

L'opera d'arte

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



CHIMERA E

L'opera d'arte

Avventura non ufficiale per Il Richiamo di Cthulhu®

Testo e mappe: Michael C. LaBossiere.

Copertina: gaongkeng da [Pixabay](#), disponibile sotto licenza [Pixabay License](#).

Traduzione e grafica: Chimerae Hobby Group.

Copyright © 2025 CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA54 – 1ª Edizione – Novembre 2025

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	2
Informazioni per il Custode	2
Storia	2
Eventi al museo	3
Coinvolgere gli Investigatori	5
Indagini	6
Mappe	8
Azione	10
Conclusione	14
Personaggi Non Giocanti	14
Creature dei Miti	16
Indizi	18

Introduzione

In questa avventura, gli Investigatori saranno coinvolti nell'azione da una serie di morti tragiche che ruotano intorno a un grande museo. I personaggi dovranno affrontare un antico orrore proveniente dall'Africa e fermarlo prima che sia in grado di adattarsi alla società moderna.

Informazioni per il Custode

Di seguito vengono fornite le informazioni di base per l'avventura. Alcuni di esse saranno scoperte dagli Investigatori man mano che vengono coinvolti nella vicenda.

Storia

Nell'Africa del XVII secolo, due potenti famiglie rivali furono coinvolte in una strenua lotta a causa di una serie di incidenti passati e recenti. Una di esse tentò di avvantaggiarsi sull'altra facendo accordi con gli europei. Anche i rivali cercarono di stringere un patto simile, finendo per essere traditi dagli europei che avevano scelto imprudentemente come loro

L'opera d'arte

alleati. Rendendosi conto che la loro sconfitta sarebbe stata presto inevitabile, un membro di quest'ultima famiglia decise di optare per un'ultima, terribile "soluzione". Egli ricordava i vecchi racconti su esseri orribili, noti come "vampiri di legno", che dimoravano nei posti bui, sgattaiolando fuori per bere il sangue di uomini e animali. Forse guidato da qualche spirito maligno, individuò i luoghi infestati dove dimoravano i "vampiri di legno" e, seguendo un antico rituale, invitò uno di loro a tornare per banchettare con il sangue dei suoi nemici. Uno dei "vampiri di legno" si offrì volontario e, in cambio della promessa di ottenere un luogo sicuro e buio per nascondersi durante il giorno, accettò di portare la morte tra i nemici della famiglia.

Fedele alla sua promessa, il "vampiro di legno" viaggiò con l'uomo. Durante la notte camminavano e la creatura si nutriva degli animali disponibili e, con grande sgomento del giovane, dei viaggiatori ignari. Di giorno, invece, il giovane dormiva mentre il "vampiro di legno" si rannicchiava all'interno di una grande cesta che l'uomo aveva portato proprio per questo scopo.

Dopo giorni di viaggio, il giovane e il "vampiro di legno" arrivarono al villaggio. Quella stessa notte, il mostro bevve il sangue di uno dei nemici della famiglia. Le sue incursioni continuarono per tre notti, fino a quando finalmente i rivali si resero conto di essere in balia di un essere orribile e fecero intervenire un grande sciamano. Grazie alle loro ricchezze, furono in grado di persuaderlo a scoprire la natura dell'essere che si aggirava nella notte. Lo sciamano, che era ferrato nella conoscenza delle creature della notte e del male, identificò il "vampiro di legno" la quarta notte delle sue scorrerie e cominciò a preparare una trappola. Il quinto giorno, lo sciamano iniziò a modificare delle catene di ferro europee incidendo su di esse le rune e i simboli necessari, e poi caricandole di potere. Quella notte, il "vampiro di legno" rivendicò una nuova vittima. Il sesto giorno, lo sciamano era preparato. Lui e i quattro guerrieri più coraggiosi della famiglia rivale aspettavano nella capanna della prossima vittima (il "vampiro di legno" stava uccidendo i membri del clan in ordine inverso rispetto allo status che ricoprivano). Quando apparve la creatura, lo sciamano la riconobbe per quella che era (il

"vampiro di legno" assume l'aspetto di un uomo per avvicinarsi alle sue vittime) e i quattro guerrieri la trattennero abbastanza a lungo da permettere allo sciamano di imprigionarla con le catene incantate. Intrappolata dalla magia delle catene, la creatura si trasformò immediatamente in "legno" e rimase bloccata sul posto. Infuriati per l'orrore scatenato su di loro dai rivali, i membri della famiglia furono colti da una folle frenesia e massacrarono i loro nemici mentre dormivano. Come simbolo del loro trionfo, esposero nella capanna del loro leader il "vampiro di legno", come se fosse una statua.

Il "vampiro di legno" rimase con la famiglia che lo aveva catturato fino al 1972. A quel tempo, ogni ricordo della sua vera natura era andato perduto e i suoi possessori erano ormai completamente occidentalizzati. Il "vampiro di legno" è stato donato a un museo nel 1972. Qui restò nei magazzini fino al 1991, quando fu acquistato da un'università americana. È stato esposto per una settimana durante un evento benefico a favore dell'Africa e poi messo in magazzino. Nel 1994 il "vampiro di legno" è stato acquisito dal museo che attualmente lo "possiede".

Eventi al museo

Dopo che il "vampiro di legno" fu acquisito dal museo, venne messo in magazzino, dove probabilmente sarebbe rimasto, dimenticato, per qualche decennio. Sfortunatamente, nel 1996 uno specializzando di nome Malcolm Mufasta si è imbattuto nella cassa di manufatti africani che lo conteneva, mentre stava lavorando alla sua tesi. Incuriosito dalla statua, la portò all'attenzione del Dr. David Franklin, che era responsabile della creazione di un'ala del museo dedicata alla cultura e alla storia africana e afroamericana. Franklin, uno studioso esperto, riconobbe che la "statua" era unica e molto interessante, ma la trovò un po' inquietante, una volta che fu completamente ripulita e lucidata. Ironia della sorte, fu proprio il fatto che trovava la "statua" stranamente minaccioso che alla fine influenzò la sua decisione di metterla in mostra. Pensò, correttamente, che se lo aveva colpito, avrebbe avuto lo stesso effetto sugli altri e attirato l'attenzione dei visitatori.

L'opera d'arte

Mentre la vetrina era in fase di preparazione, Mufasta suggerì che le catene fossero tolte dalla figura perché, a suo parere, erano state chiaramente poste sulla "statua" da "filistei" europei. Tuttavia, il Dr. Franklin correttamente sottolineò che le incisioni sulle catene erano native africane e decise di lasciarle al loro posto.



E, anche se non ne parlò con Mufasta, prese questa risoluzione proprio perché quella strana scultura gli dava i brividi.

Una settimana prima dell'inizio "ufficiale" dell'avventura, la dottoressa Angela Stane sarà assunta dal museo come esperta di "diversità e sensibilità". Il suo primo incarico principale sarà quello di rendere l'ala africana/afroamericana del museo più "sensibile". La Dr.ssa Stane entrerà immediatamente in conflitto con il Dr. Franklin sulla questione dell'opportunità di sacrificare l'accuratezza storica a favore della "sensibilità". Dopo una resa dei conti sulla statua del "vampiro di legno", la dottoressa userà la sua influenza per far escludere il Dr.

Franklin dall'esposizione riguardante quest'ala del museo. Egli sarà riassegnato a lavorare su un altro progetto di minore importanza e la Stane si assicurerà che il suo vecchio ufficio sia assegnato a uno dei suoi amici. Mufasta sarà inizialmente soddisfatto della Stane, ma presto si renderà conto che non è una vera esperta e inizierà a cercare di trovare un modo per riavere Franklin in carica.

Naturalmente, il "vampiro di legno" non si preoccuperà delle lotte di potere interne al museo. Tuttavia, non esiterà ad approfittare dei loro effetti. Poco dopo che la Stane prenderà il comando, andrà a guardare le opere esposte nell'ala africana/afroamericana. Grazie alla sua "sensibilità" acutamente affinata, rileverà l'"insensibilità" di alcuni dei reperti e li farà modificare. Uno dei pezzi che le cattureranno l'occhio è la "statua" di quello che sembra essere un muscoloso maschio africano con i pugni serrati (quindi gli artigli non sono visibili) e la bocca chiusa (dunque, i denti rimangono nascosti), avvolto dalle catene. Farà rimuovere al personale la "statua" in modo che le catene possano essere tolte. La "statua" sarà portata in una delle aree di lavoro. La Stane ordinerà che le catene siano "tagliate con delle tronchesi per ferro e gettate della spazzatura con l'altra roba", ma Mufasta, che si rende conto che le catene hanno un valore storico anche se sono "offensivi", interverrà. Mentre uno dei membri del personale andrà a comprare un paio di tronchesi, Mufasta chiamerà un fabbro e gli farà togliere le catene. Poi le nasconderà in una cassa in uno dei magazzini e dirà al lavoratore che sono già state rimosse.

