

# Il luogo malvagio

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



CHIMERAL



# Il luogo malvagio

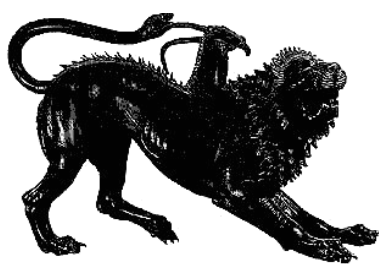
Avventura non ufficiale per Il Richiamo di Cthulhu®

Testo e mappe: Michael C. LaBossiere.

Copertina: Albert-Paul da [Pixabay](https://pixabay.com/) disponibile sotto licenza [Pixabay Content License](https://pixabay.com/it/content-license/).

Traduzione e grafica: Chimerae Hobby Group.

Copyright © 2024 CHIMERAЕ HOBBY GROUP  
Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

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

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

#CHA53 – 1ª Edizione – Febbraio 2024

## Abbreviazioni

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

## Indice

Introduzione, Storia per il Custode .	2
Coinvolgere gli Investigatori .	4
Un viaggio nel Maine, Investigazione	4
Investigazione. . . . .	4
Mappe . . . . .	6
Il luogo malvagio . . . . .	8
Azione . . . . .	9
Conclusione . . . . .	9
Personaggi Non Giocanti, Mostri .	10
Indizi . . . . .	13

## Introduzione

Questa avventura è ambientata ai giorni nostri, ma con le opportune modifiche può essere giocata in qualsiasi periodo temporale. Catapulterà gli Investigatori nei boschi del Maine.

La vicenda si svolge vicino alla cittadina dove sono avvenute le vicende de *Il demone di Catheway* (già pubblicata in italiano dal Chimerae Hobby Group e scaricabile gratuitamente dal nostro sito). È stata scritta partendo dal presupposto che gli eventi accaduti in quell'avventura siano successi circa quattro anni fa. Il Custode può aggiustare la situazione a Catheway per adattarla alla propria campagna. Se *Il demone di Chateway* non è ancora stata giocata, può essere usata per attirare gli Investigatori nella zona e questa avventura può essere giocata dopo la risoluzione degli eventi.

## Storia per il Custode

Nel 1744, nel corso di un'empia ricerca, Andrew Kensworth si imbatté in un riferimento a delle "pietre magiche" in quello che oggi è il Maine. Attraverso ulteriori ricerche scoprì che queste pietre presumibilmente garantirebbero "un'esistenza molto lunga" in cambio di sacrifici umani – in

## Il luogo malvagio

particolare quello di un "praticante di magia". Desiderando prolungare la sua vita, Kensworth ingannò uno dei suoi alleati, Andrew Moore, per farsi accompagnare nel nuovo mondo.

Anche se gli occorsero tre anni di ricerche, Kensworth e Moore alla fine scoprirono le pietre. Pensando che sarebbe bastato un qualsiasi sacrificio, Moore aiutò Kensworth a catturare due vittime e lo accompagnò alle pietre, pregustando la sua partecipazione al rituale che ne avrebbe allungato la vita. Con grande sgomento, Moore invece scoprì, nel momento in cui Kensworth lo pugnava allo stomaco, che il suo ruolo nella cerimonia era quello della vittima sacrificale. Seguendo il rituale, Kensworth bruciò vivo Moore e disperse le sue ceneri fra le pietre. Quando il rituale fu completato, le ceneri strinarono il terreno, creando una zona per sempre infertile e morta.

Non realizzando che era stato Moore ad ottenere una vita più lunga (per quanto terribile), Kensworth abbandonò il posto, con l'intenzione di condurci un altro stregone con la speranza di prolungare ancor di più la propria esistenza. Fortunatamente per il mondo, Kensworth cadde vittima di uno stregone ancora più malvagio, che rinchiusse la sua forza vitale in un cristallo e poi usò le sue ossa per fare un attaccapanni.

Intrappolata tra le ceneri, l'energia vitale di Moore si contorceva tra i tormenti, desiderando la vendetta e bruciando di odio insensato. Impossibilitato a fare qualunque azione, Moore rimase impotente per secoli, senza poter sfogare l'acredine e il rancore.

Quando la città di Catheway cominciò a ingrandirsi, alcuni degli abitanti si imbatterono nell'area morta. La trovarono inquietante e divenne un luogo misterioso. Alla fine fu quasi dimenticata, anche se circolavano delle storie su di essa.

Dopo gli eventi de *Il demone di Catheway*, Dan Jacobs vendette alcuni degli artefatti posseduti dal "demone" e usò il denaro per far costruire dei capanni intorno al laghetto Miller. Queste casette si sono rivelate abbastanza popolari tra i cacciatori e i pescatori, e hanno portato alcune entrate alla città. Jacobs era un po' preoccupato per la zona morta, ma le sue ricerche non scoprirono nulla di particolarmente pericoloso.

Lo scorso anno, Sam Marsh si imbatté nelle pietre mentre era a caccia. Poco dopo essere entrato nella zona morta tra le pietre, Marsh percepì l'orrore e la stranezza del posto e fuggì via in preda al panico. Sfortunatamente un altro cacciatore, Daniel Griffin, scambiò Marsh per un cervo e gli sparò. Convinto di aver ucciso un animale, Griffin fu scioccato di trovare invece Marsh ferito a morte. Vedendo che non c'erano testimoni e non volendo che l'incidente pregiudicasse le sue aspirazioni di diventare un giudice, Griffin cancellò accuratamente tutti i segni della sua presenza e lasciò il corpo di Marsh dove l'aveva trovato. In seguito, Griffin divenne un giudice e, ironicamente, il suo primo caso riguardò un incidente nel quale un cacciatore sparò a un altro cacciatore.

