ed il frammento di pietra) ed una scheggia proveniente da una delle sei pietre. Oltre ad avere gli stessi effetti di un frammento della pietra, l'Anello è incantato in modo tale da individuare le pietre e gli altri frammenti che si trovano entro un chilometro, trasmettendo a chi lo indossa una leggera sensazione di spinta nella direzione in cui si trovano gli altri frammenti. Una pietra intera può venire percepita se ci trova entro 10 km da essa. Le indicazioni fornite all'indossatore non sono molto specifiche. Così, ad esempio, l'Anello non indica esattamente il luogo o la persona dove si trova il frammento percepito.

Un Anello del Frammento può venire indossato da chiunque, ma è utilizzabile al pieno dei suoi poteri solamente da chi ne conosce lo scopo e sa come sfruttarne le capacità (cioè sgombrando la mente da qualsiasi pensiero e stendendo in avanti il braccio, con la mano rilassata). Coloro che non sono al corrente dei poteri dell'Anello non possono utilizzarlo né individuarlo come oggetto incantato, lo ritengono soltanto un oggetto bizzarro ma nulla di più.

Ad ogni membro effettivo dell'Ordine dell'Antica Pietra viene consegnato uno di questi Anelli, che ha la duplice funzione di sia di permettere di sapere la posizione approssimativa di ogni singolo cultista, che di permettere ai membri di individuare altri frammenti delle pietre (o le pietre stesse).

Nuovi incantesimi

Evoca/Vincola Vortice di Sangue Inferiore

Questo rituale richiede il sacrificio una creatura intelligente con del sangue che le scorre nelle vene. Non appena viene pronunciata la formula magica, l'officiante deve tagliare la gola della vittima con un coltello. Mentre il sangue sgorga dalla ferita aperta, il celebrante compie un rapido gesto circolare con la mano ed il sangue inizia a

L'Ordine dell'Antica Pietra

fluire in maniera alquanto bizzarra. Invece di scorrere sul petto della vittima, il liquido viene risucchiato verso l'alto, fluttua rapidamente nell'aria e quindi inizia a vorticare furiosamente. Per tutto questo periodo, se la vittima è ancora viva, perde 1 PF ogni cinque secondi.

Se il rituale ha successo, nel giro di pochi minuti si forma un piccolo strappo nel tessuto spazio-temporale ed un'orribile entità lo attraversa per mescolarsi con il sangue, formando un Vortice di Sangue Inferiore.

Il costo della magia è variabile. Per ogni Punto Magia speso durante l'esecuzione del rituale, c'è una percentuale cumulativa del 10% che l'incantesimo abbia successo. Un risultato di 96-00 è sempre considerato un fallimento.

Lanciare l'incantesimo comporta inoltre la perdita di 1d3 Punti Sanità, indipendentemente dall'esito finale del rituale.

Una volta vincolato, il Vortice di Sangue Inferiore obbedisce ai comandi dell'evocatore ma, se il vincolo non riesce, l'entità attacca l'essere vivente più vicino per placare la sua sete di sangue.

Parte III: La palude

Note per il Custode

Questa avventura è ambientata nell'Europa degli anni '20 ed in essa gli Investigatori devono indagare sui misteri dell'Ordine dell'Antica Pietra per cercare di scoprire alcuni dei suoi orridi ed oscuri segreti. L'avventura è abbastanza impegnativa ed è adatta per un gruppo di 3-7 Investigatori con una certa esperienza.

Questa avventura è la terza parte di una campagna, ma può essere giocata come avventura a sé stante con qualche piccola modifica.

Entrano in scena gli Investigatori

Questa avventura presume che gli Investigatori abbiano completato con successo la prima parte e siano giunti sani e salvi in Scozia. I personaggi dovrebbero essersi alleati con Padre Henesey ed avere in loro possesso il frammento della pietra. Nel caso in cui uno o più di questi presupposti non siano veri, il Custode deve

preparare un'avventura introduttiva per far sì che gli Investigatori si trovino un alleato di potenza e conoscenze simili a quelle del Reverendo, e che possano rientrare in possesso del frammento.

Una volta che gli Investigatori avranno raggiunto il porto di destinazione e chiarito con le autorità che cosa è accaduto durante il viaggio, Padre Henesey informa i personaggi che il suo amico, il Dr. Jones, ha lasciato una lettera che gli è stata consegnata dagli ufficiali del porto.

Nella missiva, il Professore spiega di aver trovato due siti di grande interesse per le ricerche del gruppo ed invita sia il Reverendo che gli Investigatori ad unirsi a lui nell'esplorazione di quei luoghi.

La storia per il Custode

Il Dr. Jones è un noto archeologo ed antropologo ed ha trovato un sito associato ad un antico culto scozzese.

Il culto, che venera un'entità nota come "Colui che Esige Sacrifici", era un tempo abbastanza diffuso ed è particolarmente malvagio e crudele. I membri del culto consegnano le vittime a Colui che Esige Sacrifici, che priva gli sfortunati del sangue e dell'essenza della vita, prima di rianimarli come orrendi servitori morti viventi.

Fortunatamente il culto, che viene descritto più avanti nel dettaglio, è in cattive acque ed il numero dei suoi seguaci è drasticamente diminuito.

Sfortunatamente per il Dr. Jones ed i suoi aiutanti, una piccola setta del culto è però ancora attiva al giorno d'oggi.

Investigazione

Nel seguito vengono fornite le informazioni che gli Investigatori possono trovare nel corso delle loro ricerche.

Il Professor Jones

Se gli vengono fatte domande a proposito della zona, il Professor Jones fornisce le seguenti informazioni (indizio ♦): *"Questa zona ha una storia alquanto interessante. Secondo alcune fonti, un culto maligno era attivo in quest'area. Stando a quanto riportato da altre storie, i membri della setta erano soliti catturare gli*

L'Ordine dell'Antica Pietra

abitanti dei villaggi e delle cittadine vicine. Questi sfortunati erano poi condotti o ad un circolo di pietre o in una particolare zona, segnata da pietre, di una malsana palude. Secondo le storie dell'epoca, le vittime venivano legate mani e piedi e poi gettate nelle acque fangose. Se le invocazioni dei cultisti avevano successo, la loro divinità si manifestava ed accettava in sacrificio la vittima impotente.

Ho avuto la fortuna di riuscire a localizzare quelle che penso siano le pietre che segnavano il luogo della palude in cui si svolgevano i sacrifici. Credo che riusciremo a trovare i resti di alcune delle sfortunate vittime, conservati all'interno del fango della palude, o almeno alcuni manufatti interessanti."

Dato che il Prof. Jones è un esperto antropologo ed archeologo, le sue capacità dovrebbero rivelarsi molto utili agli Investigatori.

Libri/Articoli

Se gli Investigatori hanno accesso ad una biblioteca, come quella ben fornita dell'Università di Edinburgo, riescono a trovare alcuni testi interessanti per le indagini.