Dopo che le catene verranno tolte, il "vampiro di legno" riacquisterà gradualmente coscienza. Tuttavia, non si riprenderà abbastanza per uscire dal "letargo" prima di essere rimesso nell'area espositiva. Riacquisterà gradualmente la sua consapevolezza durante il giorno e sarà estremamente tentato dalle persone che passano, anche se sarà impossibilitato ad agire. Quella notte, nell'oscurità, sarà nuovamente in grado di muoversi. Uscirà dalla vetrina in cui è tenuto e il rumore attirerà una guardia di sicurezza, Gus Johnson. Il "vampiro di legno" attaccherà, squarciandogli la gola e poi bevendone il sangue. Trascinerà il corpo nella sala e lo nasconderà in una vetrina che rappresenta la fauna africana vicino a una pozza d'acqua. Dopodiché, la creatura esplorerà

L'opera d'arte

rapidamente il museo e poi si nasconderà in un magazzino per recuperare ulteriormente le forze. La guardia non aveva altri turni di lavoro nei successivi tre giorni; perciò, non verrà segnalata come scomparsa fino a quella data, quando non si presenterà. Il personale del museo noterà il danno e la statua mancante, e la segnalerà come rubata. La polizia esaminerà la scena del crimine e rimarrà alquanto sconcertata dal modo in cui la vetrina è stata danneggiata. Tuttavia, teorizzerà che il vetro sia stato in qualche modo estratto o che qualcuno abbia intenzionalmente danneggiato la vetrina per coprire un lavoro interno. La Stane esprimerà la sua preoccupazione sul fatto che qualcuno che lavora al museo abbia rubato la statua, facendo implicitamente capire che pensa a un coinvolgimento di Franklin.

Dopo la prima notte, il "vampiro di legno" si aggirerà di nuovo per il museo, in cerca di una vittima. Troverà un custode che lavora di notte, Bill Brown, e lo ucciderà. Ne nasconderà il corpo in un piccolo bidone dell'immondizia nell'edificio. Durante il giorno i custodi ne rovesceranno il contenuto nel grande cassonetto esterno e il cadavere non sarà ritrovato. Il custode notturno verrà segnalato come scomparso, ma la Stane si assicurerà che l'indagine della polizia si concentri su piste che conducono al di fuori del museo (esprimerà l'opinione che Brown sia stato aggredito mentre andava a casa).

Nella sua terza notte di libertà, il "vampiro di legno" cercherà una nuova vittima. Questa volta sceglierà un'altra guardia di sicurezza, Clarence West. La attaccherà nella sezione africana/afroamericana del museo. L'assalto provocherà una discreta quantità di danni ai reperti e la morte del sorvegliante. Il suo corpo sarà nascosto nella stessa vetrina della prima vittima.

Il quarto giorno, il turno del mattino scoprirà i danni e chiamerà la polizia. Una volta venuta a sapere dell'accaduto, la Stane incolperà pubblicamente "dei razzisti intolleranti, che stanno prendendosi stupidamente con la grandezza del passato africano". La polizia considererà West un sospetto, poiché scoprirà che suo fratello qualche tempo fa è stato accusato di essere coinvolto in un gruppo razzista e anche perché il custode è (ovviamente) irreperibile. In privato, la Stane accuserà Franklin di assumere le guardie di

sicurezza perché distruggano il posto e poi facciano perdere le proprie tracce. Franklin negherà queste accuse, dal momento che sa che sono false. La Stane continuerà a indicare Franklin come responsabile di tutta la faccenda, nella speranza di sbarazzarsi di lui. La dottoressa spera di sostituirlo con uno dei suoi amici, che è un hacker "accademico" e un meschino opportunista come lei. La dottoressa suggerirà alla polizia che Franklin sta conducendo una campagna di vendetta contro il museo e riuscirà a farlo mettere in "congedo" fino a quando la questione non sarà ulteriormente chiarita.

Fortunatamente per Franklin e per il museo, Mufasta sarà disgustato dalle accuse ovviamente false e interessate della Stane. A questo punto, egli deciderà di arruolare aiuti esterni contro la dottoressa.

Coinvolgere gli Investigatori

Si spera che almeno un Investigatore abbia delle credenziali accademiche, un collegamento con le forze dell'ordine o sia un investigatore privato, oppure sia un giornalista, avvocato o difensore dei diritti di qualche tipo. In caso contrario, il Custode dovrà selezionare un Investigatore che possa essere almeno un candidato semi-plausibile per portare aiuto a Franklin e Mufasta.

Una volta che Mufasta si renderà conto che sta succedendo qualcosa di strano e la Stane inizierà a lanciare le sue accuse contro Franklin, deciderà di agire. Dal momento che è solo uno specializzando, deciderà chiedere qualche aiuto esterno. La sua scelta ricadrà su uno (o più) degli Investigatori. I personaggi prescelti potrebbero conoscere Mufasta o i suoi genitori, o magari avere un amico o un socio in comune. In ogni caso, Mufasta contatterà gli Investigatori e farà loro sapere cosa sta succedendo. La parte rilevante della sua lettera è la seguente (vedi indizio ♣):

... Mi dispiace disturbarti con questa notizia, ma credo che sarei anche più dispiaciuto di dover semplicemente lasciare che gli eventi facciano il loro corso. Al museo dove svolgo le mie ricerche ci sono stati una serie di problemi, alcuni dei quali potrebbero essere collegati.

L'opera d'arte

Innanzitutto, è stata rubata una statua dal padiglione espositivo dell'area africana/afroamericana. In secondo luogo, un numero insolito di dipendenti del museo se n'è andato senza preavviso. Un custode e due guardie di sicurezza non si sono presentati al lavoro, senza una ragione apparente. Questo di per sé non è del tutto insolito, ma è una coincidenza che mi ha colpito. La versione ufficiale è che il custode sia stato vittima di un crimine mentre tornava a casa e che la prima guardia di sicurezza ha semplicemente deciso di andarsene senza preavviso. Questo non è impossibile, ma mi sembra improbabile. In terzo luogo, c'è stato un incidente che ha provocato una quantità significativa di danni ad alcune delle vetrine nella sezione africana/afroamericana. La polizia è stata informata dalla Dr.ssa Stane che l'altra guardia di sicurezza assente (un tale signor West) era implicata nell'incidente. Secondo i giornali, ci sono alcune prove che il fratello maggiore di West potrebbe essere stato membro di un gruppo razzista qualche tempo fa. Ciò che mi preoccupa maggiormente, tuttavia, è che un mio rispettato collega, il dottor Franklin, è stato accusato di coinvolgimento nel furto della statua e nell'incidente vandalico dalla Stane, che è un'amministratrice del museo. Sulla base della mia conoscenza di Franklin, credo che sia assolutamente innocente e che la Stane stia tentando di sfruttare la situazione a proprio vantaggio.

Vista la situazione, vorrei chiedere il tuo aiuto. Credo che la polizia sia fondamentalmente onesta, ma viene male informata dalla Stane. Quindi sono arrivato alla conclusione che solo qualcuno esterno al museo, non influenzato dalla dottoressa, possa garantire che sia fatta veramente giustizia...

Dopo che gli Investigatori hanno ricevuto la lettera da Mufasta, i giocatori possono decidere se desiderano essere coinvolti o meno. Naturalmente, devono accettare la richiesta, se vogliono partecipare all'avventura.

Se gli Investigatori acconsentiranno ad aiutare Mufasta, dovranno recarsi al museo e iniziare la loro indagine. Quando arriveranno, Mufasta gli fornirà maggiori dettagli e i personaggi potranno iniziare a esaminare la faccenda in prima persona.

Indagini

Di seguito vengono forniti i dettagli di cui il Custode avrà bisogno quando gli Investigatori cominceranno a indagare per scoprire cosa sta succedendo.

L'esposizione

L'area dell'esposizione si trova nella sezione del museo che ha subito il danneggiamento. Le riparazioni richiederanno alcuni giorni e, mentre sono in corso, l'ala dell'edificio resterà chiusa al pubblico. Se gli Investigatori desiderano ispezionare la zona, avranno bisogno di ottenere un permesso ufficiale oppure dovranno intrufolarsi di soppiatto. La Stane non vuole che degli "estranei" che non fanno parte della stampa abbiano accesso all'area, ma Mustafa sarà in grado di far avere l'autorizzazione ai personaggi, se questi riescono a trovare una scusa plausibile. Se gli Investigatori decidono di aspettare fino alla riapertura del padiglione, tutti i danni saranno stati riparati.