La scomparsa di Marsh non passò inosservata. Preoccupato che fosse successo qualcosa, Jacobs guidò una ricerca nella zona ma senza scoprire nulla – il cadavere di Griffin era stato risucchiato sotto le ceneri.

Durante il processo di decomposizione, il corpo di Marsh si mescolò al terreno contaminato della zona morta e rivitalizzò quel che rimaneva di Moore. L'energia vitale di Moore si fuse ai resti e diede loro una contorta parodia di vita.

Anche se non era più in grado di pensare, Moore era ancora guidato da un bruciante desiderio di rivincita. Usando i suoi poteri, attirò degli animali nella zona morta e se ne cibò, prendendo forza. Alla fine scoprì di essere in grado di rianimare i cadaveri delle sue vittime e li trasformò negli strumenti della sua vendetta.

Recentemente Moore ha inviato in giro i suoi seguaci a uccidere tutti quelli che avrebbero incontrato. Per fortuna, in quel momento erano occupati solo un paio di capanni. I servitori uccisero tutti i campeggiatori tranne uno. L'unica sopravvissuta, Janet Green, impazzì e fu ritrovata tre giorni dopo da Jacobs, mentre vagava nei boschi. Dando un senso alle sue grida deliranti, Jacobs capì che stava accadendo qualcosa di terribile – forse qualcosa di simile agli eventi coi quali aveva già avuto a che fare in passato. Convinto che la minaccia sarebbe stata molto probabilmente al di sopra delle capacità della polizia, Jacobs decise di trovare qualcuno in grado di risolvere la situazione.

## Il luogo malvagio

### Coinvolgere gli Investigatori

Ci sono tre opzioni principali per coinvolgere gli Investigatori nella vicenda. Nel primo caso, i personaggi potrebbero aver affittato un capanno. Quando arrivano, vengono a sapere da Jacobs che le cassette sono chiuse e riavranno indietro i loro soldi. Essendo un buon giudice di uomini, Jacobs lascerà cadere qua e là alcuni indizi riguardanti la situazione nella speranza di convincerli ad aiutarlo.

Nel secondo caso, gli Investigatori potrebbero essere contattati da Jacobs. Se hanno già partecipato agli eventi de *Il demone di Catheway*, conosceranno già Jacobs ed egli li interpellerà nella speranza che gli diano una mano.

Nel terzo caso, gli Investigatori potrebbero essere coinvolti nella vicenda tramite Janet Green. I personaggi potrebbero conoscerla oppure svolgere delle indagini su quello che le è accaduto dietro incarico dei suoi parenti o per qualche altro motivo.

In ogni caso, gli Investigatori devono essere attirati nella zona.

### Un viaggio nel Maine

Se gli Investigatori non sono già nel Maine, allora avranno bisogno di viaggiare fin lì. Ci sono due aeroporti principali nel Maine: quello di Portland e quello internazionale di Bangor. Portland è la città più grande dello stato e si trova a circa due ore e mezzo di strada (in automobile) da Bangor. Quest'ultima è una città relativamente piccola situata più o meno a due ore e mezzo di automobile da Catheway.

A meno che il Custode non si senta particolarmente crudele, il viaggio fino al Maine dovrebbe essere privo di eventi.

### Investigazione

Di seguito viene riportata una guida alle indagini degli Investigatori.

### Catheway

Se gli Investigatori decidono di cercare informazioni su Catheway, possono scoprire quanto segue. Di per sé, Catheway non è rilevante per gli avvenimenti principali

dell'avventura, ma la sua storia può servire come falsa pista.

**Sam Johnson, Una breve storia delle cittadine del Maine:** questo libro è piuttosto facile da trovare – la maggior parte delle cittadine del Maine ne possiedono una copia o due nelle biblioteche o nei musei di storia.

*“La città di Catheway, nel Maine, è stata fondata nel 1807 da William Catheway. Egli era il capo di un gruppo religioso molto piccolo ma alquanto insolito e creò la città come comunità religiosa. Questa religione ebbe un successo sorprendente e si diffuse rapidamente per un breve periodo, sviluppandosi assieme alla cittadina. Tuttavia, questa prosperità si rivelò di breve durata. Nel 1810, Catheway fu ucciso da un ladro e la sua religione conobbe un rapido declino, al pari della città. Per qualche motivo, però, la cittadina non scomparve del tutto e nel 1896 vi fu installata una piccola segheria. Questa industria crebbe lentamente nel corso degli anni, ma in modo sufficiente da mantenere in vita il posto.”*

**Dr.ssa Deborah Jones, Piccoli culti d'America:** questo libro è un lavoro accademico riconosciuto nel campo della religione ed è noto agli esperti del settore. Può anche essere trovato facendo una ricerca a proposito delle piccole religioni americane e dei culti americani meno noti.

*“All'incirca nel 1800 un inglese di nome William Catheway diede vita a un oscuro culto in America. Le informazioni riguardo al culto sono estremamente limitate, ma le poche testimonianze disponibili risalenti a quel periodo indicano che era focalizzato intorno a Catheway e che prometteva protezione dai demoni dell'Inferno. Secondo alcuni resoconti piuttosto stravaganti, Catheway aveva imprigionato un demone che utilizzava per dimostrare ai suoi seguaci il suo potere nei confronti dell'Inferno. Nel 1807 Catheway fondò una città e la popolò coi suoi sostenitori. In questo periodo iniziarono a girare voci riguardo a persone che venivano uccise in città. Non ci furono indagini ufficiali e gli adepti sostennero sempre che i loro compagni erano stati scelti per salire in Paradiso. Questo culto piuttosto misterioso si estinse nel 1810, quando William Catheway venne ucciso da un ladro.”*

## Il luogo malvagio

**Informazioni più recenti:** presumendo che gli eventi de *Il demone di Catheway* siano accaduti, la città si trova in cattive acque e gode di una pessima reputazione. Anche se poco di quel che è realmente accaduto è stato riportato nei documenti ufficiali, sono circolate delle voci riguardo agli omicidi verificatisi in città e anche a un gruppo di satanisti che presumibilmente ha condotto dei terribili rituali nella zona. Secondo tali indiscrezioni, i satanisti avrebbero trovato una fine violenta, così come alcuni residenti locali. Da allora Catheway è quasi diventata una città morta.