Culti della Scozia (indizio ●)

Da "Culti della Scozia", numero di Autunno del 1921 di Antropologia Moderna, a firma del Dr. William Pleasant.

È palese che i Romani disprezzassero e considerassero inferiori gli abitanti delle Isole Britanniche, ma gli scritti lasciati a proposito di un particolare culto sviluppato nella zona dell'odierna Scozia contengono addirittura note di aperta ripugnanza. Uno storico Romano di minore importanza, Tacitus, scrive di un culto che praticava una forma di sacrificio particolarmente brutale. Secondo le testimonianze di un «fidato viaggiatore», questo culto catturava le vittime e le conduceva poi ad un altare tra sei pietre o in una palude. Tacitus scrive che le vittime condotte alle sei pietre venivano «allontanate dal mondo, dove però continuano a camminare». Quelli che venivano portati alla palude incontravano un fato alquanto raccapricciante e crudele. Tacitus dice che i cultisti praticavano diverse incisioni rituali nelle carni della vittima e quindi le strappavano la lingua, prima di legarla e gettarla nella palude. Secondo il «viaggiatore», che dice di aver testimoniato in prima persona

ad uno dei sacrifici restando ben nascosto agli occhi dei cultisti, la vittima si contorceva per un po' prima di sparire sotto la superficie scura dell'acqua. Il «viaggiatore» racconta anche che, in alcune occasioni, qualcosa si manifestava per ghermire la vittima sacrificale...

Informazioni per il Custode

Queste notizie sono abbastanza precise e veritiere, e descrivono ciò che avviene nella zona della palude dove si officiano i sacrifici.

Storie Reali di Orrore (indizio ★)

Da Storie Reali di Orrore, 1922, di Holland Brike.

Una storia che mi è stata raccontata da un vecchio scozzese parla di un gruppo di pagani che offrono alle loro vittime la scelta «tra le pietre e la palude». Se opta per la prima, la vittima viene inviata in un luogo oltre il nostro mondo, forse in una regione oscura del Regno delle Fiabe menzionato in altre leggende. Se la vittima sceglie la palude, viene condotta in un tetro e terribile acquitrino. Lo scozzese riferisce che la carne della vittima viene incisa con antichi simboli di potere. Come ultimo atto del sacrificio, i pagani tagliano la lingua del malcapitato così «che le sue grida ed i suoi lamenti non possano offendere Colui che Esige Sacrifici». Una volta completato il macabro rituale, la vittima viene gettata nella palude, mentre i cultisti «compiono gesti cerimoniali nel più assoluto silenzio».

Se il rituale viene eseguito correttamente, Colui che Esige Sacrifici sorge dalle acque putride e fangose per prendere la vittima. La creatura è orribile a vedersi ed emana un tremendo fetore di morte e decomposizione.

Forse la parte più terribile della storia è che le vittime vengono talvolta viste nuovamente mentre camminano nella notte. Tutte vengono descritte con la pelle di uno spettrale bianco pallido e con numerosi segni sul corpo. Alcune volte cercano di parlare, ma emettono soltanto orribili singulti dato che non hanno più la lingua.

Gli abitanti del luogo evitano ancora la palude e, oltre alla sua reputazione maligna, esplorare la zona è pericoloso dato che non ci sono sentieri sicuri e segnati, e nel corso degli anni molte persone sono affogate nelle sue acque oscure e limacciose.

L'Ordine dell'Antica Pietra

Informazioni per il Custode

Queste notizie sono vere e molto importanti per gli Investigatori, dato che forniscono un indizio sulla vulnerabilità maggiore di Colui che Esige Sacrifici. La creatura è infatti estremamente sensibile ai rumori.

Persone scomparse

Se gli Investigatori sono educati e disposti ad elargire qualche mancia, riescono a convincere le autorità locali a permettergli di dare un'occhiata ai registri delle persone scomparse. Secondo quanto riportato nei registri, le persone sono scomparse nella zona della palude fin da quando è stato istituito l'archivio.

La maggior parte delle persone scomparse sono turisti, escursionisti e bambini. In alcuni casi i corpi sono stati ritrovati e per lo più si tratta di persone affogate negli acquitrini. In un paio di occasioni sono stati scoperti dei delitti veri e propri (un tentativo di rapina finito in tragedia ed una lite familiare conclusasi luttuosamente).

Se gli Investigatori controllano il numero di persone scomparse e decedute nelle varie zone della palude, trovano una piccola ma significativa incongruenza. Un abile pensatore può scoprire che, in termini statistici, nella zona dove si svolgevano anticamente i sacrifici c'è un'altissima incidenza di persone scomparse i cui corpi non sono mai stati trovati. Ciò può indicare che ci siano altri fattori al lavoro, oltre a quello imponderabile degli incidenti.

Se gli Investigatori riscontrano i casi più recenti, scoprono che negli ultimi anni si sono verificate due scomparse di turisti. L'ultimo caso è accaduto un paio di anni fa e riguarda Henri Devoux, un artista francese che dipingeva scene di paesaggi desolati. Nel caso precedente, risalente a sei anni addietro, lo scomparso è Karl Kalus, un eccentrico turista tedesco. I rapporti indicano che i corpi sono stati trovati segnati da innumerevoli taglietti poco profondi e quasi del tutto privi di sangue. La polizia non sembra però aver dato grande importanza a questi dettagli ed indica chiaramente che si tratta di "ferite da panico", che le vittime si sono causate in preda ad un attacco di paura quando hanno capito di essersi perdute ed hanno cominciato a correre alla cieca tra la vegetazione, procurandosi così le lesioni.

Altre ferite sono invece attribuite dai rapporti ai morsi inflitti sui cadaveri dai piccoli animali ed agli effetti della decomposizione. Anche la perdita di sangue è ascritta a cause naturali, visto il gran numero di tagli sul corpo che ha fatto perdere molto sangue alle vittime nel corso dei diversi giorni in cui i cadaveri sono rimasti all'aperto.

Se gli Investigatori chiedono alle autorità che cosa pensano di tutta questa faccenda, si sentiranno rispondere semplicemente la tesi ufficiale, e cioè che le paludi sono un luogo pericoloso e le persone dovrebbero evitare di andarci.

Gli abitanti del luogo

Gli abitanti del luogo sono al corrente della fama sinistra delle paludi e le evitano per quanto possibile. Alcuni hanno semplicemente paura della reputazione degli acquitrini, luoghi oscuri e pericolosi. Altri temono invece di perdersi ed affogare nei meandri di quei labirinti d'acqua stagnante. Ma le persone più anziane e gli studiosi di storia locale hanno anche un altro motivo per aver paura delle paludi, dato che conoscono alcune delle leggende più tetre legate a quei luoghi orribili.