Se invece riescono a penetrare nell'area, vedranno che le vetrine sono state danneggiate. Se compiono una perlustrazione accurata del luogo ed effettuano con successo un **Tiro Idea**, scopriranno da alcuni indizi che i danni sono stati causati da una lotta e non si tratta di un semplice atto di teppismo. I poliziotti hanno praticamente preso per buona la versione della Stane, secondo la quale si è trattato di vandalismo da parte della guardia, e pensano che Franklin potrebbe essere coinvolto. Anche se l'indagine è ancora ufficialmente in corso, la polizia ha altri casi più importanti per le mani, che ne stanno occupando risorse e uomini.

Se gli Investigatori ispezionano la vetrina nella quale si trovava il "vampiro di legno", potrebbero notare che essa sembra essere stata distrutta dall'interno e non sfondata da fuori. Ciò è particolarmente evidente dal tipo di danno (i supporti per il plexiglass sono stati piegati e spezzati verso l'esterno, e non il contrario). Il museo rimetterà a posto l'intera area espositiva e sostituirà le vetrine nel giro di qualche giorno, per cui se gli Investigatori aspetteranno troppo a lungo, non troveranno nessun indizio interessante.

L'opera d'arte

Interrogare il personale del museo

È probabile che gli Investigatori vogliano interrogare il personale del museo. Se hanno una qualifica adeguata (tutori della legge, ecc.) potranno farlo in maniera ufficiale. In caso contrario, possono ancora fare domande in giro, ma con maggiore difficoltà. La Stane non vuole che la gente vada in giro a ficcanasare ed è probabile che diventi sospettosa nei riguardi dei personaggi e chiedi alla polizia di intervenire, a meno che gli Investigatori non siano abbastanza cauti da evitare di attirare la sua attenzione.



Il personale subalterno (custodi, guide, guardie e così via) è a conoscenza del "furto" della statua e dei danni subiti dal museo. Queste persone saranno tutte disposte a parlare dei ben noti incidenti, a patto che gli Investigatori si comportino in maniera civile. Se i personaggi sono gentili e non sembrano amici della Stane, i membri del personale saranno disponibili a dire la loro circa le accuse fatte dalla dottoressa nei confronti di Franklin. Alla maggior parte del personale non piace la Stane e molti pensano che le accuse siano infondate. Se gli Investigatori riescono ad essere eccezionalmente persuasivi e cordiali, riusciranno a ottenere informazioni anche sulle persone che non si sono più presentate al lavoro. Gli ex-colleghi che li conoscevano sono concordi nell'affermare che non si trattava di gente che avrebbe piantato il posto senza comunicarlo. Le guardie che lavoravano con West diranno inoltre che non aveva mai dato segni di essere razzista né di avere alcun interesse nel commettere atti di vandalismo

contro il museo. Se gli Investigatori sono abbastanza convincenti e riescono a conquistarsi la fiducia degli interlocutori, alcune delle guardie notturne riferiranno che sono accadute delle cose insolite. Alcuni parleranno di strani rumori, come qualcosa che si aggira per il museo, di una strana puzza come di carne marcia e di aver intravisto qualcosa muoversi nell'ombra. Alcuni dei membri del personale pensano che i loro colleghi che riferiscono di aver visto e udito cose strane siano semplicemente "stressati" a causa del furto e del vandalismo.

Se gli Investigatori decidono di parlare con gli amministratori del museo, li troveranno meno disponibili rispetto al resto del personale. Quelli che stanno dalla parte della Stane si rifiuteranno di incontrare i personaggi, a meno che non riescano a farsi passare per giornalisti o pubblici ufficiali. In questo caso, seguiranno la linea della dottoressa, dicendo che pensano che il furto e gli atti vandalici potrebbero essere stati perpetrati da qualcuno del personale del museo. Se venissero incalzati da un Investigatore particolarmente persuasivo, potrebbero lasciarsi sfuggire che, secondo loro, il responsabile è Franklin. I dirigenti che non sono in combutta con la Stane accetteranno di colloquiare con i personaggi se questi si presentano come giornalisti o incaricati delle indagini, oppure se riescono a convincerli di essere degli amici di Franklin. Gli interrogati sanno del furto e degli atti vandalici, e pensano che siano opera di qualcuno che lavora al museo. Non credono però che il Dr. Franklin sia immischiato nella faccenda.

Storia della statua

Se gli Investigatori hanno accesso agli archivi del museo (Mufasta può fare delle copie, se gli viene chiesto), possono ottenere le seguenti informazioni circa la statua. Altre notizie su questo argomento sono riportate nella sezione sui miti e le leggende africane, più avanti nel testo. Queste informazioni non sono le stesse esposte nell'area espositiva, dove si dice che la "statua" sia uno "splendido esempio della sofisticata abilità artistica dei nativi" e che "esemplifica il rispetto che gli africani avevano per il proprio corpo e per l'ambiente".

L'opera d'arte

Nell'archivio sono disponibili queste notizie (vedi indizio ♦):

...La statua sembra essere scolpita da un singolo blocco di legno indigeno. Le catene sono di ferro e si pensa che abbiano un'origine europea. I simboli incisi su di esse sono chiaramente non europei e sono reputati tipici di alcuni sciamani africani.

La statua probabilmente commemora la vittoria di una famiglia su quella rivale. Questa ipotesi è suffragata da una leggenda della zona di provenienza del manufatto e dal fatto che la statua è stata incatenata. La data esatta del conflitto, o il fatto che esso è veramente accaduto, è sconosciuta.

La statua è stata donata nel 1972 da una famiglia africana (si dice che sia la stessa che aveva ottenuto la vittoria nella guerra menzionata in precedenza) a un museo in Africa. Nel 1991 è stata acquistata da un'università americana per una mostra (aveva già le catene). Al termine dell'esposizione, durata una settimana, la statua è stata riposta in un magazzino. Nel 1994 è stata comperata da questo museo, che l'ha esposta al pubblico quest'anno.

Miti e leggende africane pertinenti

Se gli Investigatori decidono di cercare qualche mito o leggenda relativo alla statua, riescono a trovare una sola fonte di informazioni. Il libro non è troppo comune, ma qualsiasi biblioteca importante ne possiede una copia oppure è in grado di reperirla in prestito. Il volume è abbastanza noioso, ma è l'unico a menzionare specificamente qualcosa di inerente alla statua. È ancora considerato, al giorno d'oggi, uno dei migliori trattati sui miti e sulle leggende africane.

– Estratto da Miti, magia e leggende africane, Horace C. Nesbeth, 1921 (vedi indizio ♠)

Come tutte le società umane, anche quelle dell'Africa sono state occasionalmente afflitte da dispute tra famiglie. Molti di questi conflitti, specialmente quelli risalenti alle epoche più antiche, si sono confusi coi miti e le leggende. Uno di questi miti racconta di una rivalità tra due famiglie rivali che si concluse con l'imprigionamento di una creatura simile a un vampiro grazie all'impiego di catene incantate.

Secondo la tradizione, le due famiglie erano arrivate a un punto di stallo, per cui ognuna cercava di ottenere un vantaggio decisivo sull'altra. Uno dei giovani più intraprendenti decise di seguire alla lettera una vecchia leggenda e cercare un aiuto soprannaturale. Stando al mito, il giovane reclutò una creatura terribile e la portò con sé al villaggio. Si dice che questo essere orrendo abbia tormentato per tre giorni i nemici del giovane, fino a che essi ottennero l'aiuto di un potente sciamano. Questi, che ben conosceva le creature della notte e del male, sembra che abbia identificato l'essere mentre si nutriva, durante la quarta notte. Il quinto giorno, lo sciamano modificò alcune catene di ferro provenienti dall'Europa incidendovi sopra i giusti simboli e infondendo nel metallo degli spiriti, trasformandole in un oggetto di potere, come un feticcio o un talismano. Quella notte, la mostruosa creatura reclamò una quinta vittima. Il sesto giorno, lo sciamano era pronto. Assieme a quattro dei guerrieri più coraggiosi della famiglia, attese all'interno della capanna della vittima predestinata (l'essere stata uccidendo i membri del clan in ordine inverso rispetto al ruolo di importanza che avevano). Quando la creatura apparve, lo sciamano la identificò per ciò che era e i quattro guerrieri la immobilizzarono abbastanza a lungo da permettere di imprigionarla con le catene magiche. Intrappolare in questo modo, si dice che la creatura si trasformò in legno e rimase immobilizzata in quella condizione. Infuriati per l'orrore che i loro nemici gli avevano scagliato contro, i membri della famiglia massacrano i loro rivali mentre questi stavano dormendo. Come simbolo del loro trionfo, esposero la statua nella capanna del loro capo.