Naturalmente, se il Custode ha fatto giocare l'avventura, può adattare queste informazioni per conformarle alla sua campagna.

### Jacobs

Jacobs sarà la miglior fonte di informazioni per gli Investigatori. Egli sarà in grado di riferire quanto segue.

**Il luogo malvagio:** secondo Jacobs, la zona morta sembra essere composta di sabbia fine o di un materiale simile a cenere, che si trova fra quattro strane pietre. L'area lo ha fatto sentire a disagio – ha provato la sensazione come se qualcuno lo stesse guardando con intenti cattivi. L'ha soprannominata "il luogo malvagio". Egli dirà che gli sembra avere qualche somiglianza col famoso deserto del Maine, un antico deserto che si trova a Freeport. Questa zona è gradualmente riemersa da negli. Egli sospetta che la zona morta possa avere qualcosa a che fare con le scomparse.



**Le scomparse:** secondo Jacobs, la prima persona è scomparsa circa un anno fa. Sam Marsh, del

New Jersey, aveva affittato un capanno durante la stagione di caccia ed è semplicemente svanito. Jacobs lo ha cercato, senza trovarne traccia. Egli sospetta che un altro cacciatore, Daniel Griffin, abbia qualcosa a che fare con la scomparsa, ma non è riuscito a scoprire nessuna prova.

Le ultime persone scomparse sono Rick Jones, Bill Keef e Roger Green. Jacobs racconta di aver controllato i capanni, e sembrava che fossero usciti con l'intenzione di ritornarci. Non ha trovato segni di violenza e neanche la polizia ha scoperto nulla di strano.

Se gli viene domandato ciò che pensa sia realmente accaduto, Jacobs dirà di essere sicuro che si tratta di qualcosa di malvagio e che probabilmente è implicata anche la zona morta.

**Janet Green:** Jacobs dirà che ha trovato la Green mentre girovagava nei boschi, borbottando e urlando. La maggior parte di ciò che la donna diceva era completamente privo di senso, ma Jacobs crede di aver udito qualcosa come "...l'alce ...in libertà... ossa e carne... libera... alce... alce...". Jacobs ammette di non avere idea di cosa ciò voglia dire.

### Janet Green

Janet Green è ricoverata in cura al Centro Medico del Maine Orientale a Bangor. A meno che non si riprenda, probabilmente sarà internata nell'Ospedale Psichiatrico di Bangor. Gli Investigatori potranno incontrarla se sono suoi parenti oppure se riusciranno a convincere il medico responsabile che sono dei dottori oppure stanno agendo dietro incarico della polizia.

La Green ha 39 anni, è leggermente sovrappeso, ha gli occhi marroni e i capelli castano chiaro. Ha le braccia ricoperte di graffi, che si è procurata durante la sua fuga notturna nei boschi. Per la maggior parte del tempo, se ne sta a letto, rigirandosi di continuo e tenendo stretto un grosso pupazzo a forma di coniglio. Secondo il personale, è diventata isterica dopo aver visto un alce impagliato che ha cercato di distruggere a mani nude.

Se viene interrogata, parlerà in modo semi-coerente e racconterà di come suo marito Roger desiderasse andare a caccia e le regalò un bell'anello nuovo per convincerla ad accompagnarlo. Dirà poi che hanno sentito

## Il luogo malvagio

qualcosa che stava spezzando i rami all'esterno del capanno. Sono usciti per investigare e hanno visto un alce. Poi aggiungerà: "C'era qualcosa di strano nell'alce... i suoi occhi sembravano morti... un alce in libertà... è corso contro mio marito... mi ha inseguita... un alce in libertà...". A questo punto, diventerà isterica e dovrà essere sedata.

### Mappe

Le mappe seguenti riportano in dettaglio le aree più importanti dell'avventura.