A discrezione del Custode, queste persone possono fornire ai personaggi alcune delle informazioni descritte più sopra nella sezione relativa a "Libri/Articoli". Ovviamente il Custode è libero di aggiungere delle voci prive di fondamento e delle false piste da far seguire agli Investigatori per confondere loro le idee, visto che esistono innumerevoli leggende riguardo alle paludi e non tutte sono vere.



L'Ordine dell'Antica Pietra

La zona della palude

La palude si estende per circa un miglio e si trova circa 3 miglia a nord della cittadina, da dove può essere raggiunta tramite una strada sterrata in pessime condizioni. Al limitare della palude c'è uno spiazzo di terra invaso dalle erbacce che viene utilizzato come parcheggio. Ancorate qui ci sono anche due piccole barche, utilizzate dagli abitanti del villaggio che si recano ogni tanto a pesca nelle zone meno acquitrinose della palude.

Ad ovest della palude si trovano i resti di un'antica fattoria di pietra, disabitata da molti anni e lasciata completamente all'abbandono. La cantina della casa è stata recentemente restaurata con del solido cemento e la botola che conduce al seminterrato è chiusa da un robusto lucchetto in buone condizioni. Questo è il luogo in cui i cultisti tengono i prigionieri.

Palude profonda: questa parte della palude è più profonda della precedente e le acque arrivano fino a 2,5 m di profondità. Il terreno è costituito per lo più da fango e pantani, anche se ci sono dei sentieri abbastanza solidi da poter essere percorsi.

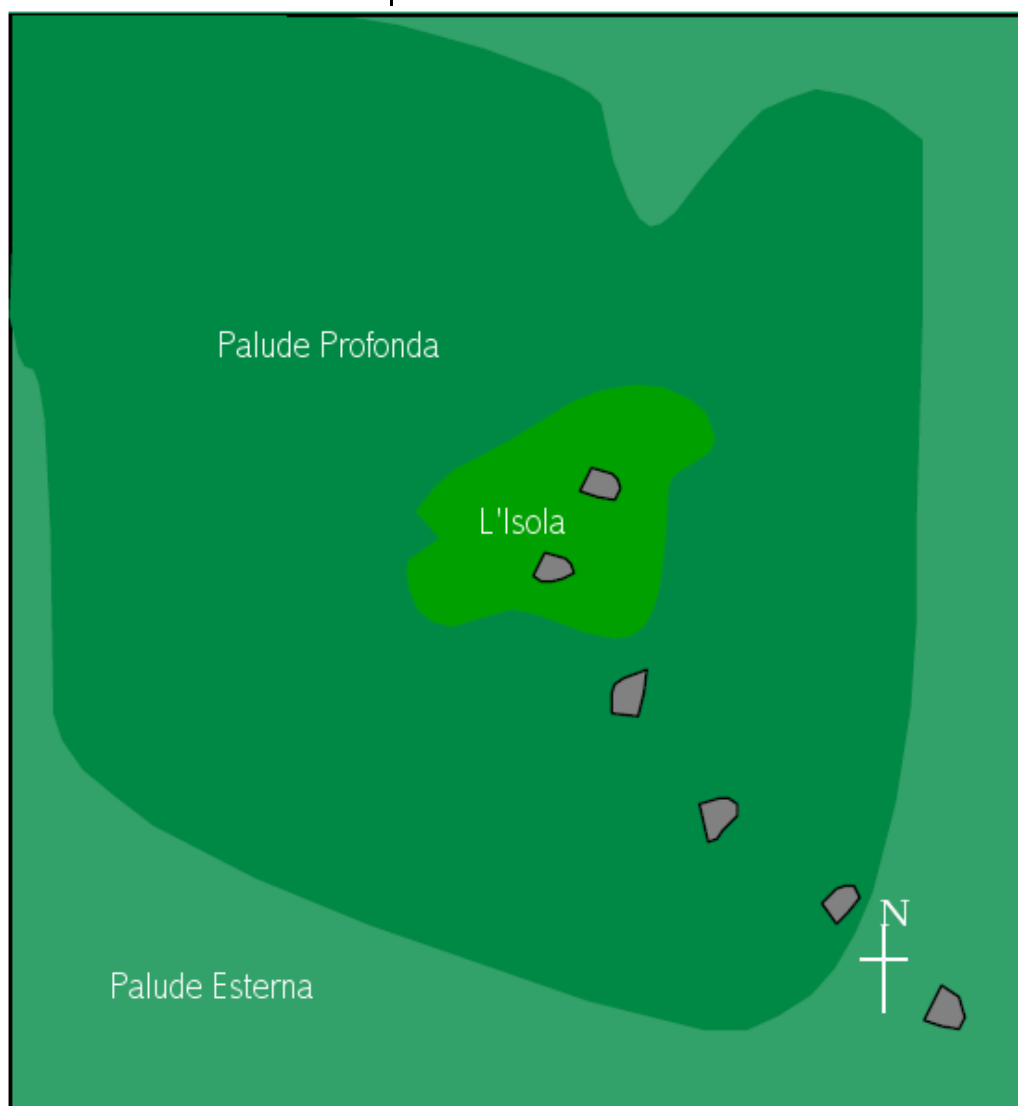
L'isola: una piccola isola di terra solida che è stata ammuccchiata dai cultisti nel corso dei secoli. In questo luogo i membri della setta hanno catturato la squadra di assistenti del Dr. Jones.

Dopo la scomparsa, gli Investigatori possono esplorare la zona in cerca di prove. In questo caso, è sufficiente un **Tiro Individuare** per ritrovare parte dell'equipaggiamento della squadra seppellito sull'isola (Ann Westland ha deciso di far sparire questo materiale per poterlo recuperare e venderlo in seguito).

Mappa della palude

Questa mappa rappresenta la zona della palude, un misto di zone paludose, stagni acquitrinosi e piccole pozze d'acqua stagnante.

Palude esterna: questa zona è relativamente bassa, con una profondità media delle acque di circa 120 cm. Alcune parti del terreno sono abbastanza solide e calpestabili, ma la maggior parte della terraferma è composta da uno spesso strato di fango.



L'Ordine dell'Antica Pietra

Le pietre: Queste pietre (segnate in grigio sulla mappa) sono chiaramente state portate nella palude e posizionate con un intento preciso. Sulla superficie di ognuna sono incise bizzarre immagini e strani simboli.

Un **Tiro Miti di Cthulhu** permette agli Investigatori di associare i bassorilievi ai Miti. Le immagini sono infatti rappresentazioni stilizzate di Colui che Esige Sacrifici e dei vari rituali officiati dai cultisti.

Se gli Investigatori esaminano i graffiti con attenzione ed effettuano con successo un **Tiro Idea** o un **Tiro Occulto**, riconoscono tra i vari simboli anche un calendario lunare che indica le date in cui vanno tenuti i sacrifici. Secondo questo calendario, la prossima data è molto vicina e ciò dovrebbe spingere il gruppo all'azione senza perdere ulteriore tempo.