Mappe

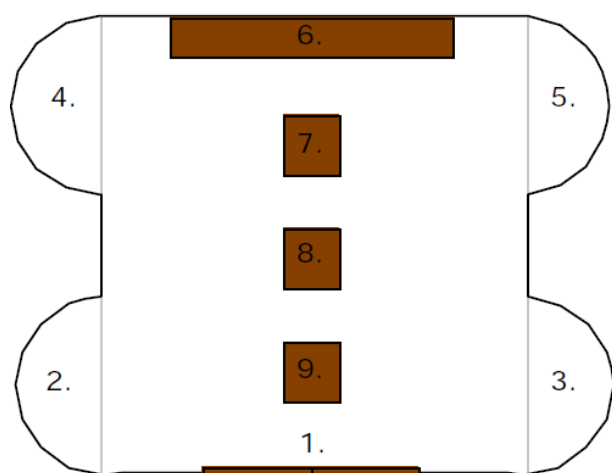
Questa sezione descrive le aree dettagliate nelle mappe. Una mostra il padiglione espositivo all'interno del museo. Se gli Investigatori decidono di perlustrare anche le altre zone del museo, il Custode deve inventare e fornire i relativi dettagli ai giocatori. L'altra mappa raffigura una zona delle fognature cittadine. Se i personaggi vogliono esplorare anche altre aree delle fogne, per la maggior parte si tratta di tunnel rettilinei e incroci.

L'opera d'arte

Padiglione espositivo

Il padiglione espositivo si trova in una delle nuove ali del museo, precisamente in quella dedicata dalla storia e alla cultura africano/afroamericana. Le mostre in questa sezione includono gli albori dell'umanità, lo sviluppo della civiltà, l'arrivo degli europei, la schiavitù in America, la Guerra Civile Americana, il movimento per i diritti civili e gli eventi più recenti.

Il padiglione espositivo importante per l'avventura è dedicato ai primi anni della schiavitù. Le sale sono allestite in modo tale da dare l'impressione ai visitatori di trovarsi in Africa.



1. Porte: le porte sono di legno massello di quercia e sono state ricoperte in stile africano. Sono aperte durante l'orario di visita al museo, mentre di notte vengono chiuse a chiave. La serratura è nascosta dietro un pannello intagliato scorrevole ed ha FOR 16. Molte delle vetrine interne hanno delle chiusure individuali, per garantire una maggiore sicurezza nel caso in cui qualcuno riesca a intrufolarsi.

2. Vetrina: questa vetrina, come le altre (3.-5.), consiste in un'area semicircolare protetta da plexiglass. Può essere aperta azionando una serratura elettrica nel pavimento, che richiede una chiave specifica. Quando viene attivata, è possibile accedere all'interno della vetrina. Quest'area è larga circa 4,5 metri e contiene una scena molto realistica, anche se in miniatura, di una nave di schiavisti ancorata lungo la costa. L'allestimento è accuratamente dettagliato e mostra degli individui che

vengono trascinati a bordo, verso una vita di schiavitù nel Nuovo Mondo. Un cartello spiega l'allestimento.

3. Vetrina: questa vetrina contiene uno scenario in miniatura che mostra degli europei che catturano degli schiavi africani. Le figure sono estremamente ben fatte. Un cartello spiega l'allestimento.

4. Vetrina: prima dell'arrivo della Dr.ssa Angela Stane, questa vetrina ospitava una raffigurazione in miniatura di alcuni africani che ne catturavano altri per venderli come schiavi. La dottoressa ha fatto cambiare l'allestimento, rendendolo simile a quello della vetrina 3.

5. Vetrina: questa vetrina ospita una collezione di artefatti di medie dimensioni, sia africani che europei, provenienti dal periodo in questione. C'era anche il "vampiro di legno", che sembrava una statua. Prima dell'arrivo della Dr.ssa Stane, era ancora incatenato. Dopo che la donna ha assunto il comando, ha ordinato di togliere le catene, dando inizio all'orrore.

6. Vetrinetta espositiva: qui ci sono svariati artefatti di piccole dimensioni risalenti al periodo in oggetto. Si tratta di armi, monete, catene, oggetti personali e simili.

7.-9. Postazioni computer: ogni postazione ha quattro sistemi computerizzati interattivi che consentono di vivere un'esperienza multimediale. Si tratta di Macintosh che utilizzano delle applicazioni autonome SuperCard™.

Bivio fognario

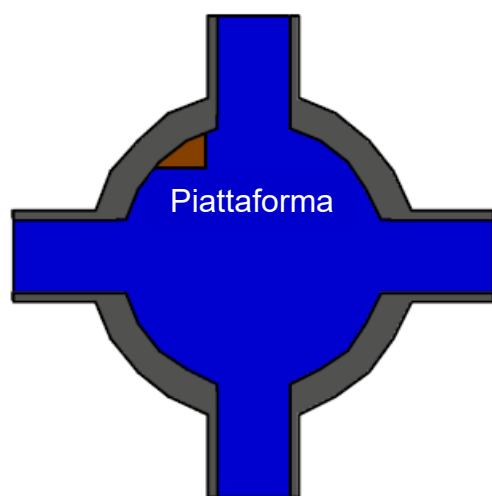
Il bivio fognario si trova sotto le strade cittadine. La fogna è, ovviamente, un luogo piuttosto sgradevole, con tanto di rifiuti, acqua nauseabonda e cose ancora peggiori. L'accesso al sistema fognario può essere fatto agevolmente attraverso uno dei tombini in superficie. Le fogne hanno un sistema di illuminazione, per facilitare il lavoro di manutenzione, ma molte zone sono al buio. Non ci sono alligatori o animali del genere, bensì un mucchio di ratti e si corre il pericolo di farsi male oppure annegare. L'acqua nei

L'opera d'arte

canali ha un'altezza variabile. In alcuni punti arriva alle caviglie, in altri al petto. In caso di piogge abbondanti, può diventare ancora più profonda. A meno che i personaggi non sia davvero spericolati, dovrebbero riuscire a non farsi male o rimanere uccisi per colpa dei pericoli ambientali.

Le fogne sono abbastanza spaventose e inospitali, persino nelle migliori condizioni. A causa dell'acqua e dei muri di cemento, ci sono un sacco di strani suoni ed echi, il che rende molto difficile capire il punto di provenienza e la distanza dei rumori. L'acqua può rendere complicati anche il combattimento e il movimento. se ce n'è bisogno, il Custode deve stabilire cosa accade nelle singole situazioni.

Dopo aver lasciato il museo, il "vampiro di legno" prenderà dimora in un bivio fognario vicino al museo stesso. La struttura della fogna consiste in una camera centrale, col soffitto a volto, ed ha quattro tunnel che si dipartono da essa. C'è un tombino a due bivi di distanza, perché il "vampiro di legno" desidera avere un accesso comodo al mondo esterno ma non vuole che nessuno possa arrivare direttamente nel suo nascondiglio.



Una volta che il "vampiro di legno" avrà preso dimora nel bivio fognario, si costruirà una piattaforma con legno e altro materiale di scarto che riuscirà a trovare. Questa pedana sarà sorretta dalle condutture sulle pareti. Il "vampiro di legno" realizzerà delle piattaforme simili in altri bivi e le userà per nascondere alcune delle sue vittime, in modo da potersene cibare in un secondo momento. Quando gli Investigatori entrano nelle fogne, è probabile

che si imbattano in alcune di queste costruzioni, con delle vittime morte e decomposte ancora legate o incatenate a esse. Vedere una tale scena potrebbe richiedere un **Tiro Sanità**, a giudizio del Custode. Gli Investigatori potrebbero anche imbattersi in alcuni superstiti da soccorrere, sempre a discrezione del Custode.

Azione

Questa sezione fornisce al Custode alcuni suggerimenti per gestire l'azione nel corso dell'avventura.

Scoperta dei cadaveri

Per un effetto drammatico, gli Investigatori dovrebbero essere presenti quando vengono trovati i corpi delle due guardie (Johnson e West). I personaggi potrebbero essere nelle vicinanze, magari impegnati a parlare con qualcuno del personale o con Mufasta. Due bambini stanno giocando vicino alla vetrina e uno di essi viene spinto dentro dall'altro, disturbando la sepoltura precaria e rivelando una mano cadaverica. Il bimbo inizierà a urlare e la gente accorrerà subito. Uno degli adulti più vicini, in una sorta di shock traumatico, toglierà dell'altra terra, disseppellendo ancora di più il corpo. Poi arriveranno le guardie di sicurezza ad allontanare il pubblico. Chiameranno la polizia, che arriverà per le indagini. La scientifica stabilirà che le guardie sono state uccise e poi private di quasi tutto il sangue. Se gli Investigatori hanno dei contatti con le autorità (o con la stampa) possono riuscire ad avere accesso al rapporto della scientifica.