#### La cittadina di Catheway

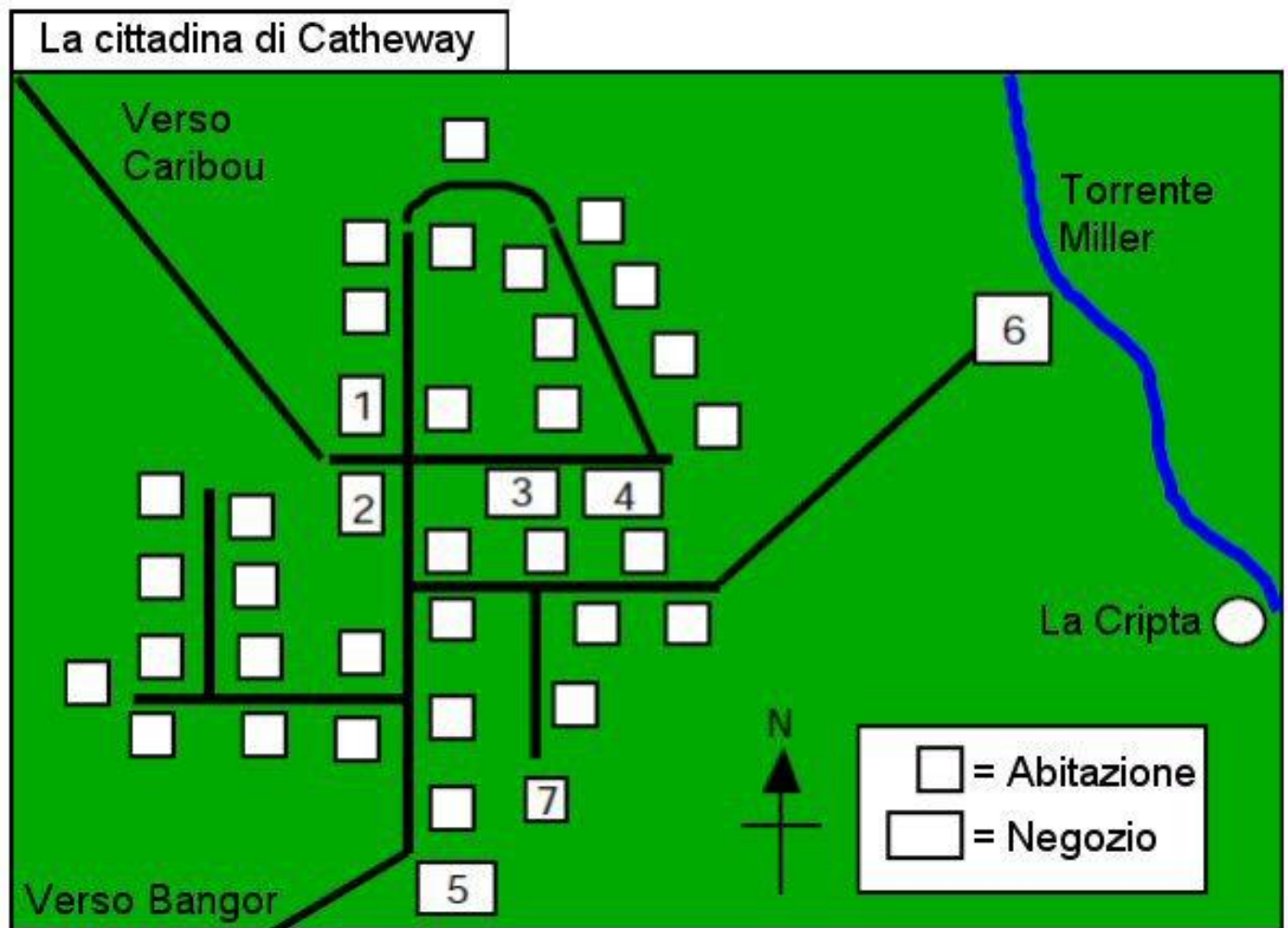
Catheway è una cittadina molto piccola e ha una popolazione di neanche 50 abitanti. Ci sono poco più di una trentina di case, non tutte abitate. L'industria principale era la segheria lungo il torrente Miller, che ha chiuso qualche anno fa. Si era parlato di riaprirla, ma per ora si tratta soltanto di ipotesi.

Gli ultimi abitanti di Catheway sono perlopiù anziani in pensione che lavoravano alla segheria o nelle attività collaterali a essa, come il taglio degli alberi. Sono amichevoli, anche se non accoglieranno gentilmente la gente troppo rude o i piantagrane.

Le case di Catheway sono principalmente edifici di legno a due piani, alcuni dei quali risalgono al 1800. Quelle abitate sono in buono stato.

**1. Distributore di benzina e minimarket:** questo piccolo negozio è di proprietà di Gus Hawkings. Lavorava alla segheria finché ha perso un braccio in un incidente. Ha usato il risarcimento dell'assicurazione per aprire la sua attività. Il minimarket è frequentato dagli abitanti della cittadina e guadagna ben poco.

**2. Emporio:** questo negozio è ormai chiuso. L'edificio è vuoto, tranne che per gli scaffali e l'altro ciarpame che non valeva la pena portare via. Le finestre sono chiuse con delle assi. Gli





## Il luogo malvagio

abitanti di Catheway devono andare fino a Bangor o a una delle altre città nelle vicinanze per fare i loro acquisti.

**3. Locanda:** è di proprietà di Harold Marquette e di sua moglie Edith. Ha 12 stanze e una sala comune per i pasti. Il prezzo è di 35 \$ per notte. La locanda è l'attività più redditizia della città, perché molti cacciatori vengono a cacciare i cervi sull'altra sponda del torrente Miller.

**4. Ufficio:** questo edificio veniva usato come ufficio della segheria e dei boscaioli. Ormai è chiuso. Il palazzo è vuoto, tranne per alcuni vecchi mobili che non sono stati portati via.

**5. Scuola:** questo edificio era la scuola cittadina. È stato chiuso dallo stato due anni fa e da allora è rimasto vuoto.

**6. Segheria:** la fondazione di questa vecchia struttura risale al secolo scorso. La fabbrica è stata rimodernata negli anni '40, ma adesso è chiusa.

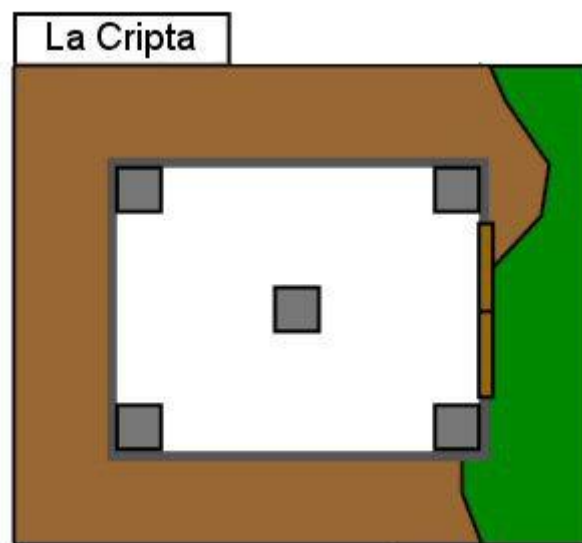
**7. Casa di Leland:** questa casa era stata affittata da Leland, che aveva stretto il patto col "demone". L'edificio è davvero malmesso. Nello sgabuzzino al piano superiore c'è una cassetta di sicurezza sepolta sotto vecchi abiti e altra immondizia varia. Contiene 1.542 \$ in contanti, una scorta di droga, una spilla a forma di scarabeo avuta dal "demone" e due moderni anelli d'oro (presi alle vittime). Sul pavimento di uno degli angoli della vecchia stanza di Leland c'è una lastra di metallo ricoperta dai resti di ogni sorta di cose che ci sono state bruciate sopra.