L'Azione

In questa sezione viene fornita una breve sinossi dello sviluppo della sequenza di eventi dell'avventura.

Scomparsa dei membri della squadra del Dr. Jones

Quando gli Investigatori si incontrano col Dr. Jones, questi li informa che tre membri della sua squadra (il Dr. Karl Gustav, William Peters e Daniel Westland) stanno attualmente ispezionando la palude e ne aspetta il ritorno prima di sera. Con l'avvicinarsi del tramonto, il Dottore comincia a preoccuparsi e proprio mentre sta per chiedere al gruppo di unirsi a lui per organizzare una squadra di ricerca, uno dei membri di un'altra squadra arriva di corsa al campo, gridando che Gustav è ferito. Altri due componenti del gruppetto arrivano poco dopo, portando con loro l'infermo.

Gustav è pallidissimo ed ha degli strani simboli incisi nelle carni. Quando tenta di parlare, tutti possono notare che gli è stata tagliata la lingua. Ben presto, ad ognuno dei presenti appare chiaro che Gustav è in realtà morto, o almeno dovrebbe esserlo... Constatata la mancanza di segni vitali nell'uomo causa un **Tiro Sanità** (1/1d3 Punti Sanità).

Gustav ha ancora una limitata intelligenza e scrive un messaggio disperato (vedi indizio ■) che dice:

*popolo della palude
culto
cosa orribile
Pet e West vivi
uccidetemi
uccidetemi*

Gustav fa tutto il possibile perché gli Investigatori lo "uccidano". Se nessuno si decide a prendere l'iniziativa, provvede da solo a porre fine alla sua agonia.

Ecco in realtà che cosa è accaduto. Ann Westland ha deciso di agire ed assieme ad altri cultisti ha teso un'imboscata al gruppo di archeologi, catturandone i membri. Bramosa di ottenere i favori di Colui che Esige Sacrifici, ha deciso di sacrificare subito Gustav. Il sacrificio ha trasformato il Dr. Gustav in uno Zombi Sacrificato ma, sfortunatamente per la Westland, Gustav era un uomo dotato di grande forza di volontà e persino nella sua condizione di morto vivente, è riuscito a fuggire dalla presa della creatura della palude per tornare al villaggio.

Nel frattempo la Westland, ignara della fuga della vittima, ha condotto gli altri due prigionieri nei sotterranei della fattoria abbandonata.

All'interno della palude

Visto il destino toccato al povero Gustav e la scomparsa degli altri due membri del suo gruppo di esplorazione, è probabile che gli Investigatori decidano di recarsi nella palude per vederci chiaro. Se i personaggi decidono di avvertire i cittadini della scomparsa dei due ricercatori, alcuni degli abitanti più coraggiosi formeranno delle squadre di ricerca per aiutarli.

Quando Andrew McGowan, il capo della setta, apprende della scomparsa dei ricercatori, egli inizia a sospettare un tradimento da parte di Ann Westland. Se viene a conoscenza della sorte toccata a Gustav, allora sarà assolutamente sicuro che la Westland sta tentando di scavalcarlo e prendere il suo posto. McGowan è ovviamente infuriato per le azioni della Westland, dato che sa perfettamente che il culto ha bisogno di rimanere nella massima segretezza per poter sopravvivere. I membri della spedizione di ricerca che sono stati rapiti rappresentano un bersaglio troppo in vista per poter essere scelti come vittime sacrificali.

L'Ordine dell'Antica Pietra

Nonostante la rabbia, l'uomo intende però proteggere la Westland, perché questo è l'unico modo per proteggere il culto stesso.

A tal fine, McGowan si impegna in prima persona nelle ricerche dei due archeologi scomparsi, ovviamente cercando di sviare la pista delle indagini. Dato che McGowan è uno dei leader della comunità, nessuno vede nulla di strano nel fatto che decida di partecipare alle ricerche e che si metta alla guida dei propri compaesani.

McGowan è subdolo ed intelligente, ed agisce in maniera appropriata secondo un piano ben preciso. Se viene informato del macabro destino toccato a Gustav, finge di essere atterrito e scioccato dalla cosa. Egli farà del suo meglio per condurre fuori strada gli Investigatori e sviare le ricerche, pur senza mai scoprirsi troppo, e se gli si presenta l'occasione non esita a tentare di eliminare i personaggi. Se le ricerche si dirigono comunque verso la fattoria abbandonata, McGowan dà ordine ai cultisti di trasferire i prigionieri nei magazzini del suo negozio, dove ha sempre pronta una stanza segreta per i casi del genere.

Per evitare che l'avventura si concluda troppo in fretta, il Custode deve far sì che le prime ricerche diano esito infruttuoso. Gli Investigatori dovrebbero trovare le pietre e l'isola all'interno della palude, ma nessuno dei due archeologi scomparsi.

Conflitti nel culto

Mentre gli Investigatori stanno tentando di ritrovare i due archeologi scomparsi e capire che cosa sta succedendo nella zona, i cultisti agiscono per impedire ai personaggi di raggiungere il loro scopo.

McGowan, come detto in precedenza, è subdolo ed intelligente. Egli tenterà di mettere fuori pista gli Investigatori, agendo in maniera infida e traditrice. La sua strategia principale consiste nel portare i personaggi fuori strada finché non sarà giunta l'ora del sacrificio, ma se si presenta l'opportunità sarà lui stesso a guidare il gruppo in una qualche trappola mortale.

Come già detto sopra, è probabile che i due rapiti vengano portati nei sotterranei del negozio di McGowan, dato che egli ha una reputazione impeccabile in città, che rinforza partecipando attivamente in prima persona alle ricerche degli scomparsi. McGowan non ha

scrupoli nell'accusare la Westland di ogni crimine per usarla come capro espiatorio ed è pronto a spingersi persino ad ucciderla per "recuperare" i due scomparsi e salvare la faccia. Mentre McGowan tesse la sua trama di attenta strategia, la Westland agisce per proprio conto ed in modo assai più diretto. Focalizza infatti tutti i suoi sforzi per attirare gli Investigatori in una trappola nei meandri della palude, dove conta di sbarazzarsi una volta per tutte ed in segreto dell'intero gruppo. Inoltre la donna sta tentando di sfruttare la situazione a proprio vantaggio, officiando il sacrificio e tentando di farne ricadere la colpa su McGowan, conscia del fatto che questi preferirebbe addossarsi ogni responsabilità piuttosto che far smascherare l'esistenza della setta. Una volta tolto di mezzo McGowan, la Westland conta di assumere un basso profilo per qualche tempo, prima di iniziare a ricostruire le fondamenta del culto e prenderne il comando.