Ovviamente la polizia considererà l'area una scena del crimine e la gestirà di conseguenza. Quella sezione del museo verrà chiusa per almeno un giorno mentre gli inquirenti la setacciano in cerca di indizi. La Stane farà del suo meglio per "limitare i danni" derivanti dalla situazione e minimizzare la pubblicità negativa per il museo. La polizia formulerà l'ipotesi che una o più persone sconosciute abbiano fatto irruzione nel museo, commesso gli omicidi, il furto e gli atti di vandalismo, senza farsi scoprire perché sono riusciti in qualche modo a nascondersi nell'edificio. Viste le condizioni dei cadaveri, gli assassini saranno definiti come folli e pericolosi. Inoltre, anche

L'opera d'arte

il guardiano scomparso sarà considerato come un'altra probabile vittima. Gli esperti della scientifica non riusciranno a identificare completamente il tipo di ferite inferte, che sembrano essere state causate da un qualche tipo di animale. Tuttavia, si tratta di lesioni molto insolite e gli esperti noteranno che sono simili a quelle causate dagli animali predatori, ma la loro forma è stranamente simile ai segni di morsi e graffi lasciati da un uomo.

Gli Investigatori potrebbero sfruttare questa occasione a proprio vantaggio. Quando i cadaveri vengono scoperti, la Stane avrà infatti molte difficoltà a sostenere la tesi del coinvolgimento di Franklin nella vicenda. Franklin ha una forma fisica accettabile, ma è palese che non sarebbe stato in grado di uccidere due guardie a mani nude e lacerarne le carni coi denti. I personaggi potrebbero anche riuscire a ottenere la collaborazione con i dirigenti del museo, se si offrono di indagare sull'accaduto in maniera discreta.

La stampa, sempre pronta a dare in pasto al pubblico notizie truculente, spaventose e delittuose, cercherà di ottenere il maggior numero possibile di informazioni. Naturalmente i cronisti dei giornali arriveranno a frotte come avvoltoi e almeno uno di loro pubblicherà la foto, sottratta alla polizia, della mano della guardia che spunta dalla terra. Gli Investigatori più disonesti potrebbero riuscire a raggranellare un po' di denaro extra vendendo notizie o foto ai giornalisti.

Avvenimenti nel museo

La polizia sospetterà che l'assassino potrebbe ancora aggirarsi nel museo; quindi, lo farà chiudere ed effettuerà un'accurata perlustrazione dell'edificio. Se gli Investigatori ricoprono un qualche tipo di incarico ufficiale, possono partecipare alle ricerche. Il "vampiro di legno" rimane ben nascosto durante il giorno e le possibilità che qualcuno lo scopra casualmente sono davvero scarse. A meno che i personaggi non esaminino personalmente ogni centimetro dell'edificio oppure riescano a persuadere la polizia a farlo per loro, il "vampiro di legno" non sarà scoperto. Se il mostro viene individuato, la sua reazione dipenderà dal numero di persone che lo trovano. Se pensa di poter uccidere i suoi disturbatori in maniera veloce e silenziosa,

proverà a farlo. Se ha successo, si cercherà un nuovo nascondiglio. Se invece reputa di essere in una situazione di svantaggio, rimarrà perfettamente immobile e cercherà di farsi passare per una statua. Se il trucco fallisce, attaccherà e tenterà di fuggire.

Se il "vampiro di legno" non viene scoperto durante il giorno, la polizia metterà due agenti di ronda all'interno del museo per la notte, nel caso in cui l'assassino decida di tornare. Ci saranno anche quattro guardie del museo in servizio, che lavoreranno in coppia.

Se gli Investigatori decidono di entrare di notte nel museo senza autorizzazione, si troveranno a fronteggiare dei pericoli. Innanzitutto, la polizia e le guardie saranno in allerta, quindi i personaggi potrebbero rischiare di farsi sparare addosso se sorprendono i sorveglianti. In secondo luogo, il "vampiro di legno" cercherà una nuova vittima proprio durante questa notte, e gli Investigatori potrebbero finire nelle sue mire.

Se gli Investigatori sono autorizzati ad accedere al museo durante la notte, le guardie e gli agenti saranno al corrente della loro presenza ed è improbabile che gli sparino contro per sbaglio. Comunque, il "vampiro di legno" resta una seria minaccia.

Se gli Investigatori non vanno al museo di notte, il "vampiro di legno" ucciderà due delle guardie di sicurezza (Vick Jones e Ralph Simmons). Infilerà i loro cadaveri in alcune casse vuote in uno dei magazzini. La polizia perlustrerà di nuovo il museo e alla fine scoprirà i corpi. Per tutto il resto del giorno le ricerche continueranno in maniera ancora più accurata, mentre quella notte saranno in servizio nell'edificio ben sei agenti pesantemente armati. Il "vampiro di legno" deciderà di lasciare il museo e troverà rifugio nelle fognie, dove si trova estremamente a suo agio.

Se gli Investigatori passano questa notte nel museo, è probabile che siano presenti quando il "vampiro di legno" attacca le guardie. Il Custode deve permettere ai personaggi di vedere il "vampiro di legno", in modo che abbiano un qualche idea sulla creatura che devono affrontare. Il Custode deve predisporre una situazione plausibile, nella quale il "vampiro di legno" riesce a uccidere almeno una guardia prima di riuscire a scappare dall'edificio per nascondersi nelle fognie. Ovviamente se gli

L'opera d'arte

Investigatori reagiscono in maniera brillante, il Custode non deve interferire eccessivamente con il possibile esito dell'incontro.

In ogni caso, il "vampiro di legno" si ritroverà nelle fogne. La polizia continuerà a sorvegliare il museo, ma lì non accadrà più niente. L'attacco sferrato contro le guardie scagionerà Franklin, dato che la polizia lo teneva sotto sorveglianza a causa delle accuse formulate dalla Stane. La dottoressa sarà sollevata quando le "attività insolite" al museo termineranno e potrà riaprire le sale espositive. Per ironia della sorte, i macabri incidenti faranno aumentare il numero di visitatori per qualche tempo e la Stane riuscirà persino a vendere i diritti della "sua" storia, dalla quale dopo un po' sarà tratto un pessimo film per la TV.

Nelle fogne

Dopo che le attività della polizia avranno costretto il "vampiro di legno" a spostarsi nelle fogne, la creatura si costruirà una piattaforma in uno dei bivi e familiarizzerà con i percorsi fognari (pensa che si tratti di un qualche tipo di strane caverne). Non gli ci vorrà molto tempo per capire che dalle fogne può accedere alla superficie in diversi punti e ben presto comincerà a sfruttare la cosa per andare in giro alla ricerca di nuove vittime.

Dopo essersi trasferito nelle fogne, il "vampiro di legno" inizierà a recuperare materiale di scarto per costruirsi una pedana. Si procurerà anche il necessario per realizzare altre piattaforme e prigioni dove rinchiudere le persone delle quali si ciberà in seguito.

Il "vampiro di legno" sceglierà la sua prima vittima tra i senzatetto, ma il suo sangue non gli piacerà a causa della dieta troppo povera del malcapitato. Poi getterà il cadavere nelle fogne. La notte successiva, la creatura prenderà una vittima (Rusty Cown) che, all'insaputa del "vampiro di legno", fa uso di fenciclidina (PCP). La sostanza avrà effetto anche sul mostro, che farà letteralmente a pezzi la preda e lascerà i brandelli sparpagliati nel vicolo dov'è avvenuta l'aggressione. Poi il "vampiro di legno", sempre nel suo stato alterato dalla PCP, ucciderà tre prostitute (Melanie Hart, Janice Kelender e Latosha Weeks) e berrà il loro sangue. Successivamente assalirà un taxi (guidato da Marty Singh) in mezzo alla strada, causandogli gravi danni. Poi il "vampiro di

legno" scapperà nelle fogne, correndo come un pazzo.