**La cripta:** si trova fuori dalla cittadina, in una zona di boschi e colline. L'area aveva una brutta reputazione come territorio di caccia (i cervi e gli altri animali avvertivano la presenza del "demone" e se ne stavano alla larga) ed è difficile da esplorare.

### La cripta

La cripta è una solida struttura, fatta di granito locale. Le pareti e il soffitto sono rette da salde colonne di granito. Le porte sono costruite con legno robusto e sono state trattate con olio e pece per renderle durevoli nel tempo.

I cardini sono quasi del tutto arrugginiti e le porte sono un po' rovinate, ma funzionano ancora. Al momento sono aperte.



La cripta è stata soggetta ad anni di erosione, ma è piuttosto difficile da trovare perché anche il granito è consumato. L'interno è buio, ammuffito e umido, e il soffitto è alto solamente 1,8 metri. All'interno ci sono soltanto un paio di sedie pieghevoli, un vecchio tavolo da gioco, una lampada Coleman a cherosene, un barattolo di combustibile per la lampada e un ventilatore di plastica. Sparsi sul pavimento ci sono mozziconi di sigaretta e lattine vuote di birra. Sembra che il posto non venga usato da anni.

### Mappa della zona

Questa mappa dettaglia l'area intorno allo stagno Miller. La zona è quasi completamente coperta da un bosco di pini – il sottobosco è ricoperto di aghi di pino e può essere attraversato facilmente per viaggiare nella foresta.

**Stagno Miller:** uno stagno pulito e ottimo per la pesca.

**Torrente Miller:** un ruscello impetuoso.

**Sentiero di caccia:** questo sentiero arriva fino a Catheway e conduce fino a ciascuno dei capanni. È stato tracciato dal passaggio dei cacciatori nel corso degli anni.

## Il luogo malvagio

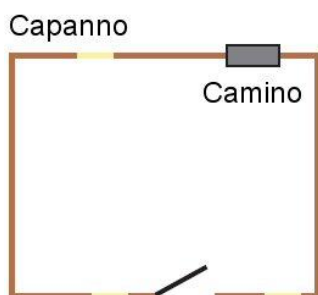


**1-5. Capanni:** queste sono le casette di proprietà di Jacobs. Il capanno n. 4 era stato affittato da Marsh un anno fa e più di recente dai Green. Il capanno n. 5 era stato preso in affitto da Griffin un anno fa e ultimamente da Jones e Keef. Gli averi delle persone scomparse sono stati rimossi, e gli alloggi sono nelle loro condizioni originarie.

**6. Il luogo malvagio:** questo è il luogo malvagio, descritto in dettaglio più avanti.

### Capanni

I capanni sono casotti di una sola stanza, ben costruiti. Ognuno ha un camino, un tavolo, due letti e due sedie. Hanno tre finestre e una porta, che può essere sbarrata dall'interno con un catenaccio. Al momento, i capanni sono chiusi con dei lucchetti.



## Il luogo malvagio

Il luogo malvagio consiste in quattro pietre misteriose e una zona morta tra esse, che sembra fatta di cenere o fine sabbia grigia. Se le pietre vengono esaminate, gli Investigatori che riescono in un **Tiro Geologia** noteranno che non sembrano originarie del Nord America. Ognuna pesa circa 270 kg. Se la cenere viene esaminata in modo scientifico, si scoprirà che è di natura organica e compatibile con il materiale che viene prodotto bruciando un corpo umano.

Durante il giorno l'area è sgradevole, ma non particolarmente pericolosa. La cenere sembra essere profonda circa 5 centimetri e sotto di essa c'è uno strato di pietra grigiastra. Quelli all'interno della zona avranno la sensazione di essere osservati da qualcosa che percepiranno come molto maligno. Qualsiasi ammontare di cenere che viene rimossa dall'area comincerà a fumare e diventerà nera – nel giro di pochi secondi, scomparirà del tutto. Una persona da sola dovrà scavare con una pala per circa un'ora per rimuovere tutta la cenere.



Se gli Investigatori cercano di danneggiare le pietre o iniziano a spalare la cenere (o cose simili), Moore spenderà 10 Punti Magia per convertire i 90 centimetri superiori della pietra cinerea in cenere vera e propria, e invierà i suoi zombi ad attaccare gli Investigatori. Rimarrà nascosto sotto lo strato di pietra, a meno che non percepisca di essere nuovamente in pericolo. In tal caso, spenderà altri 10 Punti Magia per trasformare altri 90 centimetri di pietra in cenere, liberandosi in modo da poter attaccare. Resterà nella cenere per evitare di essere esposto alla luce del sole. Gli Investigatori sopra la cenere cominceranno a sprofondare al suo interno e, quando avranno



## Il luogo malvagio

anche la testa coperta, inizieranno a soffocare. Muoversi nella cenere è come farlo sott'acqua, ma non è possibile galleggiare – un Investigatore astuto può spostarsi ai margini dell'area morta e arrampicarsi sul terreno normale, e tirarsi fuori dalla cenere.

Di notte, il posto è davvero pericoloso. La pietra cinerea sotto la cenere ridiventa cenere a circa 3,5 metri di profondità. Ancor più importante, Moore e suoi zombi saranno attivi. Possono sorgere dalla cenere e camminare sopra di essa come se fosse terreno solido – si indurisce sotto i loro piedi al volere di Moore.

### Azione

L'azione comincia quando gli Investigatori arrivano nella zona e hanno il loro primo incontro con Moore e i suoi zombi. Se svolgono le indagini di giorno (come gli suggerirà di fare Jacobs, dicendo che non ci sono mai stati problemi durante le ore di luce), dovrebbero essere in grado di esplorare il luogo malvagio senza incidenti. Se provocano Moore, gli eventi precipiteranno immediatamente. Moore invierà prima gli zombi e, se le cose si mettono male per i suoi servitori, interverrà personalmente.