Il Custode potrebbe trovare decisamente impegnativo gestire in maniera efficace questo contrasto che si sviluppa all'interno della setta. Non si deve comunque dimenticare che la lotta intestina può essere utilizzata per generare confusione nella mente dei personaggi, disorientandoli mentre proseguono nelle ricerche. Lo scoppio di questo conflitto per il potere può infatti essere un'ulteriore matassa da sbrogliare per gli Investigatori, nel panorama già alquanto ingarbugliato che gli si presenta intorno.

Salvataggio o sacrificio

Gli Investigatori hanno soltanto un periodo di tempo limitato per trovare le persone scomparse. Se hanno visitato le Pietre e decifrato i simboli incisi su di esse, possono determinare con una certa precisione il tempo che li separa dal prossimo sacrificio.

Se i personaggi non riescono a trovare i due archeologi rapiti prima di questo termine, i cultisti si riuniscono di notte per officiare il sacrificio, ben armati e pronti a tutto, dato che sono in allerta a causa della presenza del gruppo. A tale scopo, per proteggersi i cultisti hanno con loro anche un piccolo contingente di guardie formato da Zombi Sacrificati.

Se il sacrificio non viene fermato, i due uomini vanno incontro ad una morte orribile o addirittura si trasformano in Zombi Sacrificati. Una volta terminato il rito, i

L'Ordine dell'Antica Pietra

membri della setta tornano a nascondersi e non è più possibile trovare delle prove per accusarli o smascherarli.



Affrontare Colui che Esige Sacrifici

Non è improbabile che gli Investigatori si trovino a dover fronteggiare la creatura chiamata "Colui che Esige Sacrifici". Se i personaggi sospettano che stia per compiersi il rito sacrificale, possono nascondersi nella giusta zona della palude per tendere un agguato ai cultisti, impedendo così l'immolazione.

In questo caso il gruppo si trova immancabilmente ad affrontare Colui che Esegue Sacrifici. La creatura riconosce immediatamente gli Investigatori come degli estranei e tenta di ucciderli, naturalmente subito aiutata dai cultisti e dagli Zombi Sacrificati.

Conclusione

L'avventura termina quando gli Investigatori sconfiggono la setta o vengono a loro volta battuti.

Se i personaggi hanno la meglio sul culto, ma non riescono ad eliminare Colui che Esige Sacrifici, la creatura morirà comunque di fame nel corso di qualche tempo, dato che non può più nutrirsi delle vittime sacrificali (a meno che il Custode non decida di far sorgere una nuova setta dalle ceneri di quella sconfitta dagli Investigatori). Il premio spettante ad ogni personaggio per avere sconfitto i cultisti è di 1d3 Punti Sanità. Se il gruppo riesce a salvare Peters o Daniel Westland, guadagna 1 Punto Sanità per ogni ostaggio liberato. Se gli Investigatori sono così abili da sconfiggere persino Colui che Esige Sacrifici, ottengono un ulteriore 1d8 Punti Sanità.

A meno che gli Investigatori non si siano comportati in maniera arrogante ed indisponente nei confronti dei cittadini, il fatto che siano riusciti a sconfiggere i cultisti e/o l'orrida creatura da loro venerata li fa apparire come eroi agli occhi degli abitanti della zona.

Se invece i personaggi falliscono nell'impresa di eliminare la minaccia, Ann Westland riuscirà in qualche modo ad ottenere il potere all'interno della setta, che aumenterà le sue malvagie attività. Anche se alla fine le autorità scozzesi riusciranno a porre fine alla minaccia, la setta avrà causato la morte di molte persone innocenti. Gli Investigatori sopravvissuti al fallimento della missione perdono quindi 1d3 Punti Sanità quando vengono a sapere del rinnovato impeto delle attività della setta.

Personaggi Non Giocanti

Prof. Hiram Jones, antropologo

Caratteristiche:

FOR: 10	DES: 11	INT: 16
COS: 11	FAS: 13	MAN: 14
TAG: 14	SAN: 70	EDU: 20

Bonus al Danno: Nessuno

PF: 13 □□□ □□□ □□□ □□□ □

Abilità:

Antropologia 80%, Arabo 6%, Archeologia 65%, Francese 23%, Geologia 11 %, Latino 45%, Occulto 24%, Raggirare 21%, Reputazione 55%, Storia 25%.

L'Ordine dell'Antica Pietra

Descrizione:

Il Professor Jones è un illustre studioso ormai avanti con gli anni, che incarna alla perfezione lo stereotipo del professore inglese. È laureato ad Oxford, dove ha una cattedra in Antropologia. È un esperto di fama internazionale, riconosciuto tra i massimi antropologi ed archeologi del continente. In passato ha trascorso diversi anni impegnato in campagne di scavo in Egitto, ma ha sempre pensato che la storia della Gran Bretagna sia altrettanto importante e troppo a lungo gli studiosi l'abbiano relegata in secondo piano. Per questo motivo ha focalizzato la propria attenzione nella ricerca e negli scavi di luoghi archeologici britannici.

Jones fa parte dello stesso gruppo segreto a cui appartiene Padre Henesey, anche se non ha le conoscenze del Reverendo nel campo dell'occulto. Pensa infatti che la società segreta esista principalmente allo scopo di proteggere e preservare la democrazia e la cristianità dalle insidie fasciste, ateiste e pagane.

Andrew McGowan, capo della setta

Caratteristiche:

FOR: 13 DES: 12 INT: 14
COS: 14 FAS: 13 MAN: 16
TAG: 15 SAN: 00 EDU: 17

Bonus al Danno: +1d4

PF: 15 □□□ □□□ □□□ □□□ □□□

Abilità:

Ascoltare 60%, Astronomia 34%, Camuffarsi 50%, Contabilità 65%, Convincere 54%, Individuare 41%, Intrufolarsi 55%, Miti di Cthulhu 24%, Nascondersi 55%, Nuotare 44%, Occulto 25%, Orientamento 34%, Raggiare 60%, Psicologia 21%, Reputazione 40%, Seguire Tracce 41%.

Armi:

Fucile a pompa cal. 12 a due canne (45%), Danno 4d6/2d6/1d6, Gittata 10/20/50 m, Attacchi 2, Caricatore 5, PF 10, Malfunzionamento 00.

Randello (44%), Danno 1d6+BD, Attacchi 1, PF 15.

Incantesimi:

Evoca Colui che Esige Sacrifici.

Descrizione:

Andrew McGowan è un uomo di mezza età, robusto e di bell'aspetto, che dimostra meno dei

suoi anni e si comporta in maniera proba e gentile. È il proprietario di una azienda di successo che opera nella cittadina, un membro attivo della chiesa locale ed il fondatore dell'associazione astronomi dilettanti del posto. Tutto ciò è solamente una facciata, che nasconde il vero McGowan.