Se gli Investigatori hanno dei contatti nella polizia o tra i giornalisti, verranno a sapere che gli esperti della scientifica hanno stabilito che le nuove vittime (Cown, Hart, Kelender e Weeks) sono state quasi sicuramente uccise nello stesso modo di quelle del museo. I rapporti di polizia riguardo al taxi riportano in dettaglio i danni subiti dal veicolo. Sembra che l'auto sia stata colpita con una mazza, anche se l'autista continua a dire che l'assaltatore ha usato soltanto i pugni. Il tassista ha intenzione di vendere la propria storia ai giornali e alle televisioni, ma dirà agli inquirenti (o agli Investigatori più persuasivi) che *"Un uomo nero che sembrava matto è corso fuori da un vicolo, nudo come un verme e coperto di sangue. Aveva gli occhi spalancati e non sembrava stare per niente bene. Ha cominciato a colpire il mio taxi coi suoi pugni, facendo delle ammaccature nel metallo e spaccando i vetri. Sono contento di essermela cavata! Poi è scappato via da dove era venuto e io ho chiamato la polizia."* L'esame della scientifica sull'automobile ha permesso di rinvenire tracce di sangue e tessuto epidermico. Il sangue è stato individuato come appartenente alle vittime (i pugni del "vampiro di legno" ne erano completamente imbrattati). Alcuni dei campioni di tessuto saranno identificati come appartenenti alle vittime, mentre altri verranno classificati come "contaminati", perché il DNA su di essi sembra essere in qualche modo danneggiato. Se il DNA viene esaminato accuratamente da un genetista di larghe vedute, questi sarà in grado di confermare che è simile a quello umano, ma anche differente da esso in molti aspetti fondamentali.

Una volta che Singh avrà venduto la sua storia ai media, questi la pubblicheranno aggiungendo ogni sorta di fronzoli. Naturalmente le autorità non saranno contente di una simile "pubblicità".

Mentre la polizia cercherà di tenere nascosti i dettagli, i giornali continueranno a pubblicare dei resoconti quotidiano, facendo intendere che una sorta di "Jack lo squartatore" nudo e nero è arrivato in città. Uno dei giornali arriverà addirittura a ribattezzare l'assassino "Jack il nudista" e gli altri si accoderanno. La stampa proverà a procurarsi foto e informazioni

L'opera d'arte

usando qualsiasi mezzo. Ancora una volta, gli Investigatori più disonesti che hanno accesso alla documentazione della polizia potrebbero riuscire a fare qualche soldo vendendo delle prove rubate.

Le autorità vogliono catturare "Jack il nudista" e chiudere la faccenda. Per riuscirsene il prima possibile, la polizia formerà una squadra speciale. Se gli Investigatori riescono a convincere qualche pezzo grosso di essere in possesso di abilità particolarmente utili alle indagini, potrebbero essere ufficialmente incaricati di partecipare. In caso contrario, dovranno probabilmente dare la caccia al "vampiro di legno" da soli.

Altre vittime

Dopo essersi ripreso dall'esperienza con la PCP, il "vampiro di legno" deciderà di andare a caccia di vittime di tipo diverso. Comincerà a intrufolarsi di notte nei palazzi, in cerca di prede. Farà una vittima in ognuno dei giorni successivi. Una notte entrerà in un edificio particolarmente sorvegliato (indossando abiti normali per farsi passare per un uomo) in cerca di prede. Il tentativo fallirà e il "vampiro di legno" verrà registrato dalle telecamere presenti nell'edificio. La polizia requisirà una copia del film, dal quale ricaverà una foto segnaletica da diffondere in città. Mustafa e Franklin rimarranno scioccati dall'orrore quando la vedranno, perché mostra senza ombra di dubbio il volto della "statua" scomparsa dal museo.

Il "vampiro di legno" cercherà altre vittime e deciderà di catturarle e portarle con sé nelle fogne. Una volta laggiù, le legherà o incatenerà alle piattaforme che ha costruito a tale scopo, per cibarsene più avanti. Dato che il sistema fognario è sotterraneo e per la maggior parte si snoda al di sotto della rete stradale, le grida e le richieste di aiuto delle vittime non saranno sentite da nessuno. Alcune delle persone rapite verranno segnalate come scomparse.

La polizia farà uno sforzo concertato per trovare l'assassino, anche se non penserà mai di andare a guardare nelle fogne. Se gli Investigatori vanno dalle autorità a raccontare una storia su una statua che prende vita o cose del genere, la polizia probabilmente li prenderà per squilibrati e non terrà in considerazione ciò che raccontano. Se i personaggi insistono nel cercare di convincere la polizia, rischiano

di finire in "custodia protettiva". Se invece sono in grado di fornire delle prove concrete (come quelle dei campioni di tessuto, se gli Investigatori ne vengono a conoscenza), la polizia deciderà di ascoltarli. Tuttavia, si suggerisce di lasciare che i personaggi siano costretti ad agire da soli.



Fuga

Mentre gli Investigatori sono alla ricerca del "vampiro di legno", avranno un colpo di fortuna. Una delle vittime della creatura (Janet Henderson) riuscirà a sfuggirle. La Henderson sarà rapita dal "vampiro di legno" nel suo appartamento, mentre dorme. La sua scomparsa verrà denunciata dalla vicina di casa (Sarah Wilkins), dato che le due giocano regolarmente insieme a racquetball. Il "vampiro di legno" legherà la Henderson a una delle sue piattaforme, assieme ad altre due vittime. La creatura si nutrirà di queste ultime e poi si ritirerà in previsione del giorno. La Henderson riuscirà a liberarsi dalle corde, ferendosi gravemente nel tentativo. Uscirà dalle fogne puzzolente, insanguinata e sconvolta. Gli Investigatori dovrebbero essere le prime persone in cui si imbatte. Straparla a proposito di "un uomo di legno nel sottosuolo che beve le persone". Ai personaggi dovrebbe essere chiaro che è appena salita in superficie dai condotti fognari. A questo punto, probabilmente decideranno di passare all'azione.

La polizia arriverà e porterà la Henderson all'ospedale. Avrà molte difficoltà a capire quello che è successo alla donna, che diventa sempre più confusa, ma alla fine appurerà che è fuggita dalle fogne dopo essere stata rapita da "Jack il nudista". A quel punto, invierà delle

L'opera d'arte

squadre di ricerca nel sottosuolo. Per allora, gli Investigatori dovrebbero aver già incontrato il "vampiro di legno".

Battaglia nelle fogne

Dopo che Investigatori avranno trovato la Henderson, probabilmente entreranno nelle fogne per affrontare il "vampiro di legno". Se i personaggi ci vanno durante il giorno, la creatura sarà addormentata e potrebbero riuscire a sorprenderla. Se invece lo fanno di notte, il "vampiro di legno" sarà attivo e probabilmente intento a nutrirsi di una vittima catturata oppure in procinto di recarsi in caccia di una nuova preda.

L'esatto svolgimento della battaglia nelle fogne è demandato al Custode, ma dovrebbe trattarsi di uno scontro difficile in un ambiente buio, zeppo di paura e incertezza.

Conclusione

L'avventura arriva alla conclusione quando gli Investigatori vengono sconfitti, rinunciano oppure sconfiggono il "vampiro di legno". Se i personaggi abbandonano le indagini oppure hanno la peggio, la creatura quasi sicuramente si integrerà nella società moderna e si procurerà delle vittime inermi nella totale impunità. In questo caso, gli Investigatori che sopravvivono dovrebbero perdere 1D4 Punti Sanità per aver permesso la continuazione di un tale orrore. I personaggi potrebbero decidere di riprendere la caccia al "vampiro di legno" in seguito, ma l'impresa si rivelerà molto difficile una volta che la creatura avrà capito come muoversi nel mondo d'oggi.

Gli Investigatori possono sconfiggere il "vampiro di legno" distruggendolo. La cosa sarà tanto più complicata quanto maggior sarà l'adattamento della creatura nella società odierna. Sconfiggere questo avversario fa guadagnare a ogni personaggio sopravvissuto 1D6 Punti Sanità. Gli Investigatori potrebbero anche riuscire a farsi dei contatti e alleati utili nel corso dell'avventura, specialmente se salveranno le vittime rapite dal "vampiro di legno".

Personaggi Non Giocanti

Dr. David Franklin, esperto di storia africana / afroamericana

Caratteristiche:

FOR: 11	DES: 12	INT: 13
COS: 13	FAS: 11	MAN: 13
TAG: 12	SAN: 65	EDU: 21

Bonus al Danno: 0

PF: 13 ☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐

Abilità:

Antropologia	45%,	Archeologia	13%,
Biblioteconomia	78%,	Contabilità	15%,
Contrattare	16%,	Francese	35%,
Intrufolarsi	15%,	Occulto	41%,
Reputazione	35%,	Storia	91%,
Storia Naturale	21%,	Uso Fucile	65%,
Uso Pistola	39%,		

Armi:

Nessuna.