Se gli Investigatori decidono di aspettare nel luogo malvagio fino al calar della notte, vedranno la cenere brillare e la pietra sotto di essa che si trasforma. Poi ecco Moore e i suoi zombi che sorgono dalla cenere (è tempo di un **Tiro Sanità**). Gli zombi andranno a caccia di animali e persone. Se gli Investigatori sono stati prudenti, potrebbero non essere notati. Se invece si trovavano allo scoperto o qualcuno impazzisce, verranno attaccati.

Se gli Investigatori decidono di alloggiare in uno dei capanni o di esplorare il bosco durante la notte, alla fine si imbattono in uno o più zombi. Le creature sono collegate a Moore, così egli sarà al corrente del loro destino e invierà altri zombi contro i personaggi.

### Sconfiggere Moore

Moore può essere temporaneamente sconfitto distruggendo il suo corpo attuale. Se ciò accade, i suoi zombi crolleranno a terra ma la cenere rimarrà in attesa di una nuova vittima. Se gli Investigatori hanno l'idea di colare uno strato di cemento sopra di essa, questo impedirà a Moore di trovare un nuovo corpo per molto tempo.

Se la cenere e la pietra sottostante vengono interamente rimosse (fino a una profondità di oltre 3,5 metri – sarà più semplice farlo di notte, dato che il tutto è trasformato in cenere) dalla zona morta, il rituale verrà spezzato quando la cenere sarà distrutta. Ovviamente, le pietre resteranno sul posto.

Spostarle lontano dalla zona è un altro modo per sconfiggere Moore. Via via che le pietre vengono trascinate, creeranno ulteriore cenere al costo di 1 Punto Magia per ogni 30 centimetri di spostamento. Quando tutte le pietre avranno esaurito i Punti Magia (ognuna ne ha 10 all'inizio dell'avventura, meno quelli eventualmente usati da Moore), il rituale verrà infranto e la cenere si trasformerà in fumo, lasciando una buca nel terreno. Ovviamente, spostare pietre di queste dimensioni sarà molto complicato, a meno che gli Investigatori non riescano a portare dei macchinari adeguati nel bosco. I personaggi più scaltri e con maggiori disponibilità finanziarie potrebbero persino cercare di utilizzare un elicottero per sollevare le pietre e trasferirle altrove.

Danneggiare le pietre è un'altra opzione. Infliggere 50 punti di danno a una pietra con un'arma o un attrezzo adatto la farà andare in pezzi. Se alla pietra rimangono dei Punti Magia, da essa scaturirà un'esplosione di nociva energia verde che infliggerà 1 punto di danno per Punto Magia residuo a tutte le creature viventi entro 3 metri dalla pietra. Distruggere una delle pietre è sufficiente per porre fine agli effetti della zona morta.

### Conclusione

L'avventura termina quando Moore viene sconfitto o se gli Investigatori sono battuti. Se i personaggi ottengono una vittoria parziale distruggendo il corpo attuale di Moore e facendo sforzi ragionevoli per sigillare il luogo malvagio (per esempio versandovi sopra una colata di cemento), dovrebbero ricevere un premio di 1D4 Punti Sanità. Se distruggono definitivamente Moore, la ricompensa sarà di 1D8 Punti Sanità. In ogni caso, Jacobs sarà loro riconoscente per l'aiuto e gli lascerà usare uno o più capanni quando vorranno.

Se gli Investigatori non riescono a sconfiggere Moore e lasciano l'area, dovrebbero perdere 1D4 Punti Sanità, visto che sono consapevoli che accadranno altre brutte cose. Jacobs sarà

## Il luogo malvagio

costretto a chiudere i suoi capanni e farà del suo meglio per tenere la gente lontano dalla zona. A discrezione del Custode, potrebbe anche tentare di sconfiggere Moore da solo. Ciò ne provocherà la morte e, se gli Investigatori verranno a conoscenza della cosa, perderanno altri 1D3 Punti Sanità.

### Personaggi Non Giocanti

#### Burton Dan Jacobs, ex-poliziotto

##### Caratteristiche:

FOR: 12      DES: 12      INT: 13  
COS: 12      FAS: 10      MAN: 11  
TAG: 13      SAN: 55      EDU: 13

Bonus al Danno: +1D4

PF: 13 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

##### Abilità:

Ascoltare 25%, Guidare Automobili 50%, Individuare 56%, Legge 32%, Pronto Soccorso 38%, Raggiare 39%, Uso Manganello 50%, Uso Pistola 59%, Uso Shotgun 54%.

##### Armi:

Shotgun a pompa cal 12 (54%), Danno 4D6/2D6/1D6, Gittata 10/20/50 m, Attacchi 1, Caricatore 5, PF 10, Malfunzionamento 00.

Semiautomatica cal .38 (59%), Danno 1D10, Gittata 15 m, Attacchi 2, Caricatore 6, PF 8, Malfunzionamento 99.

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

##### Descrizione:

Jacobs ha 55 anni ed è un ufficiale di polizia a riposo. Ha i capelli grigi (o, almeno, lo sono quei pochi che gli rimangono) e la barba. È un uomo di corporatura media, anche se ha cominciato a mettere su peso da quando è in pensione. Si veste in modo informale, tranne che alle riunioni ufficiali della collettività.

Jacobs è molto devoto alla città perché è il posto dov'è cresciuto, ed è il leader informale della comunità. Prende le sue responsabilità con grande serietà e fa tutto quel che può per rendere Catheway un buon posto per vivere.

Ha affrontato molte situazioni critiche durante il suo servizio come ufficiale di polizia, perciò è improbabile che venga preso dal panico se le cose si mettono male. Tuttavia, non ha mai avuto a che fare con qualcosa di assolutamente fuori dall'ordinario.