Andrew è l'attuale capo di una piccola setta che serve Colui che Esige Sacrifici da tempo immemorabile. Si tratta di un individuo scaltro, senza scrupoli e meticoloso nel pianificare le sue mosse, tutte qualità gli hanno permesso di non attirare il benché minimo sospetto. Si preoccupa di offrire a Colui che Esige Sacrifici soltanto delle vittime che siano turisti, stranieri o persone che viaggiano spesso attraverso la palude ed hanno quindi maggiori possibilità di incappare in degli "incidenti". Il suo interesse nell'astronomia gli permette anche di girare spesso di notte senza destare sospetti, con la scusa di osservare i fenomeni celesti.

Andrew sa che la chiave per mantenere attiva la setta e far prosperare Colui che Esige Sacrifici risiede nella prudenza e nella segretezza. A tale proposito, ha avuto numerose dispute con sua sorella Ann, che a differenza sua vuole espandere ulteriormente il potere del culto, agendo apertamente e prendendo grandi rischi per riuscirci.

Dato che Andrew è un cittadino importante e stimato, usa in maniera discreta ma efficace la sua influenza sulla comunità per mantenere segrete le attività della setta e sviare eventuali indagini. È sempre molto cauto ed agisce in maniera subdola e ben pianificata.

Ann Westland, cultista

Caratteristiche:

FOR: 13 DES: 12 INT: 14
COS: 14 FAS: 13 MAN: 16
TAG: 15 SAN: 00 EDU: 17

Bonus al Danno: +1d4

PF: 15 □□□ □□□ □□□ □□□ □□□

Descrizione:

Ann Westland è l'attraente moglie di David. È il terzo membro della setta per importanza, e conosce la formula per evocare Colui che Esige Sacrifici. Pur essendo abbastanza giovane, è una ragazza molto ambiziosa e si considera (con un pizzico di presunzione) come colei che farà assurgere nuovamente la setta all'antico

L'Ordine dell'Antica Pietra

splendore, cosa che le farà guadagnare grande potere e ricchezza.

Membri della Setta, i pochi fedeli

Descrizione:

Anche se il culto di Colui che Esige Sacrifici non è mai stato molto diffuso, tutto ciò che oggi ne rimane sono i membri delle famiglie McGowan e Westland.

La famiglia McGowan serve la mostruosa creatura da molti secoli e per tutto questo tempo nessuno ha mai scoperto la cosa, tenuta in grande segretezza.

Sarah McGowan è la moglie di Andrew, di un paio d'anni più giovane del marito e seconda per importanza nella gerarchia settaria. Anche **Jane**, la figlia più giovane della coppia, è già un membro della setta e partecipa attivamente ai rituali. Ha solo 17 anni ed è molto carina, ed Andrew spera di usarla, come ha già fatto a suo tempo con Ann Westland, per attirare nuovi membri alla causa del culto.

David Westland è un inglese, arrivato in città per affari. È stato sedotto da Ann e condotto ad assistere ad uno dei rituali. La vista di Colui che Esige Sacrifici e dei suoi Zombi lo ha fatto impazzire completamente ed ormai, dopo la continua partecipazione alle blasfeme cerimonie, egli è irrimediabilmente folle. David è un fedele seguace della setta e quando viaggia per affari, se può ritorna sempre in compagnia qualche ignara vittima, che sarà poi sacrificata dai cultisti.

Tutti i membri del culto sono fanaticamente leali alla causa di Colui che Esige Sacrifici e portano il suo marchio. I cultisti capiscono lo strano linguaggio parlato dalla creatura attraverso i tentacoli e possono così comunicare sia con il mostro che con gli Zombi Sacrificati. Nonostante la loro pazzia, tutti i membri della setta sono molto bravi nel nascondere la loro vera natura e sono considerati da tutti dei cittadini modello, veri pilastri della comunità.



Sarah McGowan

Caratteristiche:

FOR: 11 DES: 16 INT: 14
COS: 11 FAS: 12 MAN: 14
TAG: 16 SAN: 00 EDU: 12

Bonus al Danno: +1d4

PF: 14 □□□ □□□ □□□ □□□ □□

Armi:

Pugnale (61%), Danno 1d4+BD, Attacchi 1, PF 9.

Incantesimi:

Evoca Colui che Esige Sacrifici.

Jane McGowan

Caratteristiche:

FOR: 7 DES: 7 INT: 13
COS: 10 FAS: 15 MAN: 15
TAG: 9 SAN: 00 EDU: 11

Bonus al Danno: -1d4

PF: 10 □□□ □□□ □□□ □

Armi:

Pugnale (55%), Danno 1d4+BD, Attacchi 1, PF 9.

David Westland

Caratteristiche:

FOR: 14 DES: 10 INT: 12
COS: 11 FAS: 11 MAN: 12
TAG: 16 SAN: 00 EDU: 13

Bonus al Danno: +1d4

PF: 14 □□□ □□□ □□□ □□□ □□□□

Armi:

Pugnale (58%), Danno 1d4+BD, Attacchi 1, PF 9.

Scott Westland

Caratteristiche:

FOR: 15 DES: 14 INT: 13
COS: 10 FAS: 11 MAN: 16
TAG: 15 SAN: 00 EDU: 12

Bonus al Danno: +1d4

PF: 13 □□□ □□□ □□□ □□□ □

Armi:

Pugnale (58%), Danno 1d4+BD, Attacchi 1, PF 9.

Creature dei miti

Colui che Esige Sacrifici

Si tratta di una creatura orribile, che può essere descritta come un'enorme essere simile ad una sanguisuga, ma con sei lunghi tentacoli che si protendono dal corpo. La pelle, di colore

L'Ordine dell'Antica Pietra

nero, è grinzosa e ruvida. Qualcuno ha ipotizzato che queste creature siano in qualche modo legate a Glaaki, dato che hanno caratteristiche simili e dimorano sulle isole britanniche. Molto probabilmente, servono delle entità superiori, agendo da intermediari tra i cultisti e questi esseri soprannaturali. Coloro che si uniscono ad una setta che venera una di queste creature vengono segnati con il marchio di Colui che Esige Sacrifici e viene insegnato loro il linguaggio dei segni utilizzato dalla bestia. Il simbolo che la creatura appone sui propri cultisti è una cicatrice circolare, posta sul torace o sull'addome dei servitori.

Colui che Esige Sacrifici attacca con i propri tentacoli, colpendo e stritolando i nemici. Una volta che ha avvinto una vittima tra le sue spire, la trascina alla bocca e tenta di divorarla. Per sfuggire alla presa, il malcapitato deve comparare la propria FOR a quella del mostro sulla Tabella della Resistenza. Se il personaggio ha successo, riesce a liberarsi dai tentacoli della bestia, altrimenti viene portato alla bocca della creatura, che comincia a divorarlo, infliggendo 1d4 Punti Ferita di danno per round. Chi rimane intrappolato può tentare di liberarsi ad ogni round.