Descrizione:

Franklin è un uomo di colore di corporatura media, con barba e capelli grigi. Ha 57 anni. È stato arruolato nell'Esercito degli Stati Uniti durante la guerra del Vietnam e ha servito al fronte. Qui è rimasto gravemente ferito, ma si è ripreso completamente. Alla fine della guerra, ha sfruttato il programma di assistenza ai veterani per studiare e prendere una laurea in storia. Franklin è un vero ricercatore ed è completamente dedito ai suoi studi. Molti dei suoi colleghi lo stimano, ma di recente è caduto in disgrazia per non aver voluto seguire le nuove tendenze in fatto di revisionismo storico. Franklin è un uomo piuttosto religioso e non ha dubbi sull'esistenza del male, specie dopo quello che ha visto in Vietnam. Per questo motivo, è incline a credere alla realtà del "vampiro di legno", se gli vengono fornite prove valide. Anche se sta invecchiando, è disposto ad aiutare gli Investigatori in prima persona.



L'opera d'arte

Malcolm Mufasta, specializzando laureato in storia

Caratteristiche:

FOR: 12 DES: 14 INT: 14
COS: 11 FAS: 14 MAN: 12
TAG: 11 SAN: 60 EDU: 17

Bonus al Danno: 0

PF: 11 ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐

Abilità:

Antropologia 6%, Archeologia 16%,
Biblioteconomia 38%, Cavalcare 45%,
Contrattare 31%, Occulto 12%, Storia 34%.

Armi:

Nessuna.

Descrizione:

Mufasta è un nero di corporatura media con i capelli tagliati corti e gli occhiali. Ha 25 anni. Veste molto elegante e di solito ha con sé un palmare Apple Newton PDA e un telefono cellulare. I suoi genitori sono entrambi avvocati, ma lui ha deciso di seguire la carriera accademica. Ha conseguito la laurea e si sta specializzando in storia. Anche se ha studiato alcuni aspetti dell'occulto, non crede veramente nel soprannaturale e sarà molto scettico riguardo al fatto che sta accadendo qualcosa di innaturale. Se le prove a sostegno di tale tesi dovessero rivelarsi inoppugnabili, Mufasta accetterà l'esistenza del soprannaturale. È una brava persona e sarà disposto ad aiutare gli Investigatori. Tuttavia, è un uomo di pensiero e non di azione, per cui fornirà assistenza in tale direzione.

Dr.ssa Angela Stane, "esperta di diversità"

Caratteristiche:

FOR: 8 DES: 15 INT: 11
COS: 9 FAS: 12 MAN: 11
TAG: 9 SAN: 55 EDU: 16

Bonus al Danno: 0

PF: 9 ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐

Abilità:

Biblioteconomia 30%, Contrattare 55%,
Convincere 35%, Legge 10%, Psicologia 45%,
Raggirare 60%, Storia 25%.

Armi:

Nessuna.

Descrizione:

La Stane è una donna minuta con i capelli castani e gli occhi marroni. Ha 42 anni. Ha

conseguito un dottorato in "studi femminili" presso una mediocre università, ma è stata abile nel cavalcare la corrente del "politicamente corretto" per ottenere alcuni incarichi remunerativi, nonostante la sua incapacità nello studio e nella ricerca. È molto furba e senza scrupoli, e la sua preoccupazione principale è quella di fare carriera. Ovviamente, cela accuratamente le sue vere motivazioni e cerca di convincere la gente che è tiene veramente all'equità, l'eguaglianza e la diversità. Anche se la Stane dice di professare la spiritualità (sostiene di essere un membro della wicca), non crede realmente nel soprannaturale e non accetterà alcuna prova in tal senso. Durante una crisi reale, la Stane sarà più che inutile. Si preoccupa solamente di nascondere qualsiasi problema e trovare un modo che minimizzi i rischi per la sua carriera. È una maestra dello scaricabarile e nell'incolpare gli altri, e userà queste sue capacità al meglio.

Guardia di sicurezza/poliziotto

Caratteristiche:

FOR: 13 DES: 12 INT: 10
COS: 12 FAS: 11 MAN: 12
TAG: 12 SAN: 60 EDU: 16

Bonus al Danno: +1D4

PF: 12 ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐

Abilità:

Convincere 25% Legge 13%, Raggirare 15%, Uso Pistola 30%.

Armi:

Revolver cal. 38 (30%), Danno 1D10, Gittata 15 m, Attacchi 2, Caricatore 6, PF 10, Malfunzionamento 00.

Descrizione:

Il tipico agente di polizia / guardia di sicurezza ha fra i 30 e i 50 anni, è in discrete condizioni fisiche e intelligenza media. Le guardie sono abbastanza competenti ma non sono pagate abbastanza da essere disposte a correre grandi pericoli o rischi. La maggior parte delle guardie e degli agenti non credono veramente nel soprannaturale. Le guardie di sicurezza saranno disposte ad aiutare gli Investigatori, se questo rientra nelle loro mansioni. Gli agenti saranno maggiormente disposti a prendersi dei rischi, dato che questi fanno parte del mestiere.

Creature dei Miti

"Vampiro di Legno"

Un "vampiro di legno" è un'orrenda creatura che è simile sotto alcuni aspetti al vampiro "tradizionale". Tuttavia, il "vampiro di legno" differisce significativamente da quello "tradizionale".

Il "vampiro di legno" è originario dell'Africa. Alcuni esperti nel campo dell'occulto hanno ipotizzato che possa essere imparentato con la razza umana o forse con una specie di primati totalmente differente. Altri sostengono che ha origini soprannaturali. Quale che sia la verità, il "vampiro di legno" sembra esistere soltanto in alcune zone dell'Africa. Questi esseri vivono in piccoli gruppi nelle aree più "oscurate e tenebrose" di quel continente. Naturalmente, fanno di tutto per evitare di essere scoperti.

Il "vampiro di legno" è intelligente come un uomo e gli somiglia abbastanza. Però ha la pelle ruvida e simile al legno (da qui deriva il nome). La creatura non ha capelli, il che rende ancora più insolito il suo aspetto. Al posto delle unghie ha lunghi artigli ritorti, e i suoi denti sono appuntiti come delle zanne. Con essi è in grado di infliggere delle terribili ferite che sanguinano abbondantemente. Il "vampiro di legno" ha uno speciale organo nel petto e nella gola che agisce come una pompa aspirante e gli permette di risucchiare velocemente il sangue della vittima. Un "vampiro di legno" ha bisogno di sangue umano per sopravvivere e gli piace nutrirsi delle sue prede fino a provocarne la morte. La maggior parte dei "vampiri di legno" si diletta nell'infliggere dolore e terrorizzare gli uomini e sono molto bravi nel farlo. A causa di alcune antiche tradizioni, le cui origini si perdono nella notte dei tempi, alcuni esseri umani particolarmente disperati, folli o malvagi possono mettersi in cerca di un "vampiro di legno" per stringere un patto con lui. Seguendo queste tradizioni, i "vampiri di legno" contratteranno fingendo di essere in buona fede, anche se cercheranno sempre una scappatoia o un modo per sfruttare l'accordo a proprio vantaggio.

Un "vampiro di legno" ha un udito acuto come quello di un essere umano, un olfatto leggermente migliore e un'eccellente visione notturna.

Come il vampiro "normale", anche quello "di legno" è vulnerabile alla luce. Quando si trova

alla luce del giorno, subisce 1 PF di danno per ogni minuto di esposizione diretta. Un "vampiro di legno" può resistere agli effetti del sole consumando la sua scorta interna di sangue. In questo modo, può ridurre il danno a 1 PF ogni mezz'ora spendendo 1 "punto" di sangue immagazzinato (vedi sotto). La creatura non è influenzata dalle normali luci artificiali, ma subisce l'intensità di lampade solari o lettini abbronzanti. Se un "vampiro di legno" è ridotto a 2 PF o meno a causa dell'esposizione al sole, subisce un'improvvisa paralisi e la sua pelle e i muscoli si trasformano automaticamente in una sostanza simile al legno, che protegge i suoi organi dalla luce. Questa sostanza legnosa funziona come un'armatura che assorbe 8 punti contro gli attacchi fisici. Tuttavia, quando si verifica questa trasformazione, il "vampiro di legno" diventa inerme e impossibilitato a muoversi. Resterà in tale stato finché non riuscirà a ritornare a 3 PF o più. Una volta che ciò accade, la sua pelle riprenderà l'aspetto normale e sarà di nuovo in grado di muoversi. Un "vampiro di legno" può anche entrare volontariamente in questo stato e di solito lo fa per proteggersi durante le ore del giorno. In una simile condizione, "invecchia" molto lentamente (all'incirca un anno per ogni 25 trascorsi in ibernazione) e i "vampiri di legno" possono vivere fino a 150 anni.