Gli Investigatori troveranno Jacobs disposto ad aiutarli, a patto che lo approccino in maniera adeguata.

## Mostri

### Moore

##### Caratteristiche:

FOR: 18  
COS: 17  
TAG: 15  
INT: 2  
MAN: 10  
DES: 9  
PF: 16  
MOV: 6  
BD: +1D4

Arma	%Att	Danno
Morso	40%	1D3
Pugno	50%	1D3+BD

**Armatura:** 2 punti di pelle disseccata; le armi capaci di Penetrazione Speciale infliggono solo 1 Punto Ferita, e tutte le altre la metà del danno normale.

**Incantesimi:** Avvizzimento.

**SAN:** vedere Moore causa la perdita di 1/1D8 Punti Sanità.

**Descrizione:** sebbene l'energia vitale di Moore sia distribuita nella cenere, è focalizzata nel cadavere di Marsh. Ciò consente a Moore di utilizzare alcuni incantesimi e abilità. Il corpo assomiglia molto a una mummia, perché la carne si è indurita assumendo una consistenza simile alla pelle conciata. Le orbite vuote degli occhi brillano di una maligna e tenue luce verde, creando un effetto spaventoso.

Distruggere il corpo non "ucciderà" Moore ma metterà fine al controllo che esercita sugli zombi e gli impedirà di utilizzare le sue abilità. Se una creatura intelligente muore nella zona morta o anche solo parzialmente al suo interno, Moore può usarne il cadavere per rifocalizzarsi, e potrà così usare di nuovo le sue abilità.

L'energia vitale di Moore non può lasciare il luogo malvagio (la zona morta). Se il corpo venisse obbligato ad abbandonare quest'area, collasserebbe e Moore rimarrebbe senza il suo focalizzatore.

Il rituale che ha posto Moore in questa condizione lo ha reso vulnerabile alla luce – durante il giorno è inattivo e se il suo corpo viene esposto alla luce del sole, inizia a fumare e strinare – subendo 1 punto di danno per round di esposizione. Moore si esporrà al sole soltanto se il luogo malvagio sarà minacciato durante il giorno.

## Il luogo malvagio

Moore può usare le pietre per immagazzinare Punti Magia. Ognuna può contenerne fino a 10 e Moore può attingere ad essi a piacimento. Moore ottiene questi punti uccidendo le creature con la cenere.

Quando ha un corpo nel quale focalizzarsi, Moore ha le seguenti abilità:

**Richiamo:** spendendo 5 Punti Magia, Moore può suscitare in una creatura vivente il desiderio di avvicinarsi al suo corpo focalizzatore. L'incantesimo ha una gittata di 90 metri e Moore deve confrontare il suo MAN contro quello della vittima sulla Tabella della Resistenza. Se Moore vince, la vittima si avvicina al corpo ignaro del suo vero orrore. Se la vittima ha successo, oppure se viene ferita o tenuta ferma mentre è sotto l'effetto dell'incantesimo, questo termina immediatamente.

**Animare zombi:** spendendo 1 punto di MAN, Moore può animare il corpo di un animale che è morto nella zona della cenere. Gli zombi sono descritti più avanti. Moore ha ridotto il suo MAN a 10 utilizzando questa abilità e non la adopererà nuovamente a meno che non necessiti di creare un nuovo corpo focalizzato.

**Avvizzimento:** Moore conosce questo incantesimo sin da quando era in vita. Servono 2 round per lanciarlo ed infligge 1 punto di danno per ogni Punto Magia speso durante il lancio. Visto che Moore ha accesso ad un massimo di 50 Punti Magia, quest'incantesimo è davvero pericoloso. Per fortuna Moore deve avere la meglio in un confronto di MAN col bersaglio (sulla Tabella della Resistenza) perché la magia abbia effetto e inoltre a volte si dimentica del tutto di utilizzarlo.

### Zombi

Moore ha creato degli zombi per servirlo. Questi esseri sono creati attirando o costringendo degli esseri viventi nella zona morta durante la notte. Una volta che la creatura è soffocata nella cenere, Moore ne risucchia l'energia vitale e le infonde un po' della propria, rianimando la vittima come suo servitore.

Moore controlla i suoi zombi grazie a un collegamento mentale che si estende fino a 8 chilometri di distanza durante la notte ma soltanto a 800 metri di giorno (le radiazioni solari creano una distorsione – che può essere riprodotta anche con mezzi artificiali). Se uno

zombi perde il contatto con Moore, crolla a terra, la sua energia si disperde e ritorna un semplice cadavere. Per evitare ciò, Moore tiene i suoi zombi con lui nella cenere durante il giorno.

Gli zombi hanno un aspetto particolarmente spaventoso con la loro carne disseccata che pende dalle ossa. La cenere li essicca e con l'andar del tempo assumono l'aspetto di mummie.

Gli zombi sono azionati principalmente dagli impulsi di Moore e agiscono di conseguenza – non sono capaci di alcuna strategia autonoma.



### Cani Zombi

#### Caratteristiche:

	Tiro	Media	n. 1	n. 2
FOR:	2D6+1,5	10-11	10	5
COS:	3D6+1,5	15-17	17	10
TAG:	1D6+1	4-5	6	2
INT:	—	—	—	—
MAN:	1	1	1	1
DES:	2D6	7	10	9
PF:		10-11	12	6
MOV:	10			
BD:		-1D4	-1D4	-1D6
Arma	%Att	Danno		
Morso	30%	1D6		

**Armatura:** nessuna, tuttavia le armi capaci di Penetrazione Speciale infliggono solo 1 Punto Ferita, e tutte le altre la metà del danno normale.