Se invece la vittima muore, c'è il 50% di possibilità che si rianimi sottoforma di Zombi Sacrificato. Il nuovo Zombi deve immediatamente comparare il proprio MAN contro quello del mostro sulla Tabella della Resistenza. Se il test fallisce, la vittima cade sotto l'influsso della creatura e ne diviene per sempre un seguace fedele. Se invece il tiro ha successo, lo Zombi mantiene la propria volontà, ma il suo unico desiderio è quello di trovare la morte il prima possibile.

Colui che Esige Sacrifici è estremamente sensibile ai suoni. I rumori forti o acuti (come quelli prodotti dalle armi da fuoco) sono in grado di confonderlo e persino stordirlo. In termini di gioco, la percentuale di attacco del mostro viene ridotta di 1-50% per 1d6 round, a seconda dell'intensità dei rumori. Ad esempio, un forte grido o uno sparo ridurranno il valore di attacco del 10%, mentre una potente esplosione (o la combinazione di diversi colpi di arma da fuoco) può ridurla anche del 50%. Indipendentemente da queste penalità, la creatura colpisce sempre il bersaglio se l'attacco ha come risultato un tiro di 01. Ovviamente,

per quanto possibile, il mostro tenta di evitare i rumori.

Caratteristiche:	Tiro	Media	Punteggio
FOR:	4d6+10	24	30
COS:	2d6+6	13	16
TAG:	4d6+10	24	31
INT:	2d6	7	9
MAN:	4d6	14	16
DES:	3d6	10-11	12
PF:		19	24
MOV:	6 strisciando/10 nuotando		
BD:		+2d6	+3d6

Arma	%Att	Danno
Morso	50%	1d4 + speciale
Tentacoli x6	50%	1d3+BD + presa

Armatura: nessuna.

Incantesimi: nessuno.

SAN: vedere Colui che Esige Sacrifici causa la perdita di 1/1d8 Punti Sanità.

Zombi Sacrificato, Razza Servitrice Minore

Questi particolari Zombi sono morti viventi creati da Colui che Esige Sacrifici. Hanno l'aspetto di "normali" Zombi, ma con il corpo segnato dalle ferite lasciate dai tentacoli del loro creatore. Inoltre, normalmente non hanno lingua in quanto gli viene strappata durante il rito sacrificale.

Dato che nè gli Zombi Sacrificati nè Colui che Esige Sacrifici sono in grado di parlare, questi morti viventi apprendono l'abilità di comprendere il linguaggio dei gesti del loro padrone, che si esprime muovendo i tentacoli. La comunicazione avviene tramite strani gesti delle braccia e delle dita.

Gli Zombi Sacrificati sono molto più intelligenti delle loro controparti "normali" e conservano gran parte delle memorie e delle abilità che avevano in vita. Data la loro intelligenza, questi morti viventi sono capaci di adottare strategie di combattimento e tendere imboscate alle vittime, che sono poi destinate al loro padrone.

Essendo già morti, gli Zombi Sacrificati sono alquanto difficili da uccidere e subiscono un danno minimo dalla maggior parte delle armi convenzionali. Queste creature attaccano con i pugni o con qualsiasi arma riescono a procurarsi. Anche se sono abbastanza intelligenti da poter utilizzare qualsiasi tipo di

L'Ordine dell'Antica Pietra

arma, generalmente non utilizzano oggetti più complessi di bastoni o clave rudimentali.

Il veleno di Colui che Esige Sacrifici, oltre ad uccidere la vittima e trasformarla in uno Zombi Sacrificato, agisce anche come sostanza preservante, che penetra nelle ossa e nei tessuti degli Zombi rallentando il processo di decomposizione e permettendo loro di rimanere attivi per molti secoli, a patto che trascorrano la maggior parte del tempo completamente immersi nelle putride acque palustri, alla presenza del loro signore.

Per ogni giorno trascorso fuori dall'acquitrino, uno Zombi Sacrificato perde 1 PF. Se non può

mantenersi costantemente umido e bagnato, lo Zombi perde 2 PF per giorno, e se viene esposto alla luce del sole per periodi prolungati di tempo, i PF perduti salgono a 3 per giorno.

Alcuni Zombi Sacrificati non cadono sotto l'influenza della creatura che li genera. Queste sfortunate vittime escono dal processo di trasformazione molto confuse e, quando realizzano l'orrore del destino che gli è toccato, cercano invariabilmente la salvezza nella morta ultima e definitiva.

Caratteristiche:	Tiro	Media	n. 1	n. 2	n. 3	n. 4	n. 5	n. 6
FOR:	3d6	10-11	12	10	14	12	12	10
COS:	3d6+1,5	15-17	17	15	18	16	15	19
TAG:	2d6+6	13	13	14	16	14	14	16
INT:	2d6	10	10	8	9	10	9	7
MAN:	3d6	11	8	8	16	11	15	9
DES:	1d6	3-4	3	4	6	5	4	2
PF:		14	15	15	17	15	15	18
MOV:	5		5	5	5	5	5	5
BD:		0	0	0	+1d4	+1d4	+1d4	+1d4
Arma	%Att	Danno						
Pugno	50%	1d3+BD						
Randello	25%	1d6+BD						

Armatura: nessuna, ma le armi che impalano causano soltanto un punto di danno e tutte le altre armi normali causano soltanto metà danno.

Incantesimi: nessuno.

SAN: vedere uno Zombi Sacrificato causa la perdita di 1/1d8 Punti Sanità.



L'Ordine dell'Antica Pietra

Indizi

Indizio ♦

Notizie riportate dal Prof. Hiram Jones.

“Questa zona ha una storia alquanto interessante. Secondo alcune fonti, un culto maligno era attivo in quest'area. Stando a quanto riportato da altre storie, i membri della setta erano soliti catturare gli abitanti dei villaggi e delle cittadine vicine. Questi sfortunati erano poi condotti o ad un circolo di pietre o in una particolare zona, segnata da pietre, di una malsana palude. Secondo le storie dell'epoca, le vittime venivano legate mani e piedi e poi gettate nelle acque fangose. Se le invocazioni dei cultisti avevano successo, la loro divinità si manifestava ed accettava in sacrificio la vittima impotente.

Ho avuto la fortuna di riuscire a localizzare quelle che penso siano le pietre che segnavano il luogo della palude in cui si svolgevano i sacrifici. Credo che riusciremo a trovare i resti di alcune delle sfortunate vittime, conservati all'interno del fango della palude, o almeno alcuni manufatti interessanti.”

Indizio ●

Da “Culti della Scozia”, numero di Autunno del 1921 di Antropologia Moderna, a firma del Dr. William Pleasant.