Proprio come quello tradizionale, il "vampiro di legno" si nutre di sangue umano. Deve consumarne almeno un litro al giorno per rimanere attivo. Se non riesce a farlo, entrerà in una sorta di ibernazione. Può evitare che questo accada consumando le sue scorte interne di sangue. Per ogni ora che rimane vigile e attivo, deve spendere 1 "punto" di sangue.

Un "vampiro di legno" può bere il sangue e immagazzinarlo, in forma concentrata, in degli speciali organi (che si trovano dove gli umani hanno il fegato e l'intestino). Per ogni punto di FOR che un "vampiro di legno" risucchia a una vittima con un attacco di morso, mette da parte 1 punto di sangue. Può immagazzinarne un numero massimo di punti pari a metà della sua TAG. Questa scorta di sangue può essere usata dal "vampiro di legno" in vari modi. Come già detto, può consumarla per resistere agli effetti del sole oppure per rimanere attivo. Può anche adoperarla per curarsi più in fretta. Anche se normalmente un "vampiro di legno" ha la stessa

L'opera d'arte

capacità di guarire di un umano, può consumare 1 punto di sangue della sua riserva interna per recuperare 1 PF. Questo processo richiede concentrazione, per cui la creatura non può fare altro in quel round, tranne muoversi molto lentamente. Inoltre, un "vampiro di legno" può utilizzare l'energia nel sangue per apparire più umano. Per ogni punto di sangue speso in questo modo, ha il 20% in più di possibilità di passare per un essere umano di colore. Questa alterazione dura per otto ore o finché il "travestimento" viene dismesso. Una volta che ciò accade, la creatura deve spendere altro sangue per ripristinarlo. Mentre il "travestimento" è in essere, il "vampiro di legno" modifica effettivamente il proprio aspetto fisico (gli crescono i "capelli", gli occhi diventano normali, la pelle suda, le zanne si trasformano in denti umani e gli artigli in unghie, ecc.). Il "vampiro di legno" assume lo stesso aspetto ogni volta che diventa umano; quindi, non può utilizzare questa abilità per assomigliare a esseri umani specifici. In combattimento, il "vampiro di legno" combatte con gli artigli e squarciando le vittime con le sue terribili zanne. Per poter usare queste armi naturali, deve essere nella sua vera forma. La creatura può utilizzare le

armi degli uomini (se ha l'abilità appropriata), ma normalmente preferisce impiegare quelle di cui lo ha fornito la natura. Nella sua forma "reale", la sua pelle appare ruvida e legnosa, e gli conferisce 2 punti di armatura.

Caratteristiche:	Tiro	Media	Punteggio
FOR:	3D6+6	16-17	19
COS:	3D6+6	16-17	21
TAG:	3D6	10-11	13
INT:	3D6	10-11	12
MAN:	3D6+3	13-14	15
DES:	3D6+3	13-14	17
PF:		13-17	17
BD:		+1D4	+1D6
MOV:	8		

Arma	%Att	Danno
Artigli	65%	1D4+BD
Morso	35%	1D6+risucchio di sangue (1D3 punti di FOR, la vittima ne recupera 1D3 al giorno)

Armatura: 2 punti di pelle mentre è nella sua forma "naturale".

Incantesimi: nessuno.

Abilità: nessuna.

SAN: vedere un "vampiro di legno" nella sua forma "naturale" causa la perdita di 1/1D6 Punti Sanità.

L'opera d'arte

Indizi



Indizio ♣

– Lettera di Malcolm Mufasta.

... Mi dispiace disturbarti con questa notizia, ma credo che sarei anche più dispiaciuto di dover semplicemente lasciare che gli eventi facciano il loro corso. Al museo dove svolgo le mie ricerche ci sono stati una serie di problemi, alcuni dei quali potrebbero essere collegati. Innanzitutto, è stata rubata una statua dal padiglione espositivo dell'area africana/afroamericana. In secondo luogo, un numero insolito di dipendenti del museo se n'è andato senza preavviso. Un custode e due guardie di sicurezza non si sono presentati al lavoro, senza una ragione apparente. Questo di per sé non è del tutto insolito, ma è una coincidenza che mi ha colpito. La versione ufficiale è che il custode sia stato vittima di un crimine mentre tornava a casa e che la prima guardia di sicurezza ha semplicemente deciso di andarsene senza preavviso. Questo non è impossibile, ma mi sembra improbabile. In terzo luogo, c'è stato un incidente che ha provocato una quantità significativa di danni ad alcune delle vetrine nella sezione africana/afroamericana. La polizia è stata informata dalla Dr.ssa Stane che l'altra guardia di sicurezza assente (un tale signor West) era implicata nell'incidente. Secondo i giornali, ci sono alcune prove che il fratello maggiore di West potrebbe essere stato membro di un gruppo razzista qualche tempo fa. Ciò che mi preoccupa maggiormente, tuttavia, è che un mio rispettato collega, il dottor Franklin, è stato accusato di coinvolgimento nel furto della statua e nell'incidente vandalico dalla Stane, che è un'amministratrice del museo. Sulla base della mia conoscenza di Franklin, credo che sia assolutamente innocente e che la Stane stia tentando di sfruttare la situazione a proprio vantaggio.

Vista la situazione, vorrei chiedere il tuo aiuto. Credo che la polizia sia fondamentalmente onesta, ma viene male informata dalla Stane. Quindi sono arrivato alla conclusione che solo qualcuno esterno al museo, non influenzato dalla dottoressa, possa garantire che sia fatta veramente giustizia...



Indizio ♦

– Informazioni dell'archivio del museo sulla statua scomparsa.

...La statua sembra essere scolpita da un singolo blocco di legno indigeno. Le catene sono di ferro e si pensa che abbiano un'origine europea. I simboli incisi su di esse sono chiaramente non europei e sono reputati tipici di alcuni sciamani africani.

La statua probabilmente commemora la vittoria di una famiglia su quella rivale. Questa ipotesi è suffragata da una leggenda della zona di provenienza del manufatto e dal fatto che la statua è stata incatenata. La data esatta del conflitto, o il fatto che esso è veramente accaduto, è sconosciuta.

La statua è stata donata nel 1972 da una famiglia africana (si dice che sia la stessa che aveva ottenuto la vittoria nella guerra menzionata in precedenza) a un museo in Africa. Nel 1991 è stata acquistata da un'università americana per una mostra (aveva già le catene). Al termine dell'esposizione, durata una settimana, la statua è stata riposta in un magazzino. Nel 1994 è stata comperata da questo museo, che l'ha esposta al pubblico quest'anno.



L'opera d'arte



Indizio ♠

– Estratto da Miti, magia e leggende africane, Horace C. Nesbeth, 1921.

Come tutte le società umane, anche quelle dell'Africa sono state occasionalmente afflitte da dispute tra famiglie. Molti di questi conflitti, specialmente quelli risalenti alle epoche più antiche, si sono confusi coi miti e le leggende. Uno di questi miti racconta di una rivalità tra due famiglie rivali che si concluse con l'imprigionamento di una creatura simile a un vampiro grazie all'impiego di catene incantate.

Secondo la tradizione, le due famiglie erano arrivate a un punto di stallo, per cui ognuna cercava di ottenere un vantaggio decisivo sull'altra. Uno dei giovani più intraprendenti decise di seguire alla lettera una vecchia leggenda e cercare un aiuto soprannaturale. Stando al mito, il giovane reclutò una creatura terribile e la portò con sé al villaggio. Si dice che questo essere orrendo abbia tormentato per tre giorni i nemici del giovane, fino a che essi ottennero l'aiuto di un potente sciamano. Questi, che ben conosceva le creature della notte e del male, sembra che abbia identificato l'essere mentre si nutriva, durante la quarta notte. Il quinto giorno, lo sciamano modificò alcune catene di ferro provenienti dall'Europa incidendovi sopra i giusti simboli e infondendo nel metallo degli spiriti, trasformandole in un oggetto di potere, come un feticcio o un talismano. Quella notte, la mostruosa creatura reclamò una quinta vittima. Il sesto giorno, lo sciamano era pronto. Assieme a quattro dei guerrieri più coraggiosi della famiglia, attese all'interno della capanna della vittima predestinata (l'essere stata uccidendo i membri del clan in ordine inverso rispetto al ruolo di importanza che avevano). Quando la creatura apparve, lo sciamano la identificò per ciò che era e i quattro guerrieri la immobilizzarono abbastanza a lungo da permettere di imprigionarla con le catene magiche. Intrappolare in questo modo, si dice che la creatura si trasformò in legno e rimase immobilizzata in quella condizione. Infuriati per l'orrore che i loro nemici gli avevano scagliato contro, i membri della famiglia massacrano i loro rivali mentre questi stavano dormendo. Come simbolo del loro trionfo, esposero la statua nella capanna del loro capo.



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