**Abilità:** Ascoltare 75%.



## Il luogo malvagio

**SAN:** vedere un Cane Zombi causa la perdita di 1/1D8 Punti Sanità.

**Descrizione:** all'inizio dell'avventura Moore ha due Cani Zombi. Il n. 1 è Shep, un grosso pastore tedesco. L'altro è Tico, un chihuahua. I cani sono utilizzati principalmente come esploratori — quando trovano qualcosa, ritornano al luogo malvagio e informano Moore. I cani appartenevano a Jones.

### Alce Zombi

**Caratteristiche:**

	Tiro	Media n. 1	
FOR:	4D6+18×1,5	45-47	48
COS:	2D6×1,5	20	22
TAG:	4D6+16	30	32
INT:	—	—	—
MAN:	1	1	1
DES:	2D6	7	7
PF:		25	27
MOV:	10		
BD:		+4D6	+4D6
Arma		%Att	Danno
Morso		05%	1D10
Calcio		05%	1D8+BD
Impennare e pestare		05%	2D8+BD
Carica		30%	2D8+BD

**Armatura:** 1 punto di muscolatura. Le armi capaci di Penetrazione Speciale infliggono solo 1 Punto Ferita e tutte le altre la metà del danno normale.

**SAN:** vedere un Alce Zombi causa la perdita di 1/1D8 Punti Sanità.

**Descrizione:** all'inizio dell'avventura Moore ha un Alce Zombi. Viene utilizzato principalmente per radunare le vittime nel luogo malvagio. Le sue dimensioni rendono difficile resistergli e le sue corna infliggono danni sostanziali.

### Orso Zombi

**Caratteristiche:**

	Tiro	Media n. 1	
FOR:	3D6+10×1,5	30-31	32
COS:	2D6+6×1,5	20	21
TAG:	3D6+10	20-21	22
INT:	—	—	—
MAN:	1	1	1
DES:	2D6	7	8
PF:	20	22	
MOV:	14		
BD:		+2D6	+2D6

Arma	%Att	Danno
Morso	25%	1D10
Artiglio	40%	1D6+BD
Manrovescio	25%	0+BD

**Armatura:** 3 punti di pelliccia. Le armi capaci di Penetrazione Speciale infliggono solo 1 Punto Ferita e tutte le altre la metà del danno normale.

**Abilità:** Arrampicarsi 30%, Ascoltare 75%, Fiutare 70%.

**SAN:** vedere un Orso Zombi causa la perdita di 1/1D8 Punti Sanità.

**Descrizione:** all'inizio dell'avventura Moore ha un Orso Zombi. Come l'alce, l'orso viene impiegato per portare le vittime nel luogo malvagio. Diversamente dall'alce, l'orso può afferrare direttamente una persona o un altro animale e trascinarlo con sé.

### Umano Zombi

**Caratteristiche:**

	Tiro	Media	Jones	Keef	Green
FOR:	3D6×1,5	15-17	16	17	18
COS:	3D6×1,5	15-17	17	18	15
TAG:	2D6+6	13	14	15	16
INT:	—	—	—	—	—
MAN:	1	1	1	1	1
DES:	2D6	7	8	7	9
PF:		14-15	16	17	16
MOV:	6				
BD:		+1D4	+1D4	+1D4	+1D6
Arma		%Att	Danno		
Morso		30%	1D3		
Pugno		50%	1D3+BD		

**Armatura:** nessuna, tuttavia le armi capaci di Penetrazione Speciale infliggono solo 1 Punto Ferita e tutte le altre la metà del danno normale.

**Abilità:** Arrampicarsi 30%, Ascoltare 75%, Fiutare 70%.

**SAN:** vedere un Umano Zombi causa la perdita di 1/1D8 Punti Sanità.

**Descrizione:** all'inizio dell'avventura Moore ha tre Umani Zombi. Solitamente si spostano assieme, in cerca di animali e persone da trascinare al luogo malvagio. Il corpo di Keef ha una pistola semiautomatica Glock 17,9mm in una fondina e tutti e tre hanno ancora i loro portafogli.

# Il luogo malvagio

## Indizi

Estratto dal libro di Sam Johnson, *Una breve storia delle cittadine del Maine*

*La città di Catheway, nel Maine, è stata fondata nel 1807 da William Catheway. Egli era il capo di un gruppo religioso molto piccolo ma alquanto insolito e creò la città come comunità religiosa. Questa religione ebbe un successo sorprendente e si diffuse rapidamente per un breve periodo, sviluppandosi assieme alla cittadina. Tuttavia, questa prosperità si rivelò di breve durata. Nel 1810, Catheway fu ucciso da un ladro e la sua religione conobbe un rapido declino, al pari della città. Per qualche motivo, però, la cittadina non scomparve del tutto e nel 1896 vi fu installata una piccola segheria. Questa industria crebbe lentamente nel corso degli anni, ma in modo sufficiente da mantenere in vita il posto.*

Estratto dal libro della Dr.ssa Deborah Jones, *Piccoli culti d'America*

*All'incirca nel 1800 un inglese di nome William Catheway diede vita a un oscuro culto in America. Le informazioni riguardo al culto sono estremamente limitate, ma le poche testimonianze disponibili risalenti a quel periodo indicano che era focalizzato intorno a Catheway e che prometteva protezione dai demoni dell'Inferno. Secondo alcuni resoconti piuttosto stravaganti, Catheway aveva imprigionato un demone che utilizzava per dimostrare ai suoi seguaci il suo potere nei confronti dell'Inferno. Nel 1807 Catheway fondò una città e la popolò coi suoi sostenitori. In questo periodo iniziarono a girare voci riguardo a persone che venivano uccise in città. Non ci furono indagini ufficiali e gli adepti sostennero sempre che i loro compagni erano stati scelti per salire in Paradiso. Questo culto piuttosto misterioso si estinse nel 1810, quando William Catheway venne ucciso da un ladro.*

## NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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

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

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

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

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

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

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](http://www.chaosium.com).

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

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