È palese che i Romani disprezzassero e considerassero inferiori gli abitanti delle Isole Britanniche, ma gli scritti lasciati a proposito di un particolare culto sviluppato nella zona dell'odierna Scozia contengono addirittura note di aperta ripugnanza. Uno storico Romano di minore importanza, Tacitus, scrive di un culto che praticava una forma di sacrificio particolarmente brutale. Secondo le testimonianze di un «fidato viaggiatore», questo culto catturava le vittime e le conduceva poi ad un altare tra sei pietre o in una palude. Tacitus scrive che le vittime condotte alle sei pietre venivano «allontanate dal mondo, dove però continuano a camminare». Quelli che venivano portati alla palude incontravano un fato alquanto raccapricciante e crudele. Tacitus dice che i cultisti praticavano diverse incisioni rituali nelle carni della vittima e quindi le strappavano la lingua, prima di legarla e gettarla nella palude. Secondo il «viaggiatore», che dice di aver testimoniato in prima persona ad uno dei sacrifici restando ben nascosto agli occhi dei cultisti, la vittima si contorceva per un po' prima di sparire sotto la superficie scura dell'acqua. Il «viaggiatore» racconta anche che, in alcune occasioni, qualcosa si manifestava per ghermire la vittima sacrificale...

L'Ordine dell'Antica Pietra

Indizio ★

Da Storie Reali di Orrore, 1922, di Holland Brike.

Una storia che mi è stata raccontata da un vecchio scozzese parla di un gruppo di pagani che offrono alle loro vittime la scelta «tra le pietre e la palude». Se opta per la prima, la vittima viene inviata in un luogo oltre il nostro mondo, forse in una regione oscura del Regno delle Fiabe menzionato in altre leggende. Se la vittima sceglie la palude, viene condotta in un tetro e terribile acquitrino. Lo scozzese riferisce che la carne della vittima viene incisa con antichi simboli di potere. Come ultimo atto del sacrificio, i pagani tagliano la lingua del malcapitato così «che le sue grida ed i suoi lamenti non possano offendere Colui che Esige Sacrifici». Una volta completato il macabro rituale, la vittima viene gettata nella palude, mentre i cultisti

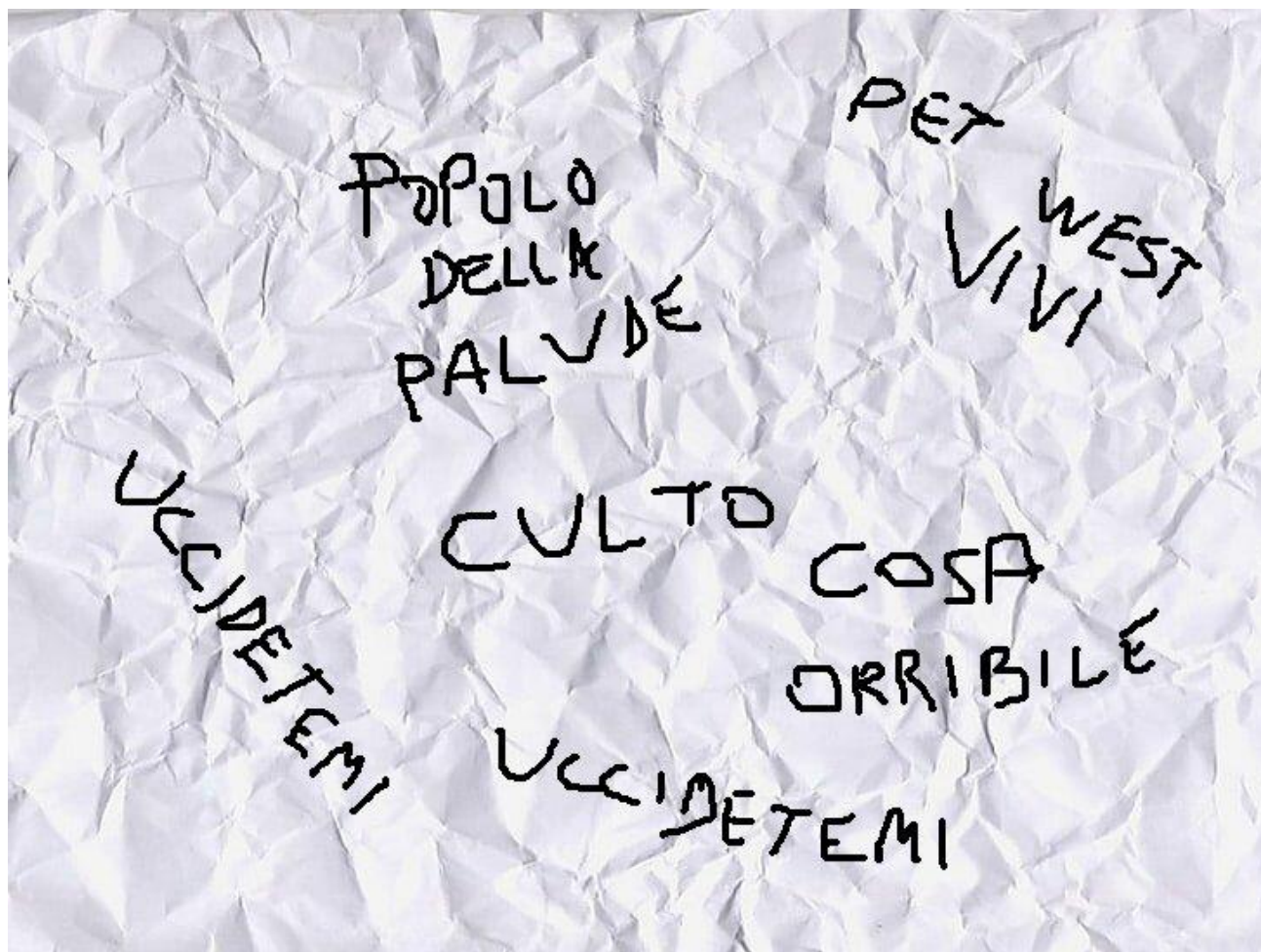
«compiono gesti cerimoniali nel più assoluto silenzio».

Se il rituale viene eseguito correttamente, Colui che Esige Sacrifici sorge dalle acque putride e fangose per prendere la vittima. La creatura è orribile a vedersi ed emana un tremendo fetore di morte e decomposizione.

Forse la parte più terribile della storia è che le vittime vengono talvolta viste nuovamente mentre camminano nella notte. Tutte vengono descritte con la pelle di uno spettrale bianco pallido e con numerosi segni sul corpo. Alcune volte cercano di parlare, ma emettono soltanto orribili singulti dato che non hanno più la lingua.

Gli abitanti del luogo evitano ancora la palude e, oltre alla sua reputazione maligna, esplorare la zona è pericoloso dato che non ci sono sentieri sicuri e segnati, e nel corso degli anni molte persone sono affogate nelle sue acque oscure e limacciose.

Indizio ■



Appunti e note per il Custode

[illegible]